

Scénario 0 – Les Pirates de RustherLore

C'est souvent dans l'adversité que se forment les vraies amitiés.

En Douceur

Cette aventure relativement simple est plus particulièrement prévue pour servir de scénario d'initiation au jeu de rôle pour des joueurs débutants et un Meneur de Jeu éventuellement lui-même novice. Tout au long de la trame principale, des conseils à vocation didactique présentés en italique et divers encadrés ont pour but de donner de précieuses indications pour rendre au mieux le scénario et l'univers de jeu. De nombreuses pistes sont également proposées afin de réagir plus facilement aux décisions des joueurs et pour enchaîner par la suite sur de nouvelles aventures. En préambule du scénario, afin de faciliter l'acclimatation des joueurs, un certain nombre d'étapes sont détaillées de manière à leur présenter progressivement le système de jeu et l'univers, pour une introduction en douceur dans le monde des galaxies jumelles.

Au final, cette aventure, bien que relativement linéaire, donne tout de même l'occasion aux Personnages des joueurs d'effectuer un choix cornélien sur la fin. Elle peut bien évidemment aussi servir de scénario d'introduction pour des joueurs expérimentés découvrant *Twin Galaxies* ou encore pour lancer une nouvelle équipe de Personnages ou même constituer un scénario de transition moyennant quelques adaptations.

Prétirés

Cette aventure intègre sept personnages prétirés, détaillés à la fin de ce scénario (cf. infra **Personnages**), qui permettent de se lancer immédiatement à l'aventure sans avoir besoin de passer par la case création de personnage. Il s'agit de :

- Cyriale Oslunne / Sélénienne / Ancienne Silhouette
- Dunbar Staërk / HornsGoth / Garde du corps renfrogné
- Elken Redmir / Golti / Fine gâchette
- Kahn Edreth / Anoréen / Scientifique serviable
- Melkove N'Rak / Gwargle / Pilote vétéran
- Raksha Vha-Rents / Kwalle / Avocate passionnée
- Ydlinne Thalie / Humaine / Secouriste apprentie

Si, de prime abord, ces sept personnages ne semblent pas avoir grand-chose permettant de les lier les uns aux autres, ils ont en réalité comme principal point commun d'avoir peu d'attaches (pas de famille, pas de conjoint...) et une réelle volonté de rompre avec la monotonie du train-train quotidien, de changer de vie, d'horizon... pour diverses raisons. Par ailleurs, il se trouve qu'ils ont tous choisi d'effectuer le même trajet à bord du *Vista-Clipper*, une navette intersidérale plutôt rapide opérant sur des liaisons relativement courtes

(moins de 500 années-lumière généralement). Gageons que les péripéties qu'ils vont être amenés à vivre ensemble ont de fortes chances de les souder durablement.

Il est à noter que ce scénario est prévu pour être pleinement fonctionnel même si l'on n'utilise aucun des prétirés proposés ci-dessus.

Synopsis

Les Personnages des joueurs, qui ne se connaissent pas au début de l'aventure, font partie de la centaine de passagers d'une petite navette intersidérale en transit, le *Vista-Clipper*. Alors que jusque là le voyage s'est déroulé sans encombre, peu de temps après l'émergence du saut tachyonique, le vaisseau des PJ est victime d'une attaque pirate. Relativement impuissants face à leurs agresseurs qui ont pris d'assaut le vaisseau, ce d'autant plus qu'ils n'ont rien pour se défendre, les Personnages se font capturer au même titre que les autres passagers. Emprisonnés dans une espèce de grotte, les Personnages sont désormais tous réunis dans une même cellule et n'ont d'autre alternative que de faire connaissance et éventuellement d'essayer de trouver une solution pour s'en sortir. Jusqu'à ce que plusieurs tremblements de terre assez violents surviennent et finissent par avoir raison des lourdes grilles de leur geôle. Désormais libres, les Personnages entreprennent de s'enfuir, tout en essayant de survivre aux séismes qui redoublent d'intensité. Profitant d'une accalmie, ils finissent par récupérer leurs effets personnels après avoir neutralisé quelques gardes. Continuant à fuir, ils font la rencontre d'un blessé (nommé Reznir) qui leur en apprend plus sur les Pirates de RustherLore, ceux qui les ont capturés. Peu après, ils tombent dans une embuscade tendue par leurs geôliers qui tentent de les empêcher de s'enfuir malgré le chaos environnant. Alors que les secousses sismiques reprennent, les Personnages doivent ensuite franchir plusieurs difficultés en prenant au passage pas mal de risques. Ils tombent alors sur une poignée de pirates dont les intentions semblent relativement pacifiques cette fois. Ceux-ci, après leur avoir révélé la vérité sur les séismes (un puissant pilonnage de l'astéroïde leur servant de base par une flotte ennemie), négocient une alliance avec les Personnages en échange de quoi ils leur indiqueront la sortie au sein de ce vaste dédale de galeries. Finalement sortis de la zone des geôles, les PJ ont l'occasion de mettre la main sur des glisseurs qui leur permettront de rejoindre plus rapidement le hangar des vaisseaux pirates. Après une course-poursuite endiablée avec leurs anciens alliés, assortie d'éventuels crashes, les Personnages arrivent non loin d'un des centres névralgiques de l'astéroïde. Reznir leur explique ou ils se rendent compte par eux-mêmes

TWIN GALAXIES

que de là, il leur est possible de tenter de sauver pas mal de prisonniers. Le dilemme est de taille car les bombardements n'ont jamais été aussi violents et l'astéroïde menace de se désintégrer à tout moment. Finalement, ils récupèrent un des vaisseaux pirates, décollent et, après s'être taillé un chemin à travers les escadrons de chasseurs adverses, réussissent à effectuer un saut tachyonique pour se mettre définitivement hors de danger.

Accroche

Affrontez les éléments, survivez à de terribles tremblements de terre et échappez à des pirates réputés sanguinaires ! Méfiez vous de vos ennemis comme de vos alliés et vous aurez peut-être la chance de vous en tirer...

Contexte

La Confrérie de RustherLore fait partie de ces communautés de pirates qui ont atteint une taille respectable et possèdent une véritable organisation ainsi que tout un ensemble de valeurs plus ou moins partagées par leur différents membres. Basée au sein d'un grand astéroïde duquel elle tire son nom, la confrérie et ses membres s'adonnent, comme il se doit, à divers pillages de vaisseaux de fret mais se sont également spécialisés dans les enlèvements et les demandes de rançons, bien souvent très juteuses. Ce qui ne manque pas d'attiser l'animosité des différents systèmes planétaires voire des coalitions de systèmes qui subissent leurs nombreuses attaques. Si les pirates savent être discrets, l'exaspération grandissante des différents gouvernements victimes de leurs pratiques a fini par leur faire mettre sur pied une vaste opération de renseignement visant à localiser leur base. Après pas mal de recherches infructueuses, les agents spéciaux ont fini par y parvenir et il a été décidé de lancer une attaque de grande envergure sur l'astéroïde des RustherLore afin d'éradiquer définitivement ces nuisibles.

Alors que les Personnages des joueurs sont retenus prisonniers depuis quelques heures ou plusieurs jours, la puissante flotte des coalisés lance son assaut contre l'astéroïde en le pilonnant féroce. À l'intérieur, pour les PJ qui ne sont pas conscients d'être dans un astéroