

MOBILE SUIT
GUNDAM**EX**
SOLAR CENTURY



LIVRE DE BASE



Gundam EX

Livre de Base

Version 0.6

Soulèvement & Liberté

L'heure de la révolte a sonné ! Défendez la vénérable Fédération Solaire face aux agressions répétées de l'ambitieuse République de Zeus en prenant place à bord des puissants Mobile Suits de l'EFSF ! Devenez les héros de la Fédération en pourfendant les plus redoutables pilotes des armées adverses ! Participez à des batailles homériques, remportez des duels acharnés, survivez à des traquenards machiavéliques, défendez des colonies assiégées, sauvez des innocents des griffes de l'ennemi, traquez vos adversaires sans leur laisser aucun répit...

Plus que jamais le Système solaire est en danger, sachez être digne des responsabilités qui vous sont confiées et sauvez l'humanité du plus terrible péril qui l'ait jamais menacée ! Au nom de la Liberté !

Extase [ɛk.staz] n. f.

Du latin *ecstasis*, du grec *ekstasis*.

- **Ravissement d'esprit qui, par une contemplation intense, transporte un être hors de la vie des sens.**
- **Vive exaltation qui suspend la sensibilité et la volonté.**
- **Vive admiration, plaisir extrême qui absorbe tout autre sentiment.**

Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre de droits. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

Ce jeu basé sur l'univers de Gundam est un produit non officiel, indépendant des sociétés productrices et éditrices de la saga Gundam.

Mobile Suit Gundam © 1979 Sunrise, Sotsu Agency, Bandai – Les illustrations de ce manuel sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Version 0.6 – R.Mike – Mars 2021

00 Excitation – Synoptique

Chapitres & Annexes

00 Excitation – Synoptique.....	5
01 Exorde – Rise!	6
02 Exposition – Le Solar Century	10
03 Exploration – Syssol	19
04 Expérimentations – Science & Technologie	38
05 Explications – Système de Jeu.....	53
06 Existence – Création de Personnage.....	60
07 Exaltation – Résolution des Actions.....	69
08 Exclamation – Dommages & Dégâts	75
09 Examen – Santé & Soins.....	82
10 Explosions – Armes & Protections	86
11 Extras – Équipements & Services	91
12 Exhortation – Mobile Weapons	103
13 Exhibition – Galerie de Mobile Suits	121
14 Expédition – Véhicules & Vaisseaux	155
15 Excursion – Galerie de Véhicules & Vaisseaux	166
16 Exutoire – Combats	177
17 Extrapolation – Poursuites	188
18 Expérience – Progression	192
19 Excellence – Recherche & Développement	203
20 Exploitation – Le Coin du Meneur	209
21 Expression – Le Mot de l’Auteur	233
22 Extension 01 – Chronologie.....	236
23 Extension 02 – Exemples de Création	240
24 Extension 03 – Glossaire	249
25 Extension 04 – Tables & Tableaux	258
Table des Matières	264



01 Exorde – Rise!

Bienvenue à Bord !

Bienvenue dans *Mobile Suit Gundam EX Solar Century*, un titre affreusement long derrière lequel se cache un jeu de rôle sur table ayant pour cadre l'univers de *Gundam*, la prolifique série, emblématique du genre *Mecha*, créée par Yoshiyuki Tomino au sein du studio Sunrise. Il y sera principalement question d'incarner des adolescents embarqués malgré eux dans un vaste conflit spatial opposant la vénérable Fédération Solaire à l'ambitieuse République de Zeus. Au travers d'aventures palpitantes, d'affrontements épiques et de batailles dantesques, ils seront amenés à prendre les décisions qui mèneront leur camp vers la victoire ou qui causeront irrémédiablement leur perte. Découvrez sans plus attendre le monde captivant de *Gundam EX* !

Qu'est-ce que Gundam ?

Le Phénomène

La saga *Gundam* est une franchise d'animation japonaise de *science-fiction* qui a été diffusée depuis plus de 40 ans sous la forme de multiples séries télévisées, d'OVA et de films se déroulant au sein de plusieurs continuités et époques, et qui a été adaptée sous de nombreux formats, en particulier des mangas, des romans et des jeux vidéo. Elle appartient au sous-genre *Mecha*, c'est-à-dire qu'elle met principalement en scène des personnages pilotant de gigantesques robots de combat, généralement humanoïdes, faisant une vingtaine de mètres de hauteur voire plus, appelés *Mobile Suits*. Au sein de ce sous-genre, *Gundam* s'est distingué dès ses débuts en adoptant une approche nouvelle à l'époque : l'idée de départ était d'associer l'existence de puissants robots militaires à une vision géopolitique et technologique très élaborée de notre Système solaire, tel qu'il pourrait se présenter d'ici quelques siècles. En a résulté le *real robot*, genre SF nouveau qui s'est aussitôt opposé, avec son souci affirmé concernant la plausibilité du contexte proposé, au *super robot* qui l'a précédé.

Real Robot

Apparu en 1979 avec la première série de la franchise, *Mobile Suit Gundam*, le *real robot* se veut, comme son nom l'indique, plus proche d'une éventuelle réalité futuriste, aussi hypothétique soit-elle, que ne l'étaient les fictions de l'époque. Ce genre s'est, d'une certaine manière, créé en réaction au *super robot* qui met en scène depuis le milieu des années 50 de gigantesques robots surpuissants sans aucun souci de justification technique, industrielle,

militaire ou politique, dans une logique de pur divertissement.

La première série *Gundam* arrive, elle, avec un univers beaucoup plus construit, piochant très largement dans le vivier de la science-fiction traditionnelle avec ses colonies spatiales inspirées de celles d'O'Neill situées sur les points de Lagrange de la banlieue terrestre, ses rentrées atmosphériques périlleuses, sa prise en compte des problématiques liées aux faibles gravités et s'offrant même le luxe de créer ses propres théories astrophysiques.

Les robots eux-mêmes bénéficient de ce souci de réalisme et sont dotés, entre autres, de sources d'énergie, de systèmes de propulsion et bien sûr d'armes qui possèdent un fonctionnement basé sur des principes physiques réels ou inventés pour l'occasion plutôt que des sortes de superpouvoirs se présentant sous la forme d'attaques spéciales. Ils ne sont plus forcément les stars incontournables de la série même s'ils conservent une place de choix au sein du récit.

Mais c'est surtout l'aspect géopolitique qui est nettement plus travaillé avec l'abandon de la figure du grand méchant monolithique qui attaque sans relâche le héros et ses alliés avec son « monstre de la semaine ». Si des oppositions frontales entre deux factions apparaissent régulièrement, les choses sont généralement beaucoup plus complexes qu'elles ne le laissent paraître et les complots et retournements de situation peuvent s'enchaîner à un rythme effréné. Sans compter qu'il est très fréquent que les factions impliquées soient bien plus nombreuses que ce qui avait été envisagé au départ...

Cela permet au passage d'aborder tout un ensemble de thématiques plus matures telles que la manipulation, la trahison, la vengeance, l'abnégation, la justice, l'honneur ou l'humilité.

Historiquement, le *real robot* est également attaché à un développement beaucoup plus poussé de la psychologie des personnages qui ne sont plus de simples héros destinés à sauver la Terre d'une terrible menace mais qui ont une personnalité plus complexe, peuvent douter et même avoir d'incessants états d'âmes. Ce dernier aspect n'est cependant pas forcément indissociable du *real robot* et est, finalement, en grande partie dépendant de la sensibilité des scénaristes et du réalisateur/producteur.

SF Militaire

En particulier, le *real robot* fait très largement appel au sous-genre de la *science-fiction militaire*, aussi bien sur la forme que sur le fond, pour essayer de s'en détourner quasiment aussitôt. Si les intrigues se déroulent sur fond de guerres spatiales et impliquent massivement les forces armées des différentes factions impliquées, les héros sont généralement des adolescents ou de jeunes adultes

qui sont obligés, malgré eux, de se battre pour barrer la route à leurs adversaires, tout en rejetant les ignominies engendrées par la guerre. Une posture antimilitariste qui n'est cependant pas totalement assumée puisque les conflits finissent toujours par se résoudre par les armes. Dans les faits, la guerre est au final vue comme un mal nécessaire pour parvenir à repousser voire à vaincre des adversaires dont les visées sont définitivement aussi machiavéliques qu'avilissantes.

C'est également une nécessité fictionnelle qui permet de mettre en scène les nombreux Mobile Suits des protagonistes et de leurs ennemis dans des combats spectaculaires et trépidants, qu'il s'agisse de duels acharnés ou de batailles de grande envergure. Des affrontements sans merci qui s'avèrent des plus incertains et particulièrement mortels. Car il n'est pas rare que des personnages, y compris parmi les premiers rôles, y perdent la vie, en particulier dans la saga *Gundam* peu avare en décès prématurés. La guerre est à nouveau vue sous un jour sombre afin de rappeler à quel point elle peut se montrer cruelle et sans aucune pitié.

Hard Science

Bien que le *real robot* penche assez clairement du côté de la *hard science*, il ne s'en réclame pas pour autant. En effet, dès ses débuts, *Gundam* a fait appel à la *superscience* avec l'adoption de la physique de Minovsky qui met en jeu des particules du même nom et qui permet de justifier beaucoup de choses, bien souvent en contradiction avec les lois physiques connues. La fidélité aux principes scientifiques est donc à géométrie variable : par moment très poussée et, à d'autres occasions, totalement fictionnelle.

Par ailleurs, divers aspects classiques de la science-fiction tels que la sécurité informatique ou la biotechnologie qui peuvent prendre une place très importante dans des œuvres *hard science*, sont peu ou pas abordés afin de consacrer l'essentiel de l'intrigue au développement des personnages et aux affrontements entre méchas.

Une vision *hard science* d'autant moins respectée au travers de la saga *Gundam* qu'il est fréquent que le *real robot* puisse lorgner du côté du *super robot* avec ses super-attaques hyper spectaculaires et tellement jouissives. La frontière entre les deux types de fiction n'est donc pas si étanche, au point que certaines œuvres se réclament des deux genres (comme c'est le cas de *Gunbuster* ou d'*Evangelion*) et qu'à partir d'un certain niveau de surenchère technologique, un contexte au départ clairement *real robot* peut très largement flirter avec le *super robot* sans que cela n'émeuve grand monde.

Seinen ou Shōnen ?

Par rapport à tous ces éléments, on pourrait s'attendre à ce que le *real robot* penche plutôt du côté

du *seinen* (des fictions calibrées pour de jeunes adultes, a priori de sexe masculin) mais les séries ont généralement vocation à s'adresser à un public assez large dont les jeunes adolescents sont, la plupart du temps, la cible privilégiée. En résulte bien souvent un parti-pris qui, sans véritablement tendre vers le *shōnen* (des récits s'adressant spécifiquement aux adolescents masculins), navigue entre les deux approches d'une manière plus ou moins habile et efficace.

Bien évidemment, on trouve aussi des exemples de séries qui ont clairement choisi leur camp comme c'est le cas de *Iron-Blooded Orphans* et, plus encore, de *Gundam Thunderbolt* qui adoptent un ton résolument plus adulte que la majorité des autres productions de la franchise ou, à l'inverse, des œuvres telles que *Mobile Fighter G Gundam* ou *Gundam Build Fighters Try* qui s'inscrivent ouvertement dans un style *nekketsu*, ces récits initiatiques donnant le premier rôle à de jeunes héros ayant le sang chaud et où les combats, dont les préceptes sont hérités des arts martiaux asiatiques, les opposent à de multiples adversaires et prennent une place prépondérante, à la manière de *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto* et consorts.

Ce choix possède, comme on peut s'en douter, une influence majeure sur le choix de l'âge des principaux protagonistes qui est logiquement défini en rapport avec celui du public visé, autorisant dès lors à s'aventurer sur le chemin des relations sentimentales, de manière plus ou moins poussée, pour les fictions qui auront pris le parti de sélectionner des personnages aptes à vivre de telles romances. Des histoires d'amour bien souvent contrariées qui peuvent connaître une issue tragique comme c'est le cas dans *Mobile Suit Gundam* ou *Zeta Gundam*, ou bien une fin plus heureuse à la manière de ce qui existe dans *Gundam Seed*. Il n'est pas rare que l'on puisse également aboutir à un triangle amoureux à la manière de *Macross*.

Qu'est-ce que Gundam EX ?

Philosophie

Prise dans son ensemble, la franchise *Gundam* c'est au total une bonne dizaine d'époques ou de contextes plus ou moins liés entre eux dont le plus connu est l'*Universal Century* (UC), celui de la toute première série. L'objectif poursuivi avec *Gundam EX* est de développer une continuité à part entière (le *Solar Century* en l'occurrence) au sein du « multivers » *Gundam* en puisant à loisir au sein des différentes continuités et chronologies, en particulier l'UC qui est la plus développée, sans pour autant subir les contraintes associées à chacune d'entre elles.

Cela permet ainsi de définir un univers neuf, prêt à accueillir les nombreuses péripéties des personnages des joueurs, tout en s'affranchissant des carcans inhérents aux fictions préexistantes (chronologies prédéfinies, événements ou lieux secrets déjà connus,

problématiques déjà résolues...) afin de permettre aux héros incarnés par les participants d'être les véritables protagonistes d'une histoire qui reste à écrire plutôt que d'être condamnés à jouer les seconds couteaux, perpétuellement dans l'ombre des grandes figures de l'époque de référence.

Gundam EX c'est donc la possibilité de piocher librement dans chacun des univers de la franchise et même dans diverses séries de *real robot* qu'il s'agisse d'animes tels que *Macross*, *Southern Cross*, *Mospeada*, *Votoms*, *Dragonar*, *Patlabor*, *Nadesico*, *Full Metal Panic!* et *Code Geass*, de jeux de stratégie tels que *BattleTech*, *Mecha!*, *Heavy Gear*, *Mech Deck* et *GKR* ou bien de jeux vidéo tels que *Musha Aleste*, *Front Mission*, *Virtual-On*, *Armored Core*, *Zone of the Enders*, *Border Break*, *Titanfall* ou *Hardcore Mecha* et bien d'autres encore. Il sera alors question de sélectionner les ingrédients qui semblent dignes d'intérêt et d'écarter, définitivement ou provisoirement, ce qui semble moins approprié ou moins fonctionnel, en accord avec l'ambiance recherchée.

Solar Opera

Situé quelque part entre le *space opera* pur et dur où l'accent est mis sur les voyages intersidéraux voire intergalactiques et le *planet opera* dont l'intrigue est centrée sur une unique planète généralement dotée de caractéristiques originales, le *solar opera* se positionne dans un futur relativement éloigné au sein duquel l'humanité est parvenue à conquérir le Système solaire mais sans être encore capable de s'étendre à travers la Voie lactée. Outre les colonies édifiées à la surface des principaux astres orbitant autour du Soleil et leurs plus gros satellites naturels, les humains prennent également place au sein de vastes colonies spatiales capables d'accueillir des millions de résidents. C'est une nouvelle ère pour l'humanité qui, sans avoir totalement quitté son lieu de naissance, apprend peu à peu à vivre en dehors de la planète bleue.

Gundam EX transpose ainsi les ingrédients classiques du genre *Mecha*, en particulier ceux du *real robot*, à ce type de contexte en élargissant le théâtre des conflits à l'ensemble du système planétaire plutôt que de rester confiné aux alentours de la Terre, comme c'est le cas la plupart du temps dans les différentes fictions de la saga. À la manière d'un *Cowboy Bebop* ou d'un *The Expanse*, il propose ainsi aux protagonistes d'explorer un ensemble particulièrement vaste et diversifié au cours de leurs différentes aventures.

L'univers proposé suit en quelque sorte les traces des mangas de la série *Mobile Suit Crossbone Gundam* ou de décors de campagne tels que *Jovian Chronicles* tout en proposant un contexte original permettant ainsi de sillonner la quasi-totalité du Système solaire. Un cadre grandiose à la hauteur des exploits que vont devoir accomplir les personnages des joueurs dans leur lutte acharnée contre une adversité toujours plus relevée.

Principe du Jeu de Rôle

Le jeu de rôle sur table est apparu il y a de cela une bonne quarantaine d'années sous la forme d'une évolution à plus petite échelle des wargames, les jeux de guerre stratégiques dans lesquels s'affrontent des armées sur un vaste champ de bataille. Peu à peu, la gestion puis l'interprétation d'un personnage ont pris de plus en plus d'importance au point d'en faire un jeu à part entière qui a dès lors développé ses propres règles et défini ses propres conventions.

Concrètement, les joueurs décident d'incarner chacun un personnage imaginaire dit Personnage Joueur (PJ) au cours d'une partie qui suit le scénario préparé par le Maître du Jeu ou Meneur de Jeu (MJ) dans lequel toute une série d'événements et d'épreuves (rencontres, énigmes, enquêtes, combats, poursuites, explorations, pièges...) attendent les PJ. Le jeu se déroule sous forme de dialogues et le but consiste pour chaque PJ à résoudre les problèmes qui lui sont posés, à sortir vivant de l'univers dans lequel il s'est engagé, voire à accroître ses compétences dans divers domaines en accumulant de l'expérience.

L'univers du jeu de rôle et le scénario créé par le Meneur de Jeu sont simulés par le biais d'un système faisant généralement intervenir des jets de dés et des tables de référence. Il s'agit donc d'un jeu de société possédant un but : mener à bien l'aventure que le MJ propose, des règles : assez nombreuses et parfois quelque peu complexes afin de simuler une réalité dans laquelle évoluent les PJ en toute liberté. Mais c'est aussi et surtout l'incarnation d'un personnage de façon cohérente par chacun des joueurs. Un des participants, le MJ, n'est donc pas réellement un joueur mais joue tour à tour le rôle de scénariste, de narrateur et d'arbitre.

Matériel

Afin de lancer une partie de *Gundam EX*, outre le présent manuel, vous allez avoir besoin de vous munir, pour chacun des joueurs, des fiches de Personnage et de Mobile Suit, d'un crayon, d'une gomme ainsi que de deux dés à dix faces (D10). Pour l'ensemble de la table, il est nécessaire de disposer d'au moins deux paquets de cartes (si possible contenant 54 cartes plutôt que 32), un pour les joueurs et un pour le meneur. Ce dernier peut également se munir de la *Fiche du Meneur* et du scénario d'introduction dont il aura pris connaissance au préalable ou faire jouer une aventure qu'il aura lui-même concoctée.

Chronologie

Calendriers

Le contexte de *Gundam EX*, qui se situe quelque chose comme quatre à cinq siècles dans le futur, comporte non pas un mais trois calendriers

successifs. Les deux plus anciens ne sont plus utilisés à l'heure actuelle car ils ont été remplacés par le plus récent d'entre eux : le *Solar Century* (SC), intimement associé à l'existence de la Solar Federation (SF).

Les trois calendriers en question correspondent par conséquent à trois périodes distinctes de l'évolution de l'humanité future. Il s'agit dans l'ordre de :

- La période précoloniale : Calendrier Précolonial (PC) correspondant à l'époque des nations.
- La période coloniale : Calendrier Colonial (CC) mis en place du temps de l'Earth Federation.
- La période solaire : Solar Century (SC) établi par la Solar Federation.

Résumé

Le Calme avant la Tempête

Nous sommes actuellement en SC-79. Une période qui pourrait sembler des plus stables de prime abord alors que la Fédération Solaire va bientôt fêter son quatre-vingtième anniversaire et qu'elle n'a jamais connu le moindre conflit d'envergure. Mais il serait bien imprudent de se fier aux apparences, car si le Conseil Fédéral se veut rassurant en minimisant les tensions qui existent entre la Solar Federation et la République de Zeus (RZ), cela fait déjà pas mal d'années que les deux plus grosses entités du Système solaire sont entrées dans une interminable guerre froide qui ne demande désormais qu'à éclater.

La Sécession

Tout cela remonte à SC-44, année qui a été marquée par la sécession de Zeus au cours d'un discret bras de fer entre la toute jeune république réunissant les diverses colonies de Jupiter sous sa bannière et la Fédération qui a toujours tenu à conserver la sacro-sainte unité d'une humanité de plus en plus éparpillée aux quatre coins du Système solaire. Désireux de ne pas rééditer les erreurs de leurs prédécesseurs de l'Earth Federation (EF), les dirigeants de la Solar Federation ont peu à peu accepté chacune des doléances de la République de Zeus, au point de lui accorder une véritable autonomie de peur qu'un affrontement trop direct ne mène à une fronde généralisée des colonies comme ce fut le cas au cours de la tristement célèbre Guerre d'Insoumission...

La Grande Guerre

C'est en CC-127, il y a environ un siècle et demi, que les premières escarmouches interplanétaires eurent lieu. Sûre de sa force, l'Earth Federation considéra qu'il ne lui faudrait que quelques jours pour mater ces prétendues révoltes. Las, c'est à une terrible guerre de plus de vingt ans qu'il lui fallut participer et dans laquelle elle s'est peu à peu

embourbée, perdant progressivement le soutien de chacune de ses colonies, dès lors qualifiées d'insoumises. Si l'humanité en sortit exsangue, sa population ayant été réduite de moitié, personne ne put désigner de vainqueur. C'est au sortir d'une période de chaos qui s'étala sur une bonne cinquantaine d'années que fut établi un système tout à la fois plus juste et plus proche de chacun des citoyens et qui ne tarda pas à rallier à sa cause la quasi-totalité des humains du Système solaire. La Solar Federation était née : l'an Un du Solar Century fut proclamé.

La Menace

De son côté, l'ambitieuse République de Zeus a mis à profit les trente dernières années pour nouer des alliances et des partenariats avec de multiples colonies plus ou moins eseuilées (en particulier du côté de Saturne et d'Uranus mais également du côté de Mars) et mettre sur pied une puissante armée dont la relative infériorité numérique serait largement compensée par l'extrême sophistication de ses armements. Ce d'autant plus que les scientifiques de la RZ sont réputés très en avance en termes d'ingénierie génétique, dans le but avoué de sélectionner des humains supérieurs, à même de parfaitement s'intégrer au sein d'une société qui a peu à peu érigé la méritocratie en tant que philosophie de vie. Plus que jamais, les plus faibles doivent s'effacer devant les plus performants et seules les confrontations directes permettent de désigner ceux qui sont les plus méritants...

L'Espoir

Mais la Fédération Solaire a décidé de ne pas rester les bras croisés face à cette menace de plus en plus clairement affichée. Se préparant discrètement à l'affrontement qui semble désormais inéluctable, elle a lancé plusieurs projets top secret dont certains visent à lui permettre de rattraper son retard dans le domaine clé des Mobile Suits, ces puissants robots de combat dont l'importance stratégique n'est plus à démontrer tant ils ont su s'avérer décisifs au cours des diverses batailles de la Guerre d'Insoumission. De nouveaux prototypes très prometteurs, en cours de développement, devraient ainsi permettre aux forces fédérales d'inverser la tendance et de conserver leur suprématie au cas où les forces de Zeus se décideraient à passer à l'attaque...

02 Exposition – Le Solar Century

Vivre en SC-79

Plusieurs siècles dans le futur, l'humanité a conquis le Système solaire et vit désormais tout autant dans l'espace ou à la surface d'astres étrangers que sur sa planète d'origine. Mais la terrible Guerre d'Insoumission et le chaos qui l'a suivie ont laissé des traces dans les esprits et ont surtout durablement affecté la planète bleue. Au point que la Terre, toujours en reconstruction, en porte encore les stigmates et n'abrite plus que cinq milliards d'habitants. L'autre moitié de l'humanité est regroupée au sein des diverses colonies spatiales et astrales que compte Syssol, le Système solaire.

Grâce aux nombreuses mesures instaurées par la Solar Federation, la vie dans les principales villes terrestres et dans les colonies est cependant des plus agréables désormais. Éducation, travail, santé, justice, protections sociales... les réformes entreprises par la Fédération ont fini par porter leurs fruits et ont mené l'humanité vers une nouvelle ère de prospérité qui a permis et permet encore de disposer des fonds nécessaires afin de financer les nombreux travaux de reconstruction tant sur Terre que dans les différentes colonies fédérées.

Habitats Spatiaux

Historique

L'une des plus importantes innovations de la période coloniale (Colonial Calendar CC) a été la construction de nombreuses colonies spatiales situées au niveau des deux points de Lagrange stables (L4 et L5) du système Terre-Lune (indicatif TerraLuna) en prenant pour base les technologies développées dans le cadre de l'établissement de la première base lunaire. L'inauguration du premier habitat spatial est d'ailleurs le point de départ du Calendrier Colonial, l'an CC-1.

Les colonies spatiales ont permis de soulager une Terre surpeuplée, le nombre d'habitants étant estimé à près de 15 milliards à cette époque. Si la réticence des gens fut difficile à vaincre au départ, de nombreux colons ont peu à peu pris le chemin des étoiles pour rejoindre leur nouvelle résidence, à plus de 300 000 kilomètres de la Terre. Si quelques incidents ont inmanquablement émaillé les débuts de la colonisation spatiale, elle fut au final un immense succès. À tel point qu'il fallut très rapidement refuser une bonne partie des candidatures afin d'éviter une surpopulation préjudiciable aux habitats spatiaux et que le système ne soit victime de son succès.

Il devint par conséquent nécessaire de mettre les bouchées doubles afin de construire de nouvelles colonies spatiales (celles de deuxième génération) et même d'en placer certaines au niveau des trois points

de Lagrange instables (L1 à L3), les deux premiers étant déjà en voie de saturation.

Dans le même temps, les bases lunaire et martienne prirent de l'ampleur et devinrent d'authentiques colonies astrales ouvrant la voie vers une colonisation plus large du Système solaire qui s'effectua tout au long de l'ère coloniale. De nouvelles colonies spatiales furent dès lors inaugurées un peu partout, en premier lieu dans la partie dite interne du Système solaire (de Mercure à Mars) mais également au-delà, en particulier du côté des deux géantes gazeuses les plus proches, Jupiter et Saturne.

Solar Century

On estime que plus d'un tiers de l'humanité vit désormais au sein des différents habitats spatiaux de Syssol. Au fil des générations, les différents systèmes de recyclage et de BioSupport se sont améliorés au point que les conditions de vie au sein d'une colonie spatiale sont désormais optimales avec une température et une luminosité régulées en permanence. Il n'existe plus aucune restriction en termes d'utilisation d'eau potable, d'énergie ou du point de vue des ressources alimentaires comme cela pouvait être le cas par le passé. Au point qu'il est souvent très difficile pour un colon qui a toujours vécu dans un habitat spatial (ou même astral) de se rendre sur Terre et de découvrir tous les désagréments associés à la vie terrestre avec ses températures changeantes, ses précipitations, ses intempéries, les risques de nourriture avariée, les maladies infectieuses...

Mais l'inverse est également vrai : les purs terriens ont souvent du mal à s'adapter à l'environnement aseptisé des habitats spatiaux et à l'aspect très artificiel qui se dégage, à leurs yeux, de chacun des éléments qui constituent le quotidien des colons.

Les colonies spatiales possèdent différentes appellations en fonction de leur localisation et de leur ancienneté. C'est ainsi que les habitats situés autour de la Terre possèdent pour la plupart l'indicatif *TerraLuna* accompagné de deux chiffres indiquant pour le premier le point Lagrangien et pour le deuxième un numéro d'identification. Ainsi TerraLuna-5-1 désigne une colonie de la Terre, située sur le point L5 du système Terre-Lune et portant le numéro 1 au sein des habitats de sa zone. Dans les faits, chacun des habitats possède un surnom qui est nettement plus usité que leur indicatif administratif.

Dans le même ordre d'idée, c'est l'indicatif *TerraSol* qui est utilisé pour désigner les habitats situés sur les points de Lagrange du système Soleil-Terre.

Types d'Habitats

Il existe plusieurs types d'habitats spatiaux de cinquième génération. Les plus courants sont les cylindres O'Neill mais on rencontre également assez

souvent des tores de Stanford et de temps en temps des sphères de Bernal. Plus rares sont les habitats de type sabliers qui sont apparus vers la fin de la quatrième génération et qui ne sont, de fait, pas encore très répandus.

Cylindres O'Neill

Se présentant sous la forme de gigantesques cylindres faisant plusieurs kilomètres de diamètre (généralement de 5 à 6 km), capables d'héberger des millions de personnes, ces habitats spatiaux s'étendent sur une longueur allant de 20 à 200 km selon les versions.

Chaque cylindre est généralement composé de six tranches d'égales superficies qui s'étendent sur toute la longueur de la colonie. Trois d'entre elles sont des surfaces transparentes de type « fenêtre » permettant à la lumière solaire d'entrer de manière directe ou indirecte et les trois autres sont de type « sol » sur lesquelles sont installées les zones habitables. De plus, un anneau agricole extérieur, faisant de trente à cent kilomètres de diamètre, tourne à une vitesse différente et abrite les diverses cultures destinées à fournir la nourriture aux habitants et au bétail. Certaines unités de production sont situées au centre de la colonie, à proximité de l'antenne satellite, afin de ne subir qu'une pesanteur minimale dans le but de favoriser certains procédés industriels bien spécifiques. Le ou les spatioports de la colonie sont généralement situés en périphérie du cylindre, soit sur la surface externe, soit aux extrémités de celui-ci.

L'ensemble est situé au niveau d'un des points de Lagrange des différents systèmes planète-satellite ou soleil-planète de Syssol et subvient en grande partie à ses besoins énergétiques grâce à de gigantesques panneaux solaires captant en permanence le rayonnement du Soleil. Si le besoin s'en fait sentir, les réacteurs à fusion de la colonie peuvent être mis à contribution afin de fournir un surplus d'énergie.

Tores de Stanford

Offrant une plus faible capacité que les cylindres O'Neill, les tores de Stanford font généralement entre deux et cinq kilomètres de diamètre et tournent à une vitesse angulaire suffisante pour fournir une pesanteur artificielle équivalente à celle de la Terre (de 0,95 à 1,05 g) au niveau de la partie extérieure de l'anneau grâce à la force centrifuge générée. Leurs tailles leur permettent généralement d'héberger entre 10 000 et 200 000 résidents permanents, environ un million pour les plus imposants.

La lumière du Soleil est redirigée au sein de l'habitat grâce à un ingénieux système de miroirs. L'anneau périphérique est connecté au noyau central grâce à un ensemble de tubes permettant la circulation des personnes et des marchandises. Ce noyau n'étant pas soumis à la force centrifuge créée par la rotation, il est possible d'y installer des industries nécessitant

d'opérer en apesanteur. De plus, les vaisseaux spatiaux peuvent facilement s'amarrer dans cette zone qui abrite généralement un ou plusieurs spatioports.

L'intérieur du tore est utilisé comme espace d'habitation et d'activité tertiaire. Sa taille relativement importante permet de reproduire un environnement naturel incorporant des espaces verts et des zones boisées s'intercalant entre les secteurs dédiés aux logements et aux immeubles de bureaux. Pour un observateur, cet espace intérieur ressemble à une sorte de vaste vallée glaciaire qui se dirige vers le haut, jusqu'à reboucler sur elle-même. La densité de population est similaire à celle d'une banlieue dense, avec certaines parties du tore réservées à l'agriculture et à l'élevage et d'autres aux habitations.

Sphères de Bernal

Elles se présentent sous la forme de vastes coquilles sphériques faisant de un à trois kilomètres de diamètre. Les « Bernal » les plus courantes sont capables d'héberger une population allant de 20 000 à 50 000 personnes, certaines peuvent aller jusqu'à 100 000 habitants mais c'est assez rare. Afin de fournir une atmosphère respirable, la sphère est remplie d'air sous pression et tourne à une vitesse suffisante pour produire une pesanteur terrestre à l'équateur. C'est donc principalement cette zone située sur une bande s'étendant de part et d'autre de l'équateur interne qui est occupée par les colons.

Le paysage intérieur ressemble ainsi à une grande vallée qui suit l'équateur. Des miroirs externes permettent d'apporter la lumière solaire à travers des zones transparentes situées au niveau des pôles. La forme sphérique possède en outre une bonne capacité de résistance à la pression atmosphérique ainsi qu'un bon rapport masse/protection contre les radiations. Ces sphères sont donc principalement utilisées autour des planètes proches du Soleil, c'est-à-dire Mercure et Venus.

Sabliers de Seed

Plus rares car bien plus récents, ces habitats se présentent sous la forme d'une sorte de gigantesque sablier faisant une trentaine de kilomètres de long, particularité qui leur vaut leur surnom. Il s'agit en réalité de troncs de cônes de révolution en rotation autour d'un axe passant par le sommet des deux demi-cônes, ce qui permet d'engendrer la pesanteur artificielle. Les surfaces planes en forme de disque situées aux deux extrémités de la colonie servent de zones habitables et ont un diamètre d'environ dix kilomètres. Les deux disques sont reliés au moyeu central par le biais d'un faisceau de nanotubes de 30 km de long qui abritent plusieurs ascenseurs à grande vitesse qui font la liaison entre la partie centrale des deux zones habitables et le moyeu de la colonie.

L'ensemble est également relié à de gigantesques miroirs externes orientables qui reflètent la lumière solaire vers les deux espaces habités et qui comportent également des panneaux solaires. Enfin, le moyeu est doté de docks spatiaux et d'un spatioport capables de recevoir les différents vaisseaux en transit. Au total, les « sabliers » peuvent accueillir jusqu'à deux millions d'habitants de manière permanente.

Physionomie

Les habitats spatiaux comportent essentiellement de vastes villes regroupant bureaux, commerces et habitations, entrecoupées de larges espaces verts le plus souvent arborés afin de recycler naturellement la majorité du CO₂ émis. Les usines et pôles industriels sont le plus souvent automatisés et regroupés à part afin de maîtriser plus facilement la pollution qu'ils génèrent. Par ailleurs, des musées, des centres de loisirs et des parcs d'attraction sont disséminés sur chacune des zones (les bandes habitables dans le cas des colonies O'Neill) afin de proposer tout un ensemble de divertissements aux résidents et aux visiteurs de passage.

Diverses infrastructures (routes, trains à sustentation magnétique...) permettent de circuler au sein d'une aire habitable et également de passer facilement d'une zone à une autre : le plus souvent il s'agit de ponts enjambant les gigantesques baies transparentes destinées à laisser passer la lumière solaire. Enfin chaque colonie est dotée d'au moins un spatioport permettant de la relier avec le reste de SysSol. Les spatioports comportent des baies d'amarrage, des hangars de stationnement, des ateliers de maintenance, des cales sèches, des halls d'échange et d'attente pour les passagers en transit et des docks pour le chargement et le déchargement des marchandises des vaisseaux de fret. Dans certains cas, une zone militaire peut également être intégrée, avec une séparation nette d'avec la zone civile.

Défense

D'une manière générale, les colonies spatiales civiles n'ont pas réellement les moyens de disposer de systèmes de défense très élaborés. Elles possèdent généralement quelques batteries de canons (des Beam Cannons le plus souvent) et quelques appareils armés afin d'assurer le maintien de l'ordre et leur défense mais comptent le plus souvent sur l'arrivée, plus ou moins rapide, d'une flotte d'intervention de la Fédération ou, à défaut, de leur entité de tutelle.

Les colonies jugées stratégiques, notamment celles qui abritent certaines usines dont la production est cruciale ou des complexes militaro-industriels, sont à l'inverse nettement mieux protégées et peuvent compter sur une garnison rattachée de manière permanente, un spatioport militaire et une flottille voire une flotte de défense intégrant bâtiments de guerre,

escadrons de chasseurs spatiaux et escouades de Mobile Suits.

Les colonies à vocation purement militaires sont, quant à elles, particulièrement bien défendues comme on peut s'en douter et peuvent notamment compter, en plus des unités susmentionnées, sur l'appui de nombreuses batteries de Beam Cannons réparties sur l'ensemble de la structure extérieure ainsi que sur plusieurs croiseurs et cuirassés spatiaux et de leurs escadres attitrées.

Habitats Astraux

Physionomie

Construits en dur à la surface des planètes et de leurs satellites, ces habitats partagent de nombreux points communs avec les colonies spatiales. Nombre de technologies utilisées sur les unes sont employées pour les autres. Historiquement, les modules préfabriqués, déposés à la surface des astres puis ancrés dans le sol ont été les plus employés au début de la colonisation du Système solaire. Ils ont été peu à peu remplacés par des habitats plus complexes, plus perfectionnés et surtout beaucoup plus durables.

L'une des architectures les plus répandues est basée sur une large forme circulaire faisant usuellement de un à dix kilomètres de diamètre, regroupant les principales habitations et industries. Celles-ci sont recouvertes par un vaste dôme transparent, à la fois capable de laisser passer les rayons du Soleil et de constituer une barrière efficace contre les rayonnements nocifs et ionisants. Le rôle du dôme est également de contenir l'atmosphère artificielle de la colonie. Afin de protéger le dôme contre les chutes de météorites, un écran protecteur de type I-Field peut parfois être déployé et un réseau de lance-missiles (qui peuvent également faire office de DCA) est généralement mis à contribution.

Lorsque la colonie a besoin de s'étendre, il est alors nécessaire de mettre en chantier un nouveau module circulaire qui sera relié au premier par le biais d'un ou plusieurs conduits souterrains faisant office de voies de communication et permettant l'acheminement de l'énergie, de l'eau potable et de l'air d'une section à une autre. Il est par conséquent possible d'estimer le développement d'une colonie à l'aune de ses nombreux dômes comme il est possible de le constater avec Hor-Desher, la capitale de Mars, qui est souvent surnommée la colonie aux 17 dômes.

La population d'une cité-dôme va de quelques milliers d'habitants à plusieurs millions pour les plus importantes d'entre elles. Ces dernières disposent de plusieurs astroports, généralement situés en dehors des dômes, et possèdent également des liens privilégiés avec une ou plusieurs stations orbitales chargées d'orienter et canaliser les flux de vaisseaux en approche et en partance afin d'optimiser les échanges commerciaux et fluidifier les trajets des passagers en transit.

Structure Interne

En ce qui concerne chacun des cylindres situés sous les différents dômes, les plus importantes cités sont organisées en strates constituant autant de niveaux accueillant aussi bien des zones résidentielles que des quartiers d'affaires ou des centres commerciaux et de loisirs. On trouve aussi un certain nombre d'espaces verts ainsi que diverses emprises dédiées à la biomasse. Enfin, les espaces restants sont consacrés aux galeries et locaux techniques ainsi qu'aux différents moyens de transports : ascenseurs et glisseurs.

Les plus importantes cités-dômes peuvent compter jusqu'à six à huit niveaux souterrains faisant chacun entre une dizaine et une vingtaine de mètres de hauteur. Ils s'articulent le plus souvent autour d'une imposante colonne centrale, servant de pilier à la coupole, au sein de laquelle on trouve les principaux ascenseurs desservant l'ensemble de la zone. La colonne est profondément ancrée dans le sol et accueille, à sa base, la principale station de ramplisseurs locale permettant de relier la zone aux autres dômes de la cité ainsi qu'aux astroports. Des voies de circulation dédiées aux véhicules particuliers et aux poids lourds complètent les moyens de communication internes. On trouve également nombre d'escalators et de tapis roulants permettant aux résidents de circuler rapidement au sein d'un même quartier.

La Terre

Une Situation Contrastée

Très largement ravagée au cours de la Guerre d'Insoumission, la Terre est encore en grande partie en reconstruction et présente de nombreux visages très disparates. Si les principales métropoles telles que Neo Hong Kong, Solaris, Bryghton et New Hattan City ainsi que les régions attenantes sont parvenues à remonter la pente au point d'être devenues relativement florissantes, on compte également de nombreuses zones désertiques et abandonnées dont les nombreux cratères témoignent encore aujourd'hui de la violence des affrontements. On trouve ainsi de nombreuses populations défavorisées qui subviennent tant bien que mal à leurs propres besoins en s'organisant en petites communautés relativement primitives et en profitant des aides humanitaires régulièrement fournies par la Fédération. Le plus souvent, cela prend la forme de distributions de nourriture et de médicaments.

Le climat terrestre a été lui-même durablement affecté avec des vents plus puissants que par le passé, des pluies plus violentes dans certaines régions alors que l'aridité a été accentuée dans d'autres. Malgré tout, les écosystèmes se sont peu à peu reconstitués, parfois de manière très différente de ce qui existait auparavant. Le niveau des mers a augmenté de manière assez significative mais moins que ce qui

avait été envisagé dans les projections datant de l'époque de précoloniale.

Bénéficiant de l'expérience acquise dans l'espace, la Fédération a entrepris depuis une bonne trentaine d'années d'implanter des cités-bulles inspirées des habitats astraux et de leurs technologies afin d'accueillir des dizaines voire des centaines de milliers d'habitants au sein de nombreuses régions réputées peu accueillantes dans le but d'en augmenter l'attractivité et de limiter les mouvements d'exode massifs qui ont eu pour effet de faire fortement gonfler la population des grandes métropoles. Ces « pôles de développement » bénéficient des derniers raffinements technologiques et ont principalement pour but de développer localement les secteurs secondaire et tertiaire.

Transport Spatial

Propulsion Classique

Dans un monde où l'humanité est répartie aux quatre coins du Système solaire, il est indispensable de parfaitement maîtriser le voyage spatial. Cela a été rendu possible grâce aux nombreuses avancées technologiques qui ont été réalisées tout au long de la conquête spatiale et de la colonisation progressive d'astres toujours plus éloignés de la Terre. Outre le développement de protections face au rayonnement solaire ionisant ou de systèmes BioSupport embarqués capables de subvenir aux besoins primaires des passagers, le perfectionnement des systèmes de propulsion spatiaux a été crucial afin de bénéficier de véhicules capables de rallier leur destination de manière efficace et sûre.

Fiables, légers et performants, les propulseurs Vernier équipent la totalité des appareils destinés à rejoindre l'espace ou à effectuer des transits spatiaux de tous types. Utilisés au départ pour leurs intéressantes capacités en termes de précision dans le domaine du contrôle de trajectoire, ils ont été peu à peu améliorés afin de pouvoir servir dans tous les domaines de propulsion dans le vide. Combinés aux propulseurs à fusion qui permettent de fournir le gros de la puissance, ils sont les deux composantes indissociables du transit spatial dit classique ou conventionnel.

Car malgré leurs nombreuses qualités et leur coût de fabrication très raisonnable, les propulseurs Vernier et les moteurs à fusion sont cantonnés à l'espace « normal ». Et face aux distances gigantesques qu'il est très souvent nécessaire de parcourir dans le Système solaire, il a également fallu développer des propulseurs capables de fonctionner en dehors de l'espace normal.

Distorsion Locale

Le développement des colonies et la conquête du Système solaire n'auraient pas été possibles sans une technologie de transit spatial

rapide digne de ce nom. Si les recherches en ce sens dataient de la période précoloniale voire de bien avant, il devint rapidement nécessaire de développer une solution à la fois économique, performante et fiable au cours de la période du Colonial Calendar. Grâce aux avancées scientifiques permises par la Relativité Extrapolée combinant les théories d'Einstein et la physique d'Ostrogradski, le principe de la Distorsion Locale fut dans un premier temps théorisé puis mis en pratique afin de parvenir à parcourir de grandes distances interplanétaires en un temps raisonnable.

Dans les grandes lignes, la Distorsion Locale ou Distorsion Gravifique permet d'atteindre des vitesses très élevées voire, en théorie, de s'approcher de très près de la vitesse de la lumière tout en restant localement en espace normal, c'est-à-dire sans pâtir des effets négatifs dus à la relativité, en particulier les effets de l'accélération qui sont très largement diminués. Cela est rendu possible grâce à l'utilisation de certaines des propriétés des particules d'Ostrogradski (également appelées particules OGK) qui permettent via un flux constant de distordre littéralement l'espace-temps autour du volume occupé par l'astronef utilisant le Propulseur DiGamma.

En fonction du Facteur de Distorsion (également appelé Facteur DiGamma) utilisé, un vaisseau peut se déplacer à une vitesse plus ou moins élevée, allant d'une unité astronomique (AU) par jour à 5 AU/jour, permettant ainsi de réaliser le trajet Terre-Jupiter en un jour dans ce dernier cas. Afin de mesurer l'importance de cette technologie, il suffit de se rendre compte qu'un Facteur 1 correspond à une vitesse de croisière de plus de 6 millions de km/h pour une dépense énergétique très raisonnable, nettement plus faible que ce qu'il serait nécessaire de consommer avec un système de propulsion classique.

Grâce à cette formidable invention, l'humanité a pu se répandre peu à peu dans l'ensemble du Système solaire, y compris dans ses lointains faubourgs regroupant les divers astres transneptuniens ou ceux de la ceinture de Kuiper. Malgré tout, se rendre dans le système planétaire le plus proche de Syssol avec un vaisseau doté d'un propulseur de Facteur 5 prendrait près de 150 ans, rendant une telle expédition hors de portée avec les technologies actuelles.

Phoenix Dive

Une autre application de la physique d'Ostrogradski et des particules OGK, beaucoup plus récente celle-là et encore en plein développement, consiste à envisager de réaliser une rentrée atmosphérique récupérative en se basant sur la technologie existante du *Wave Ride*. Cela permettrait théoriquement d'engranger une partie de l'énergie de l'échauffement thermique dû au transit rapide dans le but de la stocker et de la réutiliser pour la phase de décollage et de mise sur orbite, particulièrement gourmande en carburant.

Le but est ainsi de limiter l'échauffement au niveau de la coque de l'astronef qui est particulièrement

préjudiciable pour sa durée de vie ainsi que celle de certains des composants et systèmes de l'appareil et également de limiter la dépense d'énergie phénoménale pour s'extirper du champ gravitationnel d'une planète comme la Terre lors d'un lancement spatial, en réutilisant l'énergie ainsi récupérée lors de la descente.

Si les premiers résultats de ce que l'on appelle le *Phoenix Dive* sont très loin de permettre d'obtenir une mise sur orbite gratuite d'un point de vue énergétique, ils sont cependant très encourageants et devraient permettre à l'avenir de limiter très fortement les dépenses énergétiques et de casser l'image de puits gravitationnel associée aux gros astres telluriques tels que la Terre.

Ascenseurs Orbitaux

Il est à peu près certain désormais qu'il existait pratiquement une douzaine d'ascenseurs orbitaux à la surface de la Terre à l'époque de l'Earth Federation. Pas un seul d'entre eux n'a survécu à la Guerre d'Insoumission. Étant donné le budget faramineux que la construction d'une telle infrastructure engloiterait, même dans le cadre d'une version légère, la Solar Federation n'a toujours pas franchi le pas. Elle a en effet préféré donner la priorité à la reconstruction post-conflit et à la réinsertion des plus démunis. Les différents projets de construction d'ascenseurs orbitaux n'ont par conséquent pas dépassé le stade d'embryons.

Il semble cependant clair désormais qu'un tel moyen d'échange entre la Terre et l'espace permettrait de dynamiser l'économie de la planète bleue, en particulier dans certaines zones défavorisées et aurait également un impact positif pour toute la banlieue terrestre. C'est pourquoi les dirigeants de la SF font régulièrement des déclarations officielles impliquant le lancement d'études préliminaires ouvrant la voie à la mise en place d'un véritable projet financé par des fonds publics, malgré la montée en puissance du concept concurrent qu'est le *Phoenix Dive*.

Vie Quotidienne

Civilisation de l'Information

Les citoyens de la Fédération, qu'ils soient des terriens ou des colons, vivent dans un monde extrêmement connecté au sein duquel l'information transite très rapidement grâce au réseau en accès libre et gratuit fourni par la Solar Federation, *SolarNet*. Tout le monde possède un *SmartCom* connecté, aux fonctions tellement nombreuses et diversifiées que plus personne n'est capable de les énumérer, auquel s'ajoute divers types de *VisioSystèmes*, des lunettes extrêmement discrètes qui font office de systèmes mains libres intégrant écrans, écouteurs, micros et caméras.

Si les intelligences artificielles ont bien progressé, notamment en ce qui concerne l'apprentissage

automatique, elles restent relativement limitées et permettent principalement de disposer d'assistants personnels intégrés dans les SmartComs et de donner vie à des robots-jouets évolués tels que le modèle *Haro* de Wissgenheim Robotics. Il n'existe cependant pas de véritables robots ou androïdes doués d'une réelle autonomie à l'exception de certains modèles militaires tels que les drones de Classe *Automaton*. Mais d'un pur point de vue mécanique et cybernétique, la maîtrise est bien réelle, au point que le développement de mastodontes faisant entre dix et vingt mètres de haut tels que les Mobile Labors et les Mobile Suits est parfaitement maîtrisé en termes de conception et de production et ils n'ont désormais plus aucun secret pour les principales corporations les fabriquant.

Moyens de Transport

Au sein d'une colonie ou à la surface de la Terre, les moyens de transports les plus répandus restent les véhicules automobiles à roues ainsi que les *RamGlisseurs*, des trains à sustentation magnétique capables de dépasser les 600 km/h. S'ils ont beaucoup évolué et sont pour la plupart supersoniques, les avions restent les rois des airs principalement sur Terre et de manière plus anecdotique à l'intérieur des colonies où l'espace limité restreint les possibilités d'utilisation. Ils sont le plus souvent remplacés dans les habitats spatiaux par les Vernier individuels qui se présentent sous la forme de propulseurs dorsaux. Leur utilisation nécessite cependant un permis spécifique qui n'est généralement accordé qu'aux forces de l'ordre (police, forces militaires) et aux équipes de secours (pompiers, premiers secours, protection civile). Dans l'espace, les déplacements sont assurés par plusieurs types de vaisseaux. Les moyen et long-courriers, dotés de propulseurs DiGamma, effectuent les liaisons interplanétaires ou inter-colonies sur de longues distances, généralement à partir de 0,1 AU soit environ 15 millions de kilomètres. Pour les transits transorbitaux, des navettes spécifiques sont utilisées. Dotées de puissants propulseurs classiques pour la mise sur orbite et d'une coque renforcée pour les rentrées atmosphériques, elles sont le plus souvent appelées *Express orbitaux* et enchaînent les allers-retours entre la surface et les stations orbitales de transit. Pour les trajets courts, d'une colonie à une autre au sein d'un même point Lagrangien par exemple, des navettes légères uniquement dotées de propulseurs standard peuvent être utilisées.

Système Monétaire

La monnaie officielle de la Fédération est le Crédit Solaire ou plus simplement *Crédit*. Elle fait à la fois office de devise et d'unité de compte. Elle n'est pas reconnue par la République de Zeus et ses alliés qui utilisent la *Drachme* depuis plus de trente ans désormais. Drachme qui, elle-même, n'est pas

reconnue dans la Fédération. Les colonies neutres possèdent parfois leurs propres monnaies (qui s'appellent souvent *Crédit*) et acceptent généralement à la fois les Crédits fédéraux, surnommés *CréFeds*, et les Drachmes de Zeus.

Le Crédit est une monnaie exclusivement scripturale dont il n'existe aucune version sous forme d'espèces. Les transactions peuvent être réalisées de trois principales manières : via les cartes de paiement qui jouent un rôle équivalent aux espèces, via les cartes de débit qui sont associées à un compte bancaire et via les cartes de crédit qui sont des cartes prépayées. À titre d'exemple, avec 5 Crédits il est possible de se payer un repas correct dans l'ensemble de la Fédération.

Le système bancaire fédéral est intégralement contrôlé par la Solar Federation qui a fait le choix de ne pas ouvrir ce domaine clé au secteur privé, refusant de courir le même risque que l'Earth Federation avant elle. Cette dernière avait vu certains établissements privés la trahir pour financer l'effort de guerre des Insoumis. Qui plus est, cela permet à la Fédération de fournir un service juste et équitable à l'ensemble de ses citoyens en leur garantissant qu'ils ne se fassent pas spolier par des établissements privés faisant fructifier au maximum leur argent tout en ne leur reversant que des intérêts minimes.

Santé & Soins

La Fédération a depuis toujours œuvré à la mise en place d'un système de santé universel capable de dispenser des soins de base gratuits à l'ensemble de ses citoyens, financés par les cotisations payées par l'ensemble des fédérés. Les différents organismes de la Fédération chargés des maladies, des accidents et de la santé publique, ont pour objectif de verser des pensions capables de couvrir tout ou partie des dépenses associées aux soins, hospitalisation et interventions nécessaires, en fonction des circonstances.

Par ailleurs, les progrès techniques ont permis de bénéficier de nombreuses avancées dans le domaine de la santé et des soins avec, entre autres, l'apparition de kits médicaux de plus en plus performants tels que les *MédiKits* et *TraumaKits*. Dans le but de sauver des vies lorsque l'intervention de personnes spécialisées est impossible ou difficile, le programme *MédiKit*, sur les bases de ce qui existait déjà en termes de trousse de premier secours à usage rapide, a été lancé dès les débuts de l'ère coloniale. Il a consisté à définir un matériel standard pouvant être facilement utilisé par tout un chacun sans avoir forcément des notions de médecine, tout en disposant d'un potentiel de soin très correct.

Une fois les standards définis, un premier module d'apprentissage avait été mis en place afin d'enseigner à tous à se servir des *MédiKits*. Depuis lors, un enseignement spécifique est dispensé aux enfants et aux adolescents afin d'exploiter pleinement le potentiel des *MédiKits*. Des formations

complémentaires sont également dispensées aux adultes à chaque évolution des MédiKits.

Un médiKit ne remplace cependant pas un médecin et les traumatismes graves et les pathologies complexes nécessitent toujours d'être prises en charge par du personnel spécialisé. Il est d'ailleurs très fortement conseillé de consulter un médecin voire de se rendre dans un établissement de santé peu de temps après l'utilisation d'un MédiKit ou d'un TraumaKit.

Langues & Dialectes

Actuellement, la langue la plus parlée au sein du Système solaire est l'*Esper*. Mise en place par l'Earth Federation au cours du Colonial Calendar afin de disposer d'une langue universelle simple et efficace, il s'agit d'un mélange d'espéranto, d'anglais simplifié et de chinois unifié. Un certain nombre de langues dites nationales continuent tout de même à être parlées : anglais, mandarin, espagnol, hindi, japonais, français, allemand, arabe, russe... Des mots issus de ces différentes langues sont d'ailleurs régulièrement injectés dans l'*Esper*. Étant donné la taille conséquente du Système solaire, il existe malgré tout plusieurs formes d'*Esper*, en fonction de l'endroit dans lequel on se trouve. En particulier, on distingue l'*Esper* académique, parlé dans les colonies, de celui moins formel parlé sur Terre, plus influencé par les langues nationales, ou sur certaines planètes éloignées du cœur de la Fédération.

La seconde langue la plus usitée de Syssol est probablement le *Rylken* : une langue a priori dérivée de plusieurs argots terriens (mais dont les origines sont difficiles à retracer) qui s'est surtout développée pendant la période chaotique qui a suivi la Guerre d'Insoumission. Il reste très parlé dans les zones les plus pauvres et défavorisées de la planète bleue. Le *Rylken* et ses nombreuses variantes sont aussi devenus une « langue de la rue » utilisée par les voyous, les nomades et les mendiants.

La République de Zeus a essayé de mettre en place une langue construite, le *Logos*, en partie basée sur l'alphabet grec et utilisant énormément de racines grecques, à la manière de ce que l'on trouve dans le vocabulaire scientifique, mais structurée de manière totalement différente de la langue des Hellènes. Le succès est mitigé dans la mesure où les alliés de Zeus ne se sont jamais vraiment mis à cette nouvelle langue. Les citoyens de Zeus utilisent principalement le *Logos* mais maîtrisent tout de même l'*Esper* pour pouvoir communiquer avec le reste du Système solaire.

De manière plus anecdotique, les colonies lointaines du Système solaire, en particulier certaines de Neptune et surtout celles de la ceinture de Kuiper, ont peu à peu développé, du fait de leur éloignement, tout un ensemble de dialectes desquels a émergé le *Borderz*, une espèce de slang mâtiné de néologismes et de sons gutturaux qui indiquent un état émotionnel plus qu'ils n'ajoutent de sens à la phrase. Il n'est

cependant pratiqué que par moins de deux millions de locuteurs.

Calendriers

Dans un monde dans lequel la notion de jour est devenue très abstraite pour une majorité d'individus sans même parler de la notion d'année, il a fallu adopter des standards qui puissent être partagés par l'ensemble des citoyens de Syssol. Dans la lignée de ce qui avait déjà été défini par l'Earth Federation avant elle, la SF a reconduit les durées dites standard : l'année standard (AS) qui correspond à une année terrestre de 365 jours un quart, la journée standard (JS) qui possède la même durée qu'un jour terrestre de 24 heures et même la semaine standard qui comporte sept journées standard.

Dans les faits, nombre de colonies en dehors de la sphère terrestre ont adopté leurs propres calendriers spécifiques en parallèle afin de prendre en compte les cycles majeurs qui rythment la vie locale.

De son côté, la République de Zeus essaye d'imposer ses propres standards avec un jour ayant une durée de 25 heures (JZ), une semaine de sept JZ, avec des dénominations totalement nouvelles pour chacun des sept jours, basées sur les lunes joviennes. La semaine commence avec Jupiter qui est l'équivalent du dimanche, ensuite viennent Io, Europe, Ganymède, Callisto, Amalthée et enfin Himalia. Le mois de Zeus (MZ) comporte cinq SZ soit 35 JZ et l'année (AZ) s'étend sur 10 MZ (dont les noms sont inspirés de ceux de la Grèce antique), ce qui fait donc un total de 350 JZ, soit environ 364 JS et demi. Du fait de ce léger décalage annuel, la République n'utilise plus le calendrier du Solar Century depuis son indépendance mais a défini le sien, le Chronologue Républicain (RC), dont l'an Un correspond à la date à laquelle elle est sortie du giron de la Fédération (SC-44).

Religions

Au cours du Colonial Calendar, les Anciennes Religions, c'est-à-dire les trois principales religions monothéistes, étaient encore très présentes à la fois sur Terre et dans le reste du Système solaire. Pour une raison qui n'est à l'heure actuelle pas encore totalement expliquée, la Guerre d'Insoumission et, peut-être plus encore, la période chaotique qui l'a suivie ont eu pour effet de les éradiquer de manière quasi-définitive. S'il existe encore quelques fidèles de chacune de ces obédiences, ils ne représentent qu'à peine 0,5% de la population totale de Syssol. À l'inverse, le Bouddhisme et ses différentes variantes se sont largement répandus même s'ils côtoient nombre d'autres cultes plus mineurs dont le Shintoïsme qui compte encore pas mal d'adeptes.

Si les gens sont dans l'ensemble relativement croyants, ils sont globalement peu pratiquants et les lieux de culte sont de fait relativement peu présents et peu fréquentés au sein de Syssol. Il est cependant d'usage de trouver au sein d'une colonie astrale ou

spatiale des temples bouddhistes et divers lieux de culte syncrétiques destinés à accueillir les fidèles des autres religions.

S'il s'agit plus d'une philosophie de vie que d'une véritable religion, l'Aïma, pratiquée au sein de la République de Zeus, possède, en quelque sorte, le statut de religion officielle de Zeus. Encadrée par nombre de rituels très stricts et réputés contraignants, l'Aïma édicte tout un ensemble de lois de vie destinées à orienter l'individu vers la perfection, la supériorité et la victoire, s'inscrivant ainsi pleinement dans la doctrine méritocratique promue par les dirigeants de Zeus.

Éducation

Au fil des décennies, la Fédération a mis sur pied un système éducatif extrêmement abouti doté de tout un ensemble de cursus adaptés aux métiers dont ont besoin les administrations, les entreprises et les communautés de la Solar Federation. Ces cursus spécialisés font suite à un tronc commun qui est sanctionné par le Brevet d'Aptitudes Communes (BAC) que les étudiants passent vers l'âge de 16 ans. Après le BAC, de nombreuses orientations sont envisageables (universités, formations techniques ou administratives...) mais seuls les meilleurs éléments peuvent espérer intégrer l'une des prestigieuses Académies Fédérales. Chacune d'entre elles est spécialisée dans un domaine de référence :

- Artistique : Académie des Arts
- Commerce : Académie du Commerce
- Droit : Académie de Droit
- Espace : Académie Spatiale
- Finances : Académie des Finances
- Industrie : Académie d'Ingénierie
- Santé : Académie de Médecine
- Sciences dures : Académie des Sciences
- Sciences humaines : Académie d'Anthropologie

Académie Spatiale

Formation

La prestigieuse Académie Spatiale prépare les élèves qui ont réussi le concours d'entrée à tous les métiers de l'espace, en particulier les métiers de pilotes, de navigateurs et d'ingénieurs de bord. La formation principale s'effectue tout au long de trois années très intenses au cours desquelles sont inculquées des connaissances aussi bien théoriques que pratiques qui s'orientent peu à peu vers un métier donné. À la fin de ce cursus, le diplôme académique est remis aux étudiants qui ont réussi tous leurs examens, au cours d'une fastueuse cérémonie de fin d'année réunissant l'ensemble des diplômés et leurs familles. Des formations spécialisées complémentaires peuvent également être effectuées après ce premier cycle afin d'acquérir un savoir-faire

avancé dans un domaine en particulier qui pourra être sanctionné par un Doctorat.

C'est au sein de l'Académie Spatiale que sont sélectionnés et formés les futurs navigateurs spatiaux ainsi que les pilotes de vaisseaux et de Mobile Suits de la Fédération. Les enseignements prodigués comprennent tout un ensemble de matières classiques (sciences exactes et expérimentales, histoire et astropolitique, sciences humaines...), d'entraînements sportifs et de mise en situation sur simulateurs avant prise en main en conditions réelles. Les principaux centres d'enseignement de l'Académie Spatiale sont situés au sein d'habitats spatiaux du système Soleil-Terre, en particulier à Arcadia (TerraSol-5-8), Albedo (TerraSol-2-12), Orca (TerraSol-3-1) et Atlantis (TerraSol-4-8).

Pupilles Fédérales

Parmi les mesures phare prises par la Solar Federation dès ses débuts, la récupération, l'hébergement et l'éducation des orphelins de guerre a été une priorité. Surnommés pupilles fédérales, ces enfants sont placés au plus tôt au sein de familles d'accueil et bénéficient de bourses pour financer leurs études. Même si la guerre n'est plus qu'un lointain souvenir, le principe a perduré jusqu'à nos jours afin d'offrir les mêmes chances pour tous, qu'ils aient eu la chance de naître au sein d'une famille ou qu'ils aient perdu leurs parents ou aient été abandonnés peu après leur naissance.

À l'Académie Spatiale ou au sein de toute autre institution de la Fédération, les pupilles bénéficient d'un encadrement spécifique afin de leur permettre de poursuivre leurs études dans les meilleures conditions.

Mobile Weapons

Historique

Au cours de l'ère coloniale, peu après la création de l'Earth Federation, il devint clair que pour suivre les terribles cadences imposées par la construction de colonies spatiales toujours plus nombreuses et sophistiquées, et dans le même temps pour continuer à construire massivement sur Terre pour faire face à la surpopulation endémique, il faudrait aller au-delà des engins utilisés à l'époque, y compris les solides exosquelettes de chantier pourtant déjà très performants.

Ce fut alors le début de la conception d'une nouvelle génération d'exosquelettes beaucoup plus grands et puissants qui ne seraient plus une sorte de carapace mécanisée se présentant comme une extension du corps de l'ouvrier mais véritablement comme un gigantesque robot piloté de l'intérieur, faisant entre une dizaine et une quinzaine de mètres de hauteur. Les *Mobile Labors* étaient nés.

Si les premières expérimentations furent difficiles et la phase de mise au point longue et compliquée, les

premiers exemplaires véritablement opérationnels commencèrent à voir le jour aux alentours de CC-65. De nombreuses améliorations furent peu à peu apportées afin d'aboutir à ce que l'on connaît encore aujourd'hui : un puissant robot anthropomorphe d'une quinzaine de mètres, capable de faire office de grue et d'assembler lui-même des éléments préfabriqués ou même de détruire en un clin d'œil des immeubles destinés à la démolition.

Mobile Suits

C'est cette dernière fonctionnalité qui a fortement plu aux militaires qui se sont empressés de voir comment ils pourraient transformer ces Mobile Cranes et Mobile Workers en puissants robots de combat comme ils l'avaient fait auparavant avec les exosquelettes de chantiers qui étaient devenus des ExoSuits de combat. Renforcer le châssis ainsi que la structure avec des matériaux plus résistants, ajouter des plaques stratifiées issues des blindages de tanks et leur confier des armes à l'échelle 10 par rapport à celles des fantassins fédéraux furent les premières idées qu'ils eurent, suivies par bien d'autres. Avec l'ajout de propulseurs Vernier, nouvellement montés sur les Mobile Labors travaillant dans l'espace et l'intégration de tout un ensemble de systèmes de détection, ils commençaient à toucher du doigt tout le bénéfice dont ils allaient pouvoir tirer de cette formidable machine de guerre.

Mais c'est surtout le développement des nombreuses applications liées à la découverte des particules d'Ostrogradski qui allait être décisif. L'apparition du puissant canon à particules (encore appelé Beam Cannon) fut un tournant dans l'histoire militaire spatiale. Si la taille initiale le réservait exclusivement aux plus importants bâtiments de la flotte spatiale de l'Earth Federation, c'est tout un champ nouveau d'applications qui s'ouvrait aux armes de guerre. Avec la miniaturisation progressive des composants et l'invention du condensateur d'énergie qui permet de comprimer les particules OGK au sein d'un plasma de très haute densité, il devint possible de transposer le principe du Beam Cannon au sein d'une arme transportable par un *Mobile Suit*, se présentant sous la forme d'un fusil d'assaut. Le *Beam Rifle* était né.

En modifiant la manière dont étaient projetées les particules et en les enserrant au sein d'une gangue électromagnétique, il devint possible de créer les premiers prototypes de *Beam Sabers*, armes dédiées au combat rapproché et, de ce fait, complémentaires du Beam Rifle. Peu après, ce sont les Beam Daggers et les Beam Handguns qui ont fait leur apparition, afin de disposer d'armes de deuxième dotation.

Mobile Armors

La suite est connue : l'idée selon laquelle les Mobile Suits devaient garantir la supériorité absolue de la Fédération face aux colonies s'est retournée

contre ses géniteurs. Au cours de la Guerre d'Insoumission, des Mobile Suits fédéraux ont été capturés, utilisés et copiés par les colonies rebelles, les Insoumises, afin d'avoir la capacité de s'opposer à la terrible puissance de feu de l'Earth Federation. Si dans un premier temps, cette dernière a facilement repoussé les assauts de ces pâles copies de ses meilleurs MS, la tendance s'est peu à peu inversée. Au point que la Fédération et ses adversaires ont été entraînés dans une terrifiante course à l'armement qui a vu l'apparition de véritables monstres de puissance, tels que les redoutables Mobile Armors, sortes de MS surdimensionnés et, généralement, plus lourdement blindés, n'ayant pas toujours une apparence anthropomorphe. Les ravages causés par cette escalade sans fin ont été tout simplement catastrophiques pour l'humanité, la planète bleue et les différentes colonies puisque les morts se sont comptés par milliards.

03 Exploration – Syssol

Le Système Solaire

Vaste ensemble regroupant une étoile, huit planètes, leurs satellites, un champ d'astéroïdes, des myriades de planétoïdes en tous genres et bien évidemment des milliers de colonies spatiales, Syssol s'étend sur une bonne centaine d'unités astronomiques, soit plus de quinze milliards de kilomètres, si l'on se limite à la ceinture de Kuiper. Il regroupe l'ensemble de l'humanité dans toute sa diversité, qu'il s'agisse des Gravitaires qui vivent à la surface d'une planète dotée d'une forte pesanteur, ou des Spatiaux qui évoluent au sein des environnements reconstitués des colonies spatiales et astrales. Syssol est également partagé entre différentes entités telles que la Fédération et la République, qui coexistent plutôt pacifiquement jusqu'à présent mais entre lesquelles les tensions sont de plus en plus palpables. Voici une présentation assez globale du Système solaire tel qu'il se présente en SC-79.

Astrographie

Syssol Interne

Le Système solaire interne regroupe les quatre planètes telluriques les plus proches du Soleil : Mercure, Vénus, la Terre et Mars. Il s'agit d'un disque qui s'étend grossièrement jusqu'à la ceinture d'astéroïdes sur un rayon d'environ deux unités astronomiques, soit dans les 300 millions de kilomètres.

Historiquement, cette partie de Syssol, du fait de sa proximité avec la Terre, a été explorée, colonisée et développée en premier, les premiers vols spatiaux habités étant tous dirigés vers les astres les plus proches de la planète bleue. Mais à l'exception de Mars, il est difficile ou peu intéressant d'installer des colonies astrales à la surface de ces planètes internes. Par ailleurs, seule la Terre possède un satellite naturel capable d'accueillir des installations permanentes. C'est pourquoi le développement de cette partie de Syssol s'est en grande partie fait via la construction de stations orbitales et de colonies spatiales.

D'une manière générale, le Système solaire interne est resté très lié à la Solar Federation puisque seule la MACO (Mars Community) possède une certaine autonomie et que toutes les autres colonies font toujours partie du cœur de la Fédération.

Mercure

Colonies Astrales

Planète la plus proche du Soleil, Mercure est également la moins massive du Système solaire. Elle possède par conséquent une gravité modérée, égale

à 0,38g soit 38% de celle de la Terre, ce qui est en fait assez élevé en regard de sa taille. Dépourvue d'atmosphère et présentant des températures extrêmes allant de -180°C à 420°C, elle est loin d'être accueillante. Elle possède cependant d'importants gisements de minerais lui valant le surnom de « planète métallique » ou « planète de fer ». Ces ressources minières sont exploitées par des usines très largement automatisées, le plus souvent en grande partie enfouies sous le sol mercurien.

Au total, on recense une vingtaine de colonies astrales de taille modeste à la surface de Mercure. Elles sont généralement situées au niveau des usines d'extraction ou à proximité de celles-ci, dans des zones qui sont relativement épargnées par les puissants rayons du Soleil. La plupart du temps, il s'agit de larges cratères situés non loin des pôles de la planète. Qui plus est, les colonies sont systématiquement dotées de larges panneaux de protection équipés de cellules photovoltaïques particulièrement robustes afin de se soustraire au puissant rayonnement solaire et de le convertir en énergie bon marché.

Habitats Spatiaux

Au global, le système Soleil-Mercure compte quelques stations orbitales et une dizaine de colonies spatiales situées sur les points de Lagrange stables L4 et L5, dont l'indicatif est *Turms*. Il s'agit généralement de petites colonies de type sphères de Bernal dotées de protections spécifiques afin d'atténuer la très forte luminosité provenant du Soleil et de garantir une bonne protection contre les radiations. Elles servent assez souvent d'escales lorsqu'il est nécessaire de traverser le Système solaire pour se rendre d'un point à un autre en passant près du Soleil. C'est notamment le cas de l'*Helion Corridor*, une colonie spatiale située sur L4 spécialisée dans le ravitaillement d'appareils en transit et proposant également tout un ensemble de services de maintenance et de réparation qui ont la réputation d'être des plus efficaces. Son pendant sur L5 est *Solar Providence* qui propose une offre hôtelière extrêmement diversifiée allant de la chambre standard basique à la suite royale de grand luxe, en passant par les dortoirs et autres solutions collectives (bungalows) pour les groupes.

Les différentes stations et colonies de Mercure qui abritent au total un peu moins de deux millions d'habitants sont dirigées par des Administrateurs locaux eux-mêmes chapeautés par un Gouverneur nommé par la Fédération.

Vénus

Un Monde Inhospitalier

Souvent considérée comme une jumelle de la Terre avec sa taille similaire et sa gravité quasiment identique (0,91g), Vénus est pourtant très différente de sa « voisine ». Avec son atmosphère extrêmement épaisse, elle présente une pression au niveau du sol 90 fois supérieure à celle de la Terre et possède un effet de serre tellement important que la température au sol dépasse les 450°C, une valeur plus élevée encore que celle que l'on trouve sur Mercure. Des conditions telles qu'aucune colonie astrale n'est installée à sa surface où s'épanouissent de nombreux volcans.

Il existe cependant quelques structures aériennes servant de colonies, situées à une cinquantaine de kilomètres d'altitude, suspendues dans les airs par de larges ballons remplis d'hélium. Leur utilisation principalement dédiée à la recherche scientifique dans un premier temps a été peu à peu repensée pour servir de relais aux exploitations minières dont les navettes automatiques font l'aller-retour entre la surface et les colonies spatiales.

Habitats Spatiaux

C'est donc principalement dans l'espace que la colonisation s'est effectuée afin de tirer parti des ressources de la planète par le biais de navettes-drones capables de résister aux terribles conditions locales et effectuant des rotations permanentes avec les stations orbitales et les colonies des points de Lagrange L1 et L2 du système Soleil-Vénus qui portent l'indicatif *Turan*. Les colonies en question sont le plus souvent des tores de Stanford accompagnés de quelques cylindres O'Neill. Parmi les stations orbitales, l'une des plus connues est *Venus Village*. De grande taille et rotative, elle se présente sous la forme d'un large anneau doté de rayons. À l'intérieur, décors bucoliques, fermes à l'ancienne, cheptels en liberté, parterres de fleurs servant à la fois de décoration et pour la culture, font de la station un haut lieu touristique de la région.

Au moment de la Guerre d'Insoumission, l'Earth Federation avait commencé la construction d'une gigantesque base militaire en orbite autour de Vénus, une sorte de satellite artificiel géant qu'elle a baptisé *Neith*. Bien qu'elle ait été utilisée sur la fin de la guerre, cette base spatiale n'a jamais été terminée. La Solar Federation a donc hérité d'une sorte de base arrière désaffectée et inachevée. Malgré tout, la Fédération aurait entrepris depuis quelques années de la remettre en état afin de pouvoir à nouveau l'utiliser soit dans sa fonction originelle soit pour servir de station orbitale civile.

Au total, les colonies et stations regrouperaient près de cinq millions d'habitants placés sous la juridiction d'Administrateurs locaux et d'un Gouverneur fédéral.

La Terre

Une Confiance Retrouvée

Bien que parfaitement vivable avec son atmosphère respirable, ses températures clémentes et sa gravité de 1g, la planète bleue porte encore les terribles stigmates de la Guerre d'Insoumission et de la longue période chaotique qui s'ensuivit. Cependant, les nombreux efforts consentis par la Fédération afin de la reconstruire et d'offrir un cadre de vie viable pour ses habitants commencent à porter leurs fruits. Après être descendue assez bas et avoir stagné pendant des décennies, la population terrestre a retrouvé le chemin de la croissance depuis une bonne vingtaine d'années et a récemment dépassé le seuil des cinq milliards d'individus, notamment grâce à un taux de fécondité en nette hausse et un taux de mortalité en baisse parmi les populations les plus précaires.

De nombreuses régions autrefois densément peuplées restent encore largement dévastées par les différents conflits qui y ont pris place ou par les chutes d'astéroïdes ou de colonies spatiales provoquées par les adversaires de la Fédération Terrestre qui n'ont pas manqué de créer de vastes cratères de formes plus ou moins circulaires. Ceux-ci accueillent désormais pour la plupart des lacs d'assez grande superficie autour desquels ce sont construits des bidonvilles ou des camps de fortune abritant les plus défavorisés. Différents organismes humanitaires fédéraux ou non gouvernementaux essayent tant bien que mal d'apporter de l'aide à ces populations avec plus ou moins de succès.

Métropoles Majeures

La ville la plus peuplée est désormais *Neo Hong Kong* (NHK), une gigantesque mégalopole regroupant 32 millions d'habitants au sein d'un vaste ensemble tentaculaire s'échelonnant sur plusieurs niveaux. Elle s'est imposée au fil des ans comme la capitale économique terrestre et comme un exemple de la vigueur retrouvée de la Terre même si, en fonction des quartiers, les disparités peuvent être énormes entre les bidonvilles des bas-fonds et les élégants buildings aériens réservés à la classe supérieure. On y trouve également divers districts axés sur la technologie ou au contraire sur la culture traditionnelle, principalement d'origine asiatique.

L'autre ville majeure qui est souvent citée en exemple est *New-Hattan* (NHC), bâtie sur les cendres de New York. Avec ses 20 millions d'habitants et sa santé économique à nouveau florissante, elle ambitionne de redevenir l'un des principaux pôles financiers du Système solaire.

La capitale terrestre est *Solaris*, une ville nouvelle construite en Amérique du Sud à proximité du site précédemment occupé par feu Brasilia et dotée d'une architecture unifiée qui lui donne, vue du ciel, une forme d'oiseau que certains surnomment le Phénix. C'est par conséquent le siège local de la Solar

Federation. On y trouve le parlement où se réunit l'Assemblée fédérale locale ainsi que le siège du Gouverneur de la Terre.

Stations & Colonies

En grande partie en reconstruction suite à la Guerre d'Insoumission et à la période chaotique, la Terre peine toujours à se montrer attractive et pâtit encore à l'heure actuelle d'un solde migratoire négatif. Il est bien souvent beaucoup plus attirant pour des personnes qualifiées d'aller trouver du travail dans les colonies spatiales et de bénéficier de conditions de vie la plupart du temps bien meilleures que sur Terre.

Si la planète bleue compte pas mal de stations orbitales, c'est surtout au niveau des colonies spatiales qu'elle se distingue puisque deux systèmes lagrangiens sont utilisés : le système Terre-Lune avec les colonies *TerraLuna* (parfois juste *Terra*) et le système Soleil-Terre avec les colonies *TerraSol*. Au total, on dénombre plusieurs centaines de colonies spatiales situées dans la banlieue terrestre et sur l'orbite de la planète bleue. Elles regroupent plus d'1,7 milliard d'individus.

La colonie *TerraSol-5-8*, dite *Arcadia*, l'une des plus importantes qui aient jamais été construites, est le siège du gouvernement de la Fédération ainsi que de l'Assemblée Fédérale Centrale au sein de laquelle siègent les représentants élus par chacune des assemblées locales des membres de la SF. Elle abrite également l'une des plus importantes bases militaires de la Fédération qui a notamment pour mission d'assurer la sécurité de la colonie.

La Lune

Un Développement Ancien

Si elle fait techniquement partie de l'écosystème associé à la Terre, la Lune possède une place un peu à part dans le sens où ce satellite naturel est le premier astre étranger à avoir été colonisé par l'homme. Elle possède ainsi un grand nombre de colonies astrales et une industrie très développée. On y trouve ainsi une des principales usines d'assemblage de *Wissgenheim Robotics*. La faible gravité locale (0,17 g) est également pratique pour tout un ensemble d'activités industrielles ou concernant la recherche fondamentale. La Lune possède par conséquent une longue tradition de haute technicité qu'elle a su conserver jusqu'à aujourd'hui. Au total, on estime que la Lune accueille près de 250 millions d'habitants permanents.

Cités Lunaires

Les colonies astrales lunaires de surface sont pour la plupart construites sur le même modèle. L'une des plus connues d'entre elles, car la plus ancienne, est *Sekora*, la capitale locale. La cité-bulle a été établie dans la Mer de Tranquillité en CC-27 dans le

cratère de Cayley, à proximité du site d'alunissage d'Apollo 11. Comme toutes les cités lunaires, *Sekora* est en réalité située sous le niveau du sol et reçoit les rayons du Soleil via un réseau de fibres optiques recréant l'illusion d'un ciel placé au-dessus du vaste atrium qui sert d'espace extérieur pour les habitants. Au centre de la cité se trouvent *Harmony Plaza* et *Regency Park* qui font partie des principaux centres névralgiques de la ville.

Sekora est une cité regroupant essentiellement des industries spécialisées dans la conception de systèmes high-tech et la fabrication d'équipements lourds. Auparavant sous le contrôle direct de l'Earth Federation, elle fait désormais partie des cités-franches lunaires. Bien qu'appartenant toujours à la Solar Federation, elle dispose d'une certaine autonomie et n'est pas placée sous la coupe d'un Administrateur local. Elle partage ce statut particulier avec plusieurs dizaines d'autres colonies astrales lunaires de bonne taille. Cela lui permet d'adopter une politique fiscale spécifique à même d'attirer les entreprises portées vers l'innovation par le biais de dégrèvements particulièrement avantageux.

C'est notamment à *Sekora* que l'on trouve l'une des principales branches de *Wissgenheim* en ce qui concerne la Recherche & Développement. Les projets étudiés concerneraient les différentes activités de la corporation mais plus particulièrement le développement de nouveaux Mobile Suits pour le compte de la Fédération.

C'est également un comptoir d'importance pour les Libres-Marchands qui sillonnent le Système solaire. Ceux-ci profitent de son statut de cité-franche pour s'affranchir de la quasi-totalité des taxes douanières dont ils devraient s'acquitter normalement.

Haldeyra

À l'opposé de *Sekora*, *Haldeyra* est située sur la face externe de la Lune (autrefois dite « face cachée » ou face lointaine). Elle en est d'ailleurs la principale cité-franche et la deuxième par son importance derrière la capitale. Sa position centrale sur l'hémisphère orienté vers le reste du Système solaire en fait la plus importante plate-forme d'échanges commerciaux de l'astre. Là où *Sekora* s'est spécialisée dans les domaines techniques et industriels, *Haldeyra* s'est intégralement structurée autour des échanges économiques, du négoce et des transports spatiaux avec ses deux astroports de grande capacité. Le fonds de commerce de la cité-franche a toujours été l'extraction de minerais et de ressources (en particulier l'hélium 3) de la surface lunaire lui permettant de proposer ses richesses aux plus offrants en échange de tout ce que la Lune ne produit pas et doit importer.

Des plus florissantes, *Haldeyra* a su développer au fil des ans d'autres activités plus particulièrement orientées vers les loisirs afin de retenir un peu plus longtemps les visiteurs de passage et leur faire dépenser plus d'argent. Une croissance à telle point impressionnante qu'elle est en passe, si ce n'est déjà

fait, de dépasser la capitale en ce qui concerne le nombre de résidents permanents.

Une volonté de dégager des bénéfices qui s'explique historiquement par le fait que la cité doit consentir d'importantes dépenses pour se protéger face à des pluies de météorites bien plus fréquentes et plus drues que de l'autre côté de la Lune. Il est en effet nécessaire de déployer plusieurs puissants champs protecteurs au-dessus des trois dômes et des deux astroports en permanence afin d'éviter qu'ils ne soient endommagés lors des épisodes les plus sévères.

Aitken

Troisième point d'importance après Sekora et Haldeyra, *Aitken* est, tout comme cette dernière, placée sur la face externe de « l'astre de la nuit ». Elle occupe une grande partie de la surface d'un vaste cratère lunaire et est dotée d'installations spécialisées dans l'extraction de métaux profonds. Cet important complexe en grande partie souterrain regroupe un petit astroport local attenant à plusieurs hangars, des bâtiments administratifs, des centres techniques, des résidences ouvrières, de nombreux engins d'extraction, des convoyeurs mobiles, des broyeurs, des petites usines de pré-traitement...

Tout un ensemble de navettes de transport assurent une douzaine de rotations quotidiennes avec Haldeyra et d'autres cités-franches de la face externe. Il arrive qu'elles soient escortées par un chasseur ou deux lorsque leurs cargaisons sont considérées comme suffisamment importantes (métaux rares et précieux) pour que le surcoût soit justifié.

TerraLuna-3

Alena

Situé sur l'orbite lunaire, à l'exact opposé du satellite naturel de la Terre, TerraLuna-3 constitue un *cluster* particulièrement développé regroupant une bonne trentaine d'habitats spatiaux, principalement de type O'Neill. La principale colonie locale, nommée *Alena*, est le siège du Gouverneur local et de l'assemblée des représentants élus par les résidents fédéraux. On y trouve également une base militaire relativement peu importante.

Alliance Céleste

Il est à noter que c'est dans cette région que l'on trouve, et d'assez loin, le plus grand nombre de colonies neutres de la sphère terrestre : elles bénéficient d'une forte indépendance vis-à-vis de la Fédération tout en maintenant des échanges économiques importants avec la Terre et les différents membres de la SF. D'ailleurs, elles utilisent aussi bien le Crédit Solaire que la Drachme. Elles ont en effet tenu, avec la montée en puissance de la guerre froide entre Zeus et la Fédération, à ne pas avoir à prendre parti pour l'un ou pour l'autre camp. Afin de ne pas se

retrouver trop esseulées au sein du Système solaire, elles se sont récemment constituées en alliance dans le but d'avoir plus de poids lors des négociations avec leurs différents interlocuteurs, qu'il s'agisse de la MACO, de la République ou de la Fédération. L'Alliance Céleste a ainsi pu prendre son essor même si certains voient d'un mauvais œil la montée en puissance d'une entité neutre au sein même de la sphère terrestre.

Arcadia

Capitale de la Fédération

Se présentant sous la forme d'un gigantesque tore de Stanford, le plus grand du Système solaire avec un diamètre avoisinant les quinze kilomètres, TerraSol-5-8 regroupe près de 20 millions d'habitants à elle seule ce qui en fait l'habitat spatial le plus peuplé de la Fédération. Ses divers satellites, d'autres tores de plus petites tailles situés dans sa périphérie immédiate, abritent quant à eux près de 10 millions de personnes supplémentaires.

En tant que capitale de la Fédération Solaire, Arcadia regroupe l'Assemblée Fédérale Centrale et la très grande majorité des bâtiments gouvernementaux. La quasi-totalité des branches administratives de la SF sont représentées au sein de la colonie afin d'être directement en contact avec les principaux dirigeants de l'ensemble. Cela permet également une coordination qui assure à la Fédération d'être plus efficace dans sa gestion. Véritable centre névralgique, Arcadia centralise les informations en provenance des différents Gouverneurs et des assemblées locales et leur transmet en retour les directives fédérales à appliquer telles quelles ou à adapter en fonction des spécificités de leur circonscription.

Sans surprise, l'activité tertiaire est particulièrement développée et Arcadia constitue la principale place financière de la Fédération. Toutes les grandes corporations y possèdent soit leur siège social, soit une succursale majeure afin d'assurer des relations permanentes avec les différentes administrations et être capables de répondre au mieux aux différents appels d'offres. Le lobbying, même s'il n'est pas officiellement présenté comme tel, aurait d'ailleurs une place des plus importantes au sein de la capitale.

On y trouve également de nombreux centres d'enseignement dont la principale antenne de l'Académie Spatiale qui a la réputation d'y former les meilleurs éléments destinés à rejoindre les rangs de l'armée fédérale même si le cursus civil est également disponible.

Base Militaire

Du fait de sa taille hors-normes, Arcadia accueille également l'une des principales bases militaires de l'armée fédérale dont l'une des missions prioritaires est d'assurer la sécurité de l'ensemble. C'est également un centre d'entraînement réputé qui

forme l'élite de la Fédération, les pilotes des V-Squads notamment mais également les commandos les plus réputés et les meilleurs pilotes de chasse.

La base regrouperait au total trois des plus importantes flottes de combat comprenant cuirassés, astroporteurs et croiseurs ainsi que 25 escadrons de chasse spatiale, 10 escadrons de chasseurs-bombardiers et un bataillon de Mobile Suits qui compterait près de 600 unités.

Afin d'assurer sa défense, Arcadia est également dotée de plusieurs dizaines de Beam Cannons sur tourelles, de lance-missiles multiples et de quelques canons lourds. Enfin, l'ensemble est doté de plusieurs rideaux de champs de force protecteurs I-Field dont l'alimentation est assurée par un réseau de générateurs OGK dédiés.

Orca

À l'Opposé de la Terre

Au niveau du point de Lagrange L3 du système Soleil-Terre, à deux astro-unités de la planète bleue, on trouve un ensemble d'habitats spatiaux relativement récents dans l'histoire de la colonisation du Système solaire. Le plus important d'entre eux, TerraSol-3-1, se présente sous la forme de deux cylindres O'Neill de dernière génération reliés entre eux par un large tube souple. Surnommé *Orca*, il abrite près de 15 millions de résidents et a donné son nom à l'ensemble du *cluster* qui s'est peu à peu constitué tout autour de lui. Du fait de l'instabilité inhérente au point L3 sur l'axe tangentiel, les différentes colonies, dont la plupart sont en fait des sabliers de Seed, sont équipées de propulseurs spécifiques situés de part et d'autre de leur structure leur permettant de maintenir leur position au sein du groupement local.

La colonie Orca a, depuis le départ, une vocation principalement scientifique avec plusieurs centres de recherche appliquée. Une constellation de télescopes spatiaux dédiés à l'observation de l'espace profond a d'ailleurs été déployée peu après que la colonie principale ait été inaugurée. La deuxième moitié de celle-ci abrite également une base militaire de la Fédération relativement développée qui aurait d'ailleurs pris pas mal d'importance ces dernières années, du fait de l'accroissement des tensions avec Zeus.

Mars

Colonies Astrales

La planète rouge est l'une des plus actives du Système solaire et la plus peuplée après la Terre avec une population estimée à un demi-milliard de colons, en constante expansion. Il faut dire que les conditions de vie sont nettement meilleures que sur les autres planètes à l'exception de la Terre. Une gravité modérée (0,38g), un jour solaire durant un peu moins

de 25 h, des températures certes basses (en moyenne -65°C) mais acceptables, une atmosphère ténue et absolument pas respirable mais ne présentant pas d'inconvénients majeurs, des réserves d'eau disséminées sous la surface, ont pour effet de rendre sa colonisation plutôt aisée même si on est encore très loin de la terraformation qui relève toujours de l'utopie. On dénombre ainsi plusieurs milliers de colonies à la surface de Mars dont la plupart sont des cités-dômes accueillant, selon leurs tailles, de quelques milliers à plusieurs millions de résidents et abritant le plus souvent des industries basées sur l'extraction de minerais en tous genres, la métallurgie et la sidérurgie. La plus importante d'entre elles, *Hor-Desher*, compte pratiquement cinq millions d'habitants et est considérée comme la capitale de Mars. Avec ses dix-sept dômes opalins, elle s'étend sur près de 10 km², ce qui en fait la plus grande colonie astrale de tout le Système solaire. Dans un genre assez différent, *Semendrya*, surnommée la « capitale du semi-métal », est située dans la région des principaux gisements et est très fortement associée aux différentes activités d'extractions minières. Elle regroupe dans les trois millions d'habitants, ce qui fait d'elle la deuxième plus importante colonie de la planète.

Colonies Spatiales

Depuis toujours, Mars a également énormément développé les échanges avec la ceinture d'astéroïdes afin de garantir l'approvisionnement en matières premières de ses diverses industries mais également celles de la Terre. C'est la raison pour laquelle, la planète rouge compte aussi pas mal de stations orbitales ainsi que nombre de colonies d'O'Neill et de Stanford sur les différents points de Lagrange du système Soleil-Mars (principalement L1 et L2), portant l'indicatif *AreSol*. Au global, elles regroupent près de 100 millions de résidents permanents. Des colonies sont également en cours de déploiement et de construction sur les points L4 et L5 et regroupent d'ores et déjà près de 20 millions de personnes.

La MACO

On ne peut pas parler de Mars sans mentionner la *Mars Community*, autrement dit la MACO. Elle garantit un statut particulier aux différentes colonies astrales et spatiales de Mars qui disposent d'un gouvernement autonome et de parlements qui leur sont propres bien qu'elles soient rattachées à la Fédération. Une autonomie relativement forte, au point que l'on associe parfois le sigle MACO à l'expression Mars Confederation. Une situation qui permet à l'ensemble de négocier directement avec les différentes corporations qui extraient les minerais de la ceinture d'astéroïdes sans passer par la Solar Federation.

La Community possède également son propre regroupement d'industriels, le MACO Consortium, capable, entre autres, de développer ses propres technologies de minage et d'armements ainsi que ses propres Mobile Suits. Son financement est assuré à la fois par la Community, qui possède 51% des actions et contrôle par conséquent son conseil d'administration, ainsi que par les bénéfices réalisés sur les exportations effectuées dans tout le Système solaire.

Exploitations Minières

Mars possède aussi de nombreux sites d'extraction minière répartis sur l'ensemble de sa surface. La planète rouge est en effet riche de nombreux minerais qui peuvent être extraits relativement facilement et qui s'avèrent complémentaires de ceux que l'on peut trouver dans la ceinture d'astéroïdes (métaux courants et précieux, terres rares...). Les sous-sols de Mars sont riches en éléments courants tels que le fer, le silicium, le magnésium et l'aluminium ainsi que le cuivre, le chrome, le titane et le nickel en un peu moins grande quantité et parfois des matériaux plus rares tels que le lithium, le cobalt, le zinc, le molybdène et même l'or. Mais le véritable atout de Mars se trouve être le semi-métal, un état particulier de la matière qui a pu apparaître grâce à l'ancienne activité volcanique de la planète. Il s'agit d'un type rare et spécial de métal qui est largement utilisé dans l'électronique de pointe, la spintronique et, par conséquent, dans les équipements que l'on retrouve notamment à bord des Mobile Weapons ainsi que dans les véhicules et vaisseaux qui utilisent des réacteurs OGK, en raison de sa bonne capacité de protection contre les impulsions électromagnétiques. Les semi-métaux possèdent également d'intéressantes applications favorisant la furtivité même si toutes leurs propriétés ne sont pas encore totalement connues et maîtrisées. On compte ainsi plus de 10 000 sites miniers à la surface de la planète, allant de la petite exploitation familiale à l'énorme complexe industriel qui gère aussi bien l'extraction que la transformation des minerais et la production de matériaux semi-finis avec la capacité de les acheminer non seulement vers le reste de la planète mais également vers l'ensemble du Système solaire via un petit astroport local.

Les conditions de travail sont réputées difficiles pour les employés du secteur minier avec des cadences très élevées afin d'assurer des rendements toujours plus importants en échange de salaires pas toujours à la hauteur. Il est cependant très facile de trouver ou retrouver un emploi dans ce secteur, en particulier sur des postes relativement peu qualifiés. Cela explique aussi pourquoi des syndicats de mineurs se sont peu à peu constitués et organisés afin de faire contrepoids aux différentes corporations minières dont les plus puissantes sont intimement liées aux dirigeants de la MACO.

Rayven-Prime

La planète rouge est également connue pour abriter l'une des principales prisons fédérales de haute sécurité, *Rayven-Prime*, située à environ 3 600 km de Hor Desher. Elle a la réputation de compter parmi ses rangs les plus dangereux criminels et les principaux barons de la pègre que compte le Système solaire interne.

Le complexe pénitencier est divisé en deux parties : un astroport privé d'un côté, relié par une courte route au bâtiment carcéral de l'autre. Le bâtiment en question se présente sous la forme d'une sorte de gigantesque bunker circulaire de 500 mètres de diamètre qui posséderait une dizaine de niveaux enterrés sous le sol. Le dôme du bunker est équipé de quatre tourelles dotées chacune de deux Beam Cannons lourds, placées circulairement à égale distance les unes des autres afin de garantir une couverture à 360° tout autour du bâtiment.

Un no-man's land d'un kilomètre de diamètre entoure le bunker et est lui-même clôturé par de grands murs grillagés d'une trentaine de mètres de hauteur surmontés par des barbelés. L'ensemble est gardé par une bonne dizaine de Mobile Suits de type *Sardaukar Custom*. L'astroport possède, quant à lui, une tour de contrôle surmontée par une tourelle du même type que celles du bunker.

La Ceinture d'Astéroïdes

Zone de Démarcation

Située entre les orbites de Mars et de Jupiter, la ceinture principale d'astéroïdes contient plus d'un million d'objets célestes. Ils sont compris au sein d'un anneau faisant pratiquement 1,5 AU de largeur. Autant dire qu'il s'agit d'un vaste espace de prospection. Malgré tout, les accrochages seraient relativement courants entre Zeus et la Fédération qui cherchent tous deux à marquer leur territoire au sein de cette zone neutre qui constitue une ligne de front virtuelle, mais également entre les pirates et les mineurs ainsi que les chasseurs d'épaves. Car les *DeadBones* (terme par lequel sont le plus souvent désignés les pirates spatiaux) sont très présents dans cette région du Système solaire où ils ont la possibilité d'attaquer des proies faciles car bien souvent esseulées et qui peuvent leur rapporter gros.

La plupart des astéroïdes sont riches en minerais de toutes sortes et sont par conséquent activement exploités par de nombreuses corporations, des mineurs isolés et des « chercheurs d'or » en quête de métaux précieux à la manière de ce qui existait à l'époque de la conquête de l'Ouest.

Asteron

Parce que l'expression ceinture d'astéroïdes est un peu longue dans toutes les langues, elle est régulièrement remplacée par l'appellation *Asteron*.

Comme s'il s'agissait d'une planète à part entière comme Vénus ou Neptune. Il n'est pourtant pas question d'installer une colonie astrale dans cette région du Système solaire : le plus gros objet de la ceinture, Cérès, une planète naine faisant moins de 1 000 kilomètres de diamètre, ne compte même pas de station orbitale. On ne trouve pas non plus de colonies spatiales du fait de l'absence d'un système Soleil-planète. À l'inverse, il est intéressant de pouvoir se déplacer pour aller d'une zone d'extraction à une autre afin de faciliter la récupération des minerais extraits ce qui explique pourquoi on y trouve nombre de stations itinérantes.

À côté de ça, certains astéroïdes présentant des physionomies qui y sont propices, sont aménagés pour pouvoir servir de stations-relais au beau milieu de la ceinture. Il arrive parfois qu'ils aient été mis en rotation sur eux-mêmes afin de conférer une pesanteur artificielle proche de celles que l'on peut trouver dans les habitats spatiaux.

Concessions Minières

Historiquement, Asteron est organisé en un système de concessions divisées par secteurs accordés par la *Solar Federation* pour une certaine période de temps allant généralement de une à cinq années standard (équivalentes aux années terrestres) en fonction du type de contrat sélectionné. Le renouvellement est facilité voire prioritaire pour le concessionnaire en fin de mandat en fonction de la nature du contrat signé avec la Fédération, des clauses de renouvellement étant systématiquement intégrées.

Avec la sécession de Zeus, un certain nombre de parcelles ont été définitivement accordées à la RZ et à ses partenaires, en particulier dans les régions proches des Troyens et de la famille d'Hilda. Mais il semblerait que ces parcelles, malgré leur étendue déjà conséquente, ne suffisent pas à contenter les besoins toujours croissants de l'ambitieuse République qui cherche donc par tous les moyens à agrandir ses secteurs d'extraction.

Stations Itinérantes

Les différentes stations que l'on trouve dans la ceinture d'astéroïdes n'orbitent autour d'aucune planète et sont plus à considérer comme de vastes vaisseaux spatiaux se déplaçant le plus souvent à faible vitesse au sein de l'anneau. En plus de disposer d'un spatioport, de docks, de hangars et d'ateliers, elles intègrent la plupart du temps diverses installations industrielles permettant de réaliser la minéralurgie (si celle-ci n'a pas déjà été réalisée au préalable), des hauts-fourneaux, des laminoirs afin de permettre la réalisation de produits bruts et de produits semi-finis. Au sein des quartiers habitables, elles proposent, outre des commerces et des hôtels, de véritables bourses d'échanges destinées à faciliter le

commerce des minerais et métaux ainsi que de tout un tas d'équipements parfois introuvables ailleurs.

Parmi les plus connues, on peut citer *Niemand's Gate*, l'une des plus grosses stations indépendantes sillonnant Asteron. Dans le même ordre d'idée, on compte *Dust Haven* et *Lucky Star*, deux autres stations indépendantes spécialisées respectivement dans les métaux rares et précieux. Plus orientée vers les échanges, les services et en particulier la maintenance des vaisseaux et matériels miniers, *Crossing 30-84* est un point d'escale assez incontournable pour les voyageurs de passage. Dans un genre assez différent, on trouve aussi des itinérantes plus particulièrement orientées vers les loisirs comme *Honky-Tonk Station*, *Heaven's Gate*, *Shibuya Plaza* ou encore *Caesar's Palace*.

À côté de ça, on peut trouver *Hephaestus* qui est sous le contrôle de Zeus et les stations jumelles *Solar Field I et II* gérées par la Fédération.

Cérès

Le plus gros astéroïde d'Asteron, qui possède en fait le statut de planète naine, est resté le pré carré de la Fédération qui l'utilise désormais comme avant-poste militaire pour ses opérations locales. Cérès accueille ainsi diverses installations aussi bien civiles que militaires réparties sur toute sa surface. Elles sont principalement constituées de modules préfabriqués reliés les uns aux autres par des tubes de transit semi-rigides. Le tout est défendu par un certain nombre de tourelles équipées de Beam Cannons, quelques escadrilles d'intercepteurs et plusieurs escouades de Mobile Suits.

Il se murmure que cette base présente à la surface de Cérès, qui peut sembler relativement modeste, ne serait que la partie émergée de l'iceberg d'un dispositif plus conséquent puisqu'un certain nombre d'astéroïdes environnants seraient en réalité aménagés afin d'accueillir différentes installations utilisées par l'EFSF pour stocker du matériel mais également servir de points de ravitaillement et de maintenance pour les différentes troupes et flottilles chargées de patrouiller dans la ceinture d'astéroïdes.

Syssol Externe

Le Système solaire externe, qui se présente sous la forme d'un gigantesque anneau enserrant le disque interne, est constitué des quatre géantes gazeuses et de leurs satellites ainsi que des corps célestes de la ceinture de Kuiper et ceux de l'anneau externe. On y ajoute plus rarement le nuage d'Oort dont l'éloignement très important justifie souvent qu'on le classe dans une catégorie à part, correspondant à la périphérie distante du Système solaire, au-delà de l'héliosphère.

La colonisation de cette zone plus lointaine de Syssol s'est effectuée dans un second temps par rapport à celle des quatre planètes telluriques. Il a notamment fallu attendre de disposer de technologies de transport

spatial avancées telle que la Distorsion Locale ou ses prédécesseurs telle que la Propulsion Gamma-Iridium afin que les voyages vers ces contrées éloignées puissent se faire en un temps raisonnable.

Jupiter

Géante Gazeuse

Plus grosse planète du Système solaire, Jupiter possède un très grand nombre de satellites, une soixantaine au bas mot. Les plus gros d'entre eux sont appelés Lunes galiléennes. En particulier, Io, Europe, Ganymède et Callisto abritent d'importantes colonies astrales et possèdent chacune entre une dizaine et une vingtaine de stations orbitales. Elles regroupent au total une population avoisinant les 460 millions de personnes. À cela s'ajoutent les nombreuses colonies spatiales situées sur les différents points de Lagrange de chacun des systèmes Jupiter-Lune ainsi que celles situées sur les points L1 et L2 du système Soleil-Jupiter. Ce qui rajoute près de 280 millions d'habitants pour un total dépassant allègrement le demi-milliard d'individus. Tout cela sans compter les différentes colonies spatiales ainsi que les stations itinérantes sillonnant les zones occupées par les astéroïdes troyens de Jupiter ainsi que la famille de Hilda, considérés comme la chasse gardée de Zeus. On estime ainsi que la population totale de la « région Jupiter » est proche du milliard de personnes.

La Ligue de Jupiter

Les nombreuses colonies des alentours de la géante gazeuse ont depuis longtemps cherché à obtenir leur indépendance, acceptant mal avec la création de la Solar Federation de devoir dépendre à nouveau d'un pouvoir centralisé, éloigné de leurs préoccupations, à la manière de l'Earth Federation qui l'avait précédée. C'est ainsi que naquit très tôt la *Ligue de Jupiter*, en SC-23, avec pour but de regrouper un maximum de colonies de la région afin de peser plus lourd au cours des différentes négociations avec les instances de la Fédération. La principale pierre d'achoppement concernait les négociations biannuelles à propos des concessions sur la ceinture d'astéroïdes. La Ligue trouvait les concessions trop restrictives et les taxes fédérales bien trop élevées. Ces différents désaccords ont fini par conduire à la création de la République de Zeus au début des années quarante et à la sécession de SC-44.

L'Égide

C'est à cette époque que Zeus prit pour symbole l'Aigle Bicéphale et que la République commença à construire l'*Égide*, une gigantesque forteresse spatiale destinée à abriter l'état-major de l'armée de Zeus. Cette dernière est rapidement devenue le symbole de la liberté acquise par les

colonies de la région de Jupiter puisqu'elle garantissait l'indépendance de la toute jeune République face aux « pressions exercées » par la SF sur chacune d'entre elles pour qu'elles retournent dans le giron de la Fédération.

La suite est connue : Zeus n'a eu de cesse de développer au maximum son armée et ses technologies d'armement pendant les décennies qui ont suivi. L'Égide n'est pas en reste : la monstrueuse forteresse a été agrandie à maintes reprises afin d'abriter toujours plus de personnel, de Mobile Suits, de canons et de vaisseaux de guerre.

Industrie & Génétique

La République de Zeus a également développé une industrie diversifiée et performante afin de soutenir ses ambitions démesurées : se forger une armée capable d'intervenir à n'importe quel endroit de Syssol et rallier à elle les autres colonies du Système solaire externe afin de pouvoir s'opposer à la Fédération et ses alliés. Les fonds auparavant dévolus au paiement des différentes taxes fédérales servant majoritairement à aider les laissés-pour-compte de l'après-guerre et à reconstruire les zones sinistrées sur Terre et ailleurs, pouvaient dès lors être réaffectés au développement de son industrie et de son armée. Ainsi que dans la recherche fondamentale en génie génétique, en particulier dans le programme « l'Homme de Demain » s'inscrivant pleinement dans la philosophie de Zeus où il est en permanence question d'une recherche de la performance absolue dans tous les domaines.

Le fer de lance de cette industrie orientée vers la suprématie totale est indéniablement *Aegis*, la plus importante corporation de Zeus, qui possède le monopole sur la fabrication des armements, des chasseurs, des croiseurs et des Mobile Suits de la République. Au cours des trente dernières années, elle n'a eu de cesse de se forger une réputation d'excellence dans de nombreux secteurs, progressant de manière drastique dans l'élaboration d'un outil militaire complet au service exclusif de la RZ.

Ganymède

Du fait de ses différentes qualités (sa petite magnétosphère protège mieux les colons que les autres lunes et la glace d'eau présente en grande quantité dans son sous-sol permet de générer de l'oxygène pour respirer, de l'eau potable et du carburant à fusée), le plus grand satellite naturel du Système solaire compte de nombreuses colonies astrales dont les plus importantes de la Sphère de Jupiter. Celles-ci se présentent principalement sous la forme de cités-bulles voire de cités-sphères. Dans ce dernier cas, il s'agit d'une conception spécifique, standardisée par les autorités républicaines, qui consiste à placer l'intégralité de la cité au sein d'une sphère aux trois-quarts enterrée dans le sol. Extérieurement, il est difficile de les différencier des

cités-bulles classiques mais leur agencement intérieur est complètement différent. Dans les faits, plusieurs sphères peuvent être reliées entre elles pour offrir plus d'espace à une cité qui a besoin de prendre son essor. Parmi les colonies de Ganymède, on dénombre une majorité d'installations scientifiques, notamment des laboratoires de génétique et de science des matériaux mais également bon nombre d'installations minières dédiées à l'extraction et à la transformation des minerais même si la lune n'est pas extrêmement riche en ressources de ce point de vue. La culture hydroponique massive est donc l'autre composante majeure de la lune qui en fait le « grenier à blé » de la sphère jovienne.

Callisto

Bien que moins développée que sa grande sœur, la deuxième lune de Jupiter par la taille présente une colonisation assez dense. Elle ne possède pas de champ magnétique propre, contrairement à Ganymède, mais étant plus éloignée de la géante gazeuse, elle se trouve en dehors de sa « ceinture de radiations ». Callisto est composée approximativement à parts égales de roche et de glaces. Elle abrite, entre autres, des usines d'assemblage, des installations d'extraction, des centres d'observation astronomiques et des complexes d'entraînement de l'armée de Zeus.

Les Troyens

Seule la République de Zeus possède le droit d'exploiter les astéroïdes des deux groupes que sont les Troyens qui partagent leur orbite avec Jupiter et ce depuis une époque datant d'avant la sécession. Les accords avec la Fédération datent en effet des débuts de la création de la Ligue de Jupiter. Le but pour la SF était d'ailleurs d'octroyer l'exclusivité perpétuelle sur ces deux groupes ainsi que sur celui de Hilda pour réduire drastiquement le nombre de concessions allouées à la Ligue dans la ceinture d'astéroïdes afin d'en attribuer plus aux Gouverneurs de Mars et de Saturne qui s'estimaient lésés par la répartition de l'époque en regard de leurs populations respectives. Une décision défavorable à la Ligue qui allait être décisive concernant la volonté de ses membres de se battre pour récupérer les concessions « injustement » retirées, menant au final à la sécession de la République.

Moins denses que ne l'est la ceinture d'astéroïdes, les trois groupes en question ne renferment pas moins quantité de ressources exploitables et sont réputés être le lieu privilégié d'établissement de bases d'entraînement et de centres de recherches de l'armée républicaine.

Saturne

Anneaux & Satellites

À la manière de Jupiter, Saturne est une géante gazeuse qui possède de nombreux satellites naturels. Les plus importants d'entre eux sont Titan, Rhéa, Japet, Dioné, Téthys, Mimas et Encelade. Si les colonies astrales y sont moins développées que celles de la planète jovienne, elles sont accompagnées de nombreuses colonies spatiales placées sur les différents points de Lagrange de chacun des systèmes Saturne-Lune et les points L1 et L2 du système Soleil-Saturne. Au total, la région de Saturne regroupe plus de 200 millions d'habitants.

Nerthus

La plus importante colonie spatiale de l'écosystème de Saturne est également la capitale économique et administrative de l'ensemble. Faisant partie de ces habitats spatiaux géants construits durant l'Ère de la Reconstruction, il se présente sous la forme d'un gigantesque cylindre O'Neill qui a été bâti à l'aide de tout un ensemble de pièces récupérées sur d'anciennes colonies désaffectées, lui permettant d'accueillir dans les six millions de personnes à la base. Du fait d'une urbanisation très dense qui empêche d'ailleurs la colonie d'être auto-suffisante comme c'est normalement le cas d'habitude, elle accueille dans les faits plus de dix millions d'habitants, faisant d'elle l'une des plus peuplées du Système solaire.

Elle regroupe la quasi-totalité des principaux bâtiments administratifs assurant le bon fonctionnement de l'alliance de colonies de la banlieue de Saturne. En particulier, on y trouve les bâtiments gouvernementaux et l'Assemblée des Citoyens, l'une des deux chambres du parlement, l'autre étant située à la surface de Titan. On y trouve également de nombreux quartiers d'affaires et les sièges sociaux des principales corporations locales.

Ressources Naturelles

À la manière de celle de Jupiter, la haute atmosphère de Saturne est très majoritairement constituée de dihydrogène (à plus de 90%) auquel s'adjoint de l'hélium (environ 7%). Avec sa gravité de surface nettement plus faible (environ 1,1g) que celle de la plus grande des joviennes, il est nettement moins coûteux énergétiquement parlant de puiser ces deux gaz en y faisant plonger des vaisseaux récupérateurs. Par ailleurs, l'extraction de minerais et de composés organiques sur les différentes lunes, en particulier sur Titan (silicates, fer et hydrocarbures), Rhéa et Japet (silicium), constitue l'autre principale ressource locale.

Titan

Le deuxième plus gros satellite naturel du Système solaire accueille de nombreuses colonies astrales qui y sont implantées depuis longtemps désormais. Il faut dire que Titan possède une atmosphère dense principalement composée de diazote (pression de 1,5 bar), ce qui est unique pour une lune, de l'eau gelée et est bien protégé des radiations du Soleil par le champ magnétique de Saturne. Outre les classiques installations minières, Titan abrite pas mal de bâtiments administratifs dont l'Assemblée des Colons, l'autre chambre du parlement. Elle est historiquement plus liée aux activités de minage, ses représentants étant élus au sein d'un collège d'administrateurs des colonies minières.

Par ailleurs, du fait de la forte présence d'hydrocarbures à sa surface, sous la forme de lacs notamment, on y trouve de nombreuses industries axées sur la pétrochimie et la synthèse organique.

Alliance avec Zeus

Depuis longtemps désormais, les colonies de Saturne ont rejoint la Ligue de Jupiter, devenue depuis la République de Zeus, en tant que partenaires économiques et techniques et, surtout, plus récemment en tant qu'alliées face à la Fédération.

Par conséquent, les colonies locales bénéficient des technologies et de l'appui financier de la RZ, ce qui leur a permis de se développer de manière bien plus rapide sur les vingt dernières années. En contrepartie, elles participent à l'effort de guerre de Zeus en fournissant des matières premières et en mettant diverses infrastructures au service de la république de Jupiter qui peuvent ainsi constituer autant de bases arrière pour les forces armées de la RZ et de ses alliés.

En vertu de ces accords, les forces armées de Saturne utilisent majoritairement du matériel en provenance d'Aegis Corporation, en particulier en ce qui concerne les Mobile Suits et les croiseurs légers ainsi que tout l'équipement utilisé par l'infanterie.

Uranus

Géante Bleue

À la manière des autres joviennes gazeuses, Uranus est une planète inhabitable. Les colons se trouvent principalement sur les différentes cités-bulles de Titania et d'Obéron, ses deux principales lunes ainsi que dans les colonies spatiales des points L1 et L2 du système Soleil-Uranus et L4 et L5 du système Uranus-Titania. Au global, la région d'Uranus regroupe pratiquement 100 millions d'individus.

Alliance avec Zeus

La quasi-totalité des colonies de la région d'Uranus sont désormais des alliées de la République de Zeus. En échange, elles bénéficient d'un certain nombre d'avancées technologiques et de la protection de Zeus face à l'Expeditionary Force de la Solar Federation (EFSF) et à toute autre menace qui pourrait venir troubler la tranquillité des citoyens uraniens. Certaines colonies ont, malgré tout, conservé leur neutralité et une infime minorité est même restée fidèle à la Fédération, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes localement et peut parfois aller jusqu'à rompre cette sacro-sainte tranquillité.

Mode de Vie

Les Uraniens ont en effet la réputation, qui ne semble pas usurpée, d'avoir un mode de vie des plus tranquilles, relativement lent, ayant toujours été habitués à vivre au crochet de la Fédération, vue à l'époque comme une sorte d'État-providence devant subvenir à tous leurs besoins. Déçus de ne pas être autant épaulés par la SF qu'ils l'auraient souhaité, les dirigeants de l'ensemble se sont alors tournés vers Zeus au moment de la sécession. La République a cependant été amenée à rappeler à l'ordre, à plusieurs reprises, ses alliés uraniens par rapport à leur relative placidité, très vite considérée comme assez peu en accord avec la logique méritocratique prônée par son régime.

Neptune

Lointaines Colonies

Planète la plus éloignée du Soleil puisque étant situé à plus de 30 AU, elle est aussi par voie de fait la plus éloignée de la Terre et de la Fédération. Cela s'est toujours traduit par une forte distanciation d'avec les institutions des différentes fédérations successives. Distanciation qui se vérifie également vis-à-vis de la République de Zeus et de son attitude frondeuse. Tout cela concourt à l'utilisation récurrente de l'appellation plus ou moins péjorative de « lointaines colonies » lorsqu'il est question de la région de Neptune et au-delà.

Seule Triton possède des installations au sol ainsi que des stations orbitales. Avec les différentes colonies spatiales situées sur les points de Lagrange L4 et L5 du système Neptune-Triton, la région compte environ 40 millions d'habitants.

Alliances

Les colonies neptuniennes n'ont à l'heure actuelle pas d'alliance claire. Sans réellement avoir déclaré leur indépendance par rapport à la Solar Federation, elles n'en font plus véritablement partie, étant donné que le Gouverneur local n'a pas été

remplacé depuis près de quinze ans (après avoir été retrouvé mort à la suite de circonstances non élucidées), mais n'ont pas non plus rejoint la République de Zeus. En tout cas, pas de manière officielle.

Sociétés Locales

Les différentes communautés neptuniennes, organisées en « Phalanges », ont la réputation d'être austères, méfiantes voire ouvertement xénophobes. Elles parlent leurs propres dialectes gutturaux qui sont catalogués Borderz mais qui, en réalité, s'en éloigne fortement, au point qu'il n'est pas toujours facile de se faire comprendre des locaux en ne maîtrisant que l'Esper. Il est souvent nécessaire de s'en sortir en employant une sorte de sabir ne facilitant pas la transmission de concepts complexes et obligeant à rester relativement superficiel.

Les Neptuniens ont cependant la réputation d'être d'infatigables travailleurs qui ont eu l'obligation de s'adapter à un environnement particulièrement rude sans avoir la possibilité de compter sur qui que ce soit du fait de leur fort éloignement d'avec le reste de l'humanité.

En résulte une industrie basique mais efficace et très productive, dotée d'un niveau technologique certes en retrait par rapport au cœur de la Fédération et, à plus forte raison, comparativement à Zeus, mais capable de proposer du matériel particulièrement robuste, réputé « increvable ».

La Ceinture de Kuiper

La deuxième ceinture de Syssol regroupe plus de 200 000 corps célestes répartis sur un anneau particulièrement étendu faisant dans les 25 AU de large. Les principaux astres que l'on y trouve sont les planètes naines : Pluton, Hauméa et Makémaké auxquelles on peut ajouter Charon (le principal satellite de Pluton), Orcus, Salacie, Quaoar et Ixion. Sedna et Éris, deux autres planètes naines, sont en fait situées au-delà de la ceinture de Kuiper, dans l'anneau externe aussi appelé « disque des objets épars » ou encore nuage de Hills.

De nombreuses légendes ont tendance à circuler sur cette région reculée du Système solaire. Dans les faits, assez peu d'aventuriers sillonnent la ceinture de Kuiper pour la bonne et simple raison qu'elle est monstrueusement vaste et recèle bien peu de richesses exploitables. Cela n'empêche cependant pas un certain nombre d'opportunistes d'y croire dur comme fer et de se lancer corps et âme dans des expéditions bien souvent vouées à l'échec...

Pluton

Aux Confins de Syssol

Plus célèbre planète naine du Système solaire, Pluton est le seul astre véritablement colonisé

de la ceinture d'Edgeworth-Kuiper. Outre une petite station orbitale, on compte une seule colonie astrale à sa surface : *Cerberus Vault*. Étonnamment développée, cette colonie sert de point de départ pour la très grande majorité des expéditions vers le Système solaire périphérique : l'anneau externe, le Nuage d'Oort et les limites extrêmes de Syssol.

Nombreux sont ceux qui espèrent faire des découvertes majeures en se lançant vers l'inconnu, que leurs espoirs soient basés sur des hypothèses scientifiques rationnelles ou sur de vagues croyances, le plus souvent farfelues. Qu'ils recherchent une hypothétique planète X (aussi appelée planète Neuf), qu'il soit question de l'extravagante Nibiru, de l'hypothétique Phattie ou de la gazeuse Perséphone, un planétoïde riche en minerais rares, la légendaire *Lucky stone*, ou encore Némésis (une étoile de type naine brune qui serait la lointaine compagne stellaire du Soleil) voire un trou noir primordial dans cette région de Kuiper, c'est quasiment toujours depuis Pluton qu'ils se préparent, permettant ainsi à la colonie locale d'être relativement prospère malgré son éloignement conséquent du reste de l'humanité.

On estime qu'il y a en permanence près de deux millions de personnes sur Pluton même si les véritables résidents sont moitié moins nombreux. Ceux-ci semblent très attachés à la Fédération qui a grandement œuvré au développement de cet ancien avant-poste militaro-scientifique autrefois des plus austères.

On y parle un Esper relativement intelligible même si la langue locale est en réalité un Borderz particulièrement raide que seuls les initiés peuvent espérer comprendre correctement.

Charon

La plus grosse lune de Pluton a conservé quelques-unes des installations scientifiques datant de l'époque de la colonisation des deux astres. En grande partie abandonnées, elles sont cependant encore partiellement occupées par ce qui s'apparente à une petite colonie indépendante, vivant quasiment en autarcie et subsistant principalement grâce à l'extraction de matériaux, majoritairement du méthane et des tholins locaux (substances organiques plus ou moins azotées).

Le lieu possède la réputation d'être un peu le royaume du bricolage, les différents bâtiments encore en état d'abriter du monde étant rafistolés avec les moyens du bord et l'isolation, particulièrement cruciale eu égard aux températures particulièrement basses que l'on trouve à la surface de Charon, est le plus souvent faite de bric et de broc. Des cultures hydroponiques sont implantées un peu partout et gérées directement par les colons afin de subvenir à leurs besoins.

L'endroit a donc tendance à attirer les originaux ainsi que tous ceux qui, pour une raison ou pour une autre, ressentent le besoin de se situer à l'écart par rapport à Zeus, la Fédération ou toute autre entité d'importance du Système solaire.

Hauméa

Solitude Lointaine

La planète naine ellipsoïdale dispose d'installations permanentes des plus spartiates à la surface de son sol gelé recouvert de cristaux de glace mais celles-ci ne sont que rarement utilisées. Peu accueillante et peu intéressante, Hauméa est cependant investie de temps à autre par différentes équipes scientifiques dans le cadre de missions visant à étudier le planétoïde en lui-même ou son environnement direct.

Le lieu pourrait donc servir de base arrière pour certaines expéditions en direction de l'espace profond ou encore vers les autres astres de la ceinture de Kuiper voire au-delà même si cela ne semble pas vraiment d'actualité, aussi bien pour la Fédération que pour les autres acteurs majeurs du Système solaire.

Distances & Durées

Voici un tableau regroupant les **Distances** moyennes entre le Soleil et les principaux astres du Système solaire. Il est important de noter que la distance d'une planète à une autre varie beaucoup en fonction de leurs positions relatives par rapport au Soleil. Ainsi la distance minimale les séparant vaut la différence entre leurs deux distances au Soleil, alors que la distance maximale est égale à la somme de ces deux distances.

Les **Durées de trajet**, exprimées en heures, sont données pour un Facteur de Distorsion égal à 1. Pour un facteur plus élevé, il est nécessaire de diviser le résultat par le facteur en question.

La colonne **Communications** donne le temps mis par la lumière ou une onde radio pour aller du Soleil à une planète donnée. Cela permet de déterminer le temps nécessaire pour communiquer d'un point à un autre du Système solaire. Les communications instantanées (ou quasi-instantanées) ne sont véritablement possibles qu'au sein d'un écosystème donné (planète, stations orbitales, satellites, colonies proches).

T9S

Distances Moyennes au Soleil			
Astres	Distance (AU)	Durée de trajet (x1)	Communications
Mercure	0,38	9 h	3 min
Vénus	0,72	17 h	6 min
Terre	1	24 h	8 min
Mars	1,5	36 h	13 min
Ceinture d'astéroïdes	2 à 3,5	48 à 84 h	16 à 29 min
Cérès	2,7	65 h	22 min
Groupe d'Hilda	3,7 à 4,2	89 à 98 h	30 à 33 min
Jupiter	5,2	125 h	43 min
Saturne	9,5	230 h	1 h 20
Uranus	19,2	460 h	2 h 40
Neptune	30,1	720 h	4 h 10
Pluton	29,6 à 49,3	700 à 1 180 h	4 à 7 h
Ceinture de Kuiper	30 à 55	720 à 1 320 h	4 à 8 h

Astropolitique

Relations Tendues

C'est dans un contexte de tensions croissantes que vit le Système solaire en SC-79. Des relations qui ne font que s'envenimer depuis que la Fédération et la République sont entrées dans une sorte de Guerre Froide qui semble sans issue. Diverses rumeurs récurrentes font même état de quelques points chauds çà et là, en divers points de Syssol, en particulier au sein la ceinture d'astéroïdes comme ce fut le cas lors du mystérieux incident du Secteur *Gambardia* en SC-77, sur lesquelles la Fédération préfère ne pas s'appesantir. Des échauffourées qui n'ont pas encore dégénéré à plus grande échelle mais qui sait ce que l'avenir nous réserve...

Solar Federation

Un Nouveau Départ

Plus qu'un simple regroupement de planètes et de colonies, la Fédération constitue un organisme à visée humaniste qui a dès le départ fait le choix de la rupture avec l'organisation très centralisée de l'Earth Federation dont l'appellation même renvoyait à sa façon de se structurer : très Terre-centrée. La création de la Solar Federation a été l'occasion de prendre en compte la dimension beaucoup plus large et diversifiée des différentes communautés humaines éparpillées dans tout le Système solaire au sortir d'une guerre terrible et d'une longue période chaotique qui s'est accompagnée d'une forte régression aussi bien sociale que technologique.

La Terre n'était plus le centre absolu de l'humanité et il fut décidé que chaque colonie ou territoire de la Fédération aurait son propre Administrateur chargé de faire appliquer les lois fédérales mais également de

prendre en compte les spécificités locales afin de prendre les meilleures décisions pour les colons dont ils ont la responsabilité. Les différents Administrateurs sont eux-mêmes chapeautés par des Gouverneurs fédéraux dotés de prérogatives étendues. Par ailleurs, divers Parlements coloniaux permettent aux différentes populations d'être représentées par des élus locaux capables de défendre leurs intérêts et de voter des lois spécifiques qui pourront s'appliquer au sein du secteur administratif concerné.

Le geste le plus symbolique fut d'ailleurs de placer dès le départ la capitale de la Fédération non plus sur Terre mais au sein d'une colonie spatiale, *Arcadia*, certes située sur un point lagrangien du système Soleil-Terre mais, par conséquent, à une distance d'une AU de la Terre soit une valeur comparable à la distance moyenne entre la Terre et Mercure ou Vénus et relativement proche de celle existant entre Mars et la planète bleue (une AU et demie). *Arcadia* est également située à une AU du début de la ceinture d'astéroïdes.

Rassembler et reconstruire furent les premières préoccupations de la Fédération Solaire. Assurer des soins médicaux et un ravitaillement en eau potable et en nourriture à tous ceux qui étaient dans le besoin vinrent immédiatement après. La réorganisation d'un ensemble aussi vaste a pris une bonne cinquantaine d'années et n'est pas encore totalement terminée mais désormais la Fédération semble être sur le chemin de la prospérité. Une situation qui pourrait presque sembler idyllique si la rivalité avec la République de Zeus n'avait pas atteint de pareilles proportions. Au point qu'un affrontement direct n'a plus rien d'improbable et semble même, pour certains, inéluctable.

Défense

Malgré toute la bonne volonté de la Solar Federation, les dissensions sont inévitables dans un ensemble aussi vaste que le Système solaire. Dissensions qui peuvent menacer l'intégrité des citoyens des colonies fédérées. La Fédération s'est par conséquent résolu à mettre en place une véritable armée interplanétaire, l'EFSF (Expeditionary Force of the Solar Federation), afin de disposer d'une force d'intervention capable de se projeter rapidement d'un bout à l'autre de Syssol pour venir en aide à ses ressortissants et les protéger face à tous types de menaces. En premier lieu les menaces locales telles que les pirates et autres malfrats de l'espace mais également face à des armées bien mieux organisées qui tenteraient de se rendre maître d'une colonie par la force. Elle s'inscrit donc dans le cadre d'un dispositif plus large qui comprend également la GFSF (Ground Force of the Solar Federation), principalement basée à la surface des planètes du Système solaire interne (à l'exception de Vénus).

Plus récemment, avec le durcissement des relations avec Zeus, la Fédération a été contrainte de mettre en place les *V-Squads*, des escouades d'élite d'intervention rapide destinées à faire front au plus vite

en cas d'attaque de la part des troupes venues de Jupiter. Les V-Squads ont la réputation de disposer des meilleurs pilotes de Mobile Suits et de MS de dernière génération tels que les *Albion* et les *Altair* voire des prototypes plus ou moins confidentiels.

Grâce à ce dispositif sophistiqué, qui s'étend sur une grande partie du Système solaire, la Fédération entend veiller à la sécurité de ses citoyens face à n'importe quelle menace extérieure et être en mesure de riposter au plus tôt face à un assaut de grande envergure.

Par ailleurs, afin de s'approvisionner en matériel militaire dernier cri, la Fédération a fait le choix de nouer un partenariat privilégié avec *Wissgenheim Robotics*. Cependant, elle poursuit en parallèle le développement de ses propres bureaux d'études et laboratoires afin de ne pas risquer d'être trop dépendante de corporations qui conservent leur autonomie (n'étant pas directement placées sous le giron de la Fédération) et peuvent toujours proposer leurs services aux plus offrants.

Système Politique

La Fédération Solaire est dirigée par un gouvernement qui détient le pouvoir exécutif et qui s'appuie sur l'Assemblée Fédérale Centrale qui possède, quant à elle, le pouvoir législatif. C'est cette dernière qui vote les différentes lois applicables à l'ensemble des juridictions de la Fédération. Ses représentants sont élus par les citoyens fédéraux via les grands électeurs que sont les représentants locaux, présents au sein de chacune des assemblées fédérales locales et qui sont, eux, élus au suffrage universel direct.

Comme c'est très souvent le cas, la Fédération est actuellement dirigée par un gouvernement de coalition afin de disposer de suffisamment d'appui politique au sein du parlement. Le principal parti de cet ensemble est l'*Union Solaire* qui a su fédérer autour de lui tout un ensemble de formations politiques de moindre envergure afin d'être en mesure de constituer un gouvernement qui puisse représenter au mieux l'ensemble des citoyens de la Fédération dans toutes leurs diversités, qu'ils soient spatiaux, gravitaires, originaires du Système solaire interne ou externe.

Le principal parti d'opposition est *Sol Invictus*. Généralement très critique à l'égard des décisions prises par la coalition gouvernementale, il promeut une attitude beaucoup plus dure et répressive à l'égard de la République de Zeus ainsi qu'une militarisation globale de la Fédération et de ses alliés afin d'être en mesure de riposter efficacement face à toute agression de Jupiter et de ses « laquais ». *Sol Invictus*, qui a toujours refusé de prendre place au sein d'une coalition politique même si cela lui aurait permis d'être en mesure de gouverner, a la réputation de posséder de très nombreuses connexions à travers tout le Système solaire, aussi bien avec d'importantes corporations qu'avec la Guilde des Libres-Marchands ou encore la MACO.

La République de Zeus

Philosophie

Depuis l'époque de la Ligue de Jupiter, les dirigeants des différents gouvernements successifs ont peu à peu mis en place une authentique méritocratie prétendument fondée sur les écrits de Platon. Un choix qui s'est fait en réponse, selon eux, à la bureaucratie amorphe de la Fédération : une technocratie mièvre et inefficace, tout juste bonne à prélever des impôts toujours plus élevés dont l'utilisation leur semblait au mieux floue, au pire totalement inappropriée, sans même parler des nombreuses accusations à peine voilées concernant la corruption des élites de la Fédération.

La République présente ainsi une société très structurée, très hiérarchisée où chacun doit en permanence prouver sa valeur à la fois pour pouvoir progresser au sein des différentes castes mais aussi et surtout afin de ne pas être rétrogradé. Les plus faibles sont écartés et affectés aux tâches les plus ingrates. Ils atteignent dès lors un rang social duquel il est très difficile de s'extirper.

Cette logique de méritocratie est appelée processus aristocratique ou, tout simplement, Aristocratie au sein de la République. Un concept à ne pas confondre avec d'autres formes d'aristocratie proches de la notion de noblesse. Il est bien ici question de récompenser les meilleurs en fonction de leur apport réel ou supposé à la société, en accord avec leur mérite, qu'elle que puisse être la façon de l'estimer. Et il n'est par conséquent, absolument pas question de transmettre d'éventuels titres de noblesse de manière héréditaire. Par ailleurs, cette volonté de favoriser les meilleurs s'inscrit dans une logique plus large de conquête : si l'être humain a su conquérir l'espace contrairement au reste du règne animal c'est tout simplement du fait de son indéniable supériorité. L'avenir de l'humain est donc intimement lié à son expansion dans l'espace intersidéral, en premier lieu au sein du Système solaire puis, à plus long terme, au sein de la Voie Lactée. Ceci explique pourquoi Zeus a fait depuis longtemps le choix de favoriser le domaine spatial au détriment des puits gravitiques tels que les planètes telluriques. Les dirigeants de Zeus aiment d'ailleurs à répéter que des initiatives telles que le projet *Phoenix Dive* n'ont aucun avenir.

Régime Politique

Les citoyens de la République de Zeus n'élisent pas de président afin, officiellement, de ne pas risquer de susciter l'attrait qu'exerce le prestige du pouvoir. Le sommet de l'appareil étatique de la RZ est ainsi constitué par un Conseil Supérieur qui détient l'intégralité du pouvoir exécutif. Le pouvoir législatif est, quant à lui, confié à deux assemblées distinctes au sein d'un système bicaméral. En premier lieu l'Agora Légiférante, la chambre basse, qui réunit les représentants élus par les citoyens républicains. Elle

est associée à Hyparchos, la chambre haute, dont les occupants sont élus par les membres de la Haute Aristocratie.

La Haute Aristocratie est dominée par les Sept Grandes Familles. Chacune d'entre elles possède un membre permanent qui siège au Conseil Supérieur ainsi que de nombreux sièges au sein d'Hyparchos.

Les sept grandes familles aristocratiques sont les Audricourt, les Cervantes, les Heilong, les Lancaster, les NachtJäger, les Nakamura et les Tatanka. La plupart d'entre elles sont là depuis de nombreuses années mais une sorte d'épée de Damoclès se tient en permanence au-dessus de leur tête : si une famille échoue à démontrer qu'elle a encore sa place parmi les sept grandes, en particulier à la suite d'une ou plusieurs mauvaises décisions, elle est automatiquement écartée au profit d'une des nombreuses familles courtisanes qui attendent de pouvoir accéder au statut envié de Grande Famille.

C'est ce mode de fonctionnement très particulier qui fait dire à nombre d'experts que le régime de Zeus est en réalité une oligarchie qui ne dit pas son nom.

Économie

La République a progressivement adopté un modèle ouvertement libéral, avec très peu d'aides sociales. Celles-ci sont remplacées par des récompenses républicaines : médailles, épées, boucliers en métaux précieux, dont l'apparence rappelle fortement leurs équivalents datant de l'époque de la Grèce antique. Les récompenses en question sont attribuées aux citoyens les plus méritants et des cérémonies publiques particulièrement fastueuses sont régulièrement organisées afin de célébrer celles et ceux qui sont considérés comme des modèles de la République.

En moyenne, la charge de travail est très élevée et il n'existe pas de réel système de retraite : les citoyens doivent continuer à travailler tant qu'ils sont en mesure de le faire. Ne plus être en mesure de travailler et donc d'apporter quelque chose à la société étant d'ailleurs considéré comme une grave faiblesse.

Dans le même ordre d'idée, aucun héritage, en particulier financier, n'est transmissible par hérédité ou par voie testamentaire, avec pour seule exception le fonctionnement des Sept Grandes Familles dont les membres lèguent naturellement leurs privilèges à leurs descendants mais en théorie pas leur fortune. Dans les faits, elles ont toutes accumulé des richesses considérables et leurs membres sont tous largement à l'abri du besoin...

Société

Sans surprise, la société de Zeus est très portée sur l'individualisme : chacun doit se débrouiller pour prouver sa valeur et ne pas compter sur les autres. D'ailleurs, le système éducatif est très porté sur la compétition. Il inculque uniquement les bases dans la plupart des domaines essentiels et, de ce fait,

encourage fortement l'autodidactisme. Globalement, il est autant orienté vers le corps que vers l'esprit. Ainsi, un des enseignements majeurs dispensé par le système éducatif est l'art martial de Zeus, un Pancrace modernisé, optimisé pour briser l'adversaire de manière définitive.

Tout cela mène naturellement à un véritable culte généralisé du corps et de la beauté qui pousse nombre de citoyens de la République à avoir recours à la chirurgie esthétique pour gommer leurs imperfections voire pour remodeler totalement une ou plusieurs parties de leur corps, bien que cela soit savamment dissimulé dans la très grande majorité des cas. Tout cela se résume en une expression encore une fois héritée de la Grèce antique : *kalos kagathos*, le chemin menant à la perfection humaine. Posséder un corps d'athlète va de pair avec la culture et la vertu. C'est donc un signe de bonne moralité, d'érudition, de bonne santé et, par conséquent, de performance sur tous les plans.

Divertissements

Dans l'ensemble, les divertissements et les loisirs sont particulièrement orientés vers les activités physiques et le sport, et d'une manière plus générale tout ce qui est axé sur la compétition. Depuis une vingtaine d'années, le régime a organisé le retour des *Jeux Olympiques* qui avaient disparu depuis près de 200 ans avec l'étiollement progressif des Nations. Avec une toute nouvelle devise : « Rien ne sert de participer si l'on n'est pas venu pour gagner ! ».

Il s'agit dans les faits d'un gigantesque laboratoire grandeur nature pour l'ingénierie génétique des plus performantes corporations de Zeus : tous les records de l'ancien temps ont été (largement) battus par les athlètes « optimisés » de la République. Les organisateurs de ces compétitions désormais annuelles se targuent de proposer un spectacle à nul autre pareil, glorifiant la nation de Zeus et ses citoyens. On peut y contempler des stades monumentaux peuplés de beaux éphèbes, le plus souvent blonds, à la musculature impressionnante.

Alliances

Depuis pas mal d'années, la République a noué de solides alliances avec les sphères d'influence de Saturne et d'Uranus profitant du fait qu'il s'agissait majoritairement de systèmes neutres ou peu engagés dans la vie de la Solar Federation à cause des fortes distances les séparant de la Terre et du cœur de la Fédération. Cependant, malgré un éloignement encore plus marqué, rien d'officiel n'a émergé des discussions avec les différents dirigeants de l'écosystème de Neptune.

La MACO

Communauté de Colonies

La Mars Community s'est construite sur un état d'esprit déjà présent à l'époque de l'Earth Federation, avec cette devise déjà bien ancienne : « Nos différences sont notre plus grande force ». Au global, cela se vérifie puisque la communauté présente une bonne complémentarité mais possède une unité moins forte que la République de Zeus, ce qui est parfois considéré comme une faiblesse par certains observateurs. Cela ne l'empêche pas d'avoir réussi à accéder à une certaine prospérité économique même si des disparités subsistent au sein des nombreuses colonies de la MACO.

Économie

Étant depuis toujours un carrefour majeur entre le Système solaire interne (qui correspond au cœur de la Fédération) et l'externe (Zeus et les sphères lointaines) tout en étant située à proximité de la ceinture d'astéroïdes, la région martienne a pu bénéficier de la manne que représente l'extraction des minerais à la fois locaux et ceux issus d'Asteron, et est le plus souvent située sur les routes commerciales reliant la zone centrale de Syssol et sa périphérie, ce qui en fait un point de passage privilégié.

De ce fait, la MACO et ses prédécesseurs ont développé depuis bien longtemps le commerce, les échanges économiques et technologiques, par le biais de partenariats et d'accords en tous genres. Ce qui vaut à la planète rouge et à ses colonies une solide réputation en ce qui concerne la mise en œuvre de négociations complexes et de longue haleine avec n'importe quel acteur du Système solaire.

C'est ainsi que la MACO possède des relations privilégiées avec les Libres-Marchands sillonnant Syssol ce qui lui permet de bénéficier de pas mal d'avantages sur les nombreuses transactions réalisées avec les membres de la Guilde. En ce qui concerne les exploitations locales, il s'agit principalement des minerais martiens dont les plus notables sont le semi-métal, les lanthanides et de manière plus marginale certains métaux précieux.

La MACO présente une économie globalement florissante mais qui se heurte à un certain nombre de problématiques concernant notamment la répartition des richesses au sein de la communauté. De nombreuses disparités perdurent entre les nantis et les moins bien lotis, ce qui ne manque pas de susciter de la jalousie et des tensions lors des négociations ordinaires. Il faut dire qu'au sein de la communauté, les bons élèves sont généreusement récompensés et progressent plus vite que les autres ce qui peut facilement créer des écarts importants. Afin d'éviter que cela ne dégénère, des négociations extraordinaires sont également effectuées tous les cinq ou six mois afin de rétablir un certain équilibre.

Système Politique

La MACO constitue un ensemble relativement complexe globalement structuré en communauté de colonies mais qui présente un certain nombre de spécificités destinées à garantir la bonne marche de l'ensemble. Au cœur du système, on trouve un régime communautaire au sein duquel chaque colonie est plus ou moins engagée. Ainsi une colonie très engagée pourra recevoir pas mal de subventions de la Communauté mais devra en contrepartie fournir des garanties et sera soumise à de nombreuses obligations. À l'inverse, une colonie peu engagée pourra jouir d'une forte autonomie mais ne bénéficiera quasiment d'aucune subvention et devra se contenter d'accords d'échanges nettement moins avantageux. Cela explique en grande partie pourquoi la très grande majorité des colonies ont un engagement relativement fort au sein de la MACO.

Il est en théorie assez facile pour une colonie de modifier son niveau d'engagement au cours des négociations bisannuelles. Dans les faits, lesdites négociations peuvent s'étendre sur pas mal d'années lorsqu'une colonie veut changer drastiquement son statut.

Chaque colonie ou groupe de colonies possède ainsi son propre gouvernement et son mode de fonctionnement bien à elle, même si l'on retrouve un certain nombre de constantes au sein des régimes les plus répandus : un pouvoir exécutif relativement faible adossé à une assemblée dotée de fortes prérogatives, dont les représentants, élus directement par les citoyens de la colonie, possèdent un pouvoir assez étendu qui n'est surpassé que par les institutions majeures de la MACO elle-même.

En ce qui concerne lesdites institutions, la Fédération possède officiellement le droit de les régir mais intervient assez peu dans la politique martienne, laissant les locaux gérer leurs affaires entre eux et ne conservant au final qu'un droit de regard relativement peu intrusif.

Stratégie Militaire

Bien qu'officiellement alliée à la Fédération, la MACO possède sa propre armée. Celle-ci n'est pas particulièrement imposante mais peut s'appuyer sur les armements et technologies développés à la fois par l'EFSF et ses partenaires (en partie tout du moins), les principales corporations actives dans le Système solaire interne et surtout le MACO Consortium. Les troupes de la communauté possèdent ainsi leur propre gamme de Mobile Suits, les *Shamrock*, pas extrêmement sophistiqués mais réputés pour leur robustesse et généralement bien équipés. Une nouvelle génération de MS serait d'ailleurs en cours de mise au point.

Si son armée n'est, en l'état, pas réellement impressionnante, la MACO possède la réputation de pouvoir facilement réaliser une grosse montée en puissance militaire grâce à ses industries très

diversifiées qui pourraient, selon certains analystes, être reconverties assez rapidement pour accompagner et soutenir l'effort de guerre sur la durée. Ce d'autant plus que la Community aurait accumulé un véritable trésor de guerre grâce au commerce des semi-métaux.

Les Non-Alignés

On en dénombre plusieurs types. En premier lieu, on peut citer les Lointains, c'est-à-dire Neptune et la ceinture de Kuiper. Ils sont peu développés et peu intégrés à la Fédération et par conséquent plutôt neutres dans la rivalité qui oppose la SF à la République de Zeus. En ce qui concerne Neptune, un certain nombre d'observateurs se demandent cependant s'il ne s'agirait pas d'une neutralité de façade, sans forcément pouvoir affirmer avec certitude de quel côté pencheraient les différents dirigeants de l'ensemble.

Par ailleurs, on dénombre tout un ensemble de colonies mineures, à l'image de celles regroupées au sein de l'Alliance Céleste, qui ne prennent parti pour aucune des forces en présence et cherchent surtout à ne pas faire de vagues. Certains peuvent bien vite en déduire que si elles ont si peu envie d'attirer l'attention sur elles c'est qu'elles ont probablement des choses à cacher...

Les Indépendants

À l'inverse des neutres, ils jouent un rôle important dans la situation astropolitique actuelle. Il s'agit principalement des Corporations dites externes, car pas intégrées au sein d'une entité majeure telle que la Fédération, Zeus ou la MACO. On peut notamment citer : *Wissgenheim Robotics*, *Aldebaran Technologies*, *Beamer Labs*, *Soroos Corp.* et bien d'autres.

Wissgenheim Robotics (WGH) est spécialisée dans la conception et la fabrication d'armements et de systèmes cybernétiques. Elle est tout naturellement le leader en ce qui concerne le marché des Mobile Suits mais est également très présente sur le marché de la robotique civile (Haro, robots industriels...). Son siège historique est basé sur la Lune, dans la région de Sekora.

De son côté, *Aldebaran Inc.* est à l'origine une société plutôt orientée vers les systèmes civils tels que les Mobile Workers et les Mobile Patrols ainsi que les robots réparateurs (Karel et assimilés). Elle s'est récemment diversifiée en proposant divers engins militaires, pressentant un essor sans précédent du fait des nombreuses tensions au sein du Système solaire. Elle est majoritairement basée dans la ceinture d'astéroïdes.

La *Dwel-Shin Corporation* (DSC) est une multiplanétaire éclectique produisant aussi bien des Mobile Suits que des vaisseaux de toutes tailles, des équipements informatiques de pointe tout en étant très impliquée dans l'extraction de minerais et la

métallurgie. Elle est historiquement très liée à la Guilde des Libres-Marchands (cf. ci-après) et ses principaux centres décisionnels sont basés sur Mars (Hor-Deshner et Semendrya).

Spécialisée dans les technologies d'armements, la firme *Beamer Labs* est numéro 1 sur le marché des armes à faisceau dites Beam Weapons, utilisées majoritairement par les véhicules et vaisseaux d'une certaine taille, dont les Mobile Suits. Récemment, des versions encore plus miniaturisées des armes à faisceau ont fait leur apparition à l'échelle des fantassins et commencent à être produites en grande série.

Soroos Corp. est, quant à elle, dédiée à la construction astro-navale. Elle possède un certain nombre de chantiers spatiaux présents aussi bien dans la banlieue terrestre qu'un peu partout dans le Système solaire. Croiseurs, cuirassés, avisos, transports de troupes, bombardiers, chasseurs et navettes font partie de son impressionnant catalogue.

Neodym Propulsion est une entreprise spécialisée dans la fabrication de cargos spatiaux, de navettes de transit et de véhicules de manutention civils. Elle possède également une branche dédiée à la fabrication de véhicules tout-terrain plus particulièrement prévus pour les environnements lunaires, martiens et assimilés. Les véhicules en question peuvent être spécifiquement préparés pour des applications militaires ou de maintien de l'ordre. Son siège social est situé à New Hattan City, en Amérique du Nord.

Spécialisée au départ dans tout ce qui concerne l'électronique et la spintronique, *MBX Incorporated* s'est grandement diversifiée ces dernières décennies en réalisant plusieurs fusions-acquisitions dans différents secteurs connexes. En résulte un vaste conglomérat dont les domaines de prédilection sont l'informatique, les télécommunications, les systèmes de détection, de brouillage et de furtivité, ce qui en fait un des principaux fournisseurs de la Wissgenheim, d'Aldebaran et même du MACO Consortium. Son principal centre décisionnel est basé à Brighton.

La *Solar Trip Unlimited* (STU) est la plus importante compagnie de transport de passagers du Système solaire. Elle opère aussi bien dans les transits spatiaux (moyens et longs courriers, navettes de proximité...) que les transports planétaires. Elle propose également différents services de transport de fret et se positionne ainsi en concurrence de la puissante Guilde des Libres-Marchands (cf. ci-après).

La *Defkan Inc.* est la principale corporation d'extraction minière de Mars. Détendue à plus de 50% par la MACO ainsi que par des actionnaires privés, elle possède également d'importantes implantations à travers tout le Système solaire, en particulier dans la ceinture d'astéroïdes et sur Mercure. Son conseil d'administration est situé dans le centre de Semendrya.

Orbital Inc. est une compagnie spécialisée dans les transports transorbitaux de passagers et de fret au niveau des planètes telluriques du Système solaire interne et des principales lunes des plus grosses

planètes. Elle possède également quelques chantiers astronaux en orbite de plusieurs astres et au niveau des points de Lagrange TerraSol. Elle s'en sert principalement pour effectuer la maintenance et la rénovation de son parc de navettes.

Basée à Neo Hong Kong, la *Yajima Corp.* est un des poids lourds de l'électronique et de l'informatique du Système solaire. Serveurs, ordinateurs, processeurs, smartcoms, suites de logiciels, systèmes d'exploitation, services réseau, hi-fi, domotique, l'offre de la Yajima est tout simplement pléthorique. L'entreprise fait naturellement partie des leaders en ce qui concerne les simulateurs, en particulier dans le domaine militaire. Ils sont ainsi à l'origine du *Battle Theater*.

Les Libres-Marchands

La Guilde

Cette organisation parfois appelée *Guilde des Libres-Marchands* (GLM) et dont la fondation remonte aux débuts de la Solar Federation (voire de bien avant d'après certains), regroupe tout un ensemble de négociants, de transporteurs, de distributeurs et de revendeurs situés aux quatre coins de Syssol. Elle possède un rôle transverse non négligeable au sein du Système solaire, en particulier en ce qui concerne son économie. L'appellation Libres-Marchands vient du fait qu'elle ne dépend d'aucune autre entité, qu'il s'agisse de la Fédération, d'une planète, d'une colonie ou d'une corporation.

Au global, l'organisation se présente d'une certaine manière sous la forme d'un vaste marché commun au sein duquel les différentes colonies et planètes ont la possibilité d'échanger les biens qu'elles produisent par l'intermédiaire des membres de la Guilde qui s'occupent de réaliser les transferts, de la logistique et de la gestion administrative en échange d'un tarif négocié d'avance, ce qui évite toute mauvaise surprise. Par ailleurs, tout un système d'assurances permet de garantir le remboursement des marchandises non livrées ou abîmées durant le transit ou encore de verser des indemnités de retard prévues dans le contrat.

Défis

De ce fait, la Guilde régit une bonne partie des échanges commerciaux du Système solaire. Ce qui ne manque pas de susciter quelques tensions, en particulier du côté de Zeus qui cherche en permanence à réduire l'influence des Libres-Marchands en mettant en place diverses solutions alternatives qui soient sous son contrôle telles que *Hermes Transits* qui possède un quasi-monopole au sein de l'écosystème de Jupiter mais a bien du mal à s'imposer au-delà.

En théorie, les contrebandiers et autres escrocs sont exclus de ce système mais nombreux sont ceux qui doutent qu'il puisse exister une parfaite étanchéité

entre cette organisation et l'économie souterraine. Les porte-parole de la Guilde affirment régulièrement que les contrôles fréquemment effectués sur les transactions réalisées par l'ensemble des membres garantissent que tout s'effectue dans la plus parfaite transparence et dans le respect des législations en vigueur dans les différentes zones économiques du Système solaire.

Par ailleurs, les membres de la Guilde bénéficient de la solidarité légendaire qui règne au sein des Libres-Marchands ce qui leur permet généralement de faire front face à tout type de menaces, qu'il s'agisse des pirates, des soudards ou des charognards en mal d'argent. Malheureusement, cela ne suffit plus forcément ces derniers temps, au point que les trajets les plus risqués nécessitent de louer les services de compagnies de mercenaires, au grand dam des clients de la Guilde qui voient le montant des factures grimper et leurs bénéfices chuter.

Les Mercenaires

Avec l'apparition de tensions croissantes au sein du Système solaire, être payé pour se battre ou pour protéger des installations ou des cargos devient de plus en plus lucratif. On dénombre à l'heure actuelle plusieurs dizaines de guildes de mercenaires qui opèrent un peu partout : dans l'espace, à la surface des astres ou à l'intérieur des colonies spatiales.

Les mercenaires et sociétés militaires privées peuvent être engagés par les différentes entités de Syssol : gouvernements, corporations, colonies neutres, transporteurs... Ayant l'embarras du choix, ils monnayent leurs services aux plus offrants. Compétents et dotés d'une solide expérience, ils représentent un appui de poids sur un champ de bataille ou pour défendre un convoi.

Mais il ne faudrait pas croire qu'il ne s'agit que de simples guerriers un peu limités et bas du front. Réputés pour leurs talents de négociateurs, ils savent comment s'y prendre pour soutirer un maximum d'argent à leurs employeurs par le biais d'options rapidement indispensables et dont les tarifs atteignent rapidement des sommets.

En fonction des sommes engagées et des objectifs assignés, le matériel utilisé pour une opération va du simple attirail de soldat à l'escouade complète de Mobile Suits de type *Sardaukar*.

Les DeadBones

Un des fléaux les plus redoutés de Syssol est constitué par les différents groupes de pirates qui sillonnent l'espace en quête de proies faciles. Bien souvent désignés sous le terme générique de *DeadBones*, alors qu'il n'existe pas de véritable confrérie unifiée puisqu'il s'agit de plein de petits groupes indépendants, les pirates sévissent un peu partout dans le Système solaire en attaquant les cargos marchands pour en dérober leur cargaison

mais ils peuvent tout à fait s'attaquer à une navette de passagers pour les prendre en otages et réclamer une rançon en échange de leur libération, même si c'est plus rare.

Ils peuvent ainsi appliquer différents modes opératoires, en utilisant par exemple la force pour contraindre un vaisseau de transport à larguer ses marchandises pour éviter d'être détruit ou encore en ayant recours à la ruse en tendant des embuscades à des convois.

Dans tous les cas, en complément d'un ou plusieurs vaisseaux de transport dotés de coques renforcées, ils utilisent très souvent des Mobile Suits, qu'ils ont volé à droite à gauche ou qu'ils ont customisé eux-mêmes sur la base des modèles existants. Ils disposent ainsi d'une force de frappe conséquente capable de présenter une menace crédible même pour un cargo bien armé ou escorté.

Chasseurs d'Épaves

Également appelés Charognards ou Maraudeurs, selon l'estime qu'on leur porte, il s'agit de tous ces récupérateurs d'épaves et de carcasses en tous genres, qu'il s'agisse de vaisseaux dérivant dans l'espace à la suite d'un problème technique ou d'engins abandonnés sur des astéroïdes. Il s'agit de véritables nettoyeurs de l'espace : même les débris orbitant autour des astres les plus massifs les intéressent. Là où les choses se compliquent, c'est qu'un certain nombre d'entre eux ne se contentent pas de récupérer de vieux bouts de ferraille abandonnés mais se donnent le droit d'arracher des morceaux de colonies spatiales ou de véhicules en état de fonctionner, en partant du principe qu'ils n'en ont pas besoin.

La frontière est donc particulièrement floue entre les professionnels sérieux et les pillards et voleurs qui profitent de l'absence de législation claire pour agir en toute impunité. Ce qui peut expliquer l'origine des surnoms pas toujours très sympathiques qui leur sont parfois attribués.

Les mieux organisés d'entre eux ont généralement des contacts au sein des différentes filières du recyclage des déchets mais ils peuvent également choisir de bricoler eux-mêmes des équipements et des véhicules avec les matériaux de récupération qu'ils engrangent au fur et à mesure de leurs périples à travers l'espace pour les revendre par la suite.

Ils sont particulièrement nombreux dans la région d'Asteron où les opportunités sont les plus nombreuses.

Les Soudards

Il s'agit d'anciens militaires de la Fédération pour la plupart, d'anciens mercenaires ou même d'anciens pirates. Situés au niveau de la ceinture d'astéroïdes, ils cherchent visiblement à constituer une sorte de nation autonome, même si leurs motivations ne sont pas très claires.

Vraisemblablement organisés suivant une hiérarchie très militaire, ils ont rapidement été surnommés les Soudards.

On suppose que leur base principale est nichée au sein de certains des plus gros astéroïdes d'Asteron mais sans avoir la certitude que c'est bien le cas puisqu'il est également possible qu'ils puissent opérer à partir de stations itinérantes.

Fléau à la fois pour la Fédération Solaire et Zeus, ils sont violemment combattus par les armées des deux rivaux dès lors qu'ils ont été repérés mais réussissent généralement à s'en sortir miraculeusement. Lorsqu'ils décident de s'attaquer à un convoi mal défendu, ils font généralement un carton, étant particulièrement bien équipés. Au point que les mercenaires les redoutent et réclament des primes de risque lorsqu'ils ont acquis la certitude qu'ils vont devoir affronter des Soudards.

Les DeadBones s'en méfient également comme de la peste et évitent méticuleusement d'opérer dans les régions qui ont la réputation d'être occupées par les Soudards, laissant le soin à la Fédération, à Zeus, à la MACO ou aux mercenaires de s'en occuper à leur place.

La Salamandre

Nul ne sait si cette organisation mafieuse tentaculaire existe réellement ou n'est qu'une vaste légende urbaine sans aucun fondement. Toujours est-il que le crime organisé existe bel et bien à l'échelle du Système solaire et possède parfois des ramifications complexes même s'il semble surtout se présenter sous la forme d'un ensemble hétéroclite de groupuscules indépendants opérant principalement dans leurs écosystèmes locaux.

On prête cependant à *la Salamandre* la réputation de posséder une hiérarchie très structurée à même de lui permettre d'opérer en n'importe quel point du Système solaire avec une efficacité redoutable. Elle se présenterait ainsi sous la forme d'une organisation très largement souterraine qui regrouperait des milliers de membres répartis un peu partout dans Syssol, aussi bien au sein de la Fédération que parmi les alliés de Zeus ou encore chez les non-alignés. On prétend même que les plus importantes corporations seraient noyautées. À en croire les différentes rumeurs, il s'agirait en quelque sorte d'une organisation mêlant pratiques mafieuses et une structuration digne de la franc-maçonnerie d'antan.

Si tout cela peut sembler assez fantaisiste, les sources supposées de son financement sont des plus crédibles puisque les différentes activités de façade permettraient d'assurer des revenus constants pendant que les activités souterraines octroieraient des « primes » conséquentes aux magnats de chacune des nébuleuses connectées à la Salamandre.

La grande question reste celle concernant les objectifs d'une telle entité. Outre l'appât du gain et,

probablement, le pouvoir qui peut y être associé, nul ne sait quelles pourraient être les visées politiques de cette organisation, si tant est qu'elle existe réellement.

Les Nomades

Parfois confondus, à tort, avec les Chasseurs d'épaves, les Nomades constituent une frange certes peu importante mais tout à fait unique au sein des diverses populations itinérantes que l'on peut trouver aussi bien au niveau de la ceinture d'astéroïdes que dans l'ensemble du Système solaire. Ce peuple à part, possède ses propres coutumes ancestrales faites de différents rituels auxquels ils ont l'obligation de se plier tous les jours. Il est d'ailleurs difficile de savoir exactement de quoi il retourne et quelle peut bien en être l'utilité. Ces rites s'inscrivent au sein de tout un réseau de croyances qui n'ont visiblement pas vocation à être révélées aux non-initiés.

Vivant de leur propre artisanat et de trocs, ils naviguent de stations en stations à bord de vieux cargos fatigués afin d'y pratiquer des échanges et de proposer leurs services contre de la nourriture ou des bibelots qu'ils aiment à collectionner. Si, du fait du mystère qui les entoure et de leur attitude assez fermée concernant leur culture, ils ne sont pas toujours bien vus, et même pas acceptés partout, ils trouvent cependant toujours des personnes intéressées par leurs réalisations qui sont parfois très prisées et permettent ainsi à ceux qui sont prêts à servir d'intermédiaires, de réaliser de substantiels bénéfices.

Ne maîtrisant que marginalement l'Esper, ils possèdent leur propre langage, le Këlyx qui, étonnamment, ne semble avoir aucune origine au sein des différentes langues terriennes. Il ne ressemble pas non plus aux différents dialectes qui ont été développés dans les colonies lointaines. Cela reste une énigme pour les linguistes. Ils s'accordent cependant à dire qu'il possède toutes les caractéristiques d'une langue construite.

04 Expérimentations – Science & Technologie

Un Nouvel Essor

Les sciences et techniques connaissent désormais un essor sans commune mesure avec ce qui avait existé pendant la période chaotique puis l'ère de la reconstruction qui s'ensuivit. Les nouvelles technologies foisonnent, apportent de nouvelles possibilités qui commencent seulement à être exploitées, beaucoup d'autres utilisations restant d'ailleurs à découvrir. Elles s'associent aux technologies plus anciennes mais déjà très avancées qui étaient considérées comme viables à l'époque de la Fédération Terrestre : principalement dans les domaines médical, informatique, des matériaux et de la propulsion spatiale. Voici un panorama synthétique des technologies les plus marquantes du Système solaire en SC-79 et des principales avancées scientifiques qui ont permis de les mettre au point.

La Physique d'Ostrogradski

La Relativité Extrapolée

Au cours de l'ère précoloniale, dans le but de réaliser une unification des principes majeurs de la Physique, à même de réconcilier concepts relativistes et mécanique quantique, les célèbres lois de la relativité générale d'Albert Einstein ont pu être grandement enrichies à la lumière d'une nouvelle utilisation du théorème de Flux-Divergence que l'on doit originellement à Mikhaïl Ostrogradski. Cela a engendré un tout nouveau modèle, la Relativité Extrapolée, au cœur de laquelle on retrouve les particules OGK, parfois appelées méta-particules (voire méga-particules de manière incorrecte cependant) en ce sens qu'elles constituent un agrégat de plusieurs particules fondamentales combinées d'une façon très particulière, utilisant l'ensemble des propriétés des interactions électrofaibles d'une manière totalement nouvelle, ouvrant dès lors la voie à toute sorte d'applications potentiellement révolutionnaires...

Les Particules OGK

Ces méta-particules sont au cœur d'une nouvelle physique, dite d'Ostrogradski, en ce sens qu'elle a permis d'unifier nombre de domaines physiques disparates comme en rêvait le mathématicien russe au milieu du XIX^{ème} siècle : une synthèse grandiose embrassant mécanique, thermodynamique et électromagnétisme dans le cadre d'une seule méthode homogène et dont il avait déjà jeté les bases avec plusieurs siècles d'avance. Il a notamment pu être rapidement constaté que cette nouvelle physique intègre, entre autres, les principes de la métrique d'Alcubierre, autorisant la contraction et la dilatation de l'espace-temps de manière locale,

ce qui a permis de mettre au point la propulsion Gamma-Iridium, devenue distorsion DiGamma depuis grâce à différentes améliorations.

C'est donc en hommage à cette vision avant-gardiste que cette physique nouvelle a été baptisée du nom du célèbre mathématicien russe même si elle a, en réalité, mobilisé des dizaines de milliers de chercheurs à travers le monde pendant des décennies avant d'être pleinement maîtrisée.

Technologies OGK

En termes d'applications, les méta-particules sont notamment à la base du fonctionnement des réacteurs OGK, des réacteurs à fusion utilisant et produisant de telles particules et, surtout, rendant enfin la fusion nucléaire possible à grande échelle, à un coût nettement moindre que par le passé et dans un format nettement plus compact, d'où l'appellation de *réacteurs compacts*.

Une fois bien maîtrisée, il s'agit également d'une technologie « propre » n'émettant pas de neutron radioactif. Au même titre que leurs prédécesseurs, ces réacteurs compacts fonctionnent en utilisant de l'hydrogène mais emploient également les particules OGK afin de favoriser la fusion dans des conditions de températures et de pressions compatibles, en termes d'utilisation, avec la plupart des environnements, aussi bien dans les domaines civils que militaires.

Peu à peu, les applications associées aux méta-particules devinrent extrêmement nombreuses et diversifiées avec l'apparition des générateurs de champs de force protecteurs I-Field permettant de protéger efficacement les véhicules spatiaux face aux débris orbitaux et aux petites météorites. On peut également citer les armements à base de méta-particules : Beam Cannons, Beam Rifles et Beam Sabers et leurs différents dérivés. Et bien évidemment, les propulseurs DiGamma qui permettent de contracter l'espace-temps à l'avant d'un vaisseau et de le dilater à l'arrière de celui-ci afin d'atteindre rapidement des vitesses importantes, bien que faibles en regard de celle de la lumière, sans pâtir d'effets négatifs associés aux fortes accélérations et permettant de parcourir les grandes distances existant au sein du Système solaire en des temps très raisonnables : une unité astronomique ou astro-unité (AU) en seulement 24 heures pour un Facteur de Distorsion x1.

Saturations OGK

Avec l'exploitation croissante des technologies utilisant les méta-particules OGK a été constaté un phénomène assez étonnant et encore assez mal expliqué, bien que conforme à la théorie, qui se manifeste sous la forme de « saturations » lorsque la densité de particules dépasse un certain seuil dans un espace donné, aussi bien dans le vide

que dans un gaz ou même un liquide. Concrètement, les saturations en question ont pour effet de perturber voire de brouiller les systèmes de détection et de télécommunication de manière plus ou moins importante en fonction du taux de saturation.

Ce phénomène a été remarqué pour la première fois dans l'espace lors d'affrontements de masse entre flottes militaires de premier ordre puisqu'avec les croiseurs, les chasseurs spatiaux et les Mobile Suits utilisant tous des réacteurs OGC, des I-Field et des armes à particules à plein rendement, les taux de saturation ont très vite grimpé pour atteindre des sommets et ont eu pour effet de rendre le combat à distance particulièrement ardu pour ne pas dire impossible.

Il en résulte une application supplémentaire possible des particules OGC qui peuvent servir de systèmes de brouillage alternatifs, créant dès lors une sorte de « nuage » au sein duquel il devient difficile de détecter un véhicule aussi bien dans l'espace qu'en atmosphère. Difficile dès lors de savoir si un tel nuage correspond à une authentique flotte en mouvement ou à un saturateur envoyé pour faire diversion.

Énergie

Réacteurs à Fusion

En dehors de l'exploitation de l'énergie solaire par le biais de cellules photovoltaïques de sixième génération (cf. infra Solar Power Satellite), la production d'électricité est en grande partie assurée par des réacteurs à fusion basés sur la technologie de la fusion froide (la fusion des atomes d'hydrogène s'opère à température ambiante) rendue possible grâce à l'utilisation des particules OGC. Les réacteurs en question sont associés à des convertisseurs chaleur-électricité (CCE) et à des systèmes de régulation de puissance afin de constituer des générateurs complets.

Cette technologie est très largement répandue du fait de sa simplicité, de son très bon rendement tout en restant très peu chère à l'usage. L'hydrogène, ou plus précisément le deutérium, est en effet très peu coûteux car très facile à se procurer. L'hélium 3 est présent en grande quantité sur la Lune et au niveau des géantes gazeuses et le lithium est disponible à des prix raisonnables.

Qui plus est, c'est un système sûr, doté de systèmes de protection éprouvés (qui interviennent dans 50% du prix d'un générateur) et qui est disponible dans de très nombreux formats et tailles différents, allant du générateur véhiculaire aux générateurs de centrales disposant d'une puissance de plusieurs centaines de gigawatts.

Les réacteurs à fusion sont notamment très souvent utilisés pour alimenter un bâtiment sans qu'il ne soit tributaire d'un approvisionnement extérieur et pour offrir une autonomie suffisante aux véhicules d'une certaine taille, en remplacement d'un système à base de cellules d'énergie rechargeables.

Cellules d'Énergie

Le stockage de l'énergie électrique est parfaitement maîtrisé. Il se fait par le biais de batteries appelées *CellGies* (abréviation de cellules d'énergie) utilisant un système mixte combinant des enroulements de supraconducteurs ultra fins fonctionnant à température ambiante et un couple électrochimique de type Erbium/Xénon.

Leur capacité leur permet ainsi d'alimenter des systèmes électriques relativement gourmands pendant environ une semaine standard. La recharge est simple à effectuer soit via des générateurs à fusion ou mieux un chargeur à fusion (par câble ou par induction), soit par l'intermédiaire des prises secteur. Les CellGies se présentant sous différentes tailles, elles sont ainsi utilisées dans tous les équipements électriques portatifs et également pour les véhicules légers.

Transport

Le transport de l'énergie peut se faire de deux manières différentes : la transmission classique, majoritaire, qui s'effectue par le biais de câbles (généralement des supraconducteurs fonctionnant à température ambiante pour les liaisons permanentes) ; la transmission par micro-ondes, plus rare et réservée à des applications particulières, généralement à courte ou moyenne distance, ou pour des liaisons provisoires dans le cadre d'une connexion ponctuelle ou pour suppléer une liaison par câbles défaillante. Une des principales applications de cette technologie à longue distance est réalisée dans le cadre des dispositifs de type *Solar Power Satellite* (cf. ci-dessous).

Sur les planètes, les lunes et colonies majeures, les réseaux de distribution desservent ainsi les principaux centres névralgiques, ce qui représente généralement 90% de la population. Les 10% restants utilisent des générateurs à fusion autonomes. Les véhicules d'une certaine taille et, en particulier, les vaisseaux et les Mobile Suits sont également équipés de générateurs à fusion adaptés à leur consommation énergétique.

Solar Power Satellite (SPS)

À l'heure actuelle, la très grande majorité de l'approvisionnement en électricité de la Terre est assurée par des stations d'énergie solaires situées en orbite autour de la planète. Ces satellites convertissent la lumière du Soleil en énergie électrique avec un très bon rendement (de l'ordre de 60%) puis la transmettent à des stations de réception situées à la surface de la Terre sous la forme de micro-ondes. Les stations en question dispatchent alors l'énergie reçue vers les grands centres d'activités de la planète.

Mars utilise également majoritairement l'énergie solaire mais capte la lumière du Soleil à l'aide de

grands champs de panneaux photovoltaïques situés à la surface de la planète rouge.

La technologie SPS est également largement utilisée par les quatre lunes galiléennes de Jupiter, avec même un rendement annoncé supérieur à celui des infrastructures terrestres. Cela ne compense cependant pas la différence d'éloignement au Soleil existant entre la Terre et Jupiter, ce qui explique d'ailleurs pourquoi les solutions basées sur la captation de l'énergie solaire sont de moins en moins utilisées plus on avance vers la périphérie du Système solaire.

Matériaux

Matériaux Composites

La conquête du Système solaire, du fait de ses exigences extrêmes, ainsi que les nombreuses avancées dans diverses technologies de pointe ont rendu nécessaire le développement en parallèle de tout un ensemble de nouveaux matériaux composites aux propriétés impressionnantes. Ceux-ci ont été peu à peu introduits dans la plupart des autres domaines d'activité, démocratisant ainsi leur utilisation et offrant au plus grand nombre la possibilité de bénéficier de leurs excellentes propriétés même si les meilleurs matériaux sont toujours réservés aux domaines spatial et militaire. On distingue deux principales familles de matériaux composites : les *Tectites* et les *Mnésites*.

Tectites

Disposant de propriétés remarquables, les différents matériaux utilisés que ce soit dans l'industrie ou dans la construction, sont regroupés par familles (métaux, céramiques, composites...). L'une des plus importantes familles de matériaux composites est la famille des *Tectites*. Ce nom lui a été donné en référence aux fragments de verre naturel particulièrement riches en silice et en alumine, en fer et en potasse que l'on trouve sur de nombreux astres et dont l'origine est attribuée à des météorites.

Les tectites sont des matériaux composites comprenant de nombreuses couches multi-matriciellles imbriquées les unes dans les autres, constituées de nanotubes et composées de polymères, de céramiques et d'alliages de métaux. Cet ensemble composite combiné à l'utilisation de la nanotechnologie lui assure de remarquables propriétés physiques : limite élastique et module d'élasticité très élevés, rupture ductile sous très hautes contraintes, résilience très élevée, forte résistance à la fatigue, phénomènes de fluage et de relaxation quasi inexistantes... Les différents types de tectites sont inoxydables et associent légèreté et résistance.

Elles sont utilisées à divers degrés sur la plupart des véhicules et vaisseaux ainsi que dans la construction en complément du béton cellulaire, en particulier

lorsqu'il est nécessaire d'obtenir des ouvrages à la fois légers et résistants. Elles sont réparties en plusieurs classes allant de Alpha à Zêta en fonction de leurs propriétés et de leurs performances.

Les différents types de tectites jouent un rôle important dans la composition des structures et des protections des Mobile Weapons étant très largement utilisées comme matériau de base des treillis tubulaires qui constituent le « squelette » de leurs châssis.

Mnésites

Plus récentes que les tectites, les *Mnésites* possèdent une nanostructure assez proche bien qu'encore un peu plus complexe en termes d'arrangement, ce qui leur permet d'offrir des propriétés mécaniques globalement semblables aux tectites bien qu'un peu en retrait. Elles compensent cette relative faiblesse par le fait qu'il s'agit de matériaux à mémoire de forme, capables de revenir à leur forme initiale après une déformation assez importante ou même d'alterner entre deux formes de référence en fonction des contraintes ou des températures auxquelles elles sont soumises.

Les plus sophistiquées d'entre elles peuvent même adopter plus de deux formes différentes, conduisant à l'appellation de matériaux à contrôle de forme ou à changement de forme. C'est la raison pour laquelle, elles sont également réparties en plusieurs classes en fonction des usages qui peuvent en être faits. Comme on peut s'en douter, les plus performantes sont particulièrement coûteuses et sont réservées aux domaines spatial et militaire alors que les versions les plus basiques possèdent un très grand nombre d'application dans la vie de tous les jours, notamment dans l'industrie du vêtement.

Semi-Métaux

Très largement répandus sur Mars et, dans une moindre mesure, dans certains des astéroïdes de la ceinture principale, les semi-métaux possèdent des propriétés très particulières qui n'ont d'ailleurs pas encore toutes été découvertes. Plus que de nouveaux éléments à part entière, il s'agit d'un état particulier de la matière qui offre des propriétés totalement différentes de celles des différents métaux classiques lorsqu'ils se présentent sous leurs formes usuelles (solide et liquide). Cette configuration unique est attribuée à l'ancienne activité volcanique de Mars et on ne connaît, à l'heure actuelle, aucun moyen de synthétiser des semi-métaux à partir des métaux classiques.

C'est ainsi que la MACO s'est depuis longtemps érigée en leader sur le marché du semi-métal même s'il reste possible d'en trouver en bonne quantité dans certains astéroïdes d'Asteron, mais ceux-ci sont particulièrement rares. Ce qui explique en grande partie pourquoi les différents acteurs du Système solaire ont depuis toujours cherché à augmenter leur

volume de concessions au sein de la ceinture afin de maximiser leurs chances de tomber sur la perle rare. Car les propriétés des semi-métaux sont multiples et variées allant des capacités semi-conductrices classiques aux ambivalences spintroniques (capacité à être à la fois conducteur et isolant en fonction du spin de l'électron), conjuguées à une bonne immunité aux impulsions électromagnétiques. Par ailleurs, soumis à de faibles courants alternatifs à haute fréquence, ils peuvent présenter des propriétés proches des mnésites. En faisant varier cette fréquence d'une manière bien particulière, il est également possible de fortement diminuer la signature radar d'un véhicule en favorisant l'absorption active des ondes incidentes. Cependant nombre de ces applications sont encore difficiles à bien maîtriser et par conséquent très coûteuses à exploiter.

Transports

Véhicules Électriques

Au sein de l'espace restreint d'une colonie spatiale ou astrale sous dôme, la pollution atmosphérique doit être maintenue au plus faible niveau possible. Par conséquent, seuls des véhicules purement électriques sont utilisés aussi bien en tant que véhicules particuliers que comme utilitaires. Même les véhicules militaires, tels que les transporteurs et les camions lance-missiles utilisés par les forces armées des colonies, fonctionnent sur CellGies ou en utilisant des générateurs à fusion compacts.

La plupart des véhicules routiers disposent de roues même s'il existe également des Glisseurs nettement plus coûteux qui évoluent à environ cinquante centimètres du sol et peuvent monter à une altitude de quelques mètres (en fonction de la pesanteur) et sont le plus souvent utilisés lorsqu'il n'existe pas de réseau routier. Les Glisseurs projettent en permanence des particules OGK en direction du sol afin de garantir leur sustentation, ce qui a tendance à réduire leur autonomie.

Des limitations de vitesse strictes sont appliquées à l'intérieur des colonies spatiales, c'est pourquoi pour des trajets relativement longs au sein des plus importantes colonies, il est bien plus pratique d'utiliser les RamGlisseurs (cf. infra).

RamGlisseurs

Il s'agit de navettes antigrav à sustentation magnétique, constituées de plusieurs éléments articulés qui se déplacent au sein de leurs propres réseaux de tubes dépressurisés le long de la partie externe des colonies spatiales ou sous terre dans le cas des colonies astrales, se déplaçant à haute vitesse de stations en stations à la manière des métros des villes terrestres. Du fait des limitations de vitesse très strictes appliquées à l'intérieur des colonies spatiales, les longs déplacements sont réalisés de

manière préférentielle à bord des RamGlisseurs qui sont utilisés aussi bien pour les déplacements « horizontaux » que « verticaux ».

On en trouve également dans les colonies astrales, afin de relier les différents dômes entre eux au sein d'une même cité et les plus importantes métropoles entre elles via des réseaux à grand gabarit. Les tubes sont généralement enfouis sous terre, dans des galeries creusées sous la surface et permettent ainsi aux glisseurs de desservir les différentes stations associées à chacun des quartiers dans le cas des métros et les gares centrales des métropoles, dans le cas des liaisons grandes lignes.

Propulseurs à Fusion

En complément des moteurs-fusées conventionnels toujours utilisés, les propulseurs à fusion, également appelés moteurs à fusion directs, ont recours à la fusion nucléaire à la manière des réacteurs OGK pour produire de l'énergie ainsi que de la poussée, permettant ainsi d'assurer le gros de la propulsion classique des vaisseaux spatiaux. La poussée en question est produite grâce à l'injection de propergol qui se combine avec le plasma chaud résultant de la fusion, de manière à constituer un propulseur ionique tirant parti de tuyères magnétiques afin de canaliser et d'orienter le flux résultant. La poussée ainsi obtenue est à la fois dosable et orientable de manière à permettre le pilotage de l'appareil.

L'appellation de « moteur direct » provient de l'absence d'étape intermédiaire entre la production d'électricité et celle de la poussée, permettant ainsi d'éviter une déperdition d'énergie importante du fait d'un rendement défavorable. Ce principe de cogénération autorise ainsi des autonomies bien plus élevées que les propulseurs chimiques classiques.

Propulseurs Vernier

En plus de leurs moteurs-fusées principaux, les Mobile Suits et autres engins spatiaux sont également équipés de moteurs secondaires appelés propulseurs Vernier ou, tout simplement, Verniers. Ceux-ci sont originellement dérivés des propulseurs utilisés pour positionner les satellites artificiels en orbite géosynchrone autour de la Terre. Répartis sur la surface extérieure de l'appareil, ils sont principalement utilisés pour changer de direction et effectuer des mouvements fins ou de contrôle d'attitude. Alors que les premiers Mobile Suits utilisaient des moteurs à combustible solide pour la réalisation de leurs manœuvres, les modèles plus récents utilisent le plus souvent des moteurs-fusées à carburant liquide afin de bénéficier de meilleures performances.

Distorsion Locale

En grande partie rendue possible grâce aux nombreuses avancées techniques engendrées par la physique d'Ostrogradski, c'est probablement l'invention qui va le plus loin dans l'exploitation de toutes les implications de la Relativité Extrapolée. Au point qu'il s'agit en réalité du deuxième stade de cette technologie après la propulsion Gamma-Iridium qui avait déjà constitué une très belle avancée par rapport à ce qui existait auparavant, en attendant le troisième stade qui est régulièrement annoncé et qui promettrait une véritable rupture en termes de vitesse de déplacement.

Concrètement, la propulsion *DiGamma* utilise un flux de particules OGK longitudinal de manière à condenser l'espace-temps situé à l'avant du vaisseau d'une manière suffisamment graduelle pour ne pas le « déchirer » puis à le faire circuler le long d'un tunnel central et à le décondenser à l'arrière de celui-ci, là encore, de façon progressive afin de ne pas créer de vortex distorsifs qui auraient pour effet de ralentir le vaisseau. C'est d'ailleurs cet effet des plus complexes à canaliser qui explique pourquoi l'on ne peut pas, à l'heure actuelle, dépasser un Facteur de Distorsion x5 car, au-delà, les vortex créés engendrent de telles perturbations que l'astronef est fortement ralenti en plus de rendre le transit dangereusement instable.

Grâce à cet effet de distorsion, la bulle dans laquelle se situe le vaisseau n'est pas soumise aux effets relativistes de l'espace local qui l'entoure, permettant d'employer des accélérations bien plus importantes sans que leurs effets ne se fassent ressentir sur ses occupants. Cela permet d'atteindre des vitesses très élevées beaucoup plus rapidement que si l'on se cantonnait à des accélérations d'environ 1g et, une fois en vue de la destination, de décélérer également bien plus vite. Avec un Facteur *DiGamma* x5, on a la possibilité de recourir à des accélérations de plusieurs dizaines de g afin d'assurer une allure moyenne de plus de 31 millions de km/h sur l'ensemble du trajet, permettant ainsi de rejoindre Neptune depuis la Terre en seulement 150 heures, soit un peu plus de 6 journées standard.

Si l'on pourrait légitimement s'inquiéter d'atteindre de telles vitesses par rapport à l'éventualité de croiser la trajectoire d'une micrométéorite qui n'aurait dès lors aucun mal à transpercer la coque de l'appareil de part en part, il faut savoir que la bulle créée autour du vaisseau possède un puissant effet répulsif permettant justement de se mettre à l'abri d'une telle éventualité.

Wave Ride & Phoenix Dive

Les rentrées atmosphériques rapides sont des phases particulièrement délicates pour les vaisseaux et véhicules qui sont capables de les réaliser. Différentes technologies ont été mises au point depuis longtemps afin de les rendre plus sûres, en particulier des revêtements spéciaux capables de

supporter les fortes chaleurs engendrées par les frottements de l'air, et des systèmes de contrôle d'assiette afin de conserver un angle d'attaque optimal pendant toute la descente tout en évacuant au mieux la chaleur. Malgré tout, si cela fonctionne bien avec des navettes transorbitales ou avec des transporteurs d'assaut qui disposent des surfaces nécessaires, c'est beaucoup plus compliqué à mettre en œuvre sur des Mobile Weapons anthropomorphes.

C'est la raison pour laquelle, afin de préserver l'intégrité de véhicules tels que les chasseurs et les Mobile Suits en phase de rentrée atmosphérique, a été développée la technologie du *Wave Ride*, en premier lieu sur certains chasseurs spatiaux et sur les plateformes volantes de type *S-Rug* (dès lors rebaptisées *RS-Rug*). Le principe consiste à générer une portance à partir d'ondes de choc comme celles produites lors d'un transit rapide à travers la mésosphère terrestre. Alors qu'un aérodyné classique génère de la portance grâce à la différence de vitesse du flux d'air entre les surfaces supérieure et inférieure de ses ailes, un *Wave Rider* volant à des vitesses supersoniques concentre les ondes de choc sous sa surface inférieure et obtient sa portance de la pression résultante, en « surfant » sur ces ondes de choc. Cela permet ainsi de maîtriser la vitesse de chute et d'éviter une surchauffe trop importante de la coque.

La prochaine étape devrait consister à intégrer la capacité de *Wave Ride* à certains Mobile Suits, mais cela nécessite cependant qu'ils soient transformables, ce qui représente un tout autre défi à relever même si l'on parle régulièrement de l'implémentation d'un *Wave Rider Mode* sur certains prototypes d'essais.

Maintenant que la technologie du *Wave Ride* est pleinement maîtrisée, son évolution naturelle est incarnée par le projet *Phoenix Dive* qui devrait permettre de réaliser des rentrées atmosphériques récupératives.

Systèmes à Propulsion Laser (SPL)

Ces systèmes sont basés sur l'utilisation d'une source d'énergie externe (en l'occurrence un puissant laser) pour participer à la propulsion du vaisseau. Dotée d'un meilleur rendement que les moteurs-fusées thermonucléaires utilisés par les appareils civils et les vaisseaux de guerre, cette technologie permet au vaisseau de minimiser la consommation de carburant alors qu'il décolle de la surface d'un astre.

Les cités majeures telles que Sekora et Haldeyra sur la Lune ou Hor-Deshet et Semendrya sur Mars sont équipées de stations *SPL* afin d'être en mesure de booster les vaisseaux de transport au décollage et ainsi les envoyer dans l'espace à moindre coût. Si le *SPL* est surtout utilisé pour les cargos, certains transporteurs d'assaut de l'armée fédérale sont également conçus pour utiliser ce système. Il est probable que Zeus utilise aussi cette technologie.

Même si c'est un peu plus délicat à maîtriser, ce principe peut également être utilisé en phase

d'approche pour ralentir un vaisseau qui doit se poser au niveau de l'astroport local, afin de limiter la consommation de carburant qui est importante pour contrecarrer les effets de la gravité.

Mass Driver

Il s'agit d'une gigantesque catapulte électromagnétique installée à la surface d'une planète, d'une lune ou de tout autre corps céleste qui est utilisée pour accélérer des cargaisons ou des véhicules jusqu'à la vitesse de libération. Sur un petit corps céleste tel que la Lune, avec une faible gravité et pas d'atmosphère, les charges peuvent être lancées et mises sur orbite grâce à la seule action du *Mass Driver*, mais pour des véhicules lancés depuis la surface de la Terre cela requiert toujours l'utilisation d'un moteur-fusée en complément pour assurer la fin de l'ascension.

Au moment d'atteindre sa destination, la charge envoyée par le Mass Driver peut être récupérée par un filet géant appelé *Mass Catcher* même si l'utilisation de rétrofusées en complément est généralement incontournable. À l'origine, ce système était principalement utilisé pour expédier des ressources minières depuis la surface lunaire jusqu'aux points de Lagrange du système Terre-Lune, où ils pouvaient être utilisés pour la construction de nouvelles colonies spatiales. Depuis lors, ce système s'est répandu à travers tout le Système solaire et peut même être utilisé pour des navettes de passagers en utilisant une accélération appropriée.

Propulseur à Impulsion Thermonucléaire

Ce système de propulsion à haut rendement est utilisé pour déplacer les astéroïdes, les colonies spatiales et les gros vaisseaux tels que les transporteurs d'hélium interplanétaires. Avec cette technologie, des pastilles de combustible composées de deutérium et d'hélium 3 sont bombardées par de puissants lasers ou des rayons à particules, ce qui crée une série de micro-explosions de fusion. Les protons et les ions hélium produits par ces réactions de fusion peuvent alors être guidés grâce à un champ magnétique pour générer de la poussée. Cette technologie possède un bien meilleur rendement que le moteur-fusée thermonucléaire ou le moteur-fusée chimique, mais à cause de la poussée relativement faible qu'il procure, elle est plus particulièrement adaptée pour des objets massifs et se déplaçant lentement tels des astéroïdes aménagés ou de grandes colonies spatiales.

Wire-Gun

Il s'agit d'un appareil portatif manuel se présentant sous la forme d'une arme de poing légère qui facilite les déplacements au sein des environnements zéro-G ou à très faible gravité tels que les hangars de vaisseaux et les docks des

colonies spatiales. Le *wire-gun* lance un puissant aimant de forme circulaire attaché à un câble métallique non magnétique, ce qui permet également d'ancrer l'utilisateur sur place si nécessaire. Le câble peut ensuite être rembobiné afin d'être tracté jusqu'à sa destination. Cet appareil peut également être utilisé pour créer une sorte de *Contact Link* via le câble pour établir une communication à distance appelée *Wire Link* (cf. infra **Contact Link**).

Espace

Pesanteur Artificielle

Même si la science et la technologie ont beaucoup progressé, il reste impossible de compenser ou de générer artificiellement de la gravité de manière simple et peu coûteuse d'un point de vue énergétique. Cependant, au sein de l'impesanteur de l'espace, la force axifuge produite par la rotation d'un cylindre ou d'un tore peut être utilisée pour reproduire la gravité que l'on connaît sur Terre (1g) sous la forme d'une pesanteur artificielle. C'est le principe utilisé dans les colonies spatiales, dans certaines stations orbitales et aussi dans des systèmes à plus petite échelle qui sont également installés à bord des vaisseaux spatiaux, à partir d'une certaine taille (généralement 100 mètres).

Dans le même ordre d'idée, les systèmes générateurs de portance que certains véhicules utilisent pour flotter dans l'atmosphère terrestre tels que les Glisseurs ne sont pas d'authentiques systèmes anti-gravité (même s'ils sont souvent considérés comme tels). En réalité, ils utilisent le plus souvent un flux permanent de particules OGK pour soulever le véhicule à une certaine altitude par rapport au sol. C'est ce que l'on appelle communément des répulseurs.

Colonies Spatiales

Au début du Colonial Century, un important programme de colonisation spatiale a été lancé afin de résoudre les problèmes d'énergie, de pollution et de surpopulation auxquels faisait face la Terre. De gigantesques stations spatiales ont été construites en orbite terrestre pour héberger les émigrants. Puis des habitats spatiaux au niveau des points de Lagrange de la banlieue terrestre. Dès CC-55, ces colonies spatiales sont la résidence de près de 50% de l'humanité. Chacune des colonies peut abriter des millions d'habitants. Elles sont regroupées par *Clusters* dotés d'un code de type TerraSol-4 qui leur confère une désignation normalisée mais elles peuvent également posséder un nom d'usage. Les Clusters en question peuvent aller jusqu'à contenir chacun entre 35 et 40 colonies ce qui représente quasiment 100 millions de personnes, parfois plus. Les habitats spatiaux sont de quatre principaux types : les cylindres O'Neill, les tores de Stanford, les sphères de Bernal et les sabliers de Seed. Ils possèdent chacun leurs avantages et leurs inconvénients et

peuvent accueillir un plus ou moins grand nombre de résidents.

Stations Orbitales

En complément des colonies, un certain nombre de stations sont situées en orbite autour des principales lunes et planètes. Elles ont pour principal rôle de faciliter la transition logistique et administrative de l'espace vers la surface de l'astre et inversement. Il est en effet bien souvent nécessaire de changer de vaisseau pour passer d'un moyen-courrier à une navette transorbitale spécifiquement prévue effectuer des rentrées atmosphériques. Dans le même temps, il est indispensable de passer par les services migratoires et douaniers afin de leur permettre de vérifier que tout est en ordre.

Elles arborent également une physionomie très différente de celles des colonies spatiales puisqu'elles présentent le plus souvent une forme en étoile avec une partie centrale en forme, de sphère, de disque ou d'anneau de laquelle partent usuellement de trois à neuf branches principales. Les branches en question regroupent les plateformes d'atterrissage et les hangars destinés à accueillir les vaisseaux en transit. La partie centrale de la station accueille les divers bâtiments administratifs, les comptoirs des agences de voyage ou de transport de marchandises, les halls d'attente, les centres commerciaux, les hôtels et les installations des douanes et de la sécurité. D'une manière générale, à la fois du fait de leur structure et de leur fonction, les stations orbitales comptent beaucoup moins de résidents permanents que les habitats spatiaux. Cependant, les plus importantes d'entre elles possèdent un mouvement de rotation autour d'un axe central afin d'offrir une pesanteur artificielle d'environ 1g à la manière de ce que l'on trouve dans les colonies spatiales.

Normal Suit

La combinaison spatiale traditionnelle utilisée pour les activités extravéhiculaires (sorties, transits courts, maintenance de la coque d'un vaisseau...). Elle est nommée ainsi pour la différencier des Mobile Suits ou des ExoSuits. La Normal Suit inclut un système BioSupport léger et un équipement de télécommunication. Elle peut également être équipée d'un Vernier dorsal pour les déplacements spatiaux et zéro-G. Il en existe de très nombreuses variantes, dont la version légère spécifiquement conçue pour les pilotes est appelée Pilot Suit (cf. ci-après).

Pilot Suit

Une version légère de la Normal Suit spécifiquement conçue pour les pilotes de combat (chasseurs, ExoSuits, Mobile Suits...) qui intègre un casque doté d'un affichage tête haute. Ces combinaisons spatiales parfaitement ajustées aux mensurations de leurs porteurs ne causent qu'une

gêne minimale aux mouvements du pilote. Seuls quelques pilotes, relativement téméraires, prennent le risque de ne pas en porter pour éviter ce très léger inconfort au prix de la perte de la protection qu'elle offre.

Capsules de Sauvetage

En cas d'urgence, les habitants des colonies spatiales peuvent évacuer en utilisant de petits appareils logés dans les murs extérieurs des colonies. Ces capsules de sauvetages peuvent généralement contenir plus d'une vingtaine de passagers chacune, en plus des deux pilotes, et sont équipées de bras de manutention. Prévu pour être capable d'évacuer plus du double de la contenance de la colonie en moins de 30 minutes, elles sont dotées de systèmes de communication radios, d'un système BioSupport (cf. infra) ainsi que de rations de survie et d'eau potable pour permettre à leurs occupants de pouvoir tenir une semaine standard.

Il en existe également sur les vaisseaux à partir d'une certaine taille (généralement 20 à 30 mètres) avec une capacité d'accueil allant de 2 à 50 passagers en fonction de la taille du vaisseau.

Systèmes BioSupport

Indispensables à la survie dans l'espace ou, d'une manière générale, dans tout environnement ne présentant pas les conditions nécessaires à la vie et par conséquent installés dans tous les véhicules et habitats spatiaux, les systèmes de support de vie ou *BioSupport* doivent garantir aux passagers ou aux résidents un environnement viable comprenant la fourniture d'air, d'eau et de nourriture en qualité et en quantité suffisante, mais doit aussi assurer le maintien d'une température et d'une pression acceptables ainsi que la gestion et le recyclage des déchets. On y incorpore parfois la nécessité de fournir une protection suffisante contre les agressions extérieures telles que les rayonnements spatiaux ou les micrométéorites mais c'est plutôt le rôle de la coque, des dômes et des champs de force de type I-Field.

Un système BioSupport efficace est dimensionné en fonction du nombre de personnes qui peuvent être présentes dans le vaisseau ou la colonie avec un coefficient de sûreté de +10% à +30%. Il est donc risqué de trop dépasser ces valeurs pour qu'il puisse opérer de manière optimale. Par ailleurs, il doit être régulièrement entretenu et réapprovisionné afin de continuer à fonctionner correctement.

Télécommunications & Réseaux

Réseaux

Les systèmes de télécommunications et les systèmes d'information sont tributaires des réseaux qui ont pour vocation de faire circuler les données. Ceux-ci sont très largement implantés sur l'ensemble

des planètes et colonies habitées, les maillages étant particulièrement denses, tirant partie des liaisons filaires et des liaisons radios. L'ensemble des réseaux informatiques locaux sont reliés au *SolarNet* qui connecte entre eux tous les réseaux fédéraux du Système solaire. Les réseaux des partisans de Zeus sont en réalité également reliés au *SolarNet* mais des sortes de pare-feu créent une zone tampon au sein de laquelle les données sont filtrées et analysées des deux côtés afin de garantir la sécurité de leurs systèmes et réseaux respectifs. Il peut en résulter une certaine lenteur dans la transmission des données qui doivent transiter par la zone tampon.

Les réseaux informatiques, qu'ils soient ouverts (accès autorisé à tous) ou fermés (accès restreints), permettent d'échanger tous types de données numériques et sont bien évidemment les vecteurs privilégiés des principaux médias. Ils font également office de systèmes de positionnement en localisant les équipements informatiques mobiles par goniométrie. Les réseaux sont généralement de type terrestre (on y accède principalement grâce à des modules *SysCom* utilisant les ondes radio) mais peuvent également être accessibles via des réseaux satellitaires par le biais d'équipements de type *SatCom*. S'il existe des réseaux de taille planétaire, il en existe également de taille plus modeste, généralement plus spécialisés, à l'échelle d'un continent, d'une ville ou d'une colonie spatiale.

Du fait des distances importantes, il n'existe par contre pas véritablement de communication directe entre les différentes planètes de Syssol. L'envoi d'un message depuis la Terre vers Neptune peut prendre plus de 4 heures et en admettant que la réponse soit envoyée aussitôt, elle mettra le même temps à faire le chemin en sens inverse, soit 8 heures d'attente au total. On utilise donc des flux de données bidirectionnels permanents ou temporaires entre les principaux astres et colonies afin de faire transiter les informations majeures. En parallèle, des drones messagers automatisés sont assez régulièrement utilisés, notamment lorsque l'établissement d'un flux de données est difficile voire impossible.

Médias

Les réseaux sont porteurs de deux principaux types de média : les médias de communication et les médias d'information. Les premiers permettent à deux (ou plus) utilisateurs de communiquer entre eux alors que les seconds ont pour but d'apporter l'information aux utilisateurs.

En ce qui concerne les médias de communication, qu'ils soient directs ou indirects, on distingue ceux à dominante orale (téléphonie, visiophonie, virtuaphonie, messages audio...) et ceux à dominante textuelle (conversations textuelles, messages textuels...).

Pour ce qui est des médias d'information, on distingue ceux à dominante audiovisuelle (télévision,

holovision...) et ceux à dominante textuelle (instantanés, quotidiens, magazines...).

Systèmes Hors Réseaux

Les systèmes de communication hors réseaux restent répandus et sont même incontournables dans certains cas comme par exemple dans l'espace intersidéral, sur les planètes dépourvues de couverture satellitaire dans les zones non couvertes par les réseaux terrestres (déserts, océans...), dans ces mêmes zones si l'on ne dispose pas de *SatCom*...

Ils sont généralement utilisés en tant que systèmes de communication à dominante orale mais peuvent en réalité transmettre tous types de données. N'étant basés sur aucun protocole de communication, ils nécessitent de respecter des procédures assez strictes afin d'assurer des télécommunications efficaces.

On peut ainsi citer les *GéoComs* : très compacts et assez peu puissants, ils sont dépourvus d'écran et sont principalement utilisés pour communiquer de manière orale à des portées relativement modestes (de 2 à 20 km maximum). Les *V-Coms* ou *VidéoComs* constituent la version améliorée des précédents et sont généralement implantés dans des véhicules. Leur portée est nettement supérieure puisqu'ils permettent de communiquer jusqu'à 2 000 km pour les plus performants. Enfin, les *SpatioComs* sont, comme leur nom l'indique, plus particulièrement dédiés aux communications spatiales et possèdent des portées pouvant aller jusqu'à 2 millions de km voire plus dans le cas de versions faites sur mesure.

Communications Spatiales

Dans certains cas, les communications entre les vaisseaux, les Mobile Suits et autres véhicules spatiaux sont parfois compliquées par l'usage intensif des particules OGK (cf. supra **Saturations OGK**). Quand ces particules sont disséminées en grande quantité, cela rend les communications radio difficiles voire impossibles. Dans ces conditions, la meilleure alternative est de transmettre les données sous la forme d'impulsions laser de faible intensité, le *LaserLink*. Lesdits signaux laser peuvent avoir des portées relativement importantes. C'est donc devenu par la force des choses le moyen standard de communications au sein des champs de bataille de grande envergure, ce d'autant plus que ces messages sont très difficiles à intercepter par l'ennemi. Et au cas où cela pourrait arriver, les messages en question sont généralement cryptés.

Lorsqu'il est possible d'être en contact physique direct, il est également possible de communiquer par le biais du *Contact Link* : les communications se font par vibrations qui permettent d'envoyer les informations en transmission solidienne à travers la coque d'un vaisseau ou l'armure d'un Mobile Suit sans

qu'il y ait le moindre risque qu'elles puissent être interceptées.

Biométrie

Très utilisée en informatique, notamment pour l'identification et l'authentification, la biométrie joue notamment un rôle central dans le système d'identification global mis en place par la Fédération Solaire dès ses débuts, en remplacement des puces sous-cutanées en vigueur à l'époque de l'Earth Federation. Les puces en question avaient en effet joué un rôle décisif dans l'apparition des premières contestations au sein des colonies qui avaient fini par dégénérer en véritables révoltes, à l'origine de la Guerre d'Insoumission.

Le système d'identification de la SF se matérialise principalement sous la forme de l'*Idente*, la carte d'identification individuelle que possède chaque citoyen fédéral. Celle-ci regroupe en effet cinq systèmes d'identification distincts en plus de l'état civil de la personne (noms et éventuels surnoms, date et lieu de naissance), il s'agit d'une modélisation 3D standard de l'individu (régulièrement réactualisée), des numérisations standard de l'ADN, de l'iris, de l'empreinte vocale et des empreintes digitales.

L'*Idente*, éventuellement associée à un ou plusieurs visas permet de passer les douanes et les postes de contrôle des stations orbitales et des astroports des différentes planètes et colonies du Système solaire. Le passage des douanes d'une planète, d'une lune ou d'une colonie s'associe à une inscription systématique dans les fichiers d'état civil de la zone en question (si ce n'était pas déjà le cas) associée à la durée de validité du visa. Par ailleurs, l'*Idente* est généralement requise pour effectuer des paiements au-delà d'un certain montant ou pour se connecter à certains réseaux informatiques en parallèle avec un contrôle biométrique.

À cet effet, il existe toute une gamme de scanners biométriques allant du GénoScanner, destiné à donner le code génétique d'un individu (à partir d'un cheveu ou d'un peu de salive par exemple) afin de le confronter avec les données de son *Idente*, à l'IrisScanner qui se présente sous la forme d'une petite caméra associée à un logiciel spécialisée dans la reconnaissance d'images et plus particulièrement d'images d'iris, en passant par le DigiScanner pour les empreintes digitales ou le VocalScanner pour déterminer l'empreinte vocale.

La République de Zeus et ses alliés utilisent un système similaire à l'*Idente*, qui en est en fait dérivé, afin de gérer l'identification de leurs citoyens. Ils ont notamment ajouté la reconnaissance rétinienne.

Robotique & IA

Haro

Fabriqués par la branche civile de Wissgenheim Robotics, *Haro* est un petit robot de

compagnie en forme de boule capable de comprendre la plupart des langues humaines et de s'exprimer de manière assez basique. Par ailleurs, il est capable de voltiger dans des environnements à faible gravité en actionnant ses deux « ailes », en réalité deux trappes circulaires permettant de recouvrir ses bras lorsqu'ils sont escamotés. Deux autres trappes circulaires, situées dans la partie inférieure du robot, peuvent également s'ouvrir afin de dévoiler deux petites jambes lui permettant d'évoluer sur des terrains difficiles. Sa façon de se déplacer la plus commune reste cependant de rouler à même le sol, sur lequel il peut atteindre une vitesse d'environ 5 km/h, soit la vitesse de déplacement d'une personne marchant d'un bon pas. Il est également capable de réaliser des bonds assez hauts pour sa petite taille. Il fait en effet une bonne trentaine de centimètres de diamètre.

Affublé de très nombreuses fonctions calquées sur celles des SmartComs, Haro permet ainsi de communiquer avec ses amis, de suivre les dernières actualités, d'écouter de la musique et de regarder des films grâce à ses yeux qui se muent en projecteurs holographiques. Les versions les plus évoluées sont capables de faire le ménage et d'effectuer des réparations simples sur des équipements de la vie courante. Inutile de préciser que les robots Haro ont un succès fou auprès de la très grande majorité des enfants qui les conservent le plus souvent jusqu'à l'âge adulte pour l'offrir à leurs propres enfants.

Étant donné le large succès rencontré, les Haro ont été déclinés en de très nombreuses versions. Il en existe notamment des modèles plus élaborés et plus coûteux, dotés d'une IA légère, qui peuvent être utilisées en tant qu'assistants personnels, avec bien souvent des capacités de réparations plus poussées, au point qu'ils peuvent être utilisés par des professionnels pour effectuer de menus dépannages.

Karel

Les *Karel* sont des robots de maintenance produits en série par Aldebaran Inc. qui sont conçus pour entretenir et effectuer des réparations basiques sur les véhicules industriels, les vaisseaux spatiaux de transport, les bâtiments militaires, les Mobile Labors et les Mobile Suits ainsi que les systèmes embarqués.

Ces robots de maintenance sont dotés d'une intelligence de bas niveau et travaillent le plus souvent en mode autonome sous la supervision des ingénieurs et des techniciens afin de réaliser des opérations de maintenance et des réparations simples sur la plupart des technologies employées sur les véhicules et installations du Solar Century. Ils ont d'ailleurs été prévus pour pouvoir facilement s'adapter aux environnements spatiaux et gravitaires afin de proposer une véritable polyvalence dans la plupart des situations. C'est ainsi qu'ils possèdent à la fois des propulseurs miniatures afin de se mouvoir dans des environnements sans gravité ainsi que des roues aimantées capables d'adhérer sur n'importe quelle surface ferromagnétique. Par ailleurs, ils possèdent

quatre petits bras manipulateurs dotés d'outils interchangeables de découpe et de soudure, capables de découper, souder et réparer différents types de matériaux, qu'il s'agisse d'alliages ou de composites. Lorsque des tâches plus complexes doivent être réalisées, comme par exemple des réparations de Mobile Suits fortement endommagés ou des interventions sur des systèmes sophistiqués, les ingénieurs et techniciens en prennent le contrôle à distance afin d'effectuer la tâche en question. Les Karel ne sont en effet capables d'effectuer qu'un certain niveau de réparations et nécessitent une intervention humaine pour terminer le travail. C'est pourquoi un ou plusieurs techniciens spécialisés supervisent souvent les Haro et les Karel pendant leur travail.

La partie supérieure de leur tête possède un point d'amarrage sphérique permettant aux robots de type Haro et assimilés de s'interfacer afin de piloter un Karel le temps d'effectuer une intervention spécifique. Ces infatigables travailleurs permettent bien souvent d'effectuer des réparations majeures de manière très rapide, ce qui contribue à remettre sur pied au plus vite des Mobile Weapons gravement endommagés ou de retaper des vaisseaux spatiaux afin qu'ils redeviennent opérationnels le plus tôt possible.

Intelligence Artificielle

Malgré d'importantes avancées, l'intelligence artificielle reste un vaste chantier et nombreux sont ceux qui considèrent que le terme intelligence est encore largement galvaudé dans cette expression. Les applications sont cependant extrêmement nombreuses et visent pour la plupart à accroître et améliorer l'autonomie des ordinateurs et des robots. Les différentes intelligences artificielles existantes fonctionnent suivant des principes similaires : elles combinent différents pôles effectuant des traitements en parallèles et en interaction les uns par rapport aux autres afin de prendre la meilleure décision possible. Parmi ces différents pôles, on peut citer des réseaux neuronaux formels couplés à des réseaux astrocytaires, des systèmes d'algorithmes traditionnels, des systèmes de comparaisons statistiques, des schémas empiriques, des stratégies conservatrices, des systèmes d'évaluation, des schémas inter-cognitifs, des systèmes de logique abstraite, des systèmes corrélatifs, des rétrocontrôles...

Malgré toute cette panoplie, les résultats ne sont pas toujours à la hauteur car rien de tout cela ne garantit l'infailibilité. Néanmoins, les logiques artificielles, comme on les appelle souvent, disposent de nombreuses possibilités parmi lesquelles on peut citer comme étant les plus marquantes : la cognition artificielle avec notamment la compréhension et l'expression des principaux langages humains (en particulier l'Espér), la capacité à soutenir des conversations moyennement complexes, la faculté d'apprentissage afin de s'adapter face à des

environnements nouveaux, à élaborer de nouvelles logiques comportementales pour faire face à des besoins spécifiques...

Bien évidemment, les machines demeurent imbattables lorsqu'elles appliquent des procédures toutes faites mais sont facilement prises au dépourvu lorsqu'elles sont confrontées à des situations totalement nouvelles et non prévues. Selon les cas, elles s'abstiennent d'agir (stratégies de conservation prioritaires) ou adoptent un comportement totalement erratique (stratégies d'action prioritaires).

À l'heure actuelle, on distingue deux grandes familles d'intelligences artificielles, les IA légères, très répandues, fondées sur l'apprentissage automatique et qui sont le plus souvent spécialisées dans une tâche bien définie et les IA lourdes, plus éclectiques, capables de s'adapter et de traiter de nombreux sujets très différents mais également beaucoup plus rares car beaucoup plus coûteuses et, par conséquent, réservées aux principales entités du Système solaire : la Fédération, la République de Zeus et les plus grosses entreprises. Leurs usages potentiels sont multiples mais elles sont a priori dédiées en priorité à la résolution de problèmes complexes, dépassant de loin les capacités cognitives humaines.

Implants Synthétiques

Qu'il s'agisse de prothèses robotisées ou d'organes artificiels, la technologie du Solar Century permet de remplacer efficacement les membres et tissus déficients ou trop abîmés pour pouvoir être conservés. Cela nécessite le plus souvent des interventions chirurgicales lourdes et un travail d'orfèvre pour parvenir à connecter l'implant synthétique au reste de l'organisme, en particulier à son système nerveux. Si l'opération s'est bien déroulée, l'implant se révèle équivalent à son homologue naturel après une période d'adaptation et de rééducation dans le cas des membres de remplacement. Les implants sont garantis sur une durée allant de 20 à 25 ans, la plupart du temps. Les coûts, aussi bien en ce qui concerne les implants eux-mêmes que les interventions chirurgicales, sont assez élevés.

Automaton

Il s'agit de drones militaires principalement construits par la Dwel-Shin Corporation, à propos desquels assez peu de choses sont connues. Se présentant sous la forme d'un tronc hexagonal juché sur quatre larges jambes équipées de roues, ils sont dotés d'un blindage renforcé leur permettant d'essuyer sans trop de problème des tirs d'armes de poing ou des jets de projectiles. Faisant environ deux mètres de hauteur, ils sont plus particulièrement conçus pour la guérilla urbaine mais peuvent également être déployés sur d'autres théâtres d'opération en tant que soutien à l'infanterie,

moyennant quelques adaptations (roues de plus grand diamètre, blindage renforcé...).

Les *Automatons* sont équipés de deux bras munis de pinces préhensiles afin de pouvoir saisir et manipuler des objets ainsi que de plusieurs Beamers logés dans le tronc central leur permettant de tirer dans deux voire trois directions simultanément. En ce qui concerne les roues métalliques situées à la base des jambes, elles sont le plus souvent magnétiques afin de garantir une bonne adhérence même avec une faible pesanteur. Cela leur permet d'atteindre des vitesses de l'ordre de 50 km/h.

Comme la plupart des drones, ils possèdent deux principaux modes d'utilisation : le mode autonome et le mode piloté. Dans ce dernier cas, ils peuvent être commandés depuis un blindé, un Mobile Patrol ou un Mobile Suit. Ils sont parfois considérés comme faisant eux-mêmes partie des Mobile Weapons.

Mobile Weapons

NeuroPilotage

Élément essentiel au fonctionnement des Mobile Weapons et, d'une manière générale, des véhicules anthropomorphes (exosquelettes et assimilés), c'est lui qui permet au pilote de s'interfacer mentalement avec sa machine afin de la diriger comme bon lui semble. En complément d'une interface relativement classique (commandes électriques au bout des accoudoirs), le NeuroPilotage, également appelé *Neuro-Link*, permet en effet de se synchroniser avec l'appareil afin de le piloter en grande partie par la pensée grâce à un ensemble de neuro-transducteurs qui reçoivent les ondes cérébrales du pilote et permettent à l'ordinateur central de les interpréter et de les convertir en mouvements ou en postures.

Cela nécessite par conséquent de bénéficier d'une bonne synchronisation avec le système, ce qui n'est pas donné à tout le monde, même après pas mal d'heures d'entraînement. Il semblerait en effet que des prédispositions génétiques puissent considérablement aider une personne à accéder à un état d'harmonie avec la machine même si rien n'a été définitivement prouvé à ce sujet. Toujours est-il qu'il est d'usage qu'une phase de synchronisation puisse durer plus de cinq minutes afin d'atteindre l'harmonie en question. Seuls les plus doués peuvent espérer se synchroniser de manière quasi-instantanée avec un Mobile Suit.

Contact Link

Le *Contact Link* est une alternative intéressante dans le domaine des communications à très courte-portée. Quand deux (ou plus) Mobile Suits sont en contact direct l'un avec l'autre, ou avec d'autres véhicules, le son peut être transmis entre eux par vibrations dans leurs armures. Un Mobile Suit peut ainsi mettre sa main en contact avec la coque d'un

autre véhicule pour établir une liaison et les vibrations sonores peuvent aussi être relayées via des câbles, ce qui inclut l'utilisation de wire-guns principalement employés par les techniciens et ouvriers mais également par les militaires. On parle alors de *Wire Link*.

À l'inverse des communications radio, les conversations transmises par Contact Link sont pratiquement impossibles à intercepter, en particulier dans l'espace. Lorsque plusieurs Mobile Suits à proximité les uns des autres sont tous en contact physique avec l'un de leurs coéquipiers d'une manière ou d'une autre, on parle alors de *Contact Chain*.

Laser Link

Les Mobile Weapons sont équipés, en plus de leurs systèmes de communication radio, de systèmes de type *Laser Link* permettant de transmettre les données sous la forme d'impulsions laser de faible intensité sans risquer d'être gênés par une éventuelle saturation OGC et en ayant également quasiment aucun risque que la transmission soit détectée ou interceptée. Dans l'espace, les portées théoriques sont assez importantes (200 voire 2 000 km) mais nécessite cependant d'être capable de viser de manière suffisamment précise, ce qui donne usuellement une portée pratique dix fois moins importante. À la surface des astres et à plus forte raison dans des environnements encombrés, la portée peut devenir ridiculement basse s'il n'est pas possible d'établir un contact visuel avec la cible avec laquelle on souhaite communiquer. Il est cependant parfois possible de bénéficier de relais, en particulier via ses coéquipiers, on parle alors de *Laser Chain*.

MS Factices

Ce système destiné à leurrer les appareils de détection ennemis tire notamment avantage des interférences dues aux fortes densités de particules OGC. Du fait de ces interférences, il est souvent nécessaire de se baser sur des senseurs visuels, qui peuvent être leurrés par des formes gonflables suffisamment fidèles. Ces ballons sont conçus afin de ressembler à des Mobile Suits, des astéroïdes et mêmes des vaisseaux de guerre. Les versions les plus sophistiquées sont équipées de petits Verniers de manœuvre, ce qui leur permet de les déplacer de manière réaliste et également de renvoyer une signature crédible sur les senseurs infrarouges. Il est ainsi possible de mettre en place une diversion efficace ou de faire croire à l'ennemi que l'on dispose de bien plus d'unités que ce qui est effectivement le cas.

Armements

Phaseurs

Ils se présentent le plus souvent sous la forme d'armes de poing légères mais existent également sous la forme de fusils d'assaut et équipent aussi bien les forces de l'ordre que les militaires. Il s'agit d'armes létales utilisant une technologie ayant recours au plasma condensé. L'arme projette une salve de plasma hyper-concentré sur la cible visée afin d'engendrer des dommages très localisés, bien souvent mortels lorsque l'impact a lieu au niveau d'un organe vital.

Il est illégal d'avoir un *Phaseur* sur soi dans la plupart des colonies spatiales et des astres du Système solaire à moins de posséder un permis de port d'arme en cours de validité. Il n'est en général pas simple d'acquérir et de conserver un tel permis. Cela implique bien évidemment d'être inscrit sur les registres informatiques des administrations centrales.

Paralysants

Surnommés *Bangers* à cause du léger bruit basse fréquence qu'ils émettent lors d'un tir, les paralysants se présentent sous la forme d'armes de poing relativement compactes, le plus souvent de couleur bleu électrique, permettant ainsi de facilement les reconnaître. Ces armes non-létales utilisent des ondes infrasoniques focalisées afin de paralyser le système nerveux central de la cible visée.

Très souvent utilisées par les forces de l'ordre afin de faire respecter la loi sans risquer d'engendrer des dégâts collatéraux ou d'endommager la structure d'une station ou d'une colonie, elles possèdent des portées d'utilisation comparables aux *Phaseurs* légers. Il est assez souvent facile de s'en procurer et d'en avoir une sur soi dans un but de self-défense. Il est cependant très souvent nécessaire de posséder un permis établi en bonne et due forme auprès des autorités locales.

Beamers

Ces versions miniaturisées des *Beam Rifles* utilisés par les *Mobile Suits* sont apparues récemment et se présentent sous la forme d'armes lourdes portatives assez encombrantes mais particulièrement puissantes. Elles sont en effet capables de causer des dommages conséquents à des véhicules légers. Exclusivement utilisées par les militaires, elles utilisent les particules OGK pour créer un puissant faisceau capable de transpercer les armures les plus robustes. Du fait de leur bruit caractéristique lors des tirs et de leur capacité à causer d'importants dégâts, elles ont rapidement été surnommées *Boomers*. Les versions les plus puissantes sont d'ailleurs utilisées montées sur un support de type bipied ou trépied, garantissant une meilleure précision de tir.

Beam Weapons

À l'échelle des *Mobile Weapons*, la très grande majorité des armes utilisées sont des *Beam Weapons* ayant recours aux particules OGK produites par le générateur central. Il s'agit en premier lieu des *Beam Rifles* et des *Beam Sabers* qui sont les armes de choix des *Mobile Suits*. Les *Beam Handguns* sont majoritairement utilisés par les *Mobile Patrols* dans le cadre d'interventions plutôt musclées. Les *Beam Daggers* sont assez peu utilisées mais présentent l'avantage d'être facilement utilisables par paires pour ceux qui maîtrisent ce type de technique de combat rapproché.

Il arrive que les *Mobile Suits* utilisent également des grenades. Il s'agit bien évidemment de versions ayant une taille dix fois plus importantes que celles utilisées par les fantassins, avec des effets similaires mais à l'échelle supérieure. Elles peuvent être lancées à la main ou à l'aide d'un lance-grenades.

Grenades

Existant aussi bien à l'échelle personnelle qu'à l'échelle des *Mobile Suits*, les grenades restent une valeur sûre lorsqu'il s'agit de nettoyer une zone, en particulier si un groupe d'ennemis ne peut être atteint par un tir direct (utilisation de protections, de couverts...). Elles se présentent sous la forme d'un cylindrique ergonomique d'une dizaine de centimètres et 300 grammes pour la version standard, d'environ un mètre et 300 kg pour la version MS.

Elles peuvent être envoyées à la main à faible distance mais également via des lance-grenades avec une portée utile généralement dix fois plus importantes. En ce qui concerne l'armement de la charge, il peut être effectué de différentes manières, en dégoupillant la grenade de manière classique mais également en la programmant pour qu'elle s'arme au lancement (réception d'un signal ou détection de mouvement brusque), dans les deux cas avec une temporisation réglable avant détonation, ou pour qu'elle explose à l'impact (détection de choc).

Dotées d'aimants légers sur leurs deux surfaces planes, elles peuvent être aisément groupées en pack pour être plus facilement rangées. Équipées d'un *SysCom*, elles peuvent communiquer avec un ordinateur ou un *SmartCom* afin d'être programmées à l'aide d'une application spécifique : choix des différents modes d'utilisation, réglage de la temporisation, sécurisation en mode stockage afin d'éviter toute explosion inopinée...

Mines Magnétiques

Techniquement proches des grenades mais avec une forme aplatie et prévues pour être placées ou, plus précisément, dissimulées, à des endroits stratégiques et pour se déclencher en fonction d'un événement particulier, elles existent à différentes échelles : antipersonnel pour les humains,

antivéhiculaire pour les véhicules légers, antichar ou anti-MS pour les véhicules militaires blindés. Si les mines classiques à détection de pression sont toujours utilisées et sont la plupart du temps enfouies dans le sol, des mines à détection optique ou acoustique sont également disponibles. Dans l'espace, afin de conserver une véritable efficacité, un nouveau type de mines a été développé. Elles sont équipées d'électro-aimants afin de venir se fixer sur la carrosserie d'un véhicule, la coque d'un vaisseau ou sur un Mobile Suit. Si le véhicule en question n'est pas identifié comme un allié, alors le détonateur se déclenche immédiatement. Dans le cas contraire, la mine se démagnétise. Elles sont la plus souvent répandues dans l'espace, mais potentiellement sur tous les types de terrains à l'aide d'un largueur de mines.

Au même titre que les grenades, les mines peuvent être programmées pour fonctionner dans différents modes, afin notamment de se déclencher de différentes manières, de disposer d'une temporisation plus ou moins longue en fonction des besoins ou encore de se mettre en mode stockage sécurisé.

Roquettes

À l'échelle des véhicules et des Mobile Suits, les roquettes restent une valeur sûre pour des tarifs moins élevés que les missiles. N'étant pas guidés, ces projectiles autopropulsés nécessitent donc d'être tirés avec précision sur une cible généralement assez volumineuse afin de lui occasionner des dégâts plutôt conséquents. Bien qu'étant moins sophistiquées que les missiles, les roquettes sont cependant équipées d'un SysCom afin de pouvoir être programmées pour adopter différents types de trajectoires et ainsi offrir plus de solutions de tir ou être placées en mode stockage sécurisé.

Missiles

Utilisés aussi bien par les véhicules militaires que les vaisseaux de guerre et, bien sûr, les Mobile Weapons, les missiles et, d'une manière générale, les projectiles autopropulsés guidés, sont assez répandus bien que plus rares que les armes à particules du fait de coûts d'utilisation assez élevés. Ils bénéficient cependant de plusieurs avantages : en premier lieu, la possibilité de verrouiller une cible en utilisant principalement sa signature infrarouge (ainsi que d'autres caractéristiques spécifiques pour les modèles les plus sophistiqués) et la capacité à infliger des dégâts conséquents, bien que pas si élevés en regard de ce que permet de faire un Beam Saber. Il est malgré tout possible de les leurrer à l'aide de systèmes de type *Decoy Flare*. Encore faut-il en posséder un.

Afin d'être en mesure de déjouer ce type de contre-mesures, plusieurs options sont à l'étude dont le *Mirvage* qui consiste à équiper le missile de plusieurs têtes indépendantes qui peuvent suivre des

trajectoires différentes afin de frapper plusieurs cibles ou se rejoindre pour infliger des dégâts en un même point d'impact.

Impulsions Électromagnétiques

Bien qu'elles soient nettement moins répandues que les armes à particules ou les missiles, les armes à impulsions électromagnétiques sont assez régulièrement utilisées, en particulier dans certains contextes qui s'y prêtent bien. À la manière des armes non-létales, elles ne causent pas de dégâts visibles aux cibles visées et ont principalement pour but de les paralyser en s'attaquant à leurs systèmes électroniques. Si l'impulsion électromagnétique est suffisamment puissante, alors les circuits électroniques d'un appareil, d'un véhicule ou d'un Mobile Suit peuvent être perturbés pendant une période de temps plus ou moins longue, au point de le rendre difficile à utiliser voire de le rendre temporairement inutilisable. L'une des applications les plus connues est l'Impulse Rifle qui ressemble beaucoup au Beam Rifle à la différence près qu'au lieu d'utiliser les particules OGK, il envoie de puissantes impulsions électromagnétiques dans le but de neutraliser voire de capturer un Mobile Suit adverse en lui causant un minimum de dégâts structurels ou encore afin d'éviter de causer des dommages aux infrastructures d'une colonie spatiale en cas de tirs perdus.

Net Guns

Ces fusils destinés aux Mobile Suits possèdent un gabarit très similaire à celui du Beam Rifle mais revêtent une apparence assez différente. Comme son nom l'indique, cette arme tire des filets à faible portée afin de piéger, immobiliser et neutraliser les unités ennemies, plutôt que de les détruire. Ce type d'arme est habituellement utilisé dans le cadre de missions d'embuscade, afin de capturer un ou plusieurs véhicules ou Mobile Suits ennemis. Un fusil Net Gun possède un magasin capable de contenir jusqu'à trois filets et est capable de les projeter à environ 200 mètres. Ceux-ci sont contenus dans de longues capsules cylindriques qui s'ouvrent à proximité de la cible afin de garantir un déploiement optimal. Malgré la sophistication du système, le taux d'échec est relativement élevé puisque seuls deux filets sur trois se déploient correctement en moyenne.

Protections

I-Field

Les champs de force à particules *I-Field* sont extrêmement répandus puisqu'ils équipent toutes les stations et colonies ainsi que la quasi-totalité des véhicules spatiaux afin de leur offrir une protection permanente face aux débris et aux météorites qui sillonnent l'espace. Les I-Field utilisent les particules

OGK produites par le réacteur à fusion du vaisseau ou du Mobile Suit pour générer une sorte de sphère protectrice translucide tout autour du véhicule à protéger. En fonction de la puissance consommée, ils offrent une protection plus ou moins importante capable selon le cas d'absorber l'impact d'une micrométéorite, d'un débris orbital ou d'un tir de Beam Rifle (au moins partiellement).

I-Shield

Sur le même principe que l'I-Field mais s'étendant sur une surface beaucoup plus localisée, l'*I-Shield* utilise des générateurs de champ miniaturisés afin de constituer une alternative aux boucliers classiques en matériaux composites utilisés par les Mobile Suits. Si la technologie est encore toute jeune, elle est cependant prometteuse puisque la protection apportée par les meilleurs prototypes est désormais équivalente à celle d'un bouclier léger et devrait augmenter rapidement à l'avenir.

Fabrication

Builders

En complément des systèmes fabrication traditionnels, les modules *Builders* se présentent sous la forme d'appareils de prototypage rapide capables d'imprimer des pièces constituées d'à peu près tous les matériaux pour peu qu'on leur fournisse en entrée une modélisation suffisamment précise des pièces en question et les matières premières essentielles, sous la forme de poudres le plus souvent. Des phases de passage en étuve pour réaliser des traitements de surface complémentaires ou des polymérisations sont parfois nécessaires en complément de l'impression tridimensionnelle afin de garantir une tenue mécanique conforme au dossier technique de l'équipement fabriqué.

En fonction de leurs tailles et de leurs caractéristiques (nombre et types de buses, de manipulateurs...), les Builders peuvent imprimer des pièces plus ou moins grandes et de manière plus ou moins rapide. Mais il s'agit cependant de procédés de fabrication relativement lents comparativement aux moyens de production de la grande série, nécessitant par conséquent jusqu'à plusieurs heures pour réaliser les pièces les plus complexes et/ou les plus volumineuses. Les modules plus sophistiqués peuvent même intégrer une fonction *ReBuilder* qui permet de réparer ou reconstruire des pièces détachées du moment qu'elles ne soient pas dans un état pas trop dégradé.

Dans les faits, il existe des centaines de modèles différents tels les *GridBuilders* capables de scanner et ainsi de reproduire voire d'améliorer des pièces existantes (en prenant pour base les modèles standard), les *FullBuilder* qui permettent de réaliser des pièces totalement nouvelles, qu'elles soient basées sur des standards ou des prototypes. Certains

parlent même d'*OverBuilders* lorsque la machine est capable de réaliser des assemblages partiels en utilisant directement les pièces produites.

Médecine

Chirurgie

Que ce soit pour réparer des membres ou des organes abîmés ou pour les remplacer par des prothèses synthétiques (cf. supra) ou encore pour tout autre type d'intervention nécessitant une intervention physique sur les tissus et organes, la chirurgie est incontournable.

Les différentes branches de la chirurgie sont extraordinairement performantes et permettent de remettre rapidement sur pied des personnes précédemment à l'article de la mort pour peu qu'elles soient prises en charge à temps. La neurochirurgie elle-même permet d'intervenir sans problème sur l'ensemble du système nerveux et sur la moelle épinière. Les opérations sur le cerveau demeurent cependant extrêmement complexes et même s'il est possible de réussir un certain nombre d'interventions difficiles, tout n'est pas réalisable et un cerveau trop endommagé ne permet pas d'obtenir des résultats satisfaisants.

Par ailleurs, les domaines connexes de la microchirurgie, de la nanochirurgie et de la chirurgie endoscopique tirent grandement partie des robots médicaux miniaturisés que sont les *MicroMeds* (interventions guidées et automatiques) et les *NanoMeds* (interventions automatiques exclusivement).

Cocons Médicaux

Tout un ensemble de cocons médicaux ont été développés afin de répondre à une grande variété de besoins en termes d'utilisations médicales. Les cocons chirurgicaux sont les plus répandus et permettent d'effectuer tous les types d'interventions chirurgicales connues. Une intervention chirurgicale est par exemple nécessaire lorsqu'il faut remplacer un membre ou un organe par une prothèse synthétique. Très utilisés, les cocons médicaux de régénération (CMR) permettent, quant à eux, de soigner un personnage dont l'état ne nécessite pas de pratiquer une opération chirurgicale. Le personnage est immergé dans un liquide antiseptique et nutritif favorisant la cicatrisation, régénérant les tissus, qui contient bien souvent des centaines de NanoBots médicaux capables de réparer les microlésions.

Les cocons cryogéniques étaient, quant à eux, utilisés à l'origine lors de longs voyages spatiaux, lorsque la technologie DiGamma ou même Gamma-Iridium n'étaient pas encore disponibles, ce qui rendaient les voyages interplanétaires beaucoup plus lents qu'à l'heure actuelle. Leur principale qualité était alors de ralentir le vieillissement naturel. On estime ainsi que le vieillissement n'est plus que d'un an pour dix ans

passés dans un cocon cryogénique. Ces derniers sont cependant munis de sécurités entraînant une décryogénisation automatique au bout de six mois standard afin d'éviter tout problème d'ankylose et d'atrophie musculaire en complément de systèmes asservis destinés à régulièrement solliciter les muscles. Le développement de microbes est également limité du fait des basses températures qui les maintiennent en état de dormance. L'utilisation de ce type de cocon est quasiment exclusivement médicale à l'heure actuelle puisqu'ils permettent, s'ils sont bien utilisés, de stabiliser un patient dans un état critique, le temps d'être en mesure de lui administrer des soins intensifs.

Décontamination Radiale

La nanotechnologie a permis de mettre au point des NanoMeds spécialisés, capables d'éradiquer les cellules frappées de dégénérescence. Mis au point dans un premier temps afin de soigner les cancers cette technologie s'est également avérée efficace pour traiter les personnes irradiées ou régulièrement soumises à des rayonnements ionisants à des doses supérieures à celles acceptables par le corps humain.

On retrouve ces nanomeds spéciaux dans les cocons de décontamination radiale (CDR) qui permettent de soigner toute personne irradiée par différents types de radiations. Une régénération de l'ADN est effectuée et toutes les cellules dégénérées ou suspectes sont éliminées ou remplacées. Le temps nécessaire à la décontamination est plus ou moins long en fonction du type de radiations et de l'ampleur de l'irradiation du patient, notamment en ce qui concerne ses principaux organes.

Biotechnologie

Clonage Humain

Le clonage humain et, d'une manière générale, l'ingénierie génétique appliquée à l'être humain sont techniquement possibles mais sont strictement réglementés aussi bien dans la Fédération que du côté de chez Zeus. Les applications sont interdites ou très encadrées dans le domaine civil. Ce n'est pas forcément le cas dans le domaine militaire, en particulier du côté de la République de Jupiter étant donné que ses dirigeants n'ont jamais caché qu'ils avaient pleinement foi en leur programme de génie génétique baptisé « l'Homme de Demain », même si personne ne sait exactement de quoi il est question...

Bionique

De manière à pouvoir disposer de membres et d'organes de remplacement nettement plus proches de ceux d'origine comparativement aux implants robotiques, la technologie bionique (contraction de

biologique-organique) est en plein essor. Encore au stade des expérimentations et de la recherche appliquée, son but est de parvenir à obtenir des prothèses bioniques, qu'il s'agisse d'organes ou de membres, possédant une compatibilité génétique et morphologique quasi-totale avec le patient subissant la greffe ou l'opération. À terme, si les méthodes d'obtention sont bien maîtrisées, les rejets devraient être extrêmement rares et ne concerner que moins d'un individu sur un million.

Les prothèses bioniques, qui sont des systèmes cellulaires vivants synthétiques, seront ainsi produites de manière à pouvoir être marquées génétiquement en fonction de la personne destinée à recevoir la greffe afin d'obtenir une compatibilité totale. Leur coût risque cependant d'être prohibitif dans un premier temps comparativement à celui des prothèses robotisées classiques.

05 Explications – Système de Jeu

Fondamentaux

Il est désormais temps de découvrir les principes de base du système de jeu de *Gundam EX*. Basé sur des concepts simples, celui-ci emploie principalement des dés à dix faces (D10) auxquels peuvent s'ajouter des cartes à jouer lors du pilotage des Mobile Suits.

Les lancers de dés vont notamment permettre de déterminer la qualité de la prestation d'un personnage lorsqu'il utilise ses aptitudes, appelées **Compétences** ou **Facultés**, mais également pour gérer tout un tas d'autres facteurs pouvant intervenir au cours d'une partie (performances des véhicules et vaisseaux, dégâts infligés ou subis...). Les cartes seront utilisées pour gérer les manœuvres spéciales et les coups d'éclat tentés par les pilotes lorsqu'ils sont à bord de leurs Mobile Suits.

Caractéristiques

Compétences & Constitution

Les personnages des joueurs (PJ) et les principaux personnages gérés par le meneur (les PNJ) sont définis par une quinzaine de **Compétences** qui permettent de définir ce qu'ils savent faire et à quel point ils sont performants dans chacun de ces domaines. À cela s'ajoute une valeur de **Constitution** particulièrement importante car c'est elle qui va permettre de déterminer dans quelle mesure un personnage est capable d'encaisser des dommages avant de s'écrouler au sol.

Dons

Les protagonistes possèdent également des **Dons** permettant de préciser certains de leurs domaines de prédilection dans lesquels ils excellent ou s'ils possèdent des savoir-faire particuliers que d'autres ne possèdent pas. Les Dons en question sont généralement intimement liés au vécu du personnage et à l'expérience qu'il possède dans le domaine concerné. Un PJ commence toujours avec au moins un Don qui lui permet généralement de relancer un jet de dés dans une Compétence donnée afin de fortement limiter les risques de mauvais résultats.

Facultés

En tant que pilotes de Mobile Suits, les PJ sont également définis par leurs **Facultés** de Pilote. Au nombre de quatre, elles retranscrivent les aptitudes particulières dont ils disposent afin de piloter leurs Mobile Suits, en particulier au cours des combats. Les personnes normales ne possèdent aucune de ces Facultés et sont, par conséquent, incapables de faire fonctionner correctement un

Mobile Suit ou toute autre unité recourant au **NeuroPilotage**.

Talents

Par ailleurs, toute une gamme de **Talents** de pilote permet de définir des capacités particulières qui peuvent être extrêmement utiles lorsque l'on est aux commandes d'un Mobile Suit. Dans un premier temps, les personnages débutants possèdent généralement l'ensemble des Talents de Niveau 0 ainsi qu'un Talent de Niveau 1 puis auront l'occasion d'en acquérir de nouveaux par la suite, au cours de leurs nombreuses aventures.

Performances & Solidité

En ce qui concerne les Mobile Suits eux-mêmes, ils sont définis par leurs **Performances** qui indiquent à quel point ils sont rapides, résistants, furtifs et efficaces dans le cadre d'affrontements avec d'autres méchas ou tout type d'adversaires présent sur le champ de bataille. En outre, la **Synchro** et la **Solidité**, deux caractéristiques un peu à part s'ajoutent aux six autres et permettent respectivement de savoir à quel point il est complexe pour un pilote de se synchroniser avec sa machine et quelle est la résistance globale du mécha face aux dégâts qui peuvent lui être infligés.

Déplacement

Utilisée aussi bien pour les personnages que les véhicules et les Mobile Suits, cette caractéristique chiffrée en mètres permet de définir la distance de déplacement maximale d'une personne ou d'un véhicule à une allure donnée, sur un intervalle d'environ deux secondes. Multipliée par deux, elle donne une bonne approximation de la vitesse en km/h et divisée par deux, elle donne la vitesse en m/s. Lorsqu'une seule valeur de Déplacement est connue, il s'agit de la capacité de déplacement maximale absolue, c'est-à-dire à l'allure la plus élevée. Les personnages et Mobile Suits peuvent adopter différentes allures (marche, course, hover mode...) associées à différentes valeurs de Déplacement.

Compétences

Aptitudes Générales

Au nombre de seize, elles représentent les aptitudes d'un personnage dans la plupart des domaines essentiels. Plus une valeur de Compétence est élevée, plus le personnage est performant dans ce domaine. Un personnage moyen sans aucune aptitude particulière possède en moyenne 0 dans

chaque compétence. Une personne faible dans un domaine peut donc avoir un score négatif.

Les personnages des joueurs ont, quant à eux, des scores légèrement supérieurs à la moyenne dès la création et possèdent un score minimum de 0. Au fur et à mesure de leurs aventures, ils auront la possibilité de progresser dans les différents domaines et ainsi d'atteindre des valeurs de plus en plus élevées. Un score de 5 dans une Compétence correspond ainsi à une assez bonne maîtrise alors qu'un 10 indique un niveau professionnel et un 20 représente un niveau d'expert dans le domaine.

Les Compétences sont regroupées par Pôles qui comprennent chacun deux compétences assez proches, eux-mêmes regroupés par deux au sein des Sphères. Il existe ainsi huit Pôles et quatre Sphères regroupant les seize Compétences.

Sphère Physique

Pôle Vivacité

Rapidité (RA). Elle sert à déterminer le temps de réaction d'un personnage, sa faculté à prendre une décision en un court laps de temps, à agir en une fraction de seconde. Elle sert principalement à déterminer qui est le plus prompt à engager un combat. Elle permet également de déterminer la vitesse à la course à pied, et d'une manière générale la rapidité d'un personnage à accomplir une action donnée.

Agilité (AG). Elle représente la capacité d'un personnage à effectuer des déplacements ou des mouvements complexes tout en conservant son équilibre. Particulièrement importante lors des combats, cette compétence permet également de déterminer si un personnage a esquivé ou non une attaque (un tir, un jet d'explosif, un jet d'arme blanche...). Elle permet également de déterminer si un personnage esquive une charge ou une tentative d'interception de la part d'un autre personnage.

Pôle Puissance

Force (FO). Cette caractéristique détermine la force physique d'un personnage, sa capacité à soulever ou à pousser de lourdes charges, à occasionner d'importants dégâts s'il se bat à mains nues... Elle détermine d'une manière générale tout type d'efforts et d'actions physiques : sauter, nager à contre-courant...

Endurance (EN). L'Endurance quantifie la résistance physique d'un personnage, sa capacité à supporter de longs efforts et également sa résistance vis-à-vis des agressions extérieures. Cette compétence est ainsi utilisée pour déterminer si un personnage résiste ou non à un poison ou une drogue, réussit à supporter des efforts de longue durée...

Sphère Combat

Pôle Visée

Armes de Tir (AT). C'est une compétence particulièrement importante lors des combats puisqu'elle détermine avec quelle précision un personnage utilisant une arme de tir légère fait feu sur un adversaire. Elle détermine également la précision d'un tir sur un objet, un bâtiment, un véhicule. Une Arme de Poing (AP) peut être utilisée à une main et une Arme d'Épaule (AÉ) nécessite d'être tenue à deux mains.

Armes Lourdes (AL). Identique à la précédente dans le cas des Armes Lourdes de tous types : Armes Lourdes portables (ALP), Armes Lourdes transportables (ALT), Armes Lourdes (AL) montées sur des armures, des véhicules, des vaisseaux, des bâtiments... Une Arme Lourde portable nécessite d'être tenue à deux mains et une Arme Lourde transportable nécessite un trépied pour être utilisée et n'est pas portable.

Pôle Mêlée

Armes Blanches (AB). Principalement utilisée au combat rapproché, cette compétence permet de déterminer si un personnage occasionne des dommages à son adversaire lorsqu'il utilise une Arme Blanche légère ou lourde. Cette compétence permet également de déterminer la précision d'un lancer pour une Arme Blanche de jet.

Corps à Corps (CC). Utilisée au combat rapproché, cette compétence permet de déterminer si un personnage prend le dessus sur son adversaire et lui occasionne des dommages lorsqu'il utilise des techniques de combat à mains nues ou une arme de Corps à Corps. Dans le cas d'un animal, cette caractéristique détermine sa capacité à faire usage de ses armes naturelles.

Sphère Mental

Pôle Social

Perception (PE). Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à utiliser ses différents sens afin de déceler un danger, trouver une information, remarquer un ennemi tapi dans l'ombre, retrouver un objet perdu... Elle représente également la faculté d'un personnage à déceler le mensonge ou les réelles intentions d'un autre personnage, à faire preuve d'empathie.

Charisme (CA). Le charisme représente l'impact produit par un personnage sur les personnes qu'il rencontre. Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à commander, à se faire respecter, à redonner le moral aux autres, à susciter de la

confiance ou encore à charmer d'autres personnes. Mais aussi à marchander, mentir, escroquer d'autres personnages, se faire passer pour un autre. C'est donc aussi la capacité à induire les autres personnages en erreur, elle est, de ce fait, souvent opposée à la compétence Perception.

Pôle Intuition

Volonté (VO). Elle représente la capacité d'un personnage à ne pas abandonner dans l'adversité, à résister au stress, à la peur, à la déprime, aux attaques psychologiques... Elle détermine ainsi la résistance psychique d'un personnage. Lorsque la situation est désespérée seul un personnage possédant une forte volonté peut envisager de s'en sortir.

Chance (CH). C'est elle qui détermine l'issue d'un événement au résultat incertain. Elle est bien évidemment utilisée pour tout ce qui est jeu de hasard et d'une manière générale pour tout événement qui ne dépend pas des autres compétences du personnage qui le subit, ni des compétences d'un autre personnage. Elle peut également être utilisée par un personnage afin de tenter d'influencer favorablement les conséquences d'une action.

Sphère Cognition

Pôle Coordination

Dextérité (DX). Cette compétence rend compte de l'habileté manuelle d'un personnage, sa capacité à manipuler des objets avec précision. Elle est naturellement utilisée, lorsqu'il est nécessaire de faire preuve d'adresse manuelle, lors de l'utilisation d'outils de précision, de la réception ou du lancer d'un objet... Elle est particulièrement importante lors d'un jet de grenade car c'est d'elle que dépend la réussite du jet.

Pilotage (PL). Il détermine la capacité d'un personnage à piloter un véhicule (marin, terrestre, aérien, spatial...), à chevaucher un animal... Plus un personnage possède une compétence Pilotage élevée, plus il sera à même de réussir des manœuvres complexes et d'éviter les tirs ennemis ou les obstacles qui pourraient se mettre en travers de sa route.

Pôle Technique

Mécanique (MC). Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à faire marcher, à mettre au point, à réparer, à améliorer, à fabriquer, à concevoir un objet, un véhicule, un équipement utilisant un système mécanique ou électrique pour fonctionner.

Robotique (RO). Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à faire marcher, à paramétrer, à réparer, à améliorer, à fabriquer, à concevoir un objet, un véhicule, un équipement

utilisant un système électronique, spintronique ou informatique pour fonctionner.

Constitution

Assurance-Vie

Valeur particulièrement importante dans la définition d'un personnage, c'est elle qui permet de mesurer à quel point il est capable d'encaisser des dommages d'une manière générale et par conséquent les dégâts qu'il peut subir avant de s'effondrer au sol sévèrement blessé, à l'agonie voire mort. Plus la valeur de **Constitution** (CT) est élevée, plus le personnage est résistant et est donc capable d'encaisser des dégâts avant de devoir renoncer.

Des Protections individuelles peuvent cependant aider à diminuer la puissance des dommages causés et par conséquent augmenter virtuellement la Constitution d'une personne.

Une personne en bonne condition physique possède en moyenne une Constitution égale à 10. Les personnages des joueurs bénéficient dès la création d'une Constitution un peu supérieure à la moyenne.

La Constitution permet notamment de calculer les trois Seuils de Vie : les Seuils Grave, Critique et Mortel d'un personnage. Le premier est égal à sa Constitution alors que le deuxième est égal au double et le troisième au triple.

Facultés

Aptitudes de Pilote

Au nombre de quatre, les **Facultés** de Pilote des personnages retranscrivent leur capacité à piloter un Mobile Suit en s'interfaçant avec le système de NeuroPilotage intégré. Peu de gens possèdent de telles facultés qui sont réservées aux rares personnes capables de maîtriser un robot de combat de vingt mètres de haut. Pour celles et ceux qui ne sont pas versés dans cet art, il reste possible de piloter de tels mastodontes mais de manière très limitée, à l'aide de la Compétence Pilotage. Inutile de préciser que, dans ce dernier cas, cela s'avère particulièrement compliqué.

Les scores des Facultés sont intimement liés au Niveau du pilote. Par exemple, un pilote de Niveau 1 possède au total 10 points répartis dans ses quatre Facultés. Par ailleurs, les pilotes de Niveau 1 possèdent également 4 points répartis dans leurs Atouts et Exploits (cf. infra Atouts & Exploits).

Tout comme les Compétences, les Facultés sont regroupées par deux au sein de deux Pôles distincts, appartenant eux-mêmes à la Sphère Pilote.

Sphère Pilote

Pôle Conscience

Contrôle (CL). Cette faculté représente le rapport au Monde. C'est bien évidemment la capacité du pilote à visualiser et à se représenter le monde qui l'entoure mais également à le comprendre, à le ressentir et à le contrôler pour être pleinement efficace dans la gestion de son Mobile Suit.

Maîtrise (MA). Cette caractéristique correspond au rapport à Soi. Il s'agit de la capacité du pilote à conserver son sang-froid, à se maîtriser et par voie de fait à parfaitement maîtriser son Mobile Suit en toute circonstance.

Pôle Émotion

Empathie (EM). Elle retranscrit le rapport aux Autres. C'est la capacité à comprendre ce que ressentent les autres individus et ainsi à agir de concert avec ses équipiers et ses alliés. Mais elle représente aussi le ressenti vis-à-vis des adversaires et leur manière d'agir et de réagir.

Instinct (IN). Cette faculté représente le rapport à l'Inconnu. C'est-à-dire toutes ces choses qui échappent à la connaissance, aux sens du pilote et même aux senseurs du mécha mais auxquelles il peut être relié d'une manière ou d'une autre, par quelque chose qui dépasse les cinq sens ou les capacités de raisonnement.

Atouts & Exploits

Fulgurances

S'ajoutant aux Facultés, les **Fulgurances** permettent de définir les capacités d'exception des pilotes interprétés par les joueurs et celles de leurs plus brillants adversaires, les pilotes d'Élite, les Bosses et les Aces. Il s'agit des **Exploits** et des **Atouts**. Les scores de ces deux caractéristiques permettent de définir combien de cartes les pilotes peuvent obtenir lorsqu'ils sont aux commandes de leurs Mobile Suits.

Atouts

Ils représentent les manœuvres spéciales d'attaque, de défense, de détection ou de déplacement dont sont capables de faire preuve les meilleurs pilotes de Mobile Suits. Les Atouts sont représentés par les cartes que récupère chacun des pilotes à la suite d'une Synchronisation réussie. La valeur inscrite sur la carte jouée peut ainsi être ajoutée au jet de dés et aux scores de Faculté et de Performance afin de rendre compte d'une manœuvre particulièrement efficace entreprise par le pilote.

Atout commence par un A comme *action* : ils peuvent donc être utilisés dès lors qu'un pilote entreprend une action avec son Mobile Suit.

Exploits

Il s'agit de ces incroyables coups d'éclats que sont capables de réaliser les meilleurs pilotes afin de se sortir des pires situations, alors que tout semblait perdu. Les cartes Exploits sont récupérées dès que le pilote se met aux commandes de son Mobile Suit. Elles lui permettent de réaliser tout un ensemble de hauts faits à même de l'aider à reprendre la main voire à vaincre les plus redoutables adversaires, y compris dans les cas les plus désespérés. Les valeurs faciales des cartes Exploits restent inconnues du joueur qui n'a pas le droit d'en prendre connaissance avant de les avoir jouées. Elles s'ajoutent le plus souvent aux jets de Dommages.

Exploit commence par un E comme *effet* : ils peuvent donc être utilisés dès lors qu'il est nécessaire de déterminer les conséquences d'une action.

Passions

Les protagonistes de *Gundam EX* sont des êtres passionnés qui vivent à fond leurs émotions. Les différentes **Passions** des personnages des joueurs permettent de retranscrire cet état de fait et d'en déterminer les conséquences. Utilisées à bon escient et au moment opportun, elles permettent notamment de récupérer un ou plusieurs Exploits par séance. Elles jouent également un rôle important dans l'évolution des personnages aussi bien sur le plan psychologique qu'en ce qui concerne leurs capacités de pilotes.

Performances

Caractéristiques des Mobile Suits

Les Mobile Suits sont décrits par tout un ensemble de **Performances** qui permettent de définir leurs points forts et leurs éventuelles lacunes dans les principaux domaines utilisés en situation de combat. Cependant, les Performances en question ne sont effectives que lorsque le pilote est synchronisé avec son Mobile Suit.

Les valeurs des Performances sont intimement liées au Niveau du Mobile Suit. Par exemple, un MS de Niveau 1 possède au total 10 points répartis entre ses différentes Performances et sa Solidité qui possède une valeur de base de 11.

Performances de Base

Au nombre de six, elles permettent de définir les capacités de déplacement, d'attaque, de défense, de détection et de furtivité du Mobile Suit.

Mobilité (MO). Elle représente les capacités de déplacement du mécha : accélération et décélération, vitesse, agilité, capacités de réaction...

Tir (TI). Il s'agit des capacités de combat à distance du Mobile Suit. Elle sert lorsqu'une arme de type Beam Rifle ou assimilé est utilisée.

Mêlée (ME). Elle définit les capacités de combat rapproché du MS. Elle est utilisée lorsqu'un pilote emploie une arme de contact, de type Beam Saber ou équivalent.

Défense (DF). Cette caractéristique retranscrit les capacités défensives du Mobile Suit face aux attaques de ses adversaires aussi bien à distance qu'au combat rapproché.

Détection (DT). Elle rend compte des performances du MS dans le domaine de la surveillance et de la détection afin de repérer des adversaires et d'obtenir des informations sur eux.

Furtivité (FU). Il s'agit de la faculté du MS à passer inaperçu, à être plus difficile à détecter ou à passer pour autre chose aux yeux de ses adversaires.

Capacités

Les Performances de base des Mobile Suits se combinent avec les Facultés des pilotes pour constituer les **Capacités** de combat. Les deux valeurs s'additionnent et sont alors utilisées pour les différents jets de dés servant à déterminer la qualité d'une action entreprise par un pilote aux commandes de son MS à la manière des Compétences pour les personnages. Par exemple, la Mobilité et le Contrôle se combinent pour donner la Vitesse qui permettra de déterminer la vélocité d'un MS sur le champ de bataille. De manière similaire, Tir et Maîtrise s'additionnent pour donner le Tir Visé, Mêlée et Empathie s'ajoutent pour donner la Feinte ou encore Défense et Instinct se combinent pour donner l'Esquive. Il existe au total 24 combinaisons de ce type. Elles sont toutes indiquées sur la Fiche de Mobile Suit. Les Capacités sont présentées en détail dans le **Chapitre 12**.

Solidité

À la manière de la Constitution pour les personnages, la **Solidité** (ST) retranscrit la capacité du Mobile Suit à encaisser des dommages avant d'être neutralisé ou détruit. Au même titre que pour les personnages, les boucliers et armures ainsi que les champs de force à particules I-Field permettent de bénéficier de valeurs de Protection plus ou moins élevées qui servent à diminuer l'ampleur des dommages encaissés.

De manière identique à la Constitution, cette caractéristique permet de calculer trois seuils de Vie : les Seuils Grave, Critique et Mortel d'un MS. Le

premier seuil est égal à sa Solidité alors que le deuxième est égal au double et le troisième au triple. La Solidité de base d'un Mobile Suit est égale à 10 plus son Niveau. Par exemple, un MS de Niveau 1 possède une Solidité de base de 11. Celle-ci peut être éventuellement améliorée grâce aux points de Niveau à répartir entre les Performances.

Synchro

Caractéristique un peu à part, la **Synchro** (SY) permet à un pilote de savoir à quel point il est difficile de se synchroniser avec son Mobile Suit. D'une manière générale, plus un mécha est sophistiqué et plus sa valeur de Synchro est élevée, indiquant une difficulté de synchronisation croissante. Si cette valeur est exprimée sous la forme d'un pourcentage, d'aucuns prétendent qu'elle pourrait tout de même excéder 100% dans le cas de Mobile Suits particulièrement avancés. À titre d'exemple, un Mobile Suit de Niveau 1 possède une valeur de Synchro de 20%, alors qu'un MS de Niveau 2 possède une Synchro de 25%.

Cette caractéristique permet de calculer deux seuils : le Seuil de Synchronisation ou Seuil Bas qui est égal à la valeur de Synchro et le Seuil Haut ou Seuil d'Harmonie qui est égal au double du précédent.

Il est crucial pour un pilote de réussir au mieux sa synchronisation avec son Mobile Suit afin de pouvoir en exploiter au maximum le potentiel. Cette étape est le plus souvent gérée par le biais d'un jet de Synchronisation qui peut prendre différentes formes en fonction du type de synchronisation choisie. Réussir un jet au-dessus du Seuil Haut de Synchronisation est nécessaire afin de bénéficier d'une Bonne Synchro, synonyme de pleine maîtrise des aptitudes d'un Mobile Suit.

Affinité

Cette caractéristique partagée entre un pilote et son Mobile Suit est exprimée sous la forme d'un pourcentage. Au départ, elle est égale à zéro puis augmente au fur et à mesure que les liens entre le pilote et sa machine se tissent et se resserrent. La valeur d'**Affinité** permet ainsi de bénéficier d'un bonus pour les jets de Synchronisation, allant de 5% à plusieurs dizaines de pourcents pour les pilotes les plus proches de leur mécha.

S'il est possible de gagner de l'Affinité avec son MS à force de l'utiliser, il est également possible d'en perdre si celui-ci subit trop de dégâts au cours d'une bataille...

Actions

Jet de Dés

Dès qu'un personnage tente une action à l'issue incertaine, qu'il soit à bord ou en dehors de son Mobile Suit, il faut réaliser un jet qui fait intervenir une

Compétence ou une **Capacité** et un certain nombre de dés à dix faces (généralement deux) ainsi que des cartes à jouer dans certains cas particuliers (utilisation des Atouts et des Exploits à bord d'un Mobile Suit).

Dans ce cas, les sigles 1D10 et 2D10 signifient que l'on doit lancer, selon le cas, un ou deux dés à dix faces, les additionner le cas échéant et ajouter le résultat final à la Compétence ou à la Capacité appropriée.

Dans le même ordre d'idée, le sigle 2G1 (deux garde un) signifie que l'on jette deux dés à dix faces et que l'on garde le meilleur. À l'opposé, 2D10E (10 explosif) signifie que l'on jette les deux dés, qu'on les additionne et que, dans le cas où l'on a obtenu un 10 (symbolisé par un 0 ou par un 10), on le relance une seconde fois et on ajoute ce nouveau résultat au premier. Le sigle 2D10J (jumeaux) signifie que l'on jette deux dés, qu'on les additionne et que, dans le cas où l'on a obtenu un double, on a le droit de les lancer une seconde fois et d'additionner le nouveau résultat au précédent.

Enfin, dans le cas des Synchronisations, D100M (meilleure) signifie que l'on doit lancer deux dés à dix faces à la manière d'un dé à 100 faces et prendre en compte la meilleure combinaison des deux chiffres marqués sur les dés afin d'obtenir le chiffre le plus élevé possible allant de 10 à 100 (le double zéro).

Exemple

Alors qu'il est confronté à son ennemi de toujours, Ziben Dressler, qui se trouve à bord de son Gundam Liberty, décide de tirer sur son adversaire à l'aide de son Beam Rifle. Cela met en jeu la Capacité Tir Direct qui est la somme de la Performance Tir et de la Faculté Contrôle : 10 dans le cas de la paire Ziben-Liberty. Ayant réussi une Bonne Synchronisation, il peut lancer deux dés à dix faces. Il obtient les résultats 2 et 7 ce qui fait un total de 9 sur les dés. Au global, le score obtenu est égal à 19.

Atouts

Lorsqu'ils sont à bord de leurs Mobile Suits et qu'ils ont réussi leur Synchronisation, les pilotes ont la possibilité d'utiliser leurs **Atouts** afin de réussir des manœuvres spéciales. Dans ce cas, le joueur peut sélectionner une de ses cartes Atouts et la poser face cachée sur la table *avant* le jet. La valeur faciale inscrite sur la carte s'ajoutera au jet à réaliser, permettant d'obtenir des scores bien plus importants. Par défaut l'As vaut 11 et les Figures (Valet, Dame et Roi) valent 10 et confèrent des avantages supplémentaires au pilote. Les deux Jokers représentent n'importe quelle carte au choix du joueur.

Exemple

Le Jabberwock de Casval Crimson ayant esquivé le tir de Ziben, ce dernier choisit de se rapprocher de son adversaire pour l'attaquer au corps à corps. Le Liberty dégaîne son Beam Saber et s'apprête à l'abattre sur le Mobile Suit rouge sang de son rival. Pour mettre un

maximum de chances de son côté, le joueur décide d'utiliser un de ses Atouts : il sélectionne un 10 de Pique. Cette valeur de 10 s'ajoutera ainsi à son jet d'attaque mettant en jeu la Capacité Attaque qui est la somme de Mêlée et Contrôle.

Dommages

Jet de Dés

Une fois qu'un personnage ou un Mobile Suit est touché par une attaque ou, d'une manière générale, subit des dégâts, il est nécessaire d'effectuer un jet de dommages. Celui-ci dépend de la puissance de l'arme ou de ce qui a causé les dégâts. Le résultat du jet est alors comparé aux Seuils de Vie du personnage ou du Mobile Suit. Si le résultat est supérieur au Seuil Critique, alors la cible est automatiquement considérée comme neutralisée. Selon le contexte, elle peut être sévèrement blessée / endommagée, dans le coma, à l'agonie ou morte / détruite.

Dans ce cas, les sigles 1DX et 2DY signifient respectivement qu'il faut lancer un dé à dix faces et ajouter X au résultat ou jeter deux dés à dix faces les additionner et ajouter Y à la somme obtenue.

Dans le même ordre d'idée, 0D4 signifie qu'on ne jette pas de dé et qu'on prend directement 4 comme valeur de Dommages.

Exemple

Ziben a enfin réussi à porter un coup à son adversaire à l'aide de son Beam Saber qui possède un code de Dommages 2D0. Le joueur lance donc deux dés à dix faces et n'ajoutera rien au résultat obtenu. Il obtient un 3 et un 8 sur les deux dés, ce qui fait donc un total de 11. C'est cette valeur de Dommages bruts qui va servir pour effectuer la comparaison avec les Seuils de Vie du Jabberwock.

Exploits

Lorsqu'ils sont à bord de leurs Mobile Suits, les pilotes ont la possibilité d'utiliser leurs **Exploits** afin de réussir des coups d'éclat. Entre autres possibilités, le joueur peut choisir d'utiliser une de ses cartes Exploits (dont il ne connaît pas la valeur faciale) *après* le jet pour infliger plus de Dommages à un adversaire. La valeur inscrite sur la carte retournée s'ajoute au jet déjà réalisé, permettant d'obtenir des scores bien plus importants. Les scores associés aux valeurs faciales sont exactement les mêmes que pour les Atouts. Les deux Jokers représentent n'importe quelle carte au choix du joueur.

Exemple

Considérant que ce score de 11 est un peu faible, Ziben choisit d'utiliser un de ses Exploits pour avoir plus de chances d'infliger de gros Dommages au Mobile Suit de son adversaire. Il sort un 4 de Cœur qui rajoute donc quatre points au score originel de 11 qui

devient donc 15. Il est désormais fort probable que le Gundam Liberty parvienne à causer d'importants dégâts au Jabberwock grâce à cette manœuvre spéciale.

Tables & Tableaux

L'ensemble des tables et tableaux utilisés et mentionnés dans ce manuel sont réunis au sein d'un même chapitre en toute fin d'ouvrage, au sein des annexes, juste avant la table des matières (**Chapitre 25**). Classés par familles, ils sont numérotés afin d'être plus facilement trouvables. La famille T1 regroupe ainsi les tableaux présentant les différents échelons de difficulté et les principaux modificateurs génériques à prendre en compte dans le cadre de la réalisation d'une action à l'issue incertaine. La famille T4 rassemble les tableaux dédiés aux valeurs de Déplacement des personnages, véhicules et Mobile Suits.

À la suite du chiffre, on trouve la plupart du temps une ou plusieurs lettres dont les plus fréquentes sont : B pour indiquer qu'il s'agit de la version de base de la table, alors qu'un M signifie qu'il s'agit d'une version qui peut être utilisée par le meneur afin de mettre en place une simulation plus fine et précise, s'il en ressent le besoin. On trouve également la lettre P pour indiquer que la table concerne les personnages, V pour les véhicules, MS pour les Mobile Suits, SC pour la synchronisation, DSC pour la désynchronisation...

06 Existence – Création de Personnage

Néonatal

Il est désormais temps de créer votre personnage. Vous allez tout d'abord choisir un canevas de base correspondant à un Spatial, un Gravitaire ou un Mixte qu'il soit adulte ou adolescent, puis vous opterez pour un type de personnage parmi les différents archétypes proposés. Ensuite, vous choisirez une classe de pilote et décrirez votre personnage d'un point de vue physique et d'un point de vue psychologique en ayant défini au passage son passé et ses motivations. Il sera alors temps de régler les derniers détails tels que les Passions et les relations avec les autres personnages joueurs avant de vous lancer à l'aventure.

La Fiche de Personnage

Avant toute chose, munissez-vous d'une Fiche de Personnage vierge, c'est elle qui contient toutes les informations relatives à votre personnage : Nom, Taille, Poids, Sexe, Âge, Équipement, Compétences, Constitution, Dons, Talents, Facultés, Points d'Expérience... Au fur et à mesure de la création de votre personnage, vous allez remplir les différentes parties qui la composent.

Six sections distinctes constituent la Fiche de Personnage. On trouve, dans l'ordre, la Fiche Signalétique (située en haut de la fiche) qui est une sorte d'état civil du personnage, la section Compétences (juste en dessous) qui regroupe les différentes valeurs associées aux différentes Compétences du personnage, la section des Dons & Talents (au milieu) puis celle dédiée aux Facultés de pilote et en dernier la Fiche Fonctionnelle (tout en bas) qui rassemble diverses informations susceptibles d'être fréquemment consultées et modifiées telles que l'arme usuelle, les niveaux de santé, les Points d'Expérience... Enfin, sur la droite se trouve la colonne dédiée au rapport du personnage au monde : argent, équipement, Passions, Affinités...

Canevas de Départ

En premier lieu, il est nécessaire de déterminer l'Origine du personnage. Est-il né et a-t-il toujours vécu dans l'espace ou, au contraire, sur Terre ? Ou encore, a-t-il régulièrement voyagé et est-il habitué aux deux types d'environnement ? C'est cette origine ainsi que le fait qu'il soit encore un adolescent ou déjà un adulte qui vont permettre de sélectionner le canevas de départ.

Spatiaux

Les Spatiaux sont celles et ceux qui sont nés dans les colonies (en particulier les habitats spatiaux) et ont toujours connu leur environnement très

particulier, intrinsèquement aseptisé. Ils sont habitués aux gravités changeantes voire à la zéro-G mais ne connaissent quasiment pas les changements de températures ou toutes les conséquences des phénomènes météorologiques qui prennent place sur une planète comme la Terre.

Canevas pour un Spatial adolescent

RA	2	AG	2	FO	0	EN	0
AT	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	0	CH	2
DX	2	PL	1	MC	0	RO	1
CT	9						

Canevas pour un Spatial adulte

RA	2	AG	2	FO	0	EN	0
AT	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	1	CH	0
DX	2	PL	2	MC	0	RO	0
CT	10						

Gravitaires

Ils sont nés et ont quasiment toujours connu l'environnement d'une planète naturellement dotée d'une gravité forte telle que la Terre. Si les Gravitaires sont habitués à la très grande variété de paysages que cette dernière peut proposer, ils sont généralement attachés au caractère « naturel » de ces différents environnements, aussi artificielle que puisse être une ville terrestre du Solar Century. Elle sera toujours à leurs yeux beaucoup plus réelle et tangible que ces cylindres sans âme qui tournent dans l'espace.

Canevas pour un Gravitaire adolescent

RA	0	AG	0	FO	2	EN	2
AT	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	0	CH	2
DX	1	PL	1	MC	0	RO	0
CT	11						

Canevas pour un Gravitaire adulte

RA	0	AG	0	FO	2	EN	2
AT	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	1	CH	0
DX	0	PL	2	MC	0	RO	0
CT	12						

Mixtes

Ils font partie de ceux qui, pour une raison ou pour une autre, ont côtoyé les deux environnements depuis leur plus tendre enfance. Ils ont ainsi la chance

d'être adaptés à la fois aux habitats spatiaux et aux biotopes terrestres. En contrepartie, ils ne sont pleinement adaptés ni à l'un ni à l'autre comparativement aux Spatiaux et aux Gravitaires.

Canevas pour un Mixte adolescent

RA	1	AG	1	FO	1	EN	1
AT	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	0	CH	2
DX	2	PL	1	MC	0	RO	0
CT	10						

Canevas pour un Mixte adulte

RA	1	AG	1	FO	1	EN	1
AT	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	1	CH	0
DX	1	PL	2	MC	0	RO	0
CT	11						

Types de Personnage

Afin de réaliser une *création de personnage rapide* (recommandée pour une première création), il est fortement conseillé de sélectionner un archétype parmi ceux présentés par la suite, de répartir les Points de Personnalisation dans la foulée, de sélectionner une classe de pilote parmi celles disponibles et de finir de compléter la Fiche Signalétique. Il sera alors grand temps de définir quelques Passions viscérales et de se lancer à l'aventure ! Les relations entre personnages joueurs pourront alors être définies ou approfondies au cours de la scène d'exposition qui vous plongera directement au cœur de l'action.

Archétypes

Il existe au total une quinzaine d'archétypes prédéfinis possédant chacun leurs particularités. À vous de choisir celui qui vous plaît le mieux, celui qui correspond à ce que vous avez en tête ou encore le type de personnage qui vous procurera le plus de plaisir ou celui que vous pensez pouvoir le mieux incarner. Chacun des archétypes possède des compétences spécifiques que vous devrez ajouter aux valeurs des Compétences du canevas de départ.

Bagarreur

Il ou elle a le sang chaud ! Il ne faut surtout pas le ou la chercher au risque de s'en prendre une. Généralement adepte d'un sport de combat qui lui permet de se défouler, le bagarreur n'aime pas trop qu'on lui cherche des poux dans la tête et le fait clairement comprendre à celles et ceux qui feraient mine de ne pas avoir bien saisi la situation. Et si vraiment le besoin s'en fait sentir, une petite démonstration de ses talents permet généralement de

rapidement calmer les ardeurs des plus entreprenants...

Compétences spécifiques : RA : +1, AG : +1, FO : +3, AB : +2, CC : +4, CT : +1

Don d'archétype – *Bagarreur* : relance possible des jets de Corps à Corps. C'est le second jet qui compte.

Bricoleur

Toujours en train de bidouiller quelque chose, d'améliorer un bricolo de son invention ou de faire des plans sur la comète concernant ses prochains projets révolutionnaires, le bricoleur vit dans un monde à part. Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, ses trouvailles sont le plus souvent efficaces à défaut d'être faciles à utiliser pour le quidam lambda. Et puis, on peut toujours compter sur lui pour retaper un truc en panne.

Compétences spécifiques : PE : +1, VO : +1, DX : +2, PL : +1, MC : +5, RO : +2

Don d'archétype – *Bricoleur* : relance possible des jets de Mécanique. C'est le second jet qui compte.

Brute

Grand et baraqué, il profite de son physique impressionnant pour imposer sa loi aux autres voire pour les narguer ouvertement mais il peut également s'avérer étonnamment sensible sous l'épaisse carapace qu'il s'est construite au fil des années. Toujours est-il qu'il n'en faut pas beaucoup pour qu'il fasse étalage de sa puissance physique, le plus souvent pour dissuader les plus hardis de venir lui chercher des noises.

Compétences spécifiques : FO : +6, CC : +2, VO : +3, CT : +1

Don d'archétype – *Intimidant* : relance possible des jets d'intimidation (Force). C'est le second jet qui compte.

Coqueluche

C'est la star de l'Académie ou de la faculté, celle ou celui avec qui tout le monde veut s'afficher et avec qui personne ne veut se froisser. La coqueluche possède un réseau de relations énorme et sait s'en servir à tout moment pour soigner toujours plus son image. Très charismatique, elle est toujours entourée d'une myriade d'admirateurs prêts à tout pour lui plaire. Elle les traite évidemment pour ce qu'ils sont : de vulgaires laquais desquels elle peut tout exiger.

Compétences spécifiques : PE : +2, CA : +5, VO : +3, CH : +2

Don d'archétype – *Séducteur* : relance possible des jets de séduction (Charisme). C'est le second jet qui compte.

Journaliste

Toujours en quête du scoop ultime, le journaliste est en permanence sur la brèche afin d'éviter de louper le bon tuyau qui va lui permettre de pondre un article sensationnel. Cela exige également beaucoup de métier lorsqu'il est nécessaire de mener de longues enquêtes ou afin de réussir à tirer les vers du nez de tous ces gens qui sont toujours réticents à confier tous ces petits secrets qui ne demandent qu'à être exposés sur la place publique !

Compétences spécifiques : RA : +1, AG : +1, PE : +4, CA : +3, CH : +2, PL : +1

Don d'archétype – *Journaliste* : relance possible des jets d'investigation (Perception et Charisme). C'est le second jet qui compte.

Militaire

Formé au combat, parfois depuis son plus jeune âge, le militaire possède de bonnes capacités physiques et sait se battre avec à peu près toutes les armes qui peuvent lui tomber entre les mains. Sa formation lui a également inculqué le respect de la discipline et un sens inné de la tactique qu'il s'ingénie à appliquer au mieux sur le terrain.

Compétences spécifiques : AG : +2, FO : +2, EN : +1, AT : +3, AL : +1, CC : +2, CT : +1

Don d'archétype – *Soldat* : relance possible des jets d'armes de tir (Armes de Tir). C'est le second jet qui compte.

Navigateur

Dans l'espace intersidéral, mieux vaut éviter de se perdre ou de percuter un objet flottant non identifié. C'est pourquoi les navigateurs sont des plus précieux lorsqu'il s'agit de définir un cap à la fois lors des liaisons en propulsion normale et à plus forte raison en distorsion locale, la moindre erreur pouvant avoir des répercussions terribles lorsque l'on évolue à des vitesses aussi élevées. Formé à la fois en ce qui concerne l'exploitation des senseurs et la gestion des commandes, le navigateur se révèle être une pièce maîtresse au cours des combats spatiaux.

Compétences spécifiques : PE : +4, CA : +2, DX : +2, PL : +4

Don d'archétype – *Navigateur* : relance possible des jets de navigation (Perception). C'est le second jet qui compte.

Négociateur

Qu'il soit question de marchander une cargaison ou de négocier un accord avec quelqu'un de particulièrement peu avenant, c'est à lui qu'on fait appel. Même si la tension est palpable, il parvient toujours à trouver les bons arguments et à comprendre la mentalité de son interlocuteur afin de

le mettre dans sa poche et ainsi s'arroger des ristournes exceptionnelles ou des avantages que personne n'aurait jamais pensé pouvoir obtenir.

Compétences spécifiques : PE : +4, CA : +4, CH : +2

Don d'archétype – *Négociateur* : relance possible des jets de négociation (Charisme). C'est le second jet qui compte.

Pilote

Qu'il s'agisse de prendre les commandes d'un glisseur, d'un vaisseau ou d'une moto, le ou la pilote fait toujours merveille. Efficace, précis dans son pilotage, il parvient toujours à tirer le meilleur d'un véhicule, aussi poussif soit-il. Et pour peu qu'on lui mette entre les mains un engin aux performances d'exception, il sera tout simplement capable de faire des miracles...

Compétences spécifiques : RA : +2, PE : +2, PL : +6, MC : +1, RO : +1

Don d'archétype – *Pilote* : relance possible des jets de Pilotage. C'est le second jet qui compte.

Rebelle

Réfractaire à toute forme d'autorité, il n'en fait qu'à sa tête et ne suis une injonction que s'il y est contraint et forcé d'une manière ou d'une autre. Cultivant un look décalé et se tenant à l'écart des principaux groupes, il veille à entretenir une aura de mystère à son sujet. Soucieux de conserver sa liberté, il n'hésite pas à montrer qu'il possède une arme et sait comment s'en servir en effectuant régulièrement divers numéros d'adresse avec.

Compétences spécifiques : FO : +1, AB : +4, PE : +2, CA : +3, VO : +2

Don d'archétype – *Surineur* : relance possible des jets d'armes blanches courtes (Armes Blanches). C'est le second jet qui compte.

Racaille

Il a probablement grandi dans les bas-fonds où il a appris la plupart de ses « tours » et surtout à se battre afin de s'en sortir au sein d'un environnement où règne la loi de la jungle. Intimidation, racket, mythos, subterfuges en tous genres, la racaille a plus d'une corde à son arc. Et il sait s'en servir au mieux et au meilleur moment pour tirer parti de chaque situation. S'il n'est pas des plus fréquentables, il n'en est pas moins un bon camarade lorsque l'on a réussi à l'apprivoiser.

Compétences spécifiques : RA : +3, AG : +2, AB : +2, PE : +2, DX : +3

Don d'archétype – *Voyou* : relance possible des jets de larcin (Dextérité). C'est le second jet qui compte.

Sportif

Athlète accompli, le sportif est capable de prouesses physiques impressionnantes. Ce d'autant plus qu'il excelle dans un peu tous les sports, qu'il s'agisse de sports d'équipes ou en individuel. Bien qu'étant un compétiteur dans l'âme, il est facilement coopératif lorsqu'il est nécessaire de mettre ses talents au service du groupe.

Compétences spécifiques : RA : +3, AG : +3, FO : +3, EN : +3

Don d'archétype – *Sportif* : relance possible des jets d'athlétisme (sur deux des quatre compétences physiques, au choix). C'est le second jet qui compte.

Studieux

Bosseur et bon élève, le studieux n'est pas toujours très apprécié de ses camarades qui le voient comme un lèche-bottes de première. Inutile de préciser que sa vie n'est pas de tout repos mais il lui arrive régulièrement de clouer le bec à ses détracteurs à l'aide d'un trait d'esprit dont il a le secret. Ce qui peut lui valoir quelques coups s'il ne réussit à s'enfuir suffisamment vite ou à bénéficier de la protection de l'un de ses amis, plus costaud que lui.

Compétences spécifiques : PE : +4, VO : +2, MC : +3, RO : +3

Don d'archétype – *Médiaphile* : relance possible des jets de recherche d'informations (Perception et Robotique). C'est le second jet qui compte.

Techie

À la fois bon en ce qui concerne les systèmes mécaniques et l'informatique, le ou la techie est plus à l'aise avec la théorie qu'avec la pratique mais sait mettre les mains dans le cambouis lorsque c'est nécessaire. Évidemment, c'est avec plaisir qu'il peut faire équipe avec un bricoleur, auquel cas il se charge plus particulièrement de tout ce qui est conception, mise au point et supervision et laisse son complice s'occuper des réalisations pratiques.

Compétences spécifiques : PE : +2, MC : +4, RO : +6
Don d'archétype – *Techie* : relance possible des jets de Robotique. C'est le second jet qui compte.

Sur Mesure

Il est également possible de créer son propre type de personnage sur mesure plutôt que de prendre l'un des archétypes présentés précédemment. Dans ce cas, il faut répartir **12 Points de Création** entre les Compétences et la Constitution. Les points en question doivent être répartis dans au moins 3 Compétences et au plus 6 Compétences. Le nombre maximum de points que l'on peut allouer à une même Compétence est de 6 et il est de 1 pour la Constitution.

Le Don du type créé sur mesure est une relance possible d'un jet faisant intervenir sa meilleure compétence ou dans un domaine donné avec plusieurs compétences différentes (généralement deux). C'est le second jet qui compte. Il peut aussi être sélectionné dans la liste de Dons Usuels du **Chapitre 18**.

Personnages Aguerries

Afin de rendre compte du fait que les personnages des joueurs ont de l'expérience, du fait de leur vécu, de la formation qu'ils ont suivie ou peut-être tout simplement parce qu'ils sont plus âgés que ne le sont les protagonistes de la plupart des séries *Gundam*, il est envisageable de répartir 18 voire 24 Points de Création entre les Compétences et la Constitution.

Les points en question doivent être répartis dans au moins 4 Compétences et au plus 8 Compétences. Le nombre maximum de points que l'on peut allouer à une même Compétence est de 8 et il est de 2 pour la Constitution.

Dans le même ordre d'idée, il est possible de leur accorder 2 Dons Usuels au lieu d'un ou bien un seul Don plus pointu, nécessitant d'avoir suivi des études spécifiques tels que les Dons Avancés **Médecine** ou **Démolition**. Ils peuvent être sélectionnés dans les listes de Dons du **Chapitre 18**.

Personnalisation

Unique en son Genre

Vous allez maintenant pouvoir personnaliser les caractéristiques de votre personnage en répartissant des points supplémentaires dans ses différentes Compétences et sa Constitution.

Vous disposez de **6 Points de Personnalisation** à répartir. Ils peuvent être utilisés pour augmenter les valeurs des Compétences et de la Constitution, soit pour accentuer les points forts soit pour renforcer certains points faibles. Cependant, il n'est pas possible d'allouer plus que 2 Points supplémentaires par Compétence et plus qu'un point supplémentaire à la Constitution.

Caractéristiques Dérivées

Seuils de Vie

La détermination des Seuils de Vie du personnage est très rapide : le Seuil Grave ou seuil bas est égal à sa valeur de Constitution, le Seuil Critique ou seuil moyen est égal au double du seuil bas. Enfin, le Seuil Mortel ou seuil haut est égal au triple du seuil bas.

Ainsi, un personnage ayant une Constitution de 11 possède un Seuil Grave de 11, un Seuil Critique de 22 et un Seuil Mortel de 33.

Esquive Naturelle

Il s'agit de la capacité d'Esquive par défaut d'un personnage lorsqu'il est pris pour cible, par un tir ennemi le plus souvent. Cette caractéristique est égale à la valeur d'Agilité à laquelle on ajoute 10. On inscrit cette première valeur dans la case du haut. Ensuite, on la divise par deux en arrondissant à l'inférieur, si nécessaire. Il s'agit de la valeur d'Esquive Naturelle lorsque celle-ci est malaisée (tir dans le dos, mouvements limités...) que l'on place dans la case du bas.

Ainsi, un personnage avec une Agilité de 3 possède une Esquive Naturelle à 13 dans des conditions favorables et égale à 6 lorsque ce n'est pas le cas.

Classes de Pilote

Pilotes Débutants

Il est désormais nécessaire de sélectionner une classe de pilote. Celles proposées par la suite correspondent toutes à des pilotes de Niveau 1 dotés d'un Talent de base s'ajoutant aux quatre Talents de Niveau 0. Il est également possible de se créer sa propre classe en répartissant soi-même les Points de Création entre les Facultés (cf. infra **Classe Sur Mesure**).

Afin de créer un pilote de Niveau 2, il suffit de rajouter 5 Points aux 4 Facultés de chaque classe de Niveau 1 ainsi qu'1 point au choix parmi les Atouts & Exploits en suivant les directives du **Chapitre 18** (cf. infra **Niveaux Supérieurs**).

Classes Disponibles

Parmi les différents choix proposés, optez pour celui qui correspond le mieux, selon vous, à l'attitude adoptée par votre pilote lorsqu'il est engagé dans des combats au cours desquels il est très probable qu'il joue sa survie à chaque instant, au même titre que ses coéquipiers.

Altruiste

Prévenant et attentionné, l'altruiste pense d'abord aux autres avant de penser à lui-même. Il cherche en permanence à rendre service et si possible à sortir les autres des situations impossibles dans lesquelles ils se sont fourrés. Ses encouragements galvanisent ses coéquipiers dans le feu de l'action.

CL	2	MA	1	EM	6	IN	1
Exploits		2		Atouts		2	

Talent de classe – *Aide Providentielle* : permet de donner un Exploit qui vient d'être récupéré (As, Dame, Détermination...) à un autre pilote situé à proximité (moins de 200 mètres).

Artiste

Pour lui, un combat est avant tout un lieu d'expression privilégié de sa propre créativité. Toujours prêt à imaginer une manœuvre que personne n'avait jamais osé tenter auparavant pour surprendre ses adversaires, il met un point d'honneur à en faire un chef d'œuvre d'exception.

CL	1	MA	4	EM	1	IN	5
Exploits		2		Atouts		1	

Talent de classe – *Saillie Imprévisible* : au moment de jouer un Exploit, permet de défausser l'Exploit de son choix et piocher une carte qui est immédiatement jouée comme Exploit.

Fougueux

Guidé par ses émotions, il a très vite tendance à surréagir à la moindre occasion. Prompt à s'enflammer, il est en permanence sur le qui-vive et même si ses initiatives peuvent parfois sembler un peu précipitées, il agit toujours dans le but de faire face à la menace, d'où qu'elle vienne.

CL	2	MA	0	EM	4	IN	4
Exploits		2		Atouts		2	

Talent de classe – *Acharnement Névrotique* : permet de bénéficier d'un Bonus de +2 aux jets de Dommages lorsque l'on utilise un Exploit.

Instinctif

Il agit en permanence à l'instinct, en fonction de ce qui lui semble être bon sur le moment. Cela ne l'empêche pas de prendre le temps de réfléchir de temps à autres mais toujours en se fiant à son flair plutôt qu'à des théories compliquées ou même aux ordres qu'on peut lui intimer.

CL	1	MA	1	EM	2	IN	6
Exploits		2		Atouts		2	

Talent de classe – *Réflexes Exacerbés* : permet de relancer les jets d'Initiative (Réflexes). C'est le second jet qui compte.

Polyvalent

Capable de se débrouiller dans à peu près toutes les situations et sur tous les terrains, il est définitivement un allié de choix lorsque la situation exige de faire montre d'un maximum de qualités et d'une bonne adaptabilité.

CL	3	MA	3	EM	2	IN	2
Exploits		2		Atouts		2	

Talent de classe – *Concentration Intense* : défausser un Exploit permet d'obtenir une Synchro un cran au-dessus (au mieux Bonne) ainsi qu'un Atout supplémentaire.

Prodige

Ce petit jeune est déjà impressionnant d'aisance à bord de son Mobile Suit malgré sa faible expérience. Inutile de dire qu'il possède un avenir radieux s'il parvient à refréner son envie de brûler les étapes comme cela lui arrive un peu trop souvent...

CL	5	MA	2	EM	1	IN	1
Exploits		2		Atouts		3	

Talent de classe – *Feu Follet* : si le Mobile Suit n'utilise pas de Bouclier, cela permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur l'Esquive Naturelle et les jets d'Esquive.

Rationnel

Extrêmement calculateur, il semble toujours avoir un coup d'avance sur ses adversaires grâce à l'élaboration de tactiques et de stratégies extrêmement complexes. Il ne laisse jamais rien au hasard et ne laisse que très rarement les émotions le submerger.

CL	5	MA	5	EM	0	IN	0
Exploits		2		Atouts		2	

Talent de classe – *Tireur Précis* : permet de relancer les jets de Tir Visé. C'est le second jet qui compte.

Samouraï

Mû par un code de l'honneur particulièrement strict, le samouraï se bat toujours en respectant ses adversaires et, surtout, dans le but de servir une cause supérieure, qu'il s'agisse de la sienne, celle de son camp ou celle des opprimés et des innocents. Dans tous les cas, il se battra jusqu'au bout pour ses idéaux.

CL	2	MA	6	EM	0	IN	2
Exploits		2		Atouts		2	

Talent de classe – *Adversaire Persévérant* : défausser un Atout permet de relancer un dé lors d'un jet de Capacité ou de Dommages. C'est le second résultat qui compte.

Solitaire

Intimement persuadé qu'il ne peut compter que sur lui-même, le solitaire agit le plus souvent en ne se fiant qu'à ses propres capacités de jugement, sans tenir compte de ce que peuvent faire ses coéquipiers, quitte à se retrouver dans des situations quelque peu compliquées...

CL	3	MA	3	EM	0	IN	3
Exploits		3		Atouts		2	

Talent de classe – *Coup de Poker* : permet de jouer un Exploit comme Atout.

Vétéran

Grâce à son expérience appréciable, il sait faire la différence sur le terrain, en particulier dans les moments difficiles. Bref, on peut compter sur lui car il n'est pas du genre à craquer sous la pression, même dans les situations les plus extrêmes.

CL	3	MA	2	EM	2	IN	2
Exploits		3		Atouts		2	

Talent de classe – *Défenseur Attentif* : permet de bénéficier d'une Protection +1 avec le Bouclier.

Zen

Décontracté en toute circonstance, le Zen est sûr de son art et de sa force. Cela lui confère un avantage indéniable sur les champs de bataille au sein desquels il sait toujours utiliser au mieux son potentiel pour porter des coups durs à l'adversaire.

CL	3	MA	5	EM	1	IN	1
Exploits		2		Atouts		2	

Talent de classe – *Pilote Appliqué* : les petites cartes (2, 3 et 4) valent 5 au lieu de leur valeur faciale.

Classe sur Mesure

Le plus simple est de partir d'une des classes existantes et de réaliser quelques ajustements. En particulier, il est complètement possible de prendre un autre Talent que celui qui est assigné par défaut, du moment qu'il correspond à la ou les Facultés principales du pilote, parmi ceux disponibles dans le **Chapitre 18**.

Afin de créer sa propre classe de Niveau 1 sur mesure, il suffit de suivre les directives suivantes :

- Définissez un état d'esprit général caractérisant le pilote lorsqu'il est en situation de combat.
- Démarrer avec 2 Atouts et 2 Exploits gratuits,
- Répartir 10 Points de Création entre les 6 caractéristiques de Pilote,
- Ne pas dépenser plus de 6 Points dans une même Faculté,
- Ne pas dépenser plus qu'1 Point pour acquérir un Atout ou un Exploit supplémentaire,
- Ne pas récupérer plus qu'1 Point en renonçant à un Atout ou un Exploit.

– Enfin, sélectionnez un Talent de Niveau 1 correspondant à la ou les Facultés les plus élevées du pilote.

Niveaux Supérieurs

Afin de créer une classe de Niveau 2 sur mesure, il faut partir d'une classe existante ou faite sur mesure en ayant au préalable suivi les directives du paragraphe précédent puis répartir 5 Points supplémentaires dans les 4 Facultés et 1 Point parmi les Atouts & Exploits en appliquant les règles associées aux augmentations, dans le cadre du passage du Niveau 1 au Niveau 2, décrites dans le **Chapitre 18**. Il est également possible d'acquérir un Talent de Niveau 2 pour rendre compte de l'expérience engrangée par le pilote.

De même, pour créer des pilotes de Niveau 3 et supérieurs, il suffit de suivre le même processus en réalisant les répartitions de Points à chaque passage de Niveau. Il est alors possible de faire l'acquisition d'un Talent par Niveau passé en suivant les règles les régissant.

Démarrer au Niveau 0

Il est envisageable de créer des pilotes de Niveau 0 qui seront de véritables novices n'ayant quasiment aucune expérience, y compris en simulateur. Dans ce cas, il faut suivre les directives suivantes :

- Démarrer avec 2 Atouts et 1 Exploit gratuits,
- Répartir 5 points de Création entre les 6 caractéristiques de Pilote,
- Ne pas dépenser plus de 3 points dans une même Faculté,
- Ne pas dépenser plus qu'1 point pour acquérir un Atout ou un Exploit supplémentaire,
- Ne pas récupérer plus qu'1 point en renonçant à un Atout.

Dans ce cas, il est même envisageable que les pilotes ne commencent pas avec tous les Talents de Niveau 0 et soient obligés d'acquérir ceux qui leur manquent dans le cadre de missions d'apprentissage dans le simulateur qui feront partie de leur formation initiale. Cependant, il est impératif qu'ils possèdent au moins les Talents **Armes Classiques** et **Synchronisation**.

Fiche Signalétique

Récapitulatif

Si tout s'est bien passé jusqu'à présent, vous avez déjà dû remplir un certain nombre de cases de la Fiche Signalétique : Nom du Joueur, Origine, Archétype, Classe et, éventuellement, Nom du Personnage, Taille, Poids, Sexe et Âge. C'est le moment de remplir toutes les cases qui sont restées vides ou de les laisser délibérément vides pour

certaines (car il n'est pas pertinent ou opportun de les remplir tout de suite).

Noms & Titres

Au sein des nombreuses planètes, lunes et colonies de la Fédération, on trouve une grande variété de noms et de prénoms disponibles tirant leurs origines des diverses traditions et cultures des différents peuples du Solar Century. Si une majorité de personnes possèdent un prénom et un nom, il est fréquent de rencontrer des personnes ne possédant qu'un patronyme (ou seulement un prénom). Certains possèdent des surnoms qui sont devenus des noms officiels. D'autres encore possèdent toute une ribambelle de noms correspondant à leurs nombreux ancêtres.

Outre son ou ses noms, un personnage peut posséder divers titres qu'ils soient techniques, hiérarchiques ou issus d'une éventuelle noblesse locale. Ces titres sont donc généralement conférés par une position, un statut, une profession ou des diplômes mais aussi parfois tout simplement parce que la personne a considéré que cela lui octroyait une certaine prestance et lui garantissait, par là même, un certain respect de la part de ceux qui ne savent pas forcément à quoi correspondent tous ces titres alambiqués...

Description Physique & Vêtements

La description physique doit permettre de s'imaginer le personnage et devrait, notamment en termes de tenue vestimentaire, correspondre à son statut social. Elle peut aussi donner une idée de la personnalité du personnage même s'il est bien connu qu'il ne faut pas se fier aux apparences.

Qu'il s'agisse d'un uniforme ou d'une tenue de travail, il est également probable que ses vêtements puissent renseigner ceux qui le croisent sur le métier qui est le sien et éventuellement sur son grade ou sur son poste. Outre l'habillement, il peut être utile de préciser l'existence d'éventuels tatouages plus ou moins visibles, la tendance à utiliser diverses formes de maquillage d'origine tribale ou ancestrale ou à but purement esthétique ou encore le port de bijoux nombreux et voyants ou au contraire discrets et raffinés.

Personnalité & Vécu

La personnalité permet d'en apprendre un peu plus sur le personnage : son caractère, son passé, ses motivations, ses qualités, ses défauts... Votre personnage est-il plutôt altruiste ou plutôt égoïste ? Est-il plutôt volubile ou carrément taciturne ? Qu'est-ce qu'il apprécie le plus ? Qu'est-ce qu'il déteste le plus ? Qu'est-ce qui lui semble juste ou injuste ? Quelle est son éthique, s'il en possède une ?

Cela peut également être l'occasion de détailler quelque peu l'historique du personnage. De quelle planète, de quelle lune ou de quelle colonie est-il

originaires ? Son enfance a-t-elle été difficile ou au contraire choyée ? Qu'a-t-il fait comme études ? Quels ont été ses précédents métiers ? Est-il plutôt solitaire ou au contraire apprécie-t-il d'être entouré d'amis ?

Il est important de noter que ces notions concernant la personnalité et le vécu peuvent tout à fait ne pas être tellement détaillées et être développées au fur et à mesure des différentes aventures que sera amené à vivre votre personnage.

Bloc de Droite

Crédits

C'est ici qu'est indiqué l'argent dont dispose le personnage tout au long de ses aventures. Il peut être réparti sous la forme de cartes de paiement, d'une somme disponible sur un compte bancaire ou même de cartes de crédit. La plupart du temps, les différents besoins des pilotes sont pourvus par leur entité de tutelle, comme la Fédération par exemple, et ils n'ont pas tellement besoin de se soucier des questions pécuniaires.

Équipement

Cette case permet de tenir le compte des pièces d'équipement majeures du personnage : généralement des armes, des protections et différents appareils technologiques dotés de fonctions spécifiques. Chaque personnage possède au moins l'équipement de base qui comprend une Idente (carte d'identité fédérale), un SmartCom (terminal de communication mobile) et un sac à dos léger pouvant contenir quelques objets.

Langues

Tous les personnages maîtrisent l'Esper qui est incontournable pour pouvoir communiquer au sein du Système solaire. En fonction de son vécu, de ses origines et de sa filiation, un personnage peut avoir des rudiments ou même bien maîtriser une autre des principales langues utilisées sur Terre, qu'il s'agisse d'une des langues nationales pas encore complètement tombées en désuétude ou du Rylken, ou encore une de celles usitées dans le reste du Système solaire, du côté de chez Zeus, le Logos, ou bien vers la périphérie du Système solaire, l'un des Borderz (le plutonien ou le neptunien par exemple). Il est extrêmement rare d'avoir ne serait-ce que des notions de Kélyx.

Passions

Élan Vital

Comme dans les différents animes de la saga, les protagonistes de *Gundam EX* sont des êtres

passionnés qui vivent à fond leurs émotions. Les Passions des PJ permettent de retranscrire cet état de fait et d'en déterminer les conséquences. Utilisées à bon escient et au moment opportun, elles permettent de récupérer un ou plusieurs Exploits par séance. Ce sont également elles qui vont peser sur la dynamique de groupe tout au long des parties car elles vont pouvoir être jouées aussi bien à bord des Mobile Suits qu'en dehors.

À la création, le joueur doit choisir au moins une Passion (si possible deux) pour son personnage, qu'il s'agisse de valeurs ou d'une cause à défendre telle que la liberté ou la justice, d'une revanche à prendre sur quelqu'un ou sur la vie, ou encore de sentiments envers une personne, qu'il s'agisse d'amitié, d'amour ou d'une intense rivalité.

Définition des Passions

Une Passion a généralement vocation à rester secrète même si elle peut, dans certains cas, être publique. Il s'agit, le plus souvent, d'un objectif qui tient particulièrement à cœur au personnage, quelque chose qu'il souhaite accomplir, quitte à mettre en danger sa propre existence ou, parfois, celles des autres.

Une Passion peut être liée à une personne, qu'il s'agisse d'un des autres PJ ou d'un proche du personnage, ou encore n'importe quel autre PNJ. Elle peut tout aussi bien être positive (admiration, amitié, amour, idylle naissante, redevabilité...) que négative (rivalité, vengeance, représailles...). Idéalement, une Passion devrait être dirigée en priorité vers l'un des autres PJ afin de favoriser une véritable dynamique d'échanges entre joueurs.

Elle peut aussi concerner une entité telle que la Fédération, Zeus, la MACO, les Mercenaires, les Maraudeurs, les Libres-Marchands ou les DeadBones. Ou encore une valeur, une vertu ou un idéal tels que la liberté, la justice, l'honneur, la vérité ou la solidarité. Les Passions peuvent être intimement liées à diverses ambitions personnelles telles que le pouvoir, l'argent ou la gloire. Enfin, elles peuvent aussi concerner la connaissance, la prospection, la science et le progrès technique.

Les différentes Passions d'un pilote ont vocation à évoluer et à se transformer au fur et à mesure des aventures que vont vivre les personnages des joueurs. Ainsi, un PJ qui serait parvenu à se venger de son ennemi juré pourra se rendre compte qu'il n'était lui-même qu'un pantin entre les mains d'une entité supérieure qui a commandité l'assassinat de ses parents.

Il est également très courant d'acquérir de nouvelles Passions au cours d'une campagne du fait de l'apparition de rivalités avec d'autres pilotes (PJ ou PNJ, adversaires ou alliés), de la rencontre de personnes qui ne laissent pas indifférents au point de susciter de véritables coups de foudre ou de la découverte de nouvelles possibilités aussi bien techniques que personnelles.

Limitation des Passions

Il peut être tentant de multiplier les Passions pour avoir la possibilité de les faire intervenir et évoluer au cours des parties. Il vaut d'ailleurs mieux en avoir un peu trop que pas assez. Mais il est tout de même nécessaire de se limiter afin de ne pas avoir trop de Passions simultanément, passions qui pourraient finir par tirailler un individu dans trop de directions différentes sans que cela ne puisse se justifier d'une manière un minimum cohérente.

Dans le même ordre d'idée, il faut soigneusement éviter de définir des Passions qui soient trop contradictoires. Il est bien évidemment envisageable de définir un personnage doté d'une personnalité complexe, aux nombreuses facettes, mais il est important de faire en sorte qu'il reste interprétable et qu'il soit un minimum compréhensible par les autres PJ.

Il est donc grandement conseillé de se limiter à un maximum de quatre Passions simultanées. Une fois qu'une Passion est résolue, il est alors possible de se tourner vers une des Passions envisagées auparavant mais qui avait été écartée faute de place disponible pour ce trop plein d'émotions !

Tirage des Passions

Pour celles et ceux qui ne seraient pas très inspiré(e)s pour définir la ou les Passions de leur personnage à la création ou au moment d'en choisir une nouvelle en cours de campagne, voici une méthode qui permet de tirer une idée de Passion en un clin d'œil, en utilisant les cartes à jouer.

Cela consiste à tirer une carte au sein d'un paquet de 54 cartes et d'en déduire les grandes lignes de la Passion à l'aide des indications données par la carte comme indiqué ci-après. Il suffira alors de broder quelque peu en se basant sur le vécu et la personnalité du PJ ainsi que ses relations avec les autres PJ et les principaux PNJ.

Au cas où l'on pourrait redouter de se retrouver coincé par le résultat donné par une carte, il est tout à fait possible d'en tirer deux au lieu d'une, d'examiner les deux résultats et d'opter pour le plus approprié ou le plus intéressant pour développer le personnage dans une direction prometteuse ou surprenante.

Enseignes

Les symboliques des quatre enseignes sont définies comme suit :

Cœur : liens de parenté, liens affectifs / Amour et Amitié

Carreau : mouvement, communication, énergie, déplacements / Liberté et Émancipation

Pique : pouvoir de l'action, action du pouvoir, industrie, technique / Justice et Technique

Trèfle : argent, talisman, protection, conservation / Sécurité et Rivalité

Valeurs & Figures

Voici les concepts qui peuvent être associées aux différentes cartes :

Roi : Souveraineté : management et gestion

Dame : Relations interpersonnelles

Valet : Service : savoir-faire et prévenance

10 : Famille : solidarité et entraide

9 : Altruisme : dévotion et sacrifice

8 : Expansion matérielle : réussite et pouvoir

7 : Vie intérieure : réflexion et analyse

6 : Harmonie : adaptation et conciliation

5 : Mobilité : changer et bouger

4 : Réalisation : travailler et construire

3 : Sociabilité : communication et amitié

2 : Association : coopération et écoute

As : Maîtrise : autorité et volonté

Jokers

Lorsque l'on tombe sur un Joker, on a la possibilité de tirer une nouvelle carte ou de choisir librement dans les deux listes présentées ci-dessus.

07 Exaltation – Résolution des Actions

Gérer l'Incertain

Une grande partie des actions qu'un personnage entreprend ne nécessite pas de recourir à l'utilisation du système de jeu ou à un jet de dés. Il s'agit principalement des actions de routine ou des actions banales : marcher dans la rue, monter des escaliers, sauter au-dessus d'un petit obstacle... Dans ce cas, il n'est bien évidemment pas question de faire un jet de Compétence.

Dans d'autres cas, il arrive qu'un personnage tente quelque chose d'impossible : se jeter dans le vide sans parachute en espérant retomber sur ses pieds, passer à travers un mur en béton... Dans ce cas, il n'est pas non plus la peine de faire un jet : l'action échoue automatiquement avec toutes les conséquences que cela implique.

Dans tous les autres cas : actions complexes à l'issue incertaine, à effectuer dans un laps de temps limité, actions en opposition avec d'autres personnages... un jet est alors nécessaire en utilisant la Compétence ou la Capacité appropriée.

Actions de Personnages

Les personnages utilisent leurs **Compétences** lorsqu'ils effectuent des actions alors qu'ils ne sont pas à bord de leur Mobile Suit.

Jet de Compétence sans Opposition

On effectue un jet de Compétence sans opposition lorsqu'un seul personnage est concerné par l'action. Dans ce cas, le meneur de jeu définit la difficulté de l'action qui va donner le score à obtenir avec le jet de Compétence : c'est le Seuil de Difficulté (SD). C'est également le Meneur de Jeu qui décide avec quelle Compétence le jet doit s'effectuer.

Le jet s'effectue alors comme suit :

Jet de Compétence = 2D10 + Compétence + éventuels modificateurs

L'action est réussie si le résultat du jet est supérieur ou égal au Seuil de Difficulté fixé par le MJ. Dans le cas contraire, l'action a échoué mais peut parfois être retentée.

Voici les principaux Seuils de Difficulté de référence (Tableau T1SD) :

T1SD

Seuils de Difficulté	
Difficulté absolue	Seuil de Difficulté
Immanquable	1
Très facile	5
Facile	10
Moyen	15
Exigeant	20
Difficile	25
Très difficile	30
Phénoménal	35
Prodigieux	40

En fonction du score obtenu, la réussite (ou l'échec) d'une action est plus ou moins marquée. Si le jet a permis, par exemple, de réussir l'action de justesse cela peut signifier qu'il n'y a aucune marge de manœuvre, ce qui peut influencer sur la difficulté de l'action suivante dans le cas de plusieurs actions enchaînées. À l'inverse, une action particulièrement bien réussie pourra éventuellement avoir des conséquences positives pour le personnage qui l'a menée à bien. De même, mais pour un jet particulièrement mauvais, il est bien évident que les conséquences d'un échec cuisant peuvent être désastreuses. En revanche, une action loupée de justesse peut parfois être rattrapée en retentant de nouveau un jet.

Exemple

Ziben Dressler, un jeune pilote de la Fédération, vient de s'infiltrer dans une des bases militaires de Zeus. Il sait pouvoir y trouver des documents confidentiels sur lesquels il essaie de mettre la main depuis pas mal de temps. Il n'a cependant que peu de temps, quelques minutes, pour trouver les fameux documents avant que son intrusion ne soit remarquée. Dans l'ensemble des documents présents, il n'est pas simple d'identifier lesquels sont intéressants et lesquels le sont moins voire pas du tout et le temps imparti n'est pas très important. Cependant, Ziben sait exactement ce qu'il cherche. La difficulté est donc Moyenne : le score à atteindre est de 15. La Compétence mise en jeu est la Perception. Ziben possède un score de 2 dans ce domaine. Le jet donne 13 sur les deux D10 ce qui fait pile 15 (13+2) au total. Ziben réussit de justesse à trouver ce qu'il cherche juste avant que l'alarme ne se déclenche mais il n'a pas intérêt à traîner dans le coin...

Jet de Compétence en Opposition

On a recours aux jets de Compétence en opposition lorsqu'au moins deux personnages sont opposés pour la réalisation d'une action. Selon l'action effectuée, le Meneur de Jeu décide quelles Compétences seront utilisées par chacun des protagonistes. Il se peut en effet que ce ne soit pas les

mêmes. Il se peut également que l'action effectuée ne se résume pas à une simple opposition, elle peut ainsi comporter une certaine difficulté qui sera également fixée par le MJ. La difficulté, pour des raisons diverses, peut être différente pour chacun des protagonistes. Le jet se déroule comme suit :

Jet de Compétence = 2D10 + Compétence + éventuels modificateurs

Si l'action était une pure opposition, c'est le personnage ayant réussi le meilleur jet qui sort vainqueur de l'opposition. En cas d'égalité, sauf cas particulier, c'est un match nul. Si l'action présentait en outre une difficulté, on se retrouve dans le cas précédent si au moins un des protagonistes a réussi à faire un jet supérieur au Seuil de Difficulté de l'action entreprise, les jets manqués étant écartés. Dans le cas contraire, personne n'a réussi à accomplir l'action et c'est un échec pour tout le monde.

Exemple

Ziben a eu le temps de s'enfuir du bureau dans lequel il se trouvait mais l'alarme a fini par se déclencher. Il est désormais en train de sprinter vers le hangar désaffecté où il a caché son Mobile Suit. Mais il a déjà une demi-douzaine de gardes à ses trousses prêts à lui tirer dessus dès qu'ils l'auront en ligne de mire. Il s'agit donc d'une opposition entre Ziben et le garde le plus proche de lui, qui va mettre en jeu la Compétence Rapidité. Il possède un score de 3 en Rapidité alors que le garde, bien entraîné, a un score de 5. Le jet de Ziben donne 8 ce qui fait un total de 11, pendant que le garde ne fait que 6 sur son jet. Il obtient donc aussi un score de 11. C'est donc un statu quo : Ziben n'est pas parvenu à semer le garde mais celui-ci n'est pas encore assez proche pour tenter d'abattre le fugitif.

Durée d'une Action

C'est le meneur de jeu qui fixe la durée d'une action en fonction de la nature de l'action et des différents facteurs qui interviennent au cours de sa réalisation. Les actions les plus courtes ne durent que quelques secondes voire moins d'une seconde alors que des actions plus longues peuvent durer plusieurs minutes et certaines, particulièrement longues, peuvent s'étaler sur plusieurs heures.

Le résultat d'un jet de Compétence peut influencer sur la durée d'une action (principalement dans le cas d'actions relativement longues), ainsi un jet particulièrement réussi peut permettre de réduire la durée nécessaire à la réalisation d'une tâche. À l'inverse, un échec peut rendre une action plus longue que prévu étant donné qu'il peut causer un retard dans l'avancement de la tâche voire nécessiter de tout reprendre à zéro.

Modificateurs

Divers modificateurs cumulatifs peuvent intervenir dans la réalisation d'un jet afin de prendre en compte l'influence de circonstances particulières qu'elles soient favorables ou défavorables. Les différents modificateurs génériques, qui peuvent être appliqués aussi bien sur les jets que sur les difficultés, sont listés dans le Tableau T1MOD (cf. ci-dessous). Les jets de Compétence et de Capacité peuvent être modifiés de plusieurs manières : soit en effectuant une addition ou une soustraction avec un bonus ou un malus, généralement gradués de 5 en 5, soit en multipliant ou en divisant le résultat du jet par 2 ou encore en ajoutant ou en retranchant un dé à dix faces du nombre de dés à lancer. Tout un ensemble de modificateurs usuels pour les personnages sont donnés dans le Tableau T8P.

Par exemple, un personnage gravement blessé ou sonné lance un dé de moins pour tous ses jets de Compétence ou de Capacité et même pour ceux de Synchronisation. Un personnage ou un Mobile Suit qui tente une Esquive Active de dos voit son jet divisé par deux.

Il est important de noter qu'un personnage qui, pour une raison ou pour une autre, subit simultanément deux malus majeurs lui enlevant chacun un dé à dix faces, n'est alors plus en mesure de réaliser un jet de Compétence (ou de Capacité). Il est tout simplement trop gêné pour pouvoir accomplir ce type d'action. Il peut cependant continuer à réaliser des actions immanquables.

T1MOD

Modificateurs Génériques	
Aide / Gêne	Modificateurs
Légère	+/-1
Significative	+/-3
Importante	+/-5
Majeure	+/-1D
Gêne critique	x½

À Bord des Mobile Suits

Lorsqu'ils sont aux commandes de leurs Mobile Suits, les personnages n'utilisent plus leurs Compétences mais leurs Facultés de pilotes. Celles-ci s'ajoutent aux Performances de leurs MS pour constituer les **Capacités** qui vont être utilisées pour les jets. Cependant, du fait de l'utilisation de la technologie de NeuroPilote, il est nécessaire de procéder au préalable à une **Synchronisation** avec cet interfaçage qui utilise les ondes cérébrales du pilote. La qualité de Synchro va ainsi permettre de savoir à quel point le pilote est en osmose avec sa machine et peut par conséquent en exploiter tout le potentiel.

Synchronisation Rapide

Une Synchronisation lente avec un Mobile Suit ne nécessite pas de réaliser de jet et est automatiquement considérée comme étant de Bonne qualité. Cependant une telle procédure prend facilement cinq minutes voire un quart d'heure et il n'est pas toujours possible de disposer d'autant de temps. C'est pourquoi on a fréquemment recours à la Synchro rapide qui dure un Tour de Combat soit environ deux secondes mais qui nécessite de réaliser un jet spécifique.

Jet de Synchro

Afin de tirer pleinement parti des capacités de son Mobile Suit, un pilote doit impérativement se synchroniser avec sa machine. Pour ce faire, plusieurs méthodes existent mais les deux plus utilisées lorsqu'il est nécessaire d'aller vite sont les synchronisations consciente et émotionnelle qui mettent en jeu certaines Facultés du pilote (Contrôle et Maîtrise ou Empathie et Instinct) et son Affinité avec son MS.

Un jet de synchro cérébrale s'effectue alors d'une des deux manières suivantes :

Jet de Synchro consciente = D100M + Contrôle + Maîtrise + Affinité

Jet de Synchro émotionnelle = D100M + Empathie + Instinct + Affinité

Dans tous les cas, il est nécessaire de réussir la meilleure synchronisation possible en dépassant le Seuil de Synchro (Seuil Bas) propre à chaque Mobile Suit ou, mieux encore, en dépassant le Seuil Haut qui vaut le double du précédent.

Pour rappel, le D100M (meilleure) signifie que l'on doit lancer deux dés à dix faces à la manière d'un dé à 100 faces et prendre en compte la meilleure combinaison des deux chiffres marqués sur les dés afin d'obtenir le chiffre le plus élevé possible.

Qualité de Synchro

La qualité d'une synchronisation entre le pilote et sa machine est donnée par le Tableau T5SC qui précise également les conséquences associées. En premier lieu, les Dés de Capacité sont affectés par la qualité de synchro obtenue. De plus, entre une mauvaise et une bonne Synchro, il est possible de récupérer un nombre plus ou moins grand d'Atouts supplémentaires par rapport à la valeur de base du pilote.

T5SC

Qualités de Synchro				
Résultat	Qualité	Dés de Capacité	Atouts	Confirmation
0 - Seuil Bas	Faible	2G1	-1	Non
Seuil Bas - Seuil Haut	Correcte	2D10	0	Non
Seuil Haut - Seuilx2	Bonne	2D10	+1	Non
≥ Seuilx2	Supérieure	2D10E	+2	Nécessaire

Ainsi avec un jet de synchronisation supérieur ou égal à 50% pour un Mobile Suit ayant un Seuil de Synchro Bas à 25%, un pilote obtient une Bonne synchronisation avec sa machine : il pourra lancer deux dés à dix faces pour ses jets de Capacité. Il bénéficie en outre d'un Atout supplémentaire en plus de ses Atouts de base.

Exemple

Ziben, qui vient de monter à bord du Gundam Liberty, a besoin d'effectuer une synchronisation rapide afin de s'échapper au plus vite de la base ennemie. Le Mobile Suit possède un Seuil de Synchro de 26% (soit un Seuil Haut de 52%) et son pilote a 5 en Contrôle et 2 en Maîtrise. De plus, il possède une Affinité de 10% avec le Liberty qu'il pilote depuis quelque temps. Cela fait donc une valeur de base de 17%. Il obtient un 3 et un 5 sur le jet des deux dés à dix faces. En prenant la meilleure combinaison, cela donne un score de 53%. Au final, Ziben obtient un total de 70% ce qui lui permet de bénéficier d'une Bonne Synchro lui octroyant un Atout supplémentaire et lui permettant de lancer normalement les deux dés à dix faces pour ses jets de Capacité.

Confirmation de Synchro

Dans le cas d'une synchronisation particulièrement bonne, c'est-à-dire correspondant à un jet dont le résultat est supérieur ou égal au Seuil Haut multiplié par deux, il est nécessaire pour le pilote de confirmer cet état de fait en effectuant un deuxième jet de synchro (sauf s'il dispose d'un Talent particulier qui l'en dispense).

Si le second résultat confirme le premier alors cela entérine la qualité de synchro. Dans le cas contraire, cela indique que la Synchro est en réalité un cran en-dessous de celle obtenue à l'origine. S'il s'agissait d'une synchronisation Supérieure, elle est en réalité Bonne. Au cas où la confirmation est même encore meilleure que la Synchro d'origine, cela ne fait que confirmer la première.

Cette étape de confirmation ne prend pas de temps supplémentaire et est comprise dans la durée de Synchro rapide, soit un Tour (deux secondes).

Atouts

Les Atouts récupérés au terme de la phase de synchronisation représentent des manœuvres

spéciales secrètes que seul le pilote connaît. Il est par conséquent impossible de prendre connaissance des Atouts des autres pilotes de l'équipe, aussi proches les uns des autres les personnages puissent-ils être, à moins de disposer d'un Talent particulier.

Exploits

Les cartes Exploits sont à disposition du pilote dès que celui-ci est aux commandes de son Mobile Suit et qu'il l'a activé. Le Talent de Niveau 1 **Concentration Intense** permet de dépenser une carte Exploit au cours de la phase de Synchro afin d'obtenir automatiquement une Synchronisation un cran au-dessus de celle initialement réalisée par le pilote avec pour limite maximale une synchronisation de Bonne qualité. Ainsi un pilote qui a obtenu une synchro de Faible qualité peut dépenser un Exploit pour parvenir à atteindre une qualité Correcte, moins préjudiciable pour sa capacité à exploiter le potentiel de son Mobile Suit.

Désynchronisation

Afin de se désynchroniser d'avec son Mobile Suit, il existe également deux méthodes : la lente et la rapide. La plupart du temps c'est la première des deux qui est utilisée car il n'y a pas d'impératif ou d'urgence, ce d'autant plus que la désynchronisation est

naturellement plus courte que la synchronisation. Cependant, il arrive parfois que l'on ait besoin d'y recourir en plein combat, auquel cas c'est la méthode rapide qui est utilisée. Dans ce cas, les jets s'effectuent exactement de la même manière que pour la Synchro avec le choix d'opter pour une Désynchro consciente ou émotionnelle. Les conséquences sont cependant différentes puisque la qualité de Désynchro va notamment influencer sur le nombre d'Atouts qui peuvent être conservés.

Jet de Désynchro consciente = D100M + Contrôle + Maîtrise + Affinité

Jet de Désynchro émotionnelle = D100M + Empathie + Instinct + Affinité

Qualité de Désynchro

La qualité de la désynchronisation entre le pilote et sa machine est donnée par le Tableau T5DSC qui précise également les conséquences associées. Le principal effet concerne la *Stase*, c'est-à-dire la période de temps pendant laquelle le Mobile Suit va rester inerte et au cours de laquelle on n'a pas la possibilité de se resynchroniser avec lui. Le deuxième effet concerne la conservation des Atouts : plus le résultat est élevé et plus il sera possible de garder des Atouts en main pour la synchronisation à suivre.

T5DSC

Qualités de Désynchro			
Résultat	Qualité	Stase	Conservation d'Atout
0 - Seuil Bas	Faible	2 Tours	0
Seuil Bas - Seuil Haut	Correcte	1 Tour	0
Seuil Haut - Seuilx2	Bonne	1 Tour	1
≥ Seuilx2	Supérieure	0 Tour	2

Ainsi avec un jet de désynchronisation supérieur ou égal à 50% pour un Mobile Suit ayant un Seuil de Synchro Bas à 25%, un pilote obtient une Bonne désynchronisation d'avec sa machine : la Stase ne dure qu'un Tour (environ 2 secondes) et il a la possibilité de conserver un Atout (au cas où il lui en restait) pour la synchronisation à suivre.

Jet de Capacité sans Opposition

On effectue un jet de Capacité sans opposition lorsqu'un seul Mobile Suit est concerné par l'action. Le jet est géré de manière similaire aux jets de Compétence sans opposition avec un Seuil de Difficulté défini par le meneur de jeu.

Le jet s'effectue alors comme suit :

Jet de Capacité = Dés de Capacité + Capacité + éventuels modificateurs

L'action est réussie si le résultat du jet est supérieur ou égal au Seuil de Difficulté fixé par le MJ. Dans le

cas contraire, l'action a échoué mais peut parfois être retentée.

Exemple

Alors que Ziben pensait pouvoir s'enfuir rapidement une fois synchronisé avec son Liberty, il constate avec stupeur sur ses senseurs que plusieurs Mobile Suits ennemis sont en train de foncer vers lui, sa cachette ayant été repérée par les gardes qui le poursuivaient. Il n'a que peu de temps avant d'être rejoint et être contraint à un combat à l'issue plus qu'incertaine. Il envoie donc la pleine puissance sur son Gundam afin de quitter l'endroit au plus vite. Pour ce faire, il utilise la Capacité Vitesse qui combine son Contrôle et la Mobilité de son Mobile Suit, soit une valeur de 10. Le jet donne 18 soit un total de 28, largement supérieur à la difficulté de 20 fixée par le meneur (Exigeant). Le Liberty transperce le toit du hangar comme s'il ne s'agissait que d'une vulgaire feuille d'aluminium puis fonce à toute vitesse vers la paroi de la colonie spatiale pour rejoindre l'extérieur et le point de ralliement prévu pour son exfiltration.

Jet de Capacité en Opposition

On a recours aux jets de Capacité en opposition lorsqu'au moins deux Mobile Suits sont opposés pour la réalisation d'une action. Le jet est géré de manière similaire aux jets de Compétence en opposition avec, le cas échéant, un Seuil de Difficulté défini par le Meneur de Jeu.

Le jet s'effectue alors comme suit :

Jet de Capacité = Dés de Capacité + Capacité + éventuels modificateurs

Si l'action était une pure opposition, c'est le pilote ayant réussi le meilleur jet qui sort vainqueur de l'opposition. En cas d'égalité, sauf cas particulier, c'est un match nul. Si l'action présentait en outre une difficulté, on se retrouve dans le cas précédent si au moins un des protagonistes a réussi à faire un jet supérieur au Seuil de Difficulté de l'action entreprise, les jets manqués étant écartés. Dans le cas contraire, personne n'a réussi à accomplir l'action et c'est un échec pour tout le monde.

Exemple

Au cours d'un entraînement en simulateur, Ziben affronte le Gundam Climax de Novea Gheist dans le cadre d'un duel au Beam Saber. Bien décidé à prendre le dessus sur son adversaire du jour, Ziben tente une attaque directe en utilisant la Capacité Attaque (Contrôle + Mêlée). De son côté, Novea tente une Feinte (Empathie + Mêlée) afin de surprendre Ziben. Les deux protagonistes lancent deux dés à dix faces auxquels ils ajoutent respectivement 7 en Attaque pour Ziben et 10 en Feinte pour Novea dont le Mobile Suit est performant en Mêlée. Ziben obtient un score de 11 pendant que Novea obtient 14. Cela donne donc des scores bruts de 18 et 24. Mais la feinte n'étant pas une tactique optimale face à une attaque directe, Novea subit un malus de -5. C'est tout de même elle qui prend le dessus de justesse avec un total de 19 contre 18 lors de cette première passe d'armes. Mais Ziben n'a pas dit son dernier mot...

Modificateurs

Au même titre que pour les jets de Compétence, toute une gamme de modificateurs peut être utilisée afin de tenir compte des circonstances de l'action : équipements utilisés, gêne subie, aide reçue...

Il est à noter qu'un pilote gravement blessé subit toujours son malus de -1D une fois synchronisé avec sa machine et qu'un Mobile Suit gravement endommagé (*Waza-ari*) ne subit jamais de malus, ayant la capacité à être pleinement opérationnel même lorsque sa structure est bien entamée, dans la mesure où ses principaux systèmes n'ont pas été touchés.

Critiques

I am a Gundam!

À la différence des jets de Compétence, les jets de Capacité sont soumis aux résultats critiques. Ainsi un 20 sur les dés (double 0 ou double 10) lorsque les deux dés sont gardés est considéré comme un critique qui permet de réussir l'action à coup sûr, le pilote atteignant un degré de symbiose extrême avec son mécha. S'il s'agit d'un jet en opposition, il ne peut être raté que si l'adversaire obtient un critique supérieur.

Fiasco

À l'inverse, un 2 sur les dés (double 1) lors d'un jet de Capacité, dans quelque configuration que ce soit, est un échec critique qui se traduit toujours par un échec concernant l'action entreprise sauf si un Atout a été joué avant le jet (cf. infra).

Les différents modificateurs, aussi positifs ou négatifs soient-ils, ne modifient en rien les effets d'un fiasco. Un tel échec peut parfois être accompagné de conséquences négatives supplémentaires, en fonction des circonstances.

Atouts & Capacités

Principe

L'utilisation d'un Atout par le pilote agit comme un modificateur pour le jet de Capacité. Dans ce cas, la valeur faciale inscrite sur la carte s'additionne au résultat final du jet. Par défaut l'As vaut 11 et les Figures (Valet, Dame et Roi) valent 10 et confèrent des avantages supplémentaires au pilote (cf. infra). Les deux Jokers représentent n'importe quelle carte au choix du joueur.

À la différence des autres modificateurs, la présence d'un Atout permet d'annuler un échec critique (double 1) et ses conséquences et ce même s'il ne modifie par le résultat du jet.

Déroulement

Lorsqu'un joueur choisit d'utiliser un Atout, il pose la carte de son choix à plat face cachée *avant* de réaliser son jet de dés pour montrer qu'il va réaliser une manœuvre spéciale ce qui permet à son adversaire de tenter lui-même une botte secrète afin d'être en mesure de rivaliser (s'il a la possibilité de le faire). Une fois le jet réalisé, la valeur faciale de la carte est dévoilée et ajoutée au résultat du jet. Sauf en cas de recours à un Talent particulier, il n'est possible d'utiliser qu'un seul Atout par action.

As & Figures

Les As et les trois Figures Valet, Dame et Roi, en plus d'octroyer des bonus au résultat du jet,

permettent de récupérer, selon le cas, des Atouts ou des Exploits. C'est ainsi que :

- Le Valet vaut 10 et offre la possibilité de convertir un Exploit en réserve en un Atout ou un Atout en réserve en un Exploit,
- La Dame vaut 10 et permet d'activer une Passion afin de piocher un Exploit si cette Passion est révélée, utilisée, résolue ou transformée,
- Le Roi vaut 10 et permet de piocher un Atout.
- L'As vaut 11 ou 1 et permet de piocher un Exploit ou un Atout.
- Le Joker peut être converti en n'importe quelle carte au choix du joueur. Il est généralement pratique de choisir l'As ou l'une des trois Figures.

Exploits

Il n'est normalement pas possible d'utiliser un Exploit pour améliorer un jet de Capacité sauf si le pilote possède un Talent particulier qui l'y autorise.

Défausse & Pioche

Une fois utilisées, les cartes Atout et Exploit sont défaussées faces visibles dans la pile prévue à cet effet, à côté de la pioche correspondante. Dès que la pile de pioche est vide, les cartes de la défausse doivent être mélangées et placées faces cachées pour constituer une nouvelle pioche.

Exemple

Bien décidé à remporter la deuxième manche de son duel face à Novea, Ziben se lance à nouveau à l'attaque en brandissant son Beam Saber mais son joueur pose cette fois-ci un Atout face cachée sur la table avant de lancer les dés. Novea utilise également un Atout pour ne pas être en reste et se prépare à recevoir son partenaire d'entraînement en adoptant une posture d'attaque pure également : sa valeur est de 9 dans ce domaine. Cette fois Ziben obtient 13 sur son jet mais Novea fait encore mieux avec un 15 ! Avec un score de 20, Ziben est à nouveau trop court face au 24 de Novea qui enfonce le clou en dévoilant un 7 de Trèfle, ce qui fait un total de 31. Mais le joueur de Ziben dévoile un As de Pique et choisit logiquement une valeur de 11 (en tirant un trait sur la possibilité de récupérer une carte), ce qui lui permet d'égaliser à 31 ! Les deux Mobile Suits se font face, les deux lames de leurs sabres bloquées l'une contre l'autre. La prochaine passe d'armes sera décisive...

08 Exclamation – Dommages & Dégâts

Coup Dur

Dès qu'un personnage ou un Mobile Suit est touché par une attaque (tir, explosion, coup...), fait une mauvaise chute, est empoisonné... il subit des dégâts appelés Dommages. C'est la même chose pour les animaux, les véhicules, les vaisseaux, les bâtiments, tout ce qui possède une Constitution ou une Solidité. Les Dommages sont alors comparés aux Seuils de Vie de la cible afin de déterminer à quel point celle-ci a été affectée par les dégâts subis. Au sein d'une même catégorie parmi les cinq existantes (Personnages, Véhicules, Mobile Suits, Bâtiments et Bâtiments blindés), les comparatifs suivent toujours les mêmes règles.

Dommages

Jet de Dommages

Lorsqu'une entité dotée de Seuils de Vie subit des dégâts, il faut réaliser un jet de Dommages. Celui-ci s'effectue en prenant en compte le code de **Dommages** de ce qui cause les dégâts (armes, collision, chute, explosion...) qui est exprimé sous la forme XDY qui signifie qu'il faut lancer X dés à 10 faces, faire la somme des résultats obtenus et ajouter Y pour obtenir le total définitif. Le jet se déroule comme suit :

Jet de Dommages = Code de Dommages

À titre d'exemple, le code de Dommages d'un Beam Rifle de Mobile Suit est de 1D4, ce qui signifie qu'il faut lancer un dé à dix faces et ajouter 4 au résultat. Dans ce cas, le score final est compris entre 5 et 14. Les Dommages d'un Beam Saber sont de 2D0, ce qui signifie qu'il faut lancer deux dés à 10 faces et additionner leurs résultats. Le score final est compris entre 2 et 20.

Le résultat du jet de Dommages constitue les *Dommages Bruts* subis par la cible. Cette valeur peut être diminuée, si la cible des dégâts possède une ou plusieurs Protections (cf. infra **Protections**).

Exemple

Alors qu'elle est engagée dans une bataille spatiale de grande envergure opposant la République à la Fédération, Novea Gheist vient de lancer son Climax au corps à corps face à un Mobile Suit de Zeus. Ayant pris son pilote par surprise grâce à cette manœuvre audacieuse, elle lui porte un coup de Beam Saber qu'il ne peut éviter. Le code de Dommages étant 2D0, elle lance par conséquent deux dés à 10 faces et obtient un 7 et un 4, soit 11 au total en termes de Dommages Bruts.

Exploits & Dommages

Principe

Si son personnage est à bord d'un Mobile Suit, le joueur peut choisir de dépenser une carte Exploit pour infliger plus de Dommages à son adversaire. L'utilisation d'un Exploit par le pilote agit comme un modificateur pour le jet de Dommages. Dans ce cas, la valeur faciale inscrite sur la carte s'additionne au résultat final du jet. Par défaut l'As vaut 11 et les figures (Valet, Dame et Roi) valent 10 et confèrent des avantages supplémentaires au pilote (cf. infra). Les deux Jokers représentent n'importe quelle carte au choix du joueur.

Déroulement

Lorsqu'un joueur choisit d'utiliser un Exploit, il a le droit de poser la carte *après* avoir réalisé son jet de dés. La valeur faciale de la carte est alors dévoilée et ajoutée au résultat du jet. Sauf en cas de recours à un Talent particulier, il n'est possible d'utiliser qu'un seul Exploit par jet de Dommages.

As & Figures

Les As et les trois Figures Valet, Dame et Roi, en plus d'octroyer un bonus au résultat du jet, permettent de récupérer, selon le cas, des Atouts ou des Exploits. C'est ainsi que :

- Le Valet vaut 10 et offre la possibilité de convertir un Exploit en réserve en un Atout ou un Atout en réserve en un Exploit,
- La Dame vaut 10 et permet d'activer une Passion afin de piocher un Exploit si cette Passion est révélée, utilisée, résolue ou transformée,
- Le Roi vaut 10 et permet de piocher un Atout.
- L'As vaut 11 *ou* 1 et permet de piocher un Exploit *ou* un Atout.
- Le Joker peut être converti en n'importe quelle carte au choix du joueur. Il est généralement pratique de choisir l'As ou l'une des trois Figures.

Atouts

Il n'est normalement pas possible d'utiliser un Atout pour améliorer un jet de Dommages sauf si le pilote possède un Talent particulier qui l'y autorise.

Défausse & Pioche

Une fois utilisées, les cartes Exploit et Atout sont défaussées faces visibles dans la pile prévue à cet effet, à côté de la pioche correspondante. Dès que la pile de pioche est vide, les cartes de la défausse sont mélangées et placées faces cachées pour constituer une nouvelle pioche.

Exemple

Bien décidée à faire mordre la poussière à son adversaire, Novea, peu satisfaite de son résultat de 11, choisit d'utiliser un de ses Exploits. Elle dévoile un 8 de Pique ce qui lui permet donc d'ajouter 8 sur le résultat de son jet. Cela donne 19 au total. De quoi infliger des Dommages Bruts conséquents au Mobile Suit de son adversaire.

Protections

Différents types de protections, qu'il s'agisse de couverts, de renforts, d'armures, de boucliers ou de champs de force de type I-Field permettent de limiter les Dommages subis. Ce type d'équipement possède une valeur de **Protection** qui doit être soustraite au résultat du jet de Dommages (*Dommages Bruts*) avant que celui-ci ne soit comparé aux Seuils de Vie de l'entité qui subit les dégâts. La différence obtenue constitue les *Dommages Effectifs*.

À titre d'exemple, un bouclier léger de Mobile Suit possède une Protection P1, ce qui signifie qu'il permet, lorsqu'il a pu être utilisé efficacement, de retrancher 1 point au résultat du jet de Dommages avant de le comparer aux Seuils de Vie.

Exemple

Le Mobile Suit de Zeus ayant été pris au dépourvu par l'attaque de Novea, il ne peut utiliser son bouclier léger qui lui offre normalement une Protection P1. Il bénéficie cependant de la protection offerte par son I-Field, un champ protecteur qui entoure intégralement son mécha. Cela fait donc une Protection P1. Les Dommages Effectifs infligés par le Climax de Novea sont donc de 18 (19 moins 1).

Couverts

Éléments clés des champs de batailles permettant de se protéger momentanément ou de manière plus pérenne des attaques ennemies, les couverts peuvent se présenter sous différentes formes. Ils se caractérisent principalement par leur taille, leur solidité et leur opacité. Ainsi, un personnage ou un Mobile Suit intégralement retranché derrière son couvert n'est pas atteignable par une attaque directe tant qu'il ne s'expose pas un minimum pour tirer par exemple. Il faudra d'abord détruire le couvert afin de pouvoir lui tirer dessus ou utiliser des armes de type grenade afin de le déloger.

Un couvert peut également être un bon moyen de se cacher. Il peut ainsi présenter une opacité visuelle mais également aux yeux des radars et senseurs en fonction de sa nature. Selon le cas, un couvert peut être défini avec une Solidité/une Constitution, une Protection voire un bonus de Furtivité (qui s'ajoutent donc aux valeurs de base du personnage ou du Mobile Suit).

Classiquement, un couvert léger (moitié du corps) offre une Protection nulle et rend légèrement plus difficile à toucher (malus de -1 pour l'attaquant) tandis

qu'un couvert moyen (trois-quarts du corps) offre une Protection P1 et rend clairement plus difficile à toucher (malus de -3 pour l'attaquant). Un couvert quasi-intégral offre une Protection P2 et complique vraiment la tâche des tireurs (malus -5 pour l'attaquant). Enfin, un couvert intégral empêche d'être pris pour cible à moins que les adversaires ne le contournent, le détruisent ou utilisent des armes de type grenade (si c'est envisageable). En contrepartie, il est impossible de tirer depuis une telle position.

Les modificateurs et Protections associés aux couverts solides sont donnés par le Tableau T1CVT.

T1CVT

Modificateurs & Protections des Couverts		
Couvert	Modificateurs	Protection
Léger (moitié du corps)	-1	P0
Moyen (3/4 du corps)	-3	P1
Quasi-intégral	-5	P2

En fonction de la disposition et de la physionomie du couvert, il est possible qu'il impose lui-même un malus à l'attaquant pour ses jets de tir. Ainsi un couvert de type meurtrière est quasi-intégral mais ne gêne pas le tireur. À l'inverse, se cacher derrière un pan de mur peut offrir un couvert moyen mais au prix d'un malus plus ou moins important sur les jets de tir en fonction de la gêne occasionnée (cf. Tableau T1MOD).

Seuils de Vie

Comparaison

Une fois les valeurs de Protection retranchées au jet de Dommages, les *Dommages Effectifs* doivent être comparés aux différents Seuils de Vie de l'entité qui subit les dégâts.

– Si les *Dommages Effectifs* sont inférieurs ou égaux à 0, alors l'attaque ricoche sur la protection du personnage ou le blindage du Mobile Suit sans lui causer le moindre dégât.

– S'ils sont positifs et strictement inférieurs au Seuil Grave, la cible se voit infliger une **Légère** ou un **Yuko** qui nécessite une coche prenant la forme d'une croix dans la case correspondante sur la Fiche appropriée.

– S'ils sont supérieurs ou égaux au Seuil Grave et strictement inférieurs au Seuil Critique, la cible se voit infliger une **Grave** ou un **Waza-ari** qui nécessite également une coche dans la case appropriée.

– S'ils sont supérieurs ou égaux au Seuil Critique et strictement inférieurs au Seuil Mortel, c'est une **Critique** ou un **Ippon** pour la cible qui est automatiquement neutralisée : sévèrement blessée / endommagée, dans le coma, à l'agonie ou éventuellement morte / détruite, en fonction des circonstances. On place également une coche dans la case correspondante.

– S'ils sont supérieurs ou égaux au Seuil Mortel, c'est une **Mortelle** ou un **Nijū** : la cible est morte ou détruite.

Accumulations de Dégâts

Si une entité subit plusieurs fois des Dommages, simultanément ou successivement, alors :

– Deux *Légères* / *Yuko* donnent une *Grave* / un *Waza-ari*,

– Deux *Graves* / *Waza-ari* donnent une *Critique* / un *Ippon*.

Toute autre combinaison est sans effet.

Exemple

Le Mobile Suit de Zeus n'ayant qu'une Solidité de 11 soit un Seuil Grave de 11 (et un Seuil Critique de 22), le coup de Beam Saber de Novea entame sérieusement l'armure de son adversaire, au point de lui infliger un Waza-Ari. C'est en fait le deuxième après qu'il ait encaissé un tir de la part du Liberty de Ziben peu de temps auparavant. Il s'agit donc d'un Ippon indiquant que le sabre de Novea continue sa course et découpe son adversaire en deux, le mettant définitivement hors d'état de nuire !

États de Santé

Personnages

Un personnage qui a reçu une *Légère* est considéré comme légèrement blessé : cela pourra avoir un effet cosmétique sur le personnage, telle une légère estafilade, un léger saignement ou un hématome mais cela ne l'affecte d'aucune manière. Il ne subit donc aucun malus sur ses jets.

Un personnage qui a subi une *Grave* est considéré comme gravement blessé : ses blessures l'affectent dans toutes ses actions, au point que l'on jette un dé à dix faces de moins, soit un au lieu de deux pour tous ses jets de Compétences et de Capacités ainsi que pour les jets de Synchro.

Un personnage qui a subi une *Critique* est neutralisé. En fonction de la puissance des dégâts reçus, il pourra être considéré sévèrement blessé (inconscient), dans le coma, à l'agonie ou mort. S'il n'est pas déjà mort, il a besoin de recevoir des soins intensifs d'urgence.

Mobile Suits

Un Mobile Suit qui a reçu un *Yuko* est légèrement endommagé, ce qui n'affecte pas ses performances.

Un mécha qui a subi un *Waza-ari* est gravement endommagé, ce qui n'affecte pas non plus ses performances, ayant été conçu pour rester pleinement opérationnel, y compris dans les conditions les plus extrêmes.

Un MS qui a subi un *Ippon* est neutralisé. En fonction de la puissance des dégâts reçus, il pourra être considéré sévèrement endommagé (immobilisé), sur le point d'exploser ou définitivement détruit. Selon le cas, il pourra être encore réparable ou définitivement irrécupérable (épave). Dans ce dernier cas, il sera tout

de même envisageable de récupérer quelques pièces détachées s'il n'a pas explosé.

Si le Mobile Suit ayant subi un *Ippon* n'est que sévèrement endommagé ou même s'il est sur le point d'exploser, il reste possible de s'en éjecter à temps (grâce au cockpit éjectable). S'il est considéré comme détruit, alors son pilote peut avoir subi des dommages et son système d'éjection peut avoir été rendu inopérant, en fonction des circonstances. S'il explose au moment de l'impact (*Ippon* violent ou *Nijū*) alors son pilote disparaît avec lui.

Enfin, il arrive que des attaques visent spécifiquement le cockpit du pilote afin d'être sûr de l'éliminer en plus de réduire son Mobile Suit à néant. Dans ce cas, si l'attaque en question se solde par un *Ippon* ou, à plus forte raison, par un *Nijū*, alors le pilote est systématiquement blessé et le plus souvent tué dans la manœuvre.

Véhicules & Vaisseaux

C'est sensiblement la même chose que pour les Mobile Suits. À la différence que les véhicules et vaisseaux civils seront généralement moins performants voire neutralisés lorsqu'ils ont subi un *Grave*. Dans certains cas, il est même envisageable que des véhicules peu solides ayant subi un *Léger* soient déjà affectés voire hors d'usage.

Les véhicules et vaisseaux militaires sont généralement plus résistants et, pour peu qu'ils soient blindés, se comportent de la même manière que les Mobile Suits : un *Grave* / un *Waza-Ari* n'affecte en rien leurs performances.

Les différents véhicules et vaisseaux, ainsi que leurs caractéristiques, sont décrits en détail dans le **Chapitre 14**.

Sacrifices

Dernier Recours

Afin d'éviter d'encaisser des *Légères* / *Yuko*, des *Graves* / *Waza-ari* ou des *Critiques* / *Ippon*, il est possible pour les personnages et les Mobile Suits de sacrifier certaines choses plus ou moins importantes (armes, équipements, membres, systèmes...). Cette faculté n'est cependant réservée qu'aux principaux protagonistes et aux meilleurs pilotes. Les seconds couteaux et les sbires ne possèdent pas cette faculté.

Valeurs de Sacrifice

Les différents équipements et, en particulier, les armes et protections possèdent systématiquement une valeur de **Sacrifice** notée sous la forme S1, S2 ou S3. Globalement, plus une arme ou une protection est imposante et, de fait, importante, plus elle possède une valeur de Sacrifice élevée.

Les différentes parties d'un Mobile Suit possèdent également une valeur de sacrifice : S1 pour la tête et les propulseurs, S2 pour chacun des membres, S1

pour les Systèmes n'occupant qu'un seul Module, S2 pour ceux en occupant deux, etc.

Utilisation

Il est ainsi possible de sacrifier un équipement qui est actuellement utilisé : il ne peut pas s'agir d'une chose située dans un sac ou d'une arme qui n'a pas été dégainée. Il est également toujours possible de sacrifier un membre ou un Système.

Avoir recours à un sacrifice permet ainsi d'éviter une *Légère* ou un *Yuko* avec une valeur de Sacrifice S1 ou plus, une *Grave* ou un *Waza-ari* avec une valeur de Sacrifice S2 ou S3 ou une *Critique* ou un *Ippon* avec une valeur de Sacrifice S3 uniquement. Il est important de noter qu'il n'existe pas de Sacrifice S4 permettant d'éviter une *Mortelle* ou un *Nijū*.

À titre d'exemple, un Beam Rifle de Mobile Suit possède une valeur de Sacrifice S2 alors qu'un Beam Saber possède une valeur de Sacrifice S1.

Type de Sacrifice

On distingue deux principaux types de Sacrifices, les internes et les externes. Il est important de noter que si les sacrifices externes n'ont pas d'autres conséquences que la perte de l'équipement ou du système en question, les sacrifices internes peuvent avoir une répercussion sur l'alchimie qui existe entre un pilote et son Mobile Suit. Ainsi, si un pilote consent à trois sacrifices internes au cours d'une même mission (entre deux phases de maintenance) alors il perd 5% d'Affinité avec son Mobile Suit.

Exploit

Les meilleurs pilotes peuvent se sortir des pires situations comme si de rien n'était. C'est ainsi qu'il est possible, lorsque l'on pilote un Mobile Suit, d'utiliser le Talent de Niveau 0 **Incrévable** pour dépenser un Exploit afin de transformer un Sacrifice S1 ou S2 (équipement, membre, système...) en un Sacrifice S3 capable d'annihiler un *Ippon*.

Exemple

Après avoir perdu plusieurs équipiers dans la bataille, Novea et Ziben sont en fâcheuse posture. Leurs Gundam Climax et Liberty sont tous les deux en Waza-ari, ce qui signifie qu'ils peuvent désormais être mis hors-jeu s'ils encaissent à nouveau des dégâts dépassant leurs Seuils Graves. Mais ils ont décidé de se battre jusqu'au bout pour protéger la fuite des navettes de transport fédérales et continuent à abattre un nombre conséquent de Mobile Suits adverses. Dans le chaos de l'affrontement, le Climax encaisse à nouveau un Waza-ari mais Novea choisit de sacrifier son Beam Rifle (S2) pour continuer à se battre. Suite à un tir de croiseur républicain qu'il n'a su éviter, le Liberty se voit infliger un Ippon mais Ziben dépense son dernier Exploit pour transformer en S3 le sacrifice de son Beam Saber (S1 normalement). Nos deux

héros sont toujours d'attaque, mais pour combien de temps ?

Dégâts Spéciaux

Dégâts non Létaux

Il s'agit de tous les dégâts qui peuvent être causés à un personnage à mains nues ou par des armes non létales telles que les paralysants. Ils sont symbolisés par des codes de dommages qui incorporent un petit rond en haut à droite et se présentent donc sous la forme XDY° qui signifie qu'il faut lancer X dés à dix faces, faire la somme des résultats obtenus et ajouter Y pour obtenir le total définitif. Les jets de Dommages s'effectuent donc classiquement et permettent d'obtenir les *Dommages Bruts*. Ceux-ci sont alors directement comparés aux Seuils de Vie du personnage car les Protections (armures, casques...) bloquent totalement les attaques non létales. Il est en effet impossible d'infliger des dommages à mains nues à quelqu'un en armure ou de le paralyser.

La comparaison s'effectue de la même manière que pour les dégâts létaux et permet de déterminer le niveau de blessure non létale de la cible. Pour marquer la différence avec les dommages létaux, la coche n'est pas réalisée sous la forme d'une croix sur la Fiche de Personnage mais sous la forme d'un rond. Il est donc possible de cumuler les deux types de dégâts (cf. **Chapitre 09**). Il est à noter qu'il n'est pas possible de sacrifier quelque chose pour éviter des dégâts non létaux.

Dégâts non Destructifs

Dans le même ordre d'idée, les dégâts qui sont causés à un Mobile Suit ayant pour origine des impulsions électromagnétiques (IEM) sont symbolisés par des codes de dommages qui se présentent sous la forme XDY°. Les jets de Dommages s'effectuent à nouveau classiquement et permettent d'obtenir les *Dommages Bruts*. Ceux-ci sont alors directement comparés aux Seuils de Vie du Mobile Suit car les Protections classiques (boucliers, I-Field, renforts...) sont totalement inefficaces face à ce type d'attaque. À l'exception des Armures qui constituent naturellement une cage de Faraday qui offre une certaine protection au mécha. Il existe par ailleurs des protections spécifiques tels que le système *EMP Shielding* ou le revêtement *Faraday Grid*. Ces différents dispositifs n'offrent pas de Protection mais permettent d'effectuer un décalage de dégâts vers le bas dans le cas des IEM (cf. ci-dessous **Décalages de Dégâts**).

La comparaison s'effectue de la même manière que pour les dégâts classiques et permet de déterminer le niveau de dégâts non destructifs de la cible. Pour marquer la différence avec les dommages classiques, la coche n'est pas réalisée sous la forme d'une croix sur la Fiche de Mobile Suit mais sous la forme d'un rond. Il est donc possible de cumuler les deux types

de dégâts (cf. **Chapitre 09**). Il est à noter qu'il n'est pas possible de sacrifier quelque chose pour éviter des dégâts non destructifs.

Armes Entravantes

Le Net Gun, qui se présente sous la forme d'un Beam Rifle un peu plus volumineux, a pour but de projeter un large filet destiné à se déployer de manière à entraver les mouvements d'un Mobile Suit ennemi voire à l'immobiliser. Il ne provoque ni des dommages classiques ni des dégâts non destructifs. Il ne possède d'ailleurs pas de code de dommages.

Cependant, même en cas de tir réussi, il arrive que le déploiement du filet ne soit pas optimal et n'affecte en rien la cible. C'est pourquoi il est tout de même nécessaire de faire un jet pour déterminer si le filet se déploie correctement afin de recouvrir sa cible. On lance alors 1D10 : si le résultat est 1, 2 ou 3 alors le déploiement ne s'est pas bien passé et le tir est inefficace. Dans le cas contraire, le filet s'est correctement déployé au moment de l'ouverture de la capsule et la cible est capturée.

Le seul moyen de se libérer est d'utiliser un Beam Saber ou une arme tranchante afin de découper le filet, ce qui prend un peu de temps. Tout autre comportement est généralement voué à l'échec étant donné que le filet a tendance à se resserrer lorsque l'on se débat à l'intérieur.

Échelles

Décalages de Dégâts

Il existe au total cinq échelles dans *Gundam EX* : Personnages, Véhicules, Mobile Suits, Bâtiments et Bâtiments blindés. Au sein d'une même catégorie, les comparaisons entre les Dommages Effectifs et les Seuils de Vie fonctionnent normalement. Dès qu'il existe un écart d'échelle d'un degré ou plus, les conséquences (Rien, Légère / Yuko, Grave / Waza-ari, Critique / Ippon et Mortelle / Nijū) sont décalées d'un cran ou plus dans un sens ou dans l'autre en fonction de l'écart d'échelle.

C'est ainsi qu'un Mobile Suit tirant sur un véhicule léger tel qu'une voiture (catégorie Véhicules) lui fera au minimum un Waza-ari là où il aurait normalement infligé un Yuko à un autre MS ou un Véhicule lourd. Face à un croiseur de grande taille (catégorie Bâtiments), il ne fera plus rien à la place d'un Yuko et devra dépasser le Seuil Grave pour réellement infliger un Yuko. S'il tente de s'en prendre à un cuirassé spatial (catégorie Bâtiments blindés), il doit alors dépasser le Seuil Critique pour pouvoir infliger un simple Yuko. Autant dire qu'il est nécessaire de s'équiper avec de l'armement lourd si l'on souhaite pouvoir entamer sérieusement le blindage d'un tel vaisseau.

Décalages & Protections

Lorsque l'on a un décalage d'un cran entre l'attaquant et le défenseur, à l'avantage du premier cité, il existe plusieurs manières de gérer les Protections de la cible. Les champs de force à particules du type I-Field protègent aussi bien à toutes les échelles alors que les Protections physiques (renforts, armures et boucliers) voient leur efficacité divisée par deux (arrondi à l'inférieur si nécessaire). Avec un décalage de deux crans ou plus, les protections physiques n'ont plus aucun effet. Lorsque le décalage est à l'avantage du défenseur, les Protections s'appliquent normalement.

Armes Lourdes

Dans certains cas, il est possible de s'équiper d'armes considérées comme lourdes pour une échelle donnée. Ces armes sont, comme leur nom l'indique, encombrantes et massives. Au point qu'elles sont difficiles à manier et imposent généralement un malus de -5 au tireur. Elles ont cependant la faculté d'infliger des dommages correspondant à la catégorie supérieure : par exemple l'échelle Véhicules pour une arme lourde utilisable par un personnage, comme c'est le cas des Beamers.

Pour rendre compte de cet état de fait, les codes de Dommages de ces armes se présentent sous la forme XDY+, indiquant qu'il faut lancer X dés à dix faces puis ajouter Y au résultat obtenu pour déterminer les Dommages Bruts. Après soustraction de la valeur de Protection de la cible, les Dommages Effectifs infligés vont pouvoir être décalés d'un cran vers le haut si la cible fait partie de la même catégorie ou éviter d'être décalés vers le bas si elle fait partie de la catégorie juste au-dessus. Dans le même ordre d'idée, on appliquera un double décalage vers le haut pour les cibles de la catégorie inférieure ou un simple décalage vers le bas pour les cibles situées deux catégories au-dessus.

Exemple

Alors qu'ils sont sur le point d'être submergés par leurs adversaires et que tout espoir semble perdu pour Novea et Ziben, ce dernier parvient à récupérer un Beam Cannon portatif envoyé à l'aide d'un mini-propulseur par un aviso fédéral arrivé en renfort. Ne prenant même pas le temps de viser, il fait tout de suite feu sur le leader de l'escouade ennemie et engage son dernier Atout afin d'assurer son tir : un 10 de Carreau qui lui permet de faire mouche malgré le malus de l'arme (-5 sur le tir). Le code de Dommages du Beam Cannon étant 1D5+, il lance un D10 et obtient 8 ce qui donne un total de 13. Une fois les deux Protections (bouclier standard et I-Field) déduites, les Dommages Effectifs s'élèvent à 11. De quoi passer le Seuil Grave de justesse et infliger un Ippon au lieu d'un simple Waza-ari grâce au décalage de dégâts permis par l'arme lourde. Ziben vient donc d'abattre le Mobile Suit du chef d'escouade en un seul tir, ce qui

ne manque pas de semer la panique au sein des rangs adverses...

Armes Inférieures

Il arrive également qu'une entité soit équipée d'une ou plusieurs armes adaptées à la catégorie inférieure. Dans ce cas, les codes de Dommages de ces armes se présentent sous la forme XDY-, indiquant qu'il faut lancer X dés à dix faces puis ajouter Y au résultat obtenu pour déterminer les Dommages Bruts. Après soustraction de la valeur de Protection de la cible, les Dommages Effectifs infligés vont devoir être décalés d'un cran vers le bas si la cible fait partie de la même catégorie ou ne pas être décalés si elle fait partie de la catégorie inférieure.

Hors Seuils de Vie

Il arrive que l'entité qui subit des dégâts ne possède pas de Solidité ou de Constitution (et donc pas de Seuils de Vie), probablement parce qu'elle est trop fragile pour que ce soit le cas. Dans ce cas, elle est généralement gravement endommagée voire détruite par les dommages dès qu'elle en subit, lorsqu'ils proviennent d'une entité de la même catégorie (et à plus forte raison si elle appartient à une catégorie supérieure).

En fonction de la gravité des dégâts subis, l'objet peut parfois être réparable (ce qui peut tout de même s'avérer compliqué à réaliser), irréparable mais avec la possibilité de récupérer certaines pièces ou quelques-unes des données ou encore complètement anéanti.

Aires d'Effet

Certains types d'armes, en particulier les explosifs, infligent des dégâts sur une zone donnée plutôt qu'à une entité donnée. L'aire d'effet se présente le plus souvent sous la forme d'un disque ou d'une sphère dont la taille est exprimée par le biais d'un rayon en mètres, représentant la zone d'effet située autour du point d'explosion de l'arme.

Dans ce cas, les personnages, véhicules ou Mobile Suits présents dans l'aire d'effet principale, celle délimitée par le rayon de l'explosif, subissent les dégâts du code de Dommages de l'arme de manière classique. De plus, les cibles présentent dans la zone secondaire, celle délimitée par ce même rayon multiplié par deux, subissent également des Dommages mais diminués d'un cran vers le bas par rapport à la zone principale. Pour les armes particulièrement puissantes, on peut être amené à déterminer les Dommages dans la zone tertiaire (rayon multiplié par trois) avec un décalage de deux crans vers le bas.

Par exemple, une grenade personnelle standard possède une aire d'effet principale de 2 mètres de rayon et une aire secondaire de 4 mètres de rayon. Dans la zone principale, les cibles subissent des

dommages de 2D2 de manière normale. Alors que celles placées au-delà du disque de 2 mètres de rayon mais à l'intérieur de celui de 4 mètres de rayon subissent les mêmes Dommages Bruts mais le résultat final sera décalé d'un cran vers le bas, une Grave devenant une Légère par exemple.

Dans le même ordre d'idée, une grenade de Mobile Suit possède une aire d'effet principale faisant 20 mètres de rayon et donc une aire secondaire délimitée par un rayon de 40 mètres

Exemple

Profitant de la confusion qui règne dans les rangs ennemis, Novea empoigne sa dernière grenade et la lance aussitôt sur un groupe de Mobile Suits de Zeus déjà bien endommagés. Régulant au passage le déclenchement du détonateur sur une temporisation courte, elle parvient à envoyer sa grenade au beau milieu d'un groupe de quatre MS qui ne parviennent pas à s'éloigner suffisamment pour sortir de l'aire d'effet principale. Avec les Dommages de 2D2, Novea obtient au total un 15 synonyme de Waza-ari pour ses quatre adversaires qui passent tous en Ippon. De plus, deux autres Mobile Suits situés un peu plus loin, dans la zone d'effet secondaire, subissent également un Yuko au passage. Inutile de dire que c'est désormais la débâcle dans le camp adverse et que la mission de protection assignée à l'escouade de Ziben et Novea, bien que des plus délicates, semble finalement être un franc succès.

Chutes & Collisions

Les dommages subis au cours d'une chute ou d'une collision dépendent respectivement de la hauteur de la chute et de la vitesse de la collision ainsi que du type de collision (violente ou amortie).

Dans le cas d'une chute, une bonne réception (nécessitant un jet d'Agilité réussi) permet de réduire les dommages d'un échelon sur la table des Chutes & Collisions (cf. ci-dessous). Cependant, il n'est possible d'effectuer une bonne réception que si la hauteur de chute est inférieure à 6 mètres (sauf si le personnage possède un Don particulier tel qu'Acrobate).

La nature du sol influe sur les dommages causés lors d'une chute : tomber sur une pile de cartons vides, sur du sable ou sur du béton change considérablement la gravité des dommages. Le tableau suivant (Tableau T7P) donne les dommages subis par un personnage lors d'une chute sur un sol dur et pour des collisions violentes et amorties.

Dans le cas des Mobile Suits, c'est le Tableau T7MS qui doit être utilisé. Il est également possible d'effectuer une bonne réception, cette fois-ci pour une hauteur de chute inférieure à 60 mètres. Si celle-ci est réussie, cela permet de réduire les dommages d'un échelon sur la table.

Pour les véhicules légers, c'est le Tableau T7V qu'il faut consulter. Sauf dans le cas d'un exosquelette, il n'est pas possible d'effectuer une bonne réception. En ce qui concerne les ExoSuits et assimilés, il est

possible de réaliser une bonne réception pour une hauteur de chute inférieure à 20 mètres.

T7P

Chutes & Collisions (Personnages)			
Chutes	Collision		Dégâts
	Violente	Amortie	
Hauteur (m)	Vitesse (km/h)		Dommages
2-3	20-25	30-40	0D3
3-6	25-40	40-60	1D1
6-9	40-50	60-75	2D0
9-14	50-60	75-90	2D3
14-20	60-75	90-110	3D1
20-40	75-100	110-150	3D4
40-90	100-150	150-220	4D2
90-150	150-200	220-300	5D0
150+	200+	300+	5D4

Localisation des Dommages

Dans le cadre d'un tir ajusté, il est possible de viser certaines parties vulnérables du corps si la cible est un personnage ou de la carrosserie ou de la coque si la cible est un véhicule, un Mobile Suit ou un vaisseau : en fonction de la taille de la zone visée, le Bonus de Taille (BDT) change (cf. le Tableau T3B). En cas de réussite et si le jet de Dommages est suffisamment élevé, l'attaquant impose alors un Sacrifice à sa cible sur la partie visée. Il ne peut normalement s'agir que d'un sacrifice externe à l'exception de la tête et des membres.

La localisation des Dommages influe aussi sur leur importance et sur leurs conséquences : un dommage en pleine tête ou à un organe vital double les dommages si la cible est un personnage organique ne portant pas de casque ou pas d'armure. Toucher l'arme que porte un adversaire permet de le désarmer et/ou d'endommager l'arme qu'il porte, etc.

Exemple

Alors que la mission semblait être couronnée de succès, Ziben repère sur ses senseurs un Mobile Suit adverse rescapé qui ne se replie pas et met en joue une des navettes fédérales à l'aide son Beam Long Rifle. Il empoigne alors son propre Beam Rifle, pousse ses réacteurs à fond et tire aussitôt sur l'arme de son adversaire afin de l'empêcher de faire feu. Il s'agit donc d'un tir ajusté qui lui impose un malus de -5 alors qu'il n'a plus aucun Atout en main. Mais son adversaire, qui est focalisé sur son action, ne réalisera pas d'Esquive Active. Moins bon qu'en Tir Direct, Ziben n'a que 6 en Tir Visé. Il obtient un 14 sur son jet (9+5) auquel il ajoute 6 et retranche 5, ce qui donne 15 : de quoi passer l'Esquive Naturelle de son adversaire qui vaut 14. Le jet de Dommages donne 11 au total (7+4) : le fusil à particules explose avant que le pilote ennemi ait eu le temps d'appuyer sur la détente. S'il va tout de même falloir rester vigilant, il semblerait que tout danger soit désormais écarté.

09 Examen – Santé & Soins

Des Hauts et des Bas

Au cours de son existence, un personnage voit sa santé et donc son statut évoluer en fonction des péripéties qu'il traverse. Qu'il soit blessé, paralysé, empoisonné, irradié, malade, etc. son statut sera différent de son statut originel lorsqu'il était en pleine forme. Un changement de statut est généralement causé par des dégâts affectant le personnage. Tout un ensemble d'équipements et d'appareils permettent de soigner un personnage mal en point afin d'éviter que son état ne se dégrade et de le remettre sur pied. Les véhicules et Mobile Suits sont logés à la même enseigne et peuvent être endommagés voire détruits. Afin d'éviter d'en arriver là, une maintenance régulière et des réparations appropriées sont incontournables.

États de Santé

Ronds & Croix

Il est possible de cocher les cases d'état de santé de la Fiche de Personnage de deux manières différentes :

- Avec des ronds pour indiquer qu'il ne s'agit que d'un état passager dû à une intoxication, la fatigue, l'alcool, des dégâts causés par une arme non létale...
- Avec des croix pour indiquer qu'il s'agit de blessures causées par une chute, un accident, un poison, une arme létale...

Les coches placées dans une même case sont cumulatives à la fois par type (deux coches de même type en *Légère* donnent une *Grave*, etc.) et entre types différents. Dans ce dernier cas, la croix est placée ou laissée dans l'état le moins grave et le rond dans l'état le plus critique.

Il est donc possible d'avoir les deux types de coche simultanément indiquant que le personnage doit se remettre de deux problèmes différents avant d'être à nouveau en pleine santé.

Asthénie

Lorsqu'un personnage possède un rond en *Grave*, il est affecté dans tous ses jets de Compétences et de Capacités puisque le joueur lance un dé à dix faces de moins, soit la plupart du temps, un seul (1D10) au lieu de deux. Sa capacité de déplacement (cf. Tableau T4P) est divisée par deux. Son Esquive Naturelle est systématiquement malaisée (valeur du bas). En fonction des circonstances, on considérera le personnage comme étant sonné, intoxiqué, épuisé ou ivre.

S'il acquiert un rond en *Critique*, alors il est fort probable que le personnage s'évanouisse. Quoi qu'il en soit, il est incapable de faire quoi que ce soit mais

ses jours ne sont pas en danger, un état associé à un rond ne pouvant pas s'aggraver.

Perdre un rond inscrit dans une case s'effectue naturellement en une à plusieurs heures, en particulier si l'on se repose suffisamment longtemps. Une fois perdu, le rond se déplace dans la case du dessous ou disparaît définitivement s'il était placé en *Légère*.

Blessures

Un personnage peut se retrouver blessé (croix) de plusieurs manières différentes :

- Légèrement blessé à la suite d'une *Légère* (Dommages Effectifs supérieurs à 1), auquel cas il n'est pas affecté par ses blessures superficielles (hématomes, estafilades, saignements légers...).
- Gravement blessé à la suite d'une *Grave* (Dommages Effectifs supérieurs au Seuil Grave ou deuxième *Légère*), auquel cas il est affecté dans tous ses jets de Compétences et de Capacités puisque le joueur lance un dé à dix faces de moins, soit la plupart du temps, un seul (1D10) au lieu de deux. Sa capacité de Déplacement (cf. Tableau T4P) est divisée par deux. Son Esquive Naturelle est systématiquement malaisée (valeur du bas).
- Sévèrement blessé, dans le coma voire à l'agonie à la suite d'une *Critique* (Dommages Effectifs supérieurs au Seuil Critique ou deuxième *Grave*), auquel cas il est neutralisé. Le personnage est à terre et ne peut plus rien faire. Au cas où il serait encore conscient, il peut éventuellement communiquer avec ses coéquipiers. Afin de déterminer si le personnage est conscient, il peut être nécessaire de réaliser un jet de Volonté non modifié face à un Seuil de Difficulté plus ou moins élevé en fonction de l'ampleur des blessures subies.

Urgence Absolue

Un personnage qui se retrouve dans un état *Critique* peut être déclaré à l'*agonie* en fonction de la gravité des blessures qu'il a subies. Dans ce cas, il est urgent de lui administrer des soins intensifs (cf. infra **Soins Intensifs**) sur place ou de l'amener au plus vite dans un établissement médical (hôpital, clinique, centre médical...) car ses heures sont comptées. Parfois, il se peut que ce ne soit qu'une question de minutes.

Afin de gagner de précieuses minutes, il peut être utile voire nécessaire de le placer dans un cocon cryogénique (cf. infra **Cocons Médicaux**) dans le but d'éviter que son état ne se dégrade trop rapidement, le temps que l'on puisse le transférer vers le lieu où il pourra être pris en charge.

Décès

À la suite d'une *Mortelle* ou d'une *Critique* très sévère (dans le cadre d'une attaque destinée à tuer) qu'il n'a pas pu contrer par un *Sacrifice* ou s'il n'a pas été pris en charge suffisamment vite alors qu'il était à l'agonie, le personnage peut être considéré comme mort.

S'il s'agit d'un personnage joueur, *La Chance du Héros* peut intervenir. Il n'est possible d'y recourir, sauf autorisation spéciale du meneur de jeu, qu'une seule fois par partie. *La Chance du Héros* consiste à lancer un dé à dix faces : si le résultat est compris entre 1 et 5, alors le personnage est définitivement mort sauf en cas d'utilisation d'un Don particulier ; si le résultat est compris entre 6 et 10 le personnage a la vie dure et n'est en réalité pas mort mais se trouve dans un état *Critique* et est plongé dans le coma (cf. infra **Coma**). Il est possible de recourir à un second jet si le premier n'a pas été concluant mais c'est tout. Il est toujours triste de perdre un personnage mais ce peut être l'occasion d'en créer un nouveau.

Coma

Un personnage qui a subi une *Critique* particulièrement violente ou qui a réchappé de peu à la mort (cf. supra **Décès**) peut être considéré comme étant dans le coma : il n'est capable d'aucune action et doit être amené de toute urgence dans un centre de soins intensifs (bloc médical, hôpital...) s'il ne s'y trouve pas déjà. Même s'il est soigné, il ne récupérera toutes ses facultés qu'après un certain laps de temps pendant lequel il se trouve dans un état post-comateux où il ne peut provisoirement plus jeter de dés pour ses jets de Compétence et de Capacité et où il se déplace avec beaucoup de difficulté.

Ce laps de temps est déterminé par un jet d'Endurance non modifié contre un Seuil de Difficulté de 15. Si le jet est loupé, cet état durera quelques jours. S'il est réussi il ne durera que quelques heures et s'il est particulièrement réussi (si le jet est supérieur à 20), il ne durera alors que quelques dizaines de minutes voire moins.

Séquelles

En fonction des blessures subies, de leur gravité et de leur nature ainsi que de la manière dont elles ont été prises en charge, il est courant qu'un personnage puisse conserver des **Séquelles** après une *Critique* sévère, un coma ou un *Sacrifice*. Dans ce cas, cela se reflète par la perte d'un certain nombre de points dans diverses Compétences voire en Constitution. Ainsi, une blessure aux mains peut engendrer la perte de points de Dextérité, une blessure aux jambes peut se traduire par une perte de points d'Agilité, un traumatisme psychologique peut entraîner la perte de points de Volonté...

Dans le cadre de séquelles d'ordre mental, il est même envisageable que le pilote puisse perdre,

provisoirement ou définitivement, des points dans certaines de ses Facultés.

Soins & Guérison

Kits Médicaux

La technologie médicale a permis de concevoir des MédiKits (ou MédiKs) compacts et très performants permettant trois utilisations et guérissant à peu près toutes les blessures et maladies connues, les paralysies... S'ils peuvent être utilisés par tout le monde, ils ne permettent cependant de soigner que des personnes légèrement blessées et de stabiliser celles gravement blessées, en leur permettant respectivement d'être à nouveau en pleine santé ou que leur état ne s'aggrave pas.

Afin de permettre à ceux qui n'ont pas de connaissances particulières en médecine de venir en aide aux personnes gravement blessées, des versions plus coûteuses et plus complexes des MédiKits sont apparues. Il s'agit des TraumaKits (ou TraumaKs) qui disposent également de trois utilisations et permettent de soigner les personnes gravement blessées. Ils ne peuvent cependant pas servir à soigner les personnes plongées dans le coma ou à l'agonie (seuls des soins intensifs prodigués au sein d'un établissement spécialisé peuvent s'avérer efficaces).

En outre, celles et ceux qui possèdent le Don avancé *Médecine*, ont la possibilité d'utiliser ces kits de manière plus poussée en ayant la faculté de traiter les personnes gravement blessées avec un MédiKit et les personnes sévèrement blessées avec un TraumaKit dans la mesure où elles ne sont pas dans le coma ou à l'agonie.

Premiers Soins

Ils permettent, pour celles et ceux qui possèdent le Don *Premiers Soins* ainsi qu'une trousse de premiers secours en bon état, de soigner un personnage légèrement blessé (Seuil de Difficulté : 10) ou de stabiliser une personne gravement blessée (Seuil de Difficulté : 15). Selon le cas, la personne sera à nouveau en pleine santé ou ne risquera pas que son état s'aggrave en passant en *Critique*.

Même avec toute la bonne volonté du monde, il est cependant impossible de faire quoi que ce soit pour une personne sévèrement blessée.

Médecine & Chirurgie

Des soins médicaux plus élaborés, qui impliquent notamment de réaliser un diagnostic complet, permettent à celles et ceux qui possèdent le Don avancé *Médecine* et une trousse médicale dans un état correct, de soigner de manière efficace aussi bien les personnes légèrement blessées (Seuil de Difficulté : 10) que celles gravement blessées (Seuil de Difficulté : 15). Il est même envisageable de stabiliser un individu sévèrement blessé tant qu'il n'est

pas dans le coma ou à l'agonie (Seuil de Difficulté : 20).

Lorsqu'il devient inévitable de devoir pratiquer une intervention chirurgicale du fait de blessures particulières ou à la suite d'un Sacrifice, il est alors nécessaire de posséder le Don avancé *Chirurgie* et de disposer d'un cocon chirurgical (cf. infra **Cocons Médicaux**) et du matériel adéquat. En fonction de la complexité de l'opération, le Seuil de Difficulté est plus ou moins élevé.

Cocons Médicaux

Il existe plusieurs types de cocons médicaux, les principaux sont les cocons de régénération, les cocons chirurgicaux et les cocons de décontamination radiale.

– Les cocons médicaux de régénération (CMR) permettent de soigner un personnage ne nécessitant pas d'opération chirurgicale : le personnage est immergé dans un liquide antiseptique et nutritif favorisant la cicatrisation, qui contient bien souvent des centaines de NanoBots médicaux capables de réparer les microlésions internes comme externes.

– Les cocons chirurgicaux permettent d'effectuer tous les types d'interventions chirurgicales connues. Une intervention chirurgicale est par exemple nécessaire lorsqu'il faut remplacer un membre ou un organe par une prothèse bionique.

– Les cocons cryogéniques ont principalement pour but de stabiliser un personnage se trouvant dans un état critique, le temps, par exemple, de le transporter dans un endroit où lui seront administrés des soins intensifs. Ils peuvent également être utilisés pour une mise en quarantaine.

– Les cocons de décontamination radiale (CDR) permettent de soigner toute personne irradiée par différents types de radiations. Une régénération de l'ADN est effectuée et toutes les cellules dégénérées ou suspectes sont éliminées ou remplacées. Ces cocons sont donc également utilisés pour soigner tous les types de cancers.

Soins Intensifs

Ils ne sont prodigués que par des spécialistes au sein d'unités mobiles ou dans des établissements médicaux, équipés de tout le matériel nécessaire : de l'équipement très spécialisé, adapté aux différentes défaillances à pallier. Ces moyens sont généralement mis en œuvre de manière continue par une équipe multidisciplinaire afin de déceler, prévenir et corriger les déséquilibres métaboliques présumés réversibles liés aux blessures et traumatismes subis. Une fois que le patient a été stabilisé, il peut être pris en charge par un autre service pour y suivre des traitements plus classiques ou subir une intervention chirurgicale, le cas échéant.

Guérison Naturelle

Étant donné que l'on ne dispose pas toujours du nécessaire pour apporter des soins approfondis avec du matériel convenable, il est parfois obligatoire de faire avec les moyens du bord et de compter sur la guérison naturelle.

Si le personnage, dont l'état a été stabilisé, se repose correctement, fait un minimum d'efforts et est convenablement suivi, il parvient à récupérer en un certain laps de temps :

- Légère à Indemne : en 24 heures.
- Grave à Légère : en 4 à 7 jours en réussissant un jet d'Endurance ≥ 10 (non modifié).
- Critique à Grave : en 3 à 5 semaines en réussissant un jet d'Endurance ≥ 15 (non modifié).

Pour un personnage en *Grave*, en cas de jet d'Endurance très raté, c'est-à-dire que le résultat est inférieur ou égal à 5 (non modifié), l'état de santé se dégrade et passe en *Critique*.

En cas de blessure *Critique*, si le jet d'Endurance est très raté, correspondant à un résultat inférieur ou égal à 10 (non modifié), l'état de santé peut se dégrader et le personnage peut se retrouver à l'agonie (cf. supra **Urgence Absolue**).

Intégrité d'un Véhicule

Ronds & Croix

Dans le cas d'un véhicule (voiture, vaisseau, Mobile Suit...), il est également possible de cocher les cases d'état de sa Fiche avec des ronds et des croix. Dans le premier cas, il s'agit de dégâts causés par des impulsions électromagnétiques (IEM) qu'elles soient d'origine naturelle ou générées par des armes de type *Impulse Rifle* ou des grenades IEM. Dans le second cas, une croix peut aussi bien symboliser des dégâts subis au cours d'une collision ou à la suite d'un tir ou d'un coup reçu que l'absence prolongée d'une maintenance digne de ce nom.

Au même titre que pour les personnages, les coches sont cumulatives : une deuxième coche du même type en *Yuko* / *Léger* implique, si aucun Sacrifice n'est consenti dans le cas des croix, de cocher la case du *Waza-ari* / *Grave*. Lorsque les coches sont de types différents, la croix est placée ou laissée dans l'état le moins grave et le rond dans l'état le plus critique.

Performances Réduites

Un véhicule peut se retrouver endommagé ou entravé de plusieurs manières différentes :

- Légèrement endommagé ou entravé à la suite d'un *Yuko* ou d'un *Léger* (Dommages Effectifs supérieurs à 1), auquel cas il est rarement affecté par ses dommages superficiels (tôles froissées, impacts...).

Les véhicules vulnérables peuvent cependant pâtir dès ce stade des problèmes décrits ci-après.

– Gravement endommagé ou entravé à la suite d'un *Waza-ari* ou d'un *Grave* (Dommages Effectifs supérieurs au Seuil Grave ou deuxième *Yuko*), auquel cas il est généralement affecté dans tous ses jets de Capacités puisque le joueur lance un dé à dix faces de moins, soit la plupart du temps, un seul (1D10) au lieu de deux. Sa capacité de Déplacement est divisée par deux. Son Esquive Naturelle est systématiquement malaisée (valeur du bas). Seuls des véhicules dotés de protections renforcées tels que les Mobile Suits ou les Blindés ne subissent pas de pénalité. À l'inverse, les véhicules vulnérables peuvent être neutralisés dès ce stade comme décrit ci-après.

– Sévèrement endommagé ou entravé à la suite d'un *Ippon* ou d'un *Critique* (Dommages Effectifs supérieurs au Seuil Critique ou deuxième *Waza-ari*), auquel cas il est neutralisé. Le véhicule n'est plus fonctionnel même s'il n'est pas obligatoirement détruit (en particulier dans le cas de dommages IEM). Au cas où il n'est pas encore détruit, il est possible de l'évacuer avant qu'il ne s'embrace ou n'explose en fonction de ce qu'il contient (hydrocarbures, réacteur OGK, explosifs, munitions...). Les véhicules vulnérables sont détruits dès ce stade.

– Détruit ou Anihilé à la suite d'un *Nijū* ou d'un *Mortel* (Dommages effectifs supérieurs au Seuil Mortel) auquel cas il est soit pulvérisé, soit rendu totalement inopérant, l'ensemble de ses circuits étant définitivement anéantis.

Réactivation

Perdre un rond inscrit dans une case s'effectue naturellement en un laps de temps qui peut aller de quelques secondes à plusieurs minutes, en fonction de l'importance de la perturbation électromagnétique. Une fois perdu, le rond se déplace dans la case du dessous ou disparaît définitivement s'il était placé en *Yuko* / *Léger*.

Afin de sortir d'un état entravé au plus vite, il est également possible de tenter une réactivation forcée en réussissant un jet de Protection (Défense + Empathie ou Défense + Perception) contre un Seuil de Difficulté qui dépend de l'ampleur des dégâts non destructifs subis par le véhicule.

Réparations

Tant qu'un véhicule ou un vaisseau est considéré comme réparable, il est envisageable de se lancer dans des réparations plus ou moins longues et coûteuses qui vont permettre de le remettre en état de manière intégrale ou partielle, afin de lui permettre de retrouver un état d'intégrité meilleur que le précédent. Cela nécessite de l'espace (atelier, hangar, cale sèche...), du matériel (outillage, kits de réparation...), du savoir-faire et, bien souvent, des pièces de

rechange, en fonction des dégâts subis et des pannes qui se sont produites. En particulier, les différents Sacrifices qui ont pu être consentis vont nécessiter un remplacement complet de la pièce ou de l'organe sacrifié.

Dans le cas d'un véhicule ayant subi un *Ippon* ou un *Critique* particulièrement sévère, il est possible qu'il ne soit plus réparable, ayant été réduit à l'état d'épave. Il est cependant généralement possible de récupérer quelques pièces et composants qui pourront servir de rechange pour retaper un véhicule du même type.

Un véhicule qui subit un *Nijū* ou un *Mortel* de type classique est irrémédiablement détruit et il est très rare que l'on puisse récupérer quoi que ce soit. Cependant, s'il s'agit d'un dégât de type IEM, alors il reste possible de récupérer les pièces mécaniques, le reste étant irrécupérable.

10 Explosions – Armes & Protections

Équipement de Combat

Si le Solar Century traverse actuellement une longue période de guerre froide, il ne fait désormais aucun doute pour la plupart des observateurs que cela ne va pas durer bien longtemps. Nul ne sait exactement quand les hostilités seront déclenchées mais ce n'est vraisemblablement plus qu'une question de mois voire de semaines ou même de jours. En prévision des affrontements à venir, chacun des camps fourbit ses armes...

Caractéristiques Générales

Dommages

Ce sont eux qui définissent les dégâts causés par une arme. Ils sont définis par un code de Dommages (DMG) exprimé sous la forme d'un code spécifique. Dans ce cas, les sigles 1DX et 2DY signifient respectivement qu'il faut lancer un dé à dix faces et ajouter X au résultat ou jeter deux dés à dix faces les additionner et ajouter Y à la somme obtenue. Dans le même ordre d'idée, 0D4 signifie qu'on ne jette pas de dé et qu'on prend directement 4 comme valeur de Dommages.

Lorsqu'un + suit un code de Dommages, cela signifie que l'arme en question fonctionne comme si elle appartenait à la catégorie supérieure. Les décalages de dégâts devront donc être ajustés en conséquence. Dans ce cas, le sigle XDY+ signifie qu'il faut lancer X dés à dix faces et ajouter Y au résultat puis, une fois les Dommages Effectifs calculés, ils devront être appliqués comme si la catégorie de l'entité qui a causé les dommages était celle située un cran au-dessus.

Lorsqu'un ° suit un code de Dommages, cela signifie qu'ils correspondent à des armes non létales (pour les personnages) ou non destructives (pour les véhicules). Dans ce cas, le sigle XDY° signifie également qu'il faut lancer X dés à dix faces et ajouter Y au résultat puis comparer les Dommages Bruts aux Seuils de Vie de la cible. Si des blessures ou dégâts sont infligés, alors ils sont indiqués par un rond dans la case appropriée pour les distinguer des dommages classiques auxquels correspond une croix.

Portée

La valeur de Portée d'une arme permet d'avoir une idée de l'ordre de grandeur de la distance jusqu'à laquelle elle peut tirer. La Portée est exprimée par une abréviation. Par exemple, CP signifie Courte Portée et correspond à une portée de 2 à 20 mètres. Une arme pouvant tirer à Courte Portée possède une précision telle qu'elle permet de toucher une cible se situant à une distance d'environ 20 mètres du tireur.

Une arme peut bien évidemment tirer à une portée inférieure à sa portée maximale. Une arme pouvant

tirer à Courte Portée peut par exemple tirer à Bout Portant (BP, de 0 à 2 m). Par ailleurs, on considère qu'une arme peut toucher une cible jusqu'à une distance égale à environ deux fois, deux fois et demi sa portée nominale (40 à 50 mètres en l'occurrence) au prix de dommages réduits (Demi-Dommages). Les Tableaux T2 donnent les principales portées et les Bonus de Portée (BDP) associés.

Les armes prévues pour le combat rapproché possèdent une portée d'usage notée CR (Combat Rapproché) qui correspond à la portée BP pour les personnages et CP pour les Mobile Suits. On trouve dans cette catégorie des armes de jet qui peuvent, en outre, être lancées sur un adversaire à une portée immédiatement supérieure au CR : CP pour les personnages, MP (Moyenne Portée, de 20 à 200 m) pour les Mobile Suits. Enfin, il existe des armes longues, telles les armes d'hast, qui peuvent toucher à une portée CR+ qui vaut le double la portée CR, soit 4 ou 40 m.

Protection

Un équipement protecteur possède une valeur de Protection plus ou moins élevée qui se présente sous la forme PX où X désigne le score de protection accordé par l'équipement. Ainsi une armure ayant une caractéristique P2 permettra de soustraire deux points au résultat du jet de Dommages de l'attaquant, les Dommages Bruts. Une fois que toutes les Protections applicables ont été soustraites, on obtient la valeur de Dommages Effectifs qui doit être comparée aux Seuils de Vie de la cible.

Sacrifice

Les armes et protections sont également définies par leur valeur de Sacrifice, sous la forme S1, S2 ou S3. Un équipement ayant une valeur de Sacrifice S2 permet ainsi d'éviter une *Grave* / un *Waza-ari* ou une *Légère* / un *Yuko* lorsqu'il est sacrifié.

Utilisations

En fonction de leur volume et de leur masse, les différents types d'armes vont impliquer diverses façons de les utiliser : à une ou deux mains, portées ou placées sur un support de tir...

Armes Légères

De petite taille et ayant par conséquent une masse très réduite, ce sont des armes qui sont faites pour être manipulées à une main même s'il n'est pas impossible d'utiliser ses deux mains dans certains cas. De plus, elles sont assez facilement dissimulables sous des vêtements, dans des sacs, des bagages...

À l'échelle des personnages, il s'agit des armes blanches légères (couteaux, dagues, matraques...) et des armes de poing (AP). Du côté des Mobile Suits, on retrouve dans cette catégorie toutes les armes ayant une valeur de Sacrifice S1 : les Beam Daggers et Beam Sabers ainsi que les Beam Handguns et assimilés.

Armes Moyennes

Ce sont des armes ayant une taille conséquente qui nécessitent d'être utilisées à deux mains afin d'en tirer le plein potentiel. Il est cependant envisageable de les utiliser à une main mais avec un malus de -5 sur le jet de Compétence ou de Capacité. Il est relativement difficile de les dissimuler même si cela reste possible en faisant preuve d'ingéniosité.

À l'échelle des personnages, il s'agit des armes blanches moyennes (machette, hache...) et des armes d'épaule (AÉ). Du côté des Mobile Suits, on retrouve dans cette catégorie toutes les armes ayant une valeur de Sacrifice S2 : les Beam Rifles et assimilés (Net Gun, Impulse Rifle...).

Armes Lourdes

Ces armes particulièrement encombrantes et massives ne sont utilisables qu'à deux mains, avec obligatoirement un malus de -5 sauf s'il est possible de les poser sur un appui dans le cas des armes à distance. Bien évidemment, il est quasiment impossible de dissimuler ce genre d'armes.

À l'échelle des personnages, il s'agit des armes blanches lourdes (hache à deux mains, nodachi...), des armes d'hast (lances, naginata...) et des armes lourdes portables (ALP). Du côté des Mobile Suits, on retrouve dans cette catégorie toutes les armes ayant une valeur de Sacrifice S3 : les Lite Beam Cannons et les Beam Bazookas.

Armes Ultra Lourdes

Rares et complexes à mettre en œuvre, ces armes doivent obligatoirement être utilisées sur un support temporaire ou permanent, de type bipied et trépied notamment.

À l'échelle des personnages, il s'agit des armes lourdes transportables (ALT). Du côté des Mobile Suits, on retrouve dans cette catégorie les armes ayant une valeur de Sacrifice S4. Elles sont tellement massives qu'elles ne peuvent pas être utilisées telles quelles par un Mobile Suit standard : cela nécessite un équipement particulier ou l'utilisation d'un support dédié.

Combinaisons

Boucliers & Armes

Les Mobile Suits ont la possibilité de combiner l'utilisation de protections portatives, généralement

des boucliers, avec celle d'armes légères ou moyennes. C'est ainsi qu'il est possible de cumuler sur un même bras, un bouclier léger (S1) avec une arme moyenne (S2), un bouclier standard (S2) avec une arme légère (S1) ou juste un bouclier lourd (S3) ou une arme lourde (S3). La somme des sacrifices doit donc être au maximum de 3 sur un même bras.

Boucliers & Systèmes

Les boucliers étant montés sur un des avant-bras du Mobile Suit, il n'est possible de les installer que sur les avant-bras qui sont dépourvus de Système. Les lance-grenades en version armes montées sont généralement installés sur l'un des avant-bras ce qui empêche de greffer un bouclier sur le même emplacement. Il n'est pas non plus possible de monter plusieurs boucliers sur le même bras, pour la même raison.

Armes Individuelles

Il s'agit de toutes les armes qui peuvent être utilisées par les personnages pour attaquer et se défendre à leur échelle.

Désignation	Dommages	Portée	Sacrifice
Phaseur	2D0	CP	S1
Phaseur lourd	2D2	CP	S1
Phaseur d'assaut	2D4	MP	S2
Phaseur d'assaut K2	2D6	MP	S2
Banger	2D0°	CP	S1
Banger lourd	2D2°	CP	S1
Banger d'assaut	2D4°	MP	S2
Beamer standard	1D4+	MP	S3
Beamer lourd	1D6+	MP	S3
Couteau de combat	2D1	BP/CR	S1
Grenade	2D2	CP	-
Lance-grenades	-	MP	S2

Phaseurs : des armes à distance utilisant un faisceau laser, très répandues au sein des différentes branches des armées de la Fédération sous leur version arme de poing ou fusil d'assaut (Phaseur d'assaut). Précises et létales, elles laissent peu de chance de survie à une personne dépourvue d'armure.

Bangers / Paralysants : des armes assommantes non létales principalement utilisées par les forces de l'ordre pour calmer les plus récalcitrants sans risquer de les tuer. Les Bangers peuvent également être utilisés par les militaires lorsqu'ils ont besoin de capturer des hostiles ou de libérer des otages.

Beamers / Boomers : des armes lourdes portatives dérivées des Beam Rifles utilisés par les Mobiles Suits. Malgré une forte miniaturisation, ces armes sont particulièrement lourdes et encombrantes et nécessitent d'être utilisées à deux mains. Elles

peuvent infliger des pleins dommages à des véhicules mais imposent un malus de -5 à ceux qui les utilisent.

Grenades : une arme explosive généralement lancée à la main permettant d'infliger des dommages dans un rayon de deux mètres. Les grenades sont disponibles en de très nombreuses variantes : incendiaires, chimiques, assourdissantes, paralysantes... Elles peuvent également être tirées à l'aide de lance-grenades qui permettent de multiplier la portée de tir par dix. Elles existent en versions classique et IEM.

Protections Individuelles

Tout un ensemble d'équipements destinés aux personnages afin de leur offrir une protection efficace contre des attaques adverses ou en cas d'accident.

Désignation	Protection	Sacrifice
Combinaison spatiale	P1	S1
Combinaison renforcée	P2	S2
Gilet protecteur	P1	S1
Gilet renforcé	P2	S2
Casque protecteur	P1	S1
Casque lourd	P2	S2
Armure de combat légère	P3	S2
Armure de combat standard	P4	S2
Armure de combat lourde	P5	S3
Hard Suit	P4	S3
Hard Suit Plus	P5	S3
Scaphandre spatial	P3	S2
Scaphandre de combat	P4	S3

Combinaisons : il s'agit des différents modèles de combinaisons spatiales utilisées par les pilotes, les techniciens et les ouvriers. On les surnomme Normal Suits ou encore Pilot Suits lorsqu'elles sont utilisées par les pilotes de Mobile Suits.

Gilets protecteurs : ils se présentent sous la forme de gilets légers pouvant être portés sous des vêtements suffisamment amples. Ils n'offrent pas une protection aussi bonne que les armures mais peuvent tout de même sauver des vies et s'avèrent assez discrets. Ils sont couramment utilisés par les forces de l'ordre.

Armures de combat : bien plus résistantes que les combinaisons et les gilets protecteurs, elles offrent une protection de tout premier plan et recouvrent tout ou partie du corps. Elles sont principalement utilisées par les militaires et les forces spéciales.

Hard Suits : ce sont des armures de combat avancées proches des exosquelettes proposant une excellente protection et qui sont équipées d'armes intégrées, de systèmes de détection et de visée. Elles sont conçues pour être facilement équipées d'un Vernier dorsal et d'ailerons déployables leur permettant de s'élever dans les airs et de voler à une altitude d'environ 200 mètres sur une planète à forte gravité.

Scaphandres spatiaux : pour les longues sorties dans l'espace, il est nécessaire de se munir d'un scaphandre doté d'une protection correcte à la fois

face aux débris errants et face aux radiations. Par ailleurs, ils sont équipés de bottes magnétiques et d'une bombonne d'oxygène sous 500 bars de pression permettant de tenir environ une heure ainsi que d'une réserve de deux litres d'eau.

Armes de Mobile Weapons

Tout un choix d'armes spécifiquement développées pour les Mobile Weapons, avec une puissance de feu suffisante pour endommager voire détruire des méchas blindés faisant une vingtaine de mètres de hauteur.

Désignation	Dommages	Portée	Sacrifice
Poing (bras)	0D3	CR	S2
Pied (jambe)	0D4	CR	S2
Vulcan (tête)	0D5	MP	S1
Beam Handgun	1D0	MP	S1
Beam Rifle	1D4	LP	S2
Beam Rifle Plus	1D5	LP	S2
Beam Long Rifle	1D5	TLP	S2
Beam Dagger	1D2	CR	S1
Beam Saber	2D0	CR	S1
Beam Saber Plus	2D1	CR	S1
Net Gun	-	MP	S2
Impulse Rifle	1D4°	LP	S2
Lite Beam Cannon	1D5+	LP	S3

Vulcan : il s'agit d'une arme conventionnelle tirant des obus de 60 mm généralement placée dans la tête des Mobile Suits et permettant d'abattre des petites cibles peu protégées telles que les missiles ou les véhicules légers. Les Vulcans sont généralement montés par deux, de chaque côté de la tête.

Beam Handgun : l'arme à distance de base, principalement utilisée par la police urbaine avec les Mobile Patrols. Pas très puissant mais déjà capable de faire de jolis trous dans le blindage d'un MS adverse, le Beam Handgun reste une arme de deuxième dotation bien pratique.

Beam Rifle : l'arme à distance par excellence. Puissante, précise et dotée de munitions quasiment illimitées tant que le réacteur OGK du Mobile Suit est en état de marche. C'est l'arme de base de quasiment tous les Mobile Suits militaires.

Beam Dagger : arme de contact légère, elle n'est pas aussi performante que le Beam Saber avec sa lame courte, mais permet tout de même de faire de jolis dégâts aux Mobile Suits les moins résistants.

Beam Saber : l'arme définitive pour le combat au corps à corps entre robots de vingt mètres. Puissant, maniable et léger, le Beam Saber, s'il est bien utilisé, est tout simplement capable de découper un Mobile Suit de soixante tonnes en un seul coup.

Net Gun : comme son nom l'indique, cette arme, qui possède un gabarit similaire à un Beam Rifle, tire de larges filets afin de piéger, immobiliser et neutraliser l'ennemi plutôt que de le détruire. Habituellement utilisé dans des missions d'embuscade et de capture.

Impulse Rifle : possédant une apparence extérieure très proche de celle du Beam Rifle, ce fusil à impulsion électromagnétique est principalement conçu pour neutraliser les cibles adverses voire les capturer sans les avoir endommagées structurellement.

Beam Cannon : la famille des canons à particules OGK utilisés par les vaisseaux de guerre ou qui protègent les stations et colonies. La version Lite, portable, peut être utilisée par les Mobile Suits afin d'avoir la possibilité de causer des dommages significatifs à des bâtiments de guerre dont le blindage est trop épais pour qu'ils puissent être inquiétés par les tirs de Beam Rifles ou les coups de Beam Sabers.

Projectiles & Lanceurs

Ils peuvent, pour la plupart, être utilisés aussi bien par les Mobile Weapons, que les blindés, l'artillerie et les chasseurs spatiaux ou atmosphériques.

Désignation	Dommages	Portée	Sacrifice
Grenade	2D2	MP	-
Lance-grenades	-	LP	S2
Roquette	2D5	TLP	-
Lance-roquettes	-	-	S2
Missile léger	2D2	ULP	-
Missile lourd	3D2	ULP	-
Lance-missiles léger	-	-	S2
Mine magnétique	2D2	-	-
Largueur de mines	-	-	S2

Grenades : des versions à l'échelle 10 des grenades utilisées par les soldats, capables d'occasionner d'importants dommages à des Mobile Suits dans un rayon de 20 mètres. Elles peuvent aussi bien être lancées à la main qu'être tirées à l'aide d'un lance-grenades. Elles existent en versions classique et IEM.

Roquettes : des projectiles autopropulsés dotés d'une charge explosive un peu plus puissante que ce qui est utilisé pour les grenades mais sans effet dispersif. À l'aide d'un lance-roquettes, il est possible de tirer sur des cibles situées à plusieurs dizaines de km.

Missiles : en plus d'être autopropulsé, le missile est guidé soit par ses propres senseurs, soit via un guidage à distance assuré par le Mobile Weapon ou un allié, en direction de la cible qui a été verrouillée au préalable. En version légère, il dispose d'un explosif légèrement moins puissant que celui de la roquette mais possède une portée utile dix fois plus importante.

Mines magnétiques : des armes explosives se présentant sous la forme d'un cylindre de faible épaisseur doté d'électro-aimants afin de venir se fixer sur la carrosserie d'un véhicule, la coque d'un vaisseau ou sur un Mobile Suit. Si le véhicule en question n'est pas identifié comme un allié, alors le détonateur se déclenche immédiatement. Dans le cas

contraire, la mine se démagnétise. Elles sont le plus souvent répandues dans l'espace, mais potentiellement sur tous les types de terrains à l'aide d'un largueur de mines.

Protections de Mobile Weapons

Toute une gamme de protections destinées aux Mobile Weapons afin de renforcer leur capacité à encaisser de puissantes attaques sans broncher.

Désignation	Protection	Sacrifice
Bouclier léger	P1	S1
Bouclier standard	P2	S2
Bouclier lourd	P3	S3
Light Stiffeners	P1	S1
Medium Stiffeners	P2	S1
Heavy Stiffeners	P3	S1
Light Armor	P2	S2
Standard Armor	P3	S2
Composite Armor	P3	S2
Heavy Armor	P4	S2
Fortress Armor	P5	S3
Full Armor	P6	S4
I-Field	P1	S1
I-Field Plus	P2	S1
I-Shield	P1	S1

Boucliers : l'élément défensif de base dont l'écrasante majorité des Mobile Suits est dotée. Il est généralement fixé directement sur l'avant-bras du Mobile Suit, lui permettant par conséquent d'utiliser sa main pour tenir une arme légère ou en appoint pour tirer au Beam Rifle. Sans apporter une protection énorme, il permet de limiter les dégâts.

Renforts (Stiffeners) : tout un ensemble de pièces protectrices qui viennent s'adapter au niveau des zones vulnérables du Mobile Suit afin de proposer un surcroît de protection tout à fait correct. Il est cependant relativement facile d'en trouver la faille.

Armures (Armors) : lorsqu'il est nécessaire de bénéficier d'une protection digne de ce nom, les armures deviennent très vite incontournables. Elles ajoutent une surépaisseur de blindage appréciable sur l'ensemble du Mobile Suit le rendant dès lors bien plus résistant face à tout type d'attaque. En particulier, du fait de leurs structures intégrant un maillage métallique stratifié, elles offrent une bonne protection face aux divers types d'impulsions électromagnétiques qu'il s'agisse de phénomènes naturels ou d'armes de type Impulse Rifle.

Full Armor : bien plus qu'une simple armure, il s'agit d'une intervention intrusive qui nécessite une reconfiguration complète du Mobile Suit afin de le transformer en tank anthropomorphe. Ce type de dispositif ne présente aucune faille.

I-Fields : ces champs de force protecteurs sont générés tout autour du Mobile Suit sous la forme d'une sorte d'ellipsoïde invisible. Le complément idéal aux boucliers et aux armures afin d'offrir une protection optimale, en particulier sur les champs de bataille les plus chaotiques.

I-Shields : basés sur la technologie des I-Fields, ils se présentent sous la forme d'un bouclier circulaire généré par un champ de force à particules OGK. Encore au stade de prototypes, ils offrent une protection équivalente à un bouclier léger.

1 1 Extras – Équipements & Services

Une Grande Diversité

Parce qu'il est impensable de partir en mission ou de se lancer dans une tâche de longue haleine sans disposer de l'équipement approprié, il est important de faire l'acquisition du bon matériel au meilleur prix lorsque celui-ci n'est pas fourni d'office. Cela nécessite cependant de parvenir à se frayer un chemin au sein de l'offre foisonnante de produits et d'options disponibles à travers le Système solaire. Dans le même ordre d'idée, face à la multitude de services existants, il est nécessaire de savoir faire le tri et de sélectionner les plus adaptés à ses besoins et à son budget.

Caractéristiques Générales

Certaines caractéristiques décrivant les divers équipements sont communes à tous les équipements. Il s'agit de la désignation, du prix H.T. et de la légalité.

Désignation

Il s'agit de l'appellation principale de l'objet. Il existe parfois plusieurs appellations pour un même produit en fonction des régions et des fabricants. Dans ce cas, la désignation donnée est l'appellation la plus courante.

Prix H.T.

Il s'agit du prix hors taxe de l'article. Dans la plupart des cas, il faut ajouter les taxes locales (compter un surcoût de 10 à 20%) : en général la taxe de la région économique à laquelle il faut parfois ajouter la taxe de la ville ou de la colonie et certaines fois des taxes spéciales d'origines inconnues bien souvent surnommées « taxes du touriste » étant donné qu'elles sont généralement plus élevées pour les personnes de passage que pour les locaux. Dans les zones franches ou les zones défiscalisées (en particulier dans l'espace), il est généralement possible de payer le prix H.T. Il est généralement possible de négocier les prix, en particulier pour des achats groupés ou à partir d'un certain montant, mais les vendeurs sont plutôt doués dans ce domaine et il est rare de parvenir à obtenir grand-chose, en fait il est bien plus fréquent de se faire avoir en croyant faire une bonne affaire. Tous les prix sont donnés en Crédits fédéraux (C) ou en millions de Crédits (MC).

Légalité d'un Objet

Cette caractéristique permet de savoir si un objet est légal ou non dans une zone donnée. La légalité 0 correspond aux objets toujours légaux quel que soit l'endroit où l'on se trouve. Ce sont les seuls objets autorisés dans les lieux sous haute surveillance

(les lieux de légalité 0). La légalité 1 concerne des objets légaux mais pouvant posséder un usage dangereux, c'est pourquoi il existe parfois des restrictions concernant leur utilisation. La légalité 2 correspond à des objets à la frontière entre la légalité et l'illégalité : ils sont parfois tolérés mais c'est assez rare. Les objets de légalité 3 et 4 sont illégaux, ils ne sont que très rarement tolérés. La légalité 5 est attribuée aux objets totalement illégaux. Ils ne sont tolérés nulle part sauf dans les zones franches (l'espace, certains astroports, les zones de non-droit...). Une personne interpellée en possession d'un objet de légalité 5 risque de graves peines dans la majeure partie des planètes et colonies.

La légalité sert également à désigner, lorsqu'elle concerne un lieu, la légalité maximale autorisée en ce lieu. Par exemple, une planète ou une colonie possédant une légalité 2 autorise ainsi aux individus la détention d'objets de légalités 0, 1 et 2. Sur cette même planète, une ville de légalité 1 n'autorisera plus la détention d'objets de légalité 2. Les zones franches sont ainsi considérées comme étant de légalité 5.

Qualité & Options

Les prix indiqués pour les différents articles et services sont les prix de base lorsqu'ils sont uniques. Pour des équipements de qualité supérieure, il peut être nécessaire d'ajouter de 20% à 100% à ces prix de référence, parfois plus. Cela permet de bénéficier de meilleures performances et/ou d'une fiabilité et d'une durabilité supérieures. Dans certains cas, une fourchette est indiquée pour donner un ordre d'idée quant aux différents tarifs qui peuvent être proposés. Bien évidemment, il est également parfois possible d'opter pour des produits de moins bonne qualité (moins performants ou à la fiabilité aléatoire) afin de les payer moins cher.

De la même manière, bénéficier d'options supplémentaires augmente les tarifs des équipements, parfois de manière conséquente. S'il est nécessaire qu'un appareil soit étanche et ainsi capable d'aller jusqu'à une certaine profondeur sous l'eau, le tarif peut facilement être multiplié par deux ou par trois en fonction de la profondeur et du type de liquide, plus ou moins corrosif.

Disponibilité

Parmi les différents produits existants dans le Système solaire, tous ne sont pas forcément facilement disponibles. De plus, certains équipements faciles à trouver peuvent nécessiter de disposer de permis ou d'autorisations qui sont généralement limités à certains lieux ou zones d'activités (cf. infra **Permis & Autorisations Spéciales**). C'est notamment le cas des armes létales. La disponibilité d'un produit dépend ainsi de nombreux facteurs dont les plus importants sont le type de produit, la rareté du

produit à relier éventuellement avec sa légalité, l'approvisionnement local, le tarif du produit...

Certains types de produits moins courants que d'autres ont ainsi une disponibilité moins bonne, ce qui conduit par conséquent à un certain temps d'attente qui peut atteindre plusieurs jours voire plusieurs semaines. Certains produits ne sont ainsi disponibles que sur commande ce qui donne un délai d'au moins une semaine parfois plusieurs, délai qui peut aller jusqu'à durer plusieurs mois dans certains cas.

Le tarif du produit influe également sur sa disponibilité. En effet, les produits courants (généralement dits de grande consommation) immédiatement disponibles sont en général vendus à des prix ne dépassant pas les 1 000 Crédits. Pour les produits vendus à des prix plus élevés, comme c'est le cas des véhicules par exemple, une certaine attente peut être nécessaire car il est bien souvent nécessaire de les commander à moins d'opter pour un produit en stock ou en concession (le choix étant alors plus limité).

Enfin, la rareté du produit influe logiquement sur sa disponibilité. Cette rareté peut être la conséquence de causes très diverses. Elle peut ainsi être liée à la légalité du produit qui n'est pas en accord avec celle de la zone d'achat, auquel cas, il est alors nécessaire de passer par le marché noir. La rareté d'un produit peut dépendre de sa complexité technologique qui empêche d'en produire suffisamment pour répondre à la demande. Elle peut également être liée à des problèmes d'importations du produit en question. Ces problèmes peuvent être permanents ou provisoires en fonction des planètes ou des colonies.

La très grande majorité des planètes, des lunes et des colonies sont très dépendantes des échanges économiques et commerciaux qu'elles entretiennent avec d'autres régions économiques. Ainsi en cas de conflit dans la zone de provenance d'un produit (et à plus forte raison en cas de conflit avec cette colonie ou cette planète), il se peut que l'importation du produit en question soit perturbée, parfois au point qu'il ne soit tout simplement plus importé. La piraterie spatiale peut également affecter l'importation (ainsi que les exportations d'ailleurs) de produits en tous genres.

Permis & Autorisations Spéciales

Restrictions

Il existe un certain nombre de permis et d'autorisations spéciales permettant de posséder des objets de légalité plus élevée que la légalité permise. Cependant ces permis sont rares et généralement assez difficiles à obtenir. En outre, ils nécessitent obligatoirement d'être enregistrés. De tels permis ne sont ainsi délivrés que très rarement, soit directement par un gouvernement pour des agents spéciaux, soit de façon provisoire et après une enquête judiciaire assez poussée pour des particuliers ayant fait une demande et ayant une bonne raison de posséder un tel permis. Dans ce dernier cas, il ne peut s'agir, sauf exception, que d'un permis de type L+1.

Permis

Les permis de légalité augmentée permettent de posséder et d'utiliser des objets de légalité supérieure dans des zones de légalité 1, 2 ou 3. Dans le cas du permis L+1, les objets utilisés peuvent avoir respectivement des légalités allant jusqu'à 2, 3 et 4. Dans le cas rare du permis L+2, les objets utilisés peuvent avoir respectivement des légalités allant jusqu'à 3, 4 et 5. Les permis de chasseurs de primes ne sont délivrés qu'aux titulaires de cartes de chasseurs de primes (délivrées par les guildes) et permettent d'utiliser certains objets ayant une légalité +1. Il s'agit donc d'une restriction de permis L+1. D'autres permis de ce type, tels que les permis de port d'armes, existent et autorisent les personnes qui les possèdent à détenir et à se servir d'armes ayant une légalité supérieure à la légalité courante, il s'agit donc également de restrictions de permis de type L+1 ou L+2.

Autorisations Spéciales

Les autorisations spéciales, plus courantes mais tout de même assez rares, sont spécifiques et ne concernent qu'un objet ou un groupe restreint d'objets de légalité supérieure à la légalité de la zone (rarement plus qu'une légalité +1) qu'une personne peut posséder avec cependant des restrictions quant à leur utilisation. De telles autorisations sont toujours inscrites sur les fichiers des bases de données des forces de l'ordre locales. Il s'agit par exemple d'autorisations concernant des équipements radioactifs.

Catégories

Au sein du Système solaire, on trouve un nombre faramineux d'équipements et de services de toutes sortes. Afin de s'y retrouver facilement, ils sont regroupés dans ce chapitre au sein de plusieurs grandes catégories : Armes & Explosifs (armes de poing, armes lourdes, armes blanches, explosifs...), Armures & Protections (gilets, casques, scaphandres...), Vêtements & Bagages (courants, spécialisés, combinaisons, sacs...), Matériel médical (médicaments, kits médicaux, cocons...), Outillage (outils et kits de réparation), Matériel informatique (ordinateurs, visiosystèmes, SatSys...), Télécommunications (SmartComs, GéoComs, SatComs...), Robotique & Implants (robots, drones, prothèses...), Énergie (cellules et générateurs à fusion), Matériel de survie (couchages, tentes), Espionnage (traceur, micro espion, caméras...), Matériel divers (cordes, extincteurs, accessoires...) et Services (restauration, hôtels, transports, soins médicaux, sécurité...).

Équipements

Armes & Explosifs

Les armes et explosifs sont décrits en détail dans le chapitre précédent, en particulier en ce qui concerne les Dommages et les Portées usuelles.

Armes Individuelles

Il s'agit des différentes armes qui peuvent être utilisées par un personnage, allant du simple couteau de combat au phaseur en passant par le Beamer lourd.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Phaseur	500 C	2
Phaseur lourd	700 C	2
Phaseur d'assaut	1 000 C	3
Phaseur d'assaut K2	1 200 C	3
Banger	300 C	1
Banger lourd	500 C	1
Banger d'assaut	700 C	2
Beamer standard	1 200 C	4
Beamer lourd	1 500 C	4
Couteau de combat	100 C	2
Grenade	300 C	3
Lance-grenades	500 C	2

Armes de Mobile Weapons

Tout un ensemble d'armes prévues pour pouvoir être utilisées par les Mobile Patrols et les Mobile Suits.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Beam Handgun	1,5 MC	5
Beam Rifle	2 MC	5
Beam Rifle Plus	2,1 MC	5
Beam Long Rifle	2,5 MC	5
Beam Dagger	1 MC	5
Beam Saber	2 MC	5
Beam Saber Plus	2,1 MC	5
Net Gun	1,5 MC	4
Impulse Rifle	2 MC	5
Lite Beam Cannon	4 MC	5

Projectiles & Lanceurs

Toute une gamme d'explosifs et de projectiles ainsi que leurs lanceurs associés pouvant être utilisés sur des véhicules militaires, des blindés et des Mobile Weapons.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Grenade	1 MC	5
Lance-grenades	1,5 MC	5
Roquette	1,5 MC	5
Lance-roquettes	1 MC	5
Missile léger	2 MC	5
Missile lourd	3 MC	5
Lance-missiles léger	2 MC	5
Mine magnétique	1 MC	5
Largueur de mines	2 MC	5

Armures & Protections

Les armures et protections sont décrits en détail dans le chapitre précédent, en particulier en ce qui concerne les valeurs de Protection et de Sacrifice.

Protections Individuelles

Toute une gamme de protections pouvant être utilisées par les personnages aussi bien dans le cadre d'interventions techniques que de situations de combat.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Combinaison spatiale	150 C	0
Combinaison renforcée	200 C	1
Gilet protecteur	250 C	1
Gilet renforcé	300 C	2
Casque protecteur	150 C	1
Casque lourd	200 C	2
Armure de combat légère	400 C	3
Armure de combat std	600 C	3
Armure de combat lourde	800 C	4
Hard Suit	1 500 C	5
Hard Suit Plus	2 000 C	5
Scaphandre spatial	1 000 C	1
Scaphandre de combat	2 000 C	3

Protections de Mobile Weapons

Les différentes protections qui peuvent être employées par les Mobile Weapons : boucliers, renforts, armures, I-Fields et I-Shields.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Bouclier léger	0,4 MC	5
Bouclier standard	0,5 MC	5
Bouclier lourd	0,6 MC	5
Light Stiffeners	1 MC	5
Medium Stiffeners	2 MC	5
Heavy Stiffeners	3 MC	5
Light Armor	5 MC	5
Standard Armor	8 MC	5
Composite Armor	12 MC	5
Heavy Armor	12 MC	5
Fortress Armor	15 MC	5
Full Armor	-	5
I-Field	2 MC	5
I-Field Plus	5 MC	5
I-Shield	-	5

Vêtements & Bagages

Vêtements Courants

Une sélection de vêtements et de tenues couramment utilisés aux quatre coins du Système solaire.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Paire de gants	10 C	0
Tenue de sport	30 C	0
Uniforme local	50 C	1
Tenue de camouflage	50 C	1
Imperméable	70 C	0
Costume	80 C	0
Tenue de soirée	100 C	0
Pardessus	100 C	0
Parka polaire	120 C	0

Gants : une paire de gants constitués de différents matériaux en fonction des besoins (cuir, alcantara...), protégeant les mains jusqu'au niveau du poignet.

Tenue de camouflage : un vêtement assez ample et léger destiné à recouvrir la quasi-totalité de la personne. En fonction de l'environnement (ville, jungle, désert de sable, neige...), les coloris disponibles sont très variés.

Imperméable : un grand vêtement relativement ample, principalement destiné à protéger de la pluie.

Costume : un costume trois pièces taillé sur mesure.

Pardessus : une grande veste doublée, destinée à protéger du vent, du froid et de l'humidité.

Parka polaire : une large parka possédant une épaisse doublure en laine polaire, offrant une très bonne protection contre le froid.

Bagages

Différents sac et bagages courants capables, en fonction de leur taille, de contenir une quantité plus ou moins importante d'affaires.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Mallette	40 C	0
Sac à dos standard	40 C	0
Sac ventral	50 C	0
Sac de sport	50 C	0
Valise	60 C	0
Sac à dos supérieur	60 C	0
Sac de voyage	60 C	0

Mallette : une mallette en cuir capable de contenir environ 2 L / 2 kg. Elle dispose d'un système de fermeture par code dont le mécanisme est moyennement résistant.

Sac à dos standard : ce robuste sac à dos, d'une contenance maximale de 5 L / 5 kg, doté de plusieurs compartiments de rangement, est imperméable, intégralement réglable au niveau des sangles afin de s'adapter à la morphologie de son propriétaire et est également capable de flotter et peut ainsi servir de

bouée. Il ne dispose cependant d'aucun système antivol.

Sac ventral : un sac ventral capable de contenir jusqu'à 4 L / 4 kg. Ce sac est spécialement étudié pour ne pas gêner ou entraver les mouvements du personnage l'utilisant. Il dispose de sangles intégralement réglables permettant de l'adapter à la morphologie de chaque utilisateur. Le sac ventral est plus particulièrement utilisé en complément de propulseurs dorsaux, de parachutes ou éventuellement de sacs à dos. Tout comme les sacs à dos standard, il est imperméable et est capable de flotter et de servir de bouée.

Sac de sport : un sac de sport capable de contenir jusqu'à 6 L / 6 kg. Muni de deux poignées et d'une sangle réglable, il peut être porté à la main ou à l'épaule. Il ne dispose d'aucun système antivol.

Valise : une valise standard capable de contenir jusqu'à 10 L / 10 kg. Dotée de deux poignées dont une télescopique et de roulettes elle peut être portée ou traînée derrière soi.

Sac à dos supérieur : un sac à dos de randonnée capable de contenir jusqu'à 12 L / 12 kg. Doté de plusieurs compartiments de rangement, il est imperméable et intégralement réglable afin de s'adapter à la morphologie de son propriétaire et est capable de flotter et peut ainsi servir de bouée. Il ne dispose cependant d'aucun système antivol.

Sac de voyage : un grand sac de voyage capable de contenir jusqu'à 15 L / 15 kg. Muni de deux poignées et d'une sangle réglable, il peut être porté à la main ou à l'épaule.

Matériel Médical

Cette catégorie regroupe l'ensemble des matériels médicaux qu'il s'agisse des trousse et kits de soins, des médicaments ou des cocons médicaux.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Trousse premiers secours	100 C	0
Trousse médicale	200 C	0
MédiKit	500 C	0
TraumaKit	1 000 C	0
Tube de médicaments	100 C	0
Cocon cryogénique	3 000 C	0
Cocon de régénération	3 500 C	0
Cocon chirurgical	4 000 C	0
Cocon de décontamination radiale	3 500 C	0

Trousse de premiers secours : une trousse de soins assez basique comprenant une paire de gants, divers pansements et compresses, du sparadrap, de la crème réparatrice, une paire de ciseaux... Elle permet à une personne qui possède le Don approprié (*Premiers Soins* ou *Médecine*) de soigner un personnage légèrement blessé (Seuil de Difficulté : 10) ou de stabiliser une personne gravement blessée (Seuil de Difficulté : 15).

Trousse médicale : une trousse assez complète contenant des médicaments et tout un ensemble

d'instruments permettant de prodiguer des soins médicaux à une personne malade ou blessée. Elle permet à un individu disposant du savoir-faire nécessaire (Don *Médecine*) de soigner de manière efficace aussi bien les personnes légèrement blessées (Seuil de Difficulté : 10) que celles gravement blessées (Seuil de Difficulté : 15).

MédiKit : un kit médical compact et très performant permettant **3 utilisations** et guérissant à peu près toutes les maladies connues, les paralysies... Ils peuvent être utilisés par tout le monde mais ne permettent de soigner que des personnes légèrement blessées en leur permettant d'être à nouveau en pleine santé ou de stabiliser des personnes gravement blessées. Les médecins peuvent cependant s'en servir pour soigner les personnes gravement blessées qui passent alors au niveau de santé supérieur.

TraumaKit : une version plus coûteuse et plus sophistiquée des MédiKs. Le TraumaKit garantit **3 utilisations** permettant chacune de soigner aussi bien des personnes légèrement blessées que celles qui le sont gravement. Les médecins peuvent se servir des TraumaKs afin de soigner les personnes sévèrement blessées mais pas celles qui sont à l'agonie ou plongées dans le coma (seuls des soins intensifs peuvent s'avérer efficaces).

Tube de médicaments : les médicaments Régen', sortes de cocktail de produits très performants, sont souvent surnommés « les pastilles miracles ». Malgré leur impressionnante compacité, les Régen' ont globalement les mêmes propriétés que les MédiKs mais ne remettent d'aplomb, de manière temporaire, que les personnes légèrement blessées lors d'une unique utilisation. De véritables soins doivent donc être prodigués par la suite.

Cocon cryogénique : il s'agit d'un cocon permettant de conserver une personne dans un état stationnaire en attendant de lui prodiguer des soins.

Cocon de régénération : les cocons de régénération permettent de soigner un personnage ne nécessitant pas d'opération chirurgicale : le personnage est immergé dans un liquide antiseptique et nutritif favorisant la cicatrisation, qui contient bien souvent des centaines de Nanobots médicaux capables de réparer les microlésions internes comme externes.

Cocon chirurgical : les cocons chirurgicaux permettent d'effectuer tous les types d'interventions chirurgicales connues (Don requis : *Chirurgie*). Ils comprennent tout l'équipement et les accessoires nécessaires à la réalisation de tous types d'interventions.

Cocon de décontamination radiale : les cocons de décontamination radiale permettent de soigner toute personne irradiée par différents types de radiations. Une régénération de l'ADN est effectuée et toutes les cellules dégénérées ou suspectes sont éliminées ou remplacées. Ces cocons sont donc également utilisés pour soigner tous les types de Cancer. Durée de décontamination radiale : de 3 à 12 heures en fonction du niveau d'irradiation.

Outillage

Outillage Général

Tout une gamme d'outils permettant de réaliser la plupart des opérations de maintenance et de réparations d'équipements, de composants, de véhicules...

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Caisse à outils	200 C	1
Coffret à outils de précision	200 C	1
Levier énergétique	300 C	1
Laser de découpe	400 C	1
Soudeur haute-pression	400 C	1
Pincès à photons	500 C	1
Trancheur à fusion	600 C	1
Chalumeau à plasma	600 C	1

Caisse à outils : une caisse métallique contenant un ensemble complet d'outils (jeu de clefs, tournevis, pincès, marteaux, chasse-goupilles...) permettant de réparer et d'entretenir des systèmes mécaniques, électriques et électroniques.

Coffret à outils de précision : un coffret relativement compact contenant tout un ensemble d'outils permettant de réaliser des réparations de précisions sur de petits équipements et des composants aussi bien concernant les aspects mécaniques qu'électroniques.

Levier énergétique : un levier robuste permettant de soulever différents types de charges lourdes et pouvant notamment faire office de cric afin de soulever un véhicule. Doté d'un système énergétique intégré (cellgie et moteur), il ne nécessite aucune intervention autre que le réglage de la hauteur de levage.

Laser de découpe : un laser spécifiquement conçu pour permettre de découper tout type de matériau qui peut par conséquent être utilisé aussi bien pour effectuer une désincarcération ou réaliser des modifications structurelles sur un équipement ou un véhicule.

Soudeur haute-pression : système de soudage à l'arc utilisant un gaz spécifique sous haute pression afin réaliser rapidement des soudures robustes sur tout type de matériaux.

Pincès à photons : une paire de pincès particulièrement performantes destinées à sectionner tout type de matériaux.

Trancheur à fusion : un système de découpe de matériaux portatif pouvant être fixé sur un établi ou un bâti pour plus de précision.

Chalumeau à plasma : un outil polyvalent permettant de faire du découpage, du soudage et du brasage.

Kits de Réparation

Tout un ensemble de kits de réparation prêts à l'emploi, comprenant pièces et outils dédiés, destinés à faciliter la tâche de celles et ceux qui doivent effectuer des réparations relativement

simples. Les MécaKits permettent en effet d'effectuer des réparations structurelles sur les véhicules et équipements et ne permettent pas d'effectuer des réparations fines. À la manière des médikits, ils disposent de tous les outils nécessaires ainsi que de systèmes de diagnostics intégrés. Selon le type de mécaKit utilisé, il est possible de les utiliser une seule fois ou à plusieurs reprises. Ceux dédiés aux véhicules et aux I-Fields ne permettent qu'une unique utilisation.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Équipements légers	200 C	0
Équipements techniques	500 C	0
Véhicules légers	5 000 C	1
Glisseurs	10 000 C	1
ExoSuits	50 000 C	2
ExoArmors	0,5 MC	2
Vaisseaux légers	3 MC	1
Mobile Suits	5 MC	2
Vaisseaux	10 MC	1
I-Fields légers	0,1 MC	1
I-Fields lourds	0,5 MC	1

Kits équipements légers et techniques : ils autorisent **3 utilisations** et permettent de réparer des équipements qui ont été légèrement endommagés en réussissant un jet de Mécanique ou de Robotique (Seuil de Difficulté : 10).

Kits véhicules : ils ne permettent qu'une **unique utilisation** et servent exclusivement à réaliser des réparations structurelles. S'il est nécessaire de réparer des composants ou de remplacer des pièces, il faut disposer du matériel approprié et de pièces de rechange, le cas échéant. Pour s'en servir efficacement, il faut réussir un jet de Mécanique ou de Robotique (Seuil de Difficulté : 10).

Kits Mobile Weapons : ils ne permettent qu'une **unique utilisation**. Pour s'en servir efficacement, il faut réussir un jet de Mécanique ou de Robotique (Seuil de Difficulté : 15).

Kits I-Fields : ils ne permettent qu'une **unique utilisation** et sont prévus pour aider à réparer les générateurs de champ de force défectueux ou endommagés (Seuil de Difficulté : 15).

Matériel Informatique

Du matériel grand public facilement trouvable un peu partout.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Terminal de poche	300 C	1
Ordinateur de poche	500 C	1
Ordinateur portable	1 000 C	1
Ordinateur fixe	1 500 C	1
VisioSys standard	100 C	0
VisioCom standard	120 C	0
VisioCam	150 C	1
VisioPro	200 C	1
Multicopieur	50 C	0
SatSys portatif	100 C	0
SatSys de bord	150 C	0

Terminal de poche : un terminal basique se présentant sous la forme d'une tablette pliante qui tient dans la poche. Une fois déployé, l'écran tactile est deux à trois fois plus grand que celui d'un SmartCom. Les performances globales sont également un peu plus poussées.

Ordinateur de poche : un ordinateur pliant qui peut tenir dans la poche et relativement robuste (résistance aux chocs et à l'humidité) qui peut être emmené un peu partout. Lorsqu'il est déployé, il possède une physionomie proche de celle d'un ordinateur portable avec un écran relativement grand et un clavier tactile dédié. Il est cependant un peu moins performant.

Visiosystèmes : ce sont des lunettes de visualisations équipées d'un écran et incorporant des écouteurs. Il existe un grand nombre de visiosystèmes regroupés en plusieurs catégories selon leur degré de sophistication. Sauf exception, un visiosystème doit toujours être connecté à un ordinateur ou à un autre appareil et ne peut être directement connecté à un réseau.

VisioSys standard : les versions standard comportent des lunettes de visualisation possédant des écrans offrant une vision stéréoscopique et des écouteurs, et les versions légères des lentilles de visualisation couplées à des oreillettes. Il s'agit exclusivement d'une interface de sortie et ce n'est donc pas un système permettant de communiquer.

VisioCom standard : les versions standard et légères sont respectivement des VisioSys standard et légers auxquels ont été ajoutés des micros directionnels permettant d'utiliser des commandes vocales et de transmettre les communications vocales. Ils permettent ainsi d'utiliser les services de téléphonie et visiophonie.

VisioCam : il s'agit d'un VisioCom standard auquel ont été ajoutées une ou plusieurs micro-caméras permettant principalement d'utiliser des commandes oculaires (caméra dirigée vers l'œil principal de l'utilisateur) ou gestuelles (caméra dirigée vers la main principale de l'utilisateur) et éventuellement de diffuser les images de l'environnement de l'utilisateur ou encore de servir de jumelles numériques de basse qualité en utilisant le zoom numérique.

VisioPro : il s'agit selon le cas d'un VisioCom ou d'un VisioCam possédant un ou plusieurs micro-projecteurs holographiques. Un de ces holoprojecteurs peut être orienté vers l'œil principal de l'utilisateur autorisant la projection holographique rétinienne directe des images.

Multicopieur : un appareil capable de copier, numériser et imprimer tout type de documents papier.

SatSys : un système de positionnement par satellites qui peut exister sous forme portative ou en version de bord. Il est ainsi dépendant de la couverture satellitaire de la planète et ne fonctionne généralement que si son utilisateur a souscrit un abonnement.

Télécommunications

Divers appareils de télécommunications nomades utilisant selon le cas les réseaux existants ou ayant la possibilité de s'en passer.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
SmartCom basique	100 C	1
SmartCom avancé	300 C	1
SmartCom de luxe	500 C	1
GéoCom	200 C	1
GéoCom longue portée	400 C	1
V-Com	600 C	1
V-Com longue portée	800 C	1
SatCom portatif	200 C	1
SatCom de bord	250 C	1
SpatioCom	1 000 C	1
SpatioCom longue portée	1 500 C	1

SmartComs : des terminaux de communication portatifs qui intègrent toutes les fonctions d'un ordinateur. Ils permettent de communiquer en se connectant aux réseaux sans fil environnants.

GéoComs : des communicateurs vocaux individuels hors réseaux ayant la possibilité d'utiliser des ondes codées. Leur portée va de 2 à 20 km.

V-Coms : le V peut à la fois signifier véhicule et vidéo. Ces systèmes de télécommunication hors réseaux de bord possèdent une portée allant de 200 à 2 000 km.

SatComs : il s'agit d'un système de positionnement et de communication satellitaire. En plus des fonctionnalités du SatSys, le SatCom propose de se connecter à *SolarNet* par le biais du réseau de satellites de la planète. Généralement relié à un OP, le SatCom utilise les périphériques de l'OP, nécessaires à son utilisation : micro, caméra, écran et système de sonorisation.

SpatioComs : des systèmes de télécommunication hors réseaux prévus pour le domaine spatial ayant une portée supérieure à 20 000 km.

Robotique & Implants

Cette catégorie regroupe les robots, les drones ainsi que les prothèses et implants.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Haro	250 C	1
Haro Evo	500 C	1
Karel	1 000 C	1
Drone de surveillance	500 C	2
Drone de reconnaissance	1 000 C	2
Prothèse de main	10 000 C	1
Prothèse de bras	20 000 C	1
Prothèse de pied	8 000 C	1
Prothèse de jambe	15 000 C	1
Cœur artificiel	5 000 C	1
Foie artificiel	8 000 C	1
Œil artificiel	12 000 C	1
Oreille artificielle	10 000 C	1

Haro : un petit robot de compagnie en forme de boule capable de comprendre la plupart des langues humaines et de s'exprimer de manière assez basique. Il est capable de voltiger dans des environnements à faible gravité en actionnant ses deux « ailes », en réalité deux trappes circulaires permettant de recouvrir ses bras lorsqu'ils sont escamotés. Sa façon de se déplacer la plus commune reste cependant de rouler à même le sol, sur lequel il peut atteindre une vitesse d'environ 5 km/h.

Karel : un drone de maintenance dotés d'une intelligence de bas niveau et possédant des propulseurs miniatures afin de se mouvoir dans des environnements sans gravité ainsi que des roues aimantées capables d'adhérer sur n'importe quelle surface ferromagnétique. Il possède quatre petits bras manipulateurs dotés d'outils interchangeables de découpe et de soudure, capables de découper, souder et réparer différents types de matériaux, qu'il s'agisse d'alliages ou de composites.

Drone de surveillance : un drone léger doté d'un radar, de plusieurs caméras et de micros destiné à surveiller un site en particulier. Il fait quarante à cinquante cm et fonctionne le plus souvent en mode autonome.

Drone de reconnaissance : un drone léger du même type que le précédent mais un peu plus petit et plus discret tout en étant un peu mieux protégé. Doté des mêmes systèmes de détection que le drone de surveillance, il possède des capacités dynamiques supérieures à la fois du fait de motorisations plus performantes et d'un poids un peu plus contenu.

Prothèses : différentes prothèses robotisées capables de remplacer les différents membres d'une personne.

Implants : différents implants artificiels capables de remplacer des organes vitaux ou des organes sensoriels.

Énergie

CellGies

Les principales cellules d'énergie utilisées pour fournir de l'énergie aux équipements nécessitant de l'électricité. Elles existent en de nombreuses tailles différentes pour s'adapter aux besoins énergétiques et au format des objets dans lesquels elles sont placées.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
NanoCellGie	50 C	0
MicroCellGie	50 C	0
MiniCellGie	150 C	0
CellGie légère	200 C	0
CellGie standard	300 C	0
CellGie grande capacité	400 C	0
Chargeur rapide	100 C	0

CellGies : des cellules d'énergie de différentes capacités utilisant un système mixte combinant des enroulements de supraconducteurs ultra fins

fonctionnant à température ambiante et un couple électrochimique de type Erbium/Xénon. L'autonomie en fonctionnement normal est d'environ une semaine.

Chargeurs : des appareils se branchant sur le secteur, un véhicule ou un générateur permettant de recharger les cellgies ou les objets qui en sont équipés via une liaison filaire ou par induction. Une recharge complète s'effectue généralement en une heure.

Générateurs

On trouve deux principaux types de générateurs : ceux recourant uniquement à la technologie de fusion froide et ceux qui la combinent avec l'utilisation de particules OGK.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Générateur léger	2 000 C	1
Générateur standard	5 000 C	1
Générateur lourd	10 000 C	1
Générateur OGK léger	1 MC	3
Générateur OGK standard	5 MC	3
Générateur OGK lourd	20 MC	3

Générateurs : des générateurs à fusion classiques qui équipent généralement des véhicules ou des bâtiments ou peuvent servir de groupe électrogène.

Générateurs OGK : ce sont les générateurs qui équipent les plus gros véhicules tels les vaisseaux spatiaux, les Mobile Suits ou encore les colonies et les centrales électriques. Utilisant la technologie des particules OGK, ils sont capables en plus de fournir de l'énergie, de produire des méta-particules afin d'alimenter les armements les utilisant (Beam Weapons) ainsi que les générateurs d'I-Field.

Matériel de Survie

Tout un ensemble d'équipements spécifiquement conçus pour favoriser la survie en milieu hostile.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Sac de couchage	40 C	0
Couverture de survie	20 C	0
Poncho polaire	30 C	0
Kit de survie	700 C	0
Rations de survie	500 C	0
Tente 1 place	50 C	0
Tente 2 places	100 C	0
Tente 5 places	200 C	0

Sac de couchage : un sac de couchage léger de type sarcophage faisant un peu plus de deux mètres de long dont le système de pliage particulièrement étudié permet de l'enrouler de manière très compacte. Il permet, grâce aux matériaux à la fois isolants et respirants qui le constituent, à son utilisateur de bénéficier d'un sommeil réparateur jusqu'à -20°C et de manière moins confortable mais sûre jusqu'à -30°C.

Couverture de survie : cette couverture isothermique imperméable permet de renforcer les capacités

isolantes d'un sac de couchage en réduisant les pertes de chaleur afin d'éviter l'apparition d'hypothermie. Elle peut également être utilisée seule et permet ainsi d'abaisser de 10°C la température extérieure acceptable dans le cadre d'un bivouac.

Poncho polaire : ce poncho doté d'une doublure en laine polaire peut être utilisé comme vêtement chaud et imperméable mais également comme couverture permettant d'abaisser de 5°C la température extérieure acceptable dans le cadre d'un bivouac.

Kit de survie : un kit se présentant sous la forme d'une mallette regroupant une lampe torche, une tente de survie 1 place, un sac de couchage, une couverture de survie, des rations de survie et un tube de médicaments.

Rations de survie : un pack de rations de survie largement à base de nourriture lyophilisée permettant de tenir 15 jours pour une personne.

Tentes : résistantes, ignifugées, imperméables et légères, elles peuvent se monter en moins de 5 minutes.

Espionnage

Une gamme de matériels spécifiquement dédiés aux activités de renseignement et de contre-espionnage : à la fois pour recueillir des informations de manière indiscrete et afin d'éviter d'être surveillés de trop près.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Traceur	50 C	1
Micro espion	50 C	1
Caméra espion	100 C	1
Micro directionnel	200 C	1
Brouilleur portatif	300 C	2
Détecteur de signaux	500 C	2
Kit de déguisement	600 C	1

Traceur : un émetteur miniaturisé permettant, entre autres, de localiser une personne ou un véhicule à distance. Doté d'adhésifs ou de clips, il peut être facilement posé sur une surface ou attaché à un vêtement. Il émet un signal de manière intermittente, en fonction de la manière dont il a été programmé : fréquemment pour obtenir une localisation réactive, plus rarement pour privilégier la discrétion.

Micro espion : un microphone miniature, discret et performant afin d'écouter en direct ou d'enregistrer des conversations à distance. En fonction des modèles, ils peuvent être fixés sur différents types de surface ou se faire passer pour des objets anodins ayant un autre usage. En fonction de la qualité de l'appareil et de sa miniaturisation, les tarifs peuvent fortement varier.

Caméra espion : une caméra miniature discrète uniquement capable de filmer (pas de prise de son), autorisant la transmission des images en direct ou l'enregistrement pour une consultation ultérieure. En fonction des modèles, elles peuvent être fixées sur différents types de surface ou se faire passer pour des objets anodins ayant un autre usage. En fonction de

la qualité de la caméra et de sa miniaturisation, les tarifs peuvent fortement varier. Elles peuvent notamment exister en version infrarouge afin d'être efficaces dans l'obscurité.

Micro directionnel : un long micro cylindrique d'une trentaine de centimètres de long, doté d'une poignée, d'un viseur optique et d'une petite parabole rétractable. Il permet de viser dans une direction bien précise afin d'entendre des sons de manière fidèle jusqu'à 100 voire 200 mètres en extérieur ou à l'intérieur de grands bâtiments. Si des obstacles (murs, vitres, personnes...) sont présents, la portée est moindre mais il reste possible de capter des sons renvoyés par des surfaces solides. Au cas où des bruits parasites seraient captés (foule, bruits de rue...), ils peuvent en partie être supprimés à l'aide d'un post-traitement intégré. L'appareil est également doté d'un SysCom pour envoyer les données (brutes et traitées) et d'un système de stockage interne pour les enregistrer.

Brouilleur portatif : les brouilleurs sont des appareils portatifs qui émettent en permanence toute une variété de signaux relativement puissants. Ceux-ci interfèrent avec ou brouillent les autres signaux dans le voisinage immédiat. Les brouilleurs ont une portée limitée au sein de laquelle ils sont efficaces en raison de la perte de puissance du signal, mais les transmissions dans leur portée sont effectivement bloquées.

Les brouilleurs bloquent tous les signaux de communication, les senseurs, les radars et autres dans un rayon de 20 mètres autour de l'appareil.

Détecteur de signaux : un petit appareil électronique de forme rectangulaire qui tient dans la paume de la main. Le détecteur doit être activé puis déplacé dans la pièce ou la zone à scanner. S'il existe un appareil émetteur, tel qu'un appareil d'écoute ou une caméra, à moins d'un mètre de l'appareil, une lumière rouge commence à clignoter et alerte également l'utilisateur avec des bips. La fréquence de l'alarme et des clignotements augmente au fur et à mesure que l'appareil se rapproche d'un émetteur. Même les appareils d'écoute particulièrement discrets peuvent être détectés car c'est la transmission d'un signal qui est détectée. Par contre, tout appareil qui transmet ses données via un fil ou qui ne transmet rien ne peut être détecté de cette manière-là.

Kit de déguisement : ce kit compact comprend une variété de produits de maquillage spéciaux, des morceaux de cheveux, des lentilles de contact, des matériaux pour modifier la forme des dents, changer la posture des oreilles... Il ne permet pas forcément de se faire passer pour quelqu'un en particulier, à moins qu'une ressemblance existe déjà à la base, mais il permet d'altérer suffisamment son apparence afin d'être plus difficile à reconnaître ou à identifier y compris par les systèmes de reconnaissance faciale. Le kit est portatif et se présente sous la forme d'une petite mallette des plus banales.

Matériel Divers

Divers équipements qui ne trouvaient pas leur place dans les autres catégories.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Gourde 1 L	5 C	0
Jerrycan 5 L	15 C	0
Synthé-corde	20 C	0
Compas universel	50 C	0
Lampe torche	50 C	0
Lampe frontale	70 C	0
Extincteur	150 C	0
Menottes	50 C	2
Masque à gaz	100 C	0
Masque à oxygène	120 C	0
Holster	50 C	1
Holster magnétique	100 C	1
Kit de crochetage	200 C	2
Matériel d'escalade	300 C	0
Paire de jumelles	300 C	1

Gourde : une gourde d'une contenance de 1 litre. Elle dispose d'une poignée et de systèmes de fixation universels ainsi que d'un système d'ouverture à une main. Le matériau la constituant permet de conserver le liquide contenu à sa température d'origine pendant 3 heures. Existe aussi en version 2 L.

Jerrycan : un jerrycan d'une contenance de 5 litres. Il dispose d'une poignée pour le transport et d'un bouchon-robinet. Relativement solide, il peut résister à une chute de 5 mètres. Existe aussi en version 10 L.

Synthé-corde : un rouleau de corde synthétique en matière souple, d'une longueur unitaire de 10 mètres pour un diamètre unitaire de 1 mm. Elle peut supporter une masse de 1 000 kg en traction sur une planète ayant une pesanteur de 1g.

Compas universel : un compas universel de précision capable de donner le Nord et le Sud magnétiques sur n'importe quelle planète ou lune possédant un champ magnétique même faible. Il dispose d'un système de paramétrage et de tarage interne lui permettant de ne pas être influencé par d'autres sources magnétiques. Il s'agit d'un équipement informatique qui peut être relié à un ordinateur. Il dispose en outre d'une poignée rétractable qui permet de s'en servir comme d'un compas de relèvement.

Lampe torche : une lampe torche cylindrique d'une longueur de 15 cm disposant d'un système de fixation et d'aimants lui permettant d'être facilement adaptable sur une arme ou sur une armure et qui permet d'éclairer sur 20 mètres sur une largeur de 50 cm.

Lampe frontale : une version améliorée de la lampe torche précédente. Tout en ayant les mêmes caractéristiques d'éclairage, elle peut être portée sur la tête de manière à libérer les deux mains ou être fixée sur une arme ou une armure.

Extincteurs : prévus pour éteindre des feux (en particulier les débuts d'incendies) ou pour en ralentir la progression (en attendant les secours), les extincteurs sont capables de projeter et de répandre

différents types de substances appropriées à la nature de l'incendie. Le modèle le plus courant est un extincteur portable présent dans la très grande majorité des bâtiments et véhicules et dont les mélanges actifs sont prévus pour être efficaces dans 80% des cas.

Menottes : des menottes en matériau composite, ajustables, à blocage magnétique. Très résistantes, elles disposent de verrouillages informatique et mécanique particulièrement difficiles à casser. Une carte-clef mémorielle est fournie avec les menottes, c'est elle qui fait office de clef.

Masque à gaz : un masque disposant d'une cartouche capable de filtrer la plupart des gaz les plus nocifs (filtrage des particules d'une taille supérieure à 0,3 µm). L'autonomie des filtres est de plusieurs heures, il est donc nécessaire de les changer au bout d'une certaine durée d'utilisation. Ce masque a été conçu de manière à pouvoir être utilisé en complément d'un visiosystème (visière large et panoramique).

Masque à oxygène : un masque disposant d'une cartouche d'oxygène capable de durer une demi-heure en utilisation normale. Le masque peut également être relié à une bouteille d'oxygène. Tout comme le précédent, ce masque a été conçu de manière à pouvoir être utilisé en complément d'un visiosystème.

Holster : un holster classique prévu pour contenir une arme de poing. Il possède un système de fixations lui permettant de s'adapter sur les différents types d'armures, les ceintures, les vêtements...

Holster magnétique : un holster utilisant un système magnétique, l'arme (obligatoirement constituée de matériaux ferromagnétiques, au moins en partie) est ainsi aimantée contre le holster et de fait beaucoup plus facile à dégainer. De plus ce holster peut facilement accueillir des armes encombrantes même si cela peut entraîner une gêne. Il peut enfin être utilisé pour transporter tous types d'objets constitués de matériaux métalliques. Il possède un système de fixation lui permettant de s'adapter sur les armures, les ceintures et d'une manière générale tous types de vêtements. Il s'agit par ailleurs d'un équipement informatique qui propose une fonction de verrouillage magnétique qui peut être utilisée par le biais d'un ordinateur.

Kit de crochetage : un coffret de petite taille plus particulièrement dédié à faciliter l'ouverture de serrures mécaniques en tous genres. Doté de plusieurs types de passe-partout ainsi que de différents outils de crochetages de longueurs et de formes différents, il permet de tenter de déverrouiller de manière relativement subtile (sans faire trop de bruit et sans laisser trop de traces, en fonction du doigté du crocheteur...) la plupart des serrures simples et certaines des serrures plus complexes. Pour les systèmes plus sécurisés, tels les coffres-forts, ce type de kit montre vite ses limites.

Matériel d'escalade : un matériel complet d'escalade incluant 100 mètres de SynthéCorde, un grappin, de nombreuses pointes, plusieurs mousquetons, deux huits, un piolet, un marteau, un harnais, un baudrier ainsi que d'autres équipement de sécurité.

Paire de jumelles : des jumelles numériques se présentant sous la forme d'un VisioCam binoculaire proposant un grossissement x10, soit un bonus de +5 pour les jets de Perception dans le domaine visuel. Existe aussi avec un grossissement x100.

Services

Les services sont des produits destinés à la satisfaction d'un besoin mais ne se présentent pas sous l'aspect d'un bien matériel (ou en tout cas pas exclusivement). Ils concernent ainsi différents domaines tels que la restauration, les hôtels et les logements, les soins médicaux, les banques et assurances, les abonnements réseaux, les transports et voyages, les services administratifs, les réparations et entretiens, la protection rapprochée et les divertissements.

Restauration

Tout ce qui concerne les différentes façons de se restaurer, du NourriCube jusqu'au restaurant de prestige en passant par les fast-foods.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
NourriCube	1 C	0
Sandwich	2-3 C	0
Restauration rapide	5 C	0
Restaurant	10-50 C	0
Restaurant haut de gamme	50-150 C	0
Restaurant de prestige	150-500 C	0

NourriCube : un cube de nourriture compactée faisant environ 5 cm de côté et à peu près 250 grammes. Très denses et énergétiques, ils permettent d'effectuer un repas complet et se présentent dans de très nombreuses déclinaisons, sucrées, salées ou un mélange des deux, et peuvent être servis chauds ou froids.

Hôtels & Logements

Services Hôteliers

Les tarifs donnés correspondent à une nuitée. Le petit déjeuner est parfois inclus dans la formule mais il est souvent nécessaire de payer un supplément.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Premiers prix (1 p / 2 p)	10/15 C	0
1 étoile (1 p / 2 p)	20/25 C	0
2 étoiles (1 p / 2 p)	40/50 C	0
3 étoiles (1 p / 2 p)	80/100 C	0
4 étoiles (1 p / 2 p)	150/200 C	0
Palaces (1 p / 2 p)	400/800 C	0
Suite royale	1 200 C	0

Premiers prix : il s'agit selon le cas d'une chambre avec juste un lit ou un lit double et un espace sanitaire disposant d'une douche, d'un lavabo et de toilettes.

1 étoile : cette chambre dispose d'un ou deux cocons-lits et d'un espace sanitaire comportant un cocon-douche, un lavabo et des toilettes.

2 étoiles : en plus de ce dont disposent les chambres 1 étoile, cette chambre dispose d'un terminal d'accès au *SolarNet*.

3 étoiles : en plus de ce dont disposent les chambres 2 étoiles, cette chambre dispose d'une mini-cuisine avec réfrigérateur et mini-bar.

4 étoiles : en plus de ce dont disposent les chambres 3 étoiles, cette chambre offre plus d'espace et dispose d'un jacuzzi.

Palaces : en plus de ce dont disposent les chambres 4 étoiles, cette chambre dispose d'un ou plusieurs cocons d'immersions.

Suite royale : s'étendant généralement sur plus de 200 m², elle dispose d'une seule chambre de deux personnes, de deux cabinets de toilettes avec jacuzzi, d'un sauna, d'une salle de travail et de réunion, d'une salle de musculation, d'une piscine de 50 m² et d'une salle de détente et de loisirs disposant de plusieurs cocons d'immersion.

Soins Médicaux & Hospitalisation

Une partie ou la totalité des tarifs donnés par la suite peuvent être remboursés, en particulier pour les citoyens de la Fédération.

Consultations Médicales

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Généraliste	20 C	0
Spécialiste	30 C	0
Expert	50 C	0

Hospitalisations

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Premiers soins	50 C	0
Soins rapides	150 C	0
Soins intensifs	500 C	0

Premiers soins : ils ont pour but de soigner les blessures légères des patients. C'est généralement l'affaire d'une demi-heure.

Soins rapides : ils permettent de prendre en charges les personnes qui sont dans un état grave afin de les remettre sur pied. Ils sont considérés comme rapides car ils s'étendent sur moins d'une journée et ne nécessitent pas de réserver une chambre pour le patient.

Soins intensifs : ils sont incontournables lorsqu'une personne est plongée dans le coma ou est sérieusement blessée (Critique). Ils permettent de la ranimer et de lui administrer les soins garantissant qu'il n'y aura pas de complications avant de la

transférer vers les services classiques qui prennent le relais. Cela peut prendre plusieurs jours.

Interventions Chirurgicales

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Légère	500 C	0
Moyenne	2 000 C	0
Lourde	5 000 C	0

Chirurgie légère : elle concerne notamment les opérations superficielles, peu invasives... qui peuvent s'effectuer en moins d'une heure.

Chirurgie moyenne : interventions sur les membres (fractures), les organes non vitaux...

Chirurgie lourde : opérations concernant les organes vitaux, plusieurs zones simultanément...

Transports & Voyages

Transports

Les fourchettes de prix sont données, selon le cas, pour un trajet ou pour une distance donnée. Dans le cadre d'un trajet planétaire de 3 000 km, il faut alors multiplier la somme donnée par trois pour obtenir le tarif total.

Désignation	Prix H.T.	Légalité
Métro	1 C	0
Taxi	5-15 C	0
Inter-urbain (100 km)	10-30 C	0
Planétaire (1 000 km)	50-200 C	0
Navette transorbitale	400 C	0
Navette inter-colonies	200-500 C	0
Interplanétaire (1 AU)	400-1 000 C	0

Location de Véhicules

Il est possible de louer la plupart des véhicules disponibles à la vente (voitures, glisseurs, vaisseaux légers...) en s'adressant à des organismes de location spécialisés dans chacun de ces différents types de véhicules, certains étant généralistes et proposant de louer la plupart des véhicules existants. On les trouve plus particulièrement près des astroports et spatioports, des gares de ramplisseurs ou des centres névralgiques des principales villes.

Le prix de la location par journée standard est généralement égal au prix H.T. divisé par 70, ainsi la location d'un véhicule, dont le prix H.T. est 7 000 Crédits, est de 100 Crédits/JS. Le prix de location pour une semaine standard est donc égal au prix H.T. divisé par 10. En ce qui concerne la caution, son montant est variable et va de 40% à 100% du prix (valeur estimée) du véhicule loué selon le lieu de location.

Réparations & Entretien

Les tarifs présentés concernent les réparations et maintenances préventives de véhicules, de pièces d'équipement, d'objets, entretiens de vaisseaux, de Mobile Suits...

Les chiffres donnés entre parenthèses après la profession indiquent la valeur du personnage dans le domaine de spécialisation recherché.

- Ouvrier spécialisé (4) : 100 Crédits/JS
- Technicien spécialisé (7) : 150 Crédits/JS
- Technicien supérieur (10) : 200 Crédits/JS
- Ingénieur (15) : 300 Crédits/JS
- Expert (20) : 400 Crédits/JS

12 Exhortation – Mobile Weapons

Machines de Guerre

Puissants robots de combat ayant une taille comparable à celle d'un immeuble de sept étages, les Mobile Suits sont devenus les pièces maîtresses des dispositifs militaires des différentes armées du Système solaire depuis le milieu de l'ère coloniale. Robustes, mobiles, puissants et performants, ils sont très polyvalents et peuvent aussi bien opérer au sein des habitats spatiaux qu'à la surface de la Terre ou au beau milieu de l'espace. Bénéficiant de perfectionnements permanents, leurs performances s'améliorent de jour en jour dans le but de les rendre toujours plus indispensables sur les différents champs de batailles. Peu à peu, les potentiels belligérants du Système solaire se mettent donc à développer toute une gamme de Mobile Weapons, au point que le développement de Mobile Armors de nouvelle génération n'est plus un secret désormais...

Physionomie des Mobile Suits

Aspect Général

Les Mobile Suits se présentent sous la forme de gigantesques robots anthropomorphes faisant une vingtaine de mètres de hauteur pour une masse allant de 50 à 80 tonnes. Outre leur châssis qui intègre un générateur à fusion OGK compact et un ordinateur central particulièrement performant, ils possèdent généralement un équipement complet comprenant senseurs, caméras, propulseurs, holsters magnétiques, armes (Beam Rifle, Beam Saber...), protections (bouclier) et scabbacks (fourreaux de recharge pour Beam Sabers placés dans le haut du dos). L'ensemble est revêtu d'une superstructure principalement constituée de plaques de métal blindées garantissant la protection de base du Mobile Suit face aux attaques adverses.

Cockpit

Poste de Pilotage

Centre névralgique du Mobile Suit, le cockpit est situé non loin de son centre de gravité, dans la partie basse du buste. Il s'agit également d'une des zones les mieux protégées du robot grâce à un système de double hayon renforcé, permettant ainsi au pilote de bénéficier d'une protection optimale au cours des combats.

Le cockpit se présente sous la forme d'une sphère Anti-G capable, grâce à un système d'amortissement à base de gel ionisé, d'absorber des accélérations ponctuelles de plusieurs centaines de g et de plusieurs dizaines de g de manière permanente. Une rétroaction de l'ordre de quelques dixièmes de g est conservée en permanence afin de retranscrire la sensation de

mouvement au pilote et ainsi l'aider à avoir une parfaite maîtrise de son Mobile Suit.

Le siège, qui est à la fois réglable et auto-adaptatif, possède deux accoudoirs, un appui-tête et un harnais quatre points à réglage automatique qui est verrouillé en un unique point au niveau de l'abdomen du pilote. Il incorpore la plupart des interfaces de commandes avec lesquelles le pilote va pouvoir interagir avec son Mobile Suit (cf. ci-après). Le dossier peut basculer en arrière pour être placé à l'horizontale et le repose-jambes peut être déployé afin de transformer le siège en une couchette relativement confortable.

Le plus souvent placé sous le siège du pilote, un MédiKit ou un TraumaKit est facilement accessible afin d'être tout de suite utilisable en cas d'urgence. On y trouve parfois une autre mallette contenant du matériel de survie, des rations, de l'eau potable et une arme de poing légère. Les caisses à outils (outils généraux et de précision) sont, quant à elles, placées dans le local technique de l'autre côté du système informatique central.

Même s'il n'est pas prévu pour ça et qu'il ne dispose que d'un seul et unique siège, le cockpit peut cependant accueillir une ou, éventuellement, deux autres personnes, de manière assez inconfortable cependant. Les passagers supplémentaires bénéficient des capacités d'absorption des accélérations de la sphère Anti-G mais ont tout intérêt à bien s'agripper lorsque le Mobile Suit est piloté à ses limites, n'étant pas harnachés comme l'est le pilote.

Interfaces

L'intérieur du cockpit est intégralement recouvert d'un écran sphérique très haute définition, l'*OmniView*, représentant l'environnement du Mobile Suit à « 360 degrés » vu depuis sa tête et regroupant toutes les informations remontées par l'ensemble des senseurs et caméras ainsi que celles transmises par les alliés grâce au *HDUC*, un système complet de fusion des données. L'affichage peut être paramétré de différentes manières, soit en mode normal proposant une reproduction fidèle de l'environnement, soit en mode *FishEye* permettant d'afficher l'intégralité des informations, de manière déformée, sur une surface correspondant au champ de vision du pilote. Ce dispositif est complété par une sonorisation répartie qui permet également de retranscrire l'ensemble des sons captés à 360° avec un rendu spatialisé et de diffuser des alertes sonores.

Au centre de l'habitacle se trouve le siège du pilote et l'interface de commande combinant le système de NeuroPilotage intégré au niveau de l'appui-tête et une interface traditionnelle, principalement constituée de deux sphères tactiles situées au bout des accoudoirs ergonomiques du siège et d'une console amovible placée devant le siège.

Les deux sphères, à géométrie variable et à mémoire de forme, peuvent être utilisées, en fonction des choix

des pilotes qui peuvent les paramétrer à leur guise, suivant trois axes de rotation et trois axes de translation, en commande position (une position donnée correspond à une consigne) ou en commande mouvement (un mouvement donné est retranscrit sous la forme d'un mouvement du Mobile Suit). Leur fonctionnalité tactile permet de paramétrer jusqu'à dix boutons sur chacune d'elle, qui peuvent eux-mêmes être configurés en commande directe ou pour ouvrir des menus déroulants holographiques donnant accès à d'autres options. Enfin les deux sphères intègrent également un système de rétroaction haptique permettant au pilote de ressentir de manière précise ce que le Mobile Suit a en main.

La console placée directement devant le siège se présente sous la forme d'un large écran tactile translucide utilisé pour afficher des données de référence (vitesse absolue, réserves d'énergie, de munitions et de carburant, autodiagnostic...). Il peut basculer à l'horizontale pour faire office de clavier si le besoin s'en fait sentir. Il est notamment possible d'utiliser un environnement low-code afin de programmer des procédures nouvelles par rapport à celles existantes, en mode simplifié. Cela nécessite tout de même de passer par une validation de type simulation dynamique avant d'être en mesure de les utiliser.

Par ailleurs, les commandes vocales sont assurées via les différents micros implantés dans le siège (en complément de ceux placés dans le casque). Quant aux différentes caméras du cockpit, elles autorisent l'utilisation des commandes gestuelle, oculaire et capitale.

Système d'Éjection

En cas de problème, la sphère Anti-G est éjectable et peut ainsi se muer en capsule de sauvetage dotée de son propre dispositif BioSupport et d'un système de propulsion basique mais robuste permettant à son occupant de rejoindre la base la plus proche s'il n'est pas capturé par l'ennemi dans l'intervalle. Si le pilote s'est éjecté au beau milieu de nulle part, il a la possibilité de survivre pendant une à deux semaines grâce à de l'eau potable et des rations de survie en attendant que l'on vienne le récupérer. À cet effet, un système de télécommunication assez puissant et une balise de détresse sont intégrés.

Bulle Antichoc

Cet appareil destiné à l'absorption de chocs est devenu un élément standard des cockpits de Mobile Suit et permet d'assurer une fonction similaire à celle des airbags de véhicules légers. De nombreux amortisseurs et absorbeurs de chocs sont installés à l'intérieur des châssis des Mobile Suits. En particulier, le siège sur lequel est assis le pilote est lui-même monté sur un système d'amortissement haute performance. Malgré tout, dans les conditions les plus extrêmes cela ne suffit pas forcément. C'est pourquoi

la Bulle Antichoc, un coussin gonflable similaire aux airbags utilisés pour les véhicules particuliers mais de taille bien plus conséquente, fournit une protection supplémentaire en cas de violente décélération. La bulle gonflable émerge du panneau de contrôle situé face au pilote en quelques centièmes de seconde au moment de l'impact et se dégonfle immédiatement une fois le choc absorbé, laissant ainsi le pilote libre de ses mouvements.

Réacteur OGK

Situé à la base du buste, juste au-dessus du bassin du Mobile Suit, le réacteur à fusion compact est la principale source d'énergie du géant d'acier ainsi qu'un générateur permanent de particules OGK. Accompagné de plusieurs packs de CellGies dont le but est de faciliter la régulation énergétique de l'ensemble, c'est lui qui fournit la puissance nécessaire au bon fonctionnement des propulseurs principaux, des Verniers, des différents moteurs des membres, des nombreux senseurs et des différents systèmes électriques utilisés par le Mobile Suit. Doté d'une protection spécifique, particulièrement résiliente, il est prévu pour résister à des contraintes énormes et éviter d'exploser de manière inopinée comme ce pouvait être le cas avec les anciennes générations de Mobile Suits. Dans le pire des cas, il est conçu d'une telle manière qu'il n'explose qu'au bout d'une vingtaine de secondes, laissant le temps au pilote de s'éjecter si son cockpit n'a pas été lui-même touché par l'attaque ennemie. L'explosion en elle-même reste contenue et évite les problèmes de réactions en chaîne qui pouvait aussi survenir par le passé.

Châssis

Il s'agit principalement du torse et du bassin du Mobile Suit. Il est bâti autour d'une structure autoporteuse métallique (acier à haute élasticité combiné à du titane) constituée de treillis tubulaires entrelacés (en tectites), renforcée par des plaques de blindage (acier haute résilience épaulé par des matériaux composites dotés d'une forte capacité d'amortissement), destinée à accueillir en son centre le réacteur OGK, le cockpit, l'ordinateur central et les différents systèmes nécessaires au bon fonctionnement du MS ainsi que les propulseurs principaux et les Verniers.

Il abrite notamment le système informatique central qui est constitué d'un réseau de microprocesseurs multicœurs, des mémoires centrales (mémoire vive et stockage) et tout un ensemble de coprocesseurs dédiés. Plusieurs redondances permettent à ces systèmes de continuer à maintenir un ensemble opérationnel même si une partie des circuits ont été endommagés ou fortement perturbés par une attaque physique ou à impulsion électromagnétique.

C'est également dans la partie haute de l'arrière du buste, le haut du dos du Mobile Suit, que se trouvent

les scabbacks, des fourreaux prévus pour accueillir et recharger les Beam Sabers en particules OGK. Ils vont généralement par deux. Le dos en lui-même est pourvu de dispositifs de fixation standard permettant d'ajouter des systèmes additionnels tels que les *WingPacks* et différents types de *BackPacks*.

Au global, le châssis constitue le centre névralgique du Mobile Suit auquel sont reliés la tête et les quatre membres ainsi que les éventuels Systèmes externes.

Tête

C'est dans la tête que se trouvent 90% des systèmes de communication (SysCom, SatCom, SpatioCom...) et des senseurs du Mobile Suit : radars, sonars, lidars, caméras, micros... Ils permettent à la fois de retranscrire l'environnement direct du MS à son pilote mais également de détecter les ennemis potentiels, les différentes menaces et de situer les alliés et les civils.

C'est également dans la tête que l'on trouve les Vulcans, un armement standard sur la plupart des Mobile Suits de la Fédération et de Zeus (aussi appelés Head Vulcan ou Twin Vulcan). Ces armes généralement montées par deux sur les côtés de la tête tirent des obus de 60 mm et possèdent une cadence de tir élevée mais disposent d'une faible puissance de feu et d'une portée utile assez limitée. Elles sont par conséquent assez inefficaces contre d'autres Mobile Suits. À l'inverse, ces armes sont adaptées pour abattre des petites cibles peu protégées telles que les missiles ou les véhicules légers.

Membres

Au même titre que le torse, ils adoptent une structure constituée de treillis tubulaires croisés capables d'encaisser les importantes contraintes dynamiques subies lors des phases de fonctionnement les plus sévères.

Outre leur fonction principale qui consiste à assurer les déplacements sur une surface solide, les jambes du Mobile Suit sont équipées d'un ou plusieurs holsters-chargeurs pour Beam Rifle ou Beam Handgun et d'un ou plusieurs fourreaux-chargeurs pour Beam Saber. Ces équipements permettent à la fois de ranger les armes lorsqu'elles ne sont pas utilisées et de les recharger en particules OGK en provenance directe du générateur principal du Mobile Suit. Au niveau des cuisses, à la place d'un holster magnétique, on peut également trouver un rack de trois grenades.

Les jambes sont également équipées de propulseurs d'appoint qui permettent notamment d'utiliser l'*Hover Mode* (au niveau des pieds) et sont essentiels dans le cadre du fonctionnement de l'AMBAC (cf. infra).

Les avant-bras peuvent également servir à contenir des Beam Daggers dans des soutes dédiées, avec un système d'éjection rapide de manière à permettre au

pilote du Mobile Suit de s'en servir de manière quasi-instantanée en cas de besoin.

Bras & Mains

Le terme technique servant à désigner l'ensemble bras et main d'un Mobile Suit est manipulateur ou préhenseur. Dans la lignée des exosquelettes, les premiers MS ont été conçus au départ comme des combinaisons spatiales motorisées afin d'améliorer les capacités d'un opérateur humain. Le terme « manipulateur » est hérité des bras artificiels relativement basiques utilisés par les premiers appareils de ce type. Ces systèmes de préhension donnent aux Mobile Suits une versatilité inégalable et leurs senseurs haptiques intégrés leur offrent une rétroaction immédiate des plus précieuses pour des actions requérant une forte précision. Dans bien des cas, les armes et boucliers sont également intégrés au niveau de ces manipulateurs mais l'une de leurs fonctions principales est de transporter de l'équipement et de manipuler avec précision des objets pouvant avoir une masse allant jusqu'à plusieurs dizaines de tonnes.

Doigts

En plus d'être capables de manipuler finement des objets de plusieurs tonnes, notamment des armes de tir, des grenades ou des Beam Sabers, ils abritent bien souvent divers appareils légers qui peuvent s'avérer bien pratiques dans des situations d'urgence. C'est ainsi qu'ils peuvent comporter un ou plusieurs pulvérisateurs de mastic gluant, similaire aux films muraux utilisés pour réparer les brèches dans les coques des vaisseaux spatiaux. Cette substance collante peut être utilisée pour colmater les ouvertures et fissures des coques des vaisseaux spatiaux et les parois des habitats spatiaux en attendant qu'une véritable réparation soit effectuée. La plupart des Mobile Suits possèdent des pulvérisateurs légers intégrés aux doigts de leurs manipulateurs, ainsi que d'autres équipements tels que des fusées de détresse et des extincteurs.

Épaulières

Faisant partie intégrante des bras, elles ont pour principale vocation de protéger la liaison mécanique avec le torse. Les épaulières intègrent également en standard tout un ensemble de parachutes : deux par épaulières, soit quatre parachutes de grand gabarit au total, leurs voiles ayant chacune une surface d'environ 250 m². Ils peuvent se déployer en moins d'une seconde si pour une raison ou pour une autre il est nécessaire de ralentir la chute d'un Mobile Suit en atmosphère suffisamment dense.

En atmosphère terrestre, ils permettent de stabiliser la vitesse de chute du Mobile Suit entre une vingtaine et une trentaine de km/h. Cette vitesse peut encore être

réduite à l'approche du sol grâce aux propulseurs du MS afin d'offrir un atterrissage en souplesse. Une fois arrivé au sol, les parachutes sont éjectés afin de ne pas gêner le Mobile Suit dans ses mouvements. Il est donc nécessaire de les rééquiper lors d'une maintenance afin de pouvoir à nouveau effectuer un saut en parachute.

Au cours de la chute, le guidage est possible à la fois en agissant sur les commandes des parachutes par le biais d'actionneurs intégrés et en utilisant les différents propulseurs du MS.

Propulseurs

Destinés à assurer la propulsion des Mobile Suits aussi bien dans l'espace qu'à la surface des planètes et satellites, ils sont composés de tout un ensemble de moteurs-fusées et de Verniers à poussée vectorielle garantissant une maniabilité de premier ordre. Ceux-ci sont répartis à différents endroits stratégiques : principalement dans le dos mais également sur le torse et au niveau des bras et des jambes. Ceux placés au niveau des pieds ou dans la partie basse des jambes permettent au MS d'utiliser ce que l'on appelle l'*Hover Mode* qui lui permet de se déplacer à grande vitesse à quelques mètres du sol, en bénéficiant d'une excellente stabilité.

Le réservoir principal de propergol est situé dans la partie supérieure du dos, sous les scabbacks. Il est accompagné par des réservoirs secondaires situés dans les bras et les jambes du Mobile Suit. À cela peuvent s'ajouter des réservoirs d'appoint de type *Propellant Tank* qui viennent se fixer afin d'augmenter l'autonomie de l'appareil dans le cadre de missions au long cours.

En version standard, les propulseurs ne permettent pas par eux-mêmes aux Mobile Suits de voler dans les environnements à forte gravité (1g) ou même à gravité modérée (0,38g) ou faible (0,16g). Ils leur permettent tout au plus de sauter à une bonne dizaine de mètres de hauteur en complément de l'action des jambes. Pour pouvoir voler, il est nécessaire de leur adjoindre un système du type *WingPack* qui ajoute des propulseurs d'appoint et surtout deux grandes ailes offrant une portance suffisante lorsque l'atmosphère est assez dense. Dans un genre différent, les systèmes de type *HG Thruster* permettent, grâce à des Verniers de forte puissance, d'atteindre une altitude plus élevée dans les environnements à forte gravité (HG pour high gravity).

En pesanteur artificielle, notamment dans les habitats spatiaux, c'est une tout autre affaire, même sans système additionnel, puisqu'avec suffisamment de vitesse et en prenant un peu d'altitude il devient possible de s'affranchir d'une bonne partie du poids du MS et donc de gagner encore de la hauteur jusqu'à s'extirper totalement de l'attraction axifuge créée par la rotation de la colonie.

AMBAC

L'Active Mass Balance Auto-Control (AMBAC) est une technologie incontournable des Mobile Suits qui leur permet de manœuvrer aussi bien dans les environnements dotés d'une forte gravité ou d'une pesanteur artificielle que dans l'environnement zéro-G spatial grâce à un contrôle précis des mouvements de leurs membres et de leurs propulseurs associés. La technologie AMBAC, en conjonction avec le réacteur à fusion OGK compact développé grâce à la physique d'Ostrogradski et à la Relativité Extrapolée, a rendu l'existence des exosquelettes spatiaux puis des Mobile Suits possible.

L'AMBAC s'appuie principalement sur un réseau de capteurs situés dans les différents membres et au sein du châssis du Mobile Suit. Ce réseau est relié à l'ordinateur central du mécha et envoie ainsi l'ensemble des informations recueillies à un logiciel spécifique chargé d'en faire la synthèse et de l'envoyer au programme de gestion des commandes qui reçoit les *inputs* du pilote et qui peut ainsi gérer au mieux les membres et les propulseurs du MS pour que ses mouvements soient optimaux par rapport aux commandes du pilote. Un AMBAC défectueux ou, pire, inopérant, rend très vite un Mobile Suit incontrôlable. Seuls les tout meilleurs peuvent espérer s'en sortir en pareilles circonstances pour ramener le MS à la base afin d'effectuer une maintenance d'urgence.

Équilibreurs

En complément de l'AMBAC qui permet de faire fonctionner les membres et les propulseurs de manière coordonnée, principalement dans l'espace, tout un ensemble d'équilibreurs dotés d'accéléromètres et de gravimètres permettent de garantir que le Mobile Suit conserve son équilibre en toutes circonstances y compris lorsqu'il n'utilise pas ses propulseurs (ce qui permet d'économiser du carburant).

Ainsi, les équilibreurs, parfois appelés contrôleurs d'équilibre ou encore auto-équilibreurs, sont des appareils chargés de maintenir un MS dans une posture donnée, le plus souvent en position verticale. Ce sous-système s'adapte automatiquement au terrain sur lequel se déplace le Mobile Suit et à son allure. Ce sont ces appareils qui permettent à la machine de marcher, de courir et, d'une manière générale, de se mouvoir à la manière d'un être humain. Les équilibreurs sont répartis sur l'ensemble de la structure du Mobile Suit, les principaux étant situés dans les membres.

Télécommunications

Les Mobile Weapons sont tous équipés d'une panoplie complète de systèmes de communication réseau et hors-réseau. Les systèmes en question sont le plus souvent doublés voire triplés pour garantir une

continuité de service malgré une panne inopinée ou l'encaissement de gros dégâts structurels.

Parmi les incontournables, on retrouve le SysCom afin de se connecter au réseau local et qui possède une portée pratique d'environ 2 km. À cela s'ajoute un SpatioCom relativement performant ayant une portée allant de 2 000 à 20 000 km lorsqu'il n'y a aucune couverture réseau ainsi qu'un SatCom lorsqu'il est possible de bénéficier d'une couverture satellitaire, à la surface d'une planète ou d'une lune.

En complément, on trouve également le *Laser Link*, également appelé LCS (Laser Communication System), qui est un système de communication à courte distance qui est fréquemment utilisé pour faciliter les communications audio et vidéo directes entre plusieurs parties. Leur principal intérêt est d'être difficile à intercepter et à détecter.

Le *Contact Link* est, quant à lui, utilisé lorsque le Mobile Suit est à proximité directe du véhicule avec lequel son pilote veut communiquer. Il consiste à transmettre les informations sous la forme de vibrations solidiennes via sa main qui est alors posée sur la carcasse du véhicule avec qui communiquer. Ce type de transmission est quasiment impossible à détecter et à intercepter.

L'ensemble des systèmes utilisés par les Mobile Suits recourent le plus souvent à différentes méthodes de chiffrement des télécommunications et des transferts de données, aussi bien symétriques qu'asymétriques, sauf lorsqu'il est nécessaire de communiquer en clair, comme c'est le cas avec les civils ou pour envoyer ou relayer un message de détresse.

Dans le même ordre d'idée, les Mobile Suits peuvent être équipés de systèmes de brouillage qui se répartissent en deux principales catégories : le brouillage classique, par génération de bruit (*Radio Jammer*) ou réduction active de signal (*Wideband Spectrum*), et le brouillage OGK qui utilise les particules du même nom et nécessite un système dédié de type *OGK Jammer* ou *OGK Saturator*.

Systèmes de Détection

Actifs & Passifs

Afin d'être capables d'appréhender leur environnement, les Mobile Suits sont équipés de nombreux systèmes de détection qui possèdent pour la plupart deux principaux modes : actif et passif. Systématiquement présent, le mode passif consiste à ne faire que recevoir les signaux en provenance de l'extérieur. C'est un mode discret qui permet d'éviter de se faire repérer mais qui est généralement moins performant que le mode actif. Ce dernier, lorsqu'il est disponible, consiste à émettre des ondes de diverses natures qui peuvent dès lors être réfléchies par une ou plusieurs cibles potentielles. Les éventuels signaux réfléchis peuvent alors être détectés par les récepteurs et donner tout un ensemble d'indications très précieuses sur de potentiels ennemis.

Radars

Les Mobile Suits sont notamment équipés de différents types de radars. En premier lieu, un radar à balayage sphérique à large bande capable d'obtenir une vision d'ensemble du champ de bataille. Il est complété par plusieurs radars Doppler pulsés destinés à mesurer les vitesses des cibles détectées ainsi que par un radar photonique capable de reconstituer un modèle 3D de la cible et donc de l'identifier avec un bon degré de confiance. Ce dernier système s'accompagne naturellement d'un Lidar et d'une télémétrie laser qui sont employés pour l'aide à la conduite de tir et pour les séquences d'approche.

Sonars & Micros

En complément des systèmes utilisant les fréquences radios, les Mobile Suits sont équipés de sonars principalement utilisés sous l'eau et d'un réseau de microphones afin de réaliser de la détection acoustique directionnelle (aussi bien dans l'air que sous l'eau). Outre le domaine audible, les micros sont capables de percevoir les infrasons (notamment utilisés par les paralysants) et les ultrasons (parfois produits par certains types de générateurs OGK ou certaines turbines).

Caméras

Pour ce qui est de la détection de proximité immédiate, les Mobile Suits sont équipés d'un réseau de caméras dont les images sont assemblées et agencées de manière à constituer l'environnement présenté par l'OmniView. Certaines des caméras sont équipées de téléobjectifs puissants permettant d'obtenir un visuel assez précis d'une zone donnée, même relativement lointaine. En plus du domaine visible, les caméras sont capables dans leur ensemble de percevoir les infrarouges, en particulier pour tout ce qui est émission de chaleur, et les ultraviolets, pour une utilisation en conjonction avec des dispositifs d'éclairage à base de lumière noire.

Autres Capteurs

En complément, les Mobile Suits possèdent des appareils utilisant les rayons T, généralement localisés dans les mains, qui possèdent un fort pouvoir pénétrant pour des analyses assez fines à très faible portée sur des structures, des objets ou des véhicules. L'utilisation d'une détection basée sur les rayons X, plus rare, nécessite généralement l'ajout d'un ou plusieurs systèmes spécialisés. En outre, les différents capteurs internes qu'il s'agisse des capteurs de température, des différents accéléromètres ou des capteurs magnétiques peuvent également être utilisés pour compléter les informations issues des systèmes de détection.

Fusion des Données

Les données en provenance de l'ensemble des capteurs du Mobile Suits ainsi que celles partagées par ses alliés sont fusionnées et présentées sur l'OmniView en ce qui concerne les éléments visuels, et le système audio du cockpit qui retranscrit les sons et les alertes. La fusion des données est également le processus qui est à la base de l'acquisition des cibles, selon le cas en mode centralisé (l'ensemble des cibles sont partagées entre les alliés) ou décentralisé (chaque unité gère ses propres cibles). C'est le prérequis indispensable pour définir des solutions de conduite de tirs, aussi bien pour utiliser des armes à particules (Beam Rifles et Beam Cannons) que pour le tir de missiles autoguidés.

Brouillage & Déception

En ce qui concerne le brouillage, on distingue à nouveau les méthodes classiques de celles ayant recours aux particules OGK qui nécessitent un système dédié. Pour ce qui est de la déception tactique, la technique classique de la diffusion de paillettes reste parfois employée et les largueurs de leurres tels que le *Decoy Flare* (cf. **Chapitre 13**) peuvent également avoir un rôle vital pour éviter un tir de missile.

En ce qui concerne la déception active, le *Wideband Spectrum* permet d'atténuer voire de totalement annihiler les différents types d'ondes radar incidentes afin de leurrer les systèmes de détection adverses.

Localisation & Guidage

Les Mobile Suits utilisent plusieurs systèmes de positionnement afin de toujours disposer d'une information de localisation précise et être en mesure de proposer des solutions de guidage afin de rejoindre une destination donnée. En premier lieu, lorsque des réseaux sont disponibles, c'est le positionnement réseau via le SysCom, par triangulation qui est utilisé. En cas de présence d'un réseau satellitaire, sur une lune ou une planète, le SatSys peut être utilisé.

Lorsqu'aucun réseau n'est disponible, le Mobile Suit a recours dans l'espace au XNav qui consiste à utiliser les signaux émis par certains pulsars pour calculer sa position actuelle ou doit s'en remettre à son SPI, système de positionnement interne ou inertiel, qui lui permet de disposer d'une localisation relativement précise pendant une période donnée. Il est également possible de recourir à la VisioLocalisation, afin de comparer les environnements filmés avec ceux de cartes tridimensionnelles planétaires, lunaires ou spatiales suffisamment précises et à jour.

Autonomie

Si les Mobile Weapons ne sont pas encore pleinement capables de faire preuve d'une véritable autonomie, ils sont cependant équipés de pilotes

automatiques qui sont notamment utilisés pour les liaisons et les phases d'approche. À l'exception de quelques systèmes limités en termes de possibilités, comme c'est le cas du *Dummy System*, il n'existe pas de véritable gestion autonome digne de ce nom même s'il semble évident que différentes études et développements sont en cours aussi bien du côté de Zeus que de la Fédération afin de définir des intelligences artificielles capables de piloter un Mobile Suit ou, à tout le moins, d'épauler son pilote de manière décisive. En attendant que cela soit le cas, des systèmes d'aide à la prise de décision basés sur les données fusionnées remontées par les capteurs permettent d'aider les pilotes lorsqu'ils sont dans une situation de saturation cognitive les empêchant de prendre rapidement la bonne décision. C'est notamment le cas du *Data Mining* qui fournit une aide décisive au pilote.

Furtivité

Toute une gamme de systèmes actifs et passifs peuvent être utilisés qu'il s'agisse de matériaux absorbants (revêtements présents sur l'ensemble de l'appareil tels que le *Murk Skin*) ou de systèmes de déception radar. Afin d'optimiser sa furtivité, il est d'usage de ne plus communiquer par ondes radios, de ne plus utiliser ses senseurs en mode actif voire de couper le générateur OGK et la plupart des systèmes afin d'émettre le moins de chaleur possible.

En termes de furtivité active, on peut citer les Systèmes *Cloaking Device* et *Stealth System* qui émettent des ondes capables d'annuler en grande partie celles réfléchies par les Mobile Suits qui les utilisent, les rendant ainsi beaucoup plus difficiles à détecter avec des radars et autres moyens de détection actifs.

Dans un genre différent, le Système *Shadow Mirage* permet, en utilisant des projecteurs holographiques, de se faire passer pour un autre Mobile Suit, un autre véhicule ou même une entité inerte (débris, astéroïde...). Les signatures infrarouge et radar sont également modifiées pour parfaire l'illusion.

Caractéristiques

Performances & Niveau

Les Mobile Weapons sont définis par six **Performances** de Base et deux caractéristiques supplémentaires que sont la **Solidité** et la **Synchro**, ainsi que par leur **Niveau**.

Les valeurs des Performances sont intimement liées au Niveau du Mobile Suit. Ainsi, un appareil de Niveau N possède, jusqu'au Niveau 5, au total 5N+5 Points à répartir entre ses Performances de base et sa Solidité. La Solidité de base d'un MS est égale à 10 plus son Niveau. La Synchro de base d'un MS est égale à 15% plus 5 fois son Niveau jusqu'au Niveau 5. Elle est aussi égale à l'ensemble des Points qui ont été

affectés à ses Performances et à sa Solidité auxquels on ajoute 10 et que l'on transforme en pourcentage. À titre d'exemple, un Mobile Suit de Niveau 1 possède donc une Synchro de base de 20%, une Solidité de base de 11 et 10 points à répartir entre Mobilité, Tir, Mêlée, Défense, Détection, Furtivité et Solidité. Par ailleurs, dans une limite de $\pm 2\%$, la Synchro peut être augmentée ou diminuée par palier de 1%, respectivement lors de l'ajout de Points supplémentaires à allouer aux Performances (cf. infra **Améliorations**) ou au prix du sacrifice d'un ou deux Points. Dans ce cas, l'augmentation ou la diminution de Synchro est d'1% par Point.

Seuils de Vie

Au même titre que les personnages, les Mobile Suits disposent de trois **Seuils de Vie** : les Seuils Grave, Critique et Mortel. Ils valent respectivement la valeur de Solidité, deux fois et trois fois celle-ci. Un MS ayant une Solidité de 11 possède donc un Seuil Grave à 11, un Seuil Critique à 22 et un Seuil Mortel à 33.

Ce sont ces Seuils qui permettent de savoir, en les comparant à des Dommages Effectifs, si le Mobile Suit passe en *Yuko*, *Waza-ari*, *Ippon* ou *Nijū*, en fonction du résultat de cette comparaison (cf. **Chapitre 08**). Tant qu'un Mobile Suit est intact, en *Yuko* ou même en *Waza-ari*, il bénéficie de ses pleines performances : on n'applique aucun malus. Un Mobile Suit en *Ippon* est neutralisé voire détruit. En *Nijū*, il est obligatoirement détruit et il n'en reste rien de récupérable sauf s'il s'agissait de dégâts non-destructifs.

Seuils de Synchro

Les deux seuils de synchro d'un Mobile Suit sont calculés à l'aide de sa valeur de **Synchro**. Le Seuil Bas ou Seuil de Synchronisation est égal à la valeur de Synchro alors que le Seuil Haut, également appelé Seuil d'Harmonie, est égal au double de la Synchro.

Dans le cas d'un MS de Niveau 1, la Synchro étant de 20%, les deux seuils valent respectivement 20% et 40%. Il est donc nécessaire de réaliser un jet de synchro supérieur ou égal à 40% pour atteindre une Bonne qualité de synchro, synonyme de pleine maîtrise des aptitudes du Mobile Suit. À partir de 80%, on obtient une synchro Supérieure qu'il est cependant nécessaire de confirmer avec un deuxième jet sauf si l'on dispose d'un Talent spécifique tel que *Synchronisme Stable*.

Esquive Naturelle

Tout comme les personnages, les Mobile Suits possèdent une faculté d'**Esquive Naturelle** qui est basée sur la Capacité Esquive (Défense + Instinct). À son plein potentiel (case de haut sur la Fiche de Mobile Suit), elle vaut la valeur d'Esquive à

laquelle on ajoute 10. Lorsqu'elle est malaisée (case du bas), elle vaut la valeur du dessus divisée par deux, arrondie à l'inférieur si nécessaire.

Une paire Pilote-Mobile Suit avec une *Esquive* de 6 possède donc une Esquive Naturelle de 16 dans des circonstances favorables et de 8 lorsqu'elles sont défavorables (Esquive Malaisée).

Déplacements

Du fait de leur grande taille, les Mobile Suits possèdent des capacités de **Déplacement** bien supérieures aux personnages. Elles sont données par les Tableaux T4MS (au sol / sous l'eau), T4MSA (dans les airs) et T4MSE (dans l'espace). Ils donnent les valeurs maximales de Déplacement en un Tour pour une allure donnée (marche, course, hover mode...). Dans l'eau ou sous l'eau, les valeurs de déplacements hors espace sont divisées par deux pour rendre compte des frottements plus importants.

Contrairement à un personnage, même lorsqu'il est gravement endommagé, un Mobile Suit conserve son plein potentiel de Déplacement. Une fois qu'il est neutralisé, il n'est plus maître de ses mouvements. Selon le cas, il finit sa course, s'écroule ou s'écrase dans des environnements dotés d'une pesanteur et d'une atmosphère ou, si rien ne l'arrête, continue sur son erre dans l'espace.

Création de Mobile Suit

Mécha sur Mesure

Afin de créer un Mobile Suit de Niveau 1, plutôt que d'utiliser un de ceux présentés dans le **Chapitre 13**, il est nécessaire de répartir 10 Points de Création parmi ses six Performances qui valent 0 par défaut et sa Solidité qui vaut 11 par défaut, en suivant les directives suivantes :

- Ne pas dépenser plus de 4 Points dans une même Performance,
- Ne pas récupérer plus qu'1 Point en définissant une Performance à -1,
- Ne pas dépenser plus que 2 Points pour augmenter la Solidité.

La Synchro est obligatoirement égale à 20%.

Niveaux Supérieurs

Afin de créer un Mobile Suit de Niveau 2 sur mesure, il faut partir d'un Niveau 1 existant ou créé sur mesure en ayant au préalable suivi les directives du paragraphe précédent puis répartir 5 Points de Création supplémentaires dans les six Performances et la Solidité, en suivant les directives suivantes :

- Ne pas dépenser plus de 2 Points dans une même Performance,

- Ne pas dépenser plus qu'1 Point pour augmenter la Solidité,
- Augmenter d'1 point la Solidité (cette augmentation est gratuite).

La Synchro augmente de 5% et passe à 25%.

De même, pour créer des méchas de Niveau 3 et supérieurs, il suffit de réitérer le même processus en réalisant les répartitions de points à chaque passage de Niveau.

Démarrer au Niveau 0

Pour accompagner des pilotes de Niveau 0, il est envisageable de leur confier des Mobile Suits de même niveau. Dans ce cas, il est nécessaire de répartir 5 Points de Création parmi les six Performances qui valent 0 par défaut et la Solidité qui vaut 10 par défaut, en suivant les directives suivantes :

- Ne pas dépenser plus de 2 Points dans une même Performance,
- Ne pas récupérer plus qu'1 Point en définissant une Performance à -1,
- Ne pas dépenser plus qu'1 Point pour augmenter la Solidité.

La Synchro est obligatoirement égale à 15%. Il n'est pas possible de monter des Systèmes additionnels sur ce type de Mobile Suit.

Finitions

C'est désormais le moment d'apporter les dernières touches au MS qui vient d'être créé. En ce qui concerne l'équipement, on considère que tous les Mobile Suits disposent au moins d'un Beam Rifle et d'un Beam Saber. Ils peuvent être un peu plus performants que les versions de base avec des Mobile Suits de Niveaux 2 et supérieurs. À cela peuvent s'ajouter des armes de deuxième dotation : Beam Handgun et Beam Dagger, en complément des deux canons Vulcan situés dans la tête. D'un point de vue défensif, l'équipement de base est le Bouclier standard qui peut être remplacé par un léger si l'on veut être capable d'utiliser des armes encombrantes ou par un lourd si l'on veut disposer d'une bonne protection.

S'il possède un ou plusieurs Modules, le Mobile Suit peut alors embarquer un ou plusieurs Systèmes si l'organisation des PJ a les moyens de les lui payer car ce n'est pas toujours le cas. Il est alors possible de faire son choix parmi ceux qui sont présentés dans le **Chapitre 13**.

Enfin, le Mobile Suit peut être équipé d'un Revêtement possédant diverses propriétés à même d'améliorer certaines de ses performances. Il est possible d'en sélectionner un dans la liste présentée vers la fin du **Chapitre 13**.

Équipement

Capacité d'Emport

En ce qui concerne l'équipement, les Mobile Suits ont une capacité d'emport standard de deux Beam Sabers qui peuvent être placés dans les scabbards (fourreaux situés en haut du dos), deux Beam Rifles qui peuvent être placés au niveau des holsters magnétiques situés sur l'extérieur des cuisses (qui peuvent également être utilisés pour des Beam Handguns ou des Beam Sabers), deux Beam Daggers qui peuvent être logées à l'intérieur des deux avant-bras. Dans certains cas, deux logements supplémentaires, pouvant contenir chacun un Beam Handgun, peuvent être présents à l'intérieur des cuisses.

Dans le même ordre d'idée, des holsters supplémentaires peuvent être placés plus bas, sur les jambes, pour accueillir des Beam Handguns. À la place des holsters principaux, des racks de trois grenades peuvent être montés sur les cuisses du MS. Par ailleurs, les Beam Sabers étant relativement compacts, il arrive de trouver des fourreaux cachés situés à l'intérieur des épaulières ou dans les jambes avec un accès via une genouillère escamotable.

Lorsqu'il n'est pas porté, le bouclier peut généralement être accroché dans le dos (en l'absence de système dorsal occupant déjà cet emplacement) ou sur le *BackPack* qui comporte un système de fixation à cet effet. Par ailleurs, le bouclier peut inclure un fourreau pour un Beam Saber additionnel.

Afin d'emporter de l'équipement ou des armes supplémentaires, il est possible d'ajouter un *BackPack* ou des *Weapon Binders*, ce qui peut occuper un ou plusieurs Modules (cf. infra **Modules & Systèmes**).

Utilisation

Les Mobile Suits peuvent utiliser tous types d'armes et d'équipements indifféremment de la main gauche ou de la main droite, que le pilote soit droitier ou gaucher, par processus de symétrisation automatiquement géré par l'ordinateur central. Cela ne permet cependant pas d'utiliser deux armes en même temps à moins d'acquiescer un Talent spécifique (cf. **Chapitre 18**).

En termes d'utilisation, il est possible d'équiper un bras standard au maximum avec une arme lourde ayant un Sacrifice S3 ou un Bouclier lourd offrant une Protection P3 et un Sacrifice S3. D'une manière générale, il est possible de cumuler sur un bras, une arme avec une valeur de Sacrifice et un bouclier avec un Sacrifice dont la somme vaut au maximum 3. Il est par exemple possible d'avoir sur un même bras un Bouclier standard (S2) et un Beam Saber (S1) dans la main ou un Beam Rifle (S2) et un Bouclier léger (S1). Une arme lourde (S3) doit obligatoirement être utilisée à deux mains. Une arme moyenne (S2) peut être utilisée à une seule main avec un malus de -5 et ne

permet d'obtenir les bonus de visée, de feu nourri et de tir croisé que si elle est utilisée à deux mains. Une arme légère (S1) peut être utilisée à une seule main sans restriction.

Modules & Systèmes

Outre leur équipement de base, les Mobile Suits peuvent disposer de **Systèmes** supplémentaires qui prennent place au sein des différents **Modules** intégrés à leur châssis, en interne ou fixés à l'extérieur de celui-ci. Le nombre de Modules disponibles est lié au Niveau du Mobile Suit. Un MS de Niveau N possède au total N Modules. Si les Systèmes de base ne prennent qu'un seul module, les plus complexes peuvent occuper deux, trois voire quatre modules à eux seuls.

Parmi les Systèmes les plus courants, on peut citer les détecteurs additionnels qui améliorent certains aspects de la Détection (infrarouge, ultraviolet, micro directionnel...), les propulseurs additionnels, les armes montées et intégrées, les systèmes offensifs et défensifs, les Renforts et Armures, les I-Field, les BackPacks...

Une liste des principaux Systèmes existants est disponible dans le **Chapitre 13** à la suite de la présentation des principaux Mobile Suits du Système solaire.

Revêtements

Les surfaces externes des Mobile Suits peuvent également être recouvertes de différents **Revêtements** destinés à améliorer, en fonction de leur nature, la Protection (revêtements de type *Beam Reflect* réfléchissant les particules OGK ou des couches protectrices imbriquées de type *P-Layer*), la Furtivité (matières absorbantes atténuant les ondes radar renvoyées de type *Murk Skin* ou films thermo-optiques *Wraith Mantle*), la Solidité (revêtements résilients de type *Shelter* ou composites réactifs de type *Chobam*) ou même la Détection (tapis de capteurs supplémentaires *FlyVision*). Ils permettent également d'effectuer des choses qui seraient impossibles sans cela, comme c'est le cas du *WaveDiver* pour les rentrées atmosphériques.

Les revêtements sont pratiques et efficaces étant donné qu'ils apportent un surplus de performances sans nécessiter d'occuper un Module en contrepartie. Cependant, étant placés directement sur les surfaces externes, ils sont très vulnérables et perdent toute efficacité dès que le Mobile Suit subit un *Yuko* de type classique. Ils peuvent cependant être restaurés (pour un coût équivalent à la moitié de son tarif initial). En cas de *Waza-ari*, par contre, ils doivent être intégralement refaits à neuf. Par ailleurs, ils subissent les conséquences des dégâts non destructifs mais n'étant pas physiquement endommagés, ils continuent à être opérationnels.

Une liste des principaux Revêtements existants est disponible dans le **Chapitre 13** à la suite de la liste des Systèmes.

Pilotage des Mobile Weapons

NeuroPilotage

Les systèmes de NeuroPilotage équipant les Mobile Weapons et les différents types d'exosquelettes sont basés sur l'interprétation des ondes cérébrales émises par les pilotes interfacés. Cela nécessite donc de passer par une étape de neuro-synchronisation plus ou moins longue pour parvenir à s'interfacer correctement avec l'appareil. Pour des raisons qui ne sont pas encore totalement expliquées à l'heure actuelle, tout le monde n'est pas capable d'opérer une telle synchronisation, même après un long entraînement. Dans le même ordre d'idée, le principe d'affinité qui s'instaure entre un pilote et sa machine fait l'objet de nombreuses spéculations qui n'ont pas encore trouvé de réponses satisfaisantes.

Le système en lui-même se compose d'un récepteur d'ondes cérébrales, d'un interpréteur et d'un logiciel d'interface chargé de traduire les résultats de l'interpréteur en termes de commandes pour le véhicule. Depuis l'apparition de la deuxième génération de neuro-transducteurs, un émetteur d'ondes cérébrales a été ajouté à l'ensemble afin de mettre en place une boucle de rétroaction qui a permis d'améliorer grandement les taux de synchronisation (qui dépassaient rarement les 20 à 30% auparavant). Le récepteur canalise l'ensemble des ondes cérébrales émises par le pilote qu'il s'agisse d'ondes alpha, bêta, gamma, delta ou thêta, les filtre et les transmet à l'interpréteur, majoritairement analogique, dont le rôle est de retranscrire les différents trains d'ondes reçus sous la forme de mouvements coordonnés, à la manière de ce qui est réalisé par le cervelet humain. L'ordinateur central envoie alors les commandes appropriées à l'ensemble des effecteurs du mécha de manière à générer les mouvements attendus ou la posture souhaitée. L'émetteur permet d'envoyer des ondes rétroactives au pilote pour informer son cerveau que ses instructions ont bien été prises en compte et de l'état exact du mécha, à la manière de ce que ferait la moelle épinière.

L'ensemble de ce processus est rendu possible du fait de l'utilisation de véhicules anthropomorphes, présentant donc une gamme de mouvements et de postures identique ou, en tout cas, très similaire à celle du corps humain.

Synchronisation

Il existe deux principaux types de neuro-synchronisation : la lente qui dure facilement cinq minutes et qui permet d'obtenir naturellement une Bonne Synchro avec son Mobile Suit et la rapide qui ne prend que deux secondes mais qui est plus

aléatoire. Paradoxalement, cette dernière permet cependant d'atteindre des niveaux de synchronisation exceptionnels si elle est particulièrement réussie. Mais il est important de noter qu'elle implique une charge mentale assez forte chez le pilote qui empêche de la réitérer trop rapidement. Il est donc normalement nécessaire de patienter au moins cinq minutes avant de retenter une synchronisation rapide.

Il est cependant possible de passer outre cette limitation mais en acceptant de la réaliser de manière dégradée ce qui, en termes de jeu, implique de jeter un dé à dix faces de moins lors du jet de synchro. Il devient alors très probable de n'obtenir qu'une Faible Synchro avec son mécha, ce qui explique pourquoi peu sont ceux qui se risquent à tenter ce genre de chose.

Au cas où un pilote ferait le choix de tenter à nouveau une synchronisation dégradée, alors la charge mentale devient si forte qu'elle induit une somatisation, ce qui a tendance à provoquer des hémorragies locales au niveau du nez, des yeux ou des oreilles. Le pilote subit une blessure Légère.

À chaque synchronisation réussie (qualité de Synchro donnée par le Tableau T5SC), un pilote récupère sa valeur d'Atouts plus un éventuel bonus, en fonction de la qualité de synchro. C'est donc une méthode qui permet de refaire le plein d'Atouts en cours de mission lorsque l'on voit que l'on va en manquer. Cela suppose cependant de se désynchroniser au préalable.

Désynchronisation

À la manière de la synchro, la **Désynchronisation** peut être lente, auquel cas elle est automatiquement Correcte, ou rapide même si, dans le premier cas elle prend moins de temps, ne nécessitant qu'environ une minute ou deux pour être réalisée. Même lorsqu'elle est rapide, elle est globalement plus simple à réaliser et n'implique notamment pas la même charge mentale que la synchro : il est donc possible de se désynchroniser autant qu'on le veut sans subir de pénalité.

Afin de réaliser une désynchro rapide, le jet s'effectue exactement de la même manière qu'un jet de synchro : les pilotes ont donc le choix entre les méthodes consciente et émotionnelle. Le résultat est donné par le Tableau T5DSC. Une désynchro bien réussie permet de garder un ou plusieurs Atouts (s'il en restait). À l'inverse, une désynchro moyenne ou ratée, en plus de ne pas offrir cette possibilité, entraîne une Stase qui peut durer plusieurs Tours pendant lesquels il n'est absolument pas possible de se resynchroniser. Il est donc impossible de faire quoi que ce soit avec son Mobile Suit qui soit reste sur place, soit continue sur sa lancée s'il est en mouvement dans l'espace.

Une désynchro Supérieure permet ainsi d'éviter totalement le phénomène de Stase et est donc considérée comme instantanée permettant ainsi d'enchaîner avec une synchronisation dans le même

Tour. Elle permet également de conserver deux Atouts.

La désynchronisation rapide est généralement utilisée combinée avec une synchronisation à suivre pour faire le plein d'Atouts mais elle peut parfois être réalisée par les meilleurs pilotes pour opérer une sélection parmi leurs Atouts et en accumuler un peu plus en prévision d'une mission difficile.

Affinités

À force de piloter le même Mobile Suit et donc de se synchroniser avec lui via le NeuroPilotage, un phénomène particulier se crée entre le pilote et sa machine : un lien qui se construit et s'établit peu à peu, et qui facilite l'opération de Synchronisation. C'est ce que l'on appelle l'**Affinité**. Elle est exprimée en pourcentage et s'ajoute aussi bien lors des jets de synchronisation que de ceux de désynchronisation.

Il est ainsi possible de gagner de l'Affinité avec son MS en vivant des moments forts avec sa machine, en accomplissant de grandes choses, en terrassant des ennemis coriaces... On peut également en gagner en passant du temps dans son Mobile Suit, ce qui est retranscrit par la possibilité d'acheter de l'Affinité avec des Points d'Expérience (cf. **Chapitre 18**).

Attention, il est également possible de perdre de l'Affinité lorsque l'on prend trop de dégâts au cours d'une même mission. À partir du moment où il a subi un *Ippon* ou a consenti à 3 Sacrifices internes (hors équipement), un pilote perd 5% d'Affinité avec sa machine. Il est donc possible d'avoir une Affinité négative avec un Mobile Suit. Dans ce dernier cas, le pilote lance 1D10 de moins pour tous ses jets de Capacité.

Lorsque la valeur absolue d'Affinité négative atteint la valeur de Seuil Bas de Synchro du Mobile Suit, celui-ci se désynchronise automatiquement et il n'est plus possible de synchroniser avec lui.

Les gains et pertes d'Affinité n'ont lieu que dans le cadre de missions réelles. Ce qui se passe en simulateur, aussi bien retranscrit et fidèle à la réalité que cela puisse être, n'intervient en rien dans l'évolution de l'Affinité que l'on peut avoir avec un Mobile Suit.

Prouesses

Les **Prouesses** symbolisent ces coups d'éclat, ces faits d'armes qui sont accomplis par les meilleurs pilotes au cours des différents affrontements auxquels ils prennent part. Elles permettent principalement de récupérer des Exploits ainsi que, dans certains cas, d'augmenter son Affinité avec son Mobile Suit.

Les différentes Prouesses existantes consistent à vaincre :

– Un Mobile Suit adverse de valeur en un coup (*Ippon*) : 1 Exploit.

- Un Élite : 1 Exploit pour celui qui donne le coup de grâce.
- Un Boss : 2 Exploits au total (à répartir) et 5% d’Affinité pour chaque couple PJ-MS.
- Un Ace : 3 Exploits au total (à répartir) et 10% d’Affinité pour chaque couple PJ-MS.
- Un Groupe de valeur en un coup (Ippon) : 2 Exploits.

Lorsque des Exploits doivent être répartis (après avoir vaincu un Boss ou un Ace), c’est le pilote ayant donné le coup de grâce qui fait ce choix. La répartition s’effectue librement entre tous ceux qui ont participé au combat, c’est-à-dire qui ont infligés des dégâts de manière directe ou indirecte à la cible.

Pour être considérés comme étant « de valeur », un adversaire ou un Groupe ne peuvent être un Pantin ou constitué de Pantins.

Conversion d’Atouts

Tous les pilotes qui sont au moins de Niveau 1 peuvent utiliser **Détermination** qui est un Talent de Niveau 0. Celui-ci permet de défausser à n’importe quel moment un de ses Atouts pour piocher un Exploit supplémentaire. En échange de quoi, le meneur de jeu pioche immédiatement une carte **Bonus** qui pourra être ultérieurement convertie en un Atout ou un Exploit pour l’un des Mobile Suits ennemis qui ont la possibilité d’en utiliser (Élite et Boss notamment).

Le meneur a également la possibilité de garder ses cartes Bonus en réserve pour les accumuler. Ainsi, une carte Bonus peut être défaussée, en échange d’une **Complication** légère, deux cartes peuvent donner une Complication moyenne alors que trois cartes donnent lieu à une Complication grave.

Une Complication légère est assez indolore dans la mesure où elle peut augmenter un peu la difficulté d’une action importante (Seuil de Difficulté +2) ou ajouter un ennemi supplémentaire sur le champ de bataille, de type Sbire ou Gradé.

Une Complication moyenne commence à avoir un certain impact puisqu’elle va bien compliquer une action cruciale (Seuil de Difficulté +5) ou ajouter plusieurs ennemis supplémentaires au combat en cours (Sbires, Gradés ou Élites).

Enfin, la Complication grave implique de gros problèmes puisqu’une action majeure va devenir particulièrement difficile (Seuil de Difficulté +10) ou de nombreux Mobile Suits, potentiellement performants, vont arriver en renfort, au point de risquer de submerger les PJ.

Capacités

Au nombre de 24, les **Capacités** résultent de la combinaison des 4 Facultés de pilote et des 6 Performances des Mobile Suits. Ce sont elles qui sont utilisées dans tous les jets qui sont réalisées lorsque l’on est à bord de son MS.

Vitesse

Cette Capacité concerne tout ce qui a rapport à la vitesse et aux accélérations dont est capable le Mobile Suit. Elle va, par conséquent, être utilisée dès lors que l’on cherche à se déplacer au plus vite, notamment dans le cadre de poursuites ou de fuites. C’est aussi cette Capacité qui est utilisée lorsqu’une action nécessite un certain niveau de puissance ou de force de la part du Mobile Suit pour pouvoir être accomplie.

Agilité

L’Agilité est utilisée dès lors que le Mobile Suit entreprend des déplacements un peu complexes ou qui doivent être effectués dans des conditions défavorables : se faufiler dans des passages étroits, escalader une paroi, effectuer des sauts, des glissades, etc.

Coordination

Cette Capacité est utilisée pour les actions de précision, en particulier lorsque l’on utilise les mains du Mobile Suit pour manipuler des objets ou des appareils de manière correcte, avec suffisamment de finesse. Elle est également utilisée pour réaliser des actions de mouvement ou de déplacement qui doivent être coordonnées entre plusieurs MS.

Réflexes

Ils sont mobilisés dès qu’il est nécessaire de réagir rapidement, en particulier au moment d’amorcer un affrontement ou une poursuite. Ils sont donc utilisés pour déterminer l’Initiative lors des combats de Mobile Suits.

Tir Direct

C’est la capacité utilisée pour effectuer un tir normal, qui ne rentre pas dans une des autres catégories de la même ligne. Elle est utilisée aussi bien pour les armes de type Beam Rifle et Beam Handgun que pour lancer une grenade ou un projectile autopropulsé.

Tir Visé

On s’en sert dès que l’on tire après avoir pris le temps de viser une cible pendant un Tour (ce qui permet de bénéficier d’un bonus de +5 au jet de Capacité) ou lorsque l’on réalise un tir ajusté, c’est-à-dire que l’on vise une zone en particulier d’une cible : un équipement, une arme, un membre...

Tir Risqué

Dès que l’on tire sur un adversaire alors que cela représente un risque pour un allié ou une entité

que l'on cherche à éviter de toucher (réacteur OGK, navette de civils...) soit parce qu'ils se trouvent dans la fenêtre de tir ou parce qu'il y a un engagement en combat rapproché, alors on doit utiliser cette Capacité. Un échec de peu indique qu'on loupe la cible mais qu'il n'y a pas de dommages collatéraux. Un échec plus marqué (ampleur d'échec supérieure ou égale à 5) indique au contraire que des dommages collatéraux ont été infligés.

Tir Instinctif

Le Tir Instinctif consiste à tirer deux fois de suite rapidement, en seulement un Tour, sans prendre le temps d'ajuster sa ou ses cibles (qui doivent être proches l'une de l'autre s'il y en a deux). Les deux jets sont divisés par deux et les éventuels bonus associés au fait de prendre un Tour pour viser ou de bénéficier du Feu Nourri ou du Tir Croisé ne peuvent s'appliquer.

Attaque

C'est la manœuvre de base des oppositions en mêlées. L'Attaque consiste généralement à abattre son Beam Saber sur un Mobile Suit adverse et, d'une manière générale, n'importe quelle arme de mêlée, qu'elle soit conçue pour ça ou qu'elle soit improvisée. C'est aussi cette Capacité qui sert à réaliser les charges.

Évasion

Cette Capacité sert à se désengager d'un corps à corps avec un adversaire. Cela permet, si le jet en opposition correspondant est réussi, d'éviter de se prendre un coup de la part de son adversaire. Dans le cas contraire, le coup est porté.

Feinte

Il est possible d'utiliser la Feinte en mêlée. Cette tactique consiste à faire mine d'attaquer à un endroit pour en réalité tenter de toucher à un autre. Cela permet d'obtenir un bonus de +5 face un adversaire qui a choisi d'adopter une posture de Riposte mais fait *a contrario* subir un malus de -5 face à un adversaire qui a opté pour une posture purement offensive (Attaque). Face à un adversaire qui est en Parade, cela ne change rien.

Harcèlement

Cette manœuvre consiste à frapper deux fois de suite rapidement un même adversaire, en un seul Tour, sans arme (avec les poings ou les pieds) ou à l'aide d'armes blanches courtes (type Beam Dagger ou Beam Claws). Les deux jets sont divisés par deux.

Riposte

Choisir la Capacité Riposte au combat rapproché consiste à encaisser volontairement l'attaque adverse qui réussit automatiquement et à riposter dans la foulée en ayant la possibilité d'obtenir un bonus de +5 sur le jet de Dommages si l'attaque a été réussie. Pour qu'elle soit réussie, il faut que le jet de Riposte soit supérieur au jet d'attaque adverse.

Parade

En optant pour la Capacité Parade au combat rapproché, cela permet de bénéficier d'un bonus +5 sur le jet de Capacité et d'appliquer un malus de -5 sur le jet de Dommages adverse si l'attaque a quand même été réussie.

Protection

C'est la Capacité qui va notamment être utilisée pour un pilote qui a retardé ou qui anticipe son action afin de venir protéger, au moment opportun, un de ses coéquipiers en faisant écran avec son Mobile Suit aussi bien au combat à distance qu'au corps à corps, du moment que la distance à parcourir n'est pas trop importante. Elle sert également, en opposition avec une action de Focus d'un adversaire, afin de l'empêcher de découvrir une faille dans une Armure ou des Renforts. Elle permet également d'effectuer une réactivation à la suite de dégâts non destructifs.

Esquive

C'est elle qui va être utilisée pour éviter les attaques adverses, en mêlée ou à distance. Cette valeur sert de base au calcul de l'Esquive Naturelle et est utilisée pour les jets d'Esquive Active (bonus de +5) et d'Esquive Totale (bonus de +10).

Scan

Cette Capacité est employée lorsque l'on utilise ses systèmes de détection de manière poussée sur une large zone, le plus souvent pour repérer les unités ennemies mais également les alliés et les civils. Cela n'offre généralement pas des données très détaillées sur les unités repérées.

Diagnostic

Il s'agit de tout ce qui concerne l'établissement de diagnostic de véhicule, de bâtiment, de systèmes mécanique, électronique ou informatique situés à proximité du Mobile Suit. Le but est notamment de faire un état des lieux en ce qui concerne les dégâts subis et les réparations à envisager d'une manière assez globale. Cela peut notamment être utilisé pour des bâtiments, des infrastructures... afin d'estimer s'ils sont suffisamment robustes pour supporter le poids d'un ou plusieurs Mobile Suits.

Focus

Les systèmes de détection du Mobile Suit sont ici employés de manière beaucoup plus fine qu'avec *Scan*, soit sur une zone beaucoup moins étendue, soit sur une cible en particulier. Cela permet ainsi d'obtenir des informations plus détaillées. C'est cette Capacité qui est utilisée pour trouver la faille d'une Armure ou de Renforts (ce qui permet d'ignorer la Protection associée) ou le point faible d'un adversaire (ce qui permet d'obtenir un +5 sur les Dommages qu'on lui inflige).

Danger

Sens du Danger est la Capacité qui est utilisée lorsque l'on essaye de percevoir ce que les systèmes de détection ont eux-mêmes du mal à repérer. Cela permet donc de bénéficier d'indications complémentaires à celles fournies par un *Scan* mais tout en étant conscient qu'elles sont largement basées sur un ressenti qui peut parfois être trompeur.

Discrétion

C'est la Capacité de Furtivité qui est utilisée lorsque l'on est en mouvement et que l'on ne veut pas être repéré par ses ennemis, aussi bien dans l'espace qu'à l'intérieur d'une colonie ou à la surface d'une planète ou d'une lune.

Dissimulation

La Dissimulation est utilisée lorsque l'on fait le choix de rester immobile, le plus souvent caché derrière ou sous quelque chose, ou que l'on tente de se fondre avec le décor. Elle peut également être utilisée lorsque l'on tente de dissimuler un objet (équipement, arme, conteneur...) face aux systèmes de détection de ses adversaires.

Tromperie

C'est la Capacité qui permet de se faire passer pour autre chose que ce que l'on est : un astéroïde, un vaisseau marchand, un cargo de transport, une vieille épave à la dérive ou même un Mobile Suit d'un autre type que celui que l'on pilote.

Sournoise

Cette attaque sournoise permet de s'approcher dans le dos d'un Mobile Suit adverse et de lui asséner un coup de Beam Saber (ou toute autre arme de mêlée) avec un bonus de Dommages de +5. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de *Scan* ou de *Danger* de l'adversaire.

Sans NeuroPilote

Il est tout de même possible de parvenir à piloter un Mobile Weapon sans utiliser le NeuroPilote, en n'ayant dès lors recours qu'aux interfaces classiques. Cela suppose bien évidemment de savoir comment faire fonctionner un tel appareil et donc d'être un minimum familiarisé avec les commandes du cockpit. Ce type de pilotage nécessite d'utiliser les Compétences (Pilotage, Armes Lourdes, Perception...) au lieu des Facultés de pilote. Cela se combine alors avec les Performances du MW à la manière de ce qui existe pour les véhicules pour constituer les Capacités qui vont être utilisées pour les jets (cf. **Chapitre 14**).

L'ensemble étant cependant prévu pour fonctionner avec les deux interfaces simultanément, cela implique une gêne qui se traduit par le fait que le pilote lance un dé de moins. Inutile de préciser que cela ne permet en aucun cas de récupérer ou d'utiliser des Atouts et des Exploits.

Par ailleurs, sans NeuroPilote, il est généralement impossible d'utiliser l'armement du Mobile Weapon du fait de l'activation du mode d'utilisation d'urgence. Il reste cependant possible de les utiliser à nouveau en désactivant la sécurité mais cela implique de connaître les codes correspondants ou de parvenir à contourner les sécurités.

Cette logique s'applique également aux différents types d'exosquelettes : ExoLabors, ExoSuits, ExoPatrols...

Maintenance & Réparation

Maintenances

Après chaque mission, dès qu'un Mobile Suit est de retour au bercail, il est crucial d'effectuer une maintenance et ce même s'il n'a pas subi de dégâts. Elles permettent de les remettre en parfait état de fonctionnement pour la prochaine mission et notamment de recharger les utilisations des Systèmes qui possèdent un nombre d'utilisations limité. Au passage, tous les systèmes internes sont recalibrés et testés pour garantir des performances optimales. La réalisation d'une maintenance efficace nécessite du personnel qualifié et peut prendre pas mal d'heures étant donné la complexité et la taille des machines à examiner. On considère qu'une équipe de 3 à 5 personnes doit passer une demi-journée pour effectuer une vérification complète du Mobile Suit. Entre deux missions, il est également important d'effectuer des maintenances régulières afin de garantir que les systèmes informatiques soient bien à jour et que les fluides techniques (liquides hydrauliques, lubrifiants, liquides de refroidissement...) sont présents en bonne quantité et qu'il n'y a pas de défaut majeur remonté par l'ordinateur central.

Si ces maintenances ne sont pas correctement effectuées voire pas réalisées du tout, il est tout à fait

possible de subir un *Yuko* ou que le Mobile Suit perde un ou plusieurs points sur ses différentes Performances. Des diminutions temporaires qui peuvent devenir définitives au cas où plus aucune maintenance ne serait assurée sur le Mobile Suit.

Réparations

Si, par-dessus le marché, le Mobile Suit a été endommagé au cours de la mission, ce qui est monnaie courante dès qu'il n'est plus question de mission d'entraînement, alors il est nécessaire de procéder à des réparations.

Il faut généralement compter une demi-journée de travail pour une équipe de 3 à 5 personnes compétentes pour remplacer un membre, la tête, les propulseurs dorsaux ou un Système occupant un Module. Il faut une journée complète pour réparer un Système prenant deux Modules ou pour réparer des dégâts structurels (à la suite d'un *Yuko*, un *Waza-ari* ou éventuellement un *Ippon*) permettant de revenir à l'état directement supérieur. Il faut donc deux jours complets de travail pour passer d'un état *Waza-ari* à un Mobile Suit à nouveau en parfait état.

Le prix neuf d'un Mobile Suit de Niveau 1 étant estimé à 100 millions de Crédits (MC), les prix des pièces détachées sont à l'avenant : une tête coûte 5 millions, les membres coûtent chacun 10 millions, un Beam Rifle ou un Beam Saber se négocient aux alentours de 2 millions, etc. Par ailleurs, un kit de réparation de Mobile Suit coûte 5 MC. Il en faut deux pour passer d'un état *Waza-ari* à un état normal et trois dans le cas d'un *Ippon* pas trop sévère. Si le Mobile Suit a été disloqué au cours du *Ippon*, il faut d'abord assembler et connecter chacune des pièces récupérées, rachetées ou refabriquées (à l'aide d'un Builder par exemple) avant de pouvoir passer aux réparations structurelles.

Améliorations

En remplaçant certaines des pièces majeures qui les constituent, il est possible d'apporter des améliorations aux Mobile Suits afin d'augmenter leurs Performances ou leur Solidité dans une certaine mesure. Ainsi, en changeant les propulseurs d'origine, il est possible d'améliorer la Mobilité. De même, en remplaçant les senseurs, cela permet d'augmenter la Détection et ainsi de suite.

Cela ne peut cependant se faire que dans la mesure où l'on reste dans la même génération de Mobile Suit. Concrètement, cela signifie qu'un MS de Niveau 1 pourra au mieux être amélioré de manière à atteindre le Niveau 1++ qui est la limite maximale de sa génération.

Passer un Mobile Suit à l'échelon supérieur en montant de nouvelles pièces permet de gagner 1 point de Performance dans le domaine que l'on désire améliorer et augmente de 1% sa *Synchro*.

Exemple

*En faisant passer un Mobile Suit du Niveau 1 à 1+, il est possible d'augmenter sa Performance Tir de 1 point en améliorant ou remplaçant ses systèmes de visée. La *Synchro* passe alors à 21%. En évoluant de 1+ à 1++, il est envisageable d'augmenter Mêlée de 1 point et on arrive alors à 22% de *Synchro*.*

Dans les faits, il est parfois possible de faire passer un Mobile Suit d'une génération à une autre mais cela nécessite d'une part qu'un kit complet de conversion vers un modèle plus moderne soit commercialisé par le constructeur d'origine (à un tarif généralement équivalent à celui d'un MS neuf) et d'autre part de réaliser un gros travail en profondeur de reconfiguration qui peut prendre pas mal de temps, tout en ne faisant passer le MS au Niveau supérieur qu'à l'échelon le plus bas (N--). Le principal intérêt que cela revêt tient dans le fait que cela permet de conserver un haut niveau d'Affinité avec un Mobile Suit que l'on pratique depuis longtemps.

Battle Theater

Une Nécessité

Parce qu'il serait totalement inconcevable de mettre directement un pilote inexpérimenté aux commandes d'un Mobile Suit coûtant des dizaines voire des centaines de millions de Crédits sans qu'il n'ait suivi un entraînement au préalable, des simulateurs extrêmement perfectionnés ont été conçus, développés et mis au point afin de reproduire au mieux les sensations de pilotage et les environnements qui peuvent servir de cadre aux combats réels. Ils se présentent sous la forme de sphères sur vérins reproduisant le plus fidèlement possible un cockpit de Mobile Suit et les accélérations auxquelles ils sont soumis.

Les sphères sont reliées entre elles et au serveur principal par un réseau informatique dédié. Outre le logiciel principal de simulation, le serveur héberge une gigantesque base de données recensant des dizaines de milliards de paramètres concernant les armes, les véhicules et vaisseaux, la physique des environnements et bien évidemment les différents Mobile Suits recensés dans le Système solaire. La base de données en question est régulièrement mise à jour à l'occasion de la sortie de chacune des nouvelles versions du logiciel.

Un Standard

Développées au départ par Yajima Corporation, les sphères de simulation *Battle Theater* ont été peu à peu perfectionnées afin de retranscrire au mieux les différentes conditions qu'il est possible de rencontrer au cours d'un affrontement militaire. Ceux-ci peuvent mettre aux prises divers Mobile Weapons et différents types de véhicules au sein de tout un ensemble de terrains de combat extrêmement

diversifiés (colonies spatiales, biotopes terrestres, environnements urbains, espace intersidéral...) dans le cadre de scénarios retranscrivant les spécificités de centaines de batailles et guérillas réelles ou imaginaires. Au point que les versions les plus sophistiquées, dotées d'une dizaine de postes de pilotage, ont la réputation de coûter le même prix qu'un Mobile Suit de dernière génération.

Un business tellement juteux que pas mal d'entreprises proposent désormais des simulateurs clés en main ou du matériel compatible avec la norme *Battle Theater*. Car la Solar Federation a très tôt imposé un standard très strict qui doit être respecté à la lettre afin de pouvoir bénéficier du prestigieux label *Battle Theater*. Les normes en question garantissent une pleine compatibilité des différents matériels et équipements entre eux et leur permettent de bénéficier des différentes mises à jour régulièrement publiées par Yajima Corporation.

La Voie de l'Excellence

Les simulateurs ont atteint un tel degré de fidélité qu'ils ne servent plus seulement à former les jeunes pilotes mais également à entraîner les pilotes confirmés et même à faire progresser les pilotes d'élite. Là où le challenge peut sembler insuffisamment relevé dans le cadre de missions réelles forcément moins exigeantes en temps de paix, les simulateurs permettent de mettre les meilleurs à l'épreuve et de les obliger à se surpasser afin d'atteindre les différents objectifs des scénarios proposés.

Au point que certaines missions virtuelles sont réputées impossibles à réussir tant le niveau de difficulté est relevé. Inutile de préciser que ceux qui parviennent à surmonter de telles épreuves acquièrent dès lors une expérience inestimable qui leur sera particulièrement utile sur les véritables champs de bataille.

Versions & Évolutions

L'ensemble des applications au cœur du dispositif *Battle Theater* évoluent fréquemment ce qui permet d'effectuer régulièrement des mises à jour pour bénéficier des toutes dernières nouveautés. La dernière version en date est la BT 2.0. Il est important de disposer de matériels et équipements eux-mêmes compatibles avec la version de logiciel utilisée, ce qui nécessite parfois de les faire évoluer également.

Deux principaux types de missions sont disponibles :

- Les missions d'entraînement qui permettent de gagner des Points d'Expérience (XP). 20 XP dans le cas de la version BT 2.0 (cf. **Chapitre 18**).
- Les missions d'apprentissage qui permettent d'acquérir des Talents via les Training Packs également parfois appelés SkillPacks.

Le paquet logiciel le plus couramment vendu par la Yajima Corporation comporte un Training Pack intégré (le Starter Pack) et peut en accueillir jusqu'à deux simultanément. Un SkillPack propose généralement un choix d'une cinquantaine de Talents différents répartis sur plusieurs Niveaux, incorporant aussi bien des Talents classiques que des Talents de Convergence ou d'Excellence. Il est ainsi courant que le système complet soit livré avec le Basic Pack en plus de celui inclus d'origine, afin de disposer d'un bel éventail de Talents disponibles.

Talents

Seules les sessions d'apprentissage dans les *Battle Theater* permettent aux pilotes d'acquérir de nouveaux Talents. Des entraînements extrêmement exigeants puisqu'il est nécessaire pour chaque pilote de réussir la mission proposée afin d'acquérir définitivement le Talent convoité...

Il est en effet à la fois nécessaire que la mission confiée soit un succès mais également que le Mobile Suit n'ait pas été détruit au cours de l'opération voire qu'il n'ait pas subi trop de dégâts, en fonction du niveau de Difficulté sélectionné, les Talents les plus performants étant particulièrement difficiles à obtenir. En mode facile, la seule exigence est que le Mobile Suit ne soit pas détruit. En intermédiaire, il est généralement nécessaire de ne pas consentir plus de trois Sacrifices ou de ramener le MS en Waza-ari. En difficile, les deux conditions précédentes peuvent être cumulées ou il peut même être interdit d'effectuer plus qu'un unique Sacrifice.

Une liste de Talents allant du Niveau 0 jusqu'au Niveau 6 est disponible dans le **Chapitre 18**.

Environnements

Caractéristiques

Les différents champs de bataille proposés, appelés « Fields », sont définis par un tout ensemble de caractéristiques standardisées. Outre leur nom et leur description générale, ils sont décrits à l'aide de sept points clés : Milieu, Pesanteur, Limites, Couverts, Armes, Enchaînements et Scénarios.

Milieu : cela permet de savoir quel est l'environnement immédiat et majoritaire du Field : l'air, le vide, l'eau ou encore d'autres gaz et liquides ou, plus rarement, le magma, le plasma...

Pesanteur : cette caractéristique détermine la présence d'une gravité forte (la Terre, Venus), modérée (Mars, Mercure), faible (la Lune, Ganymède), très faible (Pluton, Titania), infime (Charon, Cérès) ou d'une pesanteur artificielle (colonies spatiales et certaines stations orbitales), inexistante (espace), variable ou même réglable.

Limites : cela permet de savoir si le terrain est ouvert ou fermé. Par nature, un terrain fermé permet difficilement d'évoluer vers un autre environnement.

Cela nécessite généralement de trouver voire de déverrouiller une issue, ce qui peut faire l'objet d'un scénario (cf. infra).

Couverts : cette caractéristique définit la présence et la solidité des protections naturelles ou artificielles offertes par le terrain. Les couverts peuvent ainsi être répandus, rares ou inexistant, solides ou fragiles et enfin, opaques ou transparents.

Armes : cela définit la présence d'armes disponibles au sein du Field. Existe-t-il un arsenal, une réserve d'armes ou même la possibilité de créer des armes improvisées ?

Enchaînements : liste les autres Fields vers lesquels il est possible d'évoluer en cours de combat (en particulier dans le cas d'un terrain ouvert). Il est ainsi possible de passer du Field *60.Outer Space* aux Fields *04.Asteroid Belt*, *06.Battleship Wreckage*, *16.Deepspace Border* ou *23.Federal Outpost* par exemple. Il est courant, dans ce cas, que le terrain d'origine transmette certaines de ses caractéristiques au terrain suivant.

Scénarios-types : indique les scénarios les plus susceptibles d'être mis en place dans cet environnement.

Exemples

Voici une sélection de quelques environnements typiques que l'on retrouve très souvent dans les différents scénarios du Battle Theater :

– **Base lunaire** : une vaste base souterraine implantée sur le satellite terrestre, dotée d'installations scientifiques ou militaires comptant notamment différents hangars afin d'entreposer le matériel et d'abriter des véhicules et des Mobile Suits. [faible pesanteur]

– **Ceinture d'astéroïdes** : un champ d'astéroïdes classique doté d'astéroïdes de différentes tailles et de différentes formes (les plus petits ne font que quelques mètres de diamètre alors que les plus gros peuvent faire la taille d'une petite lune). Certains astéroïdes, lorsqu'ils sont suffisamment gros, peuvent être aménagés en station d'accueil ou en base. [pesanteur infime ou nulle]

– **Complexe industriel** : une immense zone industrielle s'étendant à perte de vue et regroupant de très nombreuses usines automatisées sur Terre, des hangars de stockage, des conteneurs, des aires de livraison... [forte pesanteur]

– **Habitats spatiaux** : différents types de colonies spatiales dotées de pesanteurs artificielles. Plusieurs variantes sont disponibles en plus de la classique colonie habitée : en cours de construction, désaffectée, délabrée, en cours de démantèlement... [pesanteur artificielle]

– **Mégalopole tentaculaire** : une vaste métropole terrestre type Neo Hong Kong, une ville tentaculaire s'étendant à perte de vue et construite sur plusieurs niveaux, constituant un enchevêtrement inextricable

de bâtiments empilés les uns sur les autres. [forte pesanteur]

– **Usine de Mobile Suits** : une usine d'assemblage de MS de série, automatisée, dotée de magasins d'approvisionnement, de lignes de production, de bancs de tests de fin de ligne, de divers entrepôts de stockage et d'un arsenal MS. [forte pesanteur / pesanteur artificielle]

– **Ville en ruine** : une ville en grande partie dévastée, située sur Terre, offrant plusieurs physionomies, le plus souvent tracée au cordeau. Les bâtiments qui la composent peuvent arborer différents niveaux de dégradation. [forte pesanteur]

– **VR Zone** : une zone de combat purement virtuelle de couleur sombre et à géométrie variable. Elle est dotée de gigantesques polyèdres, quadrillée par de fines lignes lumineuses de couleurs vives, arborant çà et là divers symboles mathématiques ou ésotériques. [pesanteur réglable]

Scénarios

Ils proposent aussi bien des missions en coopération pure que de la compétition par équipes et sont prévus pour être compatibles avec les divers Fields disponibles. Parmi les différents types de scénarios proposés, on retrouve le plus souvent :

Assaut

Probablement l'un des scénarios les plus utilisés, il consiste généralement à opposer deux équipes (mais il peut y en avoir plus) qui doivent progresser jusqu'à la zone adverse afin de détruire le réacteur OGK défendu par les Mobile Suits ennemis, tout en protégeant le leur. La première équipe à avoir fait exploser le réacteur adverse est déclarée vainqueur. Les réacteurs possèdent une certaine Solidité ainsi qu'un I-Field protecteur et sont bien souvent munis d'une paroi protectrice des plus robustes.

Évacuation

Dans le cadre de cette mission, les Mobile Suits doivent s'enfuir d'un complexe ennemi ou d'un environnement plus neutre mais généralement « fermé », éventuellement en effectuant une ou plusieurs opérations avant de partir (récupération de données, activation d'un système, destruction d'un équipement...). Le but est de réussir à s'exfiltrer de la base en minimisant les pertes.

En fonction des variantes sélectionnées, il peut être nécessaire d'éviter de déclencher l'alarme synonyme d'arrivée de nombreux renforts qui risquent d'être difficiles à gérer ou de foncer dans le tas, le temps imparti étant limité.

Hégémonie

Le grand classique des scénarios longue durée qui peut opposer deux équipes ou plus. Pour chacune des équipes engagées c'est du chacun pour soi, les alliances étant interdites (mais sont souvent implicites et temporaires). Le match se termine lorsque l'intégralité des Mobile Suits de toutes les équipes sauf une ont été détruits. L'équipe des survivants remporte le match.

Survie

L'une des équipes de Mobile Suits doit survivre le plus longtemps possible face aux attaques d'une ou plusieurs autres équipes qui sont toutes alliés. Lorsqu'il n'y a qu'une seule équipe adverse gérée par le logiciel, les MS ennemis sont généralement envoyés par vagues successives, de plus en plus performantes et agressives, afin de déterminer quelles sont les limites des défenseurs. Ce mode, qui favorise les missions rapides, se dispute généralement en autant de séquences qu'il y a d'équipes afin de déterminer le vainqueur, qui est celle qui a réussi à tenir le plus grand nombre de Tours comparativement aux autres ou à abattre le plus grand nombre d'ennemis.

Allégeance

Ce mode se joue généralement à quatre équipes (ou plus). Au début du scénario, les alliances entre équipes sont interdites. Cependant, dès lors qu'un des Mobile Suits d'une des équipes est éliminé, ses alliés sont obligés de faire allégeance à l'équipe qui les ont vaincus et doivent alors faire face aux deux autres équipes. Selon les variantes, les alliances sont parfois autorisées dans la deuxième phase du scénario.

Trahison

Il s'agit d'un scénario en mode deux contre un : deux équipes alliées contre une solo. Chacune des deux équipes qui sont ensemble, a la possibilité de trahir à tout moment son alliée si elle le souhaite (en annonçant « Trahison » alors que c'est à l'un de ses membres d'agir), avant que l'équipe solo ne soit totalement anéantie. En cas de trahison, l'équipe qui trahit récupère deux armes ou équipements spéciaux qui peuvent être attribués aux Mobile Suits de leur choix, l'équipe solo récupère cinq armes ou équipements spéciaux qui peuvent également être répartis à loisir entre les MS. L'équipe qui a été trahie ne récupère rien. Si l'équipe solo a été anéantie avant la trahison, l'affrontement se poursuit entre les deux équipes précédemment alliées mais aucune des deux ne bénéficie d'un quelconque avantage.

Suprémie

Dans cette variante du scénario *Hégémonie*, la mission commence, selon le cas, à deux équipes l'une opposée à l'autre ou, à quatre équipes, en mode deux contre deux. On peut également envisager un trois contre trois ou encore un deux contre deux contre deux. Dans le cas d'un match à deux équipes, si l'un des deux camps est totalement exterminé, le match se poursuit entre les Mobile Suits encore en état de marche des anciens alliés.

Siège

Un type de mission assez proche de *Survie*, à la différence près que l'équipe solo bénéficie d'un certain nombre d'aides afin de rééquilibrer l'affrontement et lui permettre de l'emporter face à la coalition adverse. Généralement, les Mobile Suits de l'équipe solo sont plus nombreux, disposent de caractéristiques améliorées, d'armes plus puissantes ou de Systèmes plus performants. Les Mobile Suits de l'équipe solo commencent généralement la partie au beau milieu du terrain. Ce qui ne l'empêche pas de pouvoir disposer de couverts voire d'être située au sein d'une forteresse.

Conquête

Il s'agit pour chacune des équipes ou pour les groupes d'équipes (si des alliances sont autorisées) d'aller capturer l'oriflamme d'une des équipes adverses. L'oriflamme d'une équipe est située au niveau de sa base de départ. Selon les variantes, il suffit de rester un certain nombre de Tours en possession de l'oriflamme ennemie pour réussir la mission, ou bien il est nécessaire de la ramener dans son camp de base.

Virus

Une des équipes participant au scénario est atteinte d'un mal étrange : chacun des Mobile Suits la constituant subit un *Yuko* à chaque Tour de Combat (ou tous les deux ou trois Tours dans certaines variantes). Pour se débarrasser de ce problème, il suffit à l'un des pilotes de cette équipe de réussir une attaque victorieuse contre un MS d'une autre équipe, ce qui lui permet de transmettre le Virus aux différents Mobile Suits la constituant. Il est ainsi possible d'inoculer le Virus aux MS des autres équipes autant de fois qu'une attaque a été réussie. Il est bien évidemment possible d'être à nouveau infecté après s'être débarrassé du Virus.

Célérité

Il ne s'agit pas à proprement parler d'un type de scénario mais plutôt d'une règle optionnelle. Très utilisée afin de mettre les pilotes sous pression, cette option les oblige à prendre une décision en un cours

laps de temps (un compte à rebours étant indiqué) dans le but d'obtenir des missions particulièrement dynamiques, à même de retranscrire au mieux le stress des conditions réelles. Cette option peut être utilisée avec *Assaut*, *Évacuation*, *Trahison*, *Siège*, *Conquête* et *Virus*.

Dans certains cas, les terrains peuvent comporter un ou plusieurs équipements ou systèmes à activer afin de récupérer du temps et faire remonter le compte à rebours.

Circonstances

Dans le même ordre d'idée, le scénario de la mission peut inclure des circonstances particulières telles que des problèmes techniques sur les armes, les équipements ou les Systèmes. Les membres de l'équipe peuvent commencer à des endroits différents de la mappe et/ou en ayant déjà des éléments qui ont été sacrifiés afin de retranscrire le fait que la simulation commence *in medias res*.

Glitches

Bricolages

Parce qu'il peut s'avérer très coûteux de disposer d'une installation complète dotée d'un matériel intégralement estampillé *Battle Theater* et de la toute dernière version du logiciel de simulation, nombreux sont ceux qui sont contraints de bricoler leurs propres installations en utilisant certains équipements officiels associés à d'autres qui le sont nettement moins et de faire tourner une itération obsolète de l'application, plus mise à jour depuis belle lurette.

Dysfonctionnements Programmés

Il peut dès lors en résulter l'apparition de *Glitches*, sortes de bugs d'affichage, de son ou, pire, affectant les adversaires gérés par le logiciel voire les Mobile Suits des participants eux-mêmes. Les environnements peuvent muter, les statistiques être partiellement ou totalement modifiées, les comptes à rebours réinitialisés ou, au contraire, diminués.

Lorsque cela devient trop intrusif, c'est le signe qu'il est nécessaire voire urgent d'investir dans une nouvelle installation ou de se lancer dans un nouveau bricolage à l'issue bien souvent incertaine. Il semble en effet évident que ces glitches ne sont pas uniquement dus à l'incompétence de ceux qui ont décidé de se passer des équipements standard mais qu'ils ont pour origine la Yajima Corporation elle-même. Les systèmes et programmes seraient en effet conçus dès de le départ pour connaître des dysfonctionnements dès lors qu'ils ne sont pas utilisés en association avec des modules reconnus comme respectant les normes très strictes édictées par la puissante entreprise.

13 Exhibition – Galerie de Mobile Suits

Forces en Présence

Voici une sélection des Mobile Suits les plus répandus du Système solaire. Qu'ils soient utilisés par la Fédération, l'armée de Zeus ou la Mars Community ou encore qu'il s'agisse d'appareils fabriqués par des corporations indépendantes, ils présentent des caractéristiques qui leur sont propres et des Performances en rapport avec leurs Niveaux respectifs. On trouve ainsi des modèles polyvalents capables de participer à tout type de mission et des Mobile Suits spécialisés qui ont vocation à être utilisés dans le cadre d'opérations particulières impliquant par exemple de disposer de bonnes capacités de furtivité ou nécessitant d'être à l'aise en combat rapproché. À la suite de cette liste, sont présentés tout un ensemble de Systèmes et de Revêtements qui peuvent leur être adjoints afin de les spécialiser encore un peu plus ou, tout simplement, pour améliorer leurs performances dans différents domaines.

Mobile Suits Fédéraux

Antares

Présentation

Mobile Suit standard de la Solar Federation, l'*Antares* constitue encore à l'heure actuelle le gros des troupes fédérales avant d'être définitivement remplacé par sa version évoluée le CFX-45P *Antares Plus*. Facile à prendre en main, il sert également de machine d'entraînement pour les nouvelles recrues.

Modèle : CFX-45 *Antares*
Constructeur : Wissgenheim Robotics
Année de lancement : SC-69
Taille : 18 mètres
Poids : 52 tonnes



CFX-45 *Antares*

Performances

Déjà un peu ancien, l'*Antares* est un Mobile Suit de Niveau 1 relativement polyvalent, doté de performances équilibrées. Cependant, il pèche un peu dans les domaines associés à la détection et à la furtivité.

Niveau 1

SY	20%
MO	2
TI	2
ME	2
DF	2
DT	1
FU	1
ST	11

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 20%
Seuil Haut : 40%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 11
Seuil Critique : 22
Seuil Mortel : 33

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Dagger : 1D2, CR, S1
1 Bouclier léger : P1, S1

Modules & Systèmes

En option, l'*Antares* peut être équipé d'un système de détection amélioré de type *ScanBooster*, de propulseurs additionnels ou de propulseurs sous-marins, en fonction des missions qui lui sont assignées. À ce choix de base s'ajoute le générateur d'I-Field plus particulièrement indiqué dans le cadre de batailles de grande envergure.

Antares Plus

Présentation

Version avancée de l'*Antares* développée sur le même châssis que son prédécesseur, ce Mobile Suit est destiné à devenir l'élément de base des troupes de l'EFSF dans les mois à venir. Son déploiement est déjà en cours au sein de la Fédération et devrait rapidement monter en puissance avec l'augmentation de la cadence de production au sein des usines de Wissgenheim.

Modèle : CXF-45P *Antares Plus*
Constructeur : Wissgenheim Robotics
Année de lancement : SC-77
Taille : 18,2 mètres
Poids : 53 tonnes



CXF-45P *Antares Plus*

Performances

L'*Antares Plus* est un Mobile Suit de Niveau 1++ qui délaisse quelque peu la polyvalence de son prédécesseur. En effet, ses performances ont été principalement accrues en termes de mobilité et dans le domaine du combat à distance.

Niveau 1++

SY	22%
MO	3
TI	3
ME	2
DF	2
DT	1
FU	1
ST	11

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 22%
Seuil Haut : 44%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 11
Seuil Critique : 22
Seuil Mortel : 33

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Dagger Plus : 1D3, CR, S1
1 Bouclier léger : P1, S1

Modules & Systèmes

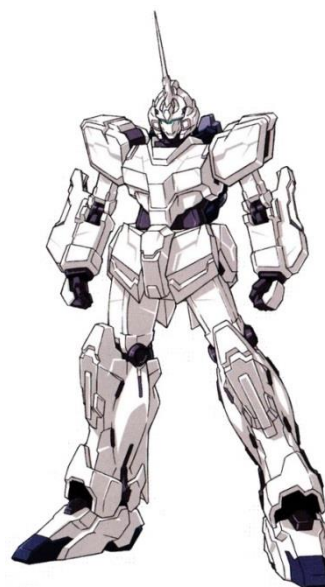
L'*Antares Plus* est intégralement compatible avec tous les systèmes développés pour son prédécesseur. Tout comme celui-ci, il dispose d'un unique Module lui permettant d'accueillir un Système simple. En outre, il aurait également accès à de nouveaux systèmes plus performants, spécifiquement développés pour la nouvelle génération de Mobile Suits fédéraux.

Albion

Présentation

Mobile Suit de l'EFSF doté de performances supérieures, l'*Albion* est réservé aux meilleurs pilotes de la Solar Federation étant donné qu'il est produit en plus petite série que les différentes versions de l'*Antares*. Issu de la collaboration de Wissgenheim et d'Archangel Weapons, l'*Albion* a bénéficié des tout derniers raffinements technologiques et fut présenté comme le Mobile Suit le plus efficace jamais construit au moment de sa sortie. Outre ses performances de premier plan, il est capable d'accueillir jusqu'à deux Systèmes supplémentaires grâce à ses deux Modules.

Modèle : GXF-60 *Albion*
Constructeurs : Wissgenheim Robotics / Archangel Weapons
Mise en service : SC-74
Taille : 19,7 mètres
Poids : 57 tonnes



GXF-60 *Albion*

Performances

À la pointe de la technologie au moment de son lancement, l'*Albion* est un Mobile Suit de Niveau 2 plutôt polyvalent, légèrement meilleur au combat à

distance qu'au combat rapproché. Par ailleurs, au cours de sa conception, l'accent a été mis sur les facultés défensives afin de lui garantir une grande capacité de survie y compris au cours de batailles de grande envergure impliquant de très nombreux Mobile Suits.

Niveau 2

SY	25%
MO	3
TI	3
ME	2
DF	4
DT	2
FU	1
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 25%
Seuil Haut : 50%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle Plus : 1D5, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Beam Handgun Plus : 1D1, MP, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

Tout comme les deux *Antares*, l'*Albion* peut être équipé d'un générateur d'I-Field, de systèmes de détection additionnels, de propulseurs additionnels ou de propulseurs sous-marins, en fonction des missions qui lui sont assignées. Il pourrait également être équipé des différents systèmes prototypes en cours de développement au sein des laboratoires de l'EFSF.

Altair

Présentation

Très peu de choses sont connues au sujet de l'*Altair*, tout dernier Mobile Suit à avoir été mis en service par l'EFSF, en fin SC-78. Dans la lignée de l'*Albion*, il a été développé par WGH Robotics et Archangel et dispose de technologies impressionnantes, si l'on en croit les bruits de couloir. Réservé en priorité aux V-Squads, en remplacement des *Albion* qui sont redéployés au sein des troupes régulières, il a pour but de leur garantir la supériorité tactique et stratégique dans le cadre de n'importe quel type de mission.

Modèle : GXF-75 *Altair*

Constructeurs : Wissgenheim Robotics / Archangel Weapons

Mise en service : SC-78

Taille : 19,4 mètres

Poids : 56 tonnes



GXF-75 *Altair*

Performances

Les performances de l'*Altair* ne sont pas connues avec précision. Étant de dernière génération, il est quasiment établi qu'il est de Niveau 3. S'il conserve la philosophie qui a présidé à la conception de ses prédécesseurs, il devrait être relativement polyvalent tout en étant plutôt axé sur le combat à distance. Il est cependant possible que l'EFSF ait choisi de changer son fusil d'épaule pour définir un appareil qui soit complémentaire de ceux déjà existants.

Niveau 3

SY	30%
MO	?
TI	?
ME	?
DF	?
DT	?
FU	?
ST	13

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 30%
Seuil Haut : 60%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 13
Seuil Critique : 26
Seuil Mortel : 39

Équipement

1 Beam Rifle Plus : 1D5, LP, S2
1 Beam Saber Plus : 2D1, CR, S1
1 Beam Handgun Plus : 1D1, MP, S1
1 Beam Dagger Plus : 1D3, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

L'*Altair* peut vraisemblablement bénéficier d'une large gamme de Systèmes, aussi bien du côté de la Fédération que du côté de WGH Robotics. Avec ses trois Modules, il est capable d'en embarquer trois légers ou, chose nouvelle, un Système lourd nécessitant trois emplacements.

Mobile Suits de Zeus

Acamas

Présentation

Plus ancien Mobile Suit de Zeus et pendant très longtemps le seul à avoir été utilisé par les militaires de la RZ, l'*Acamas* a fait la fierté d'Aegis Corporation pendant de nombreuses années, étant le premier MS à avoir été mis en service depuis la Guerre d'Insoumission. Bien connu à travers tout le Système solaire il n'a plus aucun secret pour personne, les exemplaires capturés ou partiellement détruits ayant été massivement utilisés pour effectuer de la rétro-ingénierie par un peu tout le monde. Il n'est quasiment plus utilisé par Zeus qui lui préfère désormais les différents modèles plus évolués qui ont été développés depuis. On en trouve cependant encore pas mal dans la ceinture d'astéroïdes chez les DeadBones et les Maraudeurs notamment.

Modèle : 66H-SZ1 *Acamas*
Constructeur : Aegis Corporation
Mise en service : SC-56
Taille : 18,6 mètres
Poids : 51 tonnes



66H-SZ1 *Acamas*

Performances

L'*Acamas* accuse le poids des ans et peut difficilement cacher ses nombreuses carences comparativement aux modèles plus récents. Mobile Suit de Niveau 0+, il est globalement assez homogène mais plutôt orienté combat, au détriment de ses capacités de détection et de furtivité.

Niveau 0+

SY	16%
MO	1
TI	2
ME	2
DF	1
DT	0
FU	0
ST	10

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 16%
Seuil Haut : 32%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 10
Seuil Critique : 20
Seuil Mortel : 30

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Bouclier léger : P1, S1

Polyphème

Présentation

Mobile Suit le plus utilisé par la République de Zeus, le *Polyphème* est essentiellement une évolution de l'*Acamas*. Il est considéré par la Fédération comme un MS de Niveau 1. Cependant ses caractéristiques exactes ne sont pas connues avec certitude.

Modèle : 88H-SZ2 *Polyphème*
Constructeur : Aegis Corporation
Mise en service : SC-65
Taille : 19,8 mètres
Poids : 54 tonnes



88H-SZ2 *Polyphème*

Performances

Probablement assez proche globalement de l'*Antares*, le *Polyphème* est réputé très orienté vers l'attaque et moins performant en ce qui concerne la défense et les capacités de détection. Les caractéristiques données ci-après sont issues d'estimations réalisées par les ingénieurs de la Fédération.

Niveau 1

SY	20%
MO	3
TI	3
ME	3
DF	1
DT	0
FU	0
ST	11

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 20%
Seuil Haut : 40%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 11
Seuil Critique : 22
Seuil Mortel : 33

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Dagger : 1D2, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2
1 Épaulette : P1, S1

Modules & Systèmes

En opération, certains *Polyphème* ont déjà été vus avec des Systèmes supplémentaires bien que la très grande majorité des modèles en soient totalement dépourvus. Les Systèmes en question étaient

généralement des propulseurs additionnels ou des BackPacks contenant du matériel militaire. On peut imaginer qu'ils peuvent aussi disposer d'I-Fields ou d'HyperScan.

Phorcys

Présentation

Peu de choses sont connues à propos du *Phorcys*, dont même l'appellation n'est qu'un nom de code attribué par l'EFSF. Il s'agit vraisemblablement du Mobile Suit de Niveau 2 ou 2+ des forces armées de la République de Zeus et par conséquent l'équivalent de l'*Albion* chez Zeus.

Modèle : *Phorcys*

Constructeur : Aegis Corporation

Mise en service : ?

Taille : environ 20 mètres

Poids : environ 55 tonnes



Phorcys

Performances

Il ne s'agit là que d'estimations grossières qui doivent beaucoup aux services de renseignement de la Fédération.

Niveau 2+

SY	26%
MO	3?
TI	4?
ME	4?
DF	3?
DT	1?
FU	1?
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 26%
Seuil Haut : 52%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle Plus : 1D5, LP, S2
2 Beam Daggers Plus : 1D3, CR, S1
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

Les systèmes utilisés par le *Phorcys*, en dehors des équipements classiques montés sur le *Polyphème*, sont totalement inconnus. Cependant, les rares fois où il a été aperçu, le *Phorcys* était équipé de deux conteneurs de type *Weapon Binder* probablement capables d'emporter des armes supplémentaires, éventuellement assez encombrantes telles que des Beam Long Rifles. Ce qui semblerait indiquer qu'il pourrait être spécialisé dans le combat à distance.

Modèles de Wissgenheim

Sardaukar

Présentation

Initialement développé par Wissgenheim (WGH) pour le compte de la Fédération, le *Sardaukar* a été mis de côté lorsque le projet *Albion* a été préféré par l'état-major de l'EFSF. Mais WGH Robotics n'a pas enterré le projet, bien au contraire, puisqu'elle a continué le développement de ce Mobile Suit multi-rôle et a choisi de le produire en petite série au départ puis à plus grande échelle par la suite. Ses principaux clients sont les Mercenaires et les colonies indépendantes telles que celles de l'Alliance Céleste, de la MACO ou celles de la région de Neptune. Mais l'EFSF a tout de même fait l'acquisition de quelques dizaines d'exemplaires pour équiper certaines unités en attendant le déploiement de l'*Antares Plus*. Zeus aurait fait de même, probablement pour permettre à Aegis d'effectuer de la rétro-ingénierie sur l'ensemble des systèmes et composants du *Sardaukar*.

Modèle : MSK-75 *Sardaukar*
Constructeur : Wissgenheim Robotics
Mise en service : SC-75
Taille : 18,4 mètres
Poids : 51,5 tonnes



MSK-75 *Sardaukar*

Performances

Le *Sardaukar* est un Mobile Suit performant mais pas aussi sophistiqué que l'*Albion*. En conséquence, il s'agit d'un MS de Niveau 2--. Bien qu'ayant vocation à être multi-rôle, il est plutôt spécialisé dans le combat à distance. Qui plus est, il propose une capacité d'évolution assez impressionnante et, d'ailleurs, WGH Robotics l'a bien compris en commercialisant de nombreuses pièces permettant d'améliorer le *Sardaukar* dans tous les domaines.

Niveau 2--

SY	23%
MO	2
TI	4
ME	2
DF	2
DT	2
FU	1
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 23%
Seuil Haut : 46%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle Plus : 1D5, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Rack de 3 Grenades : 2D2, MP, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

Le *Sardaukar* a été conçu dès le départ dans l'idée de pouvoir utiliser tous les Systèmes des Mobile Suits de la Fédération. Au fur et à mesure de son développement, il a été rendu compatible avec les Systèmes des autres clients de WGH Robotics, au point qu'il s'agit à l'heure actuelle d'un des rares Mobile Suits à pouvoir accepter la quasi-totalité des Systèmes existants. C'est probablement là l'une de ses plus grandes qualités.

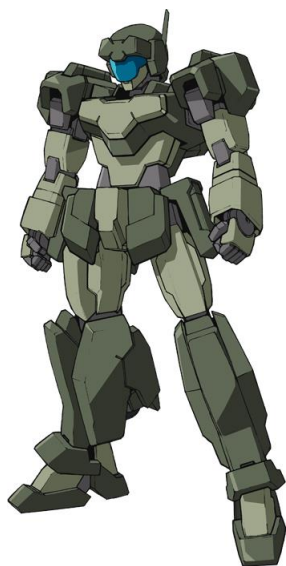
Modèles d'Aldebaran Inc.

Reventón

Présentation

Relativement nouveau dans le secteur très spécifique des Mobile Suits comparativement à Wissgenheim, DSC et Aegis Corp., Aldebaran se devait de frapper fort avec son nouveau modèle afin de démontrer qu'il n'est plus le petit constructeur de Mobile Labors qui tentait vainement de percer un nouveau marché. Et si le *Reventón* n'est pas révolutionnaire, ni extrêmement performant, il montre à quel point ses concepteurs ont su progresser en quelques années, puisqu'il fait globalement jeu égal avec le *Sardaukar* qui est pourtant considéré comme la référence des MS « indépendants ».

Modèle : EVX-08 *Reventón*
Constructeur : Aldebaran Inc.
Mise en service : SC-78
Taille : 17,9 mètres
Poids : 50,7 tonnes



EVX-08 *Reventón*

Performances

Grâce à une conception bien pensée, le *Reventón* joue dans la même catégorie que le

Sardaukar. C'est un Mobile Suit de Niveau 2--relativement homogène, plutôt axé sur la défense. Sur le modèle de son concurrent direct, Aldebaran a fait en sorte que son MS phare soit fortement évolutif et propose par conséquent toute une gamme de pièces afin de lui permettre de faire partie des appareils les plus performants du Système solaire, pour peu que l'on soit prêt à mettre la main à la poche.

Niveau 2--

SY	23%
MO	2
TI	2
ME	2
DF	4
DT	2
FU	1
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 23%
Seuil Haut : 46%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle Plus : 1D5, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

À quelques exceptions près, le *Reventón* n'accepte que les systèmes développés par Aldebaran Inc. Mais moyennant quelques adaptations plus ou moins complexes, il est possible de l'équiper de la plupart des systèmes existants, en particulier ceux de son principal concurrent, WGH Robotics.

Modèles de Dwel-Shin Corp.

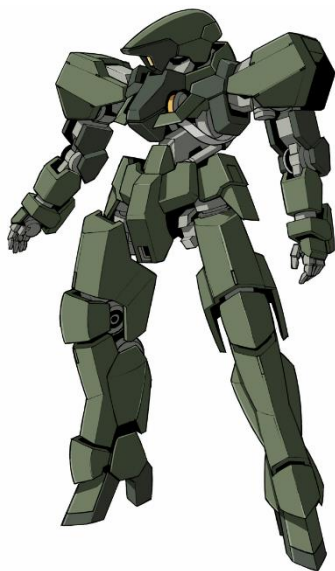
Arianrhod

Présentation

Mobile Suit phare de la gamme bâtie par la Dwel-Shin Corp. l'*Arianrhod* présente une conception moderne et des capacités globalement équilibrées afin de pouvoir être utilisé dans différents types de missions, en particulier pour de l'escorte et de l'interception. Il est en effet de notoriété publique que la DSC est très liée à la Guilde des Libres-Marchands et cela explique donc pourquoi il a été conçu de manière à pouvoir protéger les nombreux convois de cargos en transit dans le Système solaire. Dès son

lancement commercial, la Guilde en a commandé un très grand nombre d'exemplaires afin de les proposer à ses affiliés, garantissant par là même le succès de l'appareil et l'assurance d'un développement continu tout au long de son exploitation.

Modèle : DSC-01 *Arianrhod*
Constructeur : Dwel-Shin Corp.
Mise en service : SC-70
Taille : 17,8 mètres
Poids : 48,3 tonnes



DSC-01 *Arianrhod*

Performances

S'il accuse désormais un certain retard par rapport aux derniers modèles, l'*Arianrhod* reste un Mobile Suit réputé facile à piloter et doté d'une bonne homogénéité, sans véritable lacune même s'il n'est pas spécialement taillé pour le combat rapproché.

Niveau 1

SY	20%
MO	3
TI	2
ME	1
DF	1
DT	2
FU	1
ST	11

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 20%
Seuil Haut : 40%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 11
Seuil Critique : 22
Seuil Mortel : 33

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

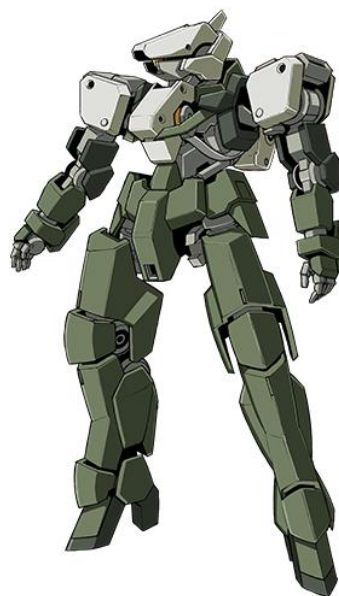
L'*Arianrhod* peut bénéficier de l'importante gamme de Systèmes développés par la DSC : systèmes offensifs, défensifs ou de mobilité, le choix est assez large. Par contre, la compatibilité avec les Systèmes des autres constructeurs n'est pas très bonne.

Arianrhod Plus

Présentation

L'évolution tant attendue de l'*Arianrhod* a tenu toutes ses promesses : la version *Plus* représente un vrai pas en avant en termes de performances globales, ce qui se ressent dans tous les domaines. Pour autant, le tour de force de la Dwel-Shin Corp. a été de conserver une base proche permettant aux propriétaires de la version précédente de faire évoluer leurs appareils ou encore de pouvoir réutiliser les mêmes infrastructures et les mêmes Systèmes qu'avec le prédécesseur. Face à une telle réussite, tout le monde attend avec une très grande impatience le futur *Arianrhod Mk2* qui promet une évolution aussi importante.

Modèle : DSC-02 *Arianrhod Plus*
Constructeur : Dwel-Shin Corp.
Mise en service : SC-77
Taille : 17,8 mètres
Poids : 49,5 tonnes



DSC-02 *Arianrhod Plus*

Performances

L'*Arianrhod Plus* est tout simplement l'un des meilleurs Mobile Suits du marché en attendant la réaction de Wissgenheim qui ne devrait plus trop tarder désormais. Ce Mobile Suit de Niveau 2 est en effet capable de prouesses totalement inaccessibles aux MS de la génération précédente. Adoptant la même philosophie que le modèle sur lequel il est basé, il privilégie la mobilité et conserve une belle homogénéité en s'améliorant dans tous les domaines à l'exception de la furtivité.

Niveau 2	
SY	25%
MO	4
TI	3
ME	2
DF	2
DT	3
FU	1
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 25%
Seuil Haut : 50%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle Plus : 1D5, LP, S2
1 Beam Saber Plus : 2D1, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

La version *Plus* est compatible avec tous les Systèmes développés pour l'*Arianrhod* premier du nom et bénéficie également de nouveaux Systèmes spécifiquement développés pour lui, ce qui permet de disposer d'un large éventail de solutions pour tous types de missions.

Mobile Suits de la MACO

Shamrock

Présentation

Mobile Suit développé par un regroupement d'industriels de la MACO, le *Shamrock* avait pour but de garantir l'indépendance militaire de la communauté de colonies. Quelque peu dépassé désormais et très souvent remplacé par des *Sardaukar*, le *Shamrock*

reste apprécié pour sa facilité d'entretien, sa robustesse légendaire et surtout pour son coût bien moindre que celui des Mobile Suits plus récents. Ce mécha est également vendu à l'exportation au contraire de ceux de Zeus et de la Fédération. C'est pourquoi on en trouve un peu partout dans le système solaire et en particulier chez les Mercenaires aux côtés des *Sardaukar*.

Modèle : SRK-71 *Shamrock*
Constructeur : MACO consortium
Mise en service : SC-71
Taille : 18,2 mètres
Poids : 54,5 tonnes



SRK-71 *Shamrock*

Performances

Mobile Suit de Niveau 1+, le *Shamrock* n'est plus vraiment un foudre de guerre mais est tout de même capable de rivaliser avec la plupart des MS de sa génération. Il est surtout réputé pour sa très bonne solidité même s'il le paye avec des capacités dynamiques en retrait.

Niveau 1+	
SY	21%
MO	1
TI	3
ME	2
DF	2
DT	1
FU	1
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 21%
Seuil Haut : 42%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

Le Shamrock peut accueillir les différents Systèmes et équipements développés par MACO Consortium et, grâce à un accord exclusif, la très grande majorité de ceux développés par WGH Robotics.

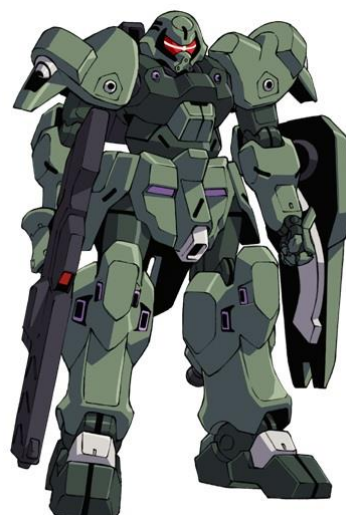
Mobile Suit des Maraudeurs

Avenger

Présentation

Mobile Suit au départ développé spécifiquement pour les chasseurs d'épaves qui opèrent principalement dans la ceinture d'astéroïdes, l'*Avenger*, bien souvent surnommé le *Scavenger*, propose des performances très correctes et se présente comme une alternative crédible au *Sardaukar* avec une technologie un peu plus moderne que le *Shamrock*. Conçu par un consortium d'entreprises menées par MBX Inc. et Soroos Corp., l'*Avenger* a été lancé il y a un peu plus de deux années standard. Son développement a été en grande partie financé par un large groupement de maraudeurs et de mineurs de la ceinture principale. Par ailleurs, une fois l'ensemble des commandes originelles honorées, le consortium a la possibilité de le commercialiser dans tout le Système solaire.

Modèle : MBX-35-SC *Avenger*
Constructeur : MBX Inc. / Soroos Corp.
Mise en service : SC-76
Taille : 17,8 mètres
Poids : 53,7 tonnes



MBX-35-SC *Avenger*

Performances

Doté d'une conception relativement moderne, ce Mobile Suit de Niveau 1++ privilégie les capacités de détection et de combat à distance, le tout associé à un bon niveau de défense et de mobilité. Cependant, cela n'a pu être obtenu qu'au détriment des capacités de combat rapproché et au prix d'une furtivité également en retrait.

Niveau 1++

SY	22%
MO	2
TI	3
ME	0
DF	2
DT	4
FU	1
ST	11

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 22%
Seuil Haut : 44%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 11
Seuil Critique : 22
Seuil Mortel : 33

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Beam Handgun : 1D0, MP, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

L'un des principaux attraits de l'*Avenger* réside dans sa capacité à être facilement équipé d'un

des nombreux Systèmes conçus par MBX, principalement en ce qui concerne l'aspect détection mais également le brouillage et la furtivité. Il est également possible de piocher dans la large gamme de Systèmes développés par Soroos, plus particulièrement axés sur la mobilité et la défense.

Mobile Suits de Neptune

Charybdis

Présentation

Mobile Suit emblématique des colonies de Neptune fabriqué par Trident Space Industries (TSI), le *Charybdis* fait partie de ces MS robustes mais totalement dépassés techniquement. Ils sont désormais assez rares au sein des escouades de la plus lointaine planète de Syssol, ayant été en grande partie remplacés par les *Scylla*. On en trouve par contre encore pas mal du côté de la ceinture d'astéroïdes, les mineurs ayant massivement racheté les *Charybdis* réformés pour protéger leurs vaisseaux et leurs sites d'extraction, profitant des tarifs défiant toute concurrence et de la robustesse légendaire de ces engins.

Modèle : TSI-4C *Charybdis*
Constructeur : Trident Space Industries
Année de lancement : SC-71
Taille : 19,2 mètres
Poids : 63 tonnes



TSI-4C *Charybdis*

Performances

Avec ses technologies d'un autre âge, le *Charybdis* n'est clairement plus dans la course et il propose très peu de possibilités d'évolution. Cependant, il faut reconnaître que son épais blindage, s'il grève ses performances en termes de mobilité, lui assure une protection assez efficace et c'est bien souvent tout ce qu'on lui demande.

Niveau 0

SY	15%
MO	0
TI	1
ME	1
DF	2
DT	0
FU	0
ST	11

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 15%
Seuil Haut : 30%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 11
Seuil Critique : 22
Seuil Mortel : 33

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Bouclier standard : P2, S2

Scylla

Présentation

Avec le *Scylla*, TSI a fait un véritable bond en avant même si le résultat final reste modeste en comparaison de ce qui se fait de mieux dans le Système solaire. Toujours est-il que les observateurs ont été assez impressionnés par ce Mobile Suit à la conception certes rustique mais déjà bien plus moderne que son aîné. Dans le même ordre d'idée, la compatibilité avec les Systèmes ne provenant pas de chez Trident, a été nettement améliorée, en particulier avec ceux utilisés par la Fédération. Rien qu'en termes d'apparence, le résultat est déjà tout de suite plus convaincant.

Modèle : TSI-6S *Scylla*
Constructeur : Trident Space Industries
Année de lancement : SC-77
Taille : 19,3 mètres
Poids : 67 tonnes



TSI-6S Scylla

Performances

Si le *Scylla* est assez peu impressionnant globalement, il reste sur les fondamentaux développés avec le *Charybdis* : une bonne Défense associée à une Solidité élevée. Pour le reste, c'est plutôt le combat, aussi bien rapproché qu'à distance, qui a été privilégié. Tout comme son prédécesseur, il n'est clairement pas calibré pour pouvoir recevoir de grosses évolutions.

Niveau 1+

SY	21%
MO	1
TI	2
ME	2
DF	4
DT	1
FU	0
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 21%
Seuil Haut : 42%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

À la base, le *Scylla* ne pouvait accueillir que les Systèmes de TSI, c'est-à-dire pas grand-chose. Certains sont cependant parvenus à bricoler des

adaptations pour pouvoir monter d'autres Systèmes avec des résultats plus ou moins concluants. Mais depuis, dans le cadre d'accords avec la Solar Federation, Trident propose une très bonne compatibilité avec 90% des Systèmes de l'EFSF et une partie de ceux de WGH Robotics.

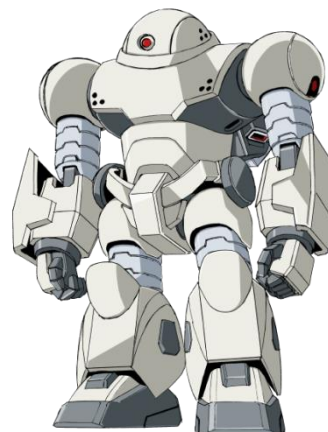
Modèles de Yajima Corp.

V-Grunt

Présentation

Mobile Suit virtuel présent uniquement dans les simulations *Battle Theater*, le *Virtual Grunt* ou *V-Grunt* est un modèle dont les caractéristiques peuvent être paramétrées à loisir bien qu'il soit le plus souvent configuré au Niveau 0. Le but est alors de tester les capacités de combat d'un nouveau MS ou d'un pilote face à un large contingent de V-Grunt l'attaquant de toutes parts.

Modèle : Y-01 V-Grunt
Constructeur : Yajima Corporation
Mise en service : SC-67
Taille : 19,1 mètres
Poids : 57,3 tonnes



Y-01 V-Grunt

Performances

Au Niveau 0, le *V-Grunt* affiche des performances de base des plus modestes mais lui conférant tout de même une efficacité suffisante pour être une menace réelle lorsqu'il est utilisé en escouade tactique afin de submerger l'ennemi.

Niveau 0

SY	15%
MO	1
TI	1
ME	1
DF	1
DT	1
FU	0
ST	10

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 15%
Seuil Haut : 30%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 10
Seuil Critique : 20
Seuil Mortel : 30

Équipement

Au choix :

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Beam Handgun : 1D0, MP, S1
1 Beam Dagger : 1D2, CR, S1
1 Bouclier léger : P1, S1

Modules & Systèmes

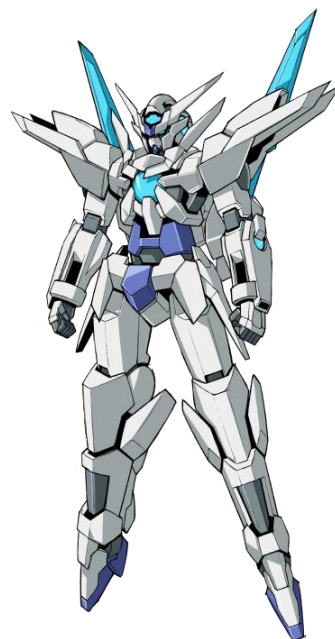
Étant donné le caractère virtuel du *V-Grunt*, la totalité des Systèmes existants qui sont présents dans la base de données du simulateur peuvent être adaptés moyennant la réécriture de quelques lignes de code le cas échéant. Mais la plupart du temps, étant paramétrés au Niveau 0 les *V-Grunt* sont dépourvus de Systèmes additionnels.

NeoFrame Zero

Présentation

Mobile Suit d'entraînement par défaut du *Battle Theater*, le *NeoFrame Zero* est conçu en priorité pour les pilotes débutants et ceux qui découvrent le simulateur de la Yajima. Facile à prendre en main et simple à manœuvrer sur le terrain, le NFZ est idéal pour faire ses premières armes dans les différentes missions proposées avec ses caractéristiques équilibrées qui en font un MS très polyvalent, capable de s'adapter à la plupart des situations.

Modèle : NFZ-000 *NeoFrame Zero*
Constructeur : Yajima Corporation
Mise en service : SC-72
Taille : 18,2 mètres
Poids : 56,4 tonnes



NFZ-000 *NeoFrame Zero*

Performances

S'il ne fait pas montre de Performances fabuleuses avec son Niveau 1, le *NeoFrame Zero* propose cependant des qualités dynamiques correctes et une homogénéité à même de lui être utile en toutes circonstances. La Détection et la Furtivité sont cependant un peu en retrait.

Niveau 1

SY	20%
MO	2
TI	2
ME	2
DF	2
DT	1
FU	1
ST	11

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 20%
Seuil Haut : 40%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 11
Seuil Critique : 22
Seuil Mortel : 33

Équipement

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2
1 Beam Saber : 2D0, CR, S1
1 Beam Dagger : 1D2, CR, S1
1 Bouclier léger : P1, S1

Modules & Systèmes

Au même titre que le *V-Grunt*, le NFZ-000 peut accepter tous les Systèmes présents dans la base de données du simulateur. En général, il est pratique de lui adjoindre un I-Field pour un surcroît de protection ou un Système offensif dédié pour améliorer ses performances à distance ou au contact. Il est également possible de compenser ses faiblesses avec des Systèmes furtifs ou améliorant les facultés de détection.

NeoFrame Plus

Présentation

Une fois que les pilotes sont un peu plus aguerris, ils peuvent passer au *NeoFrame Plus* qui offre des Performances de premier plan. Il permet ainsi de s'attaquer à des missions plus complexes et de tenir le coup face à des ennemis plus nombreux et/ou plus agressifs. Il est bien évidemment un appareil de choix lorsqu'il est nécessaire de préparer des pilotes à un Mobile Suit de Niveau 2, même si l'on n'a pas encore ses statistiques complètes dans la base de données. Cela permet également de tester différentes combinaisons de Systèmes grâce à ses deux emplacements.

Modèle : NFP-001 *NeoFrame Plus*
Constructeur : Yajima Corporation
Mise en service : SC-77
Taille : 18,2 mètres
Poids : 56,4 tonnes



NFP-001 *NeoFrame Plus*

Performances

Défini en suivant la même philosophie que le *Zero*, le *Plus* s'avère très homogène et propose de très bonnes performances de base qui ne demandent

qu'à être augmentées à l'aide de Systèmes additionnels.

Niveau 2

SY	25%
MO	3
TI	3
ME	3
DF	2
DT	2
FU	2
ST	12

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 25%
Seuil Haut : 50%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 12
Seuil Critique : 24
Seuil Mortel : 36

Équipement

1 Beam Rifle Plus : 1D5, LP, S2
1 Beam Saber Plus : 2D1, CR, S1
1 Beam Handgun Plus : 1D1, MP, S1
1 Beam Dagger Plus : 1D3, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

Au même titre que le *Zero*, le NFP-001 peut utiliser l'ensemble des Systèmes disponibles dans la base de données du *Battle Theater* et s'avère bien pratique pour les tester et les comparer. Ce d'autant plus qu'il propose en plus un Système dédié *Flex Winglets* qui propose une Mobilité augmentée : +2 permanent dans les environnements aériens.

NeoFrame Alpha

Présentation

Avec le *NeoFrame Alpha*, on commence à toucher du doigt le nec plus ultra du Mobile Suit de dernière génération même s'il ne s'agit que d'un engin virtuel. Ce MS de Niveau 3 modélisé afin d'entraîner les meilleurs pilotes au maniement d'appareils de nouvelle génération avant même qu'ils ne soient disponibles, procurerait des sensations phénoménales d'après celles et ceux qui ont eu la chance de l'essayer...

Modèle : NFA-002 *NeoFrame Alpha*
Constructeur : Yajima Corporation
Mise en service : SC-79
Taille : 18,2 mètres
Poids : 56,4 tonnes



NFA-002 NeoFrame Alpha

Performances

Conçu en suivant la même philosophie axée sur la polyvalence que ses deux prédécesseurs, l'*Alpha* est lui aussi très équilibré. Il propose ainsi d'excellentes performances qui peuvent encore être améliorées grâce aux trois Systèmes qu'il peut embarquer, soit jusqu'à six emplacements effectifs en utilisant des *Module Extenders*.

Niveau 3

SY	30%
MO	3
TI	4
ME	4
DF	3
DT	3
FU	3
ST	13

Seuils de Synchro

Seuil Bas : 30%
Seuil Haut : 60%

Seuils de Vie

Seuil Grave : 13
Seuil Critique : 26
Seuil Mortel : 39

Équipement

1 Beam Rifle Neo : 1D6, LP, S2
1 Beam Saber Neo : 2D2, CR, S1
1 Beam Handgun Neo : 1D2, MP, S1
1 Beam Dagger Neo : 1D4, CR, S1
1 Bouclier standard : P2, S2

Modules & Systèmes

Le NFA-002 est idéal pour tester les meilleurs Systèmes disponibles dans la base de données du *Battle Theater*, soit en les combinant sur trois Modules différents, soit en optant pour des Systèmes plus lourds occupant deux ou trois Modules.

Il peut en outre être équipé de son Système dédié : le *Glacier Crystals* (qui occupe 1 Module) qui se présente sous la forme de cristaux translucides situés dans le dos, capables d'emmagasiner de l'énergie sous forme de particules condensées afin de la libérer dans le cadre de l'utilisation d'une Beam Weapon. Cela permet d'ajouter 1D10 aux Dommages de l'arme utilisée (3 utilisations).

Tarifs des Mobile Suits

Achat

Acquérir un Mobile Suit n'est pas une décision à prendre à la légère étant donné les tarifs pratiqués par les différentes entreprises les commercialisant. Voici un ordre de grandeur des tarifs catalogue des Mobile Suits nus, c'est-à-dire sans équipement et sans Système, en SC-79 :

- Niveau 1 : 65 millions de Crédits
- Niveau 2 : 100 millions de Crédits
- Niveau 3 : 150 millions de Crédits

En ce qui concerne le tarif des Mobile Suits de Niveau 3, il s'agit d'une estimation sur la base de rumeurs circulant en rapport avec l'arrivée imminente de l'*Arianrhod Mk2* et du *Sardaukar Plus*. On peut constater qu'il existe grossièrement un rapport de tarif x1,5 à chaque nouvelle génération de Mobile Suits. Tout ceci concerne les MS produits en série, les tarifs des prototypes (qui ne sont de toute manière pas à vendre) sont probablement dix fois supérieurs à tout ce qui existe.

Enfin pour les échelons intermédiaires --, -, + et ++, pour chaque échelon supérieur ou inférieur, il faut ajouter ou retirer environ 10% au tarif précédent. Ainsi un Niveau 1+ se négocie aux alentours des 71 MC et un Niveau 1++ dans les 78 MC.

Location

Il peut parfois être nécessaire de louer des Mobile Suits bien particuliers pour des missions de type « Fausse bannière ». Il peut également être bien tentant de louer un MS dernier cri pour se faciliter la tâche dans le cadre d'une mission ardue.

- Location d'un MS pour une mission : 20% du prix neuf par semaine et il est nécessaire de procéder à une remise à l'état neuf avant restitution (réparations, ravitaillement en propergol...).

Pièces Détachées

Voici les tarifs des pièces détachées des Mobile Suits de Niveau 1 :

- Buste (cockpit, ordinateur central, réacteur OGK, propulseurs, réservoirs) : 35 MC
- Tête (senseurs, projecteurs, head vulcan, télécommunications) : 5 MC
- Bras (mécanismes, préhenseurs, propulseurs, réservoirs) : 10 MC
- Jambe (mécanismes, propulseurs, réservoirs) : 10 MC
- Propulseurs dorsaux : 5 MC

Équipements & Armes

Voici les tarifs des principaux équipements :

- Bouclier standard : 0,5 MC
- Beam Rifle : 2 MC
- Beam Saber : 2 MC
- Beam Handgun : 1,5 MC
- Beam Dagger : 1 MC
- Grenade : 1 MC
- Roquette : 1,5 MC
- Missile léger : 2 MC
- Net Gun : 1,5 MC
- Impulse Rifle : 2 MC

Les différents tarifs des équipements des Mobile Suits sont détaillés dans le **Chapitre 11**.

Modules & Systèmes

Compatibilité

Les divers Systèmes existants peuvent être installés sur la plupart des Mobile Suits sauf incompatibilités concernant des technologies propriétaires ou l'utilisation de standards différents (auquel cas il est éventuellement possible de réaliser une adaptation). Un Système occupe usuellement entre un et trois Modules en fonction de son encombrement et/ou de sa complexité. Les Systèmes les plus invasifs peuvent aller jusqu'à utiliser quatre Modules (systèmes dits de type « Full »).

Caractéristiques

Par la suite, les Systèmes sont décrits à l'aide de plusieurs caractéristiques indiquant le nombre de Modules qu'ils occupent (de 1 à 3), leur Type (interne ou externe), la durée d'activation lorsqu'il est nécessaire d'activer le système (ce n'est pas le cas pour ceux qui sont permanents) étant entendu qu'il est obligatoire d'activer un système au préalable pour bénéficier de ses effets, le nombre d'utilisations permises avant de devoir procéder à une maintenance complète du Mobile Suit et enfin le prix indiqué en millions de Crédits Fédéraux (MC). Si une étoile suit

le nombre d'utilisations possibles, cela veut dire qu'il n'est pas possible de recharger ces utilisations en cours de combat avec un système de type *System Reloader*. Il existe parfois une caractéristique optionnelle, le basculement, pour les systèmes qui possèdent plusieurs modes, afin d'indiquer la durée nécessaire pour passer d'un mode à un autre. Lorsque plusieurs appellations existent pour désigner un même Système, elles correspondent en fait aux noms utilisés par les différents constructeurs et fournisseurs.

Types

Il existe deux types de Systèmes : interne et externe. Dans le premier cas, ils sont majoritairement situés à l'intérieur du Mobile Suit, avec éventuellement quelques extensions externes, alors que dans le deuxième cas, ils prennent place à l'extérieur du MS et sont montés sur celui-ci à l'aide de fixations standardisées. C'est notamment la distinction que l'on peut faire entre armes intégrées et montées. Cela a une importance pour savoir si un Sacrifice de système est interne ou externe et aussi pour savoir si un système peut être pris pour cible par un adversaire dans le cadre d'un tir ajusté. Seul un système externe peut être atteint par une attaque de ce type. Enfin, il arrive parfois que des restrictions s'appliquent et qu'il ne soit possible de monter qu'un type de système en particulier. C'est notamment le cas des *Module Extenders* qui ne permettent de monter que des systèmes externes.

Systèmes de Mobilité

Swift React

Un système intégré qui a pour vocation d'assister le pilote au moment de s'engager dans une situation de conflit. Cela permet d'obtenir un bonus de **+5 sur les jets de Réflexes**.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 3 MC

Vernian Pack

Un ensemble de Verniers additionnels répartis sur l'ensemble du Mobile Suit offrant un bonus permanent de **+2 en Mobilité**. Il peut être combiné avec un autre Vernian Pack.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 3 MC

Hyper Vectoring

L'ensemble des Verniers du Mobile Suit sont dotés de tuyères à poussée vectorielle tridimensionnelle bien plus performantes que celles d'origine : les tuyères sont orientables suivant trois axes et un puissant champ magnétique crée une sorte de gangue immatérielle qui permet de guider le flux en sortie de tuyère afin d'en maximiser l'efficacité. Cela permet de bénéficier d'un bonus de **Mobilité +5**. De manière logique, il n'est pas possible de combiner deux Hyper Vectoring.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Tarif : 10 MC

Hover Booster

Un jeu de propulseurs additionnels axés sur la vitesse pure ayant pour effet d'augmenter la capacité de Déplacement de **50 mètres supplémentaires par Tour** en Hover Mode.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 4 MC

WingPack / Atmospheric Pack

Une sorte de *BackPack* intégrant deux grandes ailes, deux dérives et des propulseurs additionnels permettant au Mobile Suit de voler à altitude modérée (environ 1 000 mètres) dans des environnements à gravité naturelle (pesanteurs fortes et faibles) pour peu qu'il y ait de l'air ou un gaz capable d'offrir une portance suffisante. Les atmosphères de la Terre et de Titan le permettent.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

Space Pack

Un ensemble de propulseurs additionnels orientables qui viennent se fixer dans le dos du Mobile Suit et qui permettent de doubler les Déplacements dans l'espace de manière permanente.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

Amphibious Pack

Un système amphibie léger garantissant une étanchéité jusqu'à une profondeur de 200 mètres (au lieu de 20 mètres). Les propulseurs additionnels permettent de se mouvoir sous l'eau avec des Déplacements divisés par deux par rapport au Hover Mode.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

Amphibious Mod

Un système amphibie lourd garantissant une étanchéité jusqu'à une profondeur 2 000 mètres. Les propulseurs additionnels permettent de se mouvoir sous l'eau avec des Déplacements divisés par deux par rapport au Hover Mode.

Modules : 2
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 10 MC

Blue Boost / Blue Burst

Ce Système de post-combustion confère un bonus de **Mobilité +5** et multiplie par deux les Déplacements pendant un Tour. Il doit son nom au fait qu'il produit des flammes de couleur bleu lorsqu'il est activé. Il n'est pas possible de le combiner avec un autre Système Boost / Burst.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 2 MC

Red Boost / Red Burst

Une version améliorée du *Blue Boost* qui confère un bonus de **Mobilité +10** et multiplie par trois les Déplacements pendant un Tour. Il n'est pas possible de le combiner avec un autre Système Boost / Burst.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 5 MC

Sturm Boosters

Une paire de boosters amovibles qui peut être installée aussi bien sur des Mobile Suits que des Mobile Armors, généralement dans le dos. Ces

boosters comprennent à la fois des réservoirs de propergol et de puissants moteur-fusée, permettant au Mobile Weapon d'accélérer puissamment afin d'atteindre des vitesses impressionnantes ayant généralement pour but de rejoindre la zone de combat au plus vite. Une fois activés, ils fonctionnent de manière ininterrompue pendant une à deux minutes, en fonction des modèles. Une fois que leur carburant est épuisé, les Sturm Boosters sont détachés et éjectés afin d'éviter de constituer un poids mort. Cela explique pourquoi ils sont généralement utilisés avec un *Module Extender*. Dans l'espace, les Sturm Boosters augmentent de 2 000 mètres la valeur de Déplacement maximal du Mobile Weapon.

Modules : 2
Type : externe (éjectable)
Activation : instantanée
1 utilisation*
Prix : 7 MC

HG-Thruster

Le High Gravity Thruster est un système qui vient épauler les propulseurs standard. Il est prévu pour les planètes à fortes pesanteurs (la Terre, Venus, Saturne...). Il permet de s'élever à une altitude deux fois plus élevée (sauts) sur les planètes à forte pesanteur (environ 1g), cinq fois plus élevée sur les planètes à pesanteur modérée (environ 0,38g) et douze fois plus élevée sur les lunes à faible pesanteur (environ 0,15g).

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

Systèmes Offensifs

On trouve dans cette catégorie tous les Systèmes offrant des améliorations des capacités offensives, qu'il s'agisse d'améliorer la capacité à toucher ou d'infliger plus de dégâts à l'adversaire.

Rage System

Dédié au combat rapproché, ce Système, qui a pour but d'accélérer fortement les mouvements des membres du Mobile Suit, confère un bonus de **+5 en Mêlée**, pendant un Tour. Doit être activé avant de réaliser l'attaque.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 5 MC

Fury System

Un dispositif destiné à rendre les impacts bien plus forts, ce qui donne un bonus de **+5 sur les jets de Dommages** pour les attaques de mêlée réussies. Doit être activé avant d'effectuer les dégâts.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 5 MC

Aiming Visor

Ce système se présente sous la forme d'une large visière placée sur la tête du Mobile Suit qui peut s'abaisser afin de fournir **un bonus de +5 sur la Capacité Tir Visé**. En contrepartie, les autres Capacités associées à la Performance Tir subissent **un malus de -5**. Basculer d'un mode à l'autre (abaisser ou relever la visière) est instantané.

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
Basculement : instantané
Permanent
Prix : 8 MC

Sniper Mode / Sniper Assist

Un ensemble d'équipements de visée sophistiqués qui viennent s'ajouter à ceux du Mobile Suit et qui confèrent un bonus de **+5 en Tir** pour les portées égales ou supérieures à LP (2 km), pendant un Tour.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 4 MC

Gunstar Shooter

Un dispositif de visée dynamique qui offre un bonus de **+5 en Tir** pour les portées inférieures ou égales à LP (2 km), pendant un Tour.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 4 MC

Rapid Fire

Ce stabilisateur permet de ne subir qu'un malus de **-5 sur les jets de tirs instinctifs** au lieu qu'ils soient divisés par deux, pendant un Tour.

Module : 1

Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 4 MC

Search & Destroy

Un système de contrôle de tir permettant aux projectiles guidés (missiles et assimilés) de ne pas être leurrés par un simple *Decoy Flare*.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 3 MC

Beam Booster / Beam Overloader

Ce concentrateur de particules OGK permet d'améliorer la densité de charge de toutes les armes à particules (Beam Weapons) et augmente leurs **Dommages de +1**.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

Particle Condenser / Beam Condenser

Ce condensateur de particules OGK a pour but d'augmenter fortement la densité de méta-particules au moment de les injecter dans l'arme employée. L'utiliser permet d'ajouter 1D10 aux Dommages d'une arme de tir à particules. Cependant, un 10 sur un des dés de Dommages implique l'explosion de l'arme après qu'elle ait infligé les dégâts (surcharge OGK).

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
3 utilisations
Prix : prototype

Armes Montées

Cette catégorie regroupe tout un ensemble d'armes qui peuvent être montées sur des nacelles venant se fixer sur le blindage du Mobile Suit. Ce sont par conséquent des Systèmes qui sont généralement rapides à installer et à désinstaller.

Grenade Launcher

Il est généralement équipé sur l'un des avant-bras du Mobile Suit, ce qui permet usuellement d'en monter jusqu'à deux. Un lance-grenades de ce type possède un magasin pouvant contenir jusqu'à 3 grenades standard.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
1 Lance-grenades : -/LP
3 grenades (2D2)
Permanent
Prix : 2 MC + 1 MC / grenade

Rocket Launcher

Un lanceur de projectiles autopropulsés se présentant sous la forme d'un ensemble de trois tubes d'un peu moins d'un mètre de diamètre, monté directement sur l'avant-bras du Mobile Suit. Chacun des trois lanceurs peut envoyer une roquette. Contrairement aux missiles, les roquettes ne sont pas guidées et doivent donc être tirées de manière précise sur la cible.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
1 Lance-roquettes : -/TLP
3 roquettes (2D5/TLP)
Permanent
Prix : 2 MC + 1,5 MC / roquette

Lite Beam Cannon

Un Beam Cannon portatif généralement monté sur l'une des épaules du MS, ce qui permet d'en monter jusqu'à deux sur les Mobile Suits qui peuvent accueillir suffisamment de modules. Le système d'orientation du canon ne permet une rotation que sur un axe et ce de manière assez limitée qui plus est, ce qui entraîne un malus de -5 lorsque l'on tire avec.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
1 Lite Beam Cannon (1D5+/LP)
Permanent
Prix : 6 MC

Missile Pod 4T

Une nacelle, généralement montée sur l'une des épaules du Mobile Suit, pouvant accueillir jusqu'à quatre missiles légers autoguidés capables d'infliger des dégâts équivalents à ceux d'une grenade. Il n'est possible de tirer un missile qu'à partir du moment où une cible a été accrochée par les systèmes de détection du Mobile Suit. La sélection de la cible et l'ordre de tir prennent un Tour mais ne nécessitent pas de réaliser de jet : le missile touche automatiquement sa cible sauf si celle-ci possède un système de projection de leurres et qu'elle s'en sert (cf. infra *Decoy Flare*) ou qu'elle réussit une esquive à haute vitesse.

Module : 1
Type : externe
Activation : accrochage cible

4 missiles légers (2D2/ULP)
Prix : 2 MC + 2 MC / missile

Missile Pod 6TX

Une nacelle dotée de 6 tubes lance-missiles montée sur une rotule lui permettant de s'orienter aussi bien vers la droite et vers la gauche que vers le haut et vers le bas, afin d'offrir encore plus de solutions de tir. Il n'est possible de tirer un missile qu'à partir du moment où une cible a été accrochée par les systèmes de détection du Mobile Suit. La sélection de la cible et l'ordre de tir prennent un Tour mais ne nécessitent pas de réaliser de jet : le missile touche automatiquement sa cible sauf si celle-ci possède un système de projection de leurres et qu'elle s'en sert (cf. infra *Decoy Flare*) ou qu'elle réussit une esquive à haute vitesse.

Module : 1
Type : externe
Activation : accrochage cible
6 missiles légers (2D2/TLP)
Prix : 3 MC + 2 MC / missile

Armes Intégrées

Par rapport à la précédente catégorie, il s'agit de systèmes plus intrusifs puisque les armes supplémentaires sont directement intégrées dans le châssis du Mobile Suit, selon le cas, dans la tête, les bras ou le buste. Elles sont branchées directement sur le ou les réacteurs OGK pour s'approvisionner en énergie et en particules (pour les Beam Weapons).

Quad Vulcan

Une version améliorée du double Vulcan équipant par défaut la plupart des Mobile Suits. Les quatre canons tirent des obus de 60 mm de concert sur la cible visée et lui occasionnent des Dommages relativement conséquents. La portée reste cependant assez limitée.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Quad Vulcan : 0D10/MP
Permanent
Prix : 2 MC

Build Knuckles

Les poings et les pieds du Mobile Suit sont renforcés grâce à l'ajout d'une surcouche constituée de matériaux extrêmement durs tels que des carbures de silicium ou de zirconium densifiés. Grâce à cela, ils bénéficient d'un pouvoir pénétrant bien supérieur et peuvent ainsi infliger des dégâts bien plus importants à d'autres Mobile Suits lorsqu'ils sont employés pour réaliser des frappes directes.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Poings : 0D6/CR
Pieds : 0D8/CR
Permanent
Prix : 2 MC

Mine Dropper

Un largueur de mines magnétiques intégré, doté d'un magasin pouvant contenir jusqu'à dix mines standard.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
1 Largueur de mines : -/-
10 mines (2D2)
Permanent
Prix : 1 MC + 1 MC / mine

Chest Beam Cannon

Un Lite Beam Cannon intégré directement dans la partie supérieure du torse du Mobile Suit. La gestion de l'orientation du canon s'effectue en manœuvrant le buste du MS ce qui est assez limitant et entraîne un **malus de -5** lorsque l'on tire avec.

Modules : 2
Type : interne
Activation : N/A
1 Lite Beam Cannon : 1D5+/LP
Permanent
Prix : 5 MC

Wave Blast / Demon Blast

Un dispositif capable d'emmagasiner une importante quantité de particules OGK puis de libérer une puissante vague d'énergie à 360° tout autour du Mobile Suit pour causer d'importants dégâts à tout ce qui se situe dans un rayon de 20 mètres. Un système particulièrement utile pour éviter de se faire submerger au combat rapproché.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Wave Blast : 3D2/CP
1 utilisation*
Prix : 3 MC

Impulse Blast / Solar Blast

Un système similaire au précédent à la différence près qu'il produit un blast électromagnétique à 360° en lieu et place de la vague d'énergie ce qui a pour effet de produire des dégâts de type impulsion électromagnétique à tout ce qui se situe dans un rayon de 20 mètres.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Impulse Blast : 3D2°/CP
1 utilisation*
Prix : 2 MC

Système Défensifs

Tout un ensemble de dispositifs destinés à améliorer les capacités défensives des Mobile Suits de diverses manières, qui peuvent d'ailleurs s'avérer complémentaires. À privilégier dans le cadre de missions particulièrement risquées, afin de garantir un taux de survie acceptable aux unités de l'escouade.

Shoulder Shield

Un bouclier léger monté au niveau de l'épaule du Mobile Suit plutôt que sur l'avant-bras lui permettant par conséquent d'utiliser au maximum ses deux bras pour emporter des armes encombrantes.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent : P1/S1
Prix : 1 MC

Arm Shield

Une protection escamotable ayant un gabarit similaire à un bouclier standard, qui se replie dans l'avant-bras et peut se déployer instantanément en cas de besoin. Lorsqu'il est replié à l'intérieur de son logement, il est possible d'utiliser n'importe quel type d'arme avec le bras concerné, voire un bouclier classique. Pour pouvoir se déployer, il doit impérativement disposer de suffisamment de place.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent : P2/S1
Prix : 2 MC

Decoy Flare

Un Système autonome de projection de leurres qui déclenche automatiquement un envoi en cas de situation critique face à un ou plusieurs missiles en approche. Sauf s'ils disposent d'un système anti-leurre type *Search & Destroy*, les missiles sont aussitôt déviés de leur trajectoire par les différents matériaux éjectés dégageant une forte chaleur.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations*
Prix : 3 MC

EMP Shielding

Un ensemble de protections passives (cage de Faraday) et actives (contremesures spécifiques) permettant de protéger le Mobile Suit face à tous types d'impulsions électromagnétiques, qu'elles soient d'origine naturelle ou qu'elles proviennent d'armes de type Impulse Rifle. Cela permet d'effectuer un décalage vers les bas des dégâts IEM.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 4 MC

Fallback Mode

Système garantissant un mode de repli qui se déclenche automatiquement lorsque le Mobile Suit tombe en *Waza-Ari* et qui empêche d'utiliser les Systèmes encore en état de marche mais le prochain *Waza-Ari* est sans effet. Le Fallback Mode se désactive juste après. Il est alors possible d'utiliser à nouveau tous les Systèmes normalement.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

Evasion Thrusters

Tout un ensemble de propulseurs supplémentaires répartis un peu partout, au niveau du buste, du dos et des quatre membres, permettant au Mobile Suit d'être beaucoup plus réactif sur de courts laps de temps. Cela permet ainsi de bénéficier d'un bonus de **+2 sur la Capacité Esquive**.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 6 MC

Spark Plasma

Ce Système intègre un générateur spécifique qui produit un plasma rougeoyant, contenu à l'intérieur d'un champ magnétique, qui parcourt en permanence la surface du Mobile Suit et inflige des dommages à quiconque attaque le Mobile Suit au combat rapproché.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Spark Plasma : 0D5/CR
Permanent
Prix : prototype

Systèmes de Protection

Générateurs d'I-Field

Ce sont des générateurs de champs de force protecteurs sphériques qui entourent les Mobile Suits et leur offrent une protection supplémentaire destinée à s'interposer face aux tirs et aux attaques arrivant de n'importe quelle direction. Ils ne gênent en rien les mouvements du MS et lui permettent d'utiliser toutes ses armes normalement.

Il n'est possible de combiner plusieurs I-Fields que si l'on possède un Système de type *I-Field Combiner* ou assimilé. Il est par contre possible de combiner les I-Fields avec tous types de renforts, d'armures et de bouclier. Les I-Fields n'ont pas de Faille.

I-Field / I-Field Mk1

La version de base offre une protection légère : P1/S1.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 2 MC

Dual-Field

Une version plus volumineuse de l'I-Field de base qui offre une protection plus conséquente : P2/S2.

Modules : 2
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 4 MC

I-Field Mk2 / I-Field Plus

Une version améliorée du Mk1 offrant une protection plus importante : P2/S1.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

I-Field Mk3 / I-Field Neo

Un générateur expérimental offrant une protection encore plus élevée : P3/S1.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : prototype / 10 MC

I-Field Combiner / I-Field Manager

Grâce à son répartiteur multicouche, ce Système permet d'utiliser deux générateurs d'I-Field simultanément sur le même Mobile Suit.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

I-Field Fluxer

Un système amplificateur augmentant les performances de tous les I-Fields montés sur le Mobile Suit : bonus de **+1 en Protection** sur chacun d'entre eux.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

I-Shield / Beam Shield

Un bouclier généré sous la forme d'un champ de force à particules de faible amplitude, offrant une protection P1/S1. Il est compatible avec l'utilisation d'un I-Field. Il peut se superposer à un bouclier classique (ou être utilisé indépendamment) et ne constitue pas une gêne pour porter une arme encombrante lorsqu'il est désactivé.

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
Permanent
Prix : prototype

Systèmes Protecteurs

Divers systèmes internes dédiés à la protection du pilote et des composants sensibles du Mobile Suit.

Core System / CoreProtect

Ce dispositif permet de protéger les autres Systèmes du Mobile Suit qui restent réparables même lorsqu'ils ont été sacrifiés.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

CoreBlock System

Le cockpit du Mobile Suit est placé au sein d'une capsule renforcée appelée *CoreBlock*. Cela offre une excellente protection au pilote, en particulier en cas de Nijū ou de coup direct dans le cockpit (synonymes de décès en temps normal). L'éjection du CoreBlock reste possible même dans ces cas extrêmes.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

Renforts

Des plaques, des pièces de blindage et des raidisseurs ajoutés directement sur la structure externe du Mobile Suit n'offrant pas une protection très élevée mais n'entravant pas trop sa Mobilité. Ces pièces rapportées présentant un aspect disparate, il est plus facile de trouver une faille sur des renforts (Malus de -5 au jet de Protection) que sur une armure (pas de Malus).

Il n'est pas possible de combiner plusieurs renforts sur un même Mobile Suit ni même de les combiner avec une armure.

Light Stiffeners

Assez peu volumineux, les renforts légers offrent une protection modeste (P1/S1) avec un malus de Mobilité -1.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 1 MC

Medium Stiffeners

Ces renforts de taille intermédiaire offrent une protection améliorée (P2/S1) avec un malus de Mobilité -2.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 2 MC

Heavy Stiffeners

Plus épais, les renforts lourds offrent une bonne protection (P3/S1) avec un malus de Mobilité -3.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent

Prix : 3 MC

Armures

Des armures nanostratifiées venant épouser les formes des Mobile Suits pour leur offrir des protections de premier plan mais avec cependant une gêne perceptible au niveau des mouvements et en ce qui concerne la furtivité. Il est à noter qu'il est relativement difficile de trouver la faille sur une armure. Du fait de leur structure reproduisant naturellement une cage de Faraday, les armures offrent une protection spécifique face aux impulsions électromagnétiques (IEM). Cela permet d'effectuer un décalage vers le bas des dégâts IEM.

Il n'est pas possible de combiner plusieurs armures sur un même Mobile Suit ni de les combiner avec des renforts.

Light Armor

Cette armure de faible épaisseur octroie une protection limitée **P2/S2** mais n'est pas trop gênante : **Mobilité -1**.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 5 MC

Standard Armor

Une armure plus lourde que la précédente proposant une meilleure protection **P3/S2** en étant un peu plus gênante : **Mobilité -2, Mêlée -1, Défense -1, Furtivité -1**.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 8 MC

Composite Armor

Une armure de dernière génération combinant une bonne protection **P3/S2** en n'étant pas plus gênante que l'armure légère : **Mobilité -1**.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 12 MC

Heavy Armor

Une armure classique renforcée proposant une très bonne protection **P4/S2** mais avec une gêne assez importante : **Mobilité -3, Mêlée -2, Défense -2, Furtivité -2**.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 12 MC

Fortress Armor

Le nec plus ultra des armures de Mobile Suit : très massive mais offrant une protection de tout premier plan **P5/S3**. De manière logique, cela se paye assez chèrement : **Mobilité -4, Mêlée -3, Défense -3, Furtivité -3**.

Modules : 3
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 15 MC

Assault Jacket

Une armure légère équipée de Verniers et de servomoteurs additionnels spécifiquement conçue pour améliorer les performances en combat rapproché. Elle procure une protection légère (P2/S2) sans entraver les mouvements du Mobile Suit tout en améliorant la capacité de **Dommages en mêlée (+2)**.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 16 MC

Structure Interne

Plutôt que de rajouter des couches de protection sur l'extérieur du Mobile Suit, le but est ici de renforcer sa structure interne afin de le rendre plus apte à encaisser les dégâts causés par les attaques adverses.

Sturdy Build

La structure interne du Mobile Suit est en grande partie redéfinie de manière à intégrer des matériaux plus robustes et mieux agencés afin d'offrir une amélioration de **+1 sur la Solidité** sans que cela ne se traduise par une diminution des performances, en particulier en ce qui concerne la Mobilité.

Modules : 2
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 10 MC

Systèmes de Synchro

Ils sont directement greffés sur le dispositif de NeuroPilotage et permettent principalement de booster la synchro avec les Mobile Suits sur lesquels ils sont montés.

Boosters de Synchro

Il n'est pas possible de combiner plusieurs SyncBoosters sur un même Mobile Suit.

SyncBooster Mk1

Apporte **+5%** de bonus pour les jets de Synchronisation et de Désynchronisation.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 2 MC

SyncBooster Mk2

Apporte **+10%** de bonus pour les jets de Synchronisation et de Désynchronisation.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

SyncBooster Mk3

Apporte **+15%** de bonus pour les jets de Synchronisation et de Désynchronisation.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 10 MC

Système Automatique

Il est possible de combiner un SyncBooster avec un système automatique étant donné qu'ils opèrent à des niveaux différents.

AutoSync

Permet d'obtenir automatiquement une Bonne Synchro ou une Bonne Désynchro mais pas mieux.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 10 MC

Boosters d’Affinité

Il n’est pas possible d’en combiner plusieurs à la fois sur le même Mobile Suit. Il est cependant possible de les combiner avec un SyncBooster.

Bonding Booster

L’Affinité avec le Mobile Suit est multipliée par deux pour les Synchronos et Désynchronos.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 7 MC

Rise Booster

Les gains d’Affinité obtenus en combat sont multipliés par deux.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

Annihileur d’Affinité

Distant Linkage

L’Affinité n’intervient pas dans les jets de Synchronos et de Désynchronos et il n’est plus possible de perdre ou de gagner de l’Affinité en cours de combat.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : prototype

Systèmes de Détection

Toute une gamme d’appareils permettant soit d’améliorer les capacités de détection globales du Mobile Suit, soit de lui permettre de détecter des choses supplémentaires.

HyperScan / ScanBooster

Un ensemble de senseurs sophistiqués qui vient s’ajouter à ceux d’origine du Mobile Suit et qui apporte un bonus de **+5 en Détection**.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 2 MC

Soliton Scanner

Un scanner à balayage spécifique utilisant les ondes Soliton, permettant de détecter les tireurs embusqués par triangulation dans un rayon de **20 km**. Ce Système peut être combiné avec un HyperScan.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

Retex Scanner / Retex System

Permet d’effectuer un Focus spécifique sur un Mobile Suit adverse situé à moins de 200 mètres (MP) pour examiner ses équipements et systèmes dans le but d’effectuer de la rétro-ingénierie.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

Disk Radome

Ce dispositif relativement compact (le disque fait 3,50 mètres de diamètre) généralement placé sur l’épaule est utilisé en complément des différents senseurs et permet d’effectuer un balayage sur une très large zone. La fonction principale de ce radôme est de fournir des informations spécifiques de plusieurs ennemis sur le terrain. Il devient ainsi possible d’effectuer un Focus sur plusieurs Mobile Suits simultanément pour peu qu’ils se trouvent dans une même zone (dans un rayon de 200 m).

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 5 MC

Systèmes de Furtivité

Toute une gamme de Systèmes permettant d’obtenir des améliorations significatives en termes de dissimulation face aux différents systèmes de détection adverses.

Cloaking Device

Ce système, qui fonctionne aussi bien d’un point de vue passif qu’actif, apporte un bonus de **+5 en Furtivité** pendant un Tour.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée

3 utilisations
Prix : 2 MC

Stealth System

Une version améliorée du *Cloaking Device* qui apporte un bonus de **+10 en Furtivité** pendant un Tour.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 5 MC

Shadow Mirage

Un système doté de projecteurs holographiques permettant de se faire passer pour un autre Mobile Suit ou un autre véhicule, les signatures infrarouge et radar sont également modifiées pour parfaire l'illusion. Il offre un bonus de **+15 en Tromperie** pendant un Tour.

Modules : 2
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : prototype

Systèmes Mixtes

Une gamme de systèmes permettant soit d'améliorer les capacités de détection, soit les capacités de furtivité en fonction des besoins du pilote.

Wideband Spectrum

Système purement actif utilisant un spectre radio large bande pouvant être utilisé à la fois comme senseur (amplification des ondes envoyées) et comme système de déception (neutralisation des ondes incidentes) participant grandement à la furtivité de l'unité. Il dispose donc de deux modes, l'un dédié à la détection sur un spectre large bande qui donne les modificateurs **Détection +5 / Furtivité -5** ; l'autre consacré à la déception qui procure : **Furtivité +5 / Détection -5**. Basculer d'un mode à l'autre prend un Tour complet pendant lequel aucun des deux modes n'est actif.

Modules : 2
Type : interne
Activation : instantanée
Basculement : 1 Tour
Permanent
Prix : 10 MC

Drones d'Appoint

Divers types de drones accompagnant les Mobile Suits dans leurs missions afin d'augmenter

leurs capacités de détection, leurs facultés offensives ou défensives.

Recon Drone

Une drone volant léger spécifiquement prévu pour de courtes missions de reconnaissance. Relativement furtif, il a possibilité d'explorer divers lieux en amont afin d'être, par le biais de ses senseurs, les yeux du pilote et lui permettre d'avoir un premier aperçu de l'environnement. Dépourvu d'armes, il ne peut réaliser que de la reconnaissance. Lorsqu'il n'est pas séparé du Mobile Suit, il est généralement positionné dans un logement dédié, sur une des épaules ou dans le dos.

Catégorie : Véhicule
Détection : +2
Autres Performances : celles du MS
Facultés : 0 (mode autonome)

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 3 MC

Shield Drone

Un drone autonome capable de fournir une protection équivalente à un bouclier standard et intervenant pour protéger le Mobile Suit face aux attaques ennemies. La protection qu'il fournit s'ajoute ainsi à celle du MS, y compris lors des attaques dans le dos. Il ne peut cependant pas protéger simultanément face à plusieurs attaques provenant de directions opposées. Lorsqu'il n'est pas déployé, il est généralement positionné dans un logement dédié, sur une des épaules ou dans le dos.

Catégorie : Véhicule
Protection : 2

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 2 MC

Karel Swarm

Une nuée de Karel est libérée afin de réaliser une réparation de fortune qui prend entre 5 et 10 minutes par utilisation. Ce système peut être employé sur son propre Mobile Suit ou sur celui d'un coéquipier situé à proximité (moins de 20 mètres). Cela permet de repasser de *Yuko* en intact ou de *Waza-ari* en *Yuko*.

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
3 utilisations*
Prix : 4 MC

Intelligences Artificielles

Il s'agit ici d'intelligences artificielles légères, l'intégration d'IA lourdes étant extrêmement compliquée à réaliser sur des Mobile Suits dotés du NeuroPilotage. Il est probable que cela demande également une puissance de calcul bien plus importante que ce qui est généralement disponible au niveau de l'ordinateur principal.

AutoPilot

Ce pilote automatique avancé a pour principale fonction de prendre le relais lorsque le pilote est concentré sur autre chose ou est désynchronisé. Il permet ainsi de bénéficier de l'Esquive Naturelle (ou Malaisée) en toute circonstance (même en stase) et il s'occupe de gérer les déplacements basiques du Mobile Suit de manière à ce qu'ils ne gênent jamais le pilote dans le cadre de ses actions tactiques (pas de malus à fond d'Hover Mode).

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 3 MC

Dummy System

Ce Système basé sur une IA légère est capable de prendre le contrôle du Mobile Suit de manière autonome si le pilote est sévèrement blessé (blessure Critique) ou s'il est désynchronisé mais avec une capacité comportementale basique : **1D10 + Performances**.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Permanent
Prix : 7 MC

Learning Machine

Le « Learning Computer » est capable d'apprendre des différentes expériences de combat (réelles ou mémorisées) et de faire évoluer ses propres lignes de codes afin de faire face à tous types de situations. Cela signifie que chaque bataille augmente la capacité de combat de l'unité et lui permet au final de faire fonctionner le Mobile Suit de manière plus efficace. Son rendement est très fortement lié à l'Affinité qui existe entre le pilote et sa machine. Si celle-ci est supérieure ou égale à 10%, alors il bénéficie d'1 utilisation puis une utilisation supplémentaire par tranche de 10% et au-delà de 50% : 5 utilisations. Chaque utilisation permet de relancer un jet de Capacité.

Module : 1

Type : interne
Activation : instantanée
N utilisations
Prix : 8 MC

Systèmes Catalyseurs

Des technologies qui permettent, par leurs actions propres, d'amplifier les effets des différents équipements internes du Mobile Suit.

Data Mining

Un système d'exploration de données doté de sa propre capacité de traitement qui a pour but de passer en revue l'énorme quantité de données créées, reçues et traitées à chaque instant par le Mobile Suit afin d'en extraire des informations supplémentaires à même d'aider le pilote en plein combat. Cela permet de bénéficier d'un bonus de **+1 sur Mobilité, Tir et Mêlée** en *mode offensif* et d'un bonus de **+1 sur Défense, Détection et Furtivité** en *mode défensif*. Basculer d'un mode à l'autre prend un Tour pendant lequel le système est n'apporte aucun bonus.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
Basculement : 1 Tour
Permanent
Tarif : 5 MC

Systèmes Manipulateurs

Afin d'accroître la capacité de manutention du Mobile Suit, il est possible de lui adjoindre différents systèmes préhenseurs capables de manipuler des objets, des rames ou des équipements.

Sub-Arm

Un bras manipulateur basique et de faible section, monté via un point d'attache sur le châssis, sur le torse ou au niveau du *BackPack*. Articulé et repliable, il peut être utilisé à des fins diverses, pour saisir et manipuler un objet, une arme ou un bouclier à l'aide de son système de préhension simple (une sorte de pince standardisée). Cette simplicité empêche de l'employer pour se battre avec une arme.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Tarif : 3 MC

Heavy Arm

Ce bras un peu plus volumineux que la normale, renforcé structurellement et doté de moteurs plus puissants est monté en remplacement d'un bras

standard. Il permet de tirer avec un Beam Rifle d'une seule main ou de tirer avec une arme lourde à deux mains sans subir de malus. Il permet également d'utiliser les armes ultralourdes, obligatoirement à deux mains, cette fois-ci avec un malus de -5.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Tarif : 12 MC

Systèmes de Stockage

Divers Systèmes permettant essentiellement de transporter de l'équipement supplémentaire qu'il s'agisse d'armes, de protections ou de matériel spécifique à une mission.

BackPack

Un conteneur dorsal permettant de stocker de l'équipement supplémentaire. Sa contenance est de deux armes ou équipements de catégorie S2. Il n'est possible d'avoir qu'un seul *BackPack* dans le dos.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 0,5 MC

Weapon Binder

Un conteneur de forme oblongue qui peut être attaché dans le dos ou aux jambes, dédié au stockage d'armes supplémentaires de type Rifle ou assimilé, associé à un mécanisme d'éjection intégré afin de pouvoir récupérer l'arme sans délai. Sa contenance est d'une arme de catégorie S3. Il est possible d'associer deux Weapon Binders dans le dos.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 1 MC

Systèmes de Gestion de Puissance

Une gamme de Systèmes majoritairement destinés à répartir au mieux la puissance en provenance du réacteur OGC vers les différents éléments constitutifs du Mobile Suit afin de le rendre plus performant dans un domaine donné. On trouve également des Systèmes réalisant des transferts d'énergie d'un élément vers un autre ou d'autres capables d'absorber les particules OGC d'un environnement saturé afin d'en rediriger l'énergie vers les centres névralgiques du MS.

Power Manager

Il permet de basculer une partie de l'énergie dévolue à la plupart des organes du Mobile Suit afin de la concentrer dans un seul domaine. Permet ainsi de retirer pendant un Tour un point sur chacune des valeurs de 5 Performances du MS pour ajouter un **bonus de +5** sur la sixième.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 5 MC

Power Manager Plus

Cette version améliorée du précédent permet de basculer une partie de l'énergie dévolue à la plupart des organes du Mobile Suit afin de la concentrer dans un seul domaine. Permet ainsi de retirer pendant un Tour un point sur chacune des valeurs de 5 Performances du MS pour ajouter un **bonus de +5** sur la sixième.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
5 utilisations
Prix : 7 MC

Power Manager Mk2

Allant plus loin dans le concept de transfert de puissance, ce Système permet de basculer une bonne partie l'énergie dévolue à la plupart des organes du Mobile Suit afin de la concentrer dans un seul domaine. Permet ainsi de retirer pendant un Tour deux points sur chacune des valeurs de 5 Performances du MS pour ajouter un **bonus de +10** sur la sixième.

Modules : 2
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 10 MC

Power Manager Mk3

Ce dispositif très intrusif permet de basculer une grande partie l'énergie dévolue à la plupart des organes du Mobile Suit afin de la concentrer dans un seul domaine. Permet ainsi de retirer pendant un Tour trois points sur chacune des valeurs de 5 Performances du MS pour ajouter un **bonus de +15** sur la sixième.

Modules : 3
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : prototype / 15 MC

Power Swapper

Permet de transférer l'intégralité de l'énergie d'un I-Field vers une arme de type Beam Weapon pendant un Tour complet. Les points de Protection de l'I-Field s'ajoutent au code de Dommages de l'arme. Pendant ce Tour et jusqu'à la prochaine action principale du pilote, l'I-Field n'offre plus aucune protection.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 4 MC

Apex Output

Un Système intégré destiné à booster momentanément les performances du réacteur OGK afin d'obtenir un surplus de puissance disponible. Cela permet de bénéficier de bonus **+2 en Mêlée** et **+2 Dommages** sur les Beam Weapons pendant un Tour.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 5 MC

BeamWave Harvester

Lorsque les taux de saturation OGK sont élevés, ces panneaux constitués de multiples cellules hexagonales anthracites permettent d'absorber les vagues de particules OGK, d'en récupérer l'énergie et de la rediriger vers certaines parties du Mobile Suit. Cela permet d'obtenir un **bonus de +5 sur une Performance** pendant un Tour.

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 5 MC

Systèmes de Refroidissement

Des dispositifs intégralement dédiés au maintien à un niveau de température raisonnable des organes sensibles du Mobile Suit. Par rapport aux systèmes d'origine, ceux-ci vont encore plus loin dans le but de permettre d'extraire de la performance supplémentaire, en poussant le MS dans ses derniers retranchements.

InterCooler

Un système de refroidissement air/eau interne qui permet de limiter les problèmes de surchauffe aussi bien au niveau du réacteur OGK que des différents « composants chauds » et ainsi de pousser plus fort

les performances du Mobile Suit. La signature infrarouge globale est également légèrement réduite. Cela permet ainsi de gagner de manière permanente : **Mobilité +1, Mêlée +1 et Furtivité +1**.

Il n'est pas possible de combiner plusieurs systèmes *InterCooler*. Afin d'obtenir un gain encore plus élevé en performance, il est nécessaire d'utiliser un *HyperCooler* (cf. ci-après).

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 4 MC

HyperCooler

Un système de refroidissement air/eau global encore plus poussé que l'InterCooler, plus intrusif mais qui apporte un gain de performances encore plus important. Cela permet ainsi de gagner de manière permanente : **Mobilité +2, Mêlée +2 et Furtivité +2**. Il n'est pas possible de combiner plusieurs *HyperCoolers* ou de le combiner avec un *InterCooler*.

Modules : 2
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 8 MC

Heat Radiation Fins

Un ensemble d'ailettes dédiées à la dissipation thermique, placées à l'extrémité de chaque épaulière. Elles se déploient vers l'extérieur lorsque le Mobile Suit est en mode de performance maximale. Les surfaces supérieure et inférieure des HRF présentent des formes complexes qui optimisent la capacité de dissipation thermique dans un environnement fluide (aucune efficacité dans le vide). Les ailettes peuvent également être utilisées comme stabilisateurs dans l'atmosphère. Cela permet d'obtenir les bonus suivants : **Mobilité +1, Mêlée +1** en milieu fluide et **Mobilité +2, Mêlée +1** en atmosphère.

Module : 1
Type : externe
Activation : instantané
Permanent
Prix : 2 MC

Prolongateurs d'Autonomie

Short Propellant Tank

Un réservoir externe cylindrique utilisé pour le stockage du propergol, généralement placé dans le dos du Mobile Suit. Ce carburant supplémentaire étend considérablement l'autonomie du Mobile Suit et lui permet de rester au combat plus longtemps dans le

cadre de missions longue durée (doublement de l'autonomie de base). Lorsque le propergol est consommé, le réservoir peut être éjecté pour réduire le poids du Mobile Suit. Ces réservoirs utilisent une construction à deux étages : l'un contenant du propergol et l'autre contenant du liquide de refroidissement supplémentaire. Il est possible d'associer jusqu'à deux réservoirs externes de ce type dans le dos du MS mais sans utiliser de *BackPack*.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 1 MC

Long Propellant Tank

Un réservoir externe du même type que le précédent mais plus long et contenant par conséquent deux fois plus de carburant. À utiliser de préférence pour les missions de longue haleine ou si, pour une raison ou pour une autre, on a besoin de réaliser beaucoup de liaison avec le Mobile Suit sans avoir la possibilité de ravitailler en cours de route (triplement de l'autonomie de base). Il est possible d'associer jusqu'à deux réservoirs externes de ce type dans le dos du Mobile Suit mais sans utiliser de *BackPack*.

Modules : 2
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 2 MC

Systèmes de NeuroPilote

Des dispositifs qui viennent épauler le module principal de NeuroPilote afin d'en optimiser le fonctionnement et ainsi permettre au pilote de tirer le maximum de sa machine.

BrainWave Booster

Cet amplificateur d'ondes cérébrales permet d'obtenir un bonus de **+5 sur une Faculté** pendant un Tour.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 6 MC

BrainWave Syntonzizer

Cet ajusteur de fréquences du récepteur d'ondes cérébrales permet d'obtenir un bonus de **+5 sur une Faculté** pendant deux Tours successifs.

Module : 1
Type : interne

Activation : instantanée
2 utilisations
Prix : 8 MC

Neural Resonance

Ce dispositif exploite le principe de résonance cérébrale afin de booster ponctuellement les performances du Mobile Suit. Il est par conséquent totalement dépendant de l'apparition de ce genre de résonance. Une fois qu'un Atout a été dévoilé dans le cadre d'un jet de Capacité, le pilote a la possibilité de défausser un autre Atout de la même enseigne pour bénéficier d'un **bonus +5 sur le jet**.

Module : 1
Type : interne
Activation : N/A
Permanent
Prix : 8 MC

Paradigm Shift

Un Système très particulier qui permet d'utiliser momentanément n'importe quelle Faculté du pilote en conjonction avec la Performance concernée pour une action donnée, pendant un Tour.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 7 MC

Systèmes Divers

Tout un ensemble de Systèmes des plus pratiques mais qui ne rentrent pas vraiment dans les catégories précédentes.

System Reloader

Recharge les utilisations d'un Système à nombre d'utilisations limitées (hors munitions et carburant). Le nombre d'utilisations revient à sa valeur d'origine.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
1 utilisation*
Prix : 2 MC

Tactical Balancer

Avec ce dispositif, il est possible de transférer depuis un Système encore utilisable (pas détruit et avec une ou plusieurs utilisations disponibles), une à plusieurs de ses utilisations restantes vers un autre Système à nombre d'utilisations limitées (hors munitions et carburant).

Il n'est pas possible de l'utiliser pour augmenter le nombre d'utilisations d'un *System Reloader* qui est obligatoirement à usage unique.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : 3 MC

Module Extender

Ce système permet d'ajouter deux Modules supplémentaires à un Mobile Suit qui n'en aurait pas assez. Cependant, placer un Système (obligatoirement de type externe) dans l'un de ces deux Modules diminue d'un point l'une des trois Performances Mobilité, Mêlée ou Défense. Un Système prenant deux Modules diminue de deux points l'une de ces trois valeurs. Il n'est pas possible de monter un autre Module Extender dans un de ces Modules supplémentaires. Lorsque le Module Extender est détruit, les Systèmes placés dans les Modules supplémentaires deviennent inutilisables.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A
Permanent
Prix : 2 MC

NanoRegen

Des dizaines de milliers de nanomachines spécialisées, guidées par l'autodiagnostic du Mobile Suit, effectuent une réparation éclair et permettent de repasser en un Tour de l'état *Yuko* à intact ou de *Waza-ari* à *Yuko*.

Module : 1
Type : interne
Activation : instantanée
1 utilisation*
Prix : prototype

Systèmes Virtuels

Ces technologies sont uniquement disponibles dans le *Battle Theater*. Peut-être feront-elles un jour leur apparition sur les modèles réels.

Flex Winglets

Des ailerons mobiles à mémoire de forme répartis sur l'ensemble du châssis du MS qui permettent de bénéficier d'un bonus **+2 en Mobilité** de manière permanente dans les environnements aériens.

Module : 1
Type : externe
Activation : N/A

Permanent
Prix : virtuel

Glacier Crystals

Ce dispositif se présente sous la forme de cristaux translucides situés dans le dos du Mobile Suit, capables d'emmagasiner de l'énergie sous forme de particules condensées afin de la libérer dans le cadre de l'utilisation d'une Beam Weapon. Cela permet d'ajouter 1D10 aux Dommages de l'arme utilisée.

Module : 1
Type : externe
Activation : instantanée
3 utilisations
Prix : virtuel

Revêtements

Au même titre que pour les Systèmes & Modules, on trouve tout un ensemble de revêtements recouvrant les surfaces externes des Mobile Suits et leur apportant divers avantages dans différents domaines, plus ou moins importants en fonction des technologies utilisées. Il n'est généralement pas possible de superposer différents types de revêtements les uns sur les autres mais il en existe certains qui peuvent combiner plusieurs propriétés simultanément.

Il est important de noter que les revêtements sont particulièrement fragiles et deviennent inefficaces dès que le Mobile Suit subit un *Yuko* de type classique (aucun effet s'il est non destructif).

Protection

Beam Reflect

L'un des revêtements les plus courants, le Beam Reflect consiste à ajouter une épaisse couche réfléchissante sur l'ensemble du Mobile Suit afin de renvoyer une partie des particules OGK issues des armes de type « Beam ». Cela offre ainsi une **Protection +1** face aux armes à particules et uniquement face à elles. Le revêtement est par ailleurs traité en surface pour éviter de mieux réfléchir les ondes radar et assimilées.

Revêtement simple
Permanent
Prix : 1 MC

Beam Reflect Plus

Une version améliorée du Beam Reflect de base utilisant des composants dernier cri proposant une **Protection +2**, toujours face aux armes à particules.

Revêtement simple
Permanent

Prix : 2 MC

P-Layer

Recourant à une technologie différente par rapport au Beam Reflect, le revêtement P-Layer utilise de multiples couches protectrices imbriquées les unes avec les autres, qui offrent une **Protection +1** face à tout type de dommages.

Revêtement simple
Permanent
Prix : 2 MC

Faraday Grid

Un maillage métallique dense constituant une cage de Faraday sur l'ensemble de la structure du Mobile Suit permettant de diviser par deux les dommages de type impulsion électromagnétique (IEM).

Revêtement simple
Permanent
Prix : 3 MC

Demag Coating

Une surépaisseur qui permet de totalement démagnétiser les surfaces du Mobile Suit et l'autorise ainsi à passer à travers les champs de mines magnétiques sans prendre le moindre risque.

Revêtement simple
Permanent
Prix : 2 MC

WaveDiver

Un revêtement renforcé spécifiquement prévu pour les rentrées atmosphériques rapides ayant la capacité à supporter les fortes chaleurs engendrées par les frottements de l'air permettant ainsi au Mobile Suit de ne subir aucun dégât. Il doit cependant être remplacé après chaque utilisation.

Revêtement simple
Permanent
Prix : 4 MC

Solidité

Shelter

Les revêtements de type *Shelter* ajoutent une épaisse couche résiliente à la surface de l'ensemble du Mobile Suit afin d'augmenter sa **Solidité Globale de +1** sans que cela ne se retranscrive par une augmentation significative de poids qui serait préjudiciable pour ses capacités en termes de mobilité.

Revêtement simple

Permanent
Prix : 2 MC

Chobam

Il s'agit d'un revêtement composite réactif, très complexe et particulièrement coûteux. Le *Chobam* (Ceramics Hybrid Outer-shelled Blow up Act-on Materials) permet ainsi de bénéficier d'un gain de **Solidité Globale +2**, toujours sans augmentation de masse substantielle du Mobile Suit.

Revêtement simple
Permanent
Prix : 8 MC

Détection

FlyVision

Ce revêtement très particulier se présente sous la forme d'un tapis de capteurs répartis sur l'ensemble du Mobile Suit permettant dès lors de bénéficier d'une vision dans toutes les directions à la manière d'un insecte tel que la mouche. Il offre un bonus de **+1 en Détection** et rend les esquives de dos aussi faciles que de face (pas d'esquive malaisée de dos).

Revêtement simple
Permanent
Prix : 2 MC

Furtivité

Murk Skin

Un revêtement constitué de divers matériaux absorbants permettant de moins bien refléter les ondes radar et assimilées, une partie de l'énergie de l'onde étant directement absorbée par les différentes couches du revêtement. Il permet de bénéficier d'un bonus de **+1 en Furtivité**.

Revêtement simple
Permanent
Prix : 2 MC

Wraith Mantle

Se présentant sous la forme de films thermo-optiques appliqués sur l'ensemble de la surface du Mobile-Suits, associés à des caméras additionnelles, les revêtements de type *Wraith Mantle* permettent ainsi d'afficher l'environnement direct du MS sur celui-ci en ayant calculé les distorsions induites au passage afin que l'illusion soit parfaite. Il est ainsi possible de passer inaperçu ou même de se faire passer pour autre chose grâce au bonus de **+2 en Furtivité**.

Revêtement simple
Permanent

Prix : 5 MC

Véhicules pour Mobile Suits

Les Mobile Suits sont de formidables machines de guerre mais possèdent un certain nombre de limitations. Ils sont notamment moins rapides et agiles que les chasseurs spatiaux et atmosphériques et, à la différence de ces derniers, ils sont, le plus souvent, incapables de voler à la surface d'un astre, à moins d'être équipés de *WingPacks* ou assimilés. C'est la raison pour laquelle différents types de véhicules ont été spécifiquement développés pour les Mobile Suits afin de pallier ces lacunes.

F-Rugs & S-Rugs

Présentation

Faisant partis de ce que l'on nomme les Sub-Flight Systems (SFS), les *F-Rugs*, parfois également appelés *Wayboards* ou *Base Jabbers*, se présentent sous la forme d'ailes volantes d'une dizaine de mètres d'envergure dotées de réacteurs, capable de supporter le poids d'un ou plusieurs Mobile Suits placés sur la partie supérieure de la plateforme. Un *F-Rug* est également doté de poignées situées sur l'avant permettant aux MS de s'accrocher fermement pendant le vol. Les MS sont généralement positionnés à genoux ou parfois couchés. Dans la version hoverboard, dite *HoverRug*, en plus des poignées toujours présentes, on trouve des fixations réglables qui peuvent être ajustées autour des pieds des Mobile Suits afin que ceux-ci puissent se tenir debout et être capables de se servir de leurs deux bras. Enfin, il existe également des versions monoplaces plus ou moins compactes dotées de poignées placées sous l'aile volante, permettant au MS de se suspendre par au moins un bras (cf. infra *Corvette Boosters*).

La version *S-Rug* est très proche du *F-Rug* mais possède des propulseurs spatiaux afin de proposer le même type de prestation en environnement spatial. Par ailleurs, la version *RS-Rug* possède une coque renforcée dotée de matériaux spéciaux pour permettre une entrée atmosphérique à haute vitesse recourant au principe du *Wave Ride*, ainsi que des propulseurs spatiaux et atmosphériques afin de pouvoir fonctionner dans les deux environnements.

Plus rarement, on trouve aussi des *H-Rugs* dédiés aux environnements sous-marins. Dotés de turbines hydrojet, ils permettent de se mouvoir plus rapidement sous l'eau. Les capacités de Déplacements sont doublées par rapport aux propulseurs des systèmes amphibies.

Différentes Versions

Un aperçu des principaux types de F-Rugs existants :

- Monoplace : le *F-Rug* ne peut accueillir qu'un seul Mobile Suit (*MonoRug*, *HoverRug*, *Corvette Booster*).
- Biplace : cette version de plus grande envergure peut accueillir deux Mobile Suits ou un Mobile Armor (*DualRug*).
- Piloté / Commandé : selon le cas, les différents modèles de *F-Rug* peuvent accueillir un pilote qui vient épauler les Mobile Suits ou ils peuvent être commandés à distance par les pilotes de MS eux-mêmes et fonctionnent en Autopilote lorsqu'ils ne sont pas sollicités.



MonoRug de la Fédération

Armes & Systèmes

Les différents Rugs sont généralement assez basiques et dépouillés mais les plus perfectionnés possèdent des armes intégrées (*Vulcan*, *Beam Rifle* ou *Lite Beam Cannon*) et peuvent également posséder leurs propres systèmes de détection et de furtivité. Ils peuvent également accueillir un ou plusieurs fourreaux contenant des *Beam Sabers*.

Corvette Boosters

Dans un genre assez proche des *F-Rugs*, les *Corvette Boosters* se présentent sous la forme d'une sorte d'aile volante à laquelle peut s'agripper le Mobile Suit en tenant les deux poignées de l'appareil qui vient également se fixer dans son dos (il est par conséquent impossible de disposer d'un *BackPack* ou équivalent). Le MS est par conséquent suspendu sous l'aile et bénéficie de performances supérieures aux *F-Rugs* du fait d'une aérodynamique plus travaillée et de propulseurs un peu plus puissants. Les *Corvette Boosters* peuvent aussi disposer de leur propre armement.

Transporteur Routier

Afin d'acheminer un Mobile Suit d'un point à un autre à la surface d'une planète ou d'une lune, il est fréquent d'utiliser un transporteur routier comportant un tracteur et une semi-remorque dotée d'essieux renforcés. Il existe également des versions utilisant des répulseurs mais c'est nettement plus rare.

La remorque peut être ouverte (type plateau) ou fermée (bâchée ou carrossée) et le transporteur doit bien souvent emprunter des itinéraires spéciaux en tant que convoi exceptionnel. S'il transporte un prototype, la remorque peut être blindée et/ou banalisée afin de la faire passer pour n'importe quel convoi spécial et il est courant qu'une escorte plus ou moins visible accompagne le transporteur.

14 Expédition – Véhicules & Vaisseaux

Un Monde en Mouvement

Dans un monde où la mobilité est primordiale, nombre de moyens de déplacement sont utilisés au jour le jour, qu'ils permettent de se rendre d'un point à un autre d'une planète ou d'une colonie ou bien d'un endroit à un autre du Système solaire. Face à des besoins très différents, tout un ensemble de véhicules et de vaisseaux ont été conçus depuis des siècles afin de faire transiter personnes et marchandises rapidement et au plus bas coût, en toute sécurité. Au sein d'un environnement plus incertain et imprévisible que jamais, cette dernière notion relève de la gageure tant il est parfois difficile de garantir que certains voyages se déroulent sans encombre, notamment dans l'espace, d'où la présence accrue de véhicules et bâtiments militaires, de protection ou d'escorte.

Caractéristiques

Généralités

Les principales caractéristiques des véhicules et vaisseaux sont leurs six Performances et leur Solidité (ST) qui, comme pour les Mobile Weapons, permet de définir les trois Seuils de Vie. Des caractéristiques secondaires peuvent également être utilisées et permettent de définir la capacité d'emport en personnes (équipage et passagers) et en marchandises (tonnages) du véhicule.

Si nécessaire, une section armement permet de détailler les différentes armes intégrées ou montées sur le véhicule et une section protection permet de lister les champs de force et les blindages spécifiques dont est doté le véhicule.

Enfin, les véhicules les plus sophistiqués ou les plus imposants (cargos spatiaux, croiseurs...) peuvent également posséder des Modules capables d'abriter des Systèmes additionnels au même titre que les Mobile Suits.

Catégories

En premier lieu, du fait de leurs tailles respectives, les véhicules et vaisseaux appartiennent à l'une des cinq **Catégories** suivantes : Personnages, Véhicules, Mobile Suits, Bâtiments et Bâtiments blindés. Cela permet de gérer les différences d'échelle et notamment l'impact des dégâts causés lorsque les véhicules n'appartiennent pas à la même Catégorie. Les éventuels décalages de dégâts sont expliqués en détail dans le **Chapitre 08**.

Déplacement

Cette caractéristique chiffrée en mètres indique la capacité de **Déplacement** maximale du véhicule en mètres par Tour (environ 2 secondes).

Cette valeur est facile à convertir en une vitesse en m/s en la divisant par deux et en km/h en la multipliant par deux.

Exemple

Une voiture dont la valeur de Déplacement est de 100 m peut se déplacer au maximum de 100 mètres par Tour (une fois qu'elle a suffisamment accéléré) soit une vitesse de 50 m/s et d'environ 200 km/h.

Si, pour une raison ou pour une autre, son conducteur choisit de ne se déplacer qu'à une valeur de 50 m alors sa vitesse est de 25 m/s, soit environ 100 km/h.

Performances

On retrouve les mêmes six **Performances** que celles qui définissent les Mobile Weapons : Mobilité, Tir, Mêlée, Défense, Détection, Furtivité. Bien évidemment pour les véhicules civils, seule la Mobilité n'est pas nulle. Pour les véhicules militaires ou, d'une manière générale, ceux qui sont prévus pour le combat, les six valeurs peuvent être définies, y compris Mêlée qui va servir pour les manœuvres d'éperonnage et assimilées.

Lorsque c'est pertinent, c'est-à-dire lorsque cela concerne des véhicules anthropomorphes qui utilisent le NeuroPilotage, la Synchro est également donnée. La Synchro de base est celle d'un véhicule de Niveau 0.

Solidité & Vulnérabilité

Exactement comme pour les Mobile Weapons, la valeur de **Solidité** permet de définir les Seuils Grave, Critique et Mortel du véhicule. Le Seuil Grave est égal à la Solidité, le Critique vaut le double et le Mortel, le triple. La Solidité de base est celle d'un véhicule de Niveau 0.

Si un véhicule subit des dégâts classiques strictement inférieurs à son Seuil Grave, il est alors légèrement endommagé (dégât Léger). S'ils sont supérieurs ou égaux à ce même Seuil, il est alors gravement endommagé (dégât Grave) et au cas où ils sont supérieurs ou égaux au seuil Critique, il est sévèrement endommagé (dégât Critique) et donc inutilisable s'il n'est pas tout simplement détruit. Au-delà du Seuil Mortel, le véhicule est pulvérisé.

Seuls certains véhicules militaires sont encore utilisables lorsqu'ils sont gravement endommagés. Les véhicules civils pâtissent de malus dès lors qu'ils sont légèrement endommagés et sont immobilisés dès qu'ils sont gravement endommagés. Cet aspect est retranscrit par la suite par la caractéristique **Vulnérabilité**. Celle-ci permet d'indiquer à partir de quel niveau de dégâts un véhicule n'est plus utilisable. Généralement, le pilote pâtit d'un malus de -1D et d'une capacité de Déplacement divisée par deux dès le niveau de dégâts inférieur sauf si une étoile est présente après le niveau indiqué pour la Vulnérabilité.

Exemple

Une voiture possède généralement une Vulnérabilité Grave ce qui signifie que si elle subit un dégât Grave, elle n'est plus utilisable (dommage immobilisant) contrairement à un Mobile Suit. Par ailleurs, dès qu'elle a essuyé un dégât Léger, son conducteur pâtit d'un malus de -1D sur ses jets de conduite et d'une capacité de Déplacement divisée par deux tant que cela n'aura pas été réparé. Il est probable qu'un véhicule militaire posséderait, lui, une Vulnérabilité Grave ou même Critique du fait de l'adoption d'une structure renforcée voire de l'ajout d'un blindage nanostratifié.*

Protections

Les véhicules militaires et les vaisseaux spatiaux peuvent en outre disposer de protections leur permettant de plus facilement encaisser des attaques ou de se protéger face aux micro-météorites et aux débris orbitaux. Elles se présentent sous la forme de coques renforcées, de blindages, de revêtements spéciaux ou de générateurs de champs protecteurs I-Field.

Armements

Les véhicules utilisés par les forces de l'ordre et par les militaires possèdent le plus souvent un ou plusieurs armements montés sur des affûts fixes voire sur des tourelles plus ou moins mobiles. Les armes en question peuvent être soit légères s'il est question de prendre pour cibles des entités appartenant à la catégorie inférieure, soit standard pour faire face aux véhicules de la même catégorie, soit lourdes s'il est nécessaire de s'attaquer à des véhicules de la catégorie supérieure.

Capacités

Deux fois moins nombreuses que pour les Mobile Weapons, elles combinent dans le cas des véhicules et vaisseaux, les Performances du véhicule et les Compétences du pilote ou des membres de l'équipage. Mais toutes les combinaisons n'existent pas ce qui explique pourquoi il n'en existe que 12 au total.

Initiative

À la manière de Réflexes pour les Mobile Weapons, c'est cette Capacité qui est utilisée dès qu'il est nécessaire de réagir rapidement, en particulier au moment d'amorcer un affrontement ou une poursuite. Elle est donc utilisée pour déterminer l'Initiative lors des combats de véhicules.

Vitesse

Cette Capacité concerne tout ce qui a rapport à la vitesse et aux accélérations dont est capable le

véhicule. Elle va, par conséquent, être utilisée dès lors que l'on cherche à se déplacer au plus vite, notamment dans le cadre de poursuites ou de fuites.

Tir Instinctif

Le Tir Instinctif consiste à tirer deux fois de suite rapidement, en seulement un Tour, sans prendre le temps d'ajuster sa ou ses cibles (qui doivent être proches l'une de l'autre s'il y en a deux). Les deux jets sont divisés par deux et les éventuels bonus associés au fait de prendre un Tour pour viser ou de bénéficier du Feu Nourri ou du Tir Groupé ne peuvent s'appliquer.

Tir Direct

C'est la capacité utilisée pour effectuer un tir normal, qui ne rentre pas dans une des autres catégories de la même ligne. Elle est utilisée aussi bien pour les armes de tir classiques que pour lancer des projectiles autopropulsés.

Éperonnage

L'éperonnage (ou ses variantes telles que la touchette) consiste à rentrer volontairement dans un véhicule adverse, de manière plus ou moins violente pour lui causer des dommages directs et/ou le projeter contre l'environnement immédiat ou un autre véhicule (ce qui peut occasionner un accident), ou tout simplement pour faire perdre le contrôle de son véhicule à son pilote.

Évitement

C'est cette Capacité qui est utilisée pour éviter les attaques adverses, à proximité ou à distance. Cette valeur sert de base au calcul de l'Esquive Naturelle et est utilisée pour les jets d'Évitement Actif (bonus de +5).

Protection

C'est la Capacité qui va notamment être utilisée pour un pilote qui a retardé ou qui anticipe son action afin de venir protéger, au moment opportun, un de ses coéquipiers en faisant écran avec son véhicule aussi bien à faible que longue distance, du moment que la distance à parcourir n'est pas trop importante. Elle permet également d'effectuer une réactivation à la suite de dégâts non destructifs.

Scan

Cette Capacité est employée lorsque l'on utilise ses systèmes de détection de manière poussée sur une large zone, le plus souvent pour repérer les unités ennemies mais également les alliés et les civils. Cela n'offre généralement pas des données très détaillées sur les unités repérées.

Tir Visé

On s'en sert dès que l'on tire après avoir pris le temps de viser une cible pendant un Tour (ce qui permet de bénéficier d'un bonus de +5 au jet de Capacité) ou lorsque l'on réalise un tir ajusté, c'est-à-dire que l'on vise une zone en particulier d'une cible.

Focus

Les systèmes de détection du véhicule sont ici employés de manière beaucoup plus fine qu'avec *Scan*, soit sur une zone beaucoup moins étendue, soit sur une cible en particulier. Cela permet ainsi d'obtenir des informations plus détaillées. Cette Capacité peut également être utilisée pour réaliser un diagnostic de véhicule, de bâtiment, de systèmes mécanique, électronique ou informatique situé à proximité du véhicule. Le but est notamment de faire un état des lieux en ce qui concerne les dégâts subis et les réparations à envisager d'une manière assez globale.

Discrétion

C'est la Capacité de Furtivité qui est utilisée lorsque l'on est en mouvement et que l'on ne veut pas être repéré par ses ennemis, aussi bien dans l'espace qu'à l'intérieur d'une colonie ou à la surface d'une planète ou d'une lune.

Dissimulation

La Dissimulation est utilisée lorsque l'on fait le choix de rester immobile, le plus souvent caché derrière ou sous quelque chose, ou que l'on tente de se fondre avec le décor. Elle peut également être utilisée lorsque l'on tente de dissimuler un objet ou une cargaison face à des systèmes de détection.

Véhicules du Quotidien

Voitures

Malgré le succès croissant des répulseurs antigrav tirant parti des possibilités offertes par les particules OGK, la technologie plus classique de la transmission au sol par roues et pneumatiques est encore très largement répandue. D'ailleurs, le degré de maîtrise de cette technologie lui permet de ne pas être obsolète comparativement à la technologie antigrav. Les voitures les plus rapides ont des vitesses comparables aux meilleurs glisseurs, et leur maniabilité est généralement assez nettement supérieure car elles ont un contact direct avec le sol. Tout ceci contribue à faire des voitures le mode de locomotion urbain principal, là où leur maniabilité est appréciable et leur vitesse moindre sans conséquence. Les voitures ont une longueur comprise entre à peine 3 mètres (pour les plus courtes) et 6 à 7 mètres (pour les plus grandes). Certains constructeurs proposent, en plus des équipements classiques que

l'on est en droit de trouver sur une voiture, des armes adaptables permettant de la transformer en un véhicule de combat léger. Bien évidemment tout ceci n'est pas toujours très légal.

Voiture de tourisme

Catégorie : Véhicules
Taille : 3 à 6 m
Déplacement (sol) : 50-150 m
Mobilité : 0>3
Solidité de base : 10
Protection : 0-1
Vulnérabilité : Grave

Voiture de sport

Catégorie : Véhicules
Taille : 4 à 5 m
Déplacement (sol) : 100-200 m
Mobilité : 2>5
Solidité de base : 8
Protection : 0
Vulnérabilité : Grave

Véhicule tout-terrain

Catégorie : Véhicules
Taille : 4 à 6 m
Déplacement (sol) : 50-100 m
Mobilité : 0>2
Solidité de base : 12
Protection : 0-2
Vulnérabilité : Grave*

Tout-terrain militaire

Catégorie : Véhicules
Taille : 4 à 6 m
Déplacement (sol) : 50-100 m
Mobilité : 0>2
Solidité de base : 12
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Critique
Armement : Beamer

Motos

Les motos, bien souvent intégralement carénées bien que les puristes préfèrent ne pas être enfermés, possèdent également une transmission au sol par roues et pneus. Elles sont généralement monoplaces, même si la plupart permettent de transporter une deuxième personne, et la capacité de leur coffre est très limitée. Elles sont particulièrement adaptées aux trajets urbains car elles permettent de mieux se faufiler dans la circulation. Certaines motos peuvent être pourvues d'un armement léger. La taille d'une moto est comprise entre 1,50 mètres et 3 mètres.

Moto de tourisme

Catégorie : Véhicules
Taille : 1,50 à 3 m
Déplacement (sol) : 70-150 m

Mobilité : 2>5
Solidité de base : 5
Protection : 0
Vulnérabilité : Légère

Moto sportive

Catégorie : Véhicules
Taille : 1,50 à 2,50 m
Déplacement (sol) : 100-180 m
Mobilité : 4>7
Solidité de base : 4
Protection : 0
Vulnérabilité : Légère

Moto militaire

Catégorie : Véhicules
Taille : 1,50 à 2,50 m
Déplacement (sol) : 80-160 m
Mobilité : 3>6
Solidité de base : 6
Protection : 0-1
Vulnérabilité : Légère
Armement : Phaseur lourd

Glisseurs

Parmi les véhicules dotés de la technologie antigrav, les glisseurs constituent l'équivalent des voitures. Ils sont équipés d'un système de répulseurs utilisant les particules OGK et d'un jeu de propulseurs répartis sur l'ensemble de la carrosserie. De nombreuses recherches et d'importants travaux sont menés afin de procurer aux glisseurs la même maniabilité que celle des voitures classiques ce qui leur permettrait de les supplanter définitivement. Les économies d'échelles aidant, ils pourraient être proposés à des prix équivalents, ce qui est loin d'être le cas à l'heure actuelle.

Car pour les longs trajets, leur vitesse et leur confort leur valent d'être très largement préférés aux voitures, et en ce qui concerne les trajets hors infrastructures (hors routes et AxiRoutes) il n'y a tout simplement aucune comparaison possible, tant que le relief n'est pas trop accidenté cependant. Leur gabarit est sensiblement le même que celui des voitures.

Glisseur de tourisme

Catégorie : Véhicules
Taille : 4 à 6 m
Déplacement (sol) : 80-160 m
Mobilité : 0>2
Solidité de base : 10
Protection : 0-1
Vulnérabilité : Grave

Glisseur de sport

Catégorie : Véhicules
Taille : 4 à 6 m
Déplacement (sol) : 120-220 m
Mobilité : 1>3
Solidité de base : 8

Protection : 0
Vulnérabilité : Grave

Engins de Chantier

ExoLabors

Développés au départ pour permettre aux ouvriers et aux opérateurs de transporter en toute sécurité de lourdes charges, difficiles voire totalement impossibles à transporter pour un être humain, ils ont été peu à peu perfectionnés à la fois en ce qui concerne leurs motorisations, leurs capteurs et leurs interfaces de commande. Une bonne partie d'entre eux bénéficient désormais du NeuroPilotage développé à l'origine pour leurs alter-egos militaires, les ExoSuits (cf. infra). Ils se présentent sous la forme d'un grand scaphandre anthropomorphe faisant de près de 3 mètres à 4 mètres de haut, au sein duquel l'opérateur se faufile pour accéder au poste de pilotage. Muni de deux organes préhensiles multifonctions, l'ExoLabor est un engin polyvalent capable de manipuler des charges faisant plusieurs centaines de kilos, de percer des trous, de réaliser des opérations de vissage, de brasage, de soudure, de rivetage, de découpage, de peinture...

ExoLabor de chantier

Catégorie : Véhicules
Taille : 2,50 à 4 m
Déplacement (sol) : 10-20 m
Mobilité : 0>3
Solidité de base : 8
Synchro de base : 0%
Protection : 0-2
Vulnérabilité : Grave

ExoLabor de manutention

Catégorie : Véhicules
Taille : 2,50 à 4 m
Déplacement (sol) : 15-30 m
Mobilité : 1>4
Solidité de base : 7
Synchro de base : 0%
Protection : 0-1
Vulnérabilité : Grave

Mobile Labors

Ces grands robots anthropomorphes faisant de 10 à 15 mètres de hauteur aussi appelés Mobile Workers ou encore Mobile Cranes, en fonction de leurs spécialisations, sont très répandus sur les grands chantiers, aussi bien à la surface des principaux astres du Système solaire que dans l'espace. Dès qu'il est question de construire un grand bâtiment ou une nouvelle colonie spatiale, les maîtres d'œuvre ont recours à un certain nombre de Mobile Labors afin d'optimiser les durées de réalisation. Ils sont en effet capables de démolir les structures préexistantes, d'effectuer de l'excavation, de faire

facilement transiter les matériaux lourds et encombrants d'un point à un autre du chantier, d'assembler de gigantesques éléments préfabriqués entre eux, d'effectuer du soutènement temporaire lors de certaines phases critiques, etc.

Mobile Worker de chantier

Catégorie : Mobile Suits
Taille : 10 à 15 m
Déplacement (sol) : 20-60 m
Déplacement (espace) : 100-300 m
Mobilité : 0>3
Solidité de base : 8
Synchro de base : 10%
Protection : 0-2
Vulnérabilité : Grave

Mobile Patrol de police

Catégorie : Mobile Suits
Taille : 10 à 15 m
Déplacement (sol) : 50-100 m
Déplacement (espace) : 250-500 m
Mobilité : 1>4
Solidité de base : 8
Synchro de base : 10%
Protection : 0-3
Vulnérabilité : Critique
Armement : Beam Handgun

Mobile Pods

Ils constituent les équivalents des Mobile Workers dans le cadre des différents types de chantiers spatiaux, qu'il s'agisse de construire ou de réparer un habitat spatial ou une station orbitale ou encore d'opérer sur un chantier astronaal. Contrairement à leurs cousins, ils présentent généralement une forme sphérique (d'où leur surnom de « Ball ») avec une grande baie vitrée permettant au pilote d'avoir un champ de vision dégagé. Les Mobile Pods incorporent deux grands bras munis de grandes pinces préhensiles qui peuvent être remplacées par différents types d'outils : trancheurs à fusion, chalumeau à plasma, compresseur Zylon... Ils sont équipés d'un ensemble de propulseurs leur permettant d'être assez maniables et de se déplacer à une vitesse plutôt élevée pour aller rapidement d'un point d'un chantier à un autre.

Dans sa version militaire, un Beam Rifle est monté sur le sommet de la sphère sur une liaison pivot et les propulseurs sont plus nombreux afin d'assurer une meilleure performance en termes de mobilité. Le blindage est également renforcé réduisant ainsi la large baie vitrée originelle à une ouverture relativement réduite.

Mobile Pod de chantier spatial

Catégorie : Mobile Suits
Taille : 10 à 13 m
Déplacement (espace) : 100-500 m
Mobilité : 1>3

Solidité de base : 8
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Grave

Mobile Pod militaire

Catégorie : Mobile Suits
Taille : 10 à 13 m
Déplacement (espace) : 200-1000 m
Mobilité : 0>3
Solidité de base : 8
Protection : 2-4
Vulnérabilité : Critique
Armement : Beam Rifle / Beam Long Rifle

Véhicules Militaires

ExoSuits

Utilisés au départ sur les chantiers, les exosquelettes motorisés ont eu tôt fait de rejoindre les rangs des différents véhicules militaires, ne serait-ce que pour réaliser les opérations de manutention dans un premier temps. Puis, avec l'invention et la mise au point du NeuroPilotage, les ExoSuits initialement lents et patauds se sont mués en véritable machines de guerre qui ont su rapidement prouver leur valeur sur les différents champs de bataille du Système solaire. Les ExoSuits se présentent sous la forme d'une gigantesque armure faisant entre 3 et 5 mètres de hauteur, à l'intérieur de laquelle le pilote prend place en s'installant dans la partie centrale, les quatre membres de l'exosquelette se trouvant dans le prolongement des siens. La majorité des senseurs (caméras, radars, détecteurs infrarouges...) se trouvent dans la tête de l'ES. En termes d'équipement de combat, ils utilisent le plus souvent un Beamer voire un Beamer lourd ou un Long Beamer, en fonction des missions qui leur sont assignées.

ExoSuit d'infanterie

Catégorie : Véhicules
Taille : 3 à 5 m
Déplacement (sol) : 20-40 m
Mobilité : 2>6
Solidité de base : 10
Synchro de base : 0%
Protection : 0-3
Vulnérabilité : Critique*
Armement : Phaseur d'assaut / Beamer

ExoSuit de cavalerie

Catégorie : Véhicules
Taille : 3 à 5 m
Déplacement (sol) : 25-50 m
Mobilité : 1>5
Solidité de base : 12
Synchro de base : 0%
Protection : 1-4
Vulnérabilité : Critique*
Armement : Beamer lourd

ExoSuit policier (ExoPatrol)

Catégorie : Véhicules
 Taille : 2,50 à 4 m
 Déplacement (sol) : 20-40 m
 Mobilité : 2>6
 Solidité de base : 8
 Synchro de base : 0%
 Protection : 0-2
 Vulnérabilité : Critique
 Armement : Banger lourd

ExoArmors

Versions plus lourdement armées et mieux protégées des ExoSuits, les ExoArmors sont généralement plus imposantes également puisqu'elles font entre 5 et 8 mètres de hauteur, se rapprochant ainsi de la taille des Mobile Labors et des Mobile Patrols. Elles utilisent également le NeuroPilote et font partie des pièces maîtresses de la cavalerie. Plus lentes et moins maniables que les ExoSuits, elles sont le plus souvent utilisées de manière frontale, là où leur puissance de frappe fait merveille étant donné qu'elles utilisent au minimum des Beamers lourds voire des versions spécifiques des Beam Rifles utilisés par les Mobile Suits, adaptées à leur morphologie pour devenir des armes lourdes, obligatoirement utilisées à deux mains.

ExoArmor militaire

Catégorie : Véhicules
 Taille : 5 à 8 m
 Déplacement (sol) : 30-60 m
 Mobilité : 0>3
 Solidité de base : 15
 Synchro de base : 5%
 Protection : 1-3
 Vulnérabilité : Critique*
 Armement : Beamer lourd / Beam Rifle

Blindés

Moins bien protégés et moins puissants que les chars lourds, les blindés légers sont, en contrepartie, plus rapides et plus maniables. Équipés de roues ou parfois de répulseurs (c'est cependant plus rare car les répulseurs sont assez fragiles, surtout comparativement à des chenilles), ils peuvent faire office de transports de troupes légers, de véhicules de l'avant blindés ou encore de véhicules éclaireurs. Les versions les plus puissamment armées, dédiées à la cavalerie, ont une puissance de feu comparable à celle des ExoSuits les plus performants. La longueur d'un blindé léger est généralement comprise entre 5 et 9 mètres.

Bien plus puissants et blindés que les précédents, les chars lourds sont de véritables forteresses mobiles dont la puissance de feu est particulièrement destructrice. En contrepartie, ils sont plus lents et moins maniables que les blindés légers, mais leur épais blindage est prévu pour résister aux armes les

plus dévastatrices. Ils sont exclusivement montés sur chenilles ou éventuellement sur roues car les répulseurs constitueraient un gros point faible. Les chars lourds peuvent faire plusieurs mètres de hauteur et jusqu'à 20-25 mètres de longueur (et quasiment autant en largeur) voire plus pour certains modèles spéciaux. Leur puissance de feu est équivalente sinon supérieure à celle d'une ExoArmor ou d'un Mobile Suit.

Blindé léger

Catégorie : Véhicules
 Taille : 5 à 9 m
 Déplacement (sol) : 30-80 m
 Mobilité : 0>2
 Solidité de base : 12
 Protection : 0-3
 Vulnérabilité : Critique*
 Armement : Beamer lourd / Beam Rifle

Blindé lourd

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 10 à 25 m
 Déplacement (sol) : 20-60 m
 Mobilité : -5>0
 Solidité de base : 12
 Protection : 1-4
 Vulnérabilité : Critique*
 Armement : Lite Beam Cannon / Beam Cannon / Lance-missiles

Lance-roquettes multiple

Catégorie : Véhicules
 Taille : 5 à 10 m
 Déplacement (sol) : 35-90 m
 Mobilité : 0>3
 Solidité de base : 10
 Protection : 0-2
 Vulnérabilité : Critique*
 Armement : Lance-roquettes

Chasseurs

Les chasseurs atmosphériques sont encore couramment utilisés sur Terre et ont pour principaux atouts leur vitesse et leur maniabilité qui leur permettent de continuer à jouer le rôle d'intercepteur et, lorsqu'ils possèdent la polyvalence nécessaire, tout un ensemble de rôles comprenant la reconnaissance, la supériorité aérienne, l'interdiction aérienne, le bombardement tactique ou stratégique. Si ce n'est pas le cas, ces différents types de missions peuvent être confiés à tout autant d'appareils spécialisés : chasseurs-bombardiers, bombardiers lourds, chasseurs d'attaque...

En particulier, ils peuvent être utilisés de manière coordonnée avec des escouades de Mobile Suits, des colonnes de blindés et d'ExoArmors ou des troupes de fantassins pour fournir un appui aérien rapproché au contact de l'ennemi afin d'offrir un soutien aérien tant

d'un point de vue puissance de feu que d'un point de vue capacité de détection.

Face à leurs homologues spatiaux qui, pour certains, peuvent également opérer en atmosphère, les chasseurs classiques possèdent généralement un avantage, étant spécifiquement conçus pour ce type d'environnement, en bénéficiant notamment d'une aérodynamique plus travaillée et de propulseurs plus efficaces.

Intercepteur aérien

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 16 à 22 m
 Déplacement (air) : 1 500-2 000 m
 Mobilité : 4>8
 Solidité de base : 8
 Protection : 0-2
 Vulnérabilité : Léger
 Armement : Mini Beam Cannon / Lance-missiles

Chasseur de supériorité

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 15 à 20 m
 Déplacement (air) : 1 400-1 800 m
 Mobilité : 5>10
 Solidité de base : 8
 Protection : 0-3
 Vulnérabilité : Grave
 Armement : Mini Beam Cannon / Lance-missiles

Chasseur-bombardier

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 16 à 22 m
 Déplacement (air) : 1 000-1 500 m
 Mobilité : 3>6
 Solidité de base : 8
 Protection : 0-3
 Vulnérabilité : Grave
 Armement : Lance-missiles

Vaisseaux Spatiaux

Navettes

Les navettes de passagers et de transport ont généralement une taille inférieure à 20 mètres et ne disposent pas de propulseurs DiGamma. Elles se contentent de trajets de liaison entre colonies spatiales ou entre les stations orbitales et leur planète d'attache ou encore entre les satellites naturels et leur planète. Il faut savoir que les cargos, surtout les plus gros, ne se posent jamais à la surface des planètes ou des satellites : ils déchargent leurs marchandises dans les gigantesques hangars des nombreuses stations orbitales en orbite autour des planètes et satellites et repartent à vide ou, plus souvent, avec d'autres marchandises. Ce sont alors principalement les navettes et les transporteurs qui font la liaison avec la planète ou le satellite afin de les ravitailler. Les navettes de transports peuvent emporter des charges allant de 40 à 100 tonnes et sont équipées de

puissants bras mécaniques leur permettant d'être autonomes pour effectuer des opérations de chargement et de déchargement que ce soit au sol ou dans l'espace.

Pour les transits transorbitaux, des navettes spécifiques sont utilisées. Dotées de puissants propulseurs classiques pour la mise sur orbite et d'une coque renforcée pour les rentrées atmosphériques, elles sont le plus souvent appelées *Express orbitaux* et enchaînent les allers-retours entre la surface et les stations orbitales de transit.

Navette spatiale

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 15 à 20 m
 Déplacement (espace) : 2 000-3 000 m
 Mobilité : 1>3
 Solidité de base : 10
 Protection : 1-3
 Vulnérabilité : Grave

Navette transorbitale

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 15 à 20 m
 Déplacement (air) : 1 500-2 500 m
 Déplacement (espace) : 1 500-2 500 m
 Mobilité : 1>2
 Solidité de base : 12
 Protection : 2-4
 Vulnérabilité : Critique

Transporteurs

Les transporteurs spatiaux font entre 20 et 50 mètres et possèdent des propulseurs DiGamma leur permettant de réaliser des liaisons interplanétaires même s'il leur arrive également d'effectuer les liaisons de type stations-planète. On rencontre deux types de transporteurs : les transporteurs légers (de 20 à 30 m) et les transporteurs lourds (de 30 à 50 m). Ils peuvent emporter des charges comprises entre 120 et 500 tonnes. Ils sont généralement très polyvalents grâce à leurs structures modulaires qui leur permettent aussi bien de transporter des conteneurs standard que des marchandises en vrac.

Transporteur spatial

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 20 à 30 m
 Déplacement (espace) : 1 500-4 000 m
 Mobilité : 0>2
 Solidité de base : 12
 Protection : 1-3
 Vulnérabilité : Grave
 Soute : 50-250 tonnes

Transporteur spatial lourd

Catégorie : Mobile Suits
 Taille : 30 à 50 m
 Déplacement (espace) : 1 500-4 000 m
 Mobilité : -2>1

Solidité de base : 14
Protection : 1-4
Vulnérabilité : Grave
Soute : 200-1 000 tonnes

Cargos

Le terme cargo désigne tous les vaisseaux de transport de marchandises faisant plus de 50 mètres. Ils sont regroupés par classe : les Cargos de Classe E également appelés Mini-Cargos sont les plus petits et font entre 50 et 100 mètres, ensuite viennent les Classe D (100-150 m), les Classe C (150-200 m), les Classe B (200-300 m) et les Classe A (300-500 m). Au-delà, ce sont les MaxiCargos dont la longueur peut atteindre 800 mètres voire 1 km pour les plus longs. Ces derniers sont réservés aux liaisons commerciales les plus importantes et disposent parfois d'une ou plusieurs escadrilles de chasseurs ou escouades de Mobile Suits afin d'assurer leur protection en plus des armes qui peuvent être montées sur leur coque.

Le *Classe Mimas* fabriqué par Neodym Propulsion est un cargo de Classe B faisant 230 mètres de longueur. Pour assurer sa défense, il peut être équipé de deux tourelles, une dorsale et une ventrale capables d'accueillir des Beam Cannons lourds, ainsi que d'un Beam Cannon standard monté à l'avant. En fonction de la valeur de la cargaison transportée, il peut être escorté par une escouade de trois à cinq Mobile Suits.

Cargo léger

Catégorie : Bâtiments
Taille : 50 à 150 m
Déplacement (espace) : 1 500-2 500 m
Mobilité : -4>0
Solidité de base : 10
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Grave
Soute : 800-25 000 tonnes
Armement : Beam Cannon

Cargo lourd

Catégorie : Bâtiments
Taille : 150 à 500 m
Déplacement (espace) : 1 000-2 000 m
Mobilité : -6>-1
Solidité de base : 15
Protection : 1-4
Vulnérabilité : Critique
Soute : 20-1 000 kilotonnes
Armement : Beam Cannon lourd

Long-Courriers

Ce sont des vaisseaux interplanétaires faisant généralement moins de 100 m de long, dotés de propulseurs DiGamma performants dotés d'un Facteur de Distorsion x4 ou x5, permettant de rallier un point distant du Système solaire en un temps raisonnable. Il arrive qu'il puisse y avoir des escales qui peuvent d'ailleurs être les destinations de certains

des passagers et le point de départ de ceux qui les remplacent. Elles prennent place dans des stations orbitales ou des colonies spatiales et permettent également de procéder au ravitaillement du long-courrier en vivres et en carburant.

Les tarifs sont assez élevés mais le service n'est pas en reste, les long-courriers étant réputés pour la qualité des prestations proposées à bord.

Long-courrier

Catégorie : Bâtiments
Taille : 50 à 100 m
Déplacement (espace) : 3 000-5 000 m
Mobilité : -3>1
Solidité de base : 8
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Grave
Passagers : 300-2 500

Paquebots

Longs de 50 à 500 mètres, les paquebots ont pour principal rôle le transport de masse interplanétaire. Ils sont moins rapides que les moyens et long-courriers mais peuvent transporter beaucoup plus de monde dans un confort encore supérieur, notamment pour les privilégiés de la classe Premium. Les plus gros paquebots existants peuvent transporter jusqu'à 10 000 passagers. Il est fréquent qu'une discrète escorte d'un ou plusieurs chasseurs accompagne ce type de vaisseau lorsque les zones traversées ne sont pas sûres.

Paquebot léger

Catégorie : Bâtiments
Taille : 50 à 200 m
Déplacement (espace) : 2 000-4 000 m
Mobilité : -4>0
Solidité de base : 10
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Grave
Passagers : 500-10 000

Paquebot de luxe

Catégorie : Bâtiments
Taille : 150 à 500 m
Déplacement (espace) : 1 500-3 000 m
Mobilité : -6>-1
Solidité de base : 15
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Grave
Passagers : 2 000-25 000

Vaisseaux Miniers

Particulièrement nombreux au sein de la ceinture d'astéroïdes, ils possèdent une apparence proche de celle des vaisseaux de transport lourds ou des cargos légers mais disposent d'un équipement dédié à la prospection et à l'exploitation minière. Ils sont notamment équipés de radars spécifiques

utilisant, en autres, le principe de la fluorescence X afin d'analyser la composition des astéroïdes et ainsi être en mesure de déterminer lesquels sont les plus intéressants à miner. À l'intérieur de leurs soutes, on retrouve de plus petits vaisseaux mineurs, généralement monoplaces, qui ont pour but de se déployer tout autour de l'astéroïde sélectionné pour le forer et le fragmenter afin de récupérer les morceaux dont les minerais pourront être extraits. Le reste de la soute peut être utilisé pour stocker les matériaux récupérés ou, pour les vaisseaux miniers les plus importants, pour abriter un broyeur qui permet de concasser les roches récupérées pour en extraire le minerai utile et évacuer dans l'espace ce qui n'a pas de valeur. Afin d'assurer leur défense, les miniers disposent assez souvent d'un ou plusieurs Beam Cannons montés sur tourelles. Ils peuvent aussi être accompagnés de quelques Mobile Suits.

Vaisseau minier lourd

Catégorie : Bâtiments
Taille : 50 à 200 m
Déplacement (espace) : 1 500-2 500 m
Mobilité : -5>-1
Solidité de base : 10
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Grave
Armement : Beam Cannon
Soute : 600-25 000 tonnes

Vaisseau mineur

Catégorie : Véhicules
Taille : 5 à 10 m
Déplacement (espace) : 2 500-3 500 m
Mobilité : 1>3
Solidité de base : 10
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Critique

Vaisseaux de Maraude

Très proches des vaisseaux miniers, ils en diffèrent par leur équipement intérieur qui inclut divers systèmes de recyclage spécialisés permettant à l'équipage de commencer à traiter les épaves qui ont été récupérées dans la soute et mettre de côté les matériaux les plus intéressants ainsi que de compacter les métaux afin de faire de la place pour pouvoir récupérer d'autres carcasses. Les plus sophistiqués d'entre eux possèdent aussi des ateliers et des labos internes leur permettant de réparer les équipements les moins endommagés et ainsi de les remettre en état avant de les revendre. Le but peut être également de démonter certains modules en bon état pour les revendre sous la forme de pièces détachées, à la fois plus faciles à écouler individuellement et pouvant rapporter bien plus d'argent au global. En ce qui concerne les véhicules embarqués, outre une petite navette de débarquement, le maraudeur peut compter sur plusieurs Mobile Pods utilisés pour découper des

épaves trop volumineuses pour pouvoir être logées dans la soute.

Les vaisseaux de maraude sont généralement assez bien équipés défensivement : canons sur tourelles et lance-missiles auxquels s'ajoutent un certain nombre de Mobile Suits. Ils constituent en effet une cible de choix pour les *DeadBones*.

Cargo de maraude

Catégorie : Bâtiments
Taille : 50 à 200 m
Déplacement (espace) : 1 500-2 500 m
Mobilité : -5>-1
Solidité de base : 10
Protection : 1-3
Vulnérabilité : Grave
Soute : 500-20 000 tonnes
Armement : Beam Cannon / Lance-missiles

Vaisseaux de Guerre

Chasseurs Spatiaux

Ils ont généralement une longueur inférieure à 15 mètres et du fait de leur taille ne possèdent pas de propulsion DiGamma. Les chasseurs d'interception sont généralement rattachés à une base sur une planète, une station orbitale, une colonie spatiale ou un satellite naturel et ont pour rôle de défendre une zone aérienne ou spatiale. Les chasseurs d'attaque, quant à eux, sont dépendants d'un vaisseau de guerre de type destroyer, croiseur ou cuirassé qui les transporte sur une zone de combat en jouant le rôle de porte-chasseurs et qui constitue la base mobile de ce type d'appareil.

L'armement que les chasseurs emploient est semblable à celui des Mobile Suits à la différence près qu'ils utilisent plus volontiers des missiles pour réaliser des frappes à distance. Particulièrement rapides et maniables, les chasseurs spatiaux sont destinés à tout un ensemble de missions telles que l'interception, la supériorité spatiale ou aérienne, la frappe tactique...

Intercepteur spatial

Catégorie : Mobile Suits
Taille : 12 à 16 m
Déplacement (espace) : 7 000-10 000 m
Mobilité : 3>7
Solidité de base : 8
Protection : 0-2
Vulnérabilité : Léger
Armement : Twin Vulcan / Mini Beam Cannon / Lance-missiles

Chasseur spatial

Catégorie : Mobile Suits
Taille : 10 à 15 m
Déplacement (espace) : 6 000-9 000 m
Mobilité : 4>8
Solidité de base : 8
Protection : 0-3

Vulnérabilité : Grave
Armement : Twin Vulcan / Mini Beam Cannon / Lance-missiles

Chasseur aérospatial

Catégorie : Mobile Suits
Taille : 12 à 18 m
Déplacement (air) : 1 000-1 600 m
Déplacement (espace) : 5 000-8 000 m
Mobilité : 3>6
Solidité de base : 8
Protection : 0-3
Vulnérabilité : Grave
Armement : Twin Vulcan / Mini Beam Cannon / Lance-missiles

Avisos

Les avisos ont une taille comprise entre 50 et 100 mètres et jouent principalement le rôle d'escorteurs pour des bâtiments plus importants de type destroyers, croiseurs ou cuirassés. En termes d'armement, ils peuvent compter sur quelques Beam Cannons épaulés par un ou deux lance-missiles. Étant donné que ce sont des vaisseaux relativement rapides, on en trouve également assez souvent en zones douanières, dévolus à la surveillance des cargos et vaisseaux de transport de passage.

Aviso spatial

Catégorie : Bâtiments
Taille : 50 à 100 m
Déplacement (espace) : 2 000-4 000 m
Mobilité : -3>0
Solidité de base : 10
Protection : 2-4
Vulnérabilité : Critique
Soute : 500-4 000 tonnes
Armement : Lite Beam Cannon / Beam Cannon / Lance-missiles

Destroyers

Un destroyer est un vaisseau de guerre faisant de 100 à 200 mètres, capable de défendre un groupe de bâtiments (militaires ou civils) contre tout type de menace mais également d'attaquer un groupe de vaisseaux moyennement défendus. Pour ce faire, il possède différents moyens de lutte : anti-chasseurs, anti-Mobile Suits et anti-vaisseaux de guerre. Ils se présentent sous la forme de Beam Cannons, de lance-missiles et de largueurs de mines magnétiques. Bien souvent, ils conservent leur rôle originel de bâtiment rapide destiné à détruire de petits bâtiments ennemis. Il arrive qu'ils puissent accueillir quelques chasseurs ou quelques Mobile Suits à la fois pour les phases offensives et défensives.

Destroyer spatial

Catégorie : Bâtiments
Taille : 100 à 200 m

Déplacement (espace) : 1 500-3 000 m
Mobilité : -5>-2
Solidité de base : 13
Protection : 3-5
Vulnérabilité : Critique
Soute : 4 000-35 000 tonnes
Armement : Beam Cannon / Lance-missiles / Largueur de mines

Croiseurs

Un croiseur est un imposant vaisseau de guerre faisant au moins 150 mètres et le plus souvent dans les 300 mètres, capable d'engager plusieurs cibles simultanément. Ils ont d'ailleurs la réputation d'être capables de mener à bien des opérations indépendantes. Les croiseurs forment généralement l'épine dorsale des flottes des différentes puissances astravales majeures du Système solaire et opèrent généralement aux côtés des cuirassés et des transporteurs d'assaut soit comme vaisseaux de soutien, soit dans le cadre d'une flotte de guerre. La plupart des croiseurs sont construits ou ont été modifiés afin d'être en mesure de transporter des Mobile Suits et peuvent également compter sur leurs nombreuses tourelles dotées de Beam Cannons ainsi qu'un petit nombre de canons anti-aériens / anti-MS pour la défense contre les chasseurs et Mobile Suits ennemis. Moins blindés que les cuirassés, les croiseurs ont tendance à être un peu plus vulnérables face aux vaisseaux ennemis, aux bombardiers et aux Mobile Suits, en partie à cause d'un déficit de blindage.

Croiseur spatial

Catégorie : Bâtiments
Taille : 150 à 300 m
Déplacement (espace) : 1 000-2 000 m
Mobilité : -6>-3
Solidité de base : 16
Protection : 4-6
Vulnérabilité : Critique
Soute : 15-120 kilotonnes
Armement : Beam Cannon lourd / Lance-missiles

Cuirassés

Un cuirassé est historiquement un vaisseau de guerre qui se caractérise par la présence de puissants canons et qui possède un épais blindage. Faisant plus de 250 mètres de longueur, usuellement dans les 500-600 mètres, les cuirassés modernes sont considérés comme les seigneurs de l'espace. Ces bâtiments de guerre font d'ailleurs office de navires amiraux au sein des différentes flottes militaires et peuvent s'appuyer sur un tout un ensemble de croiseurs et de destroyers déployés tout autour d'eux pour les protéger. Les cuirassés possèdent également le plus grand éventail d'armes anti-chasseurs et anti-MS parmi les vaisseaux de guerre. Bien que principalement conçus

pour engager et détruire les vaisseaux de guerre ennemis, les cuirassés peuvent également fournir un feu de couverture pour les débarquements dans une colonie ou à la surface d'un astre et, dans une logique plus défensive, peuvent également partager leurs capacités anti-chasseurs et anti-MS pour protéger des vaisseaux qui en sont dépourvus, dans le cadre de missions d'escorte par exemple.

Les cuirassés spatiaux du Système solaire peuvent être divisés en deux grandes catégories : ceux qui ne dépendent que de leur armement (Beam Cannons, lance-missiles...) et ceux qui ont été construits ou modifiés pour transporter des Mobile Suits. Ceux qui ne dépendent que de leur propre armement ont tendance à naviguer en compagnie d'autres vaisseaux (croiseurs, destroyers, avisos...) pour se protéger contre les Mobile Suits ennemis. Les cuirassés qui possèdent leurs propres escouades de MS ont généralement moins de canons et comptent majoritairement sur leurs Mobile Suits pour se protéger face aux MS et aux chasseurs ennemis.

Cuirassé d'assaut

Catégorie : Bâtiments blindés

Taille : 250 à 450 m

Déplacement (espace) : 1 200-2 000 m

Mobilité : -6>-4

Solidité de base : 12

Protection : 4-6

Vulnérabilité : Critique

Soute : 100-600 kilotonnes

Armement : Beam Cannon lourd / Hyper Beam Cannon / Lance-missiles / Lance-torpilles

Cuirassé lourd

Catégorie : Bâtiments blindés

Taille : 400 à 700 m

Déplacement (espace) : 1 000-1 800 m

Mobilité : -7>-5

Solidité de base : 15

Protection : 5-7

Vulnérabilité : Critique

Soute : 500-1 500 kilotonnes

Armement : Beam Cannon lourd / Hyper Beam Cannon / Lance-missiles / Lance-torpilles

Transporteurs d'Assaut

Un transporteur d'assaut (également connu sous le nom de croiseur d'assaut ou de porte-Mobile Suits) est un vaisseau ayant une taille avoisinant les 250-400 mètres dont la fonction principale est de déployer et de récupérer des Mobile Suits ou, d'une manière plus générale, des Mobile Weapons. Ces bâtiments sont donc fonctionnellement équivalents aux porte-avions de l'époque précoloniale. Les transporteurs d'assaut peuvent servir de vaisseaux amiraux pour de petites forces opérationnelles lorsque des cuirassés ou d'autres gros vaisseaux de guerre ne sont pas disponibles ou ne conviennent pas à ce rôle.

Les transporteurs d'assaut sont uniques en leur genre pour un certain nombre de raisons. En règle générale, ces vaisseaux possèdent la capacité assez unique de pouvoir réaliser des rentrées atmosphériques par eux-mêmes et ont aussi la capacité à fonctionner aussi bien en atmosphère (sur Terre par exemple) que dans l'espace. L'une de leurs particularités les plus visibles concerne la présence de catapultes et de pistes de lancement, utilisées aussi bien pour les chasseurs que les Mobile Suits. La plupart du temps, on en trouve au moins deux situées sur le pont supérieur du bâtiment mais il est courant qu'il y en ait au total trois ou quatre. Les catapultes en question permettent de propulser un appareil à une vitesse allant de 200 à 300 km/h.

Astroporteur rapide

Catégorie : Bâtiments

Taille : 250 à 350 m

Déplacement (air) : 700-1 500 m

Déplacement (espace) : 2 000-3 500 m

Mobilité : -6>-4

Solidité de base : 15

Protection : 3-5

Vulnérabilité : Critique

Soute : 100-300 kilotonnes

Armement : Beam Cannon Lourd / Lance-missiles

Astroporteur lourd

Catégorie : Bâtiments

Taille : 350 à 450 m

Déplacement (air) : 600-1 200 m

Déplacement (espace) : 1 500-3 000 m

Mobilité : -7>-4

Solidité de base : 20

Protection : 4-6

Vulnérabilité : Critique

Soute : 250-600 kilotonnes

Armement : Beam Cannon Lourd / Hyper Beam Cannon / Lance-missiles

15 Excursion – Galerie de Véhicules & Vaisseaux

Diversité de Mobilités

Voici une sélection de quelques-uns des véhicules et vaisseaux que les personnages pourront être amenés à croiser ou à utiliser au cours de leurs nombreuses aventures. Qu'il s'agisse de véhicules civils ou militaires, qu'ils soient conçus spécifiquement pour l'espace ou, au contraire, pour opérer à la surface d'une planète, ils sont le plus souvent adaptés à des usages bien particuliers pour lesquels ils ont été développés en priorité. Mais rien n'empêche de les faire évoluer, de les transformer ou de les équiper de manière à leur offrir de nouvelles fonctionnalités et possibilités ou afin qu'ils soient mieux adaptés à certains types d'utilisations.

À la suite de cette galerie de véhicules, sont également présentés quelques Systèmes et Revêtements qui peuvent leur être adjoints afin de les spécialiser ou dans le but d'améliorer leurs performances dans différents domaines.

Exosquelettes

Au sein de la catégorie assez vaste des exosquelettes, on distingue principalement deux grands types d'engins : ceux utilisés sur les chantiers ou dans les pôles de stockage ; et leurs équivalents militaires dont la structure et le châssis ont été renforcés, ont reçu un blindage protecteur et sont équipés de différents armements adaptés aux missions qui leur sont assignées.

Beaver

Présentation

Ce solide ExoLabor qui fait dans les 3,50 m de hauteur est l'un des plus répandus du Système solaire. Robuste, performant et fiable, il est utilisé sur de très nombreux chantiers aussi bien sur Terre qu'au sein des colonies spatiales et astrales. Simple à manœuvrer avec son NeuroPilote de deuxième génération, il n'est dépassé par les modèles plus récents que dans le domaine des performances pures.

Modèle : ELX-67 *Beaver*
Constructeur : Aldebaran Inc.
Année de lancement : SC-67
Catégorie : Véhicules
Taille : 3,45 mètres
Poids : 650 kg

Performances

Doté de performances dans la bonne moyenne, le *Beaver* est loin d'être obsolète et son bon rapport qualité-prix lui assure par conséquent des ventes encore très correctes.

Déplacement (sol) : 15 m

Synchro : 5%

Mobilité : 2

Solidité de base : 8

Protection : 1

Vulnérabilité : Grave

Équipement

1 Power Welder : outil de soudure multifonction qui peut réaliser du découpage, du soudage et du brasage.

1 Multi-Tool : outil polyvalent permettant principalement de monter et démonter les assemblages vissés.

1 Laser de découpe : outil dédié aux découpes fines qui nécessitent une certaine précision.

Equinoxe

Présentation

Bien que de conception relativement ancienne désormais, cet ExoSuit fait encore figure de référence au point qu'il est toujours très utilisé par la GFSF et est probablement le modèle le plus employé par les différentes polices au sein de la Fédération dans sa version ExoPatrol. Il faut dire qu'il a été conçu dès le départ pour être bien plus qu'une simple adaptation d'un modèle Labor comme pouvait l'être ses concurrents de l'époque. Les équipes de la Dwell-Shin sont en effet partis d'une feuille blanche pour concevoir l'*Equinoxe* afin qu'il puisse offrir des performances dynamiques à même de faire la différence sur le terrain.

Modèle : DSC-E1 *Equinoxe*
Constructeur : Dwell-Shin Corp.
Année de lancement : SC-69
Catégorie : Véhicules
Taille : 4,10 mètres
Poids : 1020 kg



ExoSuit DSC-E1 *Equinoxe*

Performances

ExoSuit de Niveau 1+, l'*Equinoxe* est désormais dépassé par les modèles plus récents mais propose tout de même de bonnes capacités dynamiques toujours appréciées par celles et ceux qui ont la possibilité d'en prendre les commandes.

Niveau 1+

SY	11%
MO	6
TI	4
ME	4
DF	5
DT	2
FU	0
ST	11

Déplacement (sol) : 35 m

Vulnérabilité : Critique*

Équipement

Les versions militaires sont équipées d'un Phaseur d'assaut, plus rarement d'un Beamer alors que les versions civiles utilisent un Banger d'assaut.

1 Phaseur d'assaut K2 : 2D6-, MP, S2

1 Bouclier léger : P1, S1

Systèmes

En option, l'*Equinoxe* peut notamment être équipé d'un *I-Field* ou de *GyroTurbines* venant se fixer dans son dos et lui permettant de voler à basse altitude et même de faire du vol stationnaire à la manière d'un hélicoptère.

Juggernaut

Présentation

Ce puissant ExoArmor conçu par Wissgenheim Robotics fait facilement figure d'épouvantail sur un champ de bataille du haut de ses sept mètres. Capable d'anéantir des troupes entières de fantassins à lui tout seul, il peut remplir différents types de missions au service de la cavalerie mais également de l'artillerie. Malgré son gabarit et son poids impressionnants, il dispose d'une manœuvrabilité très correcte et de capacités de combat particulièrement efficaces.

Modèle : EAK-73 *Juggernaut*

Constructeur : Wissgenheim Robotics

Année de lancement : SC-73

Catégorie : Véhicules

Taille : 7,20 mètres

Poids : 5 tonnes



ExoArmor EAK-73 *Juggernaut*

Performances

Destiné à être envoyé au plus vite sur les lignes de front, le *Juggernaut* a bénéficié d'une conception sans compromis faisant la part belle aux capacités de combat pur et sa structure a même été renforcée afin d'en faire une machine de guerre implacable.

Niveau 1++

SY	17%
MO	2
TI	4
ME	4
DF	4
DT	2
FU	0
ST	17

Déplacement (sol) : 45 m
Vulnérabilité : Critique*

Équipement

De base, le *Juggernaut* est équipé d'un Beamer Lourd et d'un bouclier standard. Ce dispositif peut être complété par un lance-missiles légers monté sur une des deux épaules ou un lance-grenades. Parfois le Beamer est remplacé par un Beam Rifle s'il est nécessaire de disposer d'une puissance de feu suffisante pour faire face à d'autres ExoArmors dont le blindage est trop épais pour les Beamers. L'autre intérêt du Beam Rifle est que sa portée est dix fois plus importante même s'il est possible de tirer aussi loin avec un Long Beamer.

1 Beamer Lourd : 1D6, MP, S2
1 Bouclier standard : P2, S2

Mobile Workers

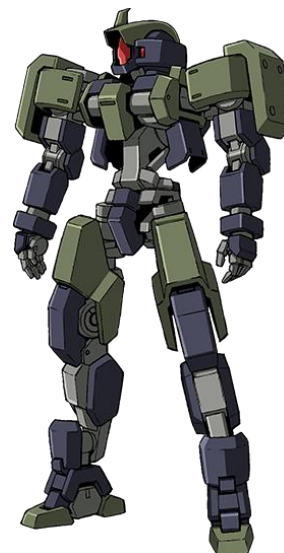
Les « ancêtres » des Mobile Suits restent très appréciés et, par conséquent, très utilisés sur nombre de chantiers de grande envergure, là où leurs formidables capacités font merveille. C'est notamment le cas dans le cadre du démantèlement d'anciennes colonies spatiales ou de la construction de nouveaux habitats de dernière génération.

Herakles

Présentation

Conçu par Aldebaran Inc., l'*Herakles* est un Mobile Labor robuste et endurant, capable de travailler sans relâche sur tout type de chantier à grande échelle, aussi bien dans l'espace qu'à la surface d'une planète ou d'une lune. Pouvant être doté de tout un ensemble d'outils diversifiés, il est capable d'accomplir un nombre impressionnant de tâches, aussi bien en rénovation qu'en démolition et en construction.

Modèle : ALD-06 *Herakles*
Constructeur : Aldebaran Inc.
Année de lancement : SC-67
Catégorie : Mobile Suits
Taille : 13,10 mètres
Poids : 31 tonnes



Mobile Labor ALD-06 *Herakles*

Performances

Si les tout derniers Mobile Workers arrivés sur le marché présentent des fiches techniques un peu plus flatteuses, l'*Herakles* est loin d'être ridicule comparativement et peut notamment compter sur sa fiabilité exemplaire. Il a également la réputation de proposer des coûts de maintenance particulièrement bas, ce qui explique son large succès à travers le Système solaire.

Niveau 0++

SY	17%
MO	2
TI	0
ME	2
DF	1
DT	2
FU	0
ST	8

Déplacement (sol) : 80 m
Déplacement (espace) : 400 m
Vulnérabilité : Grave

Équipement

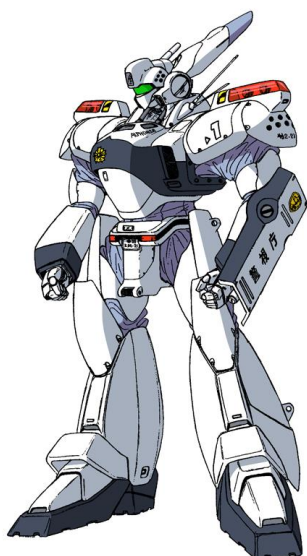
1 Power Welder : outil de soudure multifonction qui peut réaliser du découpage, du soudage et du brasage.
1 Multi-Tool : outil polyvalent permettant principalement de monter et démonter les assemblages vissés.
1 Pickel : outil en forme de piolet utilisé pour démanteler des colonies spatiales décrépies. Il peut éventuellement être utilisé comme arme de combat rapproché (1D0, CR, S2).
1 Laser de découpe : outil dédié aux découpes fines qui nécessitent une certaine précision.

PeaceKeeper

Présentation

Le *PeaceKeeper* constitue la deuxième génération de Mobile Patrol, conçu et fabriqué par Wissgenheim Robotics. Il est resté le modèle phare de l'entreprise pendant de nombreuses années jusqu'à la création récente de l'*Aurora*, destiné à le remplacer. Prévu pour intervenir face à des Mobile Workers ou des ExoLabors pilotés par personnes mal intentionnées ou des forcenés, il bénéficie de performances améliorées afin d'être en mesure de prendre le dessus sur les fauteurs de trouble, même s'il se retrouve en infériorité numérique.

Modèle : MPK-72 *PeaceKeeper*
Constructeur : Wissgenheim Robotics
Année de lancement : SC-72
Catégorie : Mobile Suits
Taille : 12,20 mètres
Poids : 25 tonnes



Mobile Patrol MPK-72 *PeaceKeeper*

Performances

L'accent a été mis sur la mobilité et les capacités de tir, sans oublier l'aspect défensif et les facultés de détection. Par ailleurs, le *PeaceKeeper* est capable d'opérer aussi bien au sol que dans l'espace ou en atmosphère ténue.

Niveau 1+

SY	21%
MO	3
TI	3
ME	1
DF	2
DT	2
FU	0
ST	9

Déplacement (sol) : 100 m
Déplacement (espace) : 500 m
Vulnérabilité : Critique

Équipement

Afin d'être en mesure de neutraliser ses cibles, le *PeaceKeeper* est le plus souvent équipé d'un fusil Net Gun ou, plus rarement, d'un Beam Handgun. Il est également doté d'un bouclier léger qui peut être remplacé par un standard en cas de besoin (P2/S2). Une Beam Dagger est également présente en tant qu'arme de deuxième dotation, en particulier afin de se libérer au cas où ses adversaires feraient usage d'un Net Gun contre lui.

1 Net Gun : -, LP, S2
1 Beam Handgun : 1D4, MP, S1
1 Beam Dagger : 1D2, CR, S1
1 Bouclier léger : P1, S1

Blindés

Plus classiques dans leur approche que les Mobile Suits, les blindés conservent cependant une place de choix au sein de l'arsenal des différentes armées des principales entités du Solar Century.

Ramrod

Présentation

Fabriquée par la Dwel-Shin Corporation, ce blindé lourd de grand gabarit offre à la cavalerie de la GFSF une impressionnante puissance de feu associée à une mobilité convaincante pour un engin de cette taille, tout en disposant d'un blindage particulièrement résistant. Doté de trois trains de chenilles de chaque côté et d'une cellule centrale rétractable, l'ensemble fait dans les 250 tonnes à vide.

Modèle : DSC-T44 *Ramrod*
Constructeur : Dwel-Shin Corporation
Année de lancement : SC-68
Catégorie : Mobile Suits
Longueur : 28,70 mètres
Largeur : 12,20 mètres
Poids : 250 tonnes



Blindé lourd DSC-T44 *Ramrod*

Performances

Puissance de feu destructrice et blindage renforcé sont les maîtres-mots du *Ramrod* qui est prévu pour pilonner les positions adverses et détruire les unités légères et moyennes afin de libérer la voie aux troupes et aux véhicules alliés. Face aux unités lourdes, il a la capacité à encaisser et à tenir une position en attendant des renforts si nécessaire.

Niveau 1++

MO	-2
TI	3
ME	0
DF	3
DT	3
FU	0
ST	16

Protection : 4

Déplacement (sol) : 50 m

Vulnérabilité : Critique*

Armement

En termes d'armement, le *Ramrod* peut compter sur son Beam Cannon monté sur la tourelle principale. En armes d'appoint, un Lite Beam Cannon et un Beam Rifle sont portés par deux puissants bras directement empruntés aux Mobile Suits, autorisant une réactivité et une précision de tir adaptées au combat à faible distance.

1 Beam Cannon : 2D5+, TLP, S3

1 Lite Beam Cannon : 1D5+, LP, S3

1 Beam Rifle : 1D4, LP, S2

Vaisseaux Civils

Au sein de cette catégorie très large qui regroupe aussi bien les vaisseaux de ligne que les appareils de transport de fret ou encore les navires de plaisance destinés aux plus fortunés, il sera ici question de ceux qui sont dédiés aux transits de

marchandises entre les différents spatioports du Système solaire.

Type Firefly

Présentation

Le *Firefly* est un transporteur lourd de 50 mètres de long fabriqué par Soroos Corp. se présentant sous la forme d'un porte-conteneurs : le module central doté de sa propre soute (200 tonnes) peut être accouplé à deux grands conteneurs (300 tonnes chacun) permettant d'embarquer tout type de marchandises, en vrac, en caisses, sous vide...

Modèle : Type *Firefly*

Constructeur : Soroos Corp.

Année de lancement : SC-63

Catégorie : Mobile Suits

Longueur : 51,30 mètres

Poids : 850 tonnes

Soute : 800 tonnes



Transporteur Type *Firefly*

Performances

Rien d'exceptionnel en termes de performances dynamiques mais une robustesse à toute épreuve et une capacité d'emport assez impressionnante sont ses principaux atouts.

Niveau 1

MO	-1
TI	0
ME	-1
DF	1
DT	2
FU	-1
ST	15

Protection : 2

Déplacement (espace) : 2 000 m

Facteur de Distorsion : x1

Vulnérabilité : Grave

Armement

En option, le *Firefly* peut être équipé de différentes armes afin d'assurer sa défense face à d'éventuelles attaques de pirates. Il s'agit le plus souvent de Beam Cannons et de lance-missiles qui peuvent être montés en affût fixes ou sur tourelles.

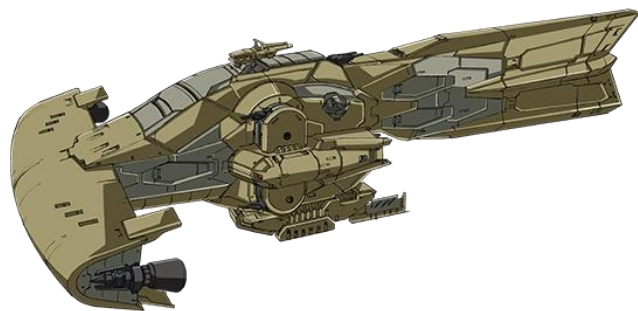
1 Beam Cannon vers l'avant : 2D5+, TLP, S3
1 Lite Beam Cannon sur tourelle : 1D5+, LP, S2
1 Lance-missiles légers : 2D2, TLP, S2

Classe Mimas

Présentation

Cargo de Classe B fabriqué par Neodym Propulsion, le *Mimas* est apprécié pour sa grande polyvalence puisqu'il peut facilement être transformé en vaisseau-minier ou en maraudeur. Son autre grande qualité réside dans le fait qu'il peut être manœuvré par un équipage relativement réduit grâce à de nombreux systèmes automatisés.

Modèle : Classe *Mimas*
Constructeur : Neodym Propulsion
Année de lancement : SC-65
Catégorie : Bâtiments
Longueur : 230 mètres
Poids : 65 000 tonnes
Soute : 80 000 tonnes



Cargo Classe *Mimas*

Performances

Pour un vaisseau de sa taille, le *Mimas* bénéficie d'une maniabilité très correcte et est capable d'atteindre une vitesse relativement élevée. Mais son véritable atout est son propulseur DiGamma avec son facteur de distorsion x2 en standard et x3 en option.

Niveau 1+

MO	-3
TI	-1
ME	-5
DF	-1
DT	0
FU	-4
ST	16

Protection : 2
Déplacement (espace) : 1 500 m
Facteur de Distorsion : x2
Vulnérabilité : Critique

Armement

Afin d'assurer sa propre sécurité, en plus d'une petite escouade de Mobile Suits, il est courant que le *Mimas* soit équipé de tout un ensemble de canons à particules.

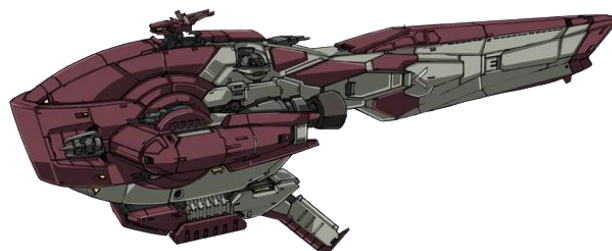
1 Lite Beam Cannon à l'avant : 1D5, LP, S2
1 Beam Cannon sur tourelle dorsale : 2D5, TLP, S2
1 Beam Cannon sur tourelle ventrale : 2D5, TLP, S2
1 Lance-missiles lourds : 2D2, TLP, S2

Classe Sirius

Présentation

Ce cargo lourd de Classe A commercialisé par Neodym Propulsion se présente comme une version évoluée et de plus gros tonnage du *Mimas*. Une fois et demi plus long, le *Sirius* peut emporter quasiment quatre fois plus de fret. Par ailleurs, il bénéficie de tous les développements qui ont été réalisés pour son prédécesseur et inaugure un tout nouveau système d'amarrage lui permettant de s'arrimer à une station orbitale ou une colonie en un tournemain malgré son gabarit imposant.

Modèle : Classe *Sirius*
Constructeur : Neodym Propulsion
Année de lancement : SC-69
Catégorie : Bâtiments
Longueur : 350 mètres
Poids : 230 000 tonnes
Soute : 280 000 tonnes



Cargo Classe *Sirius*

Performances

Le *Sirius* propose des performances de bon niveau pour un cargo de cette taille et dispose notamment d'un propulseur DiGamma ayant un facteur de distorsion x3 de série, ce qui lui permet d'être l'un des transporteurs les plus rapides du marché. Seuls les long-courriers et les messagers sont véritablement plus rapides.

Niveau 1++

MO	-5
TI	-1
ME	-5
DF	-2
DT	0
FU	-5
ST	21

Protection : 3
Déplacement (espace) : 1 400 m
Facteur de Distorsion : x3
Vulnérabilité : Critique

Armement

Au même titre que le *Mimas*, le *Sirius* peut bénéficier de toute une gamme d'armes afin d'assurer sa protection.

2 Lite Beam Cannons à l'avant : 1D5, LP, S2
1 Beam Cannon sur tourelle dorsale : 2D5, TLP, S2
1 Beam Cannon sur tourelle ventrale : 2D5, TLP, S2
1 Lance-missiles lourds : 2D2, TLP, S2

Vaisseaux Militaires

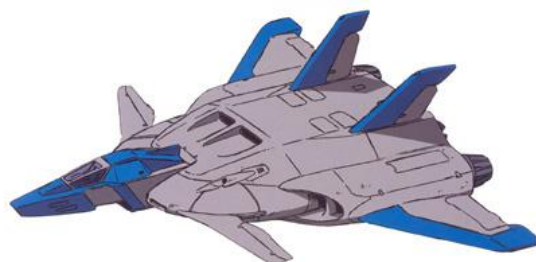
Allant des chasseurs légers jusqu'au puissants cuirassés lourds faisant office de vaisseau amiral, en passant par les astroporteurs, la gamme des vaisseaux de guerre est des plus fournies en cette période de guerre froide particulièrement tendue.

Alkydia

Présentation

L'*Alkydia* est un chasseur aérospatial, c'est-à-dire qu'il peut tout aussi bien évoluer dans l'espace que dans l'atmosphère terrestre grâce à ses propulseurs mixtes. Conçu par Archangel Weapons en partenariat avec Neodym Propulsion, il est fabriqué sur les lignes d'assemblage de la corporation nord-américaine.

Modèle : ALX-21F *Alkydia*
Constructeur : Neodym Propulsion / Archangel Weapons
Année de lancement : SC-72
Catégorie : Mobile Suits
Longueur : 18,75 mètres
Poids : 18,30 tonnes



Chasseur ALX-21F *Alkydia*

Performances

Du fait de sa polyvalence, l'*Alkydia* a tendance à proposer des performances en léger retrait par rapport aux chasseurs purement spatiaux ou atmosphériques en particulier en ce qui concerne ses vitesses de croisière dans les deux milieux. Afin de compenser au mieux ce handicap en atmosphère, il dispose de deux plans « canards » à géométrie variable lui octroyant un léger gain en termes de manœuvrabilité.

Niveau 1+

MO	3
TI	3
ME	0
DF	2
DT	2
FU	1
ST	9

Protection : 1
Déplacement (air) : 1 400
Déplacement (espace) : 7 000 m
Vulnérabilité : Grave

Armement

De base, l'*Alkydia* est équipé d'une paire de mitrailleuses Vulcan, parfois d'un Mini Beam Cannon qui est équivalent à un Beam Rifle en termes de puissance de feu et d'un ou plusieurs lance-missiles légers avec des soutes contenant généralement de quatre à six missiles.

Twin Vulcan à l'avant : 0D5, MP, S1
1 Mini Beam Cannon : 1D5, LP, S2
1 Lance-missiles légers : 2D2, TLP, S1

Classe Altiga

Présentation

Le Classe *Altiga* est un aviso de taille moyenne construit par la Dwel-Shin Corp. Généralement affecté à des missions de patrouille en orbite des planètes telluriques, il peut également s'intégrer au sein d'une flotte de guerre en tant qu'unité d'appoint. Sa polyvalence lui permet de

transporter aussi bien du matériel militaire que des troupes.

Modèle : Classe *Altiga*
Constructeur : Dwel-Shin Corp.
Année de lancement : SC-63
Catégorie : Bâtiments
Longueur : 75 mètres
Poids : 3 000 tonnes
Soute : 2 000 tonnes



Aviso Classe *Altiga*

Performances

Pas spécifiquement prévu pour le combat, l'*Altiga* possède surtout de bonnes capacités de détection pour réaliser efficacement ses missions de patrouille et une vitesse de croisière correcte lui permettant de couvrir de larges zones en relativement peu de temps.

Niveau 1

MO	-1
TI	0
ME	-4
DF	0
DT	1
FU	-1
ST	11

Protection : 2
Déplacement (espace) : 3 000 m
Facteur de Distorsion : x1
Vulnérabilité : Critique

Armement

Afin d'assurer sa propre défense et de disposer d'une capacité d'intimidation ou de dissuasion face à des vaisseaux hostiles ou dont les équipages sont récalcitrants, l'*Altiga* est équipé de plusieurs canons à particules et surtout de lance-missiles lourds qui peuvent s'avérer assez punitifs. C'est pourquoi les canons sont souvent remplacés par des Impulse Cannons destinés à neutraliser la cible sans lui causer trop de dommages et ne pas risquer de blesser l'équipage.

1 Lite Beam Cannon : 1D5, LP, S1
1 Beam Cannon : 2D5, TLP, S2
2 Lance-missiles lourds : 2D2, TLP, S1

Classe *Artheus*

Présentation

Puissant destroyer fabriqué par Soroos Corp. le Classe *Artheus* fait pratiquement deux cents mètres de longueur et est principalement conçu pour faire office de bâtiment de soutien au sein d'une flotte de moyenne voire de grande envergure. Polyvalent, il est notamment prévu pour pouvoir embarquer plusieurs escouades de Mobile Suits qui peuvent prendre leur envol depuis la piste de lancement située au niveau de la partie inférieure du bâtiment.

Modèle : Classe *Artheus*
Constructeur : Soroos Corp.
Année de lancement : SC-71
Catégorie : Bâtiments
Longueur : 190 mètres
Poids : 50 000 tonnes
Soute : 40 000 tonnes



Destroyer Classe *Artheus*

Performances

Bien que sa proue d'apparence agressive puisse le laisser penser, l'*Artheus* n'est pas spécifiquement conçu pour l'éperonnage. De manière beaucoup plus classique, l'accent a été mis sur les capacités de tir et de défense.

Niveau 1+

MO	-5
TI	-1
ME	-4
DF	1
DT	-1
FU	-4
ST	14

Protection : 4
Déplacement (espace) : 2 500 m
Facteur de Distorsion : x2
Vulnérabilité : Critique

Armement

L'*Artheus* privilégie l'efficacité à la quantité avec ses deux grosses tourelles bitubes et ses quatre lance-missiles lourds complétés par quelques batteries de Lite Beam Cannons pour la défense anti-MS / anti-chasseurs.

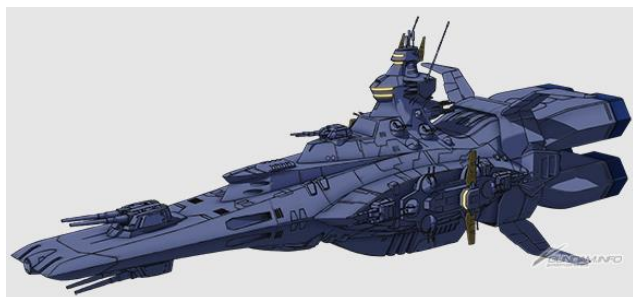
2 Beam Cannons bitubes sur tourelles : 2x2D5, TLP, S2
4 Lite Beam Cannons bitubes sur tourelles : 2x1D5, LP, S1
4 Lance-missiles lourds : 2D2, TLP, S1

Classe Achilleus

Présentation

Cet imposant croiseur fédéral conçu par Dwel-Shin Corp. d'après le cahier des charges d'Archangel Vessels, équipe la plupart des flottes d'importance de la Solar Federation au sein desquels il joue bien souvent le rôle de vaisseau amiral. Son principal objectif est de faire face aux croiseurs ennemis. Pour ce faire, il peut compter sur un arsenal impressionnant regroupant de nombreux canons et plusieurs lance-missiles, qui lui octroie une force de frappe phénoménale.

Modèle : Classe *Achilleus*
Constructeur : Dwel-Shin Corp. / Archangel Vessels
Année de lancement : SC-64
Catégorie : Bâtiments
Longueur : 346 mètres
Poids : 300 000 tonnes
Soute : 250 000 tonnes



Croiseur Classe *Achilleus*

Performances

La priorité a été donnée à trois principaux domaines : la capacité de tir, l'aspect défensif et les systèmes de détection. En outre, l'*Achilleus* peut compter sur sa très bonne capacité à encaisser les dégâts causés par les attaques ennemies même s'il n'est pas blindé à la manière d'un cuirassé.

Niveau 1

MO	-6
TI	-1
ME	-5
DF	-1
DT	-2
FU	-5
ST	21

Protection : 5
Déplacement (espace) : 1 500 m
Facteur de Distorsion : x2
Vulnérabilité : Critique

Armement

L'*Achilleus* possède près d'une vingtaine de canons à particules de différentes tailles capables de prendre pour cibles des adversaires de tous types : Mobile Suits, chasseurs, vaisseaux de guerre... Ce dispositif déjà très conséquent est complété par plusieurs lance-missiles lourds.

2 Beam Cannons lourds bitubes sur tourelles : 2x3D5, TLP, S2
5 Beam Cannons bitubes sur tourelles : 2x2D5, TLP, S2
10 Lite Beam Cannons bitubes sur tourelles : 2x1D5, LP, S1
2 Lance-missiles lourds : 2D2, TLP, S1

Classe Atalante

Présentation

Basé sur un concept assez particulier, le Classe *Atalante* est un cuirassé dépassant les six cents mètres de long, très largement dédié à l'emport de chasseurs et de Mobile Suits, à la manière d'un transporteur d'assaut. Conçu par Archangel Vessels en partenariat avec Soroos Corp. il possède ainsi deux pistes d'envol longues et six pistes courtes réparties tout autour du bâtiment. Par conséquent, son armement n'est pas aussi impressionnant que ce que l'on peut retrouver sur d'autres cuirassés même s'il possède tout de même un Hyper Beam Cannon positionné en central avant. Et bien évidemment, il bénéficie d'un blindage renforcé le rendant particulièrement résistant à tout type d'attaque.

Modèle : Classe *Atalante*
Constructeur : Soroos Corp. / Archangel Vessels
Année de lancement : SC-72
Catégorie : Bâtiments blindés
Longueur : 630 mètres
Poids : 1 800 kilotonnes
Soute : 1 500 kilotonnes



Cuirassé Classe *Atalante*

Performances

Évidemment, un mastodonte de cette envergure n'est pas des plus manœuvrables ni des plus furtifs, ce qui ne l'empêche pas de disposer d'une certaine précision au tir ainsi que de capacités de détection et de défense correctes.

Niveau 1+

MO	-7
TI	-2
ME	-6
DF	-2
DT	-2
FU	-5
ST	16

Protection : 6

Déplacement (espace) : 1 300 m

Facteur de Distorsion : x2

Vulnérabilité : Critique

Armement

En plus de ses nombreux canons à particules, le Classe *Atalante* peut compter sur deux lance-missiles lourds et un lance-torpilles à plasma capable de causer des dommages conséquents à un autre cuirassé.

2 Beam Cannons lourds monotubes sur tourelles : 3D5-, TLP, S2

10 Beam Cannons bitubes sur tourelles : 2x2D5-, TLP, S2

16 Lite Beam Cannons bitubes sur tourelles : 2x1D5-, LP, S1

1 Hyper Beam Cannon vers l'avant : 2D5, ULP, S3

2 Lance-missiles lourds : 2D2-, TLP, S1

1 Lance-torpilles à plasma : 2D2, ULP, S2

Classe *Atlas*

Présentation

Le Classe *Atlas* est un transporteur d'Assaut fédéral (plus couramment appelé Astroporteur) de grand gabarit conçu par Archangel Vessels. Sa principale fonction consiste à transporter des Mobile Suits et/ou des chasseurs pour les amener sur leur

zone d'intervention, le plus souvent un champ de bataille de plus ou moins grande envergure.

Modèle : Classe *Atalante*

Constructeur : Archangel Vessels

Année de lancement : SC-75

Catégorie : Bâtiments

Longueur : 380 mètres

Poids : 400 000 tonnes

Soute : 350 000 tonnes



Astroporteur Classe *Atlas*

Performances

Proposant des performances proches de celles d'un croiseur, l'*Atlas* a pour particularité de pouvoir réaliser des rentrées atmosphériques et d'être capable de voler grâce à ses nombreux répulseurs répartis dans la partie inférieure de sa coque.

Niveau 1+

MO	-6
TI	-2
ME	-5
DF	0
DT	-1
FU	-5
ST	21

Protection : 5

Déplacement (air) : 700 m

Déplacement (espace) : 2 000 m

Facteur de Distorsion : x2

Vulnérabilité : Critique

Armement

Si son équipement est assez complet et incorpore notamment un Hyper Beam Cannon, l'*Atlas* compte surtout sur ses Mobile Suits et ses chasseurs pour assurer sa défense en cas de besoin.

4 Beam Cannons bitubes sur tourelles : 2x2D5, TLP, S2

2 Beam Cannons monotubes à l'avant : 2D5, TLP, S2

1 Hyper Beam Cannon ventral vers l'avant : 2D5+, ULP, S3

14 Canons défensifs bitubes sur tourelles : 2x1D5, LP, S1

Systèmes de Véhicules

Modules

Au même titre que les Mobile Weapons, les véhicules et vaisseaux disposent d'un certain nombre de Modules en fonction de leur Niveau et peuvent donc être équipés de différents Systèmes qui peuvent occuper de un à trois modules en fonction de leur taille, quatre pour les Systèmes dits « Full ». Les véhicules et vaisseaux possèdent ainsi autant de Modules que leur valeur de Niveau.

Gammes

Pour les vaisseaux spatiaux, on retrouve notamment les I-Fields, les systèmes dédiés à l'amélioration de la mobilité (propulseurs supplémentaires), du tir, de la détection (senseurs plus performants) et de la furtivité, aussi bien passive qu'active.

En ce qui concerne les véhicules militaires, on pourra également disposer de tout un choix d'armes montées ou intégrées ainsi que de renforts destinés à améliorer la protection globale. Des drones d'appoint peuvent également être attachés au véhicule pour lui apporter un appui dans différents domaines : reconnaissance, défense, réparation...

Pour les vaisseaux de guerre et les cargos, il est envisageable d'augmenter la capacité d'emport des soutes ou d'installer des compartiments spéciaux afin de transporter des marchandises spécifiques.

Dans le cas des exosquelettes, on aura également la possibilité d'installer des systèmes destinés à améliorer le NeuroPilotage ou la capacité de synchronisation. Et dans un registre très différent, des armures afin de disposer d'une protection de premier plan.

Revêtements de Véhicules

Toute une gamme de revêtements adaptés est disponible pour la plupart des véhicules et vaisseaux, en particulier pour ceux qui ont une vocation militaire ou ceux qui équipent les forces de l'ordre.

Classiquement, on retrouve des revêtements qui améliorent la protection, la solidité ou encore les capacités de détection et de furtivité. Au même titre que pour les Mobile Suits, ces revêtements sont relativement fragiles et surtout très exposés. Ils sont par conséquent mis hors service dès que le véhicule subit un dégât *Léger*. Dans ce dernier cas, ils restent cependant réparables mais sont détruits si le véhicule encaisse un dégât *Grave*.

16 Exutoire – Combats

Affrontements Risqués

Les combats sont monnaie courante dans la vie trépidante d'un pilote de Mobile Suit sillonnant le Système solaire. Rapides, mouvementés, meurtriers, ils imposent à ceux qui y sont impliqués de posséder des aptitudes supérieures à la moyenne dans les différents domaines spécifiques aux combats. Un soupçon de réussite peut également s'avérer nécessaire lorsque l'issue de l'affrontement est incertaine. Mais l'adresse et la réussite, si elles sont bien souvent indispensables, ne sauraient être suffisantes. En effet, seuls ceux ayant réussi à échafauder d'ingénieuses stratégies ou à improviser des tactiques bien pensées peuvent prétendre avoir une chance de s'en sortir régulièrement vivants...

Préambule

Aide de Jeu

Ce chapitre ne fait que s'appuyer sur les principaux piliers du système de jeu que sont les caractéristiques chiffrées, la résolution des actions et les dommages & dégâts. Il n'est donc là que pour préciser comment se servir de ces outils dans le cadre d'un affrontement majeur. Il donne également quelques conseils afin d'assurer au mieux la gestion pratique des combats.

Son contenu concerne aussi bien les combats entre personnages que ceux opposant des Mobile Weapons ou des véhicules. Globalement, le fonctionnement est le même à la différence près qu'il sera nécessaire pour réaliser les différentes actions, d'utiliser une Compétence, une Capacité de véhicule ou de Mobile Suit. De même, les capacités de Déplacement sont à adapter à chacune des entités en consultant les Tableaux T4 et les **Chapitres 14 et 15**.

Pour se faciliter la vie, il est pratique de faire en sorte que les combats entre personnages se déroulent à une distance maximale d'environ 20 mètres et de 200 mètres entre les Mobile Suits. Cela permet de bénéficier de bonus combinés nuls pour le combat à distance, les modificateurs de portée et de taille s'annulant. Au-delà, les tireurs pâtissent d'un malus de -5 (puis de -10 et ainsi de suite) ou peuvent bénéficier d'un bonus de +5 s'ils se rapprochent et qu'ils utilisent des armes de tir suffisamment maniables.

Tour de Combat

La durée de référence proposée ici, appelée le Tour de Combat ou Tour, est d'environ deux secondes afin de conserver des combats vifs, capables de maintenir les participants sous pression et au cours desquels les différents intervenants sont sollicités fréquemment. En contrepartie, cela implique

de ne pouvoir réaliser qu'une unique action principale au cours d'un Tour, telle que tirer, se livrer à une passe d'armes ou lancer une grenade. Il est cependant possible de réaliser diverses actions complémentaires telles que communiquer ou se déplacer.

Dans le but de gérer les choses à un niveau plus macro, éventuellement plus stratégique, pour des affrontements à grande échelle, il est possible d'opter pour une période de temps plus longue, de l'ordre de 10 secondes (5 Tours) voire de la minute (30 Tours) en fonction de ce qui semble le plus approprié.

Fulgurances & Talents

Même si ce n'est pas précisé par la suite, tous les jets de Capacité et de Dommages réalisés alors que l'on est à bord d'un Mobile Suit, permettent d'utiliser respectivement des Atouts *avant* le jet ou des Exploits *après* le jet comme expliqué dans les **Chapitres 07 et 08**. D'une manière générale, tous les Talents appropriés peuvent s'appliquer et, le cas échéant, prennent le pas sur ce qui est expliqué dans ce chapitre. Dans le même ordre d'idée, certains Dons peuvent également être utilisés en situation de combat par les personnages en dehors des Mobile Suits. C'est notamment le cas des Dons Artilleur, Bagarreux, Baroudeur, Canonnier, Fine Lame, Pilote, Soldat, Surineur et Arts Martiaux.

Surprise

Résolution

Il arrive que l'on tombe dans une embuscade ou, qu'à l'inverse, on déclenche les hostilités en attaquant ses adversaires alors qu'ils ne s'y attendent pas. Pour déterminer si l'effet de surprise est effectif, on réalise généralement des jets en opposition entre la Perception ou une Capacité de Détection d'un côté et, selon le cas, l'Agilité ou la Perception ou une Capacité de Furtivité, de l'autre. Si une diversion efficace a été mise en place en parallèle, il est même possible que le jet ne soit pas nécessaire.

Conséquences

Le camp qui remporte cette opposition peut alors bénéficier d'une Surprise Totale ou seulement d'une Surprise Partielle en fonction de l'écart plus ou moins prononcé entre les jets et des différentes circonstances (diversion, rapidité d'exécution, moment opportun...).

Une Surprise Partielle permet d'engager le combat avant ses adversaires, mais ceux-ci, qui ont tout de même repéré quelque chose, ont la possibilité de se défendre et notamment d'esquiver les attaques.

Une Surprise Totale permet, en outre, d'attaquer ses adversaires sans qu'ils n'aient la possibilité de se

défendre sur le premier Tour : ils ne peuvent esquiver ou se protéger au corps à corps. Ils peuvent cependant agir pendant ce Tour mais une fois que tous leurs ennemis ont agi.

Initiative

Temps de Réaction

Le cas échéant, il faut prendre en compte le fait qu'un des camps ait pris l'autre par surprise (cf. ci-dessus). Si ce n'est pas le cas, il est alors nécessaire de réaliser des jets en opposition pour déterminer quels sont les personnages ou les pilotes qui réagissent le plus vite et ainsi obtenir un ordre d'action qui va faciliter la gestion du combat. Si l'effet de surprise a été réussi, les jets d'Initiative permettent de déterminer un ordre au sein de chacune des équipes.

Résolution

Dans le but de déterminer l'ordre d'action, il est nécessaire d'effectuer un jet d'Initiative pour chacun des protagonistes / pilotes de Mobile Suits ou de véhicules. Ce jet fait intervenir la Compétence Rapidité, la Capacité Réflexes ou la Capacité Initiative ainsi que d'éventuels modificateurs si le besoin de simuler plus finement les choses se fait sentir (cf. Tableau T6).

Selon le cas, les jets d'Initiative s'effectuent comme suit :

Personnages :

Jet d'Initiative = 2D10 + Rapidité + BDR

Mobile Suits :

Jet d'Initiative = Dés de Capacité + Réflexes + BDR

Véhicules et vaisseaux :

Jet d'Initiative = 2D10 + Initiative + BDR

BDR : Bonus de Rapidité/Réflexes. Il est donné par le tableau d'état d'alerte (Tableau T6) auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDR dépendant de différents équipements et Systèmes.

Ordre d'Action

Le personnage ou le pilote ayant obtenu le plus grand score est le premier dans l'ordre d'action, le personnage ayant obtenu le deuxième score est deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, il est nécessaire d'effectuer un deuxième jet pour départager les protagonistes concernés, cependant le résultat du premier jet compte vis à vis des autres personnages. Cet ordre d'action va être utilisé pendant toute la suite du combat.

Annonces

Il est pratique pour la gestion du combat que les joueurs annoncent dans quelles conditions leurs personnages amorcent l'affrontement (si celles-ci ne sont pas connues ou pas claires) au moment où ils annoncent leurs scores d'Initiative. En particulier, il est important de savoir quelles armes ou quels équipements ils ont en main et dans quelles postures ils se trouvent, de manière bien évidemment cohérente avec la phase ayant précédé le combat.

Actions

Unité d'Action

Une fois l'ordre d'action déterminé, c'est le début du premier Tour de Combat (TC). Le premier Tour, et chacun des Tours suivants, sera fini lorsque chacun des personnages aura accompli ce qu'il souhaitait faire lors de ce Tour. On passe alors au Tour suivant. Un Tour de Combat ne durant qu'environ deux secondes, il impose l'Unité d'Action aux différents protagonistes : chaque personnage ne peut réaliser qu'une unique action principale.

Types d'Action

Une action principale est une action importante mobilisant toute l'attention d'un personnage. Il s'agit par exemple du tir, du corps à corps... La plupart des actions de combat sont des actions principales durant un Tour de Combat.

Une action complémentaire est une action qu'un personnage peut effectuer en complément d'une action principale ou d'autres actions complémentaires. Il s'agit par exemple des déplacements courants, des actions de communication... Ce type d'actions se combine donc avec une action principale et peut s'étendre sur plusieurs Tours. Si une action complémentaire est considérée comme gênante, alors cela implique un malus plus ou moins important sur l'action principale (cf. Tableaux T1MOD, T8P et T8C). Une action de réaction est une action de très courte durée qu'un personnage effectue en réaction à une action d'un autre personnage et qu'il peut réaliser même si ce n'est pas à son tour d'agir. C'est par exemple le cas de l'esquive, de l'initiative... Une action de réaction est considérée comme instantanée et peut donc s'effectuer en complément des autres actions entreprises par un personnage. Il arrive parfois qu'une action de réaction soit gênante et impose au personnage qui l'entreprend un malus sur sa prochaine action principale.

Déroulement

En suivant l'ordre d'action, chacun des PJ et des PNJ annonce son action principale et éventuellement son action complémentaire avant de la ou les réaliser. En ce qui concerne l'Esquive (ainsi

que les autres actions de réaction), celle-ci est utilisée lorsque le personnage est visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif, même si ce n'est pas à son tour d'agir. Par défaut, on utilise l'Esquive Naturelle.

Les principales actions d'un combat, les plus courantes, sont décrites par la suite : tirer, lancer un explosif, combattre au corps à corps, esquiver, utiliser ses moyens de détection, se déplacer et réaliser une manœuvre.

Retarder son Action

Il est possible pour un personnage de ne pas agir au moment où cela devrait être le cas d'après l'ordre d'action sans pour autant ne rien faire durant le Tour en cours. Cela s'appelle retarder son action et permet de s'intercaler à tout moment dans l'ordre d'action grâce à la priorité d'action, dans le but d'intervenir au meilleur moment. Au tour suivant, l'ordre d'action est à nouveau le même.

Si deux personnages décident de s'intercaler au même moment, c'est le mieux placé dans l'ordre d'action qui agit le premier.

Si le personnage qui a décidé de retarder son action ne s'intercale à aucun moment durant le Tour, alors on considère qu'à force de retarder son action, il n'a rien fait durant ce Tour.

Anticiper son Action

Il est également possible d'anticiper son action en agissant avant que ce ne soit à son tour de d'agir. Il est alors possible de s'insérer dans l'ordre d'action du Tour en cours. Du fait de la précipitation, cela implique cependant de jeter un dé à dix faces de moins pour l'action principale entreprise, le cas échéant. Au tour suivant, l'ordre d'action est à nouveau le même.

Si deux personnages décident de s'intercaler au même moment, c'est le mieux placé dans l'ordre d'action qui agit le premier.

Tir

Résolution

Après avoir annoncé qu'il va tirer et précisé quelle cible (personnage, objet, véhicule...) son personnage vise, le joueur va procéder à un jet d'Armes de Tir ou d'Armes Lourdes selon le type d'arme utilisée voire d'Armes Blanches s'il utilise d'une arme blanche de jet. À bord d'un Mobile Suit, le pilote utilise une des quatre Capacités associées à Tir. À bord d'un véhicule, le pilote ou le canonier utilise une des deux Capacités associées à Tir. Ce jet va servir à déterminer avec quelle précision le personnage tire sur la cible qu'il a choisi d'atteindre.

Selon le cas, le jet se déroule comme suit :

Personnages :

Jet de tir = 2D10 + Compétence d'Arme (AP/AL/AB) + BDP + BDT

Mobile Suits :

Jet de tir = Dés de Capacité + Capacité associée à Tir + BDP + BDT

Véhicules et vaisseaux :

Jet de tir = 2D10 + Capacité associée à Tir + BDP + BDT

BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le Tableau T2B.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3B. Il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage ou un Mobile Suit, le jet de Tir doit être supérieur ou égal à l'Esquive Naturelle ou strictement supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité, il y a demi-Esquive, pour plus d'informations cf. infra **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment, un personnage qui n'esquive pas), il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet de Tir doit être supérieur ou égal à 5 (Très facile) pour être réussi.

Tir Instinctif

En dehors ou à bord d'un Mobile Suit, il est possible d'opter pour le tir instinctif. Il permet de tirer deux fois avec la même arme au lieu d'une seule fois mais les deux jets, qui suivent les règles normales, sont divisés par deux. Un personnage peut donc recourir au tir instinctif en utilisant la Compétence ou la Capacité appropriée. Dans tous les cas, les éventuels bonus associés au fait de prendre un Tour pour viser ou de bénéficier du Feu Nourri ou du Tir Croisé ne peuvent s'appliquer.

Tir Visé

Selon le cas, un tir visé correspond à un tir normal bénéficiant du bonus de +5 obtenu à la suite d'un Tour complet passé à viser la cible ou à un tir ajusté qui consiste à viser une partie de la cible (arme, membre d'un Mobile Suit ou d'un personnage, équipement d'un véhicule...) pour forcer un Sacrifice ou détruire un équipement. Dans ce dernier cas, il est important de bien prendre en compte le Bonus de Taille de la partie visée (cf. Tableau T3B). Le tir ajusté est également utilisé lorsque l'on tente de profiter d'une faille dans une armure ou des renforts.

Feu Nourri

Si un personnage tire sur la même cible (personnages, véhicules, bâtiments, objets...) pendant plusieurs Tours de Combat successifs, alors il obtient 1 point de bonus pour le deuxième tir, 2 points de bonus pour le troisième tir et ainsi de suite, avec pour limite un bonus de +5.

Tirs Croisés

Si plusieurs personnages se concertent et tirent sur la même cible au cours d'un même Tour, alors le deuxième tireur obtient 1 point de bonus pour toucher, le troisième tireur obtient 2 points de bonus et ainsi de suite.

À Bout Portant

Tirer sur une cible à bout portant (BP/CR pour un personnage, CP/CR pour un Mobile Suit) permet de bénéficier d'un bonus de +5 (cf. Tableau T2B). Si l'on est engagé au corps à corps avec un adversaire (cf. infra), il n'est possible de continuer à en bénéficier que si l'on utilise des armes maniables de type armes de poing légères (AP), Beam Handgun et assimilées, correspondant à un Sacrifice S1.

Tirs en Rafale

En plus du tir au coup par coup, les armes automatiques permettent de tirer en rafale au prix d'un malus de -5. Cela offre deux options principales : le balayage qui consiste à tirer sur plusieurs adversaires suffisamment proches les uns des autres, c'est-à-dire situés sur un angle d'environ 30° pour le tireur, et ainsi de leur infliger à tous des Dommages avec la rafale s'ils sont touchés ; le tir concentré qui consiste à prendre pour cible un unique adversaire et qui permet de réaliser deux fois le jet de Dommages successivement si le jet d'attaque est supérieur à son esquive (y compris en cas de demi-esquive).

Roquettes & Missiles

Les tirs de roquettes et autres projectiles autopropulsés non guidés (torpilles sans guidage) sont gérés exactement comme les tirs classiques. Les tirs de missiles et autres projectiles dotés d'un guidage interne ou externe nécessitent de verrouiller la cible au préalable. Si la cible a déjà été détectée, est dans le champ de vision du tireur et n'est pas en furtivité active, c'est une action automatique immanquable qui prend 1 Tour. Dans le cas contraire, cela nécessite la réussite d'un jet en opposition qui fait intervenir la Compétence Perception pour un personnage ou la Capacité Scan pour un véhicule ou un Mobile Suit, opposé à l'aptitude utilisée par l'adversaire, généralement associée à la Performance Furtivité pour les véhicules.

Armes sur Tourelles

Outre le fait qu'elles permettent de viser des cibles dans une plus large zone que lorsque les armes sont fixes, les tourelles, du fait de leur taille plus ou moins imposante et de leur mobilité plus ou moins élevée, octroient un bonus lui-même plus ou moins important aux tireurs. Sur les vaisseaux civils, elles permettent ainsi usuellement d'obtenir un bonus allant de +1 à +3 en fonction de leurs performances dynamiques, alors que sur les bâtiments militaires, les bonus s'échelonnent de +3 à +5.

Cible en Mouvement

Tirer sur une cible fixe ou dotée d'une vitesse relative nulle qui n'esquive pas, car elle est dans l'incapacité de le faire ou parce qu'elle n'est pas consciente qu'elle est prise pour cible, correspond à un Seuil de Difficulté de 5.

Une cible en mouvement est naturellement plus difficile à toucher et impose un malus de -5 au tireur pour un mouvement relatif rapide et de -10 pour un mouvement relatif très rapide et ainsi de suite.

Si le tireur est lui-même situé sur un véhicule en mouvement dont il ne maîtrise pas la trajectoire, cela peut lui faire subir un malus de -5 voire de -10.

Lancer d'Explosif

Résolution

Après avoir annoncé qu'il va procéder à un jet d'explosif, le joueur, dont le personnage doit se trouver à moins de 20 mètres ou le Mobile Suit à moins de 200 mètres de sa cible, c'est-à-dire à courte (CP) ou moyenne portée (MP), doit préciser où son personnage veut lancer son explosif. On procède alors à un jet de lancer d'explosif qui va servir à déterminer avec quelle précision le personnage envoie l'explosif sur l'endroit visé. Ce jet met en jeu la Compétence Dextérité du personnage ou la Capacité Tir Direct ou Tir Risqué du pilote.

Selon le cas, le jet se déroule comme suit :

Personnages :

Jet de lancer d'explosif = 2D10 + Dextérité + BDP + BDT

Mobile Suits :

Jet de lancer d'explosif = Dés de Capacité + Capacité associée à Tir + BDP + BDT

BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le Tableau T2B.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3B. Il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui procède au lancer, vise un autre personnage, le jet de lancer d'explosif doit être supérieur ou égal à l'Esquive Naturelle ou au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire, l'adversaire a esquivé et il ne subira que les Dommages correspondant à la zone secondaire de dommages. En cas d'égalité, il n'y a pas Demi-Esquive. Pour plus d'informations, cf. infra **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise un endroit bien précis plutôt qu'un personnage, il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet de lancer d'explosif doit être supérieur à 5 (Très Facile) pour être réussi. Dans le cas contraire, l'Explosif atterrit un peu à côté et la zone visée ne subit que les Dommages secondaires.

Jet à Grande Distance

Il est possible de lancer un explosif au-delà de 20 mètres pour un personnage ou 200 mètres pour un Mobile Suit, mais la précision du jet est moindre. Dans le cas des jets à grande distance, la Compétence Force remplace Dextérité et la Capacité Tir Risqué est la seule qui puisse être utilisée.

Dans ce cas, un jet raté indique que la cible n'est ni dans l'aire d'effet principale ni la secondaire, du fait du manque de précision.

Combat Rapproché

Résolution

Il faut être à Bout Portant/Combat Rapproché (BP/CR) pour engager un combat au corps à corps mettant en jeu soit le combat à mains nues (CC), soit le combat à l'arme blanche (AB) ou à l'arme de corps à corps (CC). Après avoir annoncé que son personnage engage un combat au corps à corps du type qu'il souhaite (AB, CC), à moins qu'il ne soit déjà engagé au corps à corps, le joueur va procéder à un jet d'Armes Blanches, d'armes de Corps à Corps, ou de combat au Corps à Corps. À bord d'un Mobile Suit, le pilote utilise l'une des quatre Capacités associées à Mêlée ou la Riposte. À bord d'un véhicule, le pilote utilise la Capacité Éperonnage.

Ce jet se fait en opposition avec un jet semblable de l'adversaire ou un jet d'esquive. Il sert à déterminer lequel des deux a pris l'avantage sur l'autre dans ce corps à corps.

Personnages utilisant une arme (AB ou CC) :

Jet de combat rapproché = 2D10 + Compétence d'Arme (AB/CC) + BDT

Combat à mains nues :

Jet de combat à mains nues = 2D10 + Corps à Corps (CC) + BDT

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3B. Il vaut 0 pour un personnage.

Mobile Suits :

Jet de mêlée = Dés de Capacité + Capacité associée à Mêlée (+ BDT)

Véhicules et vaisseaux :

Jet d'éperonnage = 2D10 + Éperonnage (+ BDT)

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3.

Réussite

Pour porter un coup, il faut que le jet du personnage soit strictement supérieur à celui de son adversaire. Dans le cas contraire, c'est ce dernier qui a réussi à toucher ou à éviter le coup s'il était en posture défensive. En cas d'égalité, chacun a esquivé les coups de l'autre. Il est à noter qu'il est possible, au combat rapproché, qu'un des adversaires utilise une Arme Blanche ou de Corps à Corps alors que l'autre utilise des techniques de combat à mains nues. Il n'est cependant pas possible de parer une arme à mains nues.

Si l'un des protagonistes est touché, les Dommages qu'il subit sont donnés par le Code de Dommages de l'arme utilisée.

Engagement

Dès qu'un personnage ou un Mobile Suit a réalisé une attaque de corps à corps ou a été la cible d'une telle attaque, il est considéré comme engagé avec son adversaire. Une fois engagé, la capacité de Déplacement est réduite : seule l'allure la moins rapide (marche) est utilisable. L'orientation se fait obligatoirement vers l'adversaire. Les armes de tir de taille moyenne (S2) ne permettent plus de bénéficier du bonus de +5. Enfin, tant que l'adversaire n'a pas été vaincu, il est nécessaire de se désengager afin de pouvoir se mouvoir librement (cf. infra **Évasion** et **Désengagement**).

Feinte

Dans le cadre d'un combat de Mobile Suits, il est possible d'utiliser la Feinte au combat rapproché. Cette tactique consiste à faire mine d'attaquer à un endroit pour en réalité tenter de toucher à un autre. Cela permet d'obtenir un bonus de +5 face un adversaire qui a choisi d'adopter une posture de Riposte mais fait *a contrario* subir un malus de -5 face à un adversaire qui a opté pour une posture purement offensive (Attaque). Face à un adversaire qui est en Parade, cela ne change rien.

Charge

Cette manœuvre consiste à foncer sur un adversaire pour l'engager au combat rapproché tout

en bénéficiant d'un bonus de +5 sur l'assaut pour le Tour en cours. Il est donc nécessaire d'être suffisamment proche au début du déplacement pour pouvoir effectuer la charge correctement.

Harcèlement

Cette manœuvre consiste à frapper deux fois de suite rapidement un même adversaire, en un seul Tour, sans arme (avec les poings) ou à l'aide d'armes blanches ou de contact courtes (type Beam Dagger ou Beam Claws). Les deux jets sont divisés par deux et sont, le plus souvent, opposés à l'unique jet adverse.

Riposte

À bord d'un Mobile Suit, il est possible de choisir la Capacité Riposte au combat rapproché. Cela consiste à encaisser volontairement l'attaque adverse qui réussit automatiquement et à riposter dans la foulée en ayant la possibilité d'obtenir un bonus de +5 sur le jet de Dommages si l'attaque a été réussie. Pour qu'elle soit réussie, il faut que le jet de Riposte soit supérieur au jet d'attaque adverse.

Attaques Groupées

Lorsque plusieurs personnages ou Mobile Suits attaquent un unique adversaire dans le même Tour, le deuxième bénéficie d'un bonus de +1, le troisième d'un bonus de +2 et ainsi de suite...

Esquive

Face à un adversaire qui ne fait qu'esquiver (car il n'a pas d'autre choix ou a décidé de consacrer son action principale à autre chose que le combat rapproché), l'attaquant bénéficie d'un bonus de +5 pour toucher. L'attaque est couronnée de succès si le jet est supérieur ou égal à l'Esquive Naturelle ou strictement supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire. En cas d'égalité des deux jets, il y a demi-Esquive (cf. **Esquive**).

Parade

Au combat rapproché, il est possible pour un personnage ou un pilote aux commandes d'un Mobile Suit, d'opter pour la parade, en utilisant une des Compétences d'arme ou la Capacité Parade. Cela permet de bénéficier d'un bonus +5 sur le jet de Compétence ou de Capacité et d'appliquer un malus de -5 sur le jet de Dommages adverse si l'attaque a quand même été réussie.

Évasion

Dans un combat rapproché de Mobile Suits, afin de se désengager il est nécessaire d'effectuer un jet d'Évasion en opposition avec le jet de mêlée de

l'adversaire qui bénéficie d'un bonus de +5. Cela permet, s'il est réussi, d'éviter de se prendre un coup de la part de son adversaire. Dans le cas contraire, le coup est porté. Dans tous les cas, cela permet de prendre l'adversaire de vitesse afin qu'il ne puisse se réengager.

Gêne

Il est possible de faire le choix de gêner un adversaire lorsque l'on est au corps à corps avec la Compétence Corps à Corps ou la Capacité Protection. Dans ce cas, le gêneur renonce à infliger des dommages à son adversaire mais s'il remporte l'opposition, il l'empêche non seulement de lui asséner un coup mais le bloque également par rapport à ses autres actions du Tour en cours. Le gêné peut cependant faire le choix de ne pas s'occuper du gêneur pour se consacrer à autre chose mais il subit alors un malus de -1D sur son action principale pour le Tour en cours.

Duels

Intenses Rivalités

À la manière des combattants du temps jadis, il arrive que les meilleurs pilotes de Mobile Suits s'affrontent en combat singulier. Bien évidemment, cela peut également être le cas des personnages eux-mêmes, en dehors de leur mécha.

Afin de profiter pleinement des possibilités tactiques offertes par les affrontements au corps à corps, il peut être utile de recourir au système d'annonce tactique (SAT). Dans ce cas, chacun des adversaires utilise un D10 pour effectuer son choix tactique parmi huit possibilités :

Annonces Tactiques		
Valeur	Lettre	Action
0	O	Rien
1	A	Attaque
2	B	Blocage (Parade)
3	C	Contre (Riposte)
4	D	Désengagement
5	E	Esquive
6	F	Feinte
7	G	Gêne

Les choix s'effectuent secrètement en choisissant une des faces du dé (3 pour la Riposte par exemple) caché derrière la paume de la main et doivent être révélés simultanément.

Esquive

Esquive Naturelle

Par défaut, on utilise l'Esquive Naturelle pour savoir si la cible parvient à éviter une attaque.

L'Esquive Naturelle est égale, selon le cas, à la valeur d'Agilité plus 10 pour un personnage, à la valeur d'Esquive plus 10 pour les Mobile Weapons ou à la valeur d'Évitement plus 10 pour les véhicules et vaisseaux. Si la cible de l'attaque est de dos ou est gênée dans ses mouvements alors on applique l'Esquive Malaisée qui vaut la moitié de l'Esquive Naturelle normale (valeur arrondie à l'inférieur le cas échéant).

Si le jet d'attaque est supérieur ou égal à la valeur d'Esquive Naturelle, alors les Dommages s'appliquent intégralement. Le principe de Demi-Esquive ne s'applique jamais avec l'Esquive Naturelle.

Esquive Active

L'Esquive Active est une action de réaction gênante qui ne compte pas comme une action principale mais qui induit un malus de -1D sur la prochaine action principale. Un personnage ou un pilote ne peut réaliser un mouvement d'esquive active que s'il est conscient d'être la cible d'une attaque. L'Esquive Active consiste globalement à anticiper les attaques adverses et à se rendre plus difficile à atteindre en effectuant de rapides mouvements imprévisibles et permet d'obtenir un bonus de +5 sur son jet.

Dans le cas où un personnage est attaqué, il peut tenter d'esquiver l'attaque. Il utilise alors sa Compétence Agilité, ses Capacités Esquive ou Protection ou sa Capacité Évitement et le joueur réalise un jet en opposition avec le jet d'attaque de son assaillant. S'il le réussit, il esquive et ne subit aucun Dommage, dans le cas contraire il se voit infliger les Dommages de l'attaque qui le visait.

Selon le cas, les jets d'esquive s'effectuent ainsi :

Personnages :

Jet d'esquive = 2D10 + Agilité + modificateurs

Mobile Suits :

Jet d'esquive = Dés de Capacité + Esquive + modificateurs

Jet d'esquive = Dés de Capacité + Protection + modificateurs

Véhicules et vaisseaux :

Jet d'évitement = 2D10 + Évitement + modificateurs

Réussite

Si ce jet est strictement supérieur au jet d'attaque l'esquive est réussie, s'il est strictement inférieur elle est ratée. Dans le cas d'une égalité des deux jets, il y a Demi-Esquive sauf dans le cas d'un jet d'explosif. Dans ce cas, le personnage subit l'intégralité des dommages de la zone primaire.

La Demi-Esquive permet de diviser par deux le jet de Dommages de l'assaillant. Le résultat est arrondi à l'inférieur, le cas échéant.

Esquive Totale

Si un personnage ou un pilote de Mobile Suit cherche à mettre le maximum de chances de son côté pour esquiver une attaque, il a la possibilité de réaliser une Esquive Totale. Il s'agit d'une action principale qui permet de bénéficier d'un bonus +10 sur le jet d'esquive. Cela ne fonctionne cependant que par rapport à une attaque donnée.

Roulade

Ce mouvement permet de se rendre plus difficile à toucher (en plus de permettre de passer sous un obstacle sans avoir à ramper) mais empêche également d'être aussi précis pour effectuer un tir. Il confère donc un bonus de +5 à l'esquive mais dans le même temps un malus de -5 sur un éventuel jet de tir. Au corps à corps, cette manœuvre empêche d'attaquer son adversaire mais confère tout de même le bonus d'Esquive.

Protection

Un pilote de Mobile Suit ou de véhicule qui a retardé ou qui anticipe son action peut faire le choix, au moment opportun, de venir protéger un de ses coéquipiers en faisant écran avec son appareil aussi bien au combat à distance qu'au corps à corps, du moment que la distance à parcourir n'est pas trop importante. Si le jet de Protection est supérieur au jet d'attaque de l'adversaire, personne n'est touché. Dans le cas contraire, c'est le protecteur qui encaisse les dommages.

Désengagement

Il est possible de se désengager d'un corps à corps. Il s'agit d'un déplacement spécial faisant intervenir la Compétence Agilité ou la Capacité Évasion. Il s'agit d'une action principale qui consiste à prendre l'adversaire de vitesse afin qu'il ne puisse se réengager. L'adversaire a alors le choix de tenter de porter un coup avant que son opposant ne se soit totalement désengagé ou de le poursuivre (sans porter de coup) afin de continuer le corps à corps. Dans ce cas particulier, le jet d'attaque s'effectue comme indiqué dans la section Combat Rapproché : ajout du bonus de +5.

Esquive de Missiles

Les esquives classiques, qu'il s'agisse de l'Esquive Naturelle, de l'Esquive Active ou de l'Esquive Totale sont inefficaces face aux projectiles guidés qui modifient leur trajectoire en fonction des mouvements de la cible. Afin d'éviter d'être atteint par

un missile, il faut soit utiliser des leurres de type *Decoy Flare*, soit effectuer une *Esquive à haute vitesse* qui nécessite de réussir un jet en opposition qui fait intervenir la Capacité Vitesse du véhicule ou du Mobile Suit face à un jet de Scan du tireur qui ne tient pas compte du modificateur de portée (le missile étant à proximité de la cible). S'il existe un gros écart de vitesse entre le missile (Déplacement de 1 500 à 2 000 m en atmosphère, de 7 500 à 10 000 m dans l'espace) et la cible, alors celle-ci subit un malus de -5 et même de -10 dans le cas d'un très gros écart. L'Esquive à haute vitesse est une action principale qui prend 1 Tour voire, en cas d'égalité, un Tour supplémentaire. Cette manœuvre n'est efficace que face à un missile ou un groupe de missiles tirés par un même tireur.

Focus

Résolution

Il est possible pour un personnage ou un pilote de Mobile Suit d'utiliser son ou ses systèmes de détection pour réaliser un Focus sur un adversaire afin de trouver une faille sur sa protection physique (armure ou renforts) ou, d'une manière plus générale, un point faible qu'il pourrait exploiter à son avantage. Cela met en jeu la Compétence Perception ou la Capacité Focus.

Le jet se fait en opposition avec un jet de Perception (pour un personnage), de Protection (faille) ou de Dissimulation (point faible) de la part de l'adversaire :

Personnages :

Jet de Focus = 2D10 + Perception + modificateurs

Mobile Suits :

Jet de Focus = Dés de Capacité + Focus + modificateurs

Chercher une faille dans des Renforts permet de bénéficier d'un bonus de +5.

Réussite

Si ce jet est strictement supérieur au jet défensif de la cible alors il a permis de trouver la faille ou le point faible. S'il est strictement inférieur la tentative est définitivement ratée. En cas d'égalité, l'échec est seulement provisoire. Si le défenseur remporte l'opposition, l'échec est définitif.

Trouver la faille d'une protection physique permet d'ignorer sa valeur de Protection lors d'un jet de Dommages. Trouver le point faible d'un adversaire permet d'obtenir un bonus de +5 sur les Dommages qu'on lui inflige.

Déplacements

Généralités

Le déplacement est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute à l'action principale du personnage et aux éventuelles actions de réaction. En plus de tirer, de lancer un explosif ou d'utiliser des objets... un personnage, un véhicule ou un Mobile Suit peuvent se déplacer sur le champ de bataille, en se référant aux Tableaux T4.

Sur un terrain solide les déplacements possibles pour un personnage ou un MS sont : marcher, courir, sprinter, ramper, faire une roulade, escalader/grimper, monter/descendre une échelle... Dans un milieu liquide : nager en surface, nager sous l'eau... Dans un milieu gazeux : « nager » dans le gaz... Avec l'aide d'équipements tels qu'un propulseur dorsal de type Vernier individuel : voler, planer...

Se relever après s'être jeté au sol ou avoir été projeté par terre peut prendre un Tour complet si les conditions sont défavorables. Dans le cas contraire, cela ne prend que la moitié d'un Tour et cela permet d'effectuer un demi-déplacement en complément. Si l'on est accroupi ou agenouillé, se relever peut être considéré comme instantané.

Les différentes valeurs maximales de Déplacements sont données par les Tableaux T4 aussi bien pour les personnages que pour les véhicules et les Mobile Suits. Il est facile de convertir les Déplacements donnés en mètres par Tour de Combat en une vitesse (et inversement), soit en divisant par deux, on obtient alors la vitesse exacte en m/s, soit en multipliant par deux, on obtient alors une bonne approximation de la vitesse en km/h.

Terrains

En fonction de la nature du terrain, plus ou moins favorable aux déplacements du personnage, du Mobile Suit ou du véhicule, il est possible d'appliquer un facteur multiplicateur à la valeur de déplacement nominale. Ainsi, selon que le terrain soit dégagé et plat, ou touffu et accidenté ou encore si les personnages ont de l'eau jusqu'à la taille, les déplacements maximaux indiqués par les Tableaux T4 peuvent s'effectuer intégralement ou seulement partiellement. Selon le type de terrain, ils peuvent être divisés par 2 (assez touffu / légèrement accidenté / de l'eau jusqu'aux genoux), 3 (très touffu / accidenté / de l'eau jusqu'à mi-cuisse) voire 4 ou 5 (très accidenté / de l'eau jusqu'à la taille).

Surcharge

Un personnage, un véhicule ou un Mobile Suit qui transporte une trop lourde charge peut également voir sa capacité de Déplacement diminuée. Dans les cas extrêmes, cela a le même effet que les terrains difficiles avec des divisions par deux ou trois des valeurs de base. En cas de légère surcharge, cela

limite ou interdit les déplacements les plus rapides comme le sprint ou même la course pour un personnage. Dans les faits, ces types de déplacement peuvent être toujours réalisables mais nécessitent systématiquement la réussite d'un jet d'Endurance pour pouvoir être maintenus.

Résolution

Si le besoin s'en fait sentir, il peut être nécessaire pour un déplacement complexe et/ou réalisé dans des conditions difficiles de faire effectuer un jet d'Agilité pour déterminer si le personnage ou le Mobile Suit réussit à bien s'en sortir. Dans ce cas, il est très probable qu'il s'agisse d'une action principale. Les déplacements peuvent entraîner des malus concernant les actions principales (cf. Tableaux T8B et T8C). Ainsi courir, ramper ou faire une roulade donnent un malus de -5 pour tirer... Si un personnage sprinte, il voit ces mêmes jets divisés par deux. Un Mobile Suit à fond d'*Hover Mode* subit un malus de -5 pour tirer.

Ils peuvent également donner des bonus pour certaines actions. Faire une roulade donne un bonus de +5 pour l'esquive. Être couché ou ramper permet d'être plus difficile à toucher.

Manœuvres

Résolution

À bord d'un véhicule, il est parfois nécessaire de réaliser des manœuvres dans le cadre d'un combat. C'est une action principale pour le pilote. Il ne peut tirer en même temps qu'il effectue une manœuvre par exemple. Exécuter une manœuvre permet principalement de se mettre dans de meilleures dispositions pour attaquer le ou les véhicules adverses ou pour se rendre plus difficile à toucher.

S'il décide d'effectuer une manœuvre, un pilote doit décider quel type de manœuvre il entreprend et effectuer un jet de manœuvre mettant en jeu la Capacité Vitesse. Pour réussir sa manœuvre le pilote doit réussir un jet supérieur au Seul de Difficulté donné par le meneur correspondant à la difficulté de la manœuvre tentée et aux conditions de réalisation (adhérence pour un véhicule à roues, vitesse, obstacles...).

Ce jet s'effectue comme suit :

Véhicules :

Jet de manœuvre = Vitesse + modificateurs

Les modificateurs permettent de prendre en compte les différentes circonstances qui peuvent aider ou gêner le pilote dans la réalisation de sa manœuvre.

Réussite

Si le résultat du jet est supérieur ou égal au Seuil de Difficulté, alors le pilote réussit la manœuvre entreprise. Dans le cas contraire, la manœuvre est manquée et non seulement l'effet escompté ne se produit pas mais il peut être également nécessaire de faire un nouveau jet, en action de réaction, afin de déterminer si le pilote, malgré la manœuvre manquée, parvient à garder le contrôle de son véhicule.

Types de Manœuvres

Les différentes manœuvres existantes peuvent être regroupées par familles :

Manœuvres défensives

Elles consistent à se rendre plus difficile à toucher en effectuant le plus souvent des mouvements erratiques, difficilement prévisibles pour ceux qui prennent le véhicule pour cible. Cela permet d'obtenir un bonus de +5 à l'Esquive Naturelle ou aux jets d'esquive mais cela impose en contrepartie un malus de -5 aux jets de tir à l'ensemble des personnes à bord du véhicule.

Exemples : zigzags / louvoiements, tonneaux / barriques, virages serrés, virages sur l'aile...

Manœuvres offensives

Elles consistent à l'inverse à se mettre dans la meilleure position possible pour attaquer son ou ses adversaires. Cela permet d'obtenir un bonus de +5 aux jets de tir pour l'ensemble des personnes à bord du véhicule mais cela impose en contrepartie un malus de -5 à l'Esquive Naturelle ou aux jets d'esquive.

Exemples : freinages brutaux, cobras, demi-tours instantanés / 180 / volte-face, loopings courts, demi-loopings / immelmans, 360, crabes...

Éperonnages

Ce type particulier de manœuvre consiste à volontairement percuter un véhicule ou un vaisseau adverse afin de lui causer des dommages. Elle met en jeu la Capacité Éperonnage et se fait en opposition avec l'esquive de l'adversaire : Esquive Naturelle ou jet d'esquive. Les dégâts causés aux deux véhicules peuvent être déterminés à l'aide des Tableaux T7 en partant du principe qu'il s'agit de collisions violentes.

Touchettes

Une gamme de manœuvres assez proche des précédentes, à la différence près qu'il n'est pas question de causer d'importants dégâts. Le but est ici de déstabiliser l'adversaire à l'aide d'un léger contact afin de le rendre plus vulnérable car devenu plus facile à toucher ou exposant un point faible, ou afin de le pousser à se crasher contre un élément du décor (immeuble, autre véhicule, astéroïde...). Si la manœuvre est bien exécutée, on peut considérer qu'elle ne cause aucun dégât significatif. Dans le cas

contraire, les dégâts causés aux deux véhicules peuvent être déterminés à l'aide des Tableaux T7 en partant du principe qu'il s'agit de collisions amorties.

Autres Manœuvres

Il existe des tas d'autres manœuvres qui sont soit des variantes des précédentes soit des manœuvres spécifiques à l'environnement : couper par les trottoirs dans une ville, sauts en contrebas (en passant à travers les barrières d'un pont par exemple), tonneaux en piqué, chandelles, loopings déguisés...

Toutes ne sont pas réalisables avec tous les véhicules et certaines requièrent un minimum de Mobilité pour pouvoir être tentées.

Autres Actions

Il est possible d'effectuer quantité d'autres types d'action au cours d'un combat. Il est ainsi possible de communiquer, soit de façon directe soit par le biais de systèmes émetteur-récepteur autonomes soit encore par le biais d'un réseau de télécommunications... Il s'agit dans ce cas d'une action complémentaire. Il est également possible d'utiliser divers objets et équipements. Ainsi dégainer une arme peut être considéré comme une action complémentaire gênante. Sortir un objet de son sac ou d'un Backpack peut être considéré comme une action principale prenant un Tour complet voire plusieurs si l'objet en question est difficilement accessible.

Représentations des Combats

Imagination

Comme la plupart des autres situations rencontrées au cours d'une partie, les combats peuvent se livrer en ayant uniquement recours à l'imagination. Chacun des participants fait part de ce qu'il a en tête aux autres, à commencer par le meneur qui décrit l'environnement et la situation aux joueurs puis ces derniers, les uns après les autres, doivent expliquer comment leurs personnages réagissent à face à ce contexte et quelles actions ils entreprennent. Il est souvent plus rapide et plus simple de visualiser un combat par l'esprit. Quand les joueurs imaginent les choses, ils ont souvent tendance à réagir sur l'instant à ce qui arrive et prennent une décision dans la foulée sans prendre le temps d'étudier une carte ou de mettre en place un plan d'attaque complexe. Cela permet de privilégier l'action et de conserver plus facilement la tension inhérente à l'affrontement en cours, qui se doit de mettre leurs nerfs à rude épreuve. Cependant cela requiert un certain effort d'appréciation de la part de chacun. Il est nécessaire de déterminer mentalement à quelles distances se trouvent les personnages ou les Mobile Suits les uns des autres, combien de temps il va leur falloir pour se rapprocher de tel ou tel adversaire, quelle est l'influence de l'environnement... Il ne faut pas hésiter

à simplifier certaines choses dans un premier temps afin d'en faciliter la gestion, quitte à les complexifier progressivement au cours des parties.

Matérialisation

Il peut cependant parfois s'avérer difficile de s'imaginer l'ensemble d'un combat (environnement, protagonistes, distances...) surtout s'il revêt une certaine complexité et fait intervenir pas mal de belligérants. Aussi est-il parfois intéressant de se le représenter physiquement à l'aide de figurines ou de pions et d'une matérialisation plus ou moins précise de l'aire de combat. Il est alors possible de recourir à différents supports tels que des feuilles blanches, des plans schématiques des lieux, des mappes, quadrillées ou recouvertes d'hexagones, ou encore un tableau blanc et des feutres effaçables. Ou leurs équivalents informatiques.

Le principal avantage de cette méthode est la garantie de ne pas oublier de protagonistes ou la présence d'un élément important de l'environnement, en cours de combat. L'inconvénient est que l'on peut avoir tendance à se focaliser sur la représentation (souvent partielle) de la zone de combat, ce qui peut brider l'imagination et la créativité.

Figurines & Gunpla

Si vous faites le choix d'utiliser un quadrillage et des figurines (ou des pions), alors il est conseillé d'adopter le standard des carrés de 2,5 cm de côté pour représenter des zones d'1 mètre de côté dans l'univers de jeu pour les personnages, de 10 mètres de côté pour les Mobile Suits voire de 100 mètres de côté pour des bâtiments de guerre. Ainsi un personnage ou un MS peuvent occuper une case et se déplacer d'un nombre de cases égal à leurs valeurs de Déplacement en mètres ou en décamètres. Et si vous préférez utiliser une carte à hexagones afin de plus facilement gérer les déplacements justement, alors il est possible d'obtenir le même résultat en considérant que les centres des hexagones sont tous à 1 ou 10 mètres les uns des autres.

Pour ceux qui le souhaitent, il est même envisageable d'utiliser des *Gunpla* de type HG mais cela impose de jouer à une échelle significativement plus grande et donc de disposer de bien plus de place. Dans ce cas, les carrés du quadrillage (ou les hexagones) doivent plutôt avoir une taille d'environ 7 cm de côté. Il est à noter que les *Gunpla* des gammes *High Grade*, *First Grade* et *Real Grade* (1/144) sont globalement compatibles avec l'échelle N du modélisme ferroviaire.

Limitations & Abstraction

La limite de ce type de représentation tient principalement au fait qu'elle est bidimensionnelle, ce qui peut s'avérer problématique pour retranscrire des environnements en trois dimensions comme c'est le cas de l'espace intersidéral. On peut alors faire le

choix de la simplification en considérant que, malgré tout, les choses s'inscrivent principalement dans un plan en deux dimensions ou opter pour des représentations plus abstraites, telles qu'une cible se présentant sous la forme de cercles concentriques qui indiquent à la fois des directions et des distances. La cible en question peut également posséder des traits, verticaux et horizontaux par exemple, afin de délimiter différents secteurs. Secteurs qui peuvent eux-mêmes être subdivisés à nouveau plus l'on s'éloigne du centre de la cible.

Des Mobile Suits situés dans le même secteur peuvent être considérés comme en combat rapproché (en particulier dans la partie centrale) alors qu'avec un secteur ou plus d'écart, ils se trouvent à moyenne ou longue portée. Passer d'un secteur à un autre peut alors prendre un certain nombre de Tours en fonction de la vitesse de Déplacement des Mobile Suits. Pour rendre compte de cela, il est possible de placer un MS à la frontière entre deux secteurs pour montrer que son déplacement est en cours.

17 Extrapolation – Poursuites

À Tombeau Ouvert

Qu'elles mettent aux prises des personnages, des véhicules ou des Mobile Suits, les poursuites effrénées et, d'une manière plus générale, les oppositions sur la durée, sont des plus courantes dans la vie mouvementée d'un pilote du Solar Century. Cet autre type de conflit se gère cependant de manière assez proche des combats, dans les grandes lignes tout du moins, puisqu'il sera question de prendre peu à peu le dessus sur son ou ses adversaires jusqu'à le vaincre, que cela se traduise par une évasion réussie ou une interception fracassante.

Préambule

Conditions

Il ne peut véritablement y avoir poursuite que si le ou les poursuivis ainsi que le ou les poursuivants possèdent les mêmes ordres de grandeur en ce qui concerne leurs Déplacements maximaux (cf. les Tableaux T4 et les **Chapitres 14** et **15**). En l'occurrence, on considère que les ordres de grandeur sont similaires tant qu'il n'y a pas un rapport supérieur à 1,5 entre le plus performant et le moins rapide. Ainsi, un personnage à pied, même très bon coureur, ne peut espérer courser un glisseur qui part à fond étant donné que son Déplacement maximal (sprint lancé) est de 20 mètres alors que celui du glisseur est 5 à 10 fois plus important. Tout au plus, est-il éventuellement possible pour le personnage en question de tenter de sauter pour s'agripper à un aileron du glisseur qui vient tout juste de démarrer, dans le cadre d'une poursuite expresse (cf. infra).

Gestion

Afin de gérer les poursuites, il est possible d'utiliser le Tour de Combat (environ 2 secondes) comme unité de temps, surtout si elle se double d'un affrontement armé ou qu'elle prend place au sein d'un combat, mais il est bien souvent plus pratique de recourir à une unité de temps un peu plus longue, de l'ordre de 10 secondes (5 Tours) voire 30 secondes ou 1 minute. Cette unité de temps est en effet à adapter en fonction de l'environnement, plus ou moins vaste, et de la durée globale sur laquelle devrait s'étendre la poursuite.

Fulgurances & Talents

Même si ce n'est pas précisé par la suite, tous les jets de Capacité et de Conséquences réalisés alors que l'on est à bord d'un Mobile Suit, permettent d'utiliser respectivement des Atouts *avant* le jet ou des Exploits *après* le jet comme expliqué dans les **Chapitres 07** et **08**. D'une manière générale,

tous les Talents appropriés peuvent s'appliquer et, le cas échéant, prennent le pas sur ce qui est expliqué dans ce chapitre. Dans le même ordre d'idée, certains Dons peuvent également être utilisés en situation de poursuite par les personnages en dehors des Mobile Suits. C'est notamment le cas des Dons usuels Pilote et Sportif (si celui-ci concerne la Compétence Rapidité) ainsi que le Don avancé Acrobate, si les circonstances s'y prêtent.

Poursuite Expresse

Résolution

La première méthode et la plus simple pour gérer une poursuite qui, a priori, n'est pas porteuse d'enjeux majeurs, ou n'a pas vocation à durer très longtemps, consiste à la traiter comme n'importe quelle opposition. Il suffit alors d'appliquer la procédure des jets en opposition décrite au **Chapitre 07**, en utilisant la Compétence Rapidité pour les personnages ou la Capacité Vitesse pour les véhicules, les vaisseaux et les Mobile Weapons. Selon le cas, les jets de poursuite s'effectuent comme suit :

Personnages :

Jet de poursuite = 2D10 + Rapidité + modificateurs

Mobile Suits :

Jet de poursuite = Dés de Capacité + Vitesse + modificateurs

Véhicules et vaisseaux :

Jet de poursuite = 2D10 + Vitesse + modificateurs

Les modificateurs peuvent prendre en compte différents aspects tels que l'écart initial entre poursuivis et poursuivants, l'écart de vitesses et la bonne connaissance du terrain par l'un des participants, en utilisant le Tableau T1MOD dans les trois cas. Ainsi un personnage qui connaît bien un quartier ou un bâtiment, possède un avantage qui peut se traduire par un bonus de +5 par exemple.

Si l'environnement dans lequel se déroule la poursuite présente des obstacles ou assimilés et, à plus forte raison du danger, il est nécessaire de définir un Seuil de Difficulté, plus ou moins élevé, à même de rendre compte de tous ces éléments.

Résultat

Le participant qui, à la fois, remporte l'opposition et surmonte la difficulté, parvient, selon le cas, à semer le ou les poursuivants ou à rattraper le ou les fugitifs. Quelqu'un qui n'est pas parvenu à surmonter la difficulté a vraisemblablement heurté quelque chose, ce qui implique probablement des

dégâts (dont la gravité dépend de l'ampleur de l'échec, de la vitesse de collision et de la nature de l'environnement) et peut probablement aussi expliquer pourquoi il s'est fait semer ou rattraper. Si personne n'est parvenu à surmonter la difficulté, cela signifie que tout le monde est parti à la faute, aboutissant à une sorte de statu quo. Il est alors nécessaire de résoudre les accidents et collisions qui ont eu lieu en utilisant notamment les Tableaux T7. En cas d'égalité, si les belligérants sont encore en état de le faire, la poursuite peut alors continuer ou reprendre.

Exemple

À bord du Liberty et du Climax, Ziben et Novea ont pris en chasse une navette transorbitale suspecte qui s'approchait d'un peu trop près de la base orbitale martienne de la Fédération. Voyant qu'il avait été repéré par deux Mobile Suits, le pilote de la navette a eu tôt fait de rebrousser chemin et de prendre de la vitesse afin de semer ses poursuivants. Grâce à leurs propulseurs d'appoint Blue Boost doublant leur vitesse maxi, le Climax et le Liberty ont la possibilité de rivaliser avec la petite navette mais leur autonomie est relativement faible : les deux pilotes n'auront qu'un essai pour tenter de rattraper et d'intercepter le fugitif. Les joueurs font leurs jets et obtiennent respectivement 15 et 12 pour Novea et Ziben, en considérant que le bonus +5 donné par leur Blue Boost est annulé par le -5 retranscrivant leur retard initial. Le pilote de la navette obtient quant à lui un 13. Ziben est lâché en cours de poursuite mais Novea pousse son Climax à fond et parvient à rattraper le fuyard juste avant de tomber à court de carburant.

Semi-Expresse

Si l'opposition classique en un seul jet peut paraître un peu trop courte pour gérer une poursuite, même plutôt mineure, il est tout à fait possible de faire durer le plaisir en imposant deux victoires consécutives à chacun des deux camps pour définitivement remporter la confrontation ou encore deux voire trois victoires au total.

Dans le cadre de ce type de poursuite semi-express, il est tout à fait envisageable d'utiliser certaines des options présentées ci-après telles que les prises de risques, la gêne, les sacrifices, etc.

Course-Poursuite

Séquence Majeure

Les poursuites les plus mémorables sont celles qui s'installent sur la durée. Probablement parce qu'elles opposent les principaux protagonistes à un moment crucial et qu'elles revêtent une importance majeure quant à leurs conséquences : une interception peut signifier une capture voire la mort et une évasion peut être synonyme d'occasion définitivement perdue pour appréhender un

personnage en cavale ou récupérer un Mobile Suit qui vient d'être volé.

Il arrive même que les enjeux soient tellement forts que des tirs puissent être échangés. Dans ce cas, il sera nécessaire de combiner ce qui est présenté par la suite avec ce qui est prévu pour le combat à distance dans le **Chapitre 16**.

Seuils d'Intégrité

Dans le cadre d'une course-poursuite, il est nécessaire de définir rapidement pour chacun des participants ce qui sera l'équivalent des Seuils de Vie pour les dommages et les combats : en l'occurrence, les **Seuils d'Intégrité**. Pour ce faire, on prend simplement la valeur de Compétence ou de Capacité majoritairement utilisée (en général Rapidité et Vitesse) pour définir le Seuil Grave et on multiplie cette valeur par deux pour obtenir le Seuil Critique.

L'équivalent des jets de Dommages, appelé jet de **Conséquences**, est défini en prenant un dé à dix faces auquel on ajoute la valeur de Compétence ou de Capacité majoritairement utilisée. Cela donne donc un code de 1D5 pour quelqu'un qui possède une Compétence Rapidité à 5.

Jet de Conséquences = Code de Conséquences

Le résultat du jet constitue les *Conséquences Brutes* subies par la cible. Cette valeur peut être diminuée, si la cible des conséquences possède une ou plusieurs Gênes (cf. infra **Gêner le Poursuivant**).

Situation Initiale

L'avance plus ou moins grande des fugitifs par rapport à leurs poursuivants peut se traduire par une augmentation plus ou moins importante de leur Seuil Grave de base. Inversement, si les poursuivis ont peu de marge, il se peut que le Seuil Grave de leurs adversaires soit plus élevé de 1 à 5 points.

Dans les deux cas, il est nécessaire de calculer à nouveau le Seuil Critique qui est toujours égal au double du Seuil Grave.

Prises de Risques

Pour tenter de s'échapper ou de rattraper une cible, il est généralement possible de prendre des **Risques**. Cela suppose tout de même que l'environnement permette de le faire : raccourcis, itinéraires alternatifs, utiliser la circulation ou la foule... Il s'agit donc d'une manœuvre des plus délicates qui implique, pour celle ou celui qui la tente, de lancer un D10 de moins sur son jet d'Action. C'est donc quelque chose d'impossible à tenter si l'on est diminué de quelque manière que ce soit (personnage gravement blessé ou véhicule endommagé).

Si l'opposition est réussie malgré la prise de risques, cela permet de lancer un D10 supplémentaire lors du jet de Conséquences.

Gêner le Poursuivant

Lorsque c'est possible, le fugitif peut tenter de gêner le ou les poursuivants pour les empêcher de le rattraper. S'il est relativement facile de gêner, alors une **Gêne** légère coûte un malus de 1 sur le jet d'action, une Gêne significative coûte un malus de 2 et ainsi de suite jusqu'à 5. S'il est difficile de gêner, alors tous les malus sont multipliés par deux.

Dans certains cas particuliers, on peut imaginer que le poursuivant puisse aussi gêner le poursuivi. Dans ce cas, les coûts sont identiques aussi bien pour les gênes faciles que difficiles.

Dans le cadre du jet de Conséquences à suivre, la Gêne agit comme une Protection pour celui qui l'a utilisée. Ainsi, une Gêne légère diminue d'un point le résultat du jet de Conséquences et une Gêne significative de deux points, etc.

La valeur de Gêne doit donc être soustraite du résultat du jet de Conséquences (*Conséquences Brutes*) avant que celui-ci ne soit comparé aux Seuils d'Intégrité de l'entité qui subit les conséquences. La différence obtenue constitue les *Conséquences Effectives*.

Gêne Extérieure

Il se peut que l'environnement soit particulièrement piégeux, constituant ainsi une espèce de gêne pour les deux parties. Dans ce cas, cela est géré sous la forme d'un Seuil de Difficulté qui doit être atteint ou dépassé lors du jet d'Action par les différents protagonistes. Si le jet est raté, alors cela signifie que celui ou celle qui s'est loupé est allé tout droit dans le décor ou a heurté quelque chose.

En fonction de l'Ampleur d'Échec et du type d'environnement, les Dommages seront plus ou moins élevés et les Conséquences plus ou moins négatives. Pour la détermination des Dommages, il est possible de consulter les Tableaux T7.

Il est à noter que la prise de risques peut aussi être gérée à ce niveau puisque, pour un environnement donné, un personnage qui prend le risque d'aller le plus vite possible (pour compenser un écart de vitesse de Déplacement par exemple) ou de frôler un obstacle pourra avoir un Seuil de Difficulté augmenté.

Résolution

Comme pour la poursuite expresse, on réalise des jets en opposition entre le ou les fugitifs d'une part et le ou les poursuivants d'autre part. De la même manière, il est possible de fixer un Seuil de Difficulté pour la séquence en cours. Seuil qui doit être dépassé pour éviter un accident. Le vainqueur, qui est celui qui a réussi le meilleur jet de son camp, est alors en mesure de réaliser un jet de Conséquences qui est comparé aux Seuils d'Intégrité du perdant.

– Si les *Conséquences effectives* sont inférieures ou égales à 0, c'est un statut quo : personne ne parvient à prendre l'avantage.

– Si les *Conséquences effectives* sont positives et strictement inférieures au Seuil Grave, le ou les perdants se voient infliger une **Légère**.

– Si les *Conséquences effectives* sont supérieures ou égales au Seuil Grave et strictement inférieures au Seuil Critique, le ou les perdants se voient infliger une **Grave**.

– Si les *Conséquences effectives* sont supérieures ou égales au Seuil Critique, c'est une **Critique** pour le ou les perdants qui sont, selon le cas, rattrapés ou semés.

Si une entité subit plusieurs fois des Conséquences, alors :

– Deux *Légères* donnent une *Grave*,

– Deux *Graves* donnent une *Critique*.

Toute autre combinaison est sans effet.

Sacrifices

Le principe des Sacrifices peut également être utilisé au cours des poursuites, aussi bien en ce qui concerne les éléments constitutifs d'un Mobile Suit (équipements, membres, Systèmes...) ou d'un véhicule que l'utilisation d'un Exploit pour éviter une Critique synonyme de confrontation perdue. On peut en effet imaginer que pour éviter de perdre du terrain ou de se faire rattraper, un pilote choisisse de passer à travers un immeuble en ruine, y laissant au passage un membre, un équipement ou un Système externe. Il faut donc que ce Sacrifice puisse être justifié d'une manière ou d'une autre.

Temps Limité

Il est possible que la poursuite se déroule, pour une raison ou pour une autre, en temps limité, auquel cas si le ou les fugitifs n'ont pas été rattrapés au bout d'un certain temps alors ils auront définitivement fui. Mais on peut également imaginer que s'ils n'ont pas réussi à s'échapper avant la fin d'un compte à rebours, ils n'auront plus la possibilité de le faire car l'ensemble des issues ont été verrouillées dans l'intervalle, par exemple.

De manière similaire, on peut imaginer que ce ne soit pas le temps qui soit limité mais l'espace : si les fugitifs n'ont pas été rattrapés avant qu'ils ne parviennent à rejoindre une zone donnée, possiblement située en dehors de la juridiction des poursuivants, alors ils seront définitivement tirés d'affaire.

Dans tous les cas, il est possible de gérer cette logique de compte à rebours en utilisant un certain nombre de cartes qui vont servir à indiquer le nombre de segments disponibles avant que la poursuite ne s'achève obligatoirement. À chaque segment, on réalise un jet d'opposition entre les fugitifs et les poursuivants et on écarte une carte jusqu'à ce que l'on arrive à la dernière qui indique la fin de la poursuite.

Interception

Être parvenu à rattraper le ou les fugitifs ne veut pas forcément dire que l'on est parvenu à les intercepter, à les bloquer ou à les immobiliser. Il est très probable qu'il soit, en plus, nécessaire de réussir une manœuvre supplémentaire qui est bien souvent du domaine du combat rapproché (cf. **Chapitre 16**).

Si l'interception échoue, il est tout à fait possible que la poursuite reprenne avec un ou des fugitifs qui redescendent au moins d'un cran en ce qui concerne leur niveau d'Intégrité, plus s'ils ont particulièrement bien géré la tentative d'interception. Dans des cas extrêmes, cela peut même être synonyme d'évasion réussie.

Exemple

Ziben, dont l'escouade a été assignée à la protection de New Hattan City, vient de recevoir une alerte concernant l'approche d'un détachement de Mobile Suits hostiles en provenance du Sud. Il prend alors la tête de son peloton et va au-devant de l'ennemi, prêt à en découdre. Après une escarmouche assez courte, les MS ennemis encore debout prennent la fuite. Mais Ziben, bien décidé à leur faire payer leur imprudence, se lance à la poursuite des rescapés et a tôt fait d'en abattre plusieurs. Il repère le mécha du sergent adverse alors que celui-ci s'engouffre dans un étroit canyon. Sans hésiter, Ziben en fait autant et pilote à la limite pour rattraper le fugitif. Les Seuils d'Intégrité de ce dernier, basés sur sa Vitesse, sont égaux à 7 pour le Seuil Grave et 14 pour le Seuil Critique. Afin d'être sûr de remporter le jet en opposition, Ziben engage un Atout (un 8 de Cœur) et obtient 29 au total, ce qui est clairement supérieur au 19 de son adversaire (deux scores eux-mêmes supérieurs à la Difficulté de 15 du canyon). Sur son jet de Conséquences, Ziben obtient un 3, ce qui fait 12 avec sa Vitesse de 9. Il décide alors d'ajouter un Exploit qui s'avère être un 5 de Trèfle : cela fait donc 17, ce qui lui permet d'infliger une Conséquence Critique à son adversaire. Ziben parachève l'interception grâce à un plaquage dont il a le secret. Le sergent ennemi va désormais être obligé d'expliquer à la Fédération ce que son peloton faisait dans le coin...

Autres Oppositions sur la Durée

La procédure de course-poursuite présentée ci-dessus peut être généralisée pour gérer tout type d'oppositions sur la durée entre plusieurs personnages si un simple jet d'opposition classique semble trop léger pour retranscrire la difficulté de la chose ou même la tension qui s'en dégage.

Batailles d'Éloquence

Les discours et les confrontations orales en public peuvent faire partie de ces oppositions sur la durée. Même s'il est en soi déjà intéressant de gérer ça en interprétant au mieux son personnage ou en présentant les arguments forts qui vont être employés pour convaincre l'auditoire ou son interlocuteur, il est envisageable d'utiliser en complément un jet d'Action en opposition puis un jet de Conséquences pour déterminer si un PJ a pris le dessus sur un PNJ ou même sur un autre PJ.

Dans ce cas, c'est la Compétence Charisme qui est utilisée pour le jet d'action et qui va servir de base pour définir les Seuils d'Intégrité.

La Gêne peut notamment consister à introduire des éléments de *pathos* dans son discours en remplacement d'arguments plus rationnels.

La prise de Risques peut correspondre à des attaques personnelles envers son adversaire ou à la révélation de « dossiers » réels ou fictifs concernant son passé. En effet, de telles révélations peuvent, si elles ne passent pas auprès du public, être considérées comme des bassesses ou des calomnies.

Négociations & Marchandages

Dans le même ordre d'idée, dans le cadre de négociations de première importance ou de marchandages portant sur de fortes sommes, il peut être intéressant d'utiliser le principe de l'opposition sur la durée afin de montrer que les discussions sont complexes et par voie de fait, longues et animées. Ici encore, c'est la Compétence Charisme qui est utilisée pour le jet d'action et qui va servir de base pour définir les Seuils d'Intégrité.

La Gêne peut, entre autres, consister à invoquer des faiblesses dans les contreparties ou les produits et services proposés par la partie adverse.

La prise de Risques peut être symbolisée par l'ajout de bonus plus ou moins fondés voire farfelus à l'offre qui est faite afin de faire basculer la décision dans un sens favorable.

Épreuves de Force

Si cela se justifie par des enjeux importants pour les PJ ou pour se donner la possibilité de retranscrire un affrontement relativement long, il est tout à fait envisageable de traiter des épreuves de force de type bras de fer et assimilés en utilisant les oppositions sur la durée.

Dans ce cas, ce sont la Compétence Force ou la Capacité Vitesse qui sont utilisées à la fois pour résoudre l'action et définir les Seuils d'Intégrité.

La Gêne peut consister à tenter de déconcentrer l'adversaire par différents moyens, en admettant que cela soit possible. Dans un genre légèrement différent, la prise de Risques peut consister à provoquer l'adversaire pendant la confrontation afin de l'exaspérer et lui faire commettre des erreurs.

18 Expérience – Progression

Évolution des Personnages

Au cours des nombreuses péripéties qu'ils vont être amenés à vivre, en accomplissant nombre de missions délicates et en réalisant des tours de force, les personnages vont engranger de l'expérience tant en ce qui concerne leurs Facultés de pilote que leurs diverses Compétences leur servant en dehors de leurs Mobile Suits. Cette expérience durement acquise va leur permettre de s'améliorer afin d'être encore plus performants face à une adversité qui sera, n'en doutons pas, elle aussi de plus en plus relevée. Au point qu'il ne sera certainement pas vain d'effectuer aussi quelques entraînements dans le simulateur pour acquérir de nouvelles techniques qui pourraient bien faire la différence lors des affrontements les plus serrés.

Rétributions

Accomplissements

En fonction des choix du meneur de jeu par rapport au déroulement de sa campagne, plusieurs vitesses de progression sont envisageables pour les PJ. Dans le cadre d'une **progression normale**, si les personnages remplissent 100% des objectifs fixés pour le scénario joué ou pour la séance écoulée (objectifs principal et secondaires), alors ils reçoivent 100 XP (Points d'Expérience). Par conséquent, s'ils n'ont accompli que 80% des objectifs, alors ils ne récupèrent que 80 XP.

Si l'on fait le choix d'opter pour une **progression rapide** voire **expresse**, cela permet alors de récupérer entre 150 et 200 XP par séance alors qu'une progression plus **mesurée** ne permet d'obtenir que 50 ou 75 XP. Enfin, une progression délibérément **lente**, à même de retranscrire une quasi-absence de progression, n'accorderait alors que 20 ou 25 XP au maximum en fin de mission.

Entraînements de Pilotes

L'entraînement des pilotes de Mobile Suit passe notamment par la réalisation régulière de missions en simulateur de combat. Ce dernier offre le choix entre deux grands types de missions : les missions d'**apprentissage** qui permettent d'acquérir de nouveaux Talents (cf. infra **Talents**) et les missions d'**entraînement** qui permettent de gagner des XP supplémentaires. De base, avec un simulateur de type *Battle Theater* en version 2.0, ces missions rapportent 20 XP lorsqu'elles sont menées à bien, ce qui implique que l'ensemble des objectifs soient validés. Suite à une mise à jour mineure 2.1, cela rapporte 21 XP et un upgrade majeur en 3.0 permet d'empocher 30 XP.

Autres Entraînements

Il est également possible pour les personnages de suivre d'autres types d'entraînements, en particulier au cours des longs voyages à travers le Système solaire qui peuvent s'étendre sur plusieurs jours voire quelques semaines. Il peut s'agir d'entraînements au tir, au combat rapproché, des exercices physiques axés sur la force ou l'endurance ou encore d'enseignements théoriques et/ou pratiques concernant divers domaines techniques (mécanique, électronique, informatique...). Pour ce faire, il est indispensable de disposer des installations appropriées ainsi que d'un ou plusieurs instructeurs suffisamment qualifiés.

Dans ce cas, les augmentations se font directement au niveau des Compétences et permettent de bénéficier, pour un novice (score strictement inférieur à 5), d'un +1 dans le cadre d'un stage d'une semaine complète (5 journées standard), qui peut être fractionné en fonction de la disponibilité du personnage qui le suit.

Pour un personnage confirmé (Compétence supérieure ou égale à 5), le stage devra durer deux semaines pour rapporter un +1, trois semaines dans le cas d'un personnage aguerri (score supérieur ou égal à 10) et quatre semaines pour un expert (Compétence supérieure ou égale à 15).

Passions

Suite aux différents événements qui ont pu jaloner une séance, il est également possible de faire évoluer les Passions en fin de session. Cela ne coûte aucun Point d'Expérience et cela peut même en rapporter (cf. ci-dessous). Ainsi, si cela se justifie par rapport à ce qui est arrivé à un personnage ou aux décisions qu'il a été amené à prendre, il est tout à fait possible de créer une ou plusieurs nouvelles Passions, d'en faire évoluer une, en la reformulant, ou même d'en supprimer une qui n'a plus lieu d'être. Toute création, évolution ou suppression doit se faire en accord avec le meneur de jeu et doit s'ancrer dans un ou plusieurs événements forts qui ont jalonné la partie (et même les précédentes s'il y a lieu) et qui permettent donc de justifier ce changement majeur.

S'il entérine ces évolutions concernant les transformations et suppressions de Passions, le meneur est invité à les rétribuer en offrant de 10 à 20 XP aux personnages concernés en fonction des situations de jeu que cela a contribué à susciter. En particulier, la révélation de l'existence d'une Passion auparavant secrète peut donner lieu à une telle rétribution.

À la suite d'une suppression, qu'il s'agisse d'un accomplissement de la Passion ou d'un renoncement de la part du personnage qui peut avoir changé d'avis (éventuellement après avoir été convaincu par un de ses coéquipiers ou à la suite d'un événement

marquant), il est fortement conseillé d'en créer une nouvelle, en accord avec son évolution personnelle, afin que le PJ puisse continuer à s'exprimer pleinement au cours des futures parties.

Dépenses

Une fois les précieux XP récupérés, il va être possible de les dépenser pour améliorer des caractéristiques existantes (Compétences, Constitution, Facultés et Affinités) ou pour acheter de nouvelles techniques (Talents et Dons). La dépense des XP doit se faire juste après la distribution, généralement lors de l'interlude entre deux séances. Il n'est cependant pas obligatoire de tous les dépenser. Il est donc possible d'en garder de côté et même, dans certains cas, de les thésauriser (cf. infra *Thésaurisation*).

Compétences

Afin d'augmenter d'un point la valeur d'une Compétence, il est nécessaire de dépenser un nombre d'XP égal à : **10 + valeur visée**. À titre d'exemple, passer la valeur d'une Compétence de 0 à 1 coûte 11 XP. Passer une Compétence de 0 à 5, implique de l'augmenter successivement à une valeur de 1 puis à 2, à 3 et ainsi de suite jusqu'à 5, ce qui coûte un total de 65 XP, qui peuvent être dépensés en une ou plusieurs fois.

Constitution

Dans le but d'augmenter d'un point la valeur de Constitution, il est nécessaire de dépenser un nombre d'XP égal à la **valeur visée multipliée par deux**. Pour augmenter sa Constitution d'un deuxième point supplémentaire, il faut avoir une Endurance supérieure ou égale à 5. Pour un troisième point, il faut qu'elle soit supérieure à 10 et ainsi de suite. Par exemple, pour passer une Constitution qui vaut à l'origine 11 à 12, cela coûte 24 XP (sans que l'on n'ait besoin de s'inquiéter du score d'Endurance). Par la suite, pour passer de 12 à 13, il faut avoir une Endurance qui soit au minimum égale à 5 et dépenser 26 XP.

Niveau de Pilote

Afin de passer au Niveau supérieur, il est nécessaire de dépenser un nombre d'XP égal au **Niveau visé multiplié par 50**. À titre d'exemple, pour passer au Niveau 2 pour un pilote de Niveau 1, il faut dépenser 100 XP. Puis pour passer au Niveau 3, il faut dépenser 150 XP et ainsi de suite.

Affinités

Il est possible d'augmenter son Affinité avec son ou ses Mobile Suits de prédilection en dépensant des XP. Une augmentation de 5% de l'Affinité avec un MS donné coûte 10 XP jusqu'à 50% puis 20 XP par tranche de 5% au-delà de 50%. Pour passer de 0% à 10% d'Affinité avec un nouveau Mobile Suit, il est ainsi nécessaire de dépenser 20 XP. Afin d'augmenter son Affinité de 50 à 60% avec un MS que l'on pratique depuis longtemps, cela coûte 40 XP.

Talents

Coût

Il est possible d'acquérir tout un ensemble de Talents de pilote à différents tarifs dès lors que ceux-ci sont disponibles. Afin de rendre un Talent disponible à l'achat, il est nécessaire de mener à bien l'une des **missions d'apprentissage** dans le simulateur de combat, le fameux *Battle Theater* de Yajima Corporation. Les scénarios générés dans le simulateur permettent d'acquérir de nouvelles notions, techniques, tactiques et stratégiques à même d'être réutilisées sur le terrain si elles ont été bien assimilées au préalable en environnement virtuel, ce qui nécessite donc de réussir la mission. Le coût en XP d'un Talent de Niveau N est égal à **N multiplié par 10**. À titre d'exemple, pour faire l'acquisition d'un Talent de Niveau 2, il faut dépenser 20 XP.

Restrictions

Il n'est possible de faire l'acquisition d'un Talent de Niveau N que si l'on possède un Niveau de pilote supérieur ou égal à N. Un pilote de Niveau 3 peut donc apprendre des Talents de Niveaux 1, 2 ou 3. Par ailleurs, la limite du nombre de Talents que l'on peut posséder est égale au Niveau du pilote en dehors des Talents dits gratuits (ceux de Niveau 0, les Talents de Convergence et d'Excellence et les Talents Spéciaux). Un pilote de Niveau 4 peut donc posséder au maximum quatre Talents non gratuits. Ceux-ci peuvent être librement répartis entre les Talents de Niveaux 1 à 4. Enfin, un pilote doit sélectionner en priorité un Talent qui correspond à sa meilleure Faculté ou, éventuellement, à sa deuxième meilleure Faculté dans la mesure où il ne dépasse pas le nombre de Talents qu'il possède dans sa meilleure Faculté. Cela s'applique de manière identique si le pilote possède deux ou trois Facultés à égalité derrière sa meilleure Faculté. Sauf exceptions (clairement indiquées), chacun des Talents ne peut être pris qu'une seule fois.

Missions

Afin d'acquérir un Talent, il est nécessaire de réussir une mission d'apprentissage dans le simulateur. Celle-ci peut être réalisée avec d'autres pilotes qui peuvent eux-mêmes vouloir la réussir dans le but d'acquérir d'autres Talents ou de l'expérience (mission d'entraînement).

La mission en question peut présenter une difficulté plus ou moins élevée en fonction du Talent que le pilote tente d'acquérir : un Talent d'un niveau inférieur au sien correspond à une mission facile (le MS ne doit pas être détruit ou recevoir un Ippon) ; si le niveau est égal au sien alors la difficulté est normale (3 Sacrifices maximum *ou* Yuko maximum) ; s'il s'agit d'un Talent de Convergence alors la mission est bien souvent difficile (3 Sacrifices maximum *et* Yuko maximum) voire très difficile (1 Sacrifice maximum *et* Yuko maximum) tant que l'on n'a pas atteint la Convergence suivante.

Dons

Dans le même ordre d'idée, il est possible d'acquérir de nouveaux Dons, en plus de celui dont on dispose au départ. Les **Dons Usuels** coûtent chacun 20 XP et nécessitent de posséder un score supérieur ou égal à 5 dans la ou les Compétences associées au Don en question. Les **Dons Avancés** coûtent, quant à eux, 50 XP, et requièrent un score de 10 dans la principale Compétence associée et, surtout, nécessitent obligatoirement un temps d'apprentissage relativement long pouvant s'étaler sur plusieurs semaines ou plusieurs mois. L'apprentissage en question doit être suivi dans un établissement spécialisé ou dispensé par un formateur.

Passage de Niveau

Lorsqu'un joueur dépense des XP pour augmenter le Niveau de pilote de son personnage, ce dernier bénéficie d'augmentations de ses Facultés ainsi que de son quota d'Atouts et d'Exploits.

Facultés

Au cours d'un passage de Niveau, le joueur a la possibilité de répartir 5 Points entre ses Facultés en fonction de leurs valeurs actuelles. Deux points sont imposés et trois points sont libres :

- 2 Points imposés : 1 sur la meilleure Faculté et 1 sur la deuxième meilleure (en cas d'égalité, au choix).
- 3 Points libres : ils peuvent être répartis sur n'importe quelle Faculté mais dans la limite d'une augmentation globale de 2 Points au maximum sur même une Faculté.

Il est donc possible, dans une certaine mesure, de faire évoluer son pilote vers une direction différente par rapport à sa classe d'origine mais cela peut prendre pas mal de temps. En cas d'évolution

divergente par rapport aux valeurs de départ, il est alors possible de modifier l'intitulé de la classe afin de refléter ce changement.

À partir du passage au Niveau 6, le joueur répartit 4 Points entre les Facultés : 2 imposés et 2 libres avec toujours une limite maxi de 2 Points sur une même Faculté. À partir du passage au Niveau 11, il peut répartir 3 Points : 1 imposé et 2 libres. Et ainsi de suite pour les Niveaux 16 (1 imposé et 1 libre) et 21 (1 libre).

Atouts & Exploits

Au cours d'un passage de Niveau, le joueur a la possibilité d'acquérir 1 Atout *ou* 1 Exploit supplémentaire au choix. Il n'est pas possible de renoncer à cet Atout ou à cet Exploit pour bénéficier d'une augmentation d'1 Point dans une Faculté sauf si le pilote dispose d'un Talent spécifique l'y autorisant.

Talents de Pilotes

Généralités

Voici la liste des Talents de pilotes disponibles dans le package de base proposé par les simulateurs faisant tourner *Battle Theater* 2.0, c'est-à-dire incorporant le Training Pack livré avec le logiciel, appelé le *Starter Pack* par la Yajima Corporation qui peut parfois être complété par le *Basic Pack*. D'autres training packs peuvent être achetés afin d'ajouter de nouveaux Talents plus complexes à maîtriser ou plus spécialisés. C'est notamment le cas du *Technical Pack*, de l'*Advanced Pack* et du *Meister Pack* qui proposent un ensemble de Talents commençant respectivement aux Niveaux 2, 3 et 5.

Talents de Base

Les Talents de Niveau 0 sont gratuits et totalement maîtrisés par tous les pilotes de Niveau 1. Les pilotes de Niveau 0 maîtrisent au minimum les Talents **Armes Classiques** et **Synchronisation**. Ils peuvent donc être amenés à apprendre un ou plusieurs des deux autres Talents de base au cours de leur formation initiale avant de pouvoir passer Niveau 1 étant donné que c'est un prérequis indispensable.

Talents de Convergence

Disponibles à partir du Niveau 3, et ce tous les trois niveaux, les Talents de Convergence nécessitent pour être acquis que tous les prérequis soient remplis, c'est-à-dire posséder un certain nombre de Talents des niveaux précédents, et de réussir la mission d'apprentissage du *Battle Theater*. Ils sont gratuits dans le sens où ils ne coûtent pas d'XP et où ils n'interviennent pas dans le calcul de la limite du nombre de Talents.

Talents d'Excellence

Disponibles à partir du Niveau 5, et ce tous les cinq niveaux, les Talents d'Excellence nécessitent pour être déblocués que l'on fasse l'acquisition du Talent de déblocage correspondant, en l'occurrence le Talent **Meister** au Niveau 5. Il n'est alors possible de sélectionner qu'un seul Talent d'Excellence, qui correspond dès lors à une spécialisation du pilote dans un domaine bien particulier. Ce Talent ne coûte pas d'XP et n'intervient pas dans le décompte du nombre maximal de Talents que l'on est en droit de posséder.

Talents Intégrateurs

Les Talents Intégrateurs sont payants mais englobent leur(s) prédécesseur(s) quasiment identiques mais moins performants. Les obtenir nécessite donc de posséder le prédécesseur mais une fois celui-ci intégré, il ne compte plus dans le calcul de la limite du nombre de Talents. C'est par exemple le cas d'Arme de Prédilection +2 qui est Intégrateur d'Arme de Prédilection +1. Une fois acquis, les deux Talents comptent pour un seul. Par la suite, si l'on fait l'acquisition d'Arme de Prédilection +3, ce dernier intègre les deux précédents. Les Talents fonctionnant de cette manière possèdent une balise [Intégrable] ou [Intégrateur] à la suite de leur description.

Niveau 0

Toutes Facultés

Armes Classiques : utiliser les armes des familles *Saber*, *Dagger*, *Rifle* et *Handgun*.

Détermination : défausser un Atout pour piocher un Exploit, le MJ pioche alors une carte Bonus.

Incrévable : dépenser un Exploit pour transformer un S1/S2 en Sacrifice S3.

Synchronisation : réaliser une Synchro Consciente ou Émotionnelle avec son Mobile Suit.

Niveau 1

Contrôle

Arme de Prédilection +1 (Beam Rifle) : donne un bonus de +1 au jet de Capacité avec un Beam Rifle ou assimilé. [Intégrable]

Arme de Prédilection +1 (Beam Saber) : donne un bonus de +1 au jet de Capacité avec un Beam Saber ou assimilé. [Intégrable]

Coup Précis : Dommages augmentés de +1 avec les armes de contact (Beam Saber et Beam Dagger). [Intégrable]

Défenseur Attentif : permet de bénéficier d'une Protection +1 avec le Bouclier. [Intégrable]

Feu Follet : si le Mobile Suit n'utilise pas de Bouclier, cela permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur l'Esquive Naturelle et les jets d'esquive.

Maîtrise

Adversaire Persévérant : défausser un Atout permet de relancer un dé lors d'un jet de Capacité ou de Dommages. C'est le second résultat qui compte.

As des As : l'As vaut 15 par défaut. Il permet toujours de récupérer un Atout ou un Exploit en ne valant que 1.

Concentration Intense : défausser un Exploit permet d'obtenir une Synchro un cran au-dessus (au mieux Bonne) ainsi qu'un Atout supplémentaire.

Pilote Appliqué : les petites cartes (2, 3 et 4) valent 5 au lieu de leur valeur faciale.

Tireur Précis : permet de relancer les jets de Tir Visé. C'est le second jet qui compte.

Empathie

Acharnement Névrotique : permet de bénéficier d'un Bonus de +2 aux jets de Dommages lorsque l'on utilise un Exploit.

Agressivité Contrôlée : les Atouts et Exploits de Pique permettent de bénéficier d'un Bonus de +2 sur les jets aussi bien pour les Actions que pour les Dommages et Conséquences.

Aide Providentielle : permet de donner un Exploit qui vient d'être récupéré (As, Dame, Détermination...) à un autre pilote situé à proximité (moins de 200 mètres).

Osmose Émotionnelle : permet de relancer un jet de Synchronisation Émotionnelle. C'est le second jet qui compte.

Synchronisation Efficace : permet de piocher un Atout supplémentaire après une Synchro réussie (au minimum Correcte). Il faut alors en défausser un. [Intégrable]

Instinct

Anguille Vivace : bénéficier d'un bonus de +1 sur l'Esquive Naturelle et tous les jets d'esquive.

Coup de Poker : permet de jouer un Exploit comme Atout.

Réflexes Exacerbés : permet de relancer les jets d'Initiative (Réflexes). C'est le second jet qui compte.

Saillie Imprévisible : au moment de jouer un Exploit, permet de défausser l'Exploit de son choix et piocher une carte qui est immédiatement jouée comme Exploit.

Synchronisation Instinctive : permet de réaliser une Synchro Instinctive qui consiste à lancer un D100 et à ajouter trois fois la valeur d'Instinct ainsi que l'Affinité au résultat.

Niveau 2

Toutes Facultés

Synchronisation Additive : se synchroniser en utilisant les quatre Facultés en même temps : on les ajoute toutes au jet de D100M ainsi que l'Affinité.

Contrôle

Arme de Prédilection +2 (Beam Rifle) : donne un bonus de +2 au jet de Capacité avec un Beam Rifle ou assimilé. [Intégrateur]

Arme de Prédilection +2 (Beam Saber) : donne un bonus de +2 au jet de Capacité avec un Beam Saber ou assimilé. [Intégrateur]

Osmose Consciente : permet de relancer un jet de Synchronisation Consciente. C'est le second jet qui compte.

Roi de la Guerre : les Rois valent 15. Ils permettent toujours de récupérer un Atout.

Synchronisme Stable : les Synchronisations Supérieures n'ont pas besoin d'être confirmées par un second jet.

Maîtrise

Coup Tournoyant : permet de frapper les adversaires environnants au corps à corps à l'aide d'un unique coup semi-circulaire avec une arme de contact longue (type Beam Saber). [Intégrable]

Dernier Rempart : permet d'utiliser les Atouts en Protection face aux Dommages Bruts. Les Figures valent 10 mais n'offrent pas de possibilités supplémentaires. L'As vaut obligatoirement 11.

Synchronisation Maîtrisée : permet de réaliser une Synchro Maîtrisée qui consiste à lancer un D100M en ayant la possibilité de relancer la valeur la plus faible des deux dés sauf en cas de double. On ajoute alors la valeur de Maîtrise et l'Affinité au résultat.

Tireur Chevronné : permet de relancer les jets de Tir Direct. C'est le second jet qui compte.

Vraie Polyvalence : permet de transformer deux Atouts en un Exploit. À tout moment le joueur peut défausser deux Atouts pour tirer un Exploit supplémentaire. [Intégrable]

Empathie

Affinités Rapides : doubler les points d'Affinité obtenus lors de dépenses d'XP.

Conseil Astucieux : cette Action Principale immanquable (pas de jet) permet de transférer un Exploit à un allié à proximité (à moins de 20 mètres) tout en récupérant un Atout de la pioche.

Derniers Retranchements : perdre volontairement 5% d'Affinité avec son Mobile Suit permet de piocher un Atout et un Exploit.

Risque Calculé : obtenir un bonus de +5 dans le cadre d'un Tir Risqué.

Synchronisation Performante : piocher deux cartes Atouts supplémentaires après une Synchro réussie (au minimum Correcte), il faut alors en défausser deux. [Intégrateur]

Instinct

Attaquant Résolu : si, au cours d'un jet de Dommages, le résultat obtenu avec le ou les dés est

inférieur ou égal à la valeur de l'Exploit posé, il est alors possible de piocher un nouvel Exploit.

Chance Insolente : en plus de représenter n'importe quelle carte (avec ses effets associés), le Joker dévoilé permet de piocher un Exploit.

Charge Brutale : lors d'une Charge, en plus du bonus de +5 sur le jet d'Attaque, le pilote bénéficie d'un bonus de +5 sur le jet de Dommages.

Intuition Gagnante : permet de prendre connaissance de l'un de ses Exploits juste après une Synchronisation réussie (au moins *Bonne*).

Manœuvre Audacieuse : défausser un Atout permet de remplacer le résultat de l'un de ses dés par la valeur faciale d'une carte tirée de la pioche. L'As vaut 1, les Figures et les Jokers valent 10, sans effet supplémentaire.

Niveau 3

Toutes Facultés

Attaque Spéciale : lors d'une attaque, permet de bénéficier d'un bonus de +5 sur les Atouts et les Exploits d'une enseigne donnée (hors Figures). L'enseigne doit être choisie définitivement. L'attaque doit être nommée. Il faut choisir s'il s'agit d'une attaque à distance ou au corps à corps. Ce talent peut être pris plusieurs fois mais il faut choisir une enseigne différente à chaque fois.

Contrôle

Armes Spéciales : permet d'utiliser les armes spéciales d'une famille donnée en bénéficiant de leur bonus. Ce talent peut être pris plusieurs fois.

Coup d'Orfèvre : Dommages augmentés de +2 avec les armes de contact (Beam Saber et Beam Dagger). [Intégrateur]

Défenseur Acharné : bénéficier d'une Protection +2 avec le Bouclier. [Intégrateur]

Œil de Lynx : bénéficier d'un bonus de +5 aux jets faisant intervenir la Détection.

Réflexes Aiguisés : bénéficier d'un bonus de +5 sur les jets d'Initiative (Réflexes).

Maîtrise

Anticipation Calculée : défausser un Atout permet d'anticiper son Action sans subir de malus.

Duelliste Émérite : permet de relancer les jets d'Attaque. C'est le second jet qui compte.

Prestation Maîtrisée : permet de poser un Atout après un jet de Capacité mais seulement si aucun Atout n'a été posé avant le jet.

Sacrifices Répartis : les Sacrifices S2 et S3 peuvent être réalisés à l'aide de plusieurs Sacrifices S1 et S2 dont la somme doit être au moins égale au sacrifice global.

Tireur d'Élite : bénéficier d'un bonus de +5 sur les tirs à longue distance (LP ou plus).

Empathie

Encaisseur Né : dépenser un Atout permet de diminuer d'un niveau les dégâts infligés par un adversaire. Un *Yuko* ne fait plus rien, un *Waza-ari* devient un *Yuko*, etc.

Pilote Passionné : les 10 peuvent être considérés comme des Dames.

Synchronisation Empathique : permet de réaliser une Synchro Empathique qui consiste à lancer un D100M auquel on ajoute deux fois la valeur d'Empathie et deux fois l'Affinité.

Tir Groupé : permet, en retardant ou en anticipant son action et en défaussant un Atout, de tirer exactement en même temps qu'un allié. Si les deux tirs font mouche, alors les Dommages Bruts s'additionnent. En cas de Prouesse, c'est le personnage ayant utilisé Tir Groupé qui récupère les récompenses ou choisit de les attribuer.

Veuve Noire : les Dames valent 15. Elles permettent toujours de récupérer un Exploit en exprimant une Passion.

Instinct

Esquive Instinctive : permet d'utiliser un Atout en complément de l'Esquive Naturelle. Il est joué classiquement face cachée puis révélé une fois le jet d'attaque réalisé. L'effet perdure sur le reste du Tour en cours.

Explosivité Déchaînée : en Synchronisation Supérieure, le 10 et le 9 sont explosifs.

Guerrier Sanguinaire : permet de poser deux Exploits en même temps mais obligatoirement avant le jet de Dommages. Ils peuvent être retournés aussitôt. Les valeurs des deux Exploits sont ajoutées au jet de Dommages.

Impact Déstabilisant : permet de remplacer un Exploit qui vient juste d'être joué par une carte tirée de la pioche. L'Exploit d'origine est défaussé et c'est donc la carte piochée qui est utilisée comme Exploit.

Troisième Œil : une attaque dans le dos est considérée comme étant de face. Les valeurs et jets d'esquive ne sont pas divisés par deux. Le bouclier ne peut cependant pas être utilisé.

Convergence 1-3

Contrôle

Aux Aguets : même dans le cadre d'une attaque surprise, il est possible d'esquiver mais sans utiliser le bouclier.

Prérequis : Feu Follet, Réflexes Aiguës.

Maîtrise

Double Détente : les tirs instinctifs n'ont plus qu'un malus de -5 au lieu d'être divisés par deux.

Prérequis : Tireur Précis, Tireur Chevronné, Tireur d'Élite.

Empathie

Générosité Légendaire : cette Action Principale qui dure un Tour permet de donner tous ses Exploits (au minimum deux) à un ou plusieurs pilotes et de récupérer un Exploit et un Atout.

Prérequis : Aide Providentielle, Conseil Astucieux.

Instinct

Attaque Fracassante : permet, lorsque l'on pose un Exploit après un jet de Dommages, de tirer aussitôt une carte et de l'ajouter comme deuxième Exploit. On fait alors la somme du jet et du meilleur des deux Exploits posés. On applique les effets des deux Exploits.

Prérequis : Saillie Imprévisible, Attaquant Résolu, Guerrier Sanguinaire.

Niveau 4

Toutes Facultés

Cri du Cœur : permet de bénéficier d'un bonus de +1 sur une Attaque Spéciale ou une Super Attaque lorsqu'on la nomme à haute voix au moment de la déclencher. [Intégrable]

Double Synchronisation : permet de se synchroniser avec chacun de ses hémisphères cérébraux en réalisant deux jets : un de Synchro Consciente et un de Synchro Émotionnelle. Les dés de Capacités sont déterminés par la meilleure des deux Synchros. Le pilote bénéficie des bonus d'Atouts des deux Synchros.

Contrôle

Arme de Prédilection +3 (Beam Rifle) : donne un bonus de +3 au jet de Capacité avec un Beam Rifle ou assimilé. [Intégrateur]

Arme de Prédilection +3 (Beam Saber) : donne un bonus de +3 au jet de Capacité avec un Beam Saber ou assimilé. [Intégrateur]

Éclaireur Discret : bénéficier d'un bonus +5 aux jets faisant intervenir la Furtivité.

Esquive Mobile : l'Esquive Naturelle et les jets d'esquive peuvent être basés sur la Capacité Vitesse.

Pilote Aguerri : permet de prendre connaissance de l'un de ses Exploits à chaque fois qu'on en joue un, en complément d'un jet de Dommages / de Conséquences ou en Sacrifice S3 (Incrévable).

Synchronisation Contrôlée : permet de réaliser une Synchro Contrôlée qui consiste à lancer un D100M+ qui permet de relancer tous les zéros, auquel on ajoute deux fois la valeur de Contrôle et l'Affinité.

Maîtrise

Artiste Martial : permet de lancer 1D10 supplémentaire pour les jets de Dommages lorsque l'on assène des coups avec ses pieds et ses poings.

Dur au Mal : les Sacrifices S1 peuvent être utilisés comme des S2.

Loser Magnifique : les 2 valent désormais 12 aussi bien chez les Atouts que chez les Exploits.

Préparation Patient : le deuxième tour de visée permet de récupérer un bonus supplémentaire de +5 pour monter à +10.

Parfaite Polyvalence : permet de transformer deux Atouts en un Exploit ou deux Exploits en un Atout : à tout moment, le joueur peut défausser deux Atouts ou deux Exploits pour tirer respectivement un Exploit ou un Atout supplémentaire. [Intégrateur]

Empathie

Affinité Durable : le pilote ne perd de l'Affinité avec son Mobile Suit que s'il consent à 5 Sacrifices internes (hors équipement et systèmes externes).

Désynchronisation Efficace : permet de conserver un Atout de plus dans le cadre d'une Désynchro réussie (au minimum Correcte).

Esprit d'Équipe : permet à tout moment de mettre tous ses Exploits faces visibles au milieu de la table. Ils sont partagés avec l'ensemble des membres de l'équipe qui peuvent dès lors les utiliser comme s'il s'agissait des leurs. Une fois partagés, ils ne peuvent plus être récupérés par le personnage qui les a mis au centre.

Soutien Moral : défausser un Atout ou un Exploit permet à un allié de tirer respectivement un Atout ou un Exploit supplémentaire dans la pioche. C'est une Action Principale qui dure un Tour. Il faut être en mesure de pouvoir communiquer avec l'allié en question (radio, laser link, contact...).

Synchronisation Remarquable : piocher trois cartes Atouts supplémentaires après une Synchro réussie (au minimum Correcte), il faut alors en défausser deux. [Intégrateur]

Instinct

Bonne Étoile : sur les jets de Capacité, il est possible de relancer tous les 1.

Botte Secrète : au cours d'un jet de Capacité, au lieu de jouer directement un de ses Atouts, le pilote défausse un Atout et tire une carte du paquet pour la jouer immédiatement à la place en tant qu'Atout. Il a la possibilité de prendre connaissance de la carte tirée mais doit la jouer aussitôt.

Confiance Extrême : lors d'un jet de Capacité, si l'un des D10 affiche un 10, le joueur a la possibilité de ne pas conserver ce résultat et de le relancer en échange de la récupération d'un Atout supplémentaire.

Homme à Tout Faire : les Valets valent 15. Ils permettent toujours de faire transiter un Atout vers les Exploits ou un Exploit vers les Atouts.

Pilote Sélectif : permet de défausser deux Atouts pour en piocher un nouveau. Peut être utilisé à tout moment.

Niveau 5

Toutes Facultés

Meister : permet de sélectionner un des Talents d'Excellence de Meister.

Contrôle

Armes Exotiques : permet d'utiliser les armes exotiques d'une famille donnée en bénéficiant de leurs avantages. Ce talent peut être pris plusieurs fois.

Coup Cinglant : permet de poser un Exploit face visible avant le jet de Dommages. Il reste possible d'en poser un autre après le jet de Dommages. On fait alors la somme du jet et du meilleur des deux Exploits posés. On applique l'effet de l'Exploit conservé.

Défenseur Implacable : bénéficier d'une Protection +3 avec le Bouclier. [Intégrateur]

Dur à Cuire : le pilote bénéficie d'un bonus de Protection +2 sur son Bouclier lorsque son Mobile Suit est en *Waza-ari*.

Violence sans Entraves : permet d'ignorer toutes les Protections de l'adversaire en défaussant un Atout ou un Exploit au cours d'un jet de Dommages.

Maîtrise

Coup Rotatif : permet de frapper tous les adversaires environnants au corps à corps à l'aide d'un unique coup circulaire avec une arme de contact longue (type Beam Saber). [Intégrateur]

Esquive Agile : l'Esquive Naturelle et les jets d'esquive peuvent être basés sur la Capacité Agilité.

Pilote Éclectique : permet de posséder un Talent de plus par tranche de trois Niveaux. [Intégrable]

Sang-Froid : le pilote peut remplacer à tout moment un des deux dés de son jet de Capacité par une de ses cartes Atout ou Exploit. Ce n'est pas incompatible avec l'utilisation d'un Atout. Dans ce cas, les figures valent uniquement 10 et l'As vaut 11.

Vivacité Féline : permet d'utiliser deux armes de contact courtes en simultané comme s'il s'agissait d'une arme unique et d'additionner les Dommages Bruts des deux armes.

Empathie

Animal-Totem : le personnage s'identifie fortement à un animal réel ou fantastique et nomme (ou renomme) ses Attaques Spéciales et Super Attaques en accord avec l'animal choisi. Cela permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur les attaques en question.

Atomes Crochus : le pourcentage d'Affinité avec le Mobile Suit est doublé pour les jets de Synchro et de Désynchro.

Combattant Enragé : bénéficier d'un bonus +5 sur les Dommages lorsque l'on n'a plus d'Exploit.

Esquive Protectrice : l'Esquive Naturelle et les jets d'esquive peuvent être basés sur la Capacité Protection.

Misogyne Enragé / Misandre Enragée : bénéficier d'un bonus de Dommages +5 lorsque le pilote adverse est clairement identifié comme étant une femme / un homme.

Instinct

Agressivité Incontrôlée : les Figures de Pique valent 2 au lieu de 10 (et conservent leurs effets), les autres cartes de Pique valent toutes 10 à l'exception de l'As de Pique.

Combattant Impétueux : permet d'effectuer un second tirage d'Atouts après la Synchronisation si le premier n'a pas donné satisfaction : un Atout peut être conservé, les autres sont défaussés et un deuxième tirage est effectué. Le deuxième tirage est définitif.

Coup de Jarnac : permet, lors d'une opposition, juste avant que les Atouts ne soient révélés de les intervertir : l'Atout de l'adversaire devient celui du PJ et inversement.

Impact Chanceux : permet de relancer un des dés utilisés pour déterminer les Dommages Bruts. C'est le second résultat qui compte.

Présage Mortel : un 4 sur un Exploit permet d'infliger au minimum un Waza-ari à l'adversaire, quelle que soit la valeur finale du jet de Dommages.

Excellence – Meister

Toutes Facultés

Coup d'Éclat : permet d'utiliser les Talents, les Systèmes et les équipements se déclenchant ou s'activant sur un *Burst*. Il est possible de remplir sa jauge de *Burst* avec un Atout au lieu de le jouer classiquement au cours d'un jet de Capacité.

Pilotage Harmonieux : permet d'utiliser les Talents et les Systèmes se déclenchant ou s'activant grâce à une *IsoSynchro* en dépensant un Atout.

Préparation sans Faille : permet de tirer un nombre d'Atouts deux fois supérieur à celui calculé après la *Synchro*, de tous les regarder, d'en garder la moitié et de défausser les autres.

Soutien Indéfectible : permet de jouer des Atouts et des Exploits en tant que *Boost* sur les autres pilotes. Dès que l'on joue un Atout ou un Exploit, il est possible de placer un *Boost* équivalent tiré de la pioche sur un coéquipier. Il devra être utilisé dès sa prochaine action ou sera perdu.

Niveau 6

Toutes Facultés

Cri de Guerre : permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur une Attaque Spéciale ou une Super Attaque lorsqu'on la nomme à haute voix au moment de la déclencher. [Intégrateur]

Super Attaque : lors d'une attaque, permet de bénéficier d'un bonus de +10 sur les Atouts et les Exploits d'un chiffre donné ou d'une Figure donnée. Le

chiffre ou la Figure doit être choisi définitivement. L'attaque doit être nommée. Il faut choisir s'il s'agit d'une attaque à distance ou au corps à corps. Ce talent peut être pris plusieurs fois mais il faut choisir un chiffre ou une Figure différents à chaque fois.

Contrôle

Armes à Accumulation : permet d'utiliser les armes à accumulation correspondant aux familles déjà maîtrisées.

Arme de Prédilection +4 (Beam Rifle) : donne un bonus de +4 au jet de Capacité avec un Beam Rifle ou assimilé. [Intégrateur]

Arme de Prédilection +4 (Beam Saber) : donne un bonus de +4 au jet de Capacité avec un Beam Saber ou assimilé. [Intégrateur]

Bis Repetita : permet de récupérer un Exploit après l'avoir posé (plutôt que de le défausser) en défaussant un de ses Atouts à la place. L'Exploit en question est donc d'abord utilisé classiquement pour offrir un bonus au jet de Dommages et produire des effets particuliers (le cas échéant) puis réintègre la pile d'Exploits du joueur.

Mur Infranchissable : permet d'utiliser efficacement deux boucliers en même temps pour se protéger d'attaques venant de face ou sur le côté. Les Protections des deux boucliers peuvent être utilisées simultanément.

Maîtrise

Combo Frénétique : au combat rapproché, permet de placer deux coups successifs avec des armes de de contact avec deux jets réussis : le premier coup cause des pleins Dommages, le deuxième avec un malus de -5.

Duelliste d'Exception : permet de relancer les jets de Mêlée, c'est le second jet qui compte. [Intégrateur]

Manœuvre Élégante : défausser un Atout permet de jeter un dé de moins lors des jets de Capacité et de le remplacer par un 10. L'effet du 2D10E s'applique normalement.

Ratage Maîtrisé : au moment de poser un Exploit à la suite d'un jet de Dommages, il est possible de défausser un Atout pour n'infliger volontairement aucun Dommage à la cible et piocher un Exploit supplémentaire.

Empathie

Analyse Martiale : permet de prendre un Tour (Action Principale) pour analyser les techniques de combat rapproché d'un adversaire pour pouvoir bénéficier d'un bonus de +5 en Mêlée face à cet adversaire pour tout le reste du combat.

Armes Synchronisées : permet d'utiliser les armes synchronisées correspondant aux familles déjà maîtrisées.

Flashback Salvateur : cette Action Principale immanquable qui dure un Tour permet de se souvenir

d'un moment clé de son passé de pilote, en lien ou non avec d'autres protagonistes, pour récupérer un Atout et un Exploit. Il n'est possible d'y recourir qu'une fois par séance.

Provocateur Patenté : permet de prendre un coup ou un tir destiné à un allié situé à proximité (moins de 20 mètres). Si le jet de Dommages fait passer en *Yuko* ou en *Waza-ari*, cela permet de récupérer un Atout ou un Exploit.

Réaction Fougueuse : défausser un Atout permet d'obtenir un D10 supplémentaire pour un jet de Capacité.

Instinct

Esquive Perverse : en cas de réussite de l'Esquive (Naturelle ou sur un jet), non seulement le tir ou le coup est esquivé mais en outre un Mobile Suit allié ou adverse situé à proximité (moins de 20 mètres) prend obligatoirement les Dommages.

Porte-Bonheur : les 7 des quatre enseignes peuvent être considérés comme des Jokers. Ils représentent n'importe quelle carte du jeu.

Violence Extrême : au combat rapproché, permet d'obtenir un bonus aux Dommages +5 après le jet au prix d'un *Yuko* si son Mobile Suit n'a subi aucun dégât ou d'un *Waza-ari* s'il est déjà en *Yuko*. Il n'est pas possible d'utiliser ce Talent si on est en *Waza-ari*.

Volte-Face : permet de défausser un Exploit pour défausser tous ses Atouts afin d'en piocher de nouveaux en quantité identique. C'est une Action de Réaction instantanée.

Burst

Rémanence Haute : utiliser un *Burst5* nécessite d'avoir sa jauge pleine mais permet de ne défausser que 4 cartes.

Boosts

Paroles Rassurantes : dissiper toutes les *Entraves* en cours en défaussant un Exploit à tout moment en Action de Réaction.

IsoSynchro

Contrôle du Destin : réussir une *IsoSynchro Supérieure* permet de modifier le résultat d'un dé qui vient d'être lancé pour un jet de Capacité, de Dommages ou de Conséquences.

Convergence 4-6

Contrôle

Lucidité Exemplaire : défausser un Atout permet de prendre connaissance d'un de ses Exploits.

Prérequis : Pilote Aguerri, Coup Cinglant, Bis Repetita

Maîtrise

Rage Féline : permet de réaliser des combos avec des armes de contact courtes : après le premier Tour d'attaque, cela permet de bénéficier d'un bonus +5 pour toucher tant que l'on ne change pas de cible et que l'on remporte l'opposition.

Prérequis : Vivacité Féline, Combo Frénétique

Empathie

Rugissement Bestial : permet de bénéficier d'un bonus de +2 aux Dommages dans le cadre d'une Attaque Spéciale ou d'une Super Attaque déclenchée par un Exploit.

Prérequis : Cri de Guerre, Animal-Totem

Instinct

Technique Surprenante : si l'Atout joué est moins fort que celui de l'adversaire alors cela permet de bénéficier d'un bonus de +5 sur le jet de Capacité.

Prérequis : Botte Secrète, Coup de Jarnac, Volte-face

Dons

Voici une liste de Dons courants séparée en deux parties : les Dons Usuels qu'à peu près tout le monde peut posséder avec un peu de pratique et les Dons Avancés qui nécessitent le plus souvent un long apprentissage, éventuellement d'ordre académique.

Dons Usuels

Dans le cas des relances de jets, c'est toujours le second jet qui compte (même s'il est inférieur au premier). Il n'est normalement pas utile de prendre un même Don plusieurs fois à l'exception de *Sportif*.

Artilleur : relance possible des jets d'Armes Lourdes (transportables).

Bagarreux : relance possible des jets de Corps à Corps.

Baroudeur : relance possible des jets d'Armes Lourdes (portatives).

Bricoleur : relance possible des jets de Mécanique.

Canonnier : relance possible des jets d'Armes Lourdes (montées sur véhicule).

Chanceux : relance possible des jets de Chance.

Fine lame : relance possible des jets d'Armes Blanches longues.

Intimidant : relance possible des jets d'intimidation (Force).

Journaliste : relance possible des jets d'investigation (Perception et Charisme).

Médiaphile : relance possible des jets de recherche d'informations (Perception et Robotique).

Navigateur : relance possible des jets de navigation (Perception).

Négociateur : relance possible des jets de négociation (Charisme).

Pilote : relance possible des jets de Pilotage.

Sang-froid : relance possible des jets de Volonté.

Secouriste : rend possible la réalisation des Premiers Soins avec le matériel approprié (trousse de premiers secours) en utilisant la Compétence Dextérité.

Séducteur : relance possible des jets de séduction (Charisme).

Soldat : relance possible des jets d'Armes de Tir.

Sportif : relance possible des jets d'athlétisme (sur deux des quatre compétences physiques, au choix).

Surineur : relance possible des jets d'Armes Blanches courtes.

Techie : relance possible des jets de Robotique.

Voyou : relance possible des jets de larcin (Dextérité).

Dons Avancés

Acrobate : réaliser des acrobaties inaccessibles au commun des mortels et, en particulier, être capable de réaliser une bonne réception lors de sauts jusqu'à 9 mètres de hauteur [Agilité].

Artificier : concevoir et mettre au point des explosifs artisanaux de plus ou moins grande puissance en fonction du matériel à disposition. S'utilise avec les Compétences Mécanique et Dextérité.

Arts Martiaux : infliger des dommages non létaux conséquents à mains nues : permet de lancer 1D10 supplémentaire lors des jets de Dommages [Corps à Corps].

Chirurgie : permet, entre autres, de réaliser des interventions chirurgicales avec le matériel approprié (cocon chirurgical) en utilisant les Compétences Perception (diagnostic) et Dextérité (opération). Il est impératif de posséder le Don Avancé Médecine pour acquérir celui-ci.

Démolition : réaliser des actions de déminage et de pose d'explosifs avec la Compétence Dextérité.

Électronique : réaliser la conception et la mise au point de systèmes électroniques avec les Compétences Mécanique et Robotique.

Ingénierie : réaliser la conception et la mise au point de systèmes mécaniques et électriques avec la Compétence Mécanique.

Médecine : permet de réaliser des diagnostics et d'effectuer des soins médicaux avec le matériel approprié (trousse médicale) en utilisant les Compétences Perception et Dextérité. Permet aussi d'utiliser les MédiKits et TraumaKits de manière plus poussée.

Pistolero : utiliser deux armes de poing simultanément pour tirer sur une même cible ou deux très rapprochées [Armes de Tir].

Programmation : programmer des logiciels complexes de tout type en utilisant la Compétence Robotique.

Véhicule spécial : être capable de piloter un type particulier de véhicule qui ne fait pas partie des véhicules usuels (voitures, glisseurs...) [Pilotage].

Thésaurisation

Travail de Fond

S'il est possible de dépenser tout de suite les XP durement gagnés lors des phases d'évolution afin de faire progresser au plus vite son personnage, il est également envisageable de choisir de ne pas le faire immédiatement afin de les thésauriser (au moins partiellement) et ainsi de les faire fructifier.

Les Points de Thésaurisation (TP) permettent d'effectuer un travail de fond sur le long terme qui ne paye pas immédiatement mais qui porte ses fruits sur la durée. L'utilisation des TP est plus particulièrement indiquée dans le cadre de campagnes au long cours.

Achat de TP

L'achat des Points de Thésaurisation se fait au moment de la distribution des XP, généralement en fin de séance. Au lieu de les dépenser immédiatement pour augmenter des Compétences ou passer un Niveau de pilote, il est possible de choisir d'investir dans l'achat de TP : 1 TP coûte 10 XP.

Il est important de noter que l'on ne peut acheter des TP que si l'on ne dépense aucun de ses XP lors de cette phase. Il n'est par contre pas obligatoire de convertir tous ses XP en TP. Il est donc possible d'en garder en réserve pour être en mesure de les dépenser lors d'une phase de distribution ultérieure.

Conversion des TP

Lorsqu'un personnage a accumulé suffisamment de Points de Thésaurisation, il a la possibilité de les convertir, en partie ou en totalité, lors d'une phase de distribution d'XP. Dans ce cas, les TP doivent être convertis en XP en suivant l'une des deux manières suivantes :

- 20 TP rapportent 250 XP
- 30 TP rapportent 400 XP

Les TP doivent obligatoirement être convertis par blocs : il n'est pas possible de convertir 1 ou 2 TP isolés. Ainsi, si l'on a thésaurisé 23 TP, on a la possibilité de convertir 20 TP en 250 XP et l'on conserve un reliquat de 3 TP. Et si l'on a thésaurisé 50 TP et que l'on choisit de tous les convertir, alors cela rapporte 650 XP (400 + 250).

Une fois convertis, les XP obtenus peuvent être utilisés exactement de la même manière que les autres et peuvent ainsi être dépensés dans la foulée. Il n'est à nouveau pas obligatoire de tous les dépenser.

Dès que l'on procède à une conversion de TP, que l'on dépense ou non ses XP dans la foulée, il n'est pas possible d'acheter à nouveau des TP dans la même phase.

Expérience d'Équipe

Principe

Dans le cadre de campagnes au long cours, il est envisageable de recourir à l'expérience d'équipe notée XE, pour la différencier de l'expérience des personnages (XP).

En fin de séance, une partie ou la totalité des XP peut être distribuée sous la forme de Points d'Expérience d'Équipe, les XE. Au même titre que les TP, les XE sont à réserver aux campagnes de longue durée. Ils peuvent ainsi servir à renforcer la cohésion au sein d'une équipe de personnages ou, éventuellement, à pimenter encore un peu plus les relations qui les unissent en faisant intervenir les Passions qui les lient.

Rétribution

Parmi les différents critères de rétribution des XE, on peut citer : esprit d'équipe (entraide dans les moments difficiles), travail d'équipe (coopération efficace), atteinte d'un ou plusieurs objectifs communs...

La distribution pour cinq personnages pourrait prendre la forme suivante : au lieu de distribuer 100 XP par personnage (dans le cadre d'une progression normale), soit 500 XP au total, il est envisageable de ne distribuer que 50 XP à chaque personnage et de donner le complément sous forme d'XE, soit 250 XE.

C'est le meneur qui tient le compte des XE du groupe de PJ. Celui-ci peut être noté sur la *Fiche de Meneur*.

Utilisation des XE

En premier lieu, les XE ont vocation à être employés pour améliorer des équipements ou des véhicules utilisés par l'ensemble des Personnages. Par exemple, il peut s'agir du vaisseau spatial qu'ils utilisent en complément d'une certaine somme d'argent pour acheter les pièces et le temps de main d'œuvre que cela nécessite (et les éventuelles compétences). Ils peuvent également servir à créer ou pérenniser une relation influente qui sera utile à tout l'équipe.

Les XE peuvent également être convertis en XP en utilisant différents mécanismes :

- Mécanisme démocratique : vote à la majorité entre diverses possibilités proposées par le meneur de jeu.
- Mécanisme de solidarité : les personnages qui, pour une raison ou pour une autre, ont le plus besoin de Points d'Expérience peuvent bénéficier en priorité de la conversion d'une partie des XE en XP, en accord avec l'ensemble de l'équipe.

Thésaurisation des XE

Il est possible, si les joueurs le souhaitent, d'effectuer la thésaurisation des XE engrangés en utilisant le principe de Thésaurisation d'Équipe avec des TE dont le fonctionnement est exactement identique aux TP vis-à-vis des XE en lieu et place des XP. L'acquisition d'un TE coûte donc 10 XE. Il n'est alors pas possible de procéder à une dépense d'XE en parallèle.

Les TE peuvent être alors à nouveau convertis en XE au cours d'une des phases de rétribution suivantes en suivant l'une des deux manières suivantes :

- 20 TE rapportent 250 XE
- 30 TE rapportent 400 XE

19 Excellence – Recherche & Développement

Course à l'Armement

Alors que le spectre de la guerre se profile, il est plus que jamais temps pour les acteurs impliqués de faire tourner leurs pôles R&D à leur plein rendement pour tenter d'acquiescer une avance technologique décisive leur permettant de plus facilement prendre le dessus sur leur adversaire dans le cadre d'un éventuel conflit. Il est donc désormais crucial de faire les bons choix en termes d'orientations stratégiques concernant les domaines techniques à privilégier et ceux à laisser de côté. Et surtout, peut-on se contenter d'améliorer et d'optimiser l'existant ou faut-il viser la rupture technologique à même de permettre de prendre définitivement l'avantage sur le camp adverse ?

Gestion de la R&D

La plupart des choses qui sont présentées par la suite ne concernent pas les équipes de PJ qui sont rattachées à une entité de tutelle (telle que la Fédération ou la République) qui va prendre soin de gérer tous ces aspects pour eux en leur fournissant en permanence le meilleur matériel au plus tôt, dans la mesure du possible. Ils peuvent cependant y contribuer en utilisant leurs modules de type *Retex System* ou en menant à bien des missions d'espionnage (cf. ci-dessous).

Si, à l'inverse, pour différentes raisons, les PJ font partie d'une entité indépendante telle qu'une société militaire privée, un groupe de maraudeurs ou la Guilde des Libres-Marchands, ils pourront être amenés, s'ils possèdent des postes suffisamment élevés dans la hiérarchie, à gérer les aspects associés à la recherche et au développement et ainsi donner les orientations majeures en ce qui concerne les actions à mener en termes d'améliorations et d'innovations technologiques.

Pôles R&D

Afin d'être en mesure de réaliser des activités de recherche et développement, il est nécessaire de disposer de différents moyens qu'il s'agisse de centres d'études et de développement, de centre d'essais ou de laboratoires de recherche. C'est ce que l'on appelle communément des pôles R&D.

Ces centres R&D, s'ils ont la possibilité de fonctionner à plein rendement, génèrent des Points de R&D (RD) toutes les semaines. En fonction de sa taille, un pôle R&D va générer un plus ou moins grand nombre de points RD chaque semaine :

- Unité R&D (laboratoire) : 50 RD/semaine
- Petit pôle R&D : 100 RD/semaine
- Centre R&D : 150 RD/semaine
- Grand centre R&D : 200 RD/semaine

– QG R&D : 300 RD/semaine

Un laboratoire peut tenir dans un vaisseau de bonne taille. Au-delà, les pôles de plus grande ampleur prennent place à l'intérieur d'une colonie spatiale ou à la surface d'un astre pour les plus importants.

Enfin, il est possible de recourir à de la sous-traitance si l'on ne dispose pas d'installations R&D mais que l'on a les moyens de se le payer, soit auprès de corporations spécialisées (typiquement Wissgenheim Robotics ou Beamer Labs), soit auprès de labos indépendants.

Espionnage

Un autre moyen de progresser rapidement dans la course à l'armement consiste à mener des actions d'espionnage afin de savoir sur quels sujets travaille l'ennemi et, mieux, de bénéficier des avancées technologiques adverses en récupérant des informations techniques cruciales ou des prototypes confidentiels.

C'est ainsi que les tentatives de vol de prototypes de Mobile Suits sont monnaie courante en cette période de tensions grandissantes. Ou, au cas où les MS dernier cri sont trop bien gardés, ce qui est somme toute logique, le vol de dossiers techniques (plans, spécifications techniques, données matières, instructions d'assemblage...) de MS permet d'avoir la capacité de fabriquer les modèles concernés ou, d'en effectuer la rétro-ingénierie afin d'intégrer ses plus intéressantes spécificités dans les modèles existants ou dans les nouveaux prototypes en cours de développement.

Bien évidemment, si l'espionnage peut s'avérer aussi performant et décisif, il faut s'attendre à ce que les services de contre-espionnage soient eux-mêmes dimensionnés en conséquence afin d'éviter que les secrets défense ne fuient trop facilement chez l'ennemi. Par ailleurs, on peut tout à fait imaginer que des appâts soient créés de toutes pièces afin d'attirer des agents ennemis un peu trop curieux et ainsi détourner leur attention des véritables infos sensibles, ce qui peut même servir à les piéger afin de les capturer ou de les abattre...

Rétro-Ingénierie

Généralités

C'est le domaine qui permet d'étudier les appareils capturés, les plans dérobés et les observations réalisés sur les modèles ennemis voire sur ceux des alliés et partenaires afin d'en tirer le maximum pour appliquer les meilleures idées aux designs existants ou en cours de développement ou bien sur de futurs prototypes.

La rétro-ingénierie est généralement réalisée par les pôles R&D ou par des services spécialisés et permet d'obtenir des bonus de RD en fonction de l'intérêt de la technologie étudiée.

Cet aspect est à tel point important en cette période de guerre froide qui se réchauffe peu à peu, qu'un Système à part entière a été développé pour scanner les appareils adverses, en particulier les prototypes et les nouveaux modèles afin de repérer les innovations qu'ils incorporent. Il s'agit du *Retex System* qui permet de glaner de précieuses données sur les technologies innovantes utilisées par l'adversaire.

Voici la quantité de points RD qu'il est possible de récupérer en effectuant de la rétro-ingénierie :

- Information sensible : 10 à 20 RD
- Dossier technique partiel : 20 à 50 RD
- Dossier technique complet : 50 à 150 RD
- MS prototype complet : 100 à 200 RD
- Données Retex complètes : 10 à 50 RD

Ces points RD, du fait de leur origine, ne peuvent pas toujours être affectés librement à n'importe quel développement ou recherche. Ils doivent en effet être affectés prioritairement aux technologies qui ont été récupérées au cours des opérations d'espionnage ou à des innovations qui en sont relativement proches.

Mobile Suits

Concernant la rétroingénierie de Mobile Suits adverses ou concurrents voici le détail des gains de RD en fonction de l'état dans lequel ils ont pu être ramenés :

- Intact : 100 RD
- Légèrement endommagé (Yuko) : 80 RD
- Gravement endommagé (Waza-ari) : 60 RD
- Neutralisé (Ippon) : 40 RD
- Morceaux : 20 RD
- Débris : 10 RD

Le fait qu'il s'agisse d'un modèle de série amélioré ou d'un prototype technologiquement avancé joue de manière cruciale sur la quantité de RD qu'il est possible de récupérer :

- Avancé : x2 à x3
- Très avancé : x4 à x5

Équipements

En ce qui concerne la rétroingénierie d'équipements ou d'armes individuelles ou de Mobile Suits (différents de ceux connus par la faction des PJ), voici le détail des gains de RD en fonction de l'état dans lequel ils ont pu être récupérés :

- Intact : 25 RD
- Retex : 15 RD
- Endommagé : 10 RD

- Morceaux : 5 RD
- Avancé : x2 à x3
- Très avancé : x4 à x5

Systemes

Pour ce qui est de la rétroingénierie des Systèmes et assimilés (différents de ceux connus par la faction des PJ), voici le détail des gains de RD en fonction de l'état dans lequel ils ont pu être ramenés :

- Intact : 50 RD
- Retex : 30 RD
- Endommagé : 20 RD
- Morceaux : 10 RD
- Avancé : x2 à x3
- Très avancé : x4 à x5

Développements

Il s'agit ici de procéder aux améliorations des armes, équipements et systèmes ainsi que des technologies existantes afin de garantir qu'ils seront toujours au meilleur niveau. Un secteur par conséquent stratégique qui ne peut pas être délaissé par les principaux acteurs du Solar Century.

Armements

Armes de Mobile Suits

En premier lieu, afin d'assurer un potentiel de destruction de premier plan à leurs Mobile Suits et autres véhicules et vaisseaux, les équipes travaillent d'arrache-pied au développement des armes les plus utilisées sur les champs de bataille, à savoir le Beam Rifle et le Beam Saber, ainsi que le Beam Handgun et la Beam Dagger.

C'est ainsi que l'on peut noter une progression constante qui s'accompagne de différents suffixes accolés aux diverses armes, se présentant sous la forme : Plus / Neo / NeoPlus / Alpha / AlphaPlus / Delta / DeltaPlus / Zeta / ZetaPlus et ainsi de suite... Par conséquent, un *Beam Rifle Plus* possède un code de Dommages 1D5 (bonus +1 par rapport au modèle de base), un *Beam Saber Neo* possède un code 2D2 (bonus +2 par rapport à la version de base) et une *Beam Dagger DeltaPlus* un code 1D9 (bonus +7 par rapport à la version de base).

C'est exactement le même principe pour les grenades, les roquettes et les missiles, dont les performances évoluent régulièrement.

Armes Individuelles

Le même principe peut aussi être appliqué aux Phaseurs, aux Paralysants et aux Beamers. Ainsi un *Phaseur Plus* possède un code de Dommages 2D1, un *Banger Neo* un code 2D2 et un *Beamer*

NeoPlus un code 1D7+. Le rythme de la progression sur les armes individuelles est cependant plus mesuré que pour les armes des Mobile Suits.

Protections

Les générateurs de champs de force à particules OGK peuvent être améliorés également afin d'offrir une Protection plus importante aux I-Fields et aux I-Shields.

C'est ainsi que des *I-Fields Mk4* et des *I-Shields Mk2* sont en cours de tests dans de nombreux laboratoires R&D et devraient être disponibles dans les semaines ou les mois à venir.

Dans le même ordre d'idée, les Renforts et Armures bénéficient régulièrement d'avancées dans le domaine des matériaux leur permettant d'augmenter sensiblement le niveau de protection proposé.

Systèmes

Les différents Systèmes existants peuvent gagner en performance ou en fonctionnalités grâce à des versions améliorées et ceux limités en nombre d'utilisations peuvent en obtenir des supplémentaires. Les Systèmes encombrants peuvent également bénéficier d'une miniaturisation afin de nécessiter moins de place pour être embarqués dans un Mobile Suit. Enfin, il est envisageable de combiner plusieurs Systèmes en un seul afin de gagner en compacité. Ainsi l'*I-Field GenFlux* promet de combiner dans un proche avenir un *I-Field Mk1* et un *I-Field Fluxer* en un seul ensemble ne nécessitant qu'un seul Module pour être installé dans un Mobile Suit.

Propulsion

Il est également possible d'améliorer les différents systèmes de propulsion qu'il s'agisse des Verniers, des propulseurs à fusion nucléaire, des moteurs-fusées chimiques ou même encore de la Distorcion Locale. Dans ce dernier cas, cependant, il semble difficile d'obtenir un gain très important. En travaillant en priorité sur les contre-mesures antivortex, il semble envisageable d'atteindre un Facteur de Distorcion x6 mais ce serait déjà un accomplissement phénoménal.

Détection

Les différents systèmes de détection peuvent bénéficier d'une amélioration continue afin de gagner en finesse de détection et en portée utile, aussi bien pour les appareils passifs que les actifs.

Furtivité

Des technologies furtives encore plus efficaces permettant de passer plus facilement inaperçu ou de leurrer les systèmes de détection pour se faire passer pour autre chose que ce que l'on est.

Il est ainsi possible de réaliser des progrès sur les matériaux et revêtements anéchoïques, la dissimulation des sources de chaleur, les projecteurs holographiques...

Recherche Appliquée

Il est ici question de mettre au point de nouvelles technologies prometteuses afin de bénéficier de nouvelles fonctionnalités ou d'obtenir d'importants gains en termes de performance.

Armements

Amélioration Continue

En premier lieu, on peut évoquer les armes de nouvelle génération plus performantes, capables par conséquent d'infliger des dégâts plus importants aux cibles touchées, comme c'est le cas des *High Beam Saber*, *High Beam Dagger* et *High Beam Rifle* qui ont respectivement des codes de dommages de 2D5, 1D7 et 1D9. Dans le même ordre d'idée, on peut parler du *Beam Magnum*, un Beam Handgun de nouvelle génération, nettement plus puissant que son prédécesseur, proposant un code de dommage 1D5. Par ailleurs, sont développées les armes dites « spéciales » telles le *Beam Katana* qui est basé sur le Beam Saber et qui offre une précision bien supérieure et permet ainsi de bénéficier d'un bonus +5 pour toucher. Il faut cependant un entraînement particulier pour parvenir à pleinement le maîtriser.

Combat à Distance

En ce qui concerne les armes à distance, impossible de ne pas parler de la technologie *Beam Pulsar*. Il s'agit d'armes à particules à impulsion qui ont la capacité, en se calant à la bonne fréquence, de passer à travers un rideau de particules OGK utilisées défensivement. Les tirs de Beam Rifle de type Beam Pulsar ont ainsi la capacité à passer à travers un I-Field et un seul.

Toujours dans le domaine du combat à distance, les *Smart Weapons* devraient permettre, une fois la technologie pleinement maîtrisée, d'orienter le faisceau du tir des armes à particules afin de contourner un mur, des alliés ou un bouclier afin de toucher plus facilement une cible et de lui infliger un maximum de dommages. Les premiers *Smart Beam Rifles* seraient d'ores et déjà en cours de test en situation réelle dans certaines escouades.

Du côté des armes à distance, on parle beaucoup du *Buster Rifle* qui serait la première véritable arme à particules automatique, capable de tirer en rafale en continu. Les premiers tests font état de problèmes de surchauffe pouvant conduire à la défaillance voire à l'explosion de l'arme lorsqu'elle est utilisée de manière intensive mais de bons progrès sur les systèmes de refroidissement intégrés devraient permettre de résoudre ces quelques soucis de jeunesse et la voir

débarquer assez vite sur le terrain. Ceci explique aussi pourquoi, il est possible que la version Handgun, nommée *Beam Vulcan*, plus légère et moins sujette aux problèmes de surchauffe puisse arriver avant son grand frère.

À l'opposé en ce qui concerne la cadence de tir, le *Blast Rifle* promet, quant à lui, en complément du mode standard du Beam Rifle, un mode surpuissance qui nécessite de charger l'arme pendant deux secondes avant de libérer un surplus de puissance dévastatrice. Là encore, des problèmes de surchauffe intempestive restent à résoudre avant d'envisager un démarrage en grande série.

De manière encore plus marquée, on peut citer les *Burst Weapons* qui nécessitent un temps de charge généralement plus long mais avec à la clé des puissances et des portées phénoménales, même si elles sont réputées difficiles à maîtriser voire dangereuses à manipuler.

Dans un genre très différent, diverses études sont en cours pour parvenir à mettre au point des armes de type *RailGun*. Ces canons électromagnétiques capables d'envoyer des projectiles à très haute vitesse auraient la capacité d'infliger d'importants dommages à une cible, même blindée. Ils pourraient en outre être théoriquement utilisés comme protection contre les impulsions électromagnétiques même si cela reste à démontrer.

Il est d'ailleurs important de noter que cette éventualité n'est pas à écarter puisque des armes de type *EMP Cannon* ou *Impulse Cannon* sont également en cours d'études afin d'être capable d'envoyer de puissantes impulsions électromagnétiques (IEM) qui pourraient gêner voire immobiliser des appareils insuffisamment protégés face à ce type de menace.

Parmi les armes intégrées, le classique lance-grenades devrait évoluer à moyen terme avec l'apparition du *TwinTube Grenade Launcher*, une version bitube contenant deux grenades par tube et capable d'en lancer deux à la fois, si nécessaire.

Enfin, du côté des projectiles autopropulsés, il est de plus en plus question de proposer le *Mirvage* (ogive à têtes multiples) en option sur les différentes gammes de missiles utilisés par les bâtiments de guerre et les Mobile Suits afin d'avoir la capacité à toucher plus facilement un ou plusieurs adversaires.

Combat Rapproché

Le combat rapproché n'est pas en reste avec le développement d'armes innovantes telles que l'*Hyper Beam Saber* doté d'une « lame » plus longue et capable d'infliger bien plus de dégâts que la version standard, et le *Twin Beam Saber*, un double sabre plus complexe à maîtriser mais permettant théoriquement d'infliger des dommages importants à un adversaire au corps à corps.

Afin de garantir une pleine polyvalence aux Mobile Suits, des armes de type *GunBlade* sont également en cours de conception. Ces armes à particules mêlant Beam Rifle et Beam Saber permettent ainsi de passer

de l'un à l'autre en un clin d'œil en fonction de la configuration du combat.

Enfin, il arrive que des laboratoires développent ce que l'on surnomme des Armes Exotiques telles que le *Beam Hawk*, la *Beam Scythe*, la *Beam Naginata*, les *Beam Claws*, le *Beam Disc* ou le *Beam Nodachi* dont les particularités ne sont malheureusement pas connues avec précision.

Protections

Parmi les projets les plus en vogue, on peut citer les armures ayant recours à l'*E-Carbon*, qui consiste à utiliser des treillis moléculaires constitués de nanotubes de carbone pour améliorer la protection tout en diminuant drastiquement la masse de l'armure. Il est donc possible de faire le choix de conserver une mobilité élevée avec une armure compacte ou d'en augmenter le volume pour obtenir une protection encore plus efficace.

L'autre concept prometteur est nommé *Phase Shift Armor*. Il s'agit d'un système intégré utilisant majoritairement des semi-métaux suivant un matriçage bien particulier et qui consomme de l'énergie afin de fournir une Protection améliorée à l'armure utilisée par le Mobile Suit. Le principe à la base de cette invention novatrice consiste à susciter des déphasages au sein même de la matière de l'armure afin de mieux encaisser les dommages, qu'il s'agisse de chocs ou d'attaques utilisant des particules OGC ou tout autre type d'armes énergétiques.

Sur le même principe, toujours en ayant recours aux semi-métaux, il semble possible d'exploiter temporairement de nouveaux états de la matière baptisés *Liquid State* et *Solid State*. Cependant, les recherches à ce sujet sont encore des plus balbutiantes.

Revêtements

Parmi les travaux les plus courants, on trouve les revêtements combinés qui permettent comme leur nom l'indique de proposer les avantages de deux (ou plus) revêtements différents en un seul. En laboratoire, on est ainsi capable de mettre au point des matériaux combinant les capacités de protection des *P-Layer* et les propriétés de furtivité des *Murk* voire des *Wraith*.

Le but est également d'obtenir des revêtements renforcés capables de tenir plus longtemps que les actuels qui sont assez fragiles en retravaillant leurs structures internes. Cela leur permettrait d'encaisser des dommages superficiels tout en restant fonctionnels.

Systèmes

De nombreux projets en cours concernent le développement de nouveaux Systèmes sur la base de ceux existants. On peut notamment citer, tout ce qui

est *AntiField* qui permettrait, selon le cas, de désactiver ou de passer à travers les champs de force de type I-Field.

Afin de libérer de la place à l'intérieur des Mobile Suits pour les rendre plus compacts et, par conséquent, plus maniables ou pour avoir la possibilité d'installer de plus gros réacteurs OGK, diverses solutions sont à l'étude dont celle qui consiste à placer les systèmes internes à l'extérieur de l'appareil. Il s'agit du *Shelf Extender* qui, bien qu'étant placé en dehors du buste, devrait permettre d'accueillir des systèmes internes sur le modèle du *Module Extender* (qui ne peut accueillir que des systèmes internes).

On peut aussi citer tout ce qui concerne les nanomachines et, en particulier, une de ses premières applications, le *NanoRegen* qui permet de réparer un Mobile Suit endommagé en un clin d'œil. Les premiers prototypes fonctionnels existent mais sont à la fois extrêmement coûteux et très limités en nombre d'utilisations : généralement une seule.

Parmi les projets prometteurs, impossible de passer sous silence tout ce qui concerne les transformations dont le prérequis indispensable est le *Movable Frame* qui semble avoir atteint le stade de prototype. Une fois que le principe sera au point, il deviendra envisageable de transformer un Mobile Suit de différentes manières. Cela permettrait notamment d'activer les redoutables *Destroy Mode* et *Beast Mode* ou bien de le changer en tank, *Guardian Mode*, plus blindé mais plus lent, ou en chasseur spatial, un *TransFighter*, pour lui permettre de se déplacer beaucoup plus rapidement. Dans ce dernier cas, cela pourrait également s'accompagner d'un mode *Wave Rider* autorisant dès lors les rentrées atmosphériques en toute sécurité. Mais en réalité les possibilités sont bien plus larges puisque cela ouvre les portes aux systèmes de type *Unit Combiner* ou *Gattai Mode* permettant de fusionner plusieurs Mobile Suits les uns avec les autres, ou encore aux *Armor Combiners* permettant de changer d'armure en cours de mission, pour peu que la ou les armures de rechange soit transportées par un véhicule de soutien ou un drone asservi. On peut également imaginer aller plus loin encore avec des *System Combiners* permettant de changer de systèmes externes à la volée en cas de besoin.

Drones

De nombreuses avancées sont à attendre du côté des drones tant en termes de miniaturisation que d'efficacité, qu'ils soient autonomes ou contrôlés via le NeuroPilotage étendu. On parle notamment de drones offensifs destinés à harceler les adversaires mais également de modèles défensifs offrant différents types de protection façon boucliers mobiles ou générateurs d'I-Field supplémentaires. Cela suppose cependant de maîtriser le pilotage étendu à un niveau qui semble tout simplement inaccessible à l'heure actuelle. Une solution consisterait à faire appel à des IA légères voire lourdes, en mettant en place un

cloisonnement efficace entre le pilote et les assistants afin d'éviter tout phénomène d'interférence particulièrement préjudiciable dans le sens où le Mobile Suit peut très vite devenir incontrôlable lorsque le NeuroPilotage est parasité.

Recherche Fondamentale

Le but est ici de découvrir de nouveaux concepts, ou de nouvelles applications de technologies existantes voire d'inventer de nouveaux concepts et ainsi faire sauter des murs technologiques. Cependant, il est particulièrement coûteux d'investir dans ce type de projets, tout en n'ayant aucune certitude quant aux résultats qui pourront être obtenus...

Perspectives

Il est notamment question de travailler directement sur les bases théoriques de la Relativité Extrapolée pour en tirer toute la quintessence, voire pour la faire évoluer dans de nouvelles directions. En particulier, il semble évident que pour obtenir de gros gains en termes de distorsion locale, il est nécessaire d'opter pour une rupture technologique. On parle d'ailleurs de propulsion *TriGamma* depuis pas mal de temps déjà...

Il semble également possible de tirer parti des principes fondamentaux de la Relativité Extrapolée pour concevoir un nouveau type de réacteur, surnommé *EX-Drive*, qui devrait pouvoir fonctionner en complément des réacteurs OGK et dont le principe serait basé sur la désintégration des méta-particules et la distorsion locale. Bien que le concept soit très prometteur, la mise au point est cependant particulièrement complexe du fait d'une instabilité intrinsèque. Un tel réacteur, s'il était pleinement maîtrisé, pourrait fournir de l'énergie supplémentaire, servir de système de propulsion principal et constituer un authentique système antigrav capable de nullifier localement la pesanteur. Cependant avec la quantité de particules OGK qui seraient émises, le risque de saturation serait encore plus élevé qu'à l'heure actuelle.

C'est d'ailleurs pourquoi de nombreuses études se sont penchées sur les processus de désaturation OGK afin d'essayer de mettre en place des technologies capables d'absorber les particules et de réduire le taux de saturation d'une zone donnée. Si les Systèmes de type *BeamWave Harvester* constituent une première réponse face à ce phénomène, c'est encore beaucoup trop modeste pour espérer avoir un impact significatif sur une concentration particulièrement forte. C'est pourquoi on parle régulièrement de systèmes de type *OGK Condenser* capable de canaliser et de concentrer les méta-particules afin d'en limiter les effets sur une large zone.

Dans un registre assez différent, il est également possible d'effectuer des recherches sur les différents

processus au cœur du NeuroPilotage afin d'en améliorer le fonctionnement, de garantir une meilleure osmose entre le pilote et sa machine et ainsi faciliter certains types d'utilisation peu intuitifs. Le but ultime étant d'être en mesure de se passer du pilotage mixte recourant aux commandes traditionnelles et de ne compter que sur le NeuroPilotage pur, synonyme de performances optimales.

Bien évidemment, c'est aussi du côté de la recherche fondamentale que l'on va travailler sur les intelligences artificielles de toutes sortes afin de les rendre aptes à piloter un Mobile Suit ou à seconder un pilote dans le feu de l'action, avec des centaines voire des milliers de paramètres complexes à gérer à chaque instant. On parle notamment du projet *SmartBrain* qui consiste à mettre au point une IA de soutien capable de piloter un véhicule ou un Mobile Suit lorsqu'un pilote n'est plus en mesure de le faire pour quelque raison que ce soit. Il est cependant probable que cela nécessite le développement de puissants calculateurs associés à des réseaux neuronaux extrêmement complexes qu'il faudra aussi intégrer dans les systèmes du Mobile Suit.

Enfin, impossible de ne pas mentionner le serpent de mer que constitue le projet *Phoenix Dive* dont on ne sait toujours pas s'il a une chance d'aboutir un jour. Les défis à relever sont en effet nombreux tant en ce qui concerne les matériaux à utiliser que la manière dont on prévoit de stocker autant d'énergie en relativement peu de temps, sans même parler de la conversion de l'énergie thermique en énergie électrique qui semble être le talon d'Achille de cette technologie.

En attendant, il semble possible d'améliorer la technologie *Wave Rider* pour la rendre encore plus performante à l'aide de nouveaux propulseurs et de divers équipements additionnels dans le cadre de ce que l'on appelle le *Wave Shooter*.

Dépenses de RD

Afin de faire progresser la science, il est possible de dépenser les Points de R&D engrangés pour procéder à des améliorations de l'existant, au développement de nouvelles armes et équipements, de fonctionnalités transverses qui pourront être appliquées à diverses armes, d'options supplémentaires...

Armes

– Améliorations d'armes existantes (coût : 10 RD) : augmentation des dommages d'un rang sur l'une des armes existantes. Peut-être sélectionné au choix parmi l'ensemble des armes individuelles et des armes de MS.

– Nouvelles armes classiques (coût : 30 RD) : développement prioritaire d'une nouvelle arme classique MS parmi celles de la liste suivante : *Beam Vulcan*, *Beam Magnum*, *Beam Blade*, *Beam Shotgun*,

High Beam Dagger, *High Beam Saber*, *High Beam Rifle*, *Beam Hawk*.

– Nouvelles armes lourdes (coût : 50 RD) : développement prioritaire d'une arme lourde parmi celles de la liste suivante : *Lite Beam Cannon portatif*, *Rail Gun*, *Beam Bazooka* et *Beam Sniper Rifle*.

– Nouvelles armes spéciales (coût : 50 RD) : développement prioritaire d'une arme MS spéciale parmi les suivantes : *Beam Katana*, *Beam Sai*, *Beam Claymore*, *Enhanced/Heavy Beam Rifle*, *Beam Nodachi*...

– Nouvelles armes exotiques (coût : 100 RD) : développement prioritaire d'une arme MS exotique parmi les suivantes : *Beam Scythe*, *Beam Disc*, *Beam Partisan*, *Twin Beam Saber*, *Beam Naginata*, *Beam Razorback*, *Changeling Rifle*, *Beam GunBlade*, *Beam Whip*...

– Fonctionnalités transverses pour Rifle (coût : 50 RD) : développement de diverses fonctionnalités qui peuvent être appliquées aux différents types de Beam Rifles, parmi les suivantes : *Smart*, *Pulsar*, *Buster*, *Blast*, *Bimpulse*, *Star*...

Boucliers

– Boucliers multicouches (coût : 50 RD) : développement du *Layer Shield* qui propose deux couches positionnées l'une sur l'autre : P2/S2-P1/S1 (en taille standard).

– Boucliers composites (coût : 50 RD) : développement du *Composite Shield* qui possède les caractéristiques suivantes : P4/S3 (lourd) / P3/S2 (standard) / P2/S1 (léger).

Systèmes

– Amélioration de Système [1 Module] (coût : 10 à 30 RD) : augmentation de performance ou du nombre d'utilisations.

– Amélioration de Système [2 Modules] (coût : 20 à 40 RD)

– Amélioration de Système [3 Modules] (coût : 30 à 50 RD)

– Miniaturisation de Système (coût : 20 à 50 RD) : il est possible de compacter un Système afin qu'il occupe 2 Modules au lieu de 3 pour 20 RD, 1 Module au lieu de 2 pour 40 RD et de combiner deux Systèmes occupant 1 Module en un pour 50 RD.

– Nouveau Système [1 Module] (coût : 50 à 100 RD)

– Nouveau Système [2 Modules] (coût : 100 à 200 RD)

– Nouveau Système [3 Modules] (coût : 150 à 300 RD)

20 Exploitation – Le Coin du Meneur

De l'Autre Côté de l'Écran

Maintenant que l'on dispose de tout un ensemble d'ingrédients tant en ce qui concerne l'univers que le système de jeu, il est désormais grand temps de voir comment parvenir à utiliser tout cela afin de préparer une campagne palpitante, la mettre en place avec les joueurs et leurs personnages, la développer et la mener à bien. Il va notamment être question de faire les bons choix en amont, avant même le lancement, de bien encadrer la création des héros et du groupe puis de gérer au mieux l'évolution de l'histoire, des protagonistes, de leurs adversaires et des enjeux tout au long des aventures que les PJ seront amenés à vivre à travers le Système solaire.

Ambiances & Thématiques

Thèmes & Inspirations

Avec la versatilité du real robot et plus encore celle de la franchise *Gundam* dont certains opus ont été s'aventurer à pas mal de reprises bien au-delà de son sous-genre d'origine, ce n'est pas le choix qui manque. À la limite, le plus difficile sera de faire le tri pour ne pas risquer l'overdose.

Parmi les thèmes récurrents, les incontournables que l'on retrouve quasiment systématiquement sont : la guerre et ses atrocités, la liberté qu'il faut préserver ou conquérir, le dépassement de soi, le conflit entre idéalisme et pragmatisme, la colonisation spatiale et ses conséquences, la vengeance et les trahisons, la soif de pouvoir, la course à l'armement...

À cette liste déjà bien fournie peuvent s'ajouter de nombreuses autres thématiques optionnelles incluant les romances bien souvent tragiques, les discriminations de toutes sortes, la géopolitique et la géostratégie, les pouvoirs psychiques et la métaphysique, les parcours initiatiques, les idéologies antigravitaires, racistes ou pacifistes, le transhumanisme via notamment le génie génétique, le terrorisme, le mysticisme, la compréhension mutuelle, la notion de singularité technologique...

La campagne *Ode à la Liberté* qui se déroule du côté de la Fédération propose notamment d'explorer les thèmes associés à la propagande, la corruption des élites, les disparités sociales, l'identité profonde, les valeurs morales, la persévérance, le quatrième pouvoir, la cinquième colonne...

Ambiances & Curseurs

Étant donné la quantité invraisemblable de fictions et de produits estampillés *Gundam* sur plus de quarante ans d'existence, on trouve de manière logique de nombreuses ambiances très différentes dans les séries, les films, les mangas ou les jeux vidéo. Afin de réussir à prendre tout cela en compte

et, surtout, d'opérer une sélection parmi tous ces éléments, il est possible de recourir à l'utilisation de plusieurs **curseurs** qu'il va falloir parvenir à régler entre deux positions extrêmes.

C'est ainsi que le premier curseur correspond à l'aspect « humoristique / sérieux » de la campagne. Si historiquement, les séries sont nettement plus enclines à pencher du côté de la deuxième option et que certaines d'entre elles font même volontairement le choix du « serious business » à la manière de *Gundam 00*, il est fréquent que des éléments comiques, qu'il s'agisse de personnages jeunes ou maladroits ou encore de robots Haro, soient présents pour détendre l'atmosphère. Certaines séries, comme c'est le cas de *Gundam ZZ*, font ouvertement le choix d'opter pour un ton léger voire comique. On peut bien évidemment imaginer une posture intermédiaire, relativement décontractée, tout en n'oubliant pas de se focaliser sur l'essentiel lorsque la situation l'exige. Le deuxième curseur retranscrit, quant à lui, l'aspect « à échelle humaine / épique » de la narration, en particulier en ce qui concerne les affrontements : est-ce que le moindre ennemi représente une menace mortelle ou est-ce qu'il est possible pour les protagonistes d'affronter des ennemis de bas étage par paquets de douze pour s'échauffer en attendant de se mesurer aux meilleurs pilotes adverses ? La mini-série *The 08th MS Team* est réputée pour son côté terre à terre, à échelle humaine, loin des grandes batailles épiques présentées dans la série d'origine ou dans *Gundam: The Origin*, alors qu'elles se déroulent à la même époque.

Le troisième curseur concerne l'aspect « rugueux / léger » de la fiction proposée. Est-ce que des conséquences particulièrement négatives se font jour à la moindre erreur et sont systématiquement assorties de douloureuses sanctions affectant les protagonistes dans leur chair et dans leur âme ou est-ce que l'univers fait preuve de plus d'indulgence à leur égard en leur donnant régulièrement une seconde chance ? Une série comme *Iron-Blooded Orphans* a ainsi fait le choix de placer son récit au sein d'un univers âpre en le dépeignant crûment par le biais de scènes faisant largement appel à une violence graphique des plus explicites. À l'opposé, des séries comme les *Gundam Build* ont fait le choix de désamorcer la notion de risque en présentant les affrontements sous la forme d'une compétition proche de l'e-sport.

Le quatrième curseur est centré sur la difficulté ludique et concerne par conséquent l'aspect « exigeant / permissif » des challenges proposés. Faudra-t-il, pour les joueurs, être capables de définir des stratégies complexes associées à des tactiques ingénieuses pour avoir une chance de s'en sortir ou pourront-ils compter sur une certaine bienveillance plus ou moins implicite afin d'être en mesure de relever les défis qui leur seront opposés ? En d'autres termes, attend-on des joueurs qu'ils se plongent dans le système de jeu

afin d'optimiser leurs personnages et leurs Mobile Suits et ainsi effectuer des choix purement rationnels à même de leur offrir la victoire ou qu'ils se positionnent plus sur des choix émotionnels leur permettant de s'en sortir via l'entraide ou des réactions d'orgueil à même de renverser des situations compliquées ?

Enfin, le dernier curseur rend compte de l'aspect « psychologique / décomplexé » des choses. Les personnages vont-ils rencontrer d'importantes difficultés à gérer leurs émotions et leurs sentiments du fait de toutes les épreuves traversées ou vont-ils parvenir à surmonter tout cela sans broncher et rester focalisés sur leurs objectifs ? Il est intéressant de noter qu'une série comme *Gundam 00* présente dans un premier temps des protagonistes imperturbables, sûrs de leur fait et de leur force puis les plonge peu à peu dans le doute et leur fait traverser diverses épreuves à même de les transformer.

Cadre de Campagne

Contexte

Par défaut, le cadre de campagne proposé prend place au sein du *Solar Century*, en SC-79, du côté de la Fédération Solaire, avec des adolescents âgés de 15 à 18 ans qui se trouvent être des pilotes en formation à l'Académie Spatiale en tant que pupilles fédérales, juste avant que le conflit n'éclate avec la République de Zeus. C'est le point de départ de la campagne-type de *Gundam EX* : *Ode à la Liberté* qui leur propose de tenter d'endiguer la progression fulgurante des troupes d'invasion venues de Jupiter en tirant parti des tout derniers prototypes secrets de la Fédération. Mais tout ne se passera bien évidemment pas comme prévu...

À côté de ça, il est tout à fait possible de choisir de jouer dans d'autres factions. En premier lieu du côté de Zeus. S'ils passent pour les « méchants » du point de vue de la Fédération et qu'ils sont les agresseurs dans le cadre de ce qui va devenir la Première Guerre Solaire, c'est parce qu'ils appliquent une idéologie qui leur semble parfaitement juste et qui leur a été inculquée depuis leur plus jeune âge. Ils veulent imposer le principe de méritocratie, qui leur a si bien réussi, à tout le Système solaire, de gré ou de force. S'ils ont clairement l'avantage en termes de supériorité technologique et militaire face à la Fédération (à défaut d'avoir la supériorité numérique), leur plus grand ennemi est probablement intérieur. C'est en effet la féroce compétition qui existe à tous les échelons de la République et en particulier à son sommet, entre les Grandes Familles elles-mêmes, qui pourrait bien précipiter sa chute... En tout cas, il sera question pour les protagonistes non seulement de briller au combat pour démontrer leur valeur mais également de savoir déjouer les différents complots en interne et de se rapprocher des familles qui auront le vent en poupe pour profiter à plein de leur appui et

ainsi progresser rapidement au sein de la hiérarchie républicaine.

Dans le même ordre d'idée, il est possible de placer les PJ du côté de la MACO qui possède ses propres objectifs, de la Guilde, des maraudeurs ou des différentes compagnies de mercenaires. Autant de problématiques et de faisceaux d'objectifs différents qui peuvent donner lieu à des campagnes n'ayant que peu de choses en commun avec celles que l'on peut mettre en place avec les deux principales factions. Si l'on fait le choix de se placer au sein de l'une de ces entités, il peut même être intéressant de prolonger la période de Guerre Froide afin de bénéficier d'interactions plus riches que celles forcément plus frontales qui prennent place une fois que le conflit est déclenché.

Il est même envisageable de se placer à une époque complètement différente, par exemple lors de la période chaotique qui a marqué la fin du *Colonial Calendar*, sur un mode plus proche du postapocalyptique, avec tout un tas d'autres factions impliquées : les loyalistes fidèles à la Fédération Terrestre (ou ce qu'il en reste), les indépendants qui désirent le rester, les insoumis souhaitant fonder un nouveau régime plus juste que le précédent (qui pourrait bien devenir la Fédération Solaire) et ceux qui s'y opposent farouchement, les libertaires. Dans un tel contexte, un mécha en état de fonctionnement représente très probablement une valeur inestimable qui risque d'être difficile à maintenir et, plus encore, à réparer s'il a subi d'importants dégâts, impliquant dès lors de faire preuve de la plus grande prudence quant à son utilisation même s'il peut être grisant de disposer d'une machine de guerre d'une telle puissance alors que l'humanité a fortement régressé dans tous les domaines...

Enfin, il reste possible de se rapprocher des continuités issues des différentes séries telles que *l'Universal Century*, la *Cosmic Era* ou *l'Anno Domini* pour n'en citer que quelques-unes, soit en pliant le *Solar Century* de manière à ce qu'il leur ressemble fortement mais tout en conservant la possibilité de le faire évoluer en fonction des actions des PJ ainsi qu'une vraie liberté créative, soit en plaçant carrément l'action dans ces univers. Il sera alors nécessaire de réaliser un certain nombre d'adaptations en ce qui concerne l'univers de jeu et d'adopter les bons réglages du côté du système de simulation.

Génération

À la manière de *Gundam Age*, qui s'étale sur plus de cinquante ans et propose de suivre les aventures du père, de son fils et de son petit-fils, ou de *Robotech*, de manière un peu plus artificielle en combinant trois séries qui n'avaient rien à voir les unes avec les autres à l'origine, il est envisageable de jouer une campagne sur plusieurs générations successives, espacées de quinze à vingt-cinq ans. Si l'écart temporel est bien moins important, on assiste également à un passage de relais entre *Zeta Gundam*

et *Gundam ZZ* qui permet à de nouveaux personnages d'entrer en scène, aux commandes des Mobile Suits de la série précédente, dans un premier temps.

Si l'on fait le choix d'adopter le principe des générations, il peut s'agir de protagonistes qui n'ont rien en commun les uns avec les autres d'une époque à une autre (en apparence tout du moins) ou, de manière plus classique, des générations qui sont liées entre elles par des liens de sang. Les romances qui se sont nouées lors d'un arc peuvent dès lors donner lieu à la naissance d'un ou plusieurs PJ de la génération suivante. Il n'est cependant pas nécessaire que les nouveaux protagonistes soient tous des descendants de ceux de la génération précédente.

Dans ce cas, il est tout à fait envisageable que les descendants puissent bénéficier à la création d'un certain nombre de traits provenant de leurs parents tout en ayant très probablement des Niveaux inférieurs du fait de leur relative inexpérience. On peut ainsi tabler sur cinq Niveaux de pilote en moins et des Compétences et Facultés reflétant celles des deux parents, soit à parts égales, soit avec une prédominance d'héritage vis-à-vis d'un des deux aïeuls.

À chaque passage de génération, le contexte sera probablement différent, au sein d'environnements différents, avec de nouvelles problématiques, de nouveaux adversaires et de nouveaux alliés potentiels ce qui permet de renouveler l'intérêt de la campagne tout en poursuivant dans la même continuité. Si les parents sont encore vivants, ils peuvent servir de mentors ou de leaders mais ont probablement arrêté de piloter pour laisser la place à la relève.

Types d'Aventures

Une fois que l'ambiance et le contexte ont été définis, reste à se poser la question de la structure de la campagne et de chacune des aventures qui vont la constituer. Il est en effet possible d'opter pour pas mal de solutions différentes qui vont s'accorder de manière plus ou moins optimale avec les choix réalisés concernant l'atmosphère recherchée et la faction sélectionnée.

– **Campagne classique** : une suite d'épisodes feuilletonnant, s'articulant autour d'une trame principale, se situant par défaut au sein de la Fédération mais tout en sachant qu'il est également possible de jouer du côté de Zeus, de la MACO, des Mercenaires, des Maraudeurs ou des Libres-Marchands et, en fait, chez à peu près toutes les factions ou organisations qui possèdent des Mobile Suits et qui sont donc susceptibles de faire appel à des pilotes pour en tirer le plein potentiel. Il est alors possible de rester dans un mode Guerre Froide sous tension ou de passer assez vite en conflit ouvert.

– **Saga interplanétaire** : ici on s'oriente vers des campagnes fortement basées sur un enchaînement chronologique d'événements majeurs à l'échelle du

Système solaire qui vont porter les différentes aventures vécues par les PJ, le plus souvent sur plusieurs arcs narratifs successifs qui, mis bout à bout, ont vocation à constituer une authentique saga à la manière de ce que l'on retrouve dans la plupart des séries. C'est notamment le parti-pris de la campagne fédérale *Ode à la Liberté* qui commence au moment de l'attaque de Zeus sur les colonies de la banlieue terrestre. À l'opposé, il est possible de jouer dans le camp adverse en faisant le choix d'opter pour une campagne républicaine qui se déroulera plutôt sur l'autre front, celui du Système solaire externe (Uranus puis Neptune), dans un premier temps tout du moins. C'est bien évidemment le mode idéal si l'on souhaite jouer sur plusieurs générations.

– **Scénarios à missions** (Mercenaires, Maraudeurs, Guilde, Soudards) : il est ici question de confier un ou plusieurs objectifs clairs aux PJ à chaque session qui se présente sous la forme d'un standalone. Objectifs qu'ils vont devoir s'employer à atteindre tout au long de la séance en utilisant au mieux leurs ressources et leurs capacités. On part donc sur une structure-type le plus souvent composée d'un briefing, d'une première phase généralement basée sur des interactions avec des PNJ (enquêtes, négociations, espionnage...), d'une deuxième phase plutôt axée sur l'action (poursuites, combats...), suivis d'un épilogue en forme de bilan assorti d'un éventuel debriefing. On peut ainsi imaginer un large éventail de missions : conquête, escorte, transport, infiltration, défense, exfiltration, enlèvement... Afin de conférer une certaine liberté aux PJ et de susciter le débat au sein de l'équipe, il est possible de leur proposer plusieurs missions différentes en début de séance.

– **Scénarios à dossiers** (toute faction) : il s'agit d'une solution intermédiaire entre les scénarios à mission présentés ci-dessus et le pur bac à sable (cf. infra). Le scénario à dossier propose, comme son nom l'indique, un document de base aux PJ, s'étendant le plus souvent sur une ou deux pages, présentant des lieux et des factions ainsi qu'un ou plusieurs objectifs. Charge à eux de faire en sorte d'atteindre le ou les objectifs qui leur ont été assignés dans le temps imparti en interagissant au mieux avec cet univers de poche. Du fait de sa relative complexité, ce type de scénario a généralement vocation à s'étendre sur plusieurs séances.

– **Bac à sable global** : un mode « sandbox » à l'échelle du Système solaire, dans sa globalité. Un choix plus particulièrement adapté aux Mercenaires, aux Libres-Marchands et éventuellement aux Maraudeurs mais aussi à la Fédération et à Zeus. Une logique à mettre en place soit dès le départ avec des joueurs expérimentés capables de faire preuve de proactivité, soit après une première partie de campagne relativement encadrée (une campagne classique par exemple) afin de donner un second souffle à l'épopée des PJ et ainsi apporter de la diversité, en amenant au passage une dimension de gestion plus ou moins marquée.

– **Double album** : à la manière de certains artistes prolifiques qui aiment laisser libre cours à leur

imagination pour sortir des albums-concepts qui se répondent les uns aux autres, il s'agit ici d'alterner deux campagnes dans les deux principaux camps en jouant une séance du côté de la Fédération puis une séance du côté de Zeus afin de retranscrire au mieux les logiques croisées d'œuvres comme *Gundam Thunderbolt* ou *War in the Pocket*. Avec la possibilité que les deux campagnes finissent par se rencontrer à un moment donné...

Création de Personnages

Compétences

En utilisant les réglages de la procédure de création présentée dans ce manuel, on obtient des personnages au-dessus de la moyenne mais pas extrêmement compétents, en particulier en ce qui concerne le combat à échelle humaine. Cela correspond plutôt bien à ce qui existe dans les différentes séries et participe à rendre les personnages clairement moins performants qu'à bord de leurs Mobile Suits, en plus d'être nettement plus vulnérables.

Il est cependant possible de faire le choix d'allouer plus de Points de Création dans le but de façonner des personnages plus âgés ou qui se trouvent être des militaires entraînés, forcément plus aguerris par rapport à tout ce qui concerne les affrontements armés ou même à mains nues. Dans ce dernier cas, les Points supplémentaires devront alors être répartis prioritairement parmi les Compétences de la Sphère Combat.

Dans le même ordre d'idée, il est également envisageable de donner la possibilité aux joueurs de choisir un deuxième Don Usuel en plus du premier ou même de leur offrir la possibilité d'acquérir un Don Avancé à la place des deux Dons Usuels, dans le but d'obtenir des personnages conformes à ce qui est envisagé dans le cadre de la campagne.

Niveau de Départ

Il est recommandé de démarrer avec des personnages de Niveau 1, maîtrisant les Talents de Niveau 0 et un Talent de Niveau 1. Cela permet de disposer de pilotes certes peu expérimentés, qui vont donc avoir une belle marge de progression à la manière de la plupart des protagonistes des différentes séries, mais qui sont malgré tout déjà capables de faire pas mal de choses intéressantes aux commandes d'un Mobile Suit lui-même de Niveau 1 et, à plus forte raison, s'il s'agit d'un prototype de Niveau 2 avec des équipements et des Systèmes un peu plus sophistiqués.

Il est cependant possible de commencer au Niveau 0 afin d'y aller en douceur, en particulier pour des néophytes qui ne connaîtraient pas le jeu de rôle ou pas trop les séries de mécha voire aucun des deux, de manière à ce qu'ils aient le temps de s'acclimater, à leur rythme. Cela peut aussi être une option

permettant de se concentrer sur la caractérisation des personnages avant que ne débutent les choses sérieuses.

Mais il est également envisageable de vouloir démarrer avec des pilotes déjà assez voire très performants, pour des joueurs qui ont déjà un peu d'expérience avec le système de *Gundam EX* (sans quoi cela pourrait être un peu ardu dans un premier temps). Commencer au Niveau 3, éventuellement avec bel éventail de Talents, permet ainsi d'être déjà bien efficace dès le départ, surtout si l'on dispose d'un Mobile Suit à l'avenant.

Enfin, dans le but de retranscrire ce que l'on peut trouver dans *Gundam 00* par exemple, on peut faire le choix de commencer au Niveau 5 (Meister) voire au-delà, avec des Mobile Suits de haute technicité. Les PJ sont déjà des aces et font indéniablement partie des tout meilleurs mais cela ne veut pas dire qu'ils ne peuvent pas tomber sur des adversaires capables de leur donner du fil à retordre. À côté de ça, ils ont toujours la possibilité de progresser et de tenter d'obtenir le titre envié de *Meijin*...

Création de Groupe

En parallèle de la création des PJ, il sera important de se pencher sur le concept de groupe qu'ils vont constituer. Ce sera parfois évident par rapport au contexte de la campagne mais, dans d'autres cas, il sera nécessaire d'y réfléchir afin de bien cadrer les choses. Dans tous les cas, il sera important de prendre le temps de bien définir les relations qui unissent les PJ : sont-ils amis, rivaux, frères et sœurs, cousins, collègues de travail, camarades de classe, en couple, coéquipiers occasionnels, frères d'armes...

Cela devrait permettre la mise en place d'une carte relationnelle relativement basique, détaillant les différents liens qui les unissent. Un outil qui devrait s'avérer extrêmement utile pour définir les Passions internes au groupe : les rivalités, les amitiés, les incompatibilités de caractère et les visées amoureuses devraient permettre de définir nombre de Passions qui pourront caractériser chacun des personnages et dynamiser les relations interpersonnelles. Au final, la carte relationnelle pourra constituer un visuel bien pratique qui permettra de s'y retrouver en un clin d'œil. Il est également possible de lister les Passions externes sur le même document.

Au cas où certains joueurs seraient peu inspirés, il est toujours possible d'utiliser la méthode des voisins. Chacun des joueurs doit définir une Passion vis-à-vis du personnage de son voisin de droite ou de gauche, qu'il s'agisse de quelque chose de positif : admiration, amitié, sentiments amoureux... ; ou de plus négatif : rivalité, haine, dénigrement...

Création de Mobile Suits

En début de campagne, il est généralement question d'utiliser les Mobile Suits de série fournis par la faction ou l'organisation à laquelle les personnages appartiennent. S'ils sont chanceux, ils peuvent même disposer d'emblée de prototypes, là encore mis à leur disposition par leurs supérieurs afin de réaliser des tests grandeur nature ou tout simplement parce qu'ils n'ont pas le choix de faire autrement, étant pressés par l'ennemi qui les a pris de vitesse.

Il est cependant tout à fait possible pour les joueurs de créer leur propres Mobile Suits, très probablement des prototypes construits sur mesure pour leurs personnages ou des modèles de série customisés. C'est donc une situation a priori plutôt compatible avec des PJ de Niveau relativement élevé (minimum Niveau 3) mais également avec des PJ mercenaires ou maraudeurs qui peuvent posséder des méchas assez disparates qu'ils ont pu récupérer à droite à gauche puis bricoler afin de les adapter à leurs besoins.

Dans ce cas, il suffit d'appliquer la procédure présentée au **Chapitre 12**. En ce qui concerne le visuel, il est possible de piocher à loisir parmi ceux des différentes séries *Gundam* ou même d'autres du genre *real robot*. Des exemples de création de prototypes sont donnés dans le **Chapitre 23**.

Relations & Contacts

Si le besoin de gérer les relations et contacts des personnages des joueurs se fait sentir, il est possible d'utiliser les options suivantes au cours de la création des personnages puis durant la campagne afin d'encadrer les diverses possibilités offertes et les éventuelles contraintes associées.

Création de Contacts

Il arrive qu'un personnage possède un certain nombre de relations plus ou moins influentes. Il peut ainsi s'agir de personnes relativement haut placées au sein d'une administration ou d'une corporation, de policiers ou de douaniers, d'indics ou de trafiquants, de diplomates ou d'ambassadeurs, de négociants ou de juristes... On considère ainsi qu'un personnage peut posséder au départ jusqu'à deux contacts : un principal auquel il est très lié (il peut s'agir d'un parent, d'un ami de longue date ou de quelqu'un qui aurait une sorte de dette envers lui) et un contact secondaire généralement plus influent mais également moins proche.

Selon le cas, en fonction des liens plus ou moins forts qui les unissent et de leur influence, les contacts d'un personnage peuvent lui rendre un certain nombre de services plus ou moins complexes ou critiques. Le contact principal est ainsi très lié au personnage et sera prêt à lui rendre régulièrement des services assez poussés dans la mesure de ses possibilités. Le contact secondaire est souvent plus influent mais bien

moins disponible et pourra très souvent exiger une contrepartie. D'une manière générale, il n'est pas rare que les retours d'ascenseurs soient appréciés et il est même courant qu'un ami en détresse fasse appel au personnage pour le sortir d'un mauvais pas.

Les contacts possèdent généralement une sorte de zone d'influence au sein de laquelle ils peuvent s'avérer véritablement efficaces mais en dehors de laquelle ils ne peuvent tout simplement rien faire. Ces zones d'influence peuvent être définies de manières très différentes : planète, lune, colonie, corporation, marché, secteur d'activité, domaine technologique, type d'équipement...

Enfin, les contacts, ça va, ça vient, et il est ainsi tout à fait possible, au fur et à mesure, de couper les ponts assez facilement avec un contact secondaire ou à l'inverse de nouer des liens avec de nouveaux contacts si l'occasion se présente. Il est cependant complexe et surtout coûteux en temps de gérer un grand réseau de contacts, c'est pourquoi il est généralement nécessaire d'effectuer une sélection au bout d'un certain temps.

Évolution des Contacts

Améliorer son réseau de relations coûte quelques Points d'Expérience, qu'il s'agisse de pérenniser une relation naissante ou afin d'améliorer la proximité avec un contact existant. Cela doit être justifié par ce qui s'est passé au cours d'une ou plusieurs séances de jeu ou au moins être abordé entre deux parties.

– Pérenniser un nouveau contact à la suite d'un scénario :

Primaire (parents, proches, amis, connaissances de longue date...) : 80 XP

Secondaire (connaissances, collègues, relations de travail, parent lointain...) : 40 XP

Tertiaire (vagues connaissances, relations de relations...) : 20 XP

– Nouer de bonnes relations :

Faire passer un contact de Secondaire à Primaire : 40 XP

Faire passer un contact de Tertiaire à Secondaire : 20 XP

S'il s'agit de contacts d'équipe, les coûts sont les mêmes en XE.

Gestion des Actions

Quand Faire un Jet ?

On demande un jet lorsque l'on considère qu'une action entreprise par un ou plusieurs PJ possède une issue incertaine. C'est notamment le cas lorsque deux (ou plus) personnages s'opposent sur la réalisation d'une action. On ne fait donc pas de jet pour les actions immanquables et impossibles.

Il arrive cependant parfois que l'on hésite, en particulier lorsque l'on se retrouve à la frontière entre deux types d'issues. Dans ce cas, il faut laisser le bénéfice du doute aux PJ et considérer comme immanquables et incertaines des actions qui sont respectivement à la frontière entre l'immanquable et l'incertain et entre l'incertain et l'impossible. Bien évidemment, si l'on fait le choix de requalifier en incertaine une action qui pouvait sembler impossible de prime abord, il est alors probable que son Seuil de Difficulté soit particulièrement élevé (cf. ci-après concernant la détermination des difficultés).

En ce qui concerne les PNJ, il n'est pas nécessaire d'effectuer leurs jets sans opposition et il est même conseillé d'éviter de le faire pour fluidifier la partie. Cela peut cependant se justifier dans certains cas où un PNJ, allié ou ennemi, doit réussir le même type d'action que les PJ alors que celle-ci est relativement ardue.

Détermination des Difficultés

Seuils de Difficulté

Il peut parfois paraître un peu compliqué d'estimer le Seuil de Difficulté associé à une action qui n'est pas effectuée en opposition (cf. Tableau T1SD). La difficulté à considérer par défaut pour les personnages est 10 (Facile) afin de garantir un bon taux de succès aux PJ sur des actions ne présentant pas de complexité particulière. S'il s'agit de quelque chose de vraiment simple, elle peut même être encore diminuée pour se rapprocher de 5 (Très Facile) auquel cas, on peut même se poser la question de demander au joueur d'effectuer un jet (cf. ci-dessus). Il peut tout de même s'avérer nécessaire d'effectuer ce type de jet si les conséquences sont particulièrement négatives en cas d'échec (danger important par exemple).

À l'inverse, si l'on est en présence de quelque chose qui commence à être un peu plus ardu, il peut être pertinent de se rapprocher de 15 (Moyen) et, si l'on considère que seule une personne possédant des bases solides dans le domaine (au moins 5 dans la Compétence, si possible 10 ou plus) a de véritables chances de réussir, alors on peut aller au-delà de 15 et s'approcher de 20 (Exigeant). Seules des actions particulièrement techniques ou complexes devraient avoir des SD supérieurs à 20.

À bord des Mobile Suits la situation est un peu différente. Grâce à la synchronisation, les pilotes bénéficient des Performances de leurs machines ce qui leur permet de réussir des jets plus élevés, ce d'autant plus qu'ils peuvent aussi utiliser des Atouts. Phénomène qui s'accroît lorsqu'ils s'améliorent en passant d'un Niveau à un autre. Pour marquer le coup, on partira plutôt sur une difficulté par défaut à 15 qui permet au passage de retranscrire le fait que les pilotes voient leurs capacités décuplées lorsqu'ils sont aux commandes de leurs Mobile Suits. On pourra donc opter pour des difficultés s'approchant de 25

(Difficile) voire d'aller au-delà, dans le cadre de tâches particulièrement compliquées.

Afin d'avoir une meilleure idée de ce que les différents Seuils de Difficulté peuvent impliquer en termes de probabilités de réussite, il est possible de se référer au paragraphe **Considérations Statistiques** en toute fin de chapitre.

Aides & Gênes

Quel que soit le Seuil de Difficulté sélectionné, il est également important de bien prendre en compte les différentes aides et gênes qui peuvent intervenir dans le cadre de l'action car les probabilités de réussite vont être fortement affectées par les modificateurs qui vont en découler. Se référer au Tableau T1MOD permet de prendre connaissance des principaux modificateurs génériques qui peuvent être utilisés en toute circonstance. En complément, les Tableaux T8 listent tout un ensemble de bonus et de malus basés sur des exemples concrets qui devraient très probablement intervenir régulièrement au cours des parties.

S'il n'est pas conseillé de prendre trop de choses en compte pour la détermination de ces modificateurs, ne serait-ce que pour conserver une bonne fluidité, il ne faut pas oublier qu'ils sont cumulatifs. Il est ainsi possible qu'ils se neutralisent. C'est ce qui permet notamment de considérer que les combats de Mobile Suits se déroulant à relativement faible portée (de 20 à 200 mètres) n'entraînent pas de malus pour les tireurs, le Bonus de Portée de -5 étant compensé par le Bonus de Taille de +5.

Enfin, il est important de ne pas attribuer à la légère une aide ou une gêne majeure qui ajoute ou retire un D10 au jet de Compétence ou de Capacité car deux gênes de ce type empêchent d'entreprendre une action à l'issue incertaine. À titre d'exemple, c'est la gêne que subissent les personnages qui sont gravement blessés. Dans le même ordre d'idée, la gêne critique (jet divisé par deux) est à réserver à des situations particulièrement défavorables.

Types d'Actions

On classe les différentes actions qui peuvent être entreprises par les personnages dans trois grandes catégories :

– **Action Principale** : il n'est possible d'effectuer qu'une seule action principale à la fois (en combat et en toutes circonstances). L'Action Principale est souvent associée à une difficulté et/ou à une opposition avec un ou plusieurs autres personnages. Elle peut parfois nécessiter d'utiliser plusieurs Compétences (cf. infra **Jets Combinés**).

Exemples : se synchroniser, tirer, viser, se battre au corps à corps, lancer une grenade, réparer, escalader...

– **Action de Réaction** : elle est instantanée. Il n'existe pas de limitation dans l'absolu en ce qui concerne le nombre d'Actions de Réaction réalisables en un Tour mais elles ne peuvent pas être simultanées : il existe obligatoirement un enchaînement chronologique des différentes Actions de Réaction. Elles se font souvent en opposition avec une Action Principale d'un ou plusieurs autres personnages.

Exemples : esquiver, réaliser un évitement, réagir (initiative), se désynchroniser...

– **Action Complémentaire** : il n'existe pas de limitation dans l'absolu du nombre d'Actions Complémentaires (pour les non-gênantes). En pratique, il est difficile d'en réaliser plus de deux ou trois en plus d'une Action Principale. Leur durée est indépendante de l'action ou des actions principales simultanées. Ces actions sont généralement considérées comme immanquables mais elles peuvent parfois nécessiter un jet.

On distingue également les Actions Complémentaires « gênantes » : elles sont considérées comme des actions complémentaires mais elles entraînent une gêne sur l'action principale. Selon le cas, un malus de gêne plus ou moins important peut être appliqué au jet de l'action principale (cf. Tableau T1MOD). Les plus courants sont -1D (gêne majeure) ou $\times \frac{1}{2}$ (gêne critique). Si une Action Complémentaire est extrêmement gênante c'est qu'il s'agit en fait d'une Action Principale qui doit être effectuée à part.

Exemples : se déplacer, jeter un coup d'œil, communiquer, dégainer...

Interprétations des Jets

Dans la plupart des cas, une action est soit réussie, soit ratée. Il est alors inutile de procéder à l'interprétation du jet, qu'une action soit franchement réussie ou réussie de justesse importe peu, le fait qu'elle soit réussie ou ratée prédomine sur le reste.

Dans d'autres cas de figure, il peut être intéressant de déterminer si une action peut entraîner des conséquences positives ou négatives selon son degré de réussite ou d'échec. Cela va également fortement influencer la description de ce qui suit la réalisation de l'action.

Degré de Réussite

Si le jet est exactement égal au Seuil de Difficulté fixé, alors l'action est réussie de justesse, le personnage ne dispose d'aucune marge d'erreur : s'il doit effectuer une autre action dans la foulée (un saut au-dessus d'une crevasse mettant en jeu la Compétence Force après une course d'élan avec la Compétence Rapidité), il aura alors le Seuil de Difficulté maximum. S'il n'effectue qu'une action isolée cela signifie que l'action entreprise est réussie mais sans plus.

Si le jet est supérieur au Seuil de Difficulté fixé, le degré de réussite dépend de la différence entre les deux valeurs, appelée **Marge de Réussite** (MR) : une différence comprise entre 1 et 4 correspond à une réussite normale, entre 5 et 9 c'est une bonne réussite, entre 10 et 14 c'est une très bonne réussite, entre 15 et 19 c'est une excellente réussite, au-delà c'est une réussite totale.

Dans le cas d'actions successives, le Seuil de Difficulté de l'action ou des actions suivantes pourront alors être réduits si les actions ne sont pas indépendantes, en fonction du degré de réussite de la première action. S'il s'agit d'une action isolée, selon le degré de réussite des conséquences positives plus ou moins importantes peuvent se produire : lors de la réparation d'un véhicule un problème peut ainsi être détecté avant qu'il ne se produise et ainsi être évité en même temps que la réparation principale est effectuée.

Degré d'Échec

Il s'agit de la même notion que la précédente mais dans le cas de figure inverse. On mesure le degré d'échec d'une action lorsque le jet a donné un résultat strictement inférieur au Seuil de Difficulté.

Si la différence, appelée **Ampleur d'Échec** (AE), entre le jet et le Facteur de Difficulté est de 1 on parle d'Action loupée de justesse, dans ce genre de cas, il est parfois possible de retenter un jet aussitôt (avec éventuellement un Seuil de Difficulté plus élevé) afin de rattraper le coup.

Si la différence est comprise entre 2 et 4, il s'agit d'un échec normal, entre 5 et 9 c'est un échec grave, entre 10 et 14 c'est un échec très grave, entre 15 et 19 c'est un échec critique, au-delà c'est un échec total. Selon l'importance du degré d'échec et le contexte, les conséquences d'une action manquée peuvent se révéler désastreuses.

Écart de Confrontation

À la manière de ce qui existe pour les jets sans opposition, il est possible de définir une marge de réussite pour les jets en opposition. L'**Écart de Confrontation** (EC) est la différence entre les jets de deux protagonistes d'un jet en opposition ayant réussi leur action (valeurs supérieures au SD). Une différence comprise entre 1 et 4 correspond à un écart normal, entre 5 et 9 c'est un écart important permettant généralement au vainqueur de l'opposition de bénéficier de conséquences positives (dommages infligés plus importants, écart creusé de manière nette dans une poursuite...), entre 10 et 14 c'est un écart très important encore plus profitable au vainqueur, entre 15 et 19 c'est un écart énorme et au-delà c'est un écart gigantesque traduisant une opposition totalement déséquilibrée, le vainqueur ayant écrasé son adversaire.

Réussites et Échecs Critiques

À bord des Mobile Suits, il est possible, en tombant sur un double 1 ou un double 0, de réaliser un critique, ce qui induit des effets particuliers. Une réussite critique est obligatoirement une réussite sauf face à une réussite critique encore meilleure. De même, un échec critique est obligatoirement un échec et ce même face à un échec critique encore moins bon, sauf si un Atout a été joué au préalable. L'Atout en question immunise aussi face aux éventuels effets associés au critique.

Au cas par cas, si la situation le permet et le justifie, il est possible d'associer des conséquences supplémentaires, positives ou négatives, aux résultats critiques. Ce n'est pas une obligation et cela n'a pas vocation à être systématique afin de ne pas alourdir le jeu, même si les critiques sont assez rares. Il faut le plus possible que cela paraisse être une conséquence naturelle de ce qui vient de se produire. Si l'on ressent le besoin de marquer le coup mais que rien de véritablement exploitable ou d'intéressant se présente, il est toujours possible de décrire des conséquences purement cosmétiques.

Surtout, dans le cadre d'un échec critique, il est important de ne pas tomber dans le burlesque (maladresses ridicules, chutes, glissades incontrôlées...) étant donné que l'on cherche le plus possible à mettre en place un ton héroïque voire épique, en accord avec l'ambiance recherchée (cf. supra **Ambiances & Courseurs**). Même si l'on a fait le choix d'adopter un ton relativement léger, les combats de Mobile Suits se doivent de conserver un ton suffisamment sérieux pour bien montrer que les pilotes risquent leurs vies alors qu'ils affrontent des adversaires qui ont pour but de les éliminer. Dans le cadre des missions en simulateur, il est cependant envisageable, ponctuellement, d'effectuer un léger écart à ce sujet, en particulier pour des personnages dont la personnalité s'y prête vraiment bien.

Évaluation de la Difficulté par les PJ

Sauf dans certains cas bien particuliers, il n'est pas toujours possible pour les PJ de connaître ou d'évaluer avec précision la difficulté d'une action tentée ni de connaître la valeur de leurs adversaires lors d'une opposition directe.

En effet, à moins qu'un PJ n'envisage d'effectuer une action relativement facile (qu'il a de fortes chances de réussir), trop difficile (notamment dans le cas d'actions dangereuses mettant en jeu son intégrité physique) ou une action qu'il a l'habitude de réaliser (il est donc capable d'en évaluer globalement la difficulté), il peut être compliqué pour lui de déterminer si l'action qu'il va entreprendre va être plutôt facile ou difficile.

Dans certains cas, notamment lorsque le temps ne presse pas, il est possible pour les PJ d'utiliser leur Compétence Perception ou la Compétence mise en jeu afin d'évaluer la difficulté d'une action qui peut dans certains cas mettre leur vie en danger. Dans ce

cas, il leur est alors possible d'obtenir un Seuil de Difficulté de référence plus ou moins juste en fonction du résultat du jet effectué.

De la même manière, à moins qu'un PJ affronte un personnage qu'il connaît bien, il est difficile pour lui d'évaluer les capacités d'un adversaire dans tel ou tel domaine et notamment dans le domaine concernant la confrontation l'opposant à cet adversaire.

Quelquefois on peut avoir envie de laisser les joueurs dans l'expectative afin de ménager un certain suspense. Dans certains contextes, une tâche est beaucoup plus facile ou beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. Il faut donc voir au cas par cas quand décider de révéler ou non ce type d'informations aux joueurs.

À certains moments, il peut être important de donner des indications ou au contraire de laisser planer le doute.

Actions à Plusieurs

Dans certaines circonstances, les joueurs peuvent choisir d'entreprendre une action en commun afin de maximiser leurs chances de réussite. Selon le cas, il faudra ajouter les valeurs des Compétences ou des Capacités ou encore utiliser différents types de modificateurs (cf. Tableau T1MOD).

Dans le cas d'une action physique utilisant la Compétence Force ou la Capacité Vitesse, pouvant être effectuée en commun, il sera généralement possible d'ajouter les jets de compétences respectifs notamment dans le cas d'un levage, pour pousser quelque chose de lourd, pour porter une lourde charge sur une certaine distance, etc.

Dans d'autres cas, si les personnages collaborent pour réaliser une action commune, ils bénéficieront d'un bonus sous la forme d'un modificateur (alloué au choix sous forme de dés supplémentaires ou de points) plus ou moins important. C'est par exemple le cas de *Tirs Croisés* lors d'un combat.

Enfin, une action réalisée en coopération peut être effectuée en beaucoup moins de temps, les personnages se partageant le travail. Dans ce cas, il n'y a pas forcément de bonus alloué pour les jets mais le temps de réalisation peut alors être grandement réduit.

Dans tous les cas de figure, il est nécessaire que les joueurs annoncent leur intention de réaliser l'action en commun et que leurs personnages soient conscients et informés que l'action se fait à plusieurs car ce sont principalement les synergies créées qui permettent de mieux réussir l'action ou de la réaliser plus rapidement, synergies inopérantes si chacun agit dans son coin. Un jet de Charisme ou de Coordination réussi de la part du leader ou du coordinateur peut être nécessaire pour s'assurer que tout va se passer au mieux.

Jets Combinés

Il arrive parfois qu'une action ou une tâche (dont la durée est généralement d'au moins quelques

minutes) dépende de deux Compétences distinctes (voire plus, même si c'est plus rare). Il est alors nécessaire pour réussir l'action de réaliser un jet combiné. Dans ce cas, un jet est effectué pour chaque Compétence mise en jeu avec un Seuil de Difficulté associé à chacun des jets réalisés. La réussite de l'action est alors conditionnée par la réussite de chacun des jets. On peut imaginer le même genre de situation à bord d'un Mobile Suit : il est alors nécessaire de réussir les deux jets de Capacité.

En fonction des résultats des jets, on peut imaginer différents niveaux de réussite et les conséquences associées. Si la double réussite et le double échec peuvent s'interpréter comme un jet classique, le fait de n'avoir réussi qu'un jet sur les deux indique que même si l'action n'est pas un échec retentissant, quelque chose s'est mal passé avec tout ce que cela peut impliquer.

Actions Liées

Dans certains cas, il arrive que plusieurs actions successives soient liées les unes aux autres. Elles peuvent faire intervenir plusieurs Compétences ou Capacités différentes. La réussite de chacune des actions successives est classiquement liée au dépassement du Seuil de Difficulté imposé. La Marge de Réussite de chacune des actions est cependant importante puisqu'elle permet généralement de diminuer le SD de l'action suivante.

Il est également possible d'additionner les différents jets successifs et de comparer le résultat final à un Seuil de Difficulté global (assez élevé par conséquent) correspondant à l'enchaînement de toutes les actions, la dernière action étant considérée comme l'action critique qui doit être réussie et les actions précédentes n'étant que des actions préparatoires.

Tâches de Longue Haleine

Les tâches s'étendant sur une durée importante voire très importante (de plusieurs heures à plusieurs jours) peuvent être gérées de différentes manières. La première méthode consiste à gérer ce type de tâches comme des Actions Liées de longue durée. Plusieurs jets successifs (généralement de trois à cinq) correspondant à des périodes de temps identiques sont ainsi effectués et additionnés avant d'être comparés à un Seuil de Difficulté global.

La deuxième méthode consiste à effectuer un unique jet en substituant cependant à un des deux dés sa moyenne (soit 5,5), le nombre de dés remplacés étant proportionnel à la durée de l'action. Pour des tâches durant plus d'une semaine, il n'est ainsi plus nécessaire d'effectuer un jet, on prend alors directement le résultat moyen associé au jet (11 pour deux dés) ajouté à la valeur de la Compétence utilisée ainsi qu'aux différents modificateurs appropriés.

Actions Simultanées

Il n'est normalement pas possible de réaliser deux Actions Principales simultanément. La plupart du temps cela aura pour effet qu'une des deux actions échoue automatiquement, celle sur laquelle le PJ n'a pas mis la priorité. Mais il peut arriver dans certains cas rares que cela puisse sembler faisable : compliqué à gérer pour le personnage mais pas totalement impossible.

Dans ce cas, on peut considérer que le personnage répartit les deux D10 qui sont à sa disposition sur les deux actions qu'il entreprend simultanément et pour chacune desquelles il ne jette alors qu'un D10 auquel il ajoute sa valeur de Compétence ou de Capacité et tout autre modificateur qui peut intervenir. Il n'est donc pas possible de tenter ce genre de chose si l'on est diminué ou gêné d'une quelconque manière qui implique un malus de -1D. Concrètement, c'est quelque chose d'impossible pour un personnage qui est blessé ou sonné ou bien qui subit une gêne majeure ou, à plus forte raison, une gêne critique.

Seuils Multiples

Principe

Dans certaines circonstances, il peut paraître réducteur de ne définir qu'un seul seuil pour déterminer la réussite d'une action. On peut ainsi être amené à définir plusieurs Seuils de Difficulté correspondant à différentes valeurs indiquant des réussites plus ou moins éclatantes avec, possiblement, des contreparties ou des inconvénients associés au passage du plus bas des seuils. Il s'agit d'une option qui peut s'avérer intéressante à utiliser pour la gestion d'actions de longue ou de très longue durée par exemple.

Dans le cadre de la réparation d'un véhicule, il est ainsi possible de définir un premier seuil correspondant à un SD moyen qui, s'il est atteint, indique que la remise en état est correcte et que par conséquent le véhicule est à nouveau fonctionnel mais sans plus. Il s'agit d'une réparation de fortune : les performances d'origine peuvent être par exemple dégradée et/ou certaines fonctions peuvent être absentes. Un deuxième seuil plus élevé, s'il est atteint, peut quant à lui signifier que non seulement le véhicule est opérationnel mais qu'il est, de plus, aussi performant que lorsqu'il était neuf. Il est encore possible de définir un troisième seuil afin d'ajouter une notion de durabilité concernant les réparations effectuées. Le véhicule est alors opérationnel, propose des performances optimales et il s'agit là de réparations bien exécutées qui ne vont pas nécessiter d'y revenir avant longtemps : la fiabilité n'a pas été sacrifiée.

Entre deux seuils successifs, la Marge de Réussite (cf. ci-dessus) reste d'actualité et permet d'affiner l'interprétation des jets réalisés. Par ailleurs, s'il n'est pas conseillé de dévoiler les SD correspondant aux

différents seuils, il est par contre tout à fait possible d'annoncer aux joueurs l'existence des seuils multiples et les conséquences associées à chaque seuil.

Deux Seuils

Le cas le plus simple consiste à utiliser deux seuils qui vont délimiter trois issues principales : l'échec, la réussite éclatante et la réussite en demi-teinte. Dans ce dernier cas, le personnage a réussi ce qu'il avait choisi d'entreprendre mais cela n'a pu être accompli qu'au prix d'un sacrifice plus ou moins important, qu'il s'agisse d'une blessure, d'un équipement endommagé voire détruit, d'une grosse perte de temps...

Trois Seuils

Une configuration un peu plus complexe qui consiste à définir trois seuils qui vont pouvoir délimiter quatre grandes familles de conséquences : l'échec absolu, la réussite absolue, l'échec assorti d'un avantage et la réussite entachée d'un désagrément. Dans ces deux derniers cas, le personnage n'a soit pas tout perdu puisqu'il a eu de la chance dans son malheur, soit pas tout accompli car, comme dans le paragraphe précédent sa victoire est assortie d'un inconvénient qui pourrait bien lui causer du tort...

Ordre d'Annonce des Atouts

À bord des Mobile Suits, les meilleurs pilotes ont la possibilité d'utiliser des Atouts pour améliorer leurs jets. Dans ce cas, ils doivent engager leur Atout *avant* le jet en le plaçant face cachée devant eux (sauf s'ils possèdent un Talent qui leur permet d'agir autrement). Cela doit donc être réalisé *avant* que les dés ne soient jetés. Dans le cas contraire, aucun Atout n'est joué même si telle était l'intention du pilote : celui-ci, dans sa fougue, s'est précipité et n'a finalement réalisé qu'une action « normale ». Dans le cas de jets en opposition, il n'est cependant pas précisé si un adversaire doit annoncer l'utilisation d'un Atout avant l'autre. Dans les moments cruciaux, il peut en effet être particulièrement important de savoir si son adversaire va utiliser un Atout pour avoir la possibilité d'en utiliser un également. Mais s'il ne le fait pas alors ce serait probablement du gâchis que d'en engager un. Il se peut même que les deux adversaires soient dans le même cas et le risque est alors que les deux participants s'observent et que la situation soit bloquée. Cependant dans le cadre d'un combat, ce qui pourrait être un moment de tension intéressant à prolonger dans d'autres circonstances, devient une décision qu'il faut prendre dans l'instant. Si un joueur tergiverse trop, alors cela reflète l'attitude de son personnage qui lui-même hésite et soit effectue une attaque sans Atout, soit ne fait rien du tout (cf. infra **Gestion des Combats**).

Un autre cas de figure un peu particulier se présente lorsque les deux adversaires ont joué des As. Dans ce cas, la question peut se poser de savoir quelle valeur va être choisie par chacun des deux belligérants : le 1 ou le 11, ce qui va très probablement décider de l'issue de la confrontation. Celui qui a réalisé le moins bon des deux résultats doit annoncer en premier. En cas d'égalité sur les résultats : c'est celui qui a la moins bonne Capacité qui annonce en premier. Même chose en cas de révélation simultanée de deux Jokers ou d'un As et d'un Joker.

Dommages & Dégâts

Notations

Dans le cadre d'affrontements et de poursuites, il est possible, afin de tenir compte des dégâts subis, d'utiliser les notations suivantes pour les adversaires et les PNJ : pour les Mobile Suits, inscrire un Y ou un W (sur une feuille ou un tableau blanc) ou encore utiliser un jeton (type jeton de Poker ou assimilé) ainsi qu'un ou plusieurs autres jetons pour compter les Sacrifices consentis (à partir des Élites) ; pour les personnages, inscrire un L ou un G près du pion ou de la figurine ou bien sur une feuille blanche afin de tenir le compte des dommages qui ont été infligés.

Afin de prendre en compte les dégâts non létaux et non destructifs, il est possible d'adapter les notations précédentes en ajoutant un symbole ° ce qui donne du Y° ou du G° par exemple. Ou encore d'utiliser des jetons de couleurs ou de tailles différentes.

Critique & Ippon

Lorsqu'un personnage ou un Mobile Suit subissent une Critique ou un Ippon, alors on considère qu'ils sont sévèrement blessé ou endommagé et par conséquent neutralisés : ils ne peuvent plus agir et, en particulier, ils ne peuvent plus participer à un affrontement. Généralement, on considère que le personnage s'écroule et que le Mobile Suit reste en plan (ou poursuit sur son erre dans l'espace). Mais il est cependant possible que les conséquences soient encore plus sévères. En fonction de la nature des Dommages (plus ou moins violents), de l'écart plus ou moins important existant entre les Dommages Effectifs et le Seuil Critique et, éventuellement, la volonté du ou des adversaires de neutraliser ou de tuer, il est possible de déclarer que le personnage ou le Mobile Suit sont :

- Évanoui / Immobilisé
- Dans le coma / Disloqué
- À l'agonie / Sur le point d'exploser
- Mort / Définitivement détruit

Un personnage évanoui est généralement considéré comme étant inconscient mais un jet de Volonté (non modifié) réussi contre une difficulté dépendant des

circonstances peut lui permettre de rester conscient et de continuer à communiquer avec ses coéquipiers même s'il reste à terre. Dans le même ordre d'idée, un Mobile Suit immobilisé ne peut plus rien faire mais il est généralement toujours possible de communiquer via la radio. Dans les deux cas, il est possible de soigner le personnage et de réparer le Mobile Suit avec les aptitudes et les équipements appropriés.

Un personnage dans le coma ne peut absolument plus rien faire et a besoin de soins intensifs. Un Mobile Suit disloqué permet à son pilote de s'en sortir grâce à sa capsule mais il n'est plus possible d'utiliser une seule de ses ressources. Si l'on parvient à récupérer toutes les pièces, il reste réparable mais le travail est beaucoup plus long et complexe, et par conséquent bien plus coûteux.

Un personnage à l'agonie doit bénéficier d'urgence de soins intensifs afin de ne pas mourir : il s'agit donc d'une course contre la montre pour l'amener à une unité de soins spécialisée qui pourra le prendre en charge efficacement. Un Mobile Suit sur le point d'exploser ne peut être sauvé mais il reste possible pour son pilote de s'éjecter à temps avec sa capsule de sauvetage.

Il n'y a plus rien à faire pour un personnage mort. Un Mobile Suit qui est détruit sur le coup condamne le pilote qui est à l'intérieur qui n'a absolument pas le temps de s'éjecter (sauf s'il dispose d'un *CoreBlock System*). Ces conséquences sont celles qui sont normalement associées au dépassement du Seuil Mortel et ne devraient pas être utilisées pour les personnages majeurs de l'histoire (PJ et principaux PNJ) sauf s'il y a eu intention délibérée de tuer.

Coup de Grâce

Il est bien évidemment facile pour un personnage d'en achever un autre qui est en *Critique* ou dont le Mobile Suit est en *Ippon* s'il veut être certain qu'il n'en réchappe pas. C'est une action immanquable si personne n'est là pour protéger la personne ou le mécha sans défense.

Sur un champ de bataille c'est quelque chose d'assez rare cependant, étant donné que la priorité est donnée aux cibles dangereuses plutôt qu'à celles qui sont déjà neutralisées. Dans d'autres circonstances et, en particulier, si un personnage se positionne dans une dynamique de vengeance vis-à-vis d'un ennemi juré, alors cela peut être tout à fait logique comme comportement.

Sacrifices des Mobile Suits

Les conséquences des Sacrifices consentis sur les Mobile Suits ne sont pas très clairement établies et sont globalement laissées à l'appréciation du meneur de jeu. Certaines conséquences sont évidentes : la perte d'un bras, d'une arme ou d'un Système ne permet plus de l'utiliser, la perte d'un bouclier diminue la valeur de Protection, la perte des propulseurs diminue la capacité de Déplacement...

Voici donc un récapitulatif de ce qu'il est envisageable d'appliquer comme conséquences sur les différents Sacrifices :

- Tête : perte des Head Vulcans, impossibilité de faire des jets faisant intervenir la Détection.
- Propulseurs : Déplacement maximal diminué de 50 m (sol) / 250 m (espace).
- Premier bras : l'escalade est possible mais avec un malus d'un dé en moins. Déplacement maximal diminué de 50 m (sol) / 250 m (espace).
- Deuxième bras : l'escalade devient impossible. Déplacement maximal diminué de 50 m (sol) / 250 m (espace).
- Première jambe : plus de marche ni de course possible mais l'Hover Mode est toujours disponible. Escalades et sauts sont possibles mais avec un malus d'un dé en moins. Déplacement maximal diminué de 50 m (sol) / 250 m (espace).
- Deuxième jambe : Plus de saut ni d'escalade possible. Déplacement maximal diminué de 50 m (sol) / 250 m (espace).
- Deuxième membre : l'escalade devient impossible. Déplacement maximal diminué de 50 m (sol) / 250 m (espace). S'il s'agit d'une jambe : plus de marche ni de course possible, le saut peut toujours être effectué mais avec un malus d'un dé en moins.

Sacrifices des Personnages

Au même titre que les Mobile Suits, les personnages peuvent sacrifier des choses pour éviter de prendre des Blessures Légères ou Graves. La principale différence étant qu'ils ont beaucoup moins de choses à sacrifier. En dehors des armes et protections, il n'est possible de sacrifier que les membres.

Dans ce dernier cas, deux grandes options sont disponibles : utiliser un membre comme Sacrifice S1 pour éviter une Légère, on considère alors qu'il est cassé ; utiliser un membre comme Sacrifice S2 pour éviter une Grave, on considère alors qu'il a été arraché, sectionné ou broyé.

Séquelles

En fonction de l'ambiance plus ou moins âpre que l'on cherche à retranscrire, il pourra être opportun de recourir au principe des séquelles suite à des blessures critiques ou à un Sacrifice. Les séquelles en elles-mêmes peuvent être plus ou moins handicapantes et plus ou moins temporaires voire définitives. Si le but est simplement de mettre en garde les joueurs face aux dangers encourus par leurs personnages de manière concrète, des séquelles cosmétiques peuvent suffire (cicatrices, balafres, brûlures...). Si le but est de leur démontrer l'implacable brutalité du monde dans lequel leurs personnages évoluent alors il est envisageable d'opter pour des séquelles assez lourdes en prenant cependant garde à ce que le PJ reste jouable. C'est

normalement d'autant plus faisable qu'il existe une frontière franche entre les Compétences du personnage et ses Capacités de pilote.

Enfin, du fait de l'existence de toute une gamme de prothèses robotisées, il est toujours possible de remplacer un membre arraché ou sectionné même si cela peut représenter un coût élevé voire exorbitant et que cela nécessitera, à n'en pas douter, une période de rééducation.

Annnonce des Exploits

L'annonce des Exploits s'effectue *après* le jet de Dommages afin de permettre aux personnages qui disposent de cette possibilité de bénéficier d'un certain contrôle sur les dommages qu'ils infligent à leurs adversaires et ainsi avoir la possibilité d'occasionner d'importants dégâts à un adversaire majeur à un moment crucial.

Tout comme pour l'engagement des Atouts, il n'est pas question d'hésiter trop longtemps avant de jouer un Exploit et il est encore moins question d'attendre de savoir si les Dommages Effectifs sont supérieurs à un seuil donné pour prendre la décision d'en utiliser un ou non. Un Exploit doit donc être obligatoirement joué rapidement au moment de déterminer les Dommages Bruts. C'est à ce moment que l'on pourra soustraire les éventuelles Protections de l'adversaire et déterminer quels sont les dégâts qu'il encaisse.

Rétribution & Progression

En ce qui concerne la gestion de l'évolution des personnages tout au long de la campagne, il est possible d'adopter plusieurs approches différentes.

Rythme

La méthode par défaut est celle qui est présentée au **Chapitre 18**, avec la possibilité d'opter, entre autres, pour une progression rapide, normale ou lente, en fonction de la manière dont vous voulez gérer votre campagne et, en particulier, l'amplitude que vous souhaitez lui donner. En première approche, une campagne plutôt courte, s'étendant sur moins d'une dizaine de séances, s'accorderait plutôt bien avec une progression **rapide**, afin de permettre aux PJ de parvenir à atteindre un Niveau relativement élevé au moment d'aborder l'affrontement final. À l'inverse, dans le cadre d'une campagne au long cours, s'étalant sur plusieurs dizaines de sessions, il peut être pertinent d'opter pour une progression **modérée**. À titre d'information, en adoptant une progression **normale**, les pilotes atteignent le Niveau 5 (Meister) aux alentours de la dixième séance s'il y a eu une distribution d'XP à chaque fin de session et en admettant que les joueurs aient principalement alloué les points récoltés à l'amélioration de leurs capacités de pilotes.

Récompenses Variables

Il est également possible de régler l'évolution de la progression en distribuant une quantité d'XP qui peut être variable au fur et à mesure de l'avancée dans la campagne. En effet en distribuant une quantité d'XP constante, on aboutit naturellement à une progression dite « logarithmique », ce qui signifie tout simplement que les pilotes progresseront de moins en moins vite au fur et à mesure qu'ils montent en Niveau. Cela s'explique par le fait que la quantité d'XP à dépenser est proportionnelle au Niveau à atteindre. Mais on peut également opter pour une distribution évolutive qui peut dès lors être elle-même proportionnelle au nombre de parties jouées, ce qui garantit une progression relativement linéaire des pilotes qui peut donc être particulièrement rapide. Afin d'éviter que ce ne soit trop prononcé, il est possible d'adopter le réglage de départ qui consiste à distribuer 50 XP pour 100% des objectifs accomplis. Dès la deuxième ou la troisième séance cette valeur peut alors passer à 100 XP et ainsi de suite au fur et à mesure de l'avancement de la campagne.

Hauts Faits

En complément des **Prouesses** qui récompensent ponctuellement les pilotes par rapport à un accomplissement fort qui peut être individuel, il est possible de mettre en place le principe des **Hauts Faits**. Ceux-ci ont vocation à récompenser d'importants accomplissements collectifs telles qu'une victoire dans le cadre d'une bataille spatiale de grande envergure, la récupération d'une colonie qui était tombée aux mains de l'ennemi, le sauvetage d'un groupe de civils, la destruction ou la capture du Mobile Suit / Mobile Armor d'un Ace qui avait défait des dizaines voire des centaines d'adversaires... Diverses réalisations qui sont bien souvent le fruit d'opérations de longue haleine qui se sont étalées sur plusieurs séances.

Dans ce cas, il est conseillé de distribuer de 50 à 100 XP supplémentaires, voire plus si cela se justifie, en récompense pour le Haut Fait accompli par les PJ. Cela permet de compenser, en partie tout du moins, la progression plus lente liée à l'augmentation des coûts d'acquisition des passages de Niveau et des Talents, en particulier lorsque les personnages dépassent le statut de Meister. Une telle approche peut donc se substituer à des récompenses variables tout en permettant d'obtenir un résultat équivalent.

Thésaurisation & Entraînements

Permettre aux joueurs d'utiliser la thésaurisation a également pour effet de compenser la progression de plus en plus lente due aux coûts associés aux passages de Niveaux et à l'acquisition de nouveaux Talents. Cela peut être combiné avec la réalisation de missions d'entraînements dans le Battle

Theater afin de permettre aux pilotes d'engranger plus d'XP entre deux missions sur le terrain.

En parallèle, il peut être utile de recourir aux séances d'entraînements complémentaires qui peuvent prendre place à bord d'un astroporteur ou d'un croiseur lors des transits relativement longs au sein du Système solaire. Cela permet aux personnages d'améliorer leurs Compétences dans divers domaines sans avoir à dépenser quoi que ce soit et ainsi de garder l'intégralité de leurs XP pour les investir dans leurs aptitudes de pilote.

Paliers Simultanés

Avec cette méthode, on ne procède plus aux classiques distributions d'XP en fin de partie ou lorsque les objectifs ont été atteints. À la place, on décide, en fonction de ce qui s'est produit au cours de la session d'augmenter les Niveaux de tous les pilotes en fin de séance. Cela peut donc prendre place à l'issue d'une séance majeure, à la suite d'un affrontement d'envergure ou lors de la conclusion d'un arc narratif. Cela évite les comptes d'apothicaires et les potentiels écarts entre personnages. Pour ce qui est de l'achat des Talents, on peut procéder de la même manière en offrant le Talent qui va de pair avec le nouveau Niveau. Cela dispense cependant pas de réaliser la mission d'apprentissage en simulateur.

Gestion des Combats

Philosophie

Le système de *Gundam EX* a été conçu dans le but de retranscrire au mieux les combats haletants prenant place dans les différentes séries de la franchise : des affrontements dynamiques qui ne laissent aucun répit aux différents belligérants et qui les obligent à être tout le temps sur le qui-vive. Il est donc question de traduire cet état de fait autour de la table en maintenant en permanence les joueurs sous pression et en leur demandant de réagir au plus vite lorsque c'est à eux de décider ce qu'ils veulent faire avec leurs personnages. Un Tour de Combat ne durant que deux secondes, il n'est pas question d'élaborer une stratégie complexe mais bien plutôt de réagir sur l'instant à tout ce qui passe sur le champ de bataille qui peut être particulièrement chaotique. Bien que l'on n'ait pas forcément toutes les informations à disposition ou que l'on n'ait pas le temps d'analyser en profondeur la situation, il faut impérativement agir dès qu'on le peut pour éviter de laisser l'avantage à l'ennemi...

Il est donc important de bien briefer les joueurs par rapport à cette logique fondamentale dès le début de la partie et ne pas hésiter à les bousculer dès que leurs personnages sont dans le feu de l'action en leur demandant de prendre des décisions rapidement sous peine de voir leur personnage ne rien faire du tout pendant un Tour complet. Au cas où le briefing de début de partie n'aurait pas été assez explicite, il est

possible de recourir au compte-à-rebours manuel qui consiste à ouvrir sa main face au joueur hésitant et à replier chacun de ses cinq doigts les uns après les autres sous la forme d'un décompte qui devrait être des plus explicites. Si le joueur n'a toujours pas pris sa décision une fois que le poing est fermé, alors son personnage, probablement pétrifié par des enjeux qui l'écrasent, ne fait absolument rien pendant ce Tour.

En guise d'avertissement, afin d'éviter qu'un joueur indécis ne perde totalement son Tour, il reste possible de déclarer que le temps qu'il prenne sa décision, son personnage est contraint de réaliser une action précipitée qui lui impose un malus de -5 sur le jet d'action principale.

Passions Dévorantes

Il existe cependant une exception majeure à cette logique de rythme soutenu, c'est l'utilisation des Passions lorsqu'une Dame est jouée en tant qu'Atout ou en tant qu'Exploit. Dans ce cas très particulier, au même titre que le temps qui a tendance à se figer de manière inexplicable lors de ces scènes riches en émotions qui fleurissent régulièrement lors des batailles les plus serrées, il est possible pour le joueur de bénéficier de bien plus que deux secondes pour exprimer pleinement ce qu'il ressent en son for intérieur.

Pour autant, il n'est pas question d'y passer cinq minutes. D'une part, ce n'est pas le moment de se poser longuement la question de savoir quelle Passion utiliser ou comment l'utiliser : cela doit être une réaction viscérale, qui vient du fond du cœur, ce n'est en aucun cas le moment de tergiverser. D'autre part, il n'est pas non plus question de se lancer dans une longue tirade dont la trop grande ampleur amoindrirait probablement l'effet. Le personnage dispose d'un peu plus de temps que d'habitude pour exprimer ce qu'il ressent mais s'il a tendance à s'éterniser, alors l'action reprend ses droits, de la plus brutale des manières, comme il se doit.

Afin d'éviter tous ces atermoiements peu propices à une exploitation optimale des Passions, les joueurs sont fortement invités à anticiper ces scènes cruciales en ayant le plus possible réfléchi en amont à la manière dont ils auraient l'opportunité d'utiliser les différentes Passions de leur personnage. Cela peut se faire tout naturellement, en dehors des scènes d'action, par petites touches, lors des interactions avec les autres personnages, PJ ou PNJ, ce qui ne peut qu'être profitable au jeu et devrait étoffer la caractérisation de leur pilote.

Déplacements

Gérer les déplacements en cours de combat peut parfois s'avérer un peu complexe. Dans certains cas, il ne faut pas hésiter à simplifier un peu les choses en les exprimant en temps et donc en Tours de Combat, plutôt qu'en distances. Afin d'éviter que les phases de déplacement ne prennent trop de temps au

cours des affrontements, il est généralement pratique de faire en sorte que les combats se déroulent dans des espaces relativement réduits (moins de 50 m pour les personnages et moins de 500 pour les Mobile Suits), soit du fait de l'exiguïté des lieux, soit parce des éléments tactiques ou stratégiques nécessitent de ne pas trop s'en éloigner.

Personnages

Pour les personnages, les choses sont relativement simples. En se basant sur le Tableau T4P, on peut considérer que tous les types de déplacement sont possibles à tout moment pour un personnage à l'exception du sprint lancé qui nécessite d'avoir déjà sprinté au Tour précédent. Se jeter au sol pour se mettre à l'abri ou pour ramper est considéré comme instantané. Se relever prend par contre la moitié d'un Tour voire un Tour complet en fonction de la position de départ (accroupi / agenouillé ou allongé).

Mobile Suits au Sol

Pour les Mobile Suits évoluant au sol, on part sur le même type de gestion avec des déplacements multipliés par 10 (cf. Tableau T4MS). Un MS ne peut pas sprinter mais utilise à la place le *hover mode* qui lui permet de « glisser » à quelques mètres au-dessus du sol. Utiliser les propulseurs à pleine puissance en *hover mode* (Propulseurs lancé) nécessite là aussi d'avoir été en *hover mode* + le Tour précédent. À la différence des personnages, afin de passer en *hover mode* +, il faut avoir été en *hover mode* ou en train de courir le Tour précédent. Il est à noter qu'être en *hover mode* à pleine vitesse impose un malus de -5, sur les actions de tir notamment.

Véhicules & Espace

Pour les véhicules et vaisseaux (cf. Tableau T4V) ainsi que pour les Mobile Suits dans les airs et dans l'espace (cf. Tableaux T4MSA et T4MSE), on ne dispose que des valeurs de Déplacement maximales. Il est bien évidemment possible pour un véhicule de se déplacer à des allures comprises entre 0 et sa vitesse maximale. Pour gérer les accélérations et décélérations d'un Tour à l'autre, il est possible d'utiliser la valeur de Mobilité comme indicateur. Une forte valeur (au-delà de 5) indique ainsi la possibilité, en partant à l'arrêt, d'atteindre une vitesse correspondant à la moitié de son Déplacement en un Tour alors que pour une valeur intermédiaire (entre 0 et 5) cela pourra prendre deux Tours et que pour une faible valeur (Mobilité négative) cela peut prendre trois ou quatre Tours voire plus. Pour les décélérations et freinages, on peut appliquer la même méthode.

Orientations

Étant donné que les personnages comme les Mobile Suits sont vulnérables aux attaques dans le

dos, l'orientation revêt une importance cruciale lors des combats. Pour autant, il n'existe pas de système particulier pour gérer cet aspect étant donné que cela pourrait vite devenir fastidieux. Le but est de faire preuve de bon sens et de faire appel au principe d'*Orientation dynamique* aussi bien pour les PJ que pour leurs adversaires.

Les personnages et Mobile Suits engagés au corps à corps sont orientés de manière privilégiée vers leur adversaire. Si celui-ci se déplace ou essaie de les contourner, ils ont la possibilité de modifier leur orientation en action de réaction. Lorsque l'on est engagé avec plusieurs adversaires, il est alors nécessaire de sélectionner celui vers lequel on est orienté. Par ailleurs, les attaques qui proviennent des côtés sont considérées comme étant réalisées de face (Esquive Naturelle normale et utilisation du bouclier possible).

Les personnages et Mobile Suits qui ne sont pas engagés au corps à corps sont plus libres de leurs orientations qu'ils peuvent donc modifier à loisir en action de réaction par rapport à un adversaire qui choisit de les engager au combat rapproché (à moins qu'ils n'aient pas réussi à le détecter). Par rapport à une attaque à distance, un changement d'orientation de 90° est réalisé en action de réaction, ce qui permet de considérer les attaques qui viennent de la droite et de la gauche comme des attaques de face (Esquive Naturelle normale et utilisation du bouclier possible).

Adversité

Niveaux & Rangs

Lors des combats mettant aux prises des Mobile Suits, qui devraient être d'assez loin les plus courants dans le cadre d'une campagne *Gundam EX*, il sera important de bien gérer l'adversité. À la fois dans le but de proposer un challenge intéressant aux joueurs qui ne soit ni trop relevé ni trop facile et aussi afin de coller avec l'ambiance recherchée.

Pour ce faire, il sera notamment question de compter sur tout un panel d'ennemis classés dans différentes catégories et dont les Rangs, c'est-à-dire la somme des Niveaux des pilotes et des MS, sont adaptés à ceux des personnages des joueurs. Ainsi, des PJ qui sont de Niveau 2, dotés de Mobile Suits eux-mêmes de Niveau 2 possèdent un Rang 2. Afin de proposer une adversité digne de ce nom, on leur opposera des MS adverses ayant un Rang qui sera au minimum égal à 1, le plus souvent 2 voire plus pour les adversaires les plus coriaces.

Types d'Ennemis

Voici les différentes catégories d'adversaires que l'on peut croiser sur un champ de bataille :

– **Sbires** : ce sont les ennemis de base, ceux qui constituent le gros des troupes régulières. Ils possèdent des « Grunts », des Mobile Suits de base

produits en grande série, éventuellement de la génération précédente. Ils sont en général du même Rang que les PJ-MS et possiblement un Rang en-dessous. Seuls ou peu nombreux, ils ne peuvent opposer une grande résistance aux PJ. En Groupe (cf. infra), s'ils sont suffisamment nombreux, ils peuvent cependant constituer une menace à ne pas sous-estimer.

– **Pantins** : il s'agit d'une sous-catégorie de Sbires. Ils utilisent aussi des Grunts, de préférence vieux ou mal entretenus. Ils sont au minimum un Rang en-dessous voire deux par rapport aux PJ-MS. Ils ne sont là que pour se faire balayer par les PJ, y compris en Groupe. Leur infliger un *Yuko* suffit à les neutraliser. Par conséquent, ils ne sont pas considérés comme des ennemis de valeur.

– **Gradés** : il s'agit soit des Sergents qui commandent un groupe de Sbires (une escouade ou un peloton), soit des Lieutenants qui accompagnent les Élites ou les Boss. Dans les deux cas, ils possèdent des Mobile Suits de série mais qui sortent du lot par rapport aux Sbires : soit parce qu'ils disposent des mêmes qu'eux mais en version « Commander Type » avec une déco légèrement différente, soit des MS de série plus avancés que ceux des Sbires (une génération d'avance). Usuellement, les Sergents ont le même Rang que les PJ-MS alors que les Lieutenants peuvent avoir un Rang supérieur.

– **Élites** : ils sont *a minima* capitaines et sont au-dessus du lot par rapport aux Sbires et aux Gradés. Ils peuvent se trouver à la tête de plusieurs escouades de Sbires, être accompagnés de lieutenants ou accompagner des Boss pour leur servir de garde du corps. Ils possèdent des Mobile Suits qui font partie des meilleurs produits en série (dotés dans ce cas d'une déco aisément reconnaissable) ou éventuellement des prototypes. Ils ont au minimum un Rang de plus que les PJ-MS sinon deux. On rencontre parfois des groupes uniquement constitués d'Élites tels les *Magicians 8* dans *Gundam Age*. Dans ce cas, ils sont une grosse demi-douzaine ou une petite dizaine tout au plus et peuvent alors constituer un véritable défi pour les PJ.

– **Boss** : en termes de grades, il s'agit bien souvent d'officiers supérieurs (commandants, lieutenant-colonel...). Ils sont généralement les ennemis les plus dangereux du scénario en cours et ont deux Rangs de plus que les PJ-MS voire trois. Ils possèdent soit des Mobile Suits de série dernière génération fortement customisés (décoration et systèmes personnalisés) soit des prototypes sophistiqués. Ils sont souvent accompagnés d'un ou plusieurs Acolytes (Lieutenants ou Élites) ou même d'un ou plusieurs autres Boss qui seront alors présentés comme des duos ou des trios comme c'est le cas des *Black Tri-Stars* dans la première série *Gundam*.

– **Ace** : ils font partie des meilleurs pilotes du Système solaire et possèdent généralement une réputation qui les précède. Les Aces possèdent obligatoirement des prototypes faits sur mesures, dotés de systèmes et d'armements très performants. Ils ont trois ou quatre Rangs de plus que les PJ-MS. Ce sont les adversaires

de fin d'arc narratif par excellence. Il est souvent très difficile de les battre, à tel point qu'il est puisse être nécessaire de fuir face à eux. Même lorsqu'ils sont surclassés, ils réussissent à s'en sortir in extremis afin de pouvoir revenir plus tard. Très performants, les Aces sont généralement seuls mais peuvent être accompagnés d'un ou deux Boss. Il n'est pas exclu que l'on puisse être amené à faire face à une paire d'Aces.

– **SuperAce** : ils ne sont qu'une poignée dans tout le Système solaire. Ce sont les meilleurs parmi les meilleurs et ils ont la réputation d'être quasiment invincibles. Ce qui se vérifie sur le terrain. Il faut dire qu'outre leur talent de pilote alliant réflexes hors-normes et sens tactique aiguisé, ils disposent de prototypes d'exception équipés des tout derniers raffinements technologiques. Ils possèdent quatre ou cinq Rangs de plus que les PJ-MS et constituent de redoutables adversaires de fin de campagne.

Quelques exemples tirés des différentes séries : Char Aznable, Paptimus Scirocco, Haman Karn, Zechs Merquise, Rau Le Creuset, Ribbons Allmark, Zeheart Galette, Tatsuya Yuuki, McGillis Fareed, Kyoya Kujo...

– **GodAce** : il n'existe normalement qu'un seul dieu du pilotage par continuité et il est fortement conseillé de ne pas essayer de l'affronter. Personne ne peut le battre...

Talents de Boss et d'Aces

Contrairement aux ennemis moins performants (Sbires, Gradés...), les Élites peuvent posséder un ou plusieurs Talents standard dont les Niveaux sont inférieurs ou égaux à leur Niveau de pilote. Ces Talents sont considérés comme standard dans le sens où ils ne peuvent être sélectionnés que parmi ceux disponibles dans les *Training Packs* (cf. la liste présentée au **Chapitre 18**).

Les Boss disposent, quant à eux, d'au moins un Talent, parfois deux, à sélectionner parmi les Talents de Boss en plus des Talents standard. Les Aces disposent d'au moins un Talent d'Ace plus un ou plusieurs Talents de Boss en plus des Talents standard. Enfin, les SuperAces disposent d'un Talent de SuperAce en plus des autres Talents.

En ce qui concerne le nombre de Talents possédés, la limite est la moitié du Niveau du pilote pour les Élites et les Boss de base, le Niveau du pilote pour les Boss performants, les Aces et les SuperAces.

Talents de Boss

Agile : +5 permanent sur l'Esquive.

Ambidextre : peut utiliser deux armes simultanément.

Blindé : +5 permanent sur la Protection.

Brutal : +5 permanent sur les Dommages.

Coriace : possède une deuxième forme.

Enragé : Dommages augmentés en *Waza-Ari* : Exploit gratuit ajouté au jet de Dommages.

Précis : +5 permanent sur Tir.

Prévoyant : permet de commencer le combat avec trois cartes dans sa jauge de Burst.

Pugnace : +5 permanent sur Mêlée.

Synergie : les attaques communes avec d'autres Boss bénéficient d'un Exploit gratuit.

Talents d'Ace

Élégant : impossible de trouver un point faible.

Irrésistible : permet de poser deux Atouts simultanément.

Intimidant : place des Entraves sur ses adversaires en début de combat.

Intraitable : permet de commencer le combat avec une jauge de Burst pleine.

Sans Faille : impossible de trouver une faille dans l'armure.

Véloce : deux attaques par tour.

Talent de SuperAce

Virtuose : une carte posée (Atout ou Exploit) est toujours considérée comme un Joker.

Systèmes de Boss et d'Aces

Les Élités, les Boss et les Aces peuvent également bénéficier de Systèmes standard ainsi que de Systèmes prototypes tels que le *NanoRegen* ou des *Beam Shields*. Il s'agit parfois de technologies tellement rares et secrètes que les PJ ne les auront jamais rencontrées auparavant. Une bonne occasion pour eux d'utiliser leurs *Retex* pour en apprendre plus et ainsi donner la possibilité à leurs meilleurs chercheurs de les analyser et de les reproduire.

Systèmes de Boss

Absorb Panels : les Dommages effectifs sont divisés par deux (3 utilisations).

NanoRegen : passer de Waza-ari à Yuko ou de Yuko à intact (1 à 3 utilisations).

Systèmes d'Ace

Discharge System : en combinaison avec les *Absorb Panels*, permet de charger le Beam Rifle avec l'énergie emmagasinée et d'effectuer un tir dans la foulée. Les Dommages sont égaux à ceux de l'arme plus ceux qui ont été absorbés au préalable.

Flawless Armor : l'attaque n'a aucun effet (1 à 3 utilisations).

Systèmes de SuperAce

DeSync Blast : permet de désynchroniser tous les pilotes dans un rayon de 200 mètres.

RG System : le *Radial General Purpose System* permet d'obtenir un bonus de +5 sur n'importe quelle caractéristique (Capacité, Dommages...) y compris la Solidité pendant 1 Tour (1 à 3 utilisations).

Groupes d'Ennemis

Gestion

On définit un *Groupe* comme étant un ensemble de Mobile Suits relativement homogènes, étant quasiment tous du même type, comportant usuellement entre cinq et vingt ou trente unités mais qui peut aller jusqu'à compter 50 ou 100 MS dans le cadre de batailles de grande envergure. Les Groupes d'adversaires peuvent être gérés comme un unique adversaire pour simplifier la gestion des combats faisant intervenir un (très) grand nombre de Mobile Suits.

En utilisant ce principe, il devient possible de définir de nombreux groupes d'ennemis différents allant de la horde de Sbires plutôt faibles dont il est possible de se débarrasser assez facilement aux cohortes d'ennemis qui possèdent une telle supériorité numérique qu'il vaut mieux fuir au plus vite.

Au cours des divers conflits qui prennent place au sein du Système solaire, les PJ peuvent être amenés à rencontrer différents types de Groupes : les hordes, les meutes, les nuées, les essaims et les bâtiments de guerre.

Hordes & Meutes

Il s'agit des Groupes situés « au sol », dotés d'une mobilité moyenne et d'une vitesse de déplacement qui n'est pas très élevée. En contrepartie, les unités les composants sont plutôt robustes. Il s'agit bien souvent d'escouades ou de pelotons de Mobile Suits de type fantassins ou de blindés lourds.

Nuées & Essaims

Il s'agit des Groupes « volants » ou, en tout cas, disposant d'une bonne mobilité et d'une vitesse de déplacement à l'avenant. Par contre, ces unités plus légères que les précédentes destinées à harceler leurs adversaires sont également plus vulnérables. Il peut notamment s'agir d'escadres de chasseurs atmosphériques ou spatiaux. S'il s'agit de Mobile Suits, il est possible de retranscrire cet aspect léger et maniable en leur enlevant 1 point de Solidité, associé à une Protection basse et en les considérant comme Forts en Esquive et dans les Capacités de Mobilité.

Bâtiments de Guerre

Avec leurs nombreux canons à particules montés sur tourelles, les bâtiments de guerre peuvent également être considérés comme un Groupe qui peut être amené à prendre pour cible l'escouade des PJ s'ils se font trop menaçants. C'est par définition un Groupe organisé.

Organisation

On fait donc la distinction entre les Groupes peu organisés de ceux qui sont bien coordonnés. Les Hordes et Nuées sont considérées comme peu ou pas organisées alors que les Meutes et les Essaims, probablement parce qu'ils sont dotés d'une hiérarchie interne, sont globalement plus efficaces car bien organisés. Les militaires constituent toujours des Groupes organisés.

Ainsi, les groupes désorganisés, sans véritable chef et sans stratégie élaborée sont généralement plus faciles à disperser, soit par le biais d'une intimidation réussie, soit en leur infligeant suffisamment de pertes (un *Yuko* peut suffire). À l'inverse, les groupes hiérarchisés, dotés de meneurs et d'une stratégie réfléchie sont plus difficiles à disperser. Il faut soit réaliser une intimidation particulièrement performante et démonstrative, soit leur infliger au moins un *Waza-ari* pour les faire reculer ou les disperser.

La différence d'efficacité se traduit par le fait que les groupes désorganisés n'ont **qu'une seule attaque** par Tour alors que ceux qui sont organisés en ont **deux**.

Il est à noter que les Groupes de Pantins sont mis en déroute dès qu'ils subissent un *Yuko* qu'ils soient organisés ou pas. Par contre, le nombre d'attaques en dépend toujours.

Fanatisme

Il arrive que l'on tombe sur des ennemis fanatisés. Ceux-ci peuvent être indifféremment organisés ou désorganisés. La principale différence étant qu'ils se battent jusqu'au bout : pour eux, la dispersion, la reddition ou la fuite n'existent pas. Même si l'on parvient à leur infliger un *Waza-ari*, ils restent soudés et continuent à se battre. Il faut dépasser le seuil Critique d'un Groupe fanatisé afin de le défaire.

Liberté d'Action

En fonction de sa taille, plus ou moins imposante, un Groupe a besoin d'un minimum d'espace pour s'exprimer. C'est évidemment le cas au sein de vastes étendues telles que l'espace intersidéral. Dans des espaces plus confinés, le Groupe est gêné et ne peut pas utiliser son plein potentiel ce qui peut se traduire par des malus sur ses jets (cf. Tableau T1MOD) ou l'impossibilité de réaliser deux attaques par Tour. Dans un cas un peu extrême, un gros groupe sera même obligé de se scinder en plusieurs parties voire de se disloquer totalement. Cela peut donc être une stratégie valable pour des combattants esseulés face à de gros groupes, de chercher à fuir vers des zones exiguës.

Statistiques

Un Groupe est géré comme un unique adversaire. Il possède un seul bloc de statistiques (Capacités, Seuils de Vie, Protection et Dommages) basées sur celles des Mobile Suits qui le composent, qu'il s'agisse de Sbires ou de Pantins. Même s'il y a probablement quelques Gradés dans le lot, on prend pour base les statistiques des Sbires ou des Pantins. Le bonus conféré aux stats de base dépend du nombre d'unités présentes dans le Groupe et est chiffré sous la forme d'un modificateur de Rang. Le pilote et le mécha équivalents gagnent un ou plusieurs Rangs pour refléter la supériorité numérique.

Nombre d'unités	Rang
5	+2
10	+3
20	+4
50	+5
100	+6
200	+7

Ainsi, un Groupe adverse comportant une douzaine de Sbires prenant les PJ pour cible, pourra être géré comme un unique adversaire ayant trois Rangs de plus qu'un Sbire normal. Afin de refléter le fait que les unités constituant le Groupe sont un peu plus nombreuses que l'ordre de grandeur présenté dans le tableau ci-dessus, on pourra leur conférer des statistiques dans la fourchette haute de leur Rang et inversement si elles sont un peu moins nombreuses.

Taille

Si le nombre fait la force d'un Groupe, c'est aussi lui qui dicte la taille qu'il fait et par conséquent plus il est imposant, plus il est facile à toucher lorsqu'on lui tire dessus. Les Mobile Suits qui prennent un Groupe pour cible bénéficient d'un bonus égal au modificateur de Rang. Un Groupe constitué de 23 MS aura un Rang +4 mais confèrera un bonus de +4 à tous ceux qui le visent.

Attaques & Esquives

Les attaques à distance des Groupes visent tous les Mobile Suits adverses se trouvant à portée et dans leur ligne de mire. On réalise un jet d'attaque global qui est comparé aux esquives de l'ensemble des cibles. De la même manière, face aux différentes attaques adverses, on effectue la comparaison avec l'Esquive Naturelle du Groupe ou on réalise un unique jet d'esquive global (Esquive Active ou Totale). En ce qui concerne le nombre d'attaques, en plus des attaques de base (une ou deux), il est possible de prendre en compte l'ampleur de la supériorité numérique. Si les unités du Groupe sont au moins 10 fois plus nombreuses que les PJ et leurs éventuels alliés, elles bénéficient d'une attaque supplémentaire. Au cas où il y aurait un rapport 100, elles ont deux attaques supplémentaires.

Aires d'Effet

Les armes à aire d'effet sont particulièrement efficaces contre les groupes d'ennemis puisque, en fonction de la réussite du jet d'attaque, un Groupe peut être amené à subir les Dommages des différentes zones primaire, secondaire et tertiaire.

Submersion

Un Groupe qui arrive au contact peut submerger ses adversaires au bout d'un certain nombre de Tours qui dépend du rapport de force entre le Groupe et le ou les Mobile Suits encerclés. Au combat rapproché, le bonus d'attaque des groupes organisés ne s'applique plus.

Rapport de force	Submersion
x2	Jamais
x5	4 Tours
x10	2 Tours
x20	Immédiatement

Un Mobile Suit submergé prend un *Waza-ari* automatique par attaque à chaque Tour et ne peut ni attaquer ni fuir.

Moral

Il est possible de tenir compte du moral d'un Groupe. Cela s'estime en examinant le niveau de santé du Groupe en question. Un *Yuko* correspond à environ 25% de pertes, un Groupe organisé continue à se battre. Un *Waza-ari* correspond à environ 50% de pertes, le Groupe peut se disperser ou s'enfuir sauf si ses membres sont fanatisés ou s'ils sont acculés. Un *Ippon* correspond à la destruction ou à la mise en déroute de l'ensemble du Groupe.

Défaite

Un Groupe qui a subi trop de pertes se rend, s'enfuit ou se disperse. Dans tous les cas, il n'est plus une menace pour les PJ. En cas de fuite, les unités quittent le combat et notamment le champ de bataille : elles ne devraient plus prendre part aux affrontements. Des unités qui se dispersent mettent fin au groupe qu'elles constituaient mais peuvent rejoindre d'autres Groupes (cf. infra **Renforts & Fusions**) ou attendre patiemment les ordres avant de repartir au combat.

En cas de reddition, le Groupe arrête de se battre, dépose les armes et reste sur place. Le leader négocie les conditions de reddition avec l'interlocuteur qui lui semble le plus légitime.

Prouesses

Il est tout à fait possible de réaliser des Prouesses face à des Groupes **organisés**. Elles permettent de récupérer des Exploits lorsque l'on

parvient à les vaincre en un coup, à la manière des Sbires.

- Vaincre un Groupe de Pantins en un coup (*Waza-ari*) : 1 Exploit.
- Vaincre un Groupe de valeur en un coup (*Ippon*) : 2 Exploits.

Au cas où plusieurs pilotes auraient collaboré ensemble pour vaincre le Groupe en un coup, alors la répartition des Exploits se fait en fonction de ce qui est précisé dans le Talent qui a permis de réaliser l'attaque groupée.

Renforts & Fusions

En cours d'affrontement, un Groupe peut recevoir des renforts qui font soit remonter son Niveau de Santé d'un ou deux crans soit recalculer sa valeur équivalente.

De manière similaire, deux Groupes ou plus peuvent fusionner pour donner une entité encore plus imposante. Il est cependant important d'être vigilant et de ne pas tenter de réaliser des fusions mal préparées ou contre nature car cela peut conduire à obtenir un nouveau Groupe, certes plus imposant, mais qui en deviendrait désorganisé.

Batailles

En utilisant le principe des Groupes, il est possible de gérer assez facilement des batailles faisant intervenir des dizaines voire des centaines de Mobile Suits. Les différentes escouades ou pelotons de méchas peuvent être considérés comme une unique entité de Rang plus élevé qui fonctionne à un niveau sub-stratégique voire stratégique en fonction de son importance par rapport à l'ensemble de la bataille. Les joueurs peuvent s'occuper de réaliser les jets pour leurs alliés ou les escouades dont on leur a confié le commandement alors que les jets pour leurs adversaires sont classiquement gérés par le meneur.

In Medias Res

Climax Ludique

Faire participer les pilotes à des batailles de grande envergure, qu'elles se déroulent au beau milieu de l'espace ou à la surface d'une planète ou d'une lune, devrait constituer le climax d'un arc narratif voire de la campagne en cours. Ce sont également ces affrontements titanesques qui permettent de ressentir le souffle épique que l'on retrouve dans nombre d'œuvres de la saga *Gundam*. Mais comme leur nom l'indique, ces grandes batailles sont énormes et peuvent s'étendre à la fois sur de grands espaces et, surtout, de longues durées. Alors que l'on peut parfois avoir envie de rentrer au plus vite dans le vif du sujet sans avoir à batailler pendant trop longtemps.

Dans ce cas, il est possible de déclarer un effet *In Medias Res* en effectuant une ellipse sur le début d'un affrontement de longue durée. Les unités démarrent dans le feu de l'action et ont déjà subi des dégâts et/ou des Sacrifices, c'est-à-dire 5 à 10 points à répartir, au choix des pilotes, parmi les options suivantes :

- Yuko ou Waza-ari (1 à 2 points)
- 1 à 3 Sacrifices internes ou externes (1 à 3 points)
- 1 à 4 Exploits en moins (1 à 4 points)
- 1 à 4 Atouts en moins (1 à 4 points)
- 1 Pénurie (énergie, oxygène, particules, munitions...) (1 à 3 points) : réserve de 10 (1 point), réserve de 7 (2 points), réserve de 4 (3 points)

L'effet *In Media Res* a pour intérêt de bien entamer les Mobile Suits de pilotes qui commencent à être bien performants et qui sont aux commandes d'appareils eux-mêmes bien puissants, de manière à les rendre plus vulnérables et à retranscrire au mieux les enjeux qui pèsent sur ce genre d'événements au cours desquels un personnage même majeur peut tout perdre en quelques instants...

Cela devrait ainsi les obliger à plus facilement consentir à l'utilisation du Talent **Détermination** afin de récupérer de précieux Exploits supplémentaires et, d'une manière générale, à pousser leurs Mobile Suits dans leurs derniers retranchements.

Complications

Détermination

Grâce au Talent **Détermination**, les pilotes peuvent défausser un de leurs Atouts pour piocher un Exploit supplémentaire. Dans le même temps, le meneur récupère une carte **Bonus** qu'il place sur sa Fiche de Meneur. Cette carte Bonus peut être utilisée de plusieurs manières différentes. En premier lieu, elle peut être directement convertie en un Atout ou un Exploit qui peuvent être utilisés par les pilotes des Mobile Suits ennemis des PJ (Élites, Boss et Aces). Les cartes Bonus peuvent également être conservées un certain temps et ainsi être accumulées pour être converties en **Complications**. Ainsi, une carte Bonus peut être défaussée, en échange d'une Complication légère, deux cartes peuvent donner une Complication moyenne alors que trois cartes donnent lieu à une Complication grave.

Effets Classiques

Une Complication légère est assez indolore dans la mesure où elle peut augmenter un peu la difficulté d'une action importante (Seuil de Difficulté +2) ou ajouter un ennemi supplémentaire sur le champ de bataille, de type Sbire ou Gradé.

Une Complication moyenne commence à avoir un certain impact puisqu'elle va bien compliquer une action cruciale (Seuil de Difficulté +5) ou ajouter

plusieurs ennemis supplémentaires au combat en cours (Sbires, Gradés ou Élites).

Enfin, la Complication grave implique de gros problèmes puisqu'une action majeure va devenir particulièrement difficile (Seuil de Difficulté +10) ou de nombreux Mobile Suits vont arriver en renfort, au point de risquer de submerger les PJ.

Sur Mesure

À la suite d'une ou plusieurs utilisations du Talent **Détermination** ou parce que les PJ n'ont pas fait les meilleurs choix au cours de la partie, diverses Complications peuvent survenir au cours d'une mission en Mobile Suits. Voici quelques exemples de complications qui peuvent s'insérer de manière plus ou moins harmonieuse au sein d'une trame déjà bien avancée.

1 – À court d'énergie : les Mobile Suits des PJ ou d'une partie d'entre eux n'ont plus du tout ou plus beaucoup d'énergie ou de particules en réserve. Les armes à distance n'ont plus qu'un certain nombre de tirs en réserve (moins de 5 généralement, cf. infra **Pénurie**), certaines armes gourmandes en particules telles que les Beam Sabers ne fonctionnent plus du tout ou avec des dommages réduits (1D0 au lieu de 2D0), si un mode dégradé est disponible.

2 – Pannes inopinées : à cause d'impulsions électromagnétiques particulièrement puissantes ou d'un coup du sort sévère, un ou plusieurs équipements sont en panne (armes, systèmes, propulseurs, senseurs...). Ils ne fonctionnent plus du tout ou en mode (très) dégradé. Si c'est le réacteur OGK qui est en panne, les Cellgies prennent le relais : voir le point n°1.

3 – Raz-de-marée : il y a (beaucoup) plus d'ennemis qu'attendu ou des renforts arrivent en masse en cours de bataille, les PJ risquent d'être rapidement débordés voire submergés s'ils ne trouvent pas vite une solution...

4 – Adversité relevée : soit parce que l'arrivée des PJ a été anticipée, soit parce que les renseignements dont ils disposaient n'étaient pas très fiables, les ennemis sont plus (beaucoup) forts qu'attendu. Les Sbires sont des Gradés, les Gradés sont des Élites, les Élites sont des Boss, le ou les Boss sont des Aces...

5 – Rivaux exaspérants : qu'elle fasse partie de la même faction qu'eux ou d'une faction concurrente, une équipe rivale de celle des PJ tente d'atteindre le même objectif en même temps qu'eux. Les rivaux sont, selon le cas, plus faibles, aussi forts ou plus performants que le groupe des PJ. Ils s'opposeront aux PJ mais aussi aux adversaires des PJ et choisiront leurs priorités en fonction de la situation.

6 – Deux fronts : les PJ n'affrontent pas qu'un seul groupe d'adversaires mais en fait deux factions ennemies qui peuvent également être aux prises entre elles, s'ignorer voire s'allier contre les PJ.

7 – Contre la montre : les PJ n'ont pas autant de temps qu'ils le pensaient pour réaliser leur mission ou atteindre leur objectif. Il faut désormais qu'ils se dépêchent sinon ils risquent d'échouer. L'égrènement du compte à rebours peut être connu des PJ ou totalement inconnu. Mais dans tous les cas, ils sont au courant qu'ils ont un temps limité pour atteindre leurs objectifs. S'il est connu des PJ, le compte à rebours peut être symbolisé par un certain nombre de cartes posées face cachée sur la table.

8 – Environnement hostile : qu'il s'agisse d'une pluie de météorites, d'un vent solaire particulièrement puissant, d'une coulée de lave en fusion ou d'un bain d'acide, l'environnement direct des Mobile Suits leur occasionne des dommages en permanence ainsi qu'à leurs éventuels adversaires. Mieux vaut ne pas trop traîner dans le coin. Dommages par tour : 1D0 / 1D3 / 2D0.

9 – Brouillage intense : le brouillage (provenant des ennemis ou des alliés) est tellement important dans la zone d'intervention que les PJ ne peuvent plus communiquer entre eux à part au contact ou éventuellement par Laser Link. Les joueurs doivent garder le silence à part pour leurs déclarations d'intention. Le brouillage ne concerne que les fréquences de communication. À un niveau critique, il peut également toucher les fréquences des senseurs.

10 – Risques spéciaux : certains éléments de l'environnement direct risquent d'exploser et d'occasionner d'importants dégâts alentour voire de faire échouer la mission s'ils sont touchés par un tir perdu ou un coup de Beam Saber un peu trop ample. Les ennemis des PJ n'ont probablement pas non plus intérêt à ce que ces éléments soient touchés mais peuvent éventuellement les menacer de tout faire sauter s'ils sont acculés et n'ont plus rien à perdre.

Variante : les éléments en question ne risquent pas d'exploser mais sont des marchandises de grande valeur qu'il faut absolument préserver. Il est bien évidemment possible de combiner les deux contraintes : les marchandises de grande valeur sont explosives.

Même si les personnages n'ont pas engendré, par leurs actions, de Complications, les idées présentées ci-dessus peuvent être utilisées en cours de partie pour ajouter du piment à une situation trop tranquille ou encore comme base d'une aventure préparée ou improvisée. Dans ce dernier cas, il est même possible de tirer la situation au D10 et de l'intégrer dès le départ ou en cours de route à la mission des PJ.

Ressources & Pénurie

Compteurs

Il arrive parfois qu'il soit nécessaire de disposer d'un outil permettant de gérer de manière simple les ressources disponibles à un instant donné et ainsi de rendre compte de la notion de rationnement voire de pénurie. Suite à une panne, des dégâts

causés par une attaque ou l'impossibilité de ravitailler pour quelque raison que ce soit, les PJ peuvent se retrouver à devoir surveiller une ou plusieurs ressources cruciales qui viennent de tomber à un niveau dangereusement bas.

Les mécanismes de gestion de ressources et de pénurie présentés par la suite sont très généraux et peuvent être appliqués aussi bien aux PJ qu'aux Mobile Suits et aux véhicules, dès lors qu'une ressource en particulier est disponible en quantité limitée : munitions, carburant, niveau de particules, pièces de rechange, vivres, eau potable, énergie, oxygène, temps, argent...

Ressources

Afin de gérer une ressource disponible en quantité relativement restreinte qu'il faut donc économiser mais par rapport à laquelle il n'y a pas forcément de risque de pénurie dans l'immédiat, il est possible d'adopter une première approche plus particulièrement indiquée pour des ressources indénombrables (oxygène, carburant, énergie...). Dans un premier temps, on définit la **réserve** qui correspond à ce qui est actuellement disponible en sélectionnant un nombre compris entre 4 (la pénurie guette) et 8 (il y a un peu de marge). Le chiffre en question peut être symbolisé par un D10 dont la face supérieure indique la valeur actuelle ou par un certain nombre de cartes placées face cachée (les valeurs n'ont aucune importance).

À chaque fois que la ressource est consommée ou à intervalles réguliers si elle est consommée en permanence, on lance 1D10 et si le résultat est strictement supérieur à la valeur actuelle alors cela signifie qu'il faut la diminuer d'un point. Dans le cas contraire, la valeur reste la même indiquant un statu quo quant à la quantité restante.

Si la valeur de ressource tombe à 3 ou moins alors il faut passer en gestion de pénurie (cf. ci-après). À l'inverse, si les PJ trouvent le moyen de se ravitailler cela peut soit résoudre le problème, soit permettre de récupérer 1 ou 2 points de ressource. Si la valeur remonte à 10, alors on peut considérer que la ressource est à nouveau suffisamment abondante pour qu'on ne s'en préoccupe plus.

Pénurie

Il arrive qu'une ressource soit proche de manquer, au point que l'on puisse en compter le nombre d'utilisations restantes. Afin de symboliser la quantité encore disponible, on utilise un certain nombre de cartes face cachée qui sont piochées dans l'un des paquets placés sur la table. En fonction de la quantité disponible, on définit le nombre de cartes de départ : généralement de 3 à 5. À chaque fois qu'une ressource est dépensée en quantité, une carte est soit défaussée (ressource totalement consommée), soit tournée : on fait alors pivoter la carte de 90° pour indiquer une ressource partiellement consommée.

Lorsque l'ensemble des cartes ont été défaussées, la ressource n'est plus disponible avec toutes les conséquences que cela implique.

À force de persévérance ou parce que l'on a pillé les biens d'un ennemi vaincu, il arrive que l'on soit en mesure de récupérer des ressources malgré les difficultés d'approvisionnement. Cela permet soit de récupérer un certain nombre de cartes, soit de repasser en gestion de ressources (cf. ci-dessus) ou en illimité (défausse immédiate de toutes les cartes ressources).

Gestion Ludique

Si ce type de contrainte met incontestablement du piment dans une partie, il n'est pas conseillé de gérer trop de ressources en même temps : mieux vaut se focaliser sur une ou, éventuellement, deux ressources clé qui poseraient de graves problèmes si elles venaient à manquer. Grâce à la technologie avancée du Solar Century, il est généralement possible de ne pas se préoccuper de la dépense des ressources de type : vivres, eau potable, oxygène, énergie...

À l'inverse, il est probable qu'à force de subir des dégâts, les pièces de rechange des Mobile Suits, en particulier les prototypes, puissent venir à manquer.

Boosts & Entraves

Bonus & Malus

Les cartes placées en *Boosts* et en *Entraves* correspondent respectivement à tous ces encouragements ou ces soutiens que peuvent recevoir les pilotes durant les moments difficiles et à toutes ces appréhensions, ces doutes qui peuvent les assaillir lorsqu'ils doivent faire face à des défis qui semblent insurmontables ou à des adversaires qui paraissent invulnérables.

Il est possible pour les personnages de faire l'acquisition de divers Talents permettant, selon le cas, de placer du Boost sur eux-mêmes ou leurs coéquipiers ou même parfois des Entraves sur leurs adversaires. Mais le plus souvent, ce sont les plus puissants antagonistes qui sont la source des Entraves qui viennent mettre des bâtons dans les roues des PJ.

Les Boosts et les Entraves se présentent sous la forme de cartes qui viennent se placer respectivement sur l'illustration du Mobile Suit de la fiche ou sur la partie signalétique de celle-ci. Ils constituent soit des bonus, soit des malus qui vont devoir être pris en compte dès la prochaine action principale ou de réaction du pilote, en fonction de leurs natures.

Boosts

Les cartes de Boost fonctionnent principalement avec le Talent d'Excellence **Soutien Indéfectible** ainsi qu'avec la Faculté Empathie et les

Talents associés. Cela permet de placer des cartes de Boost en offensif ou en défensif sur un allié, sur l'emplacement de l'illustration du Mobile Suit.

- En Atout offensif : carte verticale / face cachée
- En Atout défensif : carte verticale / face visible
- En Exploit : carte horizontale / face cachée
- En Protection : carte horizontale / face visible

Un pilote qui possède un Boost doit l'utiliser dès sa prochaine action offensive ou défensive : s'il oublie de le faire ou qu'il n'est pas en mesure de l'utiliser, alors il est perdu. Il est possible de jouer un Boost en même temps qu'un Atout ou qu'un Exploit.

Joué en Atout, il est engagé avant le jet et est dévoilé après, comme pour un Atout classique. Sa valeur faciale est ajoutée au jet mais on ne tient compte ni des Figures ni des Enseignes. Joué en Exploit, il est dévoilé après le jet comme pour un Exploit classique. Sa valeur faciale est ajoutée aux Dommages mais on ne tient compte ni des Figures ni des Enseignes. Joué en Protection, il est utilisé dès que les Dommages Bruts ont été définis et sa valeur faciale vient s'additionner aux autres Protections du Mobile Suit. Dans tous les cas, l'As vaut 11 et le Joker représente n'importe quelle carte.

Entraves

Les cartes d'Entrave sont généralement imposées par les adversaires (Élites, Boss, Aces et SuperAces) qui utilisent leurs Talents Spéciaux (Intimidation...). Elles sont placées sur la fiche signalétique.

- En Atout offensif : carte verticale / face cachée
- En Atout défensif : carte verticale / face visible
- En Exploit : carte horizontale / face cachée
- En Dommages : carte horizontale / face visible

Un pilote qui possède une Entrave doit obligatoirement l'utiliser dès sa prochaine action offensive ou défensive. À la différence d'un Boost qui peut être perdu s'il n'est pas utilisé, une Entrave est subie quoi qu'il arrive par le pilote visé dès que l'occasion se présente. Il est possible de jouer un Atout ou un Exploit en même temps qu'une Entrave. Jouée en Atout, elle est engagée avant le jet et est dévoilée après, comme pour un Atout classique. Sa valeur faciale est soustraite au jet et on ne tient compte ni des Figures ni des Enseignes. Jouée en Exploit, elle est dévoilée après le jet comme pour un Exploit classique. Sa valeur faciale est soustraite aux Dommages et on ne tient compte ni des Figures ni des Enseignes. Jouée en Dommages, sa valeur faciale vient s'additionner aux Dommages Bruts infligés au Mobile Suit. Dans tous les cas, l'As vaut 11 et le Joker représente n'importe quelle carte.

Gestion du Burst

Jauge de Burst

Un pilote qui a acquis le Talent d'Excellence **Coup d'Éclat** a la possibilité de remplir et d'utiliser une jauge de *Burst*. On remplit sa jauge de Burst en plaçant des cartes face cachée au centre de sa fiche de Mobile Suit au rythme d'un Atout au lieu de le jouer classiquement au cours d'un jet de Capacité. Il n'est donc pas possible d'engager un Atout en même temps que l'on en pose un sur la jauge de Burst, à moins de disposer d'un Talent le permettant.

La jauge est pleine lorsqu'elle atteint 5 cartes. Il devient par conséquent possible d'utiliser un *Full Burst* ou *Burst5* en défaussant les cinq cartes. Mais, du moment que la jauge est suffisamment remplie, il est en réalité possible d'utiliser un *Burst3* en ne défaussant que trois cartes voire un *Burst1* en ne défaussant qu'une seule carte dans certains cas particuliers. Une fois que la jauge est pleine, il n'est plus possible d'ajouter une autre carte à moins de disposer d'un Talent l'autorisant.

Striking Bursts

Il existe deux types de Burst offensifs : le *Fighting Burst* pour la mêlée et le *Shooting Burst* pour le tir. Dans les deux cas, déclencher un Burst lors d'une attaque permet, si elle est réussie, d'obtenir un bonus +10 sur les Dommages avec un *Burst5* et +5 avec un *Burst3*. Il est toujours possible d'utiliser un Exploit en complément du Burst au moment de réaliser le jet de Dommages.

Escape Burst

Le Burst défensif, nommé *Escape Burst*, permet d'obtenir un bonus +5 sur une Esquive qu'il s'agisse d'une Esquive Naturelle, Malaisée, Active ou Totale avec un *Burst1*. Si un jet est effectué, il est toujours possible d'utiliser un Atout.

Guardian Burst

Un Burst d'encaissement qui permet d'obtenir un bonus +5 de Protection alors que le Mobile Suit subit des Dommages de la part d'un adversaire avec un *Burst3*.

Weapon Burst

Pour les armes de tir possédant un déclenchement principal ou secondaire sur un Burst, il est alors nécessaire d'utiliser un *Burst3* ou un *Burst5* (les deux peuvent être disponibles sur une même arme), en fonction des possibilités de l'arme en question. Les armes dotées d'un déclenchement sur un Burst font partie de la catégorie Armes à Accumulation et nécessitent de posséder le Talent

correspondant afin de pouvoir être utilisées à leur plein potentiel.

System Burst

Selon le type de déclenchement requis, il peut être nécessaire d'utiliser un *Burst1*, un *Burst3* ou un *Burst5* pour utiliser certains Systèmes spéciaux tels que le *FX Burst* ou le *Burning Burst* par exemple.

Extend Burst

Certains Talents particuliers peuvent nécessiter d'utiliser un Burst, *Burst3* ou *Burst5*, pour pouvoir en déclencher les effets.

Transfer Burst

Une utilisation très particulière qui permet de transférer tout (*Burst5*) ou partie (*Burst3* et *Burst1*) des cartes placées dans la jauge de Burst vers les Atouts ou les Exploits grâce à des Talents spécifiques.

HyperBurst

Cette aptitude correspond à la possibilité, à l'aide d'un Talent approprié, d'augmenter la valeur maximale de la jauge de Burst en ayant la possibilité de monter jusqu'à 7 cartes et d'utiliser le *Burst7*, également appelé *HyperBurst*.

Gestion de l'IsoSynchro

Synchronisation Récursive

Un pilote qui a fait l'acquisition du Talent d'Excellence **Pilotage Harmonieux**, peut effectuer des IsoSynchros en dépensant un Atout. Cela consiste à réaliser une synchronisation avec son Mobile Suit alors que l'on est déjà synchronisé, ce qui est normalement impossible.

Cette synchronisation particulière, appelée IsoSynchro (IS), considérée par certains comme étant « récursive », est plus rapide que la synchro classique puisqu'il s'agit d'une action de réaction instantanée. Il n'est cependant possible de la réaliser qu'une seule fois par Tour. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de confirmer une IsoSynchro Supérieure.

Détermination Maîtrisée

À tout moment, en réalisant une IsoSynchro Supérieure, un pilote a la possibilité de piocher un Exploit supplémentaire.

Armes Synchronisées

Grâce au Talent adéquat, l'IsoSynchro permet notamment d'utiliser les armes Synchronisées à leur plein potentiel en réussissant une IS Bonne ou, mieux,

Supérieure. En fonction des armes utilisées, cela permet d'augmenter ponctuellement les dégâts ou la précision.

Systèmes Synchronisés

Sur un modèle proche de celui des armes synchronisées certains Systèmes spécifiques ne peuvent être activés que grâce à une IsoSynchro ou n'atteignent leur plein potentiel qu'à la suite d'une IS Bonne ou Supérieure.

Talents d'IsoSynchro

Un certain nombre de Talents spécifiques ne déclenchent leurs effets qu'à la suite d'une IsoSynchro suffisamment réussie, généralement au minimum Bonne parfois nécessairement Supérieure.

Fiche de Meneur

Présentation

Cette fiche a principalement pour vocation de permettre de créer et définir rapidement, en amont ou même en cours de partie, des adversaires à bord de Mobile Suits qui vont pouvoir s'opposer efficacement aux pilotes incarnés par les joueurs. Elle permet également de les gérer en cours de session, avec la présence de la silhouette de Mobile Suit pour effectuer des Sacrifices (à partir des Élites), un rappel concernant les Dommages des principales armes à particules et les trois rectangles réservés aux trois types de cartes : Bonus, Atouts et Exploits.

Adversité

Les statistiques des adversaires y sont listés sous forme synthétique et sont classées par Rang afin de pouvoir rapidement identifier le niveau d'adversité requis pour un groupe de PJ donné. Pour chaque Rang sont données les valeurs des Capacités qui sont présentées sous deux formes (Capacités pures et Capacités effectives) et suivant trois échelons : Fort, Moyen et Faible ; la Solidité (Seuil Grave) et le Seuil Critique qui en découle, la Protection (fourchette) et les Dommages (modificateur).

Les Capacités pures s'utilisent avec un jet de 2D10 alors que les Capacités effectives s'utilisent sans jet soit pour servir d'Esquive Naturelle soit pour alléger le nombre de jets s'il y a beaucoup d'adversaires (ne pas hésiter à utiliser les Groupes s'ils sont particulièrement nombreux).

Les différents types d'adversaires sont listés avec leurs caractéristiques propres : Capacités (modificateur), Protection (modificateur), Sacrifices, Atouts, Exploits, Talents (type) et Systèmes (type).

Gestion des Cartes

On y trouve également trois emplacements pour les cartes, toutes placées face cachée : en haut à droite de la fiche on trouve celui prévu pour les cartes Bonus obtenues lors de l'utilisation par les joueurs du Talent **Détermination**, et de manière similaire à ce qui existe sur les fiches de Mobile Suits, on dispose de deux emplacements pour d'une part les Atouts, en bas à droite, et d'autre part pour les Exploits, en bas à gauche.

Au cas où les cartes Bonus seraient utilisées pour mettre en place des **Complications**, les définitions des trois échelons génériques sont rappelées sous les différents types d'ennemis.

Utilisation

La fiche est constituée de quatre volets tenant chacun sur une page A4. En fonction du Rang moyen des PJ, il n'est utile d'imprimer qu'un ou deux des quatre volets sur une feuille, en recto-verso le cas échéant.

Une fois le Rang de l'adversaire déterminé, il est possible d'opter pour la valeur de Capacité Faible si l'on considère que l'ennemi en question n'est pas très virulent ou s'il utilise une aptitude qu'il maîtrise mal ou encore si l'on veut se placer en mode « facile » avec des débutants par exemple. À l'inverse, afin de retranscrire un adversaire plus coriace ou utilisant une faculté plus performante, on pourra se rabattre sur les valeurs Moyenne ou Forte.

Dans le même ordre d'idée, si la Solidité est fixée pour un Rang donné, il est cependant possible de choisir une Protection plus ou moins élevée pour permettre aux ennemis d'encaisser plus facilement les attaques des PJ, tout en étant conscient qu'une Protection peut être contournée de diverses manières (failles, armes de type Pulsar ou destruction du Système protecteur).

Atouts & Exploits

En termes de gestion des Atouts et des Exploits des antagonistes, il est conseillé de mutualiser les cartes soit globalement, soit par type d'adversaire en utilisant plusieurs paquets de cartes dotés de dos différents (couleurs ou motifs différents). Au moment où un adversaire qui possède des Atouts et/ou des Exploits apparaît face aux PJ, on pioche le nombre de cartes nécessaire (en fonction de ce qui est indiqué sur la fiche) et on les place dans chacun des rectangles et des tas appropriés. Il est donc envisageable qu'un Mobile Suit d'un certain type puisse utiliser plus d'Atouts ou d'Exploits que ce qui est prévu à la base, mais il ne fait en réalité que puiser dans la réserve commune étant placé sous les feux de la rampe. Le nombre de Sacrifices est en revanche limité pour chaque type d'adversaire et doit être comptabilisé.

Comme pour les PJ, il n'est possible de consulter que les Atouts et pas les Exploits (sauf utilisation d'un

Talent particulier). Les cartes Bonus ne peuvent pas non plus être consultées et peuvent être converties à tout moment en Atout ou en Exploit ou encore être défaussées pour créer des Complications plus ou moins sévères (cf. supra **Complications**).

Boosts & Entraves

Comme pour les PJ, les antagonistes peuvent se retrouver avec des Boosts ou des Entraves. Les cartes sont alors placées verticalement, sur la silhouette de Mobile Suit pour les Boosts et à droite des Atouts pour les Entraves utilisés sur les actions (face cachée en offensif et face visible en défensif), horizontalement à droite des Exploits pour les Boosts et à gauche des Exploits pour les Entraves, utilisés sur les conséquences (face cachée en offensif et face visible en défensif).

Bursts

Les antagonistes qui ont la capacité à utiliser du Burst peuvent le faire en accumulant des cartes dans une pile faisant office de jauge située en dehors de la Fiche de Meneur. Cette jauge peut être déjà bien remplie voire pleine lorsqu'ils entrent en scène grâce aux Talents **Prévoyant** et **Intraitable**. Ils l'utilisent de la même manière que les PJ en la vidant

intégralement ou partiellement avec des *Burst5*, *Burst3* et *Burst1*.

Fiche d'Adversité

En plus de la Fiche de Meneur, il est possible et même recommandé d'utiliser la Fiche d'Adversité qui permet de définir au préalable et aussi plus finement les principaux types d'adversaires que les PJ vont devoir affronter au cours d'une séance.

Une fiche peut ainsi contenir les statistiques de quatre types d'adversaires distincts qui peuvent être par exemple des Sbires, des Gradés, des Élite et un Boss. Afin de définir les statistiques en question, il suffit de se baser sur la Fiche du Meneur et de construire un à un chacun des types d'ennemis, en ayant en tête le Rang des PJ. La partie centrale peut accueillir une illustration afin de rendre l'ensemble plus visuel et ainsi de distinguer les différents types d'ennemis en un clin d'œil.

Considérations Statistiques

Voici quelques statistiques associées aux jets de 2D10 dans le cadre de situations assez courantes afin d'avoir un ordre d'idée des pourcentages de réussite de personnages ou de pilotes ayant une maîtrise plus ou moins élevées dans un domaine donné face à des difficultés usuelles :

T1STAT

Statistiques					
Maîtrise	Valeur	Facile - 10	Moyen - 15	Exigeant - 20	Difficile - 25
Moyenne supérieure	0	64%	21%	1%	0%
Connaisseur	5	94%	64%	21%	1%
Professionnel	10	100%	94%	64%	21%
Chevronné	15	100%	100%	94%	64%
Expert	20	100%	100%	100%	94%

21 Expression – Le Mot de l'Auteur

Origines

Tout a commencé en 2005 avec le développement d'*Extatika*, un projet de jeu de rôle centré sur les méchas, appelés les « Composites », et leurs pilotes, nommés les « BioCréés », mais qui n'avait en fait (quasiment) rien à voir avec *Gundam*, franchise que je ne connaissais que de nom et vaguement de réputation à l'époque. L'idée était de concevoir un jeu qui permette de revivre les grandes heures de séries d'animation telles que *Goldorak*, *L'Empire des Cinq*, *Macross*, *Dancougar* ou *Evangelion*, dans une optique relativement générique et, en tout cas, pas basée sur une saga en particulier. Mais au-delà d'un premier brouillon regroupant quelques idées et des prototypes de logos et de couvertures, le projet n'avance pas des masses.

Gundam

Quelques années plus tard, je me décide enfin à découvrir le phénomène *Gundam* en attaquant par la première série datant de 1979, celle par laquelle tout a commencé. Pas forcément emballé par la fiction proposée, je suis en revanche fasciné par l'univers : de la science-fiction relativement sérieuse (jusqu'à un certain point bien sûr) décrivant de manière plutôt crédible l'avenir d'une humanité qui entame sa conquête des étoiles par la colonisation de la banlieue terrestre puis du Système solaire. Un univers original qui se positionne par conséquent dans une espèce de *no man's land* fictionnel entre, d'un côté, les nombreux récits d'anticipation, de cyberpunk ou de post-apo qui se passent sur Terre quelque chose comme dix à cinquante ans dans le futur et, de l'autre, les fictions de space opera qui se déroulent dans un avenir très lointain, à une échelle bien souvent galactique.

Un Univers Riche

Si on met de côté la marotte mécha (qui n'est tout de même pas trop mal intégrée), le reste est franchement intéressant et est révélateur d'une vraie recherche documentaire basée sur les travaux des agences spatiales (NASA, JPL, ESA) et d'autres spécialistes des questions de ce type, concernant les habitats spatiaux notamment mais également tout un tas d'autres technologies futuristes. Évidemment la première série a un peu vieilli (mais pas trop mal d'un pur point de vue science-fiction) et l'aspect technologique a été remis au goût du jour au fur et à mesure de l'apparition de nouvelles séries (ascenseurs orbitaux, interfaces neurales...)

Bon, dès le début c'est tout de même vite parti en *superscience* avec la présence des fameuses particules de Minovsky qui permettent de tout expliquer (le TGCM de *Gundam*) et d'autres délires qui ont eu tendance à s'inviter progressivement dans les

diverses séries en fonction du ton adopté, de manière plus ou moins appuyée en fonction des auteurs et des ambiances recherchées.

Un Vrai Potentiel

À côté de ça, certains personnages sont dotés de backgrounds très travaillés qui apportent une dimension intéressante à l'ensemble en enrichissant l'intrigue et qui surtout permettent de s'écarter du schéma manichéen d'origine (la Fédération contre la « Principauté » de Zeon) pour façonner un univers complexe mêlant géopolitique, logique militaro-industrielle, choix éthiques un peu plus poussés que « le Bien contre le Mal » et affaires de familles (et ce, avant même que *Star Wars* ne s'en mêle). Dans les faits, l'exploitation de tous ces ingrédients n'est pas toujours optimale avec pas mal de « what the fuck » à la japonaise mais il n'en reste pas moins que l'on a là profusion d'éléments à recycler pour développer de longues campagnes pleines de rebondissements, à même de tenir en haleine les joueurs les plus exigeants au cours de nombreuses séances captivantes.

Le Solar Century

Bref, courant 2010-2011, j'approfondis ma connaissance de la saga en m'attaquant aux séries de l'Universal Century et en m'essayant notamment à un des *Dynasty Warriors* à la sauce *Gundam*. Je me décide au passage à exhumier *Extatika* pour en faire *Gundam EX*, un jeu de rôle qui n'est pas strictement basé sur une série ou une continuité en particulier au sein de la franchise, dans le but de conserver une vraie liberté créative tout en ayant la possibilité de puiser à loisir parmi toutes les idées de la méta-série et même celles d'autres séries du même genre. Sur le modèle de l'Universal Century, du Correct Century ou du Future Century, je m'accorde donc de développer mon propre contexte : le *Solar Century* qui, comme son nom l'indique, propose de jouer à l'échelle du Système solaire afin d'élargir l'horizon des possibles. Dans le but de retranscrire au mieux l'esprit *Gundam*, je prends pour modèle le conflit emblématique de la saga opposant Zeon à la Fédération (ou, de manière similaire, ZAFT contre l'Alliance Terrestre) mais en le transposant à un cadre plus large. Je garde cependant en tête toutes ces factions moins conventionnelles telles que les Titans, les A-Laws ou même Teiwaz, afin de me réserver le droit de tisser une toile plus complexe en arrière-plan de ce qui s'apparente à une guerre froide bipolaire.

Système de Jeu

Dès le départ, j'ai eu envie d'innover et notamment d'utiliser un système employant des cartes

à jouer classiques, et uniquement des cartes. Un défi assez complexe à relever tant cette approche est peu répandue dans le petit monde du jeu de rôle. Il existe bien *Castle Falkenstein* par exemple mais que je ne connaissais pas du tout à l'époque (et encore maintenant d'ailleurs) qui tient lieu d'exception qui confirme la règle. Un défi auquel j'ai quand même eu envie de m'attaquer pour changer un peu de la routine et ce malgré le fait que je sois fermement convaincu que les dés constituent un superbe outil de simulation contrairement à certains qui peuvent être tentés de les supprimer parce qu'ils ne supportent pas le côté trop aléatoire qu'ils confèrent au jeu. L'idée de départ était d'ailleurs de disposer d'une main d'environ cinq cartes afin d'avoir la possibilité de sélectionner la plus appropriée pour une action donnée et ainsi d'avoir la capacité de lisser l'aléatoire tout en bénéficiant d'une approche tactique plutôt bienvenue dans un jeu de mécha.

Cartes & Dés

Vis-à-vis de ce choix de conception assez radical, j'ai eu différentes idées plus ou moins intéressantes mais que je n'ai pas poussées très loin, finalement. J'aime à penser que si j'étais allé jusqu'au bout de ma démarche j'aurais pu obtenir quelque chose d'assez proche du système des *Lames du Cardinal* qui est vraiment bien conçu (sans le côté Tarot par contre) mais je n'en suis pas si sûr. On ne le saura jamais car j'ai finalement décidé d'utiliser quand même des dés, ayant senti que j'allais avoir besoin de pourcentages pour gérer certaines choses (principalement la Synchronisation) et donc de dés à dix faces.

Peu adepte du D100, je me suis orienté vers du 2D10 mais j'avais tout de même envie de conserver les quelques idées que j'avais développées pour la version « cartes uniquement ». En résulte un ovni du jeu de rôle qui utilise simultanément des dés et des cartes, une particularité que je n'ai jamais croisée ailleurs après plus de trente ans de JdR, à l'exception peut-être de *Deathperadoz*, sur un mode assez différent cependant. Et ce n'est pas uniquement cosmétique puisque cela confère une véritable dimension tactique à chaque affrontement en plus de celle déjà présente par défaut.

Seuils de Vie

Pour le reste, je me suis beaucoup appuyé sur la mécanique de *Twin Galaxies*, en particulier en ce qui concerne la résolution des actions et les compétences, parce qu'il n'est pas toujours nécessaire de réinventer la roue et que je savais que la roue en question tournait rond. Enfin, à part pour les points de vie (ce qui est quand même un peu majeur) car j'avais aussi envie de tenter de définir quelque chose de nouveau dans ce domaine. En partant de ce que j'utilisais pour gérer les PNJ afin d'obtenir des combats fluides même avec des grandes tablées, j'ai

développé un système à base de seuils qui, en fin de compte, ressemble pas mal à la gestion assez peu heureuse qu'utilisait *Star Wars D6* pour les dommages mais en plus simple et efficace (les mauvaises langues diront que ce n'était pas très difficile...). Avec en prime le recours aux appellations utilisées pour le décompte des points lors des matches d'arts martiaux japonais pour désigner les niveaux de dégâts des Mobile Suits, histoire de faire couleur locale. Le but étant de disposer d'une gestion du niveau de santé des protagonistes efficace et pas prise de tête, même sur un champ de bataille encombré de méchas.

Niveaux de Jeu

On ne va pas se mentir : plus qu'un jeu orienté action, *Gundam EX* est même un jeu orienté combat comme le sont, à mon sens, *D&D*, *Pathfinder* et consorts (même s'il y aura toujours quelques boute-en-train pour affirmer que : « oui, on peut faire de l'enquête et de la diplomatie avec des guerriers et des mages Niveau 35 »). Le vrai intérêt que j'y vois c'est la possibilité assez inédite de jouer sur trois niveaux distincts : le combat en simulateur, le combat de méchas et le combat de personnages (du moins létal au plus mortel) qui induisent, à mon sens, trois façons de jouer bien différentes. Par ailleurs, avec la possibilité de piloter différents méchas et de changer les systèmes et modules de chaque Mobile Suit, on n'est plus bloqué dans une classe et une façon de jouer codifiée, avec à la clef une vraie réflexion stratégique pouvant prendre place avant des missions cruciales ou des batailles majeures pour exploiter au mieux les forces de l'équipe des PJ et de leurs éventuels alliés ainsi que les faiblesses (supposées) des adversaires.

Passions

Mais, parce que cantonner les fictions de mécha, en particulier le *real robot*, à des enchaînements de combats serait (très) réducteur, j'ai également eu à cœur de proposer quelque chose qui permette de retranscrire les aspects psychologique et dramatique (dans tous les sens du terme) que revêtent les fictions séminales. Le but était cependant de mettre en place quelque chose de simple et d'accessible, qui puisse même être facilement mis de côté par celles et ceux qui sont moins intéressés par ces aspects, ou tout simplement moins à l'aise avec ça. Quelque chose de simple donc, qui puisse intervenir aussi bien en dehors des Mobile Suits et, en fait, à peu près à tout moment de la vie d'un pilote, mais qui ait aussi un véritable impact lors des combats majeurs, de manière à retranscrire ces fameuses scènes qui viennent s'insérer, parfois de manière un peu incongrue, au beau milieu d'une bataille cruciale pour l'avenir de l'humanité. En a résulté le principe des Passions, un concept pas particulièrement original en jeu de rôle mais définitivement à même d'encourager les joueurs à exprimer les émotions parfois

contradictoires que ressentent leurs personnages tout au long des aventures qu'ils vont être amenés à vivre.

Plan de Complémentarité

Mais alors, pourquoi ce mélange de passions et de combats, pourrait-on se dire. Pourquoi ne pas se focaliser uniquement sur le *drama* ou sur les affrontements et ainsi définir un jeu de rôle proposant une expérience plus cohérente, plus restreinte, qui ne se disperse pas ? Très simplement, comme l'ont bien compris les créateurs de la toute première série *Gundam*, parce que les puissants enjeux associés aux terribles conflits qui opposent les protagonistes, qui font d'eux les témoins de terribles atrocités et leur font craindre à tout moment pour la vie de leurs compagnons et amis voire pour leur propre existence, alimentent en permanence le brasier des passions qui les consume et les pousse à accomplir leur destinée voire à vivre chaque instant comme s'il s'agissait du dernier...

Un cycle infernal au cours duquel les ambitions, les convictions et les idéaux s'entrechoquent et engendrent ou attisent les passions qui elles-mêmes suscitent des conflits de grande envergure dont les terribles batailles détruisent les vies, sacrent les héros et créent les martyrs, avant que tout ne bascule à nouveau...

Publication

Après pas mal de remaniements et de mises en veille prolongées puis, en partie grâce à l'excellent *Build Fighters* qui a su ranimer la flamme, un bon coup de collier dans la dernière ligne droite, la première version téléchargeable du jeu fait son apparition en mai 2014 afin de disposer d'un support convenable en prévision d'un après-midi one-shot. Les différentes parties-tests, les divers retours reçus ainsi que plusieurs campagnes dont une toujours en cours, ont permis de faire évoluer l'ensemble par petites touches pour aboutir à quelque chose d'assez efficace désormais. À l'heure actuelle, *Gundam EX* est librement disponible sur son site dédié dans sa version *Livre de Base* v0.6 que j'espère faire évoluer en version 0.7 d'ici à fin juin 2021. Une nouvelle mouture qui se devra d'inclure toutes les dernières nouveautés, des conseils aux meneurs encore un peu plus étoffés, une gamme plus complète de prétirés de différents Niveaux, une liste de Talents plus fournie allant jusqu'au Niveau 8, une liste de Systèmes qui devrait évoluer encore un peu, quelques nouveautés parmi les véhicules et vaisseaux, une section consacrée à la R&D plus détaillée et plus fonctionnelle, un générateur de missions, une chronologie enfin à peu près complète ainsi que divers autres ajouts et améliorations de-ci de-là.

Ode à la Liberté

En parallèle, le but sera d'avancer sur la publication de la campagne-type de *Gundam EX*, une grande saga prenant place du côté de la Fédération et commençant du côté d'Atlantis, une des colonies situées sur un des points de Lagrange du système Soleil-Terre. Elle proposera aux protagonistes de défendre la Solar Federation face aux terribles assauts de Zeus et de parcourir une bonne partie du Système solaire. Le premier scénario est destiné à servir à la fois d'introduction au jeu, avec son tutoriel intégré, ainsi qu'à la campagne *Ode à la Liberté*. Celle-ci devrait s'étendre dans un premier temps sur une dizaine d'épisodes et permettre de couvrir la première partie de la terrible guerre qui ne peut qu'éclater désormais entre la République de Zeus et la Solar Federation.

On y incarne de jeunes pilotes adolescents issus de l'Académie Spatiale, embarqués malgré eux dans une guerre qui les dépasse mais qui vont peu à peu s'avérer être les atouts principaux de la Fédération face à des adversaires redoutables, à force d'accomplir nombre d'exploits à la portée retentissante. Cependant, tout n'est pas aussi limpide que l'on pourrait le penser du côté des forces terrestres...

L'Avenir

Le but est donc désormais d'enrichir la base existante afin de publier d'ici quelque temps une version qui soit suffisamment aboutie pour définitivement mériter son titre de Livre de Base, avec, éventuellement, une mise en page un peu plus travaillée (même si ça n'est pas la priorité) et bénéficiant au passage d'un plus grand nombre d'illustrations. En termes de contenu, l'objectif sera de couvrir l'évolution des pilotes jusqu'au Niveau 10 voire un peu au-delà, ce qui correspond au statut mythique de *Meijin* : un titre des plus précieux, uniquement décerné à celles et ceux qui ont définitivement démontré qu'ils sont parvenus à atteindre une pleine maîtrise dans leur art.

Dans l'idéal, j'aimerais également proposer deux scénarios en marge de la campagne fédérale permettant de jouer du côté de la République (sur un mode assez voire très différent, forcément bien plus orienté compétition) et probablement du côté des Maraudeurs de la ceinture d'astéroïdes, afin de permettre aux meneurs d'avoir une bonne idée du potentiel du jeu, les deux aventures pouvant chacune donner lieu à des campagnes de longue haleine, potentiellement dans des ambiances très différentes.

22 Extension 01 – Chronologie

Precolonial Calendar

PC-45 : Premiers travaux théoriques concluants tendant à démontrer qu'il est enfin possible d'intégrer la relativité générale et la mécanique quantique en un tout unifié qui autoriserait tout un ensemble de nouvelles applications à même d'engendrer de nombreuses ruptures technologiques.

PC-54 : Après pas mal d'années de tâtonnement et de nombreux débats interminables entre chercheurs, ce que l'on appelle désormais la physique d'Ostrogadski prend tournure grâce à une utilisation astucieuse du théorème de Flux-Divergence.

PC-59 : Lancement du projet Solar Power Satellite (SPS) qui vise à mettre en place une ceinture de panneaux solaires tout autour de la Terre, dans le cadre d'une coopération internationale. Situé en orbite géostationnaire à environ 36 000 km de la surface terrestre, l'ensemble devrait transmettre l'énergie recueillie via des micro-ondes jusqu'à différentes stations situées au sol et ainsi permettre de s'affranchir définitivement des énergies fossiles.

PC-62 : La Relativité Extrapolée, désormais bien maîtrisée et systématiquement vérifiée par les expérimentations et les observations, commence à trouver ses premières applications pratiques avec la découverte des méta-particules, désormais appelées particules OGK.

PC-65 : Début du projet *MetaFusion* destiné à combiner fusion thermonucléaire et méta-particules OGK pour enfin parvenir à maîtriser la production d'énergie via la fusion froide.

PC-67 : Le projet SPS, qui a permis de mettre au point des panneaux solaires de nouvelle génération bénéficiant d'un rendement en hausse, se heurte à la problématique de la mise en orbite de l'ensemble. Il semble nécessaire de développer une base lunaire permanente pour diminuer les coûts, ce qui implique d'intégrer de nouveaux partenaires au projet.

PC-69 : Mise au point du tout premier générateur de champ de force à particules OGK. La taille et la consommation énergétique de l'appareil sont beaucoup trop importantes mais il semble possible d'en optimiser grandement le fonctionnement de manière à protéger les fusées et navettes face aux débris orbitaux qui encombreront de plus en plus la banlieue terrestre.

PC-73 : Création du Consortium SPS en charge de la réalisation de la ceinture de satellites du même nom. Il regroupe plus de cinquante états membres et se structure en plusieurs branches dédiées à chacune des activités à mener : conception technique de la ceinture, réalisation de la base lunaire et lancements depuis la Terre.

PC-77 : Mise au point du premier réacteur à fusion OGK avec un rendement global assez faible du fait de déperditions élevées. C'est la première fois que l'humanité parvient à véritablement maîtriser la fusion,

ce qui lui ouvre les portes d'une énergie bon marché quasiment sans limite.

PC-89 : Mise au point des premières armes utilisant les particules OGK. Branchés directement sur les réacteurs OGK de deuxième génération, ces canons à particules très volumineux permettent de projeter un faisceau cohérent de particules condensées à une vitesse s'approchant de Mach 10. Cela permet de percer les blindages composites capables de résister aux obus conventionnels et dotés de revêtements de type *Reflect* qui atténuent fortement l'efficacité des armes laser.

PC-95 : Mise au point de la propulsion Gamma-Iridium, en partie basée sur les méta-particules OGK. Les tests sur les premiers prototypes autonomes ne sont cependant pas très concluants puisqu'ils finissent tous par exploser au bout de quelques minutes.

PC-103 : Première base permanente installée sur la Lune. Constituée d'un ensemble de structures en préfabriqués, elle est située sur la face visible, au niveau d'un bassin minier destiné à approvisionner la Terre et les chantiers spatiaux en minerais et en hélium 3.

PC-107 : L'instabilité inhérente à la technologie Gamma-Iridium est surmontée en ajoutant des systèmes de régulation quantique qui permettent d'éviter totalement les explosions intempestives. La principale barrière reste le coût global de cette technologie qu'aucune nation ne peut assumer seule, conduisant à l'établissement de nombreuses alliances techniques et économiques au niveau mondial.

PC-109 : Début du déploiement de la ceinture Solar Power Satellite à la fois grâce à des lancements depuis la Terre et depuis la base lunaire. La structure principale commence à être assemblée en orbite à la fois par des opérateurs humains en scaphandres et par des robots spécialisés.

PC-115 : Le Consortium SPS élargit son champ d'action en coordonnant également les différents projets visant à améliorer la toute récente technologie Gamma-Iridium et à en réduire le coût de revient.

PC-119 : Au bout de dix années de travail, la ceinture SPS en est à 40% d'avancement et les premières cellules opérationnelles commencent à envoyer de l'énergie vers les quelques stations au sol. Si les rendements ne sont pas aussi bons qu'espéré, il s'agit cependant d'une victoire probante pour le Consortium SPS qui regroupe 77 états membres. Au point que de nouveaux membres présentent régulièrement leur candidature afin de rejoindre l'ensemble qui, à force de prendre de l'ampleur, se pose la question d'opérer une profonde mutation afin d'être en mesure de mener à bien ses différents projets et d'assurer son propre fonctionnement de la manière la plus efficace possible.

PC-123 : Fondation de l'Earth Federation (EF), organisme supranational qui regroupe 115 états membres chapeautés par un unique système politique comportant un gouvernement, plusieurs assemblées

constitutives et un ensemble de lois régissant le fonctionnement de l'ensemble des territoires sous le contrôle de la Fédération, ce qui implique en contrepartie un abandon de souveraineté progressif des états membres.

PC-127 : Une cinquantaine d'états supplémentaires rejoignent l'Earth Federation pour pouvoir bénéficier des différents avantages que cela procure, dont la possibilité de faire partie du programme déjà bien avancé de colonisation spatiale nommé *Constellation*.

PC-129 : Après plus de cinq années de travail intensif de la part de centaines de linguistes triés sur le volet, *l'Esper* est créé pour constituer le langage d'échange de la Fédération et, à terme, remplacer les langues nationales. Son enseignement est rendu obligatoire dans toutes les écoles dès la primaire puis dès la maternelle.

PC-131 : L'Earth Federation regroupe près de 95% des états présents sur Terre. Les états en question sont devenus progressivement des régions fédérales dirigées par des gouverneurs élus par les citoyens locaux.

PC-132 : Le Solar Power Satellite est intégralement opérationnel et fonctionne à plein rendement. De nouvelles stations de réception sont encore construites en différents points du globe afin d'avoir la capacité d'acheminer l'énergie un peu partout sur Terre. Le projet SPS+ est lancé par l'Earth Federation afin de voir comment augmenter les capacités de la ceinture existante dans le but de répondre à une demande toujours plus forte alors que le système avait été dimensionné à la base pour approvisionner une population quasiment deux fois moins importantes.

PC-133 : Suite à de nombreuses avancées dans différents domaines, la technologie Gamma-Iridium devient bien plus abordable qu'auparavant et commence à être installée sur un certain nombre de navettes et de transporteurs spatiaux qui vont être utilisés pour assurer la colonisation spatiale.

PC-135 : La Fédération Terrestre lance les cinquante premières fusées du programme *Constellation* depuis la Terre et la Lune afin de l'amorcer la construction des colonies spatiales sur les points de Lagrange stables du système Terre-Lune.

Colonial Calendar

CC-01 : Inauguration de la première colonie spatiale construite par l'humanité, *Alpha*. Située au niveau du point de Lagrange L5 du système Terre-Lune, elle peut accueillir jusqu'à 20 000 personnes de manière permanente. Début de l'émigration spatiale.

CC-03 : mise en place de la première base semi-permanente sur Mars.

CC-05 : L'intégralité de l'humanité fait désormais partie de la Fédération Terrestre qui regroupe par conséquent plus de 12 milliards de personnes.

CC-07 : La première tranche du projet SPS+ est achevée et permet d'accroître la puissance de la ceinture de satellites de plus de 25% avec au passage un rendement également en hausse.

CC-10 : La dixième colonie spatiale est inaugurée et commence à recevoir ses premiers colons. Ayant bénéficié de diverses améliorations par rapport aux précédentes, elle est capable d'en accueillir 100 000.

CC-19 : La dernière tranche du SPS+ est mise en service et permet ainsi à la ceinture de couvrir les besoins énergétiques de l'ensemble du globe, ce d'autant plus que la population terrestre est en baisse.

CC-27 : La première cité lunaire, nommée Sekora, est achevée après plus de quinze années de travaux. Elle peut accueillir près d'un demi-million de personnes. Un service de navettes régulières ouvert au public est mis en place entre l'astroport de Sekora et ceux de la Terre.

CC-29 : Les premiers Mobile Pods sont peu à peu mis au point et rejoignent les plus importants chantiers spatiaux. Ils permettent d'accélérer grandement la construction des nombreux habitats spatiaux en chantier des points de Lagrange L3, L4 et L5 du système Terre-Lune.

CC-40 : Environ 40% de la population humaine a émigré dans l'espace.

CC-47 : La technologie Gamma-Iridium s'est grandement démocratisée et équipe la quasi-totalité des vaisseaux spatiaux mais commence à montrer ses limites. Il semble désormais évident qu'il va falloir développer une technologie assez nettement différente afin de pouvoir obtenir des gains significatifs. C'est le lancement du projet *DiGamma*.

CC-55 : Les premières colonies situées sur les points de Lagrange L4 et L5 Soleil-Terre sont inaugurées. De dernière génération, elles peuvent accueillir 500 000 colons chacune.

CC-58 : Le développement de la technologie DiGamma s'avère beaucoup plus complexe que prévu et engloutit d'importantes sommes d'argent sans pour autant aboutir à quelque chose de concret.

CC-65 : Mise en fonctionnement des premiers Mobile Labors, dans un premier temps sur Terre puis dans l'espace, afin d'épauler les Mobile Pods et ainsi d'accélérer la construction des habitats spatiaux des *clusters* TerraSol-L4 et L5.

CC-67 : Mise au point des premiers Mobile Suits militaires basés sur des Mobile Workers renforcés et blindés. Ils sont équipés d'armes à feu traditionnelles surdimensionnées utilisant des obus dont les calibres vont de 60 à 120 mm.

CC-79 : Lancement de la deuxième génération de Mobile Suits, nettement plus évoluée que la précédente. Le pilotage et la souplesse d'utilisation se sont grandement améliorés par rapport à ce qui existait auparavant. L'armement disponible est bien plus diversifié et performant.

CC-85 : Mise au point des premiers Beam Rifles qui commencent à équiper les escouades de Mobile Suits.

CC-92 : Les premiers Beam Sabers font leur apparition dans la dotation standard des meilleurs Mobile Suits de la Fédération.

CC-101 : Début de la Fronde coloniale. Un certain nombre de colonies se lignent pour s'élever contre les taux d'imposition appliqués par la Fédération et

refusent dès lors de s'acquitter des sommes demandées. L'EF se lance alors dans des négociations musclées au cours desquelles elle n'hésite pas à faire montre de sa puissance militaire, contraignant dès lors les colonies frondeuses à accepter au plus vite de nouveaux accords à peine plus avantageux pour elles que les précédents.

CC-112 : Mise au point de la troisième génération de Mobile Suits qui intègrent désormais la toute récente technologie de NeuroPilotage qui a été développée pour les exosquelettes au départ. Les premiers tests ne sont pas très concluants mais les perspectives restent prometteuses.

CC-118 : Le NeuroPilotage incorpore de nouveaux neuro-transducteurs équipés d'un émetteur d'ondes cérébrales afin d'améliorer drastiquement les taux de synchronisation des pilotes.

CC-127 : Début de la Guerre d'Insoumission – période de la rébellion. Les premières échauffourées se déclenchent dans des régions reculées du Système solaire. La rébellion semble pouvoir être endiguée facilement par les forces armées de la Fédération. Mais le conflit fait tache d'huile et se répand peu à peu dans de nombreuses régions, mobilisant de nombreuses colonies.

CC-130 : Guerre d'Insoumission – période de l'escalade : les différents belligérants se lancent dans une course à l'armement totalement débridée conduisant à la perpétration de nombreuses atrocités aux quatre coins du Système solaire, le plus souvent en représailles face à des exactions similaires de la part du camp adverse.

CC-135 : Cœur de la Guerre d'Insoumission – période de l'enlèvement. L'humanité a perdu près d'un tiers de sa population à ce stade du conflit. La Fédération semble désormais totalement incapable de mettre fin au conflit et s'est au contraire enfermée dans une logique d'affrontement systématique après avoir catégoriquement refusé de négocier avec les colonies insoumises.

CC-145 : Chute de l'Earth Federation : morcellement définitif en plusieurs entités séparées qui continuèrent cependant à se battre contre les colonies insoumises mais entre elles également.

CC-149 : Fin supposée de la Guerre d'Insoumission. Début de la période chaotique et des conflits larvés qui l'émaillent en permanence. La guerre n'est plus globale mais des zones d'affrontement persistent un peu partout dans le Système solaire. La Terre est en proie aux pillards et une bonne partie des terres émergées sont inhabitables.

CC-165 : Développement des colonies lointaines. Malgré la situation globalement chaotique, les confins du Système solaire profitent d'une situation moins agitée pour reprendre leur développement alors que le cœur de Syssol continue à régresser.

CC-199 : Début de l'Ère de la Reconstruction. Sous l'impulsion d'un certain nombre de colonies et de territoires terrestres, des armistices et des pactes de non-agression sont signés un peu partout afin de garantir la paix et de permettre la reconstruction dans des conditions favorables.

Solar Century

SC-01 : Fondation de la Solar Fédération (SF) à Arcadia (TerraSol-5-8). Proclamation de l'an Un du Solar Century. La Charte de la Fédération est ratifiée par près de 150 entités différentes, qu'il s'agisse d'anciennes colonies de l'EF, de territoires planétaires ou de secteurs spatiaux fragmentés.

SC-02 : Lancement des premiers programmes fédéraux d'aide aux réfugiés et aux démunis, en priorité sur Terre puis dans tout le Système solaire.

SC-08 : Reprise du projet *DiGamma* par un consortium supervisé par la Fédération, en partant sur d'autres hypothèses qui avaient été écartées au cours des précédentes études menées durant le Colonial Calendar.

SC-22 : La Terre repasse le cap des 3 milliards d'habitants.

SC-23 : Création de la Ligue de Jupiter par l'ensemble des colonies spatiales et astrales joviennes. Début des tractations entre la Ligue et la Fédération, en premier lieu concernant les concessions sur la ceinture d'astéroïdes.

SC-28 : Les premiers prototypes de propulseurs *DiGamma* sont disponibles pour effectuer des tests grandeur nature. Si les performances ne sont pas encore au rendez-vous puisque inférieures aux meilleurs moteurs *Gamma-Iridium*, la marge de progression semble importante. Comme convenu avec la Fédération, l'ensemble des brevets relatifs à la technologie sont placés dans le domaine public par le consortium.

SC-35 : La très grande majorité des colonies de Saturne rejoint la Ligue de Jupiter pour bénéficier des différents avantages obtenus auprès la Solar Federation.

SC-41 : Fondation officielle de la République de Zeus par les colonies de la Ligue de Jupiter. L'entité n'est pas reconnue par la Fédération.

SC-42 : La quasi-totalité des colonies de Saturne a rejoint la toute jeune république qui n'est toujours pas officiellement reconnue par la Fédération.

SC-44 : Sécession des colonies de la Ligue de Jupiter. La République de Zeus est reconnue dans l'ensemble du Système solaire. Début de l'an Un du Chronologue Républicain (RC-01).

SC-49 : Les différentes forces armées terriennes sont discrètement réunies sous une nouvelle bannière : celle de la GFSF (Ground Force of the Solar Federation). Certains y voient une première réaction de la Fédération face aux ambitions très affirmées de la république de Jupiter.

SC-56 : Lancement de l'*Acamas* par Aegis Corporation, le premier Mobile Suit de l'ère moderne.

SC-58 : Création de l'Expeditionary Force of the Solar Federation (EFSF) par la Fédération afin de pouvoir projeter ses forces armées à travers tout le Système solaire en cas de besoin.

SC-59 : La population de la Terre atteint les 4 milliards d'individus.

SC-61 : Création officielle de la Mars Community (MACO) suite aux accords d'autonomie négociés avec la Fédération. La MACO fait cependant toujours partie de la SF.

SC-68 : Création par l'état-major de l'EFSF de la section *Vanguard*, qui deviendra par la suite les *V-Squads*, des unités d'élite réunissant les meilleurs pilotes de Mobile Suits et dotées du meilleur matériel disponible.

SC-71 : Lancement du programme *Albion* par la Fédération en partenariat avec Wissgenheim Robotics afin de se doter d'un Mobile Suit de nouvelle génération capable de rivaliser avec ceux de Zeus.

SC-74 : Début officieux de la Guerre Froide entre la Fédération et Zeus. Mise en service de l'*Albion*, Mobile Suit de deuxième génération de la Fédération, conçu en collaboration avec WGH.

SC-77 : Incident du *Secteur Gambardia*. Une querelle de territoire au sein de la ceinture d'astéroïdes entre Zeus et la Fédération dégénère en affrontements localisés dans le secteur Gambardia. Le bilan n'est pas connu avec précision. Les deux camps ont accusé l'autre de ne pas avoir respecté les accords conclus en SC-44 ni les règles d'engagement spécifiques à Asteron.

SC-78 : La population terrestre repasse au-dessus de la barre des 5 milliards d'habitants.

SC-79 : Aujourd'hui...

23 Extension 02 – Exemples de Création

Naissance d'un Personnage

Il peut parfois être un peu délicat de parvenir à créer un personnage qui puisse être décrit de manière efficace en quelques phrases et qui dispose du potentiel nécessaire pour que ces quelques éléments à peine esquissés puissent être développés tout au long d'une campagne d'envergure. Voici donc quelques exemples de pilotes dotés de caractères, de vécus et de motivations très différents les uns des autres, qui pourront servir d'inspiration ou même de base pour façonner les héros qui seront incarnés par les joueurs.

Ziben, l'Impétueux

Concept

Nous allons procéder à la création de Ziben Dressler, un jeune homme de 17 ans qui a choisi de mettre ses formidables capacités de pilote au service de la Fédération. Cette dernière a dès lors choisi de lui confier l'un de ses tout derniers prototypes, le *Gundam Liberty*, un Mobile Suit de deuxième génération, afin de lui donner un maximum de chances face aux meilleurs pilotes de la République de Zeus.

D'un tempérament fougueux et parfois un peu trop sûr de lui, Ziben agit bien souvent avant d'avoir réfléchi à toutes les conséquences de ses actes. Mais il faut reconnaître qu'il excelle lorsqu'il est question de se sortir d'une situation difficile qu'il s'agisse d'une bataille spatiale mal engagée ou d'un faux pas auprès de la gent féminine.

Par la suite, sont indiqués entre crochets les temps nécessaires pour chacune des étapes successives ainsi que le temps total, dans la partie droite pour chacune des deux créations (pilote et Mobile Suit).

[6 min/6 min]

Canevas

Étant né et ayant grandi dans une colonie spatiale du système Vénus-Soleil, Ziben est un pur **Spatial**. On sélectionne donc le canevas approprié :

Canevas de départ (Spatial adolescent)

RA	2	AG	2	FO	0	EN	0
AP	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	0	CH	2
DX	2	PL	1	MC	0	RO	1
CT	9						

[2 min/8 min]

Archétype

Ziben n'est pas uniquement doué pour piloter les Mobile Suits, il sait manœuvrer avec maestria tout ce qui se déplace sur terre, sous l'eau, dans les airs ou dans l'espace. On opte donc pour l'archétype **Pilote**.

Compétences spécifiques : RA : +2, PE : +2, PL : +6, MC : +1, RO : +1

On met à jour le canevas de départ :

RA	4	AG	2	FO	0	EN	0
AP	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	3	CA	1	VO	0	CH	2
DX	2	PL	7	MC	1	RO	2
CT	9						

On note que Ziben possède un **Don, Pilote**, qui lui permet de relancer les jets de Pilotage. C'est le second jet qui compte.

[2 min/10 min]

Personnalisation

On dispose de **6 Points de Personnalisation** à répartir entre les Compétences et la Constitution, en sachant qu'on ne peut mettre au maximum que deux points supplémentaires sur une même Compétence et un point en Constitution. Ziben étant un pilote d'exception, on ajoute 2 points au Pilotage. Il est vif par nature soit +1 en Rapidité et relativement souple : +1 en Agilité. Il est plutôt bon en Perception : +1. Enfin, c'est un solide gaillard : +1 en Constitution.

On met à nouveau à jour le canevas :

RA	5	AG	3	FO	0	EN	0
AP	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	4	CA	1	VO	0	CH	2
DX	2	PL	9	MC	1	RO	2
CT	10						

[2 min/12 min]

Seuils de Vie

Maintenant que l'on a la valeur de Constitution (10), on calcule les trois Seuils de Vie en appliquant les formules appropriées :

- Seuil Grave : 10
- Seuil Critique : 20
- Seuil Mortel : 30

[1 min/13 min]

Esquive Naturelle

Avec la valeur d'Agilité, on peut calculer les deux valeurs d'Esquive Naturelle en ajoutant 10 dans un premier temps puis en divisant ce premier résultat par deux et en arrondissant à l'inférieur, si nécessaire :

- Esquive Naturelle : 13
- Esquive Malaisée : 6

[1 min/14 min]

Classe de Pilote

Étant donné ses prédispositions naturelles, Ziben est clairement un **Prodige** de Niveau 1. On sélectionne donc le canevas correspondant :

CL	5	MA	2	EM	1	IN	1
Exploits		2		Atouts		3	

Il dispose donc du **Talent Feu Follet** qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur l'Esquive Naturelle et les jets d'Esquive, dès lors que son Mobile Suit n'utilise pas de Bouclier.

[2 min/16 min]

Fiche Signalétique

On complète la fiche signalétique afin de remplir les cases qui sont encore vides. C'est le moment de définir dans les grandes lignes l'apparence physique et la personnalité de Ziben. Généralement vêtu de son uniforme, le Lieutenant Dressler est un jeune homme longiligne et relativement athlétique qui fait un peu plus que son jeune âge. Les yeux verts et les cheveux châtons, le visage régulier et le regard vif voire incisif, il rencontre régulièrement un certain succès auprès de la gent féminine. Un charme naturel dont il aime jouer en flirtant ouvertement avec la plupart des filles qu'il croise.

Originaire de Turan-5-12, il a fini par intégrer la prestigieuse Académie Spatiale, non sans mal, n'étant pas l'élève le plus assidu ni le plus studieux qui soit. Mais son incroyable motivation à devenir pilote de Mobile Suit pour en découdre avec les aces de Zeus a su convaincre les membres du jury des sessions de rattrapage de lui laisser une chance. Une décision qu'ils n'ont pas eu à regretter tant il a su prouver à maintes reprises qu'il était un pilote d'exception capable de faire des merveilles quel que soit le matériel qu'on lui met entre les mains et ce malgré son expérience encore très ténue.

[10 min/26 min]

Passions

Ziben est un idéaliste. Il cherche avant tout à préserver la **Liberté** des citoyens du Système solaire et, par conséquent, il déteste **Zeus** qui cherche par tous les moyens à imposer sa loi à toute l'humanité. Une loi liberticide qui formate les gens afin qu'ils se fondent dans un moule qui n'a rien d'humaniste...

Ziben cherche donc à éradiquer la menace Zeus et, d'une manière générale, à se battre pour garantir une authentique liberté à tous ceux qu'il est amené à croiser au cours de ses pérégrinations.

Enfin, même s'il a du mal à se l'avouer lui-même, Ziben n'est pas insensible au charme piquant de **Novea Gheist** qui s'affiche pourtant comme sa rivale attirée au sein de l'escouade des *Night Sabers* à laquelle ils appartiennent tous les deux.

[9 min/35 min]

Rise!

Et voilà ! En une grosse demi-heure, on a pu définir le personnage dans les grandes lignes. Rien n'empêche d'ailleurs de continuer à l'étoffer au cours de l'aventure ou de la campagne qui va suivre. En particulier, il est tout à fait possible et même probable que d'autres Passions viennent s'ajouter à cette soif de Liberté qui caractérise notre jeune héros et que les relations avec Novea, que l'on pressent houleuses, puissent engendrer pas mal de remous dans leur escouade...

Le Gundam Liberty

Performances

Tout chevalier qui se respecte possède son fidèle destrier. Il en va de même pour Ziben qui peut compter sur l'un des meilleurs prototypes de la Fédération, le MSC-001 *Gundam Liberty*. Il s'agit d'un Mobile Suit de **Niveau 2+**, plus particulièrement optimisé pour le combat à distance.

On a donc **16 Points** à répartir entre les six Performances et la Solidité du MS qui vaut 12 de base. La valeur de Synchro vaut obligatoirement 26%. Ziben fait le choix de miser en priorité sur la Mobilité, le Tir et la Défense. Il ne néglige pas pour autant les autres Performances de son Mobile Suit qu'il ajuste de manière à ce qu'elles ne soient pas inférieures à 1. Enfin, il ne juge pas nécessaire d'augmenter la Solidité de son mécha.

Niveau 2+

SY	26%
MO	4
TI	4
ME	1
DF	4
DT	2
FU	1
ST	12

[6 min/6 min]

Équipement

En ce qui concerne l'**Équipement**, on part sur une dotation de base comprenant un **Bouclier standard** (P2/S2), un **Beam Saber** (2D0/CR/S1) et un **Beam Rifle** (1D4/LP/S2). Il est également possible de prendre une **Beam Dagger** (1D2/CR/S1) et un **Beam Handgun** (1D0/MP/S1) en deuxième dotation, en cas de pépin avec les armes principales.

[3 min/9 min]

Systèmes

Pour ce qui est des **Systèmes**, le *Liberty* étant de Niveau 2+, il peut donc en accueillir deux occupant chacun un Module, ou un seul prenant deux Modules. Ziben opte pour un **I-Field Mk1** sur l'un des deux emplacements qui lui procure une Protection **P1/S1** ainsi que pour un Système offensif de type **Gunstar Shooter** lui permettant de bénéficier, dans le cadre de 3 utilisations au maximum, d'un bonus de **+5 en Tir** pour les portées inférieures ou égales à LP (2 km). Si le besoin s'en fait sentir, dans le cadre d'une mission particulière, il est possible d'utiliser un ou deux **Module Extenders** afin de pouvoir disposer de trois ou quatre emplacements effectifs au lieu de deux. Le *Liberty* pourrait ainsi accueillir un **Blue Boost** pour disposer d'une Mobilité encore meilleure ainsi qu'un **Beam Booster** pour bénéficier de Dommages augmentés de +1 sur toutes ses Beam Weapons. Cependant, s'il fait le choix d'utiliser tous les emplacements disponibles, cela coûte la perte de 4 points à répartir sur les Performances Mobilité, Mêlée et Défense.

[6 min/15 min]

Scramble!

En environ un quart d'heure on a pu définir un prototype sur mesure en adéquation avec les préférences de Ziben. Il sera toujours possible de le faire évoluer par la suite, d'une part pour augmenter ses Performances au moins jusqu'au Niveau 2++ et d'autre part pour lui offrir de nouveaux Systèmes encore plus sophistiqués, en particulier un I-Field plus performant. En parallèle, sans avoir à s'en préoccuper, l'armement va pouvoir évoluer

graduellement avec l'arrivée de versions Plus des Beam Sabers et Beam Rifles. Si le besoin s'en fait sentir, il est également possible d'opter pour un Beam Long Rifle.

Baptême du Feu

C'est désormais le moment de mettre Ziben à l'épreuve ! Pour ce faire, il monte dans son *Gundam Liberty* avec lequel il n'a pas encore d'Affinité et se synchronise avec lui. Parvenant à réaliser un jet supérieur à 52%, il bénéficie d'une Bonne Synchro qui va lui permettre de piocher un Atout supplémentaire. Il faut donc piocher 2 cartes Exploits à placer horizontalement en bas à gauche de la Fiche de Mobile Suit et 4 cartes Atouts à placer en bas à droite, verticalement. Il est possible de consulter les Atouts mais pas les Exploits qui doivent rester faces cachées.



MSC-001 *Gundam Liberty*

Capacités

Une fois que Ziben est synchronisé, il est possible d'additionner (si ce n'est déjà fait sur la fiche) les Facultés du Pilote et les Performances du Mobile Suit. Il en résulte un tableau comportant les 24 Capacités de la paire Ziben-Liberty :

	CONTRÔLE	MAÎTRISE	EMPATHIE	INSTINCT
	5	2	1	1
MOBILITÉ	Vitesse	Agilité	Coordination	Réflexes
4	9	6	5	5
TIR	Tir Direct	Tir Visé	Tir Risqué	Tir Instinctif
4	9	6	5	5
MÊLÉE	Attaque	Évasion	Feinte	Harcèlement
1	6	3	2	2
DÉFENSE	Riposte	Parade	Protection	Esquive
4	9	6	5	5
DÉTECTION	Scan	Diagnostic	Focus	Danger
2	7	4	3	3
FURTIVITÉ	Discrétion	Dissimulation	Tromperie	Sournoise
1	6	3	2	2

Ce sont ces Capacités qui vont être utilisées pour réaliser toutes les manœuvres entreprises à bord du Mobile Suit et, en particulier durant les combats, les attaques, les actions défensives, les déplacements complexes, les scans avec les appareils de détection et tout ce qui concerne la furtivité, passive comme active.

Ziben est désormais prêt à se lancer dans le grand bain ! Mais il n'est pas question qu'il y aille tout seul : il va avoir toute une équipe avec lui. Dont fait partie Novea Gheist...

Novea, l'Ambitieuse

Concept

Jeune métisse de 19 ans, Novea peut facilement paraître distante de prime abord. C'est en quelque sorte une façade qu'elle s'est construite avec le temps, elle qui est originaire des régions défavorisées, encore en grande partie dévastées que l'on trouve un peu partout sur Terre. S'orientant vers une carrière de pilote de Mobile Worker, afin d'aider à reconstruire sa ville natale en grande partie ravagée, elle a été rapidement repérée par des sergents recruteurs de la Fédération qui ont été impressionnés par ses capacités d'exception aux commandes des méchas de chantier.

Son objectif est clair désormais, se servir de son talent naturel pour gravir les échelons au plus vite au sein de l'EFSF et ainsi avoir la possibilité de revenir dans les Caraïbes pour aider ses frères et sœurs.

Canevas

Étant née et ayant passé toute sa jeunesse sur Terre, Novea est une pure **Gravitaire**. On sélectionne donc le canevas approprié :

Canevas de départ (Gravitaire adulte)

RA	0	AG	0	FO	2	EN	2
AP	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	1	CH	0
DX	0	PL	2	MC	0	RO	0
CT	12						

Archétype

Athlétique et agile, Novea s'entraîne régulièrement afin de conserver une forme optimale dans le but d'être pleinement efficace aux commandes de son Mobile Suit. On opte donc pour l'archétype **Sportive**.

Compétences spécifiques : RA : +3, AG : +3, FO : +3, EN : +3

On met à jour le canevas de départ :

RA	3	AG	3	FO	5	EN	5
AP	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	1	CH	0
DX	0	PL	2	MC	0	RO	0
CT	12						

On note que Novea possède un **Don**, *Sportive*, pour lequel on choisit d'avoir la possibilité de relancer les jets d'Agilité et d'Endurance. C'est le second jet qui compte.

Personnalisation

On dispose de **6 Points de Personnalisation** à répartir entre les Compétences et la Constitution. Novea étant particulièrement souple, on ajoute 2 points en Agilité. Elle est assez douée en Perception : +2. Sûre d'elle lorsqu'elle s'exprime, elle fait déjà montre d'un certain Charisme : +2. En tant que Gravitaire qui a été élevée à la dure, Novea possède naturellement une très bonne Constitution : inutile de l'augmenter.

On met à nouveau à jour le canevas :

RA	3	AG	5	FO	5	EN	5
AP	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	3	CA	3	VO	1	CH	0
DX	0	PL	2	MC	0	RO	0
CT	12						

Seuils de Vie

Avec la valeur de Constitution (12), on calcule les trois Seuils de Vie en appliquant les formules appropriées :

- Seuil Grave : 12
- Seuil Critique : 24
- Seuil Mortel : 36

Esquive Naturelle

Grâce à la valeur d'Agilité, on peut calculer les deux valeurs d'Esquive Naturelle en ajoutant 10 dans un premier temps puis en divisant ce premier résultat par deux et en arrondissant à l'inférieur, si nécessaire :

- Esquive Naturelle : 15
- Esquive Malaisée : 7

Classe de Pilote

Très réfléchie, Novea est une pilote **Rationnelle** qui calcule toujours plusieurs coups à l'avance et fait en sorte d'opter systématiquement pour les tactiques les plus appropriées, en toute

circonstance. On sélectionne donc le canevas de Niveau 1 correspondant :

CL	5	MA	5	EM	0	IN	0
Exploits	2		Atouts		2		

Elle devrait donc disposer du **Talent Tireur Précis** mais cela ne correspond pas avec son profil. Elle opte plutôt pour **Coup Précis** qui lui permet de bénéficier de Dommages augmentés de +1 avec les armes de contact (Beam Saber et Beam Dagger).

Fiche Signalétique

On complète désormais la fiche signalétique afin de remplir les cases qui sont encore vides. C'est le moment de définir dans les grandes lignes l'apparence physique et la personnalité de Novea.

Élancée bien que n'étant pas très grande, portant le plus souvent des tenues élégantes, l'Enseigne Gheist possède une démarche vive et déterminée indiquant une belle assurance. Les yeux noisette, la peau brune et les cheveux noirs ondulés, elle arbore le plus souvent un visage fermé. Une attitude défensive liée au fait qu'elle veut en montrer le moins possible sur elle et ne pas risquer d'être blessée en baissant la garde face à quelqu'un de malintentionné. Méfiante, de par son parcours compliqué, elle est pourtant encline à nouer des relations sincères mais seulement une fois qu'elle aura pu s'assurer de l'intégrité d'une personne. C'est ce qui explique aussi pourquoi elle se confie très peu sur son passé, uniquement auprès de relations qui seront parvenues à gagner sa confiance, ce qui n'est pas chose aisée...

Passions

On l'aura compris, Novea est bien décidée à prouver sa valeur et à l'**ambition** de gravir rapidement les différents échelons de la hiérarchie militaire afin de commander sa propre escouade de Mobile Suits puis de rejoindre les V-Squads.

Si la perspective de la guerre ne l'enchant pas, elle a malgré tout hâte de se mesurer aux meilleurs pilotes de Zeus qui ont la réputation d'être excellents afin de se **dépasser** et se prouver qu'elle peut accomplir de grandes choses.

En attendant, elle s'est trouvé un **rival** de choix au sein de sa propre escouade en la personne de Ziben. Ce jeune idéaliste qui vient des colonies vénusiennes et qui prétend être capable d'en remonter aux pilotes aguerris mérite qu'on le remette à sa place avant qu'il ne prenne la grosse tête...

Le Gundam Climax

Performances

Le MSC-099 *Gundam Climax* est un prototype de **Niveau 2+** spécialisé dans le combat rapproché.

On dispose de **16 Points** à répartir entre les six Performances et la Solidité du Mobile Suit qui vaut 12 de base. La valeur de Synchro vaut obligatoirement 26%. Novea a fait le choix de mettre l'accent sur la Mobilité, la Mêlée et la Détection. En contrepartie, elle accepte de disposer d'une Défense un peu basse et de capacités de Tir et de Furtivité vraiment faibles. Elle ne juge pas non plus utile d'augmenter la Solidité de base de son Mobile Suit.

Niveau 2+

SY	26%
MO	4
TI	1
ME	4
DF	2
DT	4
FU	1
ST	12

Équipements

Pour ce qui est de l'**Équipement**, on retrouve l'incontournable **Bouclier standard** (P2/S2) et des armes plus particulièrement prévues pour le combat rapproché : deux **Beam Sabers** (2D0/CR/S1) et un **Beam Rifle** (1D4/LP/S2) pour avoir la possibilité de se battre à distance. À cela s'ajoute deux **Beam Daggers** (1D2/CR/S1) en deuxième dotation, en cas de souci avec les armes principales.

Systèmes

En ce qui concerne les **Systèmes**, le *Climax* étant de Niveau 2+, il peut en accueillir deux occupant chacun un Module, ou un seul prenant deux Modules. Novea prend un **I-Field Mk1** sur l'un des deux emplacements qui lui procure une Protection **P1/S1** et complète ce choix par un Système offensif de type **Rage System** lui permettant de bénéficier, dans le cadre de 3 utilisations au maximum, d'un bonus de **+5 en Mêlée**.

Il est également possible d'utiliser un ou deux **Module Extenders** afin de pouvoir disposer de trois ou quatre emplacements effectifs au lieu de deux. Cela permettrait d'ajouter un **Fury System** en complément du Rage System afin de bénéficier d'un bonus +5 sur les Dommages en mêlée (3 utilisations) et un **HyperScan** pour disposer de capacités de Détection améliorées.

Baptême du Feu

C'est le moment de se lancer dans le grand bain pour Novea ! Elle grimpe dans le cockpit de son *Climax* et lance la procédure de synchronisation. Si elle parvient à réaliser un jet supérieur à 52%, elle bénéficie d'une Bonne Synchro qui va lui permettre de piocher un Atout supplémentaire. Elle peut donc piocher 2 cartes Exploits et 3 cartes Atouts.



MSC-099 Gundam Climax

Capacités

Une fois qu'elle est synchronisée avec son Mobile Suit, on additionne les Facultés de Novea et les Performances du *Climax* :

	CONTRÔLE 5	MAÎTRISE 5	EMPATHIE 0	INSTINCT 0
MOBILITÉ 4	Vitesse 9	Agilité 9	Coordination 4	Réflexes 4
TIR 1	Tir Direct 6	Tir Visé 6	Tir Risqué 1	Tir Instinctif 1
MÊLÉE 4	Attaque 9	Évasion 9	Feinte 4	Harcèlement 4
DÉFENSE 2	Riposte 7	Parade 7	Protection 2	Esquive 2
DÉTECTION 4	Scan 9	Diagnostic 9	Focus 4	Danger 4
FURTIVITÉ 1	Discrétion 6	Dissimulation 6	Tromperie 1	Sournoise 1

Casval, le Renégat

Concept

Ancien pilote d'élite de la Fédération au sein des escouades *Vanguard*, Casval Sarren est passé à l'ennemi il y a de ça plus de six ans, n'étant visiblement plus en phase avec la Fédération ou sa hiérarchie au sein de l'EFSF. Séduit par les impressionnantes avancées technologies dont la République de Zeus a la réputation de disposer, celui que l'on surnommait *Crimson Foil* a fait le choix radical de rejoindre les troupes joviennes malgré le fait qu'il savait pertinemment qu'il ne serait jamais pleinement considéré comme un véritable citoyen de Jupiter. Prêt à affronter la culture hautement compétitive de la méritocratie afin de prouver sa valeur et acquérir le respect qu'il estime lui être dû, il est conscient que

c'est le prix à payer pour pouvoir disposer du meilleur matériel du Système solaire même s'il n'a pas accès aux tout derniers prototypes, n'étant pas directement affilié à l'une des Grandes Familles.

Canevas

Casval a passé la plus grande partie de sa vie dans les colonies spatiales de la banlieue terrestre avant de rejoindre les statons orbitales de Jupiter. C'est donc un pur Spatial.

Canevas de départ (Spatial adulte)

RA	2	AG	2	FO	0	EN	0
AT	0	AL	0	AB	0	CC	0
PE	1	CA	1	VO	1	CH	0
DX	2	PL	2	MC	0	RO	0
CT	10						

Archétype

Ayant fait carrière pendant pas mal d'années au sein de l'EFSF avant de rejoindre les troupes de Zeus, Casval est indéniablement un **Militaire**.

Compétences spécifiques : AG : +2, FO : +2, EN : +1, AT : +3, AL : +1, CC : +2, CT : +1

On met donc à jour le canevas de départ :

RA	2	AG	4	FO	2	EN	1
AT	3	AL	1	AB	0	CC	2
PE	1	CA	1	VO	1	CH	0
DX	2	PL	2	MC	0	RO	0
CT	11						

On note que Casval possède le **Don Soldat** ce qui lui permet de relancer les jets d'armes de tir avec la Compétence Armes de Tir. C'est le second jet qui compte.

Personnalisation

Afin de rendre compte du fait que Casval, qui est en début de trentaine, est assez expérimenté, il bénéficie de **12 Points de Personnalisation** au lieu de 6, à répartir entre ses Compétences et sa Constitution. Cela permet de répartir des points en Rapidité (+1), Agilité (+1), Endurance (+1), Armes de Tir (+2), Armes Blanches (+2), Perception (+1), Charisme (+2), Volonté (+1) et Constitution (+1).

On met à jour le canevas de départ :

RA	3	AG	5	FO	2	EN	2
AT	5	AL	1	AB	2	CC	2
PE	2	CA	3	VO	2	CH	0
DX	2	PL	2	MC	0	RO	0
CT	12						

Seuils de Vie

Avec la valeur de Constitution (12), on calcule les trois Seuils de Vie en appliquant les formules appropriées :

- Seuil Grave : 12
- Seuil Critique : 24
- Seuil Mortel : 36

Esquive Naturelle

Grâce à la valeur d'Agilité, on peut calculer les deux valeurs d'Esquive Naturelle en ajoutant 10 dans un premier temps puis en divisant ce premier résultat par deux et en arrondissant à l'inférieur, si nécessaire :

- Esquive Naturelle : 15
- Esquive Malaisée : 7

Classe de Pilote

Lorsqu'il est aux commandes de son Mobile Suit, Casval se comporte en **Samourai**, se battant toujours dans le respect de ses adversaires, avec la farouche détermination de montrer au plus grand nombre qu'il est à la fois supérieur à ses alliés et à ses ennemis.

CL	2	MA	6	EM	0	IN	2
Exploits	2	Atouts	2				

Il possède le **Talent de Niveau 1 Adversaire Persévérant** ce qui lui permet de défausser un Atout afin de relancer un dé lors d'un jet de Capacité ou de Dommages. C'est le second résultat qui compte.

Évolution vers le Niveau 3

On doit désormais procéder à deux passages de Niveau afin de retranscrire le fait que *Casval Crimson* est un pilote aguerri qui a atteint le Niveau 3.

Pour le passage au **Niveau 2**, on a la possibilité de répartir 5 Points entre les quatre Facultés. Deux Points sont imposés sur les deux meilleures en l'occurrence Maîtrise et soit Contrôle, soit Instinct. Afin d'optimiser la capacité de Synchronisation, on va opter pour le Contrôle. Les trois autres Points sont libres : ils peuvent être répartis sur n'importe quelle Faculté mais dans la limite d'une augmentation globale de 2 Points au maximum sur même une Faculté. On va donc

répartir un Point de plus sur Contrôle, Maîtrise et Instinct.

Par ailleurs, on a le choix entre un Atout ou un Exploit supplémentaire. On opte pour la deuxième proposition. Ce qui nous donne :

CL	4	MA	8	EM	0	IN	3
Exploits	3	Atouts	2				

En ce qui concerne les Talents, on a le choix entre ceux faisant partie de Maîtrise et Contrôle (et bien évidemment Toutes Facultés) sur les Niveaux 1 et 2. On fait l'acquisition du **Talent de Niveau 2 Roi de la Guerre** avec lequel les Rois valent désormais 15. Ils permettent toujours de récupérer un Atout.

Afin de réaliser le passage au **Niveau 3**, on applique la même procédure que pour passer au Niveau 2, en suivant globalement la même logique mais en prenant un Atout supplémentaire cette fois-ci.

CL	6	MA	10	EM	0	IN	4
Exploits	3	Atouts	3				

On opte alors pour le **Talent de Niveau 3 Duelliste Émérite** qui permet de relancer les jets d'Attaque. C'est le second jet qui compte.

Fiche Signalétique

Relativement grand et assez athlétique, Casval est un soldat accompli capable de se battre aussi bien à bord qu'en dehors de son Mobile Suit. Facilement reconnaissable avec sa silhouette longiligne, ses cheveux blonds et ses yeux bleus, il se départit rarement de son calme qu'il parvient à conserver en toute circonstance que ce soit face à des provocations de la part de ses coéquipiers de Zeus ou en plein combat face à des adversaires coriaces. À cheval sur le cérémonial, le capitaine Sarren porte le plus souvent son uniforme tiré à quatre épingles lorsqu'il n'a pas sa combinaison de pilote et applique toujours les directives de ses supérieurs hiérarchiques à la lettre. Cela ne l'empêche pas d'être capable d'improviser lorsque la situation l'exige, afin de tirer parti de la moindre opportunité qui pourrait se présenter. Il était d'ailleurs réputé pour sa capacité inégalée à trouver la faille dans un dispositif défensif ou un plan bien ficelé à l'époque où il faisait encore partie de l'EFSF.

Passions

La principale motivation de Casval est de démontrer sa **supériorité** en tant que pilote au sein même des troupes de ceux qui ont érigé la compétition en art de vivre et ce malgré les quolibets qui peuvent lui être adressés notamment par rapport à ses origines fédérales.

S'il ne regrette absolument pas son choix étant donné que cela lui a permis de fortement progresser et d'avoir la possibilité de prendre les commandes de Mobile Suits d'exception, Casval ressent cependant un **tiraillement** au fond de lui par rapport au fait qu'il se retrouve désormais face à ses anciens coéquipiers et qu'il n'a aucune animosité envers eux même s'il a été déçu par la Fédération et ses choix politiques. On peut imaginer qu'à tout cela puisse se superposer une **romance**, forcément compliquée, avec une coéquipière pilote ou une officier de bord appartenant à l'une des sept Grandes Familles. Une idylle, probablement sincère, qui pourrait au passage lui ouvrir les portes de l'aristocratie jovienne.

Le Jabberwock

Performances

Casval Crimson possède son propre prototype réalisé sur mesure par Aegis Corporation, le *Jabberwock*. Ce Mobile Suit de Niveau 3 intégralement peint en rouge, la couleur fétiche de son pilote, s'avère très équilibré entre combat à distance et corps à corps.

On dispose de **20 Points** à répartir entre les six Performances et la Solidité du Mobile Suit qui vaut 13 de base. La valeur de Synchro vaut obligatoirement 30%. Casval a fait le choix de mettre l'accent sur le Tir, la Mêlée et la Défense sans pour autant délaisser les autres Performances. Il n'a pas jugé utile d'augmenter la Solidité.

Niveau 3

SY	30%
MO	3
TI	4
ME	4
DF	4
DT	3
FU	2
ST	13

Équipements

Pour ce qui est de l'**Équipement**, le *Jabberwock* peut compter sur son **Bouclier standard** (P2/S2) et une gamme d'armes prévues pour tous les types de situations : deux **Beam Sabers Plus** (2D1/CR/S1) et un **Beam Rifle Plus** (1D5/LP/S2) ainsi qu'un **Rack de 3 Grenades** (2D2/MP/S1). À cela s'ajoute un **Beam Handgun Plus** (1D1/MP/S1) et une **Beam Dagger Plus** (1D3/CR/S1) en deuxième dotation.

Systèmes

En ce qui concerne les **Systèmes**, le Climax étant de Niveau 3, il peut en accueillir jusqu'à trois différents occupant chacun un Module, un seul prenant trois Modules ou encore un prenant deux

emplacements avec un Système simple. Casval utilise généralement un **I-Field Mk2** qui lui procure une Protection **P2/S1** ainsi qu'un **Gunstar Shooter** et un **Rapid Fire** lorsqu'il considère que l'affrontement se fera majoritairement à distance. Si, au contraire, il préfère mettre l'accent sur le combat rapproché, alors il opte pour le combo **Rage System** et **Fury System** en plus de l'I-Field.

Pour certaines missions spécifiques nécessitant d'embarquer de nombreux systèmes, le *Jabberwock* peut utiliser jusqu'à trois **Module Extenders** lui permettant de disposer six emplacements qui peuvent notamment accueillir des **Propellant Tanks** pour bénéficier d'une autonomie accrue ou une paire de **Sturm Boosters** afin de rejoindre au plus vite la zone des combats.

Départ en Mission

Afin de procéder à une sortie, celui qui est plus que jamais surnommé *Crimson Foil* enfle sa pilot suit intégralement rouge, grimpe dans son Mobile Suit et se synchronise avec lui dans la foulée, d'autant plus facilement qu'il possède une Affinité de 20%. Lorsque la synchro est Bonne, Casval a la possibilité de piocher 4 Atouts en plus des 3 Exploits obtenus lors de l'activation. Si elle s'avère Supérieure, c'est même 5 Atouts qu'il est possible de récupérer.



JWK-666 *Jabberwock*

Capacités

Une fois qu'il est synchronisé avec son Mobile Suit, on obtient ses Capacités en additionnant les Facultés de Casval et les Performances du *Jabberwock* :

	CONTRÔLE 6	MAÎTRISE 10	EMPATHIE 0	INSTINCT 4
MOBILITÉ 3	<i>Vitesse</i> 9	<i>Agilité</i> 13	<i>Coordination</i> 3	<i>Réflexes</i> 7
TIR 4	<i>Tir Direct</i> 10	<i>Tir Visé</i> 14	<i>Tir Risqué</i> 4	<i>Tir Instinctif</i> 8
MÊLÉE 4	<i>Attaque</i> 10	<i>Évasion</i> 14	<i>Feinte</i> 4	<i>Harcèlement</i> 8
DÉFENSE 4	<i>Riposte</i> 10	<i>Parade</i> 14	<i>Protection</i> 4	<i>Esquive</i> 8
DÉTECTION 3	<i>Scan</i> 9	<i>Diagnostic</i> 13	<i>Focus</i> 3	<i>Danger</i> 7
FURTIVITÉ 2	<i>Discrétion</i> 8	<i>Dissimulation</i> 12	<i>Tromperie</i> 2	<i>Sournoise</i> 6

24 Extension 03 – Glossaire

Sigles & Expressions

Ce chapitre regroupe l'ensemble des significations des appellations spécifiques, abréviations, expressions, sigles et acronymes utilisés dans ce manuel. Des renvois vers les chapitres qui expliquent plus en détail les différents concepts sont indiqués sous la forme de chiffres placés entre crochets à la suite des définitions.

#

1D10 : ce code-dé signifie qu'il faut lancer un dé à dix faces (D10) et lire le résultat. Par convention, le 0 est considéré comme un 10. [05,09]

2D10 : signifie qu'il faut lancer deux dés à dix faces (D10) et additionner les valeurs obtenues pour obtenir le résultat final. Par convention, le 0 est considéré comme un 10. [05,07,16,17,20,25]

2D10E : fonctionne comme 2D10 à la différence que les « 10 » explosent une unique fois, c'est-à-dire qu'il faut les relancer et ajouter le second résultat à celui d'origine. [05,25]

2D10J : fonctionne comme 2D10 à la différence que les doubles sont explosifs une unique fois, c'est-à-dire qu'il faut les relancer et ajouter la somme du second résultat à celui d'origine. [05]

2D10R1 : fonctionne comme 2D10 à la différence qu'il est possible de relancer l'un des deux dés. C'est le second résultat qui compte. [05]

2G1 : signifie qu'il faut lancer deux dés à dix faces et ne conserver que le meilleur des deux résultats (le plus élevé). [05,25]

A

Académie : établissement prestigieux de la Fédération qui peut être intégré après avoir passé le Brevet d'Aptitudes Communes et avoir réussi le concours d'entrée. [02]

Achilleus : classe de croiseurs de la Fédération faisant environ 350 mètres de longueur. [15]

AE : Ampleur d'Échec. L'écart négatif entre le résultat du jet et le Seuil de Difficulté dans le cas d'un échec. [19]

AÉ : arme d'épaule, une arme de tir de taille intermédiaire qui doit être utilisée de préférence à deux mains. [05,10,11]

Aegis : la plus importante corporation de Zeus qui possède le monopole sur la fabrication des armements, des chasseurs, des croiseurs et des Mobile Suits de la République. [03]

Affinité : lien qu'un pilote partage avec son Mobile Suit par le biais du système de NeuroPilote. [05,12,18,23]

Aïma : religion philosophique prônée par la République de Zeus. Elle possède un caractère officiel au sein de la République. [02]

Aïtken : plus important site minier lunaire. Il est situé sur la face orientée vers l'espace. [03]

Albedo : appellation courante de la colonie TerraSol-2-12. [02]

Albion : Mobile Suit fédéral de série conçu conjointement par WGH Robotics et Archangel Weapons. Mis en service en SC-74. [13,21]

Aldebaran Technologies : corporation spécialisée dans la fabrication de Mobile Labors et Mobile Suits. [03,13,15]

Alena : principale colonie du *cluster* TerraLuna-3, sur l'orbite lunaire, à l'exact opposé de la Lune. [03]

Alkydia : chasseur aérospatial fédéral fabriqué par Neodym Propulsion et Archangel Weapons. [15]

Altair : le tout dernier modèle de Mobile Suit de série de la Fédération. [13]

Altiga : aviso fédéral de 75 mètres de long fabriqué par Dwel-Shin Corp. [15]

AMBAC : sigle désignant l'Active Mass Balance Auto-Control, une technologie incontournable des Mobile Suits qui leur permet de manœuvrer aussi bien dans les environnements dotés d'une forte gravité ou d'une pesanteur artificielle que dans l'environnement zéro-G spatial, en utilisant aux mieux leurs différents propulseurs répartis. [12]

Antares : série de Mobile Suits conçus par Wissgenheim Robotics pour le compte de la Fédération. [13]

AP : arme de poing, une arme de tir légère qui peut être utilisée à une main. [05,10,11]

Arcadia : appellation courante de la colonie TerraSol-5-8 qui est le siège du gouvernement de la Fédération ainsi que de l'Assemblée Fédérale Centrale. [02,03]

AreSol : indicatif utilisé pour désigner les colonies spatiales du Système Soleil-Mars située à environ 1,5 astro-unité de la planète rouge. [03]

Arianrhod : série de Mobile Suits conçus par la Dwel-Shin Corporation. [13]

Artheus : destroyer fédéral d'un peu moins de 200 mètres de longueur fabriqué par Soroos Corp. [15]

Asteron : autre nom de la ceinture d'astéroïdes principale située entre Mars et Jupiter. [03,25]

Astroport : ensemble d'infrastructures destinées à accueillir tous types de vaisseaux spatiaux et situés à la surface des astres (planètes, satellites, planétoïdes). Voir également spatioport. [02,03]

Atalante : classe de cuirassé de la Fédération faisant dans les 630 mètres de longueur. [15]

Atlantis : appellation courante de la colonie TerraSol-4-8. [02]

Atlas : classe d'astroporteur (transporteur d'assaut) de la Fédération faisant près de 400 mètres de longueur. [15]

Atout : manœuvre spéciale qui peut être tentée lorsque l'on pilote son Mobile Suit pour avoir plus de chance de réussir ce que l'on entreprend. Nom donné aux cartes qui permettent de les déclencher. [05,06,07,16,17,18,20,25]

AU : une astro-unité, voir Unité astronomique. [02]

Audricourt : une des Sept Grandes familles de la Haute Aristocratie de Zeus. [03]

Automaton : drones militaires destinés au maintien de l'ordre dans le cadre d'émeutes et autres débordements. [02,25]

Avenger : Mobile Suit conçu par MBX Inc. et Soroos Corp. qui est principalement utilisé par les maraudeurs et les mineurs de la ceinture d'astéroïdes. [13]

B

BAC : Brevet d'Aptitudes Communes. Diplôme que les étudiants passent vers l'âge de 16 ans et qui leur permet d'accéder à une université ou une Académie par la suite. [02]

Banger : surnom donné au Paralysant. Arme de poing non létale basée sur la technologie des infrasons focalisés permettant de paralyser le système nerveux central d'une personne ou d'un animal. [04,10,11]

Battle Theater : simulateur de combats de Mobile Suits de référence dans l'ensemble du Système solaire. Conçu et commercialisé par la Yajima Corporation. [12,13,18]

BDP : Bonus de Portée. [16,25]

BDR : Bonus de Rapidité / Réflexes. [16,25]

BDT : Bonus de Taille. [16,20,25]

Beam : faisceau de particules OGK utilisé par de nombreuses armes équipant les Mobile Suits, les vaisseaux de guerre et les véhicules militaires. Voir aussi Beam Weapon. [02,04]

Beam Cannon : canon à particules OGK de grand gabarit généralement monté sur des vaisseaux militaires, des colonies spatiales ou des stations orbitales. [02,04,10,11,13,14,15]

Beam Dagger : dague à particules OGK utilisée par les Mobile Suits au combat rapproché. [02,04,10,11,12,13,23]

Beam Handgun : pistolet à particules OGK utilisé par les Mobile Suits et les Mobile Patrols jusqu'à une distance d'environ 200 mètres. [02,04,10,11,12,13,23]

Beam Rifle : fusil d'assaut utilisé par les Mobile Suits tirant des rayons concentrés de particules OGK. Ils possèdent une portée utile d'environ 2 km. [02,04,10,11,12,13,23]

Beam Saber : sabre à particules OGK utilisé par les Mobile Suits pour le combat rapproché. [02,04,10,11,12,13,23]

Beam Weapon : arme ayant recours aux particules OGK soit sous la forme d'un faisceau projeté (armes à distance), soit sous la forme d'un faisceau contenu au sein d'une gangue magnétique (combat rapproché). [02,04,13,23]

Beamer : arme à particules OGK pouvant être utilisée par un fantassin sous la forme d'une arme lourde ou un par un ExoSuit ou un Blindé. [04,10,11,14,15]

Beamer Labs : corporation spécialisée dans les technologies d'armements, en particulier les armes à faisceau. [03]

Beaver : ExoLabor conçu par Aldebaran Inc. [15]

Bernal : abréviation désignant une sphère de Bernal, un type d'habitat spatial en forme de sphère faisant

généralement de un à trois kilomètres de diamètre et capable d'abriter plusieurs dizaines de milliers d'habitants. [02,03,04]

BioSupport : système de support de vie fournissant l'air, l'eau et la nourriture aux habitants d'une colonie ou d'une station orbitale ou aux passagers d'un vaisseau. [02,04,12]

Boomer : il s'agit du surnom des armes à particules lourdes nommées Beamers. Voir Beamer. [04,10,11,14,15]

Borderz : surnom donné à l'ensemble des dialectes des colonies de la périphérie formant vaguement une langue unifiée, surtout utilisée du côté de Neptune et Pluton. C'est à l'origine le surnom péjoratif donné aux populations résidant aux confins du Système solaire, au-delà d'Uranus. [02,03,06]

Bryhton : plus importante métropole européenne, située dans le sud de la Grande-Bretagne. [02,03]

BT : voir Battle Theater. [12,13,18]

Builder : appareil de prototypage rapide capable d'imprimer des pièces constituées d'à peu près tous les matériaux pour peu qu'on lui fournisse en entrée une modélisation suffisamment précise et les matières premières nécessaires. [04,18]

Burst : capacité spéciale qui consiste à remplir une jauge de Burst avec des Atouts afin d'en faire usage ultérieurement. [18,20]

C

C : symbole du Crédit Fédéral (Crédit Solaire). Voir Crédit. [02,03]

Caesar's Palace : station itinérante de la ceinture d'astéroïdes spécialisée dans les jeux d'argent et les spectacles vivants. [03]

Capacité : ensemble des caractéristiques définissant les aptitudes d'une paire pilote-MS ou d'une paire pilote-véhicule. Elles sont au nombre de vingt-quatre pour les Mobile Suits et les exosquelettes. Au nombre de douze pour les autres véhicules. [05,12,14,16,17,18,20,23,25]

CC : voir Colonial Calendar. [02,21]

CCE : sigle désignant les Convertisseurs Chaleur-Électricité intégrés aux générateurs à fusion OGK. [04]

CDR : cocon de décontamination radiale. [04,09]

Ceinture de Kuiper : anneau regroupant plus de 200 000 corps célestes, situé à la périphérie du Système solaire et s'étendant sur une largeur de 25 AU. [03]

CellGie : abréviation de cellule d'énergie, une batterie compacte capable de stocker de l'énergie électrique en grande quantité. [04,11,12]

Cerberus Vault : seule colonie astrale présente à la surface de Pluton. [03]

Cervantes : une des Sept Grandes familles de la Haute Aristocratie de Zeus. [03]

Cluster : ensemble d'habitats spatiaux situés au sein d'une même zone d'un point de Lagrange. [03,04]

CMR : cocon médical de régénération. [04,09]

Colonial Calendar : calendrier officiel de la période coloniale au cours de laquelle l'humanité a conquis

une bonne partie du Système solaire et a construit quantité de colonies spatiales pour résoudre les problèmes de surpopulation sur Terre. [02,21]

Compétence : ensemble des caractéristiques définissant les aptitudes d'un personnage. Elles sont au nombre de seize. [05,06,07,16,17,18,20,23,25]

Constitution : caractéristique définissant la résistance d'un personnage ou, d'une manière générale, d'un être organique face aux dommages. [05,06,18,23]

Contact Link : système de communication de proximité nécessitant d'être en contact afin d'effectuer une transmission des informations par vibrations. [04,12]

CR : sigle correspondant à Combat Rapproché : être à moins de deux mètres de son adversaire pour un personnage, à moins de vingt pour un Mobile Suit. [16,25]

Crédit : de son nom complet Crédit Solaire. C'est la monnaie fédérale et le principal moyen d'échange au sein du Système solaire. Parfois surnommé CréFed pour Crédit fédéral. [02,03,06,11,12,13]

D

D10 : dé à dix faces. Un dé généralement gradué de 0 à 9 où, par convention, le 0 représente le 10. Il en existe gradués de 1 à 10. [01,05]

D100 : dé à cent faces. On jette deux dés à dix faces différenciés dont l'un représente les dizaines et l'autre les unités puis on additionne les deux résultats. Par convention, le double zéro représente le 100. [05]

D100M : un dé à cent faces (D100) dont on conserve la meilleure des combinaisons, c'est-à-dire la plus élevée. Il n'est donc pas nécessaire que les dés à dix faces soient différenciés. [05]

D100M+ : fonctionne de la même manière que le D100M à la différence près que l'on a la possibilité de relancer systématiquement tous les 0. [18]

DCA : à l'origine Défense Contre Avions, le sigle a été généralisé à Défense Contre Aéronefs et Défense Contre Astronefs en fonction du contexte. Ce type de système placé sur des installations astrales, des colonies spatiales ou des vaisseaux spatiaux peut se présenter sous la forme de Beam Cannons sur tourelle ou de lance-missiles et sert à abattre les aéronefs ou astronefs hostiles ou menaçants avant qu'ils n'aient le temps d'attaquer et de causer des dégâts. [02,14]

DeadBones : surnom donné aux pirates spatiaux sévissant dans le Système solaire, en particulier dans la ceinture d'astéroïdes. [03]

Defkan Inc. : plus importante corporation d'extraction minière de Mars. Basée à Semendrya. [03]

DiGamma : appellation de la technologie de propulsion spatiale la plus répandue dans le Système solaire pour parcourir de grandes distances. Également appelée Distorsion locale. [02,15,19,22]

DMG : les Dommages, dégâts infligés aux personnages et aux véhicules. [10]

Dons : domaines de prédilection d'un personnage. [05,06,18]

Drachme : monnaie utilisée par la République de Zeus et ses alliés. [02]

DSC : abréviation de Dwel-Shin Corporation, une entreprise multiplanétaire fabriquant, entre autres, des Mobile Suits et des vaisseaux spatiaux. [03,04,13,15]

E

EA : voir ExoArmor. [14,15]

Earth Federation : la Fédération Terrestre qui a disparu il y a plus de 100 ans. [01,02]

EC : Écart de Confrontation. L'écart entre les résultats des jets dans le cadre de jets en opposition. [20]

EF : sigle désignant l'Earth Federation. [01,02]

EFSF : Expeditionary Force (of the) Solar Federation, le corps spatial principal de l'armée fédérale. Il regroupe l'ensemble des forces militaires qui peuvent être projetées d'un bout à l'autre du Système solaire pour intervenir en cas de tension ou dans le cadre d'un conflit. [03,22,23]

Égide : une gigantesque forteresse spatiale en orbite de Jupiter destinée à abriter l'état-major de l'armée de Zeus. [03]

EL : voir ExoLabor [14,15]

EP : voir ExoPatrol [14,15]

Equinoxe : modèle d'ExoSuit fabriqué par DSC et utilisé par la GFSF et les forces de l'ordre. [15]

ES : voir ExoSuit. [02,14,15]

Esper : langue officielle fédérale qui se trouve être la plus parlée dans le Système solaire. [02,06]

ExoArmor : il s'agit d'ExoSuits renforcés et plus lourdement armés faisant entre 5 et 8 mètres de hauteur. [14,15]

ExoLabor : désigne les exosquelettes utilisés sur les chantiers. [14,15]

ExoPatrol : désigne les ExoSuits utilisés par certaines unités de police, le plus souvent dans des grandes métropoles. [14,15]

Exosquelette : ancêtre des Mobile Suits au départ utilisé sur les chantiers puis par les militaires sur les champs de bataille (voir ExoSuit et ExoArmor). Toujours en usage mais quelque peu tombé en désuétude avec la montée en puissance des Mobile Patrols et des Mobile Suits. [02,14,15]

ExoSuit : les exosquelettes militaires conçus pour le combat. Ils font de 3 à 5 mètres de hauteur. Voir aussi Exosquelette. [14,15]

Exploit : manœuvre spéciale qui peut être tentée lorsque l'on pilote son Mobile Suit pour avoir plus de chance d'infliger d'importants dégâts ou, d'une manière générale, d'influencer favorablement les conséquences d'une action réussie. Nom donné aux cartes qui permettent de les déclencher. [05,06,08,16,17,18,20]

F

F-Rug : véhicule de transport aérien pour Mobile Suit se présentant le plus souvent sous la forme d'une aile volante. [13]

Facultés : ensemble des caractéristiques définissant les aptitudes d'un pilote de Mobile Suit. Elles sont au nombre de quatre. [05,06,18,23]

Faible : faiblesse de protection que l'on peut trouver sur une armure ou des renforts et qui permet d'ignorer la Protection qu'elle confère. [11,16]

Fédération Solaire : voir Solar Federation. [02]

Fédération Terrestre : voir Earth Federation. [02]

Firefly : modèle de vaisseau de transport lourd fabriqué par Soroos Corp. [15]

G

Gamma-Iridium : technologie de propulsion spatiale rapide qui a précédé la propulsion DiGamma. Cette dernière l'a totalement supplanté dès lors qu'elle s'est avérée deux à cinq fois plus rapide rien qu'en Facteur de Distorsion x1. [04,22]

GéoCom : système de communication radio hors-réseau ayant une portée de 2 à 20 km. [04,11]

GFSF : Ground Force (of the) Solar Federation, principalement basée sur Terre mais également sur Mars et sur Mercure, elle est le pendant de l'EFSF. [03,22]

GLM : sigle désignant la Guilde des Libres-Marchands. [03,13]

Gravitaire : être humain ayant vécu la très grande majorité de sa vie à la surface d'un astre à forte gravité (en général la Terre) ou à gravité modérée (Mars ou Mercure). [03,06,23]

Guilde des Libres Marchands : bien souvent appelée la Guilde, elle regroupe tout un ensemble de négociants, de transporteurs, de distributeurs et de revendeurs situés aux quatre coins de Syssol. [03,13]

H

H-Rug : version sous-marine du F-Rug. La version standard peut descendre jusqu'à 200 mètres de profondeur. [13]

Haldeyra : deuxième plus importante colonie implantée sur la Lune, elle située sur la face tournée vers l'espace. [03,04]

Hard Suit : armure de combat militaire renforcée équipée d'armes intégrées, plus épaisse qu'une Normal Suit. [10]

Haro : petit robot de compagnie en forme de boule capable de comprendre la plupart des langues humaines et de s'exprimer de manière assez basique. [02,04,11,20]

Hauméa : planète naine située aux confins du Système solaire. [03,25]

Hauts Faits : accomplissements majeurs et collectifs réalisés par les PJ au cours de leurs aventures. [20]

HDUC : sigle signifiant *High Definition Unification of Composite data*, un système complet de fusion des données utilisé par les Mobile Suits et la plupart des véhicules militaires. [12]

Herakles : modèle de Mobile Labor fabriqué par Aldebaran Inc. [15]

Heaven's Gate : station itinérante de la ceinture d'astéroïdes spécialisée dans la prostitution et les paradis artificiels. [03]

Heilong : une des Sept Grandes familles de la Haute Aristocratie de Zeus. [03]

Helion Corridor : une colonie spatiale située dans la région de Mercure, à proximité du Soleil. [03]

Hephaestus : une station itinérante de la ceinture d'astéroïdes sous le contrôle de la République de Zeus. [03]

Honky-Tonk Station : une des principales stations spatiales itinérantes de la ceinture d'astéroïdes. Elle est tournée vers les loisirs. [03]

Hor-Desher : la plus importante colonie astrale et capitale de la planète Mars. Elle compte près de cinq millions d'habitants et est surnommée la ville aux dix-sept dômes. [02,03,04]

I

I-Field : désigne à la fois le générateur de champ de force à particules OGK et le champ de force résultant. Ce type de protection équipe aussi bien les colonies astrales que spatiales ainsi que les vaisseaux spatiaux et les Mobile Suits. [02,04,10,11,12,13,14,15,19,23]

I-Shield : un bouclier circulaire translucide généré sous la forme d'un champ de force à particules de faible amplitude. [12,19]

IA : intelligence artificielle. On distingue principalement deux catégories : les IA légères qui sont relativement répandues et les IA lourdes, encore expérimentales, qui sont réservées aux plus grosses entreprises et au domaine militaire. [02,04]

IEM : impulsion électromagnétique qui peut être d'origine naturelle ou artificielle. [08,10,11,19]

Idente : carte d'identité fédérale, indispensable pour passer les douanes et les contrôles de sécurité. [04,06]

Impulse Rifle : une arme à impulsion électromagnétique pour Mobile Suit se présentant sous la forme d'un fusil ayant un gabarit très similaire à celui du Beam Rifle. [04,10,11,19]

IsoSynchro : capacité particulière qui permet de se synchroniser avec son Mobile Suit alors que l'on est déjà synchronisé. [18,20]

J

JS : Journée standard fédérale ayant une durée de 24 heures. [02]

Juggernaut : modèle d'ExoArmor fabriqué par Wissgenheim Robotics. [15]

JZ : Journée standard républicaine ayant une durée de 25 heures. [02]

K

Karel : robot de maintenance fabriqué par Aldebaran Inc. afin d'entretenir et effectuer des réparations

basiques sur les véhicules industriels, les vaisseaux spatiaux et les installations. [03,04,13]

Kélyx : langue des nomades spatiaux, pratiquée par un très petit nombre de locuteurs. [02,06]

L

L1 à L5 : points de Lagrange 1 à 5 d'un système Soleil-planète ou planète-satellite. Les points L4 et L5 sont les deux seuls points pleinement stables parmi les cinq. [02]

Lancaster : une des Sept Grandes familles de la Haute Aristocratie de Zeus. [03]

Laser Chain : une chaîne de communication réalisée via plusieurs véhicules ou bâtiments reliés entre eux par Laser Link. [04]

Laser Link : système de communication à distance permettant de transmettre des informations (sons, images, données) via un laser à impulsion. [04,12]

LCS : Laser Communication System, autre nom du Laser Link. [12]

Liftoport : ensemble d'infrastructures situées aux extrémités d'un ascenseur orbital. Il n'existe plus aucun ascenseur orbital en service sur Terre. [02]

Ligue de Jupiter : ancêtre politique de la République de Zeus, elle a réuni sous sa coupe les colonies de Jupiter puis celles de Saturne de SC-23 à SC-44. [03,22]

Logos : langue officielle de la République de Zeus, peu pratiquée en dehors de la sphère de Jupiter. [02,06]

M

MA : sigle désignant les Mobile Armors. [02,12]

MACO : sigle signifiant Mars Community ou parfois Mars Confederation et même Mars Corporation. Entité autonome au sein de la Fédération Solaire regroupant les colonies de la région de Mars. [03]

Maraudeurs : surnom donné aux chasseurs d'épaves opérant dans la ceinture d'astéroïdes. On les appelle parfois aussi les Charognards. [03,13]

MBX : corporation spécialisée au départ dans tout ce qui concerne l'électronique et la spintronique qui s'est beaucoup diversifiée ces dernières décennies. Elle est basée à Bryghton. [03,13]

MC : voir Mobile Crane. [02]

MédiKit : trousse de soins d'urgence pouvant être utilisée par n'importe qui pour apporter des soins relativement basiques mais efficaces. [02,04,09,11,12]

Mimas : classe de cargo fabriqué par Neodym Propulsion. Il s'agit d'un cargo de Classe B faisant 230 mètres de longueur. [15]

Mixte : être humain ayant à la fois vécu à la surface d'un astre à forte gravité et en environnement spatial avec une pesanteur artificielle. [06]

MJ : meneur de jeu ou maître du jeu. Participant qui prépare la partie et la mène, c'est-à-dire qu'il décrit l'environnement direct des personnages, interprète les

PNJ, arbitre les situations de jeu et veille à l'équilibre ludique de la partie. [01,18,20]

ML : sigle correspondant à Mobile Labor. [02,03,14]

Mobile Armor : un Mobile Weapon de grande taille pouvant faire dans les 30 mètres et n'ayant pas obligatoirement un aspect anthropomorphe comme les Mobile Suits. [02,12]

Mobile Crane : un Mobile Worker doté de systèmes de levage à la manière d'une grue. Voir Mobile Labor. [02,14]

Mobile Labor : robot de chantier humanoïde faisant usuellement entre dix et quinze mètres de hauteur. Les plus grands, basés sur des châssis de Mobile Suits d'ancienne génération, peuvent faire vingt mètres. Ils sont principalement utilisés sur les chantiers de grande envergure : construction de buildings sur Terre, construction de cargos ou de bâtiments de guerre dans l'espace, construction de colonies spatiales... [02,03,14,15]

Mobile Patrol : robot anthropomorphe de la taille d'un Mobile Labor, utilisé par la police pour réprimer les émeutes et qui est équipé d'un armement léger comparativement à celui d'un Mobile Suit. [03,04,14,15]

Mobile Pod : véhicule sphérique spécialisé dans les chantiers spatiaux. Existe aussi en version militaire. [14]

Mobile Suit : gigantesque robot de combat anthropomorphe faisant une vingtaine de mètres de hauteur et considéré comme l'une des pièces maîtresses des armées du Solar Century. [02,05,12,13,18,19,20,23]

Mobile Weapon : appellation générique regroupant tous les robots de combat militaires anthropomorphes tels que les Mobile Suits et les Mobile Armors mais également les Mobile Pods. [02,12]

Mobile Worker : voir Mobile Labor. [02,03,14,15]

MP : voir Mobile Patrol. [03,04,14,15]

MR : Marge de Réussite. L'écart positif entre le résultat du jet et le Seuil de Difficulté dans le cas d'une réussite. [20]

MS : sigle désignant les Mobile Suits. [02,05,12,13,18,19,20,23]

MW : sigle désignant les Mobile Weapons. [02,12]

N

NachtJäger : une des Sept Grandes familles de la Haute Aristocratie de Zeus. [03]

Nakamura : une des Sept Grandes familles de la Haute Aristocratie de Zeus. [03]

Neith : sorte de satellite artificiel géant en orbite autour de Vénus prévu au départ pour devenir une gigantesque base militaire à l'époque de l'Earth Federation mais dont la construction n'a jamais été achevée. [03]

Neo Hong Kong : plus importante ville terrestre par sa population et plus important centre économique mondial. Elle est située en Asie du sud-est. [02,03]

Nerthus : principale colonie et capitale de la région de Saturne. Elle accueille plus de 10 millions d'habitants. [03]

Net Gun : arme qui possède un gabarit similaire à un Beam Rifle et tire de larges filets afin de piéger, immobiliser et neutraliser l'ennemi plutôt que de le détruire. Habituellement utilisé dans des missions d'embuscade et de capture. [04,08,10,11]

Neuro-Link : autre appellation du NeuroPilote. [04]

NeuroPilote : interface de commande des ExoSuits, des ExoArmors et des Mobile Suits permettant au pilote de contrôler le mécha à l'aide de ses ondes cérébrales. [02,04,12,19]

New Hattan City : deuxième plus importante ville terrestre, située en Amérique du nord. [02,03]

NHC : sigle désignant New Hattan City. [03]

NHK : sigle désignant Neo Hong Kong. [03]

Niemand's Gate : une des principales stations spatiales itinérantes de la ceinture d'astéroïdes. [03]

Normal Suit : combinaison spatiale standard utilisée pour les sorties extravéhiculaires. [04,10,11]

O

O'Neill : abréviation désignant un cylindre d'O'Neill, un type d'habitat spatial se présentant sous la forme d'un cylindre de plusieurs centaines de mètres de diamètre et plusieurs kilomètres de longueur ayant la capacité d'abriter des millions d'habitants. [02,03]

OGK : abréviation d'Ostrogradski, généralement utilisée en relation avec la physique d'Ostrogradski et ses différentes applications dont les particules OGK, également appelées méta-particules voire méga-particules. [02,04,12,13,19]

OmniView : écran sphérique très haute définition représentant l'environnement du Mobile Suit à « 360 degrés » et regroupant toutes les informations remontées par l'ensemble des senseurs et caméras. [12]

Orbital Inc. : corporation solaire spécialisée dans les transports transorbitaux, passagers et fret. [03]

Orca : surnom du *cluster* TerraSol-3 et nom officiel de sa principale colonie spatiale (TerraSol-3-1). [03]

P

P1/P2/P3/P4 : Protection de rang 1, 2, 3 ou 4, permettant d'atténuer les Dommages Bruts causés par une attaque, un tir, une explosion ou une collision. [08,10,12,13,14,15,20,25]

Paralysant : arme de poing non létale basée sur la technologie des infrasons focalisés permettant de paralyser le système nerveux central d'une personne ou d'un animal. [04,10,11]

Passion : motivation profonde d'un pilote de Mobile Suit qui guide ses pensées, ses paroles et ses actes. [05,06,07,08,18,20,21,23]

PC : voir Precolonial Calendar. [02,20,22]

PeaceKeeper : modèle de Mobile Patrol fabriqué par Wissgenheim Robotics. [15]

Performances : ensemble des caractéristiques définissant les possibilités d'un Mobile Suit en termes de déplacement, de combat, de détection et de furtivité. Elles sont au nombre de six. Voir aussi Solidité et Synchro. [05,12,13,14,19,20,23]

Phaseur : arme de poing létale utilisant une technologie ayant recours au plasma condensé. [04,10,11]

Phoenix Dive : technologie en cours de développement permettant théoriquement de réaliser des rentrées atmosphériques récupératives. [02,04,19]

Pilot Suit : version allégée et optimisée de la Normal Suit spécifiquement conçue pour servir de combinaison de pilote. [04,10,11]

PJ : personnages des joueurs, gérés par chacun des joueurs. [01,05,06]

PNJ : personnages non joueurs, gérés par le Meneur de Jeu (MJ). [05,07,08,20]

Prouesse : coup d'éclat réalisé par un pilote de Mobile Suit qui lui permet de récupérer des Exploits voire d'augmenter son Affinité avec son MS. [11,20]

Precolonial Calendar : calendrier de la période précoloniale, à l'époque où les différentes nations existaient encore et n'avaient pas encore été regroupées sous l'égide de l'Earth Federation. [02,20,22]

Q

R

RamGlisseur : une navette antigrav à sustentation magnétique, constituée de plusieurs éléments articulés qui se déplace au sein de son propre réseau de tubes dépressurisés. [04]

Ramrod : modèle de blindé lourd fabriqué par Dwel-Shin Corporation. [15]

Rayven Prime : l'une des principales prisons fédérales de haute sécurité, située sur Mars à environ 3 600 km de Hor Desher. [03]

RC : voir Republican Chronolog. [02]

RD : points de R&D utilisés pour acheter des améliorations ou des innovations sur différentes technologies. [19]

Relativité Extrapolée : modèle physique englobant la relativité générale et la mécanique quantique en un tout unifié et cohérent qui a notamment permis de comprendre comment générer des méta-particules OGK et qui est à la base des Beam Weapons et de la Distorsion Locale. [04,19,22]

Republican Chronolog : le Chronologue Républicain est le calendrier officiel de la République de Zeus. [02]

République de Zeus : régime autonome faisant suite à la Ligue de Jupiter, qui a fait sécession de la Fédération solaire en SC-44. [01,02,03,04,13,20,23]

RS-Rug : version spécifique du S-Rug capable d'effectuer des rentrées atmosphériques grâce à la technologie du Wave Ride. [04,13]

Rylken : deuxième langue la plus utilisée de Syssol, principalement implantée sur Terre au sein des

régions défavorisées. Elle est également utilisée comme « langue de la rue ». [02,06]

RZ : voir République de Zeus. [01,02,03,04,13,20]

S

S1/S2/S3/S4 : Sacrifice de rang 1, 2, 3 ou 4, consenti en remplacement d'une blessure ou d'un dégât. [08,09,10,12,13,14,15,16,17,20]

S-Rug : version spatiale du F-Rug. [13]

Salamandre : nom prêté à une vaste organisation criminelle secrète qui opérerait à l'échelle du Système solaire. Peu de choses sont connues à son sujet. [03]

Sardaukar : Mobile Suit polyvalent fabriqué par Wissgenheim Robotics. [03,13]

SAT : système d'annonce tactique qui peut être utilisé pour gérer les duels au combat rapproché en réalisant des annonces à l'aide de D10. [16]

SatCom : système de communication par satellites. [04]

SatSys : système de positionnement par satellites. [04,12]

SC : voir Solar Century. [01,02]

SD : voir Seuil de Difficulté. [07,16,17,20,25]

Seed : abréviation désignant un sablier de Seed, un type d'habitat spatial se présentant sous la forme d'un sablier conique faisant une trentaine de kilomètres de longueur et capable d'abriter plusieurs millions d'habitants. [02]

Sekora : principale cité-dôme et capitale de la Lune. Elle est située dans la Mer de la Tranquillité sur la face la plus proche de la Terre. [03,04]

Semendrya : deuxième plus importante colonie de Mars, elle est fortement associée à l'activité d'extraction minière et, en particulier, à tout ce qui touche de près ou de loin au semi-métal. [03,04]

Semi-métal : état particulier de la matière qui est apparu grâce à l'ancienne activité volcanique de Mars. Un type rare et spécial de métal qui est largement utilisé dans l'électronique de pointe, la spintronique... [03,19]

Seuil de Difficulté : valeur frontière qui permet de savoir si une action incertaine est réussie ou non. Si le jet est supérieur ou égal au Seuil de Difficulté (SD) alors l'action est réussie. Dans le cas contraire elle est ratée. [07,16,17,20,25]

SF : voir Solar Federation. [01,02,03,20,22]

SFS : Sub-Flight System, désigne les véhicules de transport pour Mobile Suits, capables de voler en atmosphère. Également appelés WayBoards ou Base Jabbers. Voir aussi F-Rug, H-Rug, S-Rug et RS-Rug. [04,13]

Shamrock : Mobile Suit fabriqué par MACO consortium. [03,13]

Shibuya Plaza : station itinérante de la ceinture d'astéroïdes spécialisée dans les loisirs centrés autour de la mode. [03]

Sirius : classe de cargo fabriqué par Neodym Propulsion. Il s'agit d'un cargo de Classe A faisant 350 mètres de longueur. [15]

SmartCom : terminal de communication portatif qui intègre toutes les fonctions d'un ordinateur. [02,04,06]

Sol Invictus : principal parti d'opposition au sein de la Fédération Solaire. [03]

Solar Century : calendrier officiel de la période dite solaire, instauré par la Fédération Solaire il y a un peu moins de quatre-vingts ans. [02,22]

Solar Federation : fédération du Système solaire qui a remplacé l'Earth Federation qui a disparu à la suite de la Guerre d'Insoumission. [01,02,03,20,22]

Solar Providence : colonie de Mercure qui propose une offre hôtelière extrêmement diversifiée. [03]

Solar Trip Unlimited : corporation spécialisée dans le transport de passagers. Elle opère aussi bien dans les transits spatiaux (moyens et longs courriers, navettes de proximité...) que les transports planétaires. [03]

Solaris : capitale de la Terre située en Amérique du Sud, non loin de feu Brasilia. [02,03]

SolarNet : réseau informatique global reliant les différents centres névralgiques du Système solaire entre eux. [02,04,11]

Solidité : caractéristique définissant la résistance d'un véhicule ou d'un bâtiment aux dommages. [05,12,13,14,15,19,20]

Soroos Corp. : corporation dédiée à la construction astro-navale. [03,15]

Soudards : surnom donné au groupe d'anciens militaires et mercenaires ayant donné naissance à une nouvelle « nation » dans la ceinture d'astéroïdes. [03,20]

Spatial : être humain ayant vécu la très grande majorité de sa vie dans une colonie spatiale ou une station orbitale, avec une pesanteur artificielle. [03,06,23]

SpatioCom : système de communication hors réseau ayant une portée pouvant aller jusqu'à 2 millions de km pour les plus puissants. [04,11,12]

Spatioport : ensemble d'infrastructures destinées à accueillir tous types de vaisseaux spatiaux et situés dans des stations orbitales et des colonies spatiales. Voir également astroport. [02,03]

SPI : système de positionnement interne ou inertiel. Il permet de déterminer une estimation de position en l'absence de réseaux (informatique et satellitaire). [12]

SPL : sigle désignant un Système à Propulsion Laser qui consiste à utiliser une source d'énergie externe (en l'occurrence un puissant laser) pour participer à la propulsion d'un vaisseau. [04]

SPS : sigle désignant un Solar Power Satellite, une station d'énergie solaire située en orbite autour d'une planète ou d'un satellite naturel. [04,22]

Stanford : abréviation désignant un tore de Stanford, un type d'habitat spatial se présentant sous la forme d'un tore faisant généralement de deux à cinq kilomètres de diamètre et capable d'abriter plusieurs centaines de milliers d'habitants. [02,03,04]

Stase : état dans lequel se trouve un Mobile Weapon activé mais non synchronisé et avec lequel il n'est pas possible de se synchroniser. Bien que pleinement fonctionnel, il demeure inerte car n'étant pas piloté, sauf si une IA en prend le contrôle. [12,25]

STU : sigle désignant la Solar Trip Unlimited. [03]

Synchro : apocope de synchronisation. Désigne la procédure qui consiste à se mettre en phase avec le système de NeuroPilotage de son Mobile Suit ainsi que le résultat de cette procédure. Désigne également la valeur du seuil à atteindre pour un MS donné. [04,05,07,12,13,18,20,22,25]

SysCom : système de communication radio servant à se connecter aux réseaux informatiques. [04,12]

Syssol : abréviation de Système solaire. Le système planétaire au sein duquel on trouve le Soleil et la Terre ainsi que Mercure, Vénus, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus et Neptune. À ces astres majeurs s'ajoutent une multitude d'astres mineurs. [02,03,22,25]

T

Talents : domaines de prédilection d'un pilote de Mobile Suit. [05,06,12,13,18,20]

Tatanka : une des Sept Grandes familles de la Haute Aristocratie de Zeus. [03]

TC : Tour de Combat. Période de temps ayant une durée d'environ deux secondes utilisée pour gérer les affrontements aussi bien à l'échelle des personnages que des Mobile Suits. [16,17,20]

TE : points de Thésaurisation d'Équipe. [18]

TerraLuna : indicatif utilisé par les colonies spatiales du système Terre-Lune. Est parfois remplacé par Terra tout court. [02,03]

TerraSol : indicatif utilisé par les colonies spatiales du système Soleil-Terre. [02,03,23]

TP : points de Thésaurisation de Personnage permettant d'effectuer un travail de fond sur le long terme qui ne paye pas immédiatement mais qui porte ses fruits sur la durée. [18]

TraumaKit : trousse de soins d'urgence avancée pouvant être utilisée par tout le monde pour apporter des soins relativement poussés à une personne gravement blessée. [02,04,09,11]

Trident Space Industries : la plus importante corporation spatiale neptunienne. Généralement abrégé en TSI. [12,13]

TSI : sigle désignant Trident Space Industries. [12,13]

Turan : indicatif utilisé par les colonies spatiales du système Soleil-Vénus. [03,23]

Turms : indicatif utilisé par les colonies spatiales du système Soleil-Mercure. [03]

U

Union Solaire : principal parti au sein de la coalition politique qui est actuellement au pouvoir dans la Fédération Solaire. [03]

Unité astronomique : distance de référence égale à celle entre la Terre et le Soleil, faisant approximativement 150 millions de km. Son symbole est AU. Elle est également appelée astro-unité. [02,25]

V

V-Squads : escouades d'élite de la Fédération, dotées des meilleurs Mobile Suits. [03,22,23]

Vanguard : ancien nom des V-Squads. [03,22,23]

Vernier : propulseurs spatiaux très répandus pour les déplacements à petite vitesse et lorsqu'il est nécessaire de disposer d'une bonne manœuvrabilité. [04,11,19]

V-Com : système de communication radio hors réseau généralement placé à bord de véhicules ayant une portée de 200 à 2 000 km. [04,11]

VisioSystème : système mains libres se présentant sous la forme de lunettes de visualisation équipées d'écrans transparents, d'écouteurs, d'une caméra et d'un micro. Les modèles les plus évolués peuvent être équipés d'un holoprojecteur voire d'un SmartCom miniaturisé. [02,04]

Vulcan : armement standard de la plupart des Mobile Suits se présentant sous la forme de mitrailleuses tirant des obus de 60 mm montées sur les deux côtés de la tête. Également appelé Head Vulcan ou Twin Vulcan. [12,13,15]

W

Wave Ride / Wave Rider : technologie utilisant des revêtements protecteurs de manière à effectuer des rentrées atmosphériques rapides en toute sécurité. Une telle rentrée est appelée Wave Ride. [02,04,19,25]

WGH : abréviation de Wissgenheim Robotics, corporation fabriquant entre autres des Mobile Suits. [02,03,12,13,15,22]

Wire-Gun : un appareil portatif manuel se présentant sous la forme d'une arme de poing légère qui facilite les déplacements au sein des environnements zéro-G ou à très faible gravité. [04]

Wissgenheim Robotics : l'une des plus importantes et des plus puissantes corporations du Système solaire. [02,03,12,13,15,22]

X

XDY : code-dé signifiant qu'il faut lancer X dés à 10 faces, faire la somme des résultats obtenus et ajouter Y pour obtenir le total définitif. [05,08]

XDY+ : codé-dé signifiant qu'il faut lancer X dés à 10 faces, faire la somme des résultats obtenus et ajouter Y pour obtenir le total définitif. Dans le cadre d'un jet Dommages, le + indique qu'il faudra décaler le résultat obtenu vers l'état de santé situé un cran au-dessus. [08,10]

XDY- : codé-dé signifiant qu'il faut lancer X dés à 10 faces, faire la somme des résultats obtenus et ajouter Y pour obtenir le total définitif. Dans le cadre d'un jet Dommages, le - indique qu'il faudra décaler le résultat obtenu vers l'état de santé situé un cran en-dessous. [08]

XDY° : codé-dé signifiant qu'il faut lancer X dés à 10 faces, faire la somme des résultats obtenus et ajouter

Y pour obtenir le total définitif. Dans le cadre d'un jet Dommages, le ° indique qu'il faut considérer les dégâts comme non létaux / non destructifs et, par conséquent, cocher les niveaux de santé avec des ronds plutôt que des croix. [08,10]

XE : points d'Expérience d'Équipe. [18]

XNav : système de positionnement hors réseau utilisé dans l'espace par les vaisseaux et les Mobile Suits qui consiste à utiliser les signaux émis par les pulsars millisecondes pour calculer leur position actuelle. [12]

XP : points d'Expérience de Personnage. [18]

Y

Yajima Corporation : l'entreprise qui conçoit et produit les logiciels et les matériels officiels du simulateur de combat *Battle Theater*. [03,12,13,18]

Z

Zeus : voir République de Zeus.

[01,02,03,04,13,20,23]

25 Extension 04 – Tables & Tableaux

T1 – Difficultés & Modificateurs

T1SD

Seuils de Difficulté	
Difficulté absolue	Seuil de Difficulté
Immanquable	1
Très facile	5
Facile	10
Moyen	15
Exigeant	20
Difficile	25
Très difficile	30
Phénoménal	35
Prodigieux	40

T1MOD

Modificateurs Génériques	
Aide / Gêne	Modificateurs
Légère	+/-1
Significative	+/-3
Importante	+/-5
Majeure	+/-1D
Gêne critique	x½

T1CVT

Modificateurs & Protections des Couverts		
Couvert	Modificateurs	Protection
Léger (moitié du corps)	-1	P0
Moyen (trois-quarts du corps)	-3	P1
Quasi-intégral	-5	P2

T1STAT

Statistiques					
Maîtrise	Valeur	Facile - 10	Moyen - 15	Exigeant - 20	Difficile - 25
Moyenne supérieure	0	64%	21%	1%	0%
Connaisseur	5	94%	64%	21%	1%
Professionnel	10	100%	94%	64%	21%
Chevronné	15	100%	100%	94%	64%
Expert	20	100%	100%	100%	94%

T2 – Bonus de Portée (BdP)

T2B

Bonus de Portée			
Désignation	Abréviation	Portée effective	Bonus de Portée
Contact	Co	0 m	+10
Bout Portant/Combat Rapproché	BP/CR	0-2 m	+5
Courte Portée	CP/CR	2-20 m	0
Moyenne Portée	MP	20-200 m	-5
Longue Portée	LP	200 m-2 km	-10
Très Longue Portée	TLP	2-20 km	-15
Ultra Longue Portée	ULP	20-200 km	-20

T3 – Bonus de Taille (BdT) et de Niveau Sonore

T3B

Bonus de Taille	
Taille	Bonus de Taille
2 mm-2 cm	-10
2-20 cm	-5
20 cm-2 m	0
2-20 m	+5
20-200 m	+10
200 m-2 km	+15

T3NS

Bonus de Niveau Sonore		
Niveau Sonore	Exemple	Bonus de Niveau Sonore
0-20 dB	Bruissement de feuilles	-15
20-40 dB	Local tranquille	-10
40-60 dB	Chuchotement	-5
60-80 dB	Voix	0
80-100 dB	Véhicule	+5
100-120 dB	Véhicule lourd	+10
120-140 dB	Phaseur	+15
140-160 dB	Phaseur d'assaut	+20
160-180 dB	Vaisseau au décollage	+25
180-200 dB	Explosion	+30
200-220 dB	Grosse explosion	+35

T4 – Déplacements

T4P

Déplacements des Personnages		
Type de Déplacement	En avançant	En reculant
Allure modérée	2,5 m	2,5 m
Marcher	5 m	4 m
Courir	10 m	8 m
Sprinter	15 m	-
Sprint lancé	20 m	-
Ramper	2 m	1 m
Roulade	4 m	3 m
Escalader / Grimper	2 m (Montée)	1 m (Descente)
Monter / Descendre une échelle	3 m	-
Nager	5 m (Crawl)	4 m (Dos Crawlé)

T4V

Déplacements des Véhicules	
Véhicule	Déplacement
Voiture	50-150 m
Moto	70-150 m
Glisseur	80-160 m
ExoSuit	10-25 m
ExoArmor	15-30 m
Chasseur aérien	1 400-2 000 m
Navette spatiale	1 500-3 000 m
Transporteur	1 500-4 000 m
Cargo	1 000-2 500 m
Chasseur spatial	6 000-10 000 m
Croiseur	1 000-2 000 m
Transporteur d'assaut	1 500-3 000 m

T4MS

Déplacements des Mobile Suits (sol / eau)		
Type de Déplacement	En avançant	En reculant
Allure modérée	25 m	25 m
Marcher	50 m	40 m
Courir / Hover mode	100 m	80 m
Propulseurs (Hover mode +)	150 m	-
Propulseurs (lancé)	200 m	-
Ramper	20 m	10 m
Roulade	40 m	30 m
Escalader / Grimper	20 m (Montée)	10 m (Descente)
Propulseurs (sous l'eau)	50 m	40 m
H-Rug	100 m	80 m

T4MSA

Déplacements des Mobile Suits (air)		
Type de Déplacement	En avançant	En reculant
F-Rug	200 m	-
F-Rug lancé	400 m	-
Corvette Booster	300 m	-
Corvette Booster lancé	600 m	-
Voler (Atmo Pack)	150 m	100 m
Atmo Pack lancé	300 m	-
TransFighter	800 m	-
TransFighter Plus	1 000 m	-

T4MSE

Déplacements des Mobile Suits (espace)		
Type de Déplacement	En avançant	En reculant
Propulseurs	500 m	200 m
Propulseurs (lancé)	1 000 m	-
S-Rug / Space Pack	1 000 m	500 m
S-Rug / Space Pack (lancé)	2 000 m	-
Blue Boost	2 000 m	-
Red Boost / Sturm Boosters	3 000 m	-
WaveRider / TransFighter	4 000 m	-
WaveRider / TransFighter Plus	5 000 m	-

T5 – Qualités de Synchro et de Désynchro

T5SC

Qualités de Synchro				
Résultat	Qualité	Dés de Capacité	Atouts	Confirmation
0-Seuil Bas	Faible	2G1	-1	Non
Seuil Bas-Seuil Haut	Correcte	2D10	0	Non
Seuil Haut-Seuilx2	Bonne	2D10	+1	Non
≥Seuilx2	Supérieure	2D10E	+2	Nécessaire

T5DSC

Qualités de Désynchro			
Résultat	Qualité	Stase	Conservation d'Atout
0-Seuil Bas	Faible	2 Tours	0
Seuil Bas-Seuil Haut	Correcte	1 Tour	0
Seuil Haut-Seuilx2	Bonne	1 Tour	1
≥Seuilx2	Supérieure	0 Tour	2

T6 – État d'Alerte

T6B

État d'Alerte	
État d'alerte	Bonus de Rapidité / Réflexes
<i>Arme dégainée</i>	
En alerte	+5
Arme au poing	+3
Sur ses gardes	+1
<i>Pour dégainer</i>	
Holster magnétique	+1
Holster classique	0
Poche accessible	-1
Accès difficile	-2 à -5 / -1D

T7 – Chutes & Collisions

T7P

Chutes & Collisions (Personnages)			
Chutes	Collision		Dégâts
	Violente	Amortie	
Hauteur (m)	Vitesse (km/h)		Dommages
2-3	20-25	30-40	0D3
3-6	25-40	40-60	1D1
6-9	40-50	60-75	2D0
9-14	50-60	75-90	2D3
14-20	60-75	90-110	3D1
20-40	75-100	110-150	3D4
40-90	100-150	150-220	4D2
90-150	150-200	220-300	5D0
150+	200+	300+	5D4

T7V

Chutes & Collisions (Véhicules)			
Chutes	Collision		Dégâts
	Violente	Amortie	
Hauteur (m)	Vitesse (km/h)		Dommages
6-10	40-50	60-80	0D3
10-20	50-75	80-110	1D1
20-30	75-90	110-140	2D0
30-45	90-110	140-160	2D3
45-70	110-130	160-190	3D1
70-120	130-180	190-250	3D4
120-180	180-220	250-340	4D2
180+	220+	340+	5D0

T7MS

Chutes & Collisions (Mobile Suits)			
Chutes	Collision		Dégâts
	Violente	Amortie	
Hauteur (m)	Vitesse (km/h)		Dommages
20-30	75-90	110-140	0D3
30-60	90-120	110-180	1D1
60-90	120-150	180-220	2D0
90-140	150-190	220-280	2D3
140-200	190-230	280-360	3D1
200-400	230-350	360-600	3D4
400-1000	350-500	600-1 000	4D2
1000+	500+	1 000+	5D0

T8 – Modificateurs de Compétences et de Capacités

T8P

Principaux Modificateurs de Compétence		
Circonstances	Malus	Bonus
<i>Statuts</i>		
Sonné	-1D	
Blessure grave	-1D	
<i>Conditions de réalisation</i>		
Action précipitée	-5	
Action préparée		+5
Stress intense	-5	
Gêne majeure	-1D	
<i>Déplacements</i>		
Courir	-5	
Sprinter	x½	
Ramper	-5	
Faire une roulade	-5	+5
<i>Luminosité</i>		
Pénombre	-5	
Semi-obscurité	x½	
Obscurité totale	Action impossible	

T8C

Modificateurs en Combat		
Circonstances	Malus	Bonus
<i>À distance</i>		
Viser (un Tour)		+5
Feu nourri (par Tour)		+1
Tirs croisés (par tireur)		+1
Tir instinctif	x½	
Plus loin / proche	-5	+5
Plus petit / grand	-5	+5
Localisation	-5	
Arme lourde	-5	
<i>Au corps à corps</i>		
Coup de pied	-5	
Attaques groupées (par pers.)		+1
Harcèlement	x½	
Face à une esquive		+5
Charge		+5
Parade		+5
Localisation	-5	
Arme lourde	-5	
<i>Esquive</i>		
Esquive Active		+5
Esquive Totale		+10
De dos	x½	
<i>Déplacements</i>		
Courir	-5	
Sprinter	x½	
Ramper	-5	
Faire une roulade	-5	+5
Hover mode à fond	-5	

T9 – Distances et durées des trajets dans le Système solaire

T9S

Distances Moyennes au Soleil			
Astres	Distance (AU)	Durée de trajet (x1)	Communications
Mercure	0,38	9 h	3 min
Vénus	0,72	17 h	6 min
Terre	1	24 h	8 min
Mars	1,5	36 h	13 min
Ceinture d'astéroïdes	2 à 3,5	48 à 84 h	16 à 29 min
Cérès	2,7	65 h	22 min
Groupe d'Hilda	3,7 à 4,2	89 à 98 h	30 à 33 min
Jupiter	5,2	125 h	43 min
Saturne	9,5	230 h	1 h 20
Uranus	19,2	460 h	2 h 40
Neptune	30,1	720 h	4 h 10
Pluton	29,6 à 49,3	700 à 1 180 h	4 à 7 h
Ceinture de Kuiper	30 à 55	720 à 1 320 h	4 à 8 h

T9A

Durées des Voyages entre Astres											
Astres	Pluton	Neptune	Uranus	Saturne	Jupiter	Hilda	Cérès	Asteron	Mars	Terre	Vénus
Mercure	690-1 190 h	711-729 h	451-469 h	221-239 h	116-134h	80-107 h	56-74 h	39-93 h	27-45 h	15-33 h	8-26 h
Vénus	680-1 200 h	703-737 h	443-477 h	213-247 h	108-142h	72-115 h	48-82 h	31-101 h	19-53 h	7-41 h	
Terre	670-1 210 h	696-744 h	436-484 h	206-254 h	101-149h	65-122 h	41-89 h	24-108 h	12-60 h		
Mars	660-1 220 h	684-756 h	424-496 h	194-266 h	89-161h	53-134 h	29-101 h	12-120 h			
Asteron	620-1 260 h	636-804 h	376-544 h	146-314 h	41-209h	5-182 h	0-149 h				
Cérès	635-1 245 h	655-785 h	395-525 h	165-295 h	60-190h	24-163 h					
Hilda	600-1 280 h	622-818 h	362-558 h	132-319 h	214-223h						
Jupiter	575-1 305 h	595-845 h	335-585 h	105-355 h							
Saturne	470-1 410 h	490-950 h	230-690 h								
Uranus	240-1 640 h	260-1 180 h									
Neptune	320-1 900 h										

T10 – Pesanteurs dans le Système solaire

T10B

Pesanteurs dans le Système solaire		
Pesanteur	Valeur	Lieux
Très forte	2,5g	Jupiter
Forte	1g	Neptune, Saturne, Terre, Vénus, Uranus
Artificielle	1g	Habitats spatiaux, stations orbitales rotatives
Modérée	0,38g	Mars, Mercure
Faible	0,15g	Io, Lune, Ganymède, Titan, Europe, Callisto
Très faible	0,06g	Éris, Triton, Pluton, Hauméa, Titania
Micropesanteur	-	Stations orbitales, vaisseaux spatiaux, petites lunes, gros astéroïdes
Nulle	0g	Vide spatial, petits astéroïdes

Table des Matières

00 Excitation – Synoptique	5	Performances	56
Chapitres & Annexes	5	Actions.....	57
01 Exorde – Rise!	6	Dommmages	58
Bienvenue à Bord !	6	Tables & Tableaux.....	59
Qu'est-ce que Gundam ?.....	6	06 Existence – Création de Personnage	60
Qu'est-ce que Gundam EX ?	7	Néonatal	60
Chronologie	8	La Fiche de Personnage.....	60
02 Exposition – Le Solar Century	10	Canevas de Départ.....	60
Vivre en SC-79	10	Types de Personnage	61
Habitats Spatiaux.....	10	Personnalisation	63
Habitats Astraux	12	Caractéristiques Dérivées.....	63
La Terre	13	Classes de Pilote.....	64
Transport Spatial	13	Fiche Signalétique	66
Vie Quotidienne	14	Bloc de Droite	67
Académie Spatiale.....	17	Passions	67
Mobile Weapons	17	07 Exaltation – Résolution des Actions	69
03 Exploration – Syssol	19	Gérer l'Incertain	69
Le Système Solaire.....	19	Actions de Personnages.....	69
Astrographie	19	À Bord des Mobile Suits	70
Distances & Durées	30	08 Exclamation – Dommages & Dégâts	75
Astropolitique	30	Coup Dur	75
04 Expérimentations – Science & Technologie.....	38	Dommages	75
Un Nouvel Essor.....	38	Sacrifices	77
La Physique d'Ostrogradski	38	Dégâts Spéciaux	78
Énergie	39	Échelles.....	79
Matériaux	40	Hors Seuils de Vie	80
Transports.....	41	Aires d'Effet	80
Espace.....	43	Chutes & Collisions	80
Télécommunications & Réseaux	44	Localisation des Dommages.....	81
Robotique & IA.....	46	09 Examen – Santé & Soins.....	82
Mobile Weapons	48	Des Hauts et des Bas	82
Armements	49	États de Santé.....	82
Protections.....	50	Séquelles.....	83
Fabrication	51	Soins & Guérison.....	83
Médecine	51	Intégrité d'un Véhicule	84
Biotechnologie	52	10 Explosions – Armes & Protections.....	86
05 Explications – Système de Jeu	53	Équipement de Combat.....	86
Fondamentaux	53	Caractéristiques Générales	86
Caractéristiques.....	53	Utilisations	86
Compétences.....	53	Combinaisons.....	87
Constitution.....	55	Armes Individuelles	87
Facultés	55	Protections Individuelles	88
Atouts & Exploits.....	56	Armes de Mobile Weapons.....	88
Passions	56	Projectiles & Lanceurs	89

Protections de Mobile Weapons	89	Exosquelettes	166
11 Extras – Équipements & Services.....	91	Mobile Workers.....	168
Une Grande Diversité	91	Blindés.....	169
Caractéristiques Générales	91	Vaisseaux Civils	170
Qualité & Options.....	91	Vaisseaux Militaires.....	172
Disponibilité	91	Systèmes de Véhicules	176
Permis & Autorisations Spéciales	92	Revêtements de Véhicules	176
Catégories	92	16 Exutoire – Combats	177
Équipements.....	93	Affrontements Risqués	177
Services	100	Préambule	177
12 Exhortation – Mobile Weapons	103	Surprise	177
Machines de Guerre	103	Initiative	178
Physionomie des Mobile Suits	103	Actions.....	178
Caractéristiques.....	108	Tir	179
Création de Mobile Suit.....	109	Lancer d'Explosif	180
Équipement.....	110	Combat Rapproché	181
Modules & Systèmes	111	Duels	182
Revêtements.....	111	Esquive.....	182
Pilotage des Mobile Weapons	111	Focus.....	184
Maintenance & Réparation	115	Déplacements.....	184
Battle Theater	116	Manœuvres	185
13 Exhibition – Galerie de Mobile Suits	121	Autres Actions	186
Forces en Présence.....	121	Représentations des Combats	186
Mobile Suits Fédéraux.....	121	17 Extrapolation – Poursuites.....	188
Mobile Suits de Zeus	124	À Tombeau Ouvert	188
Modèles de Wissgenheim.....	126	Préambule	188
Modèles d'Aldebaran Inc.	127	Poursuite Expresse	188
Modèles de Dwel-Shin Corp.	127	Course-Poursuite.....	189
Mobile Suits de la MACO.....	129	Autres Oppositions sur la Durée	191
Mobile Suit des Maraudeurs	130	18 Expérience – Progression.....	192
Mobile Suits de Neptune.....	131	Évolution des Personnages	192
Modèles de Yajima Corp.....	132	Rétributions	192
Tarifs des Mobile Suits.....	135	Dépenses	193
Modules & Systèmes	136	Passage de Niveau	194
Revêtements.....	151	Talents de Pilotes	194
Véhicules pour Mobile Suits.....	153	Dons	200
14 Expédition – Véhicules & Vaisseaux.....	155	Thésaurisation.....	201
Un Monde en Mouvement.....	155	Expérience d'Équipe.....	202
Caractéristiques.....	155	19 Excellence – Recherche & Développement.....	203
Véhicules du Quotidien	157	Course à l'Armement.....	203
Engins de Chantier	158	Gestion de la R&D	203
Véhicules Militaires	159	Pôles R&D.....	203
Vaisseaux Spatiaux	161	Espionnage.....	203
Vaisseaux de Guerre	163	Rétro-Ingénierie.....	203
15 Excursion – Galerie de Véhicules & Vaisseaux	166	Développements.....	204
Diversité de Mobilités.....	166	Recherche Appliquée	205

Recherche Fondamentale.....	207	Plan de Complémentarité	235
Dépenses de RD	208	Publication	235
20 Exploitation – Le Coin du Meneur.....	209	Ode à la Liberté	235
De l'Autre Côté de l'Écran.....	209	L'Avenir.....	235
Ambiances & Thématiques	209	22 Extension 01 – Chronologie.....	236
Cadre de Campagne.....	210	Precolonial Calendar	236
Création de Personnages	212	Colonial Calendar	237
Relations & Contacts	213	Solar Century.....	238
Gestion des Actions.....	213	23 Extension 02 – Exemples de Création.....	240
Domages & Dégâts.....	218	Naissance d'un Personnage.....	240
Rétribution & Progression	220	Ziben, l'Impétueux	240
Gestion des Combats	221	Le Gundam Liberty.....	241
In Medias Res.....	226	Novea, l'Ambitieuse	243
Complications	227	Le Gundam Climax.....	244
Ressources & Pénurie	228	Casval, le Renégat	245
Boosts & Entraves	229	Le Jabberwock	247
Gestion du Burst.....	230	24 Extension 03 – Glossaire.....	249
Gestion de l'IsoSynchro	230	Sigles & Expressions	249
Fiche de Meneur.....	231	25 Extension 04 – Tables & Tableaux	258
Fiche d'Adversité	232	T1 – Difficultés & Modificateurs	258
Considérations Statistiques	232	T2 – Bonus de Portée (BDP)	258
21 Expression – Le Mot de l'Auteur	233	T3 – Bonus de Taille (BDT) et de Niveau Sonore.....	259
Origines	233	T4 – Déplacements	259
Gundam.....	233	T5 – Qualités de Synchro et de Désynchro	260
Un Univers Riche.....	233	T6 – État d'Alerte.....	261
Un Vrai Potentiel.....	233	T7 – Chutes & Collisions	261
Le Solar Century	233	T8 – Modificateurs de Compétences et de Capacités	262
Système de Jeu	233	T9 – Distances et durées des trajets dans le Système solaire.....	263
Cartes & Dés	234	T10 – Pesanteurs dans le Système solaire	263
Seuils de Vie.....	234	Table des Matières	264
Niveaux de Jeu	234		
Passions	234		

RISE!

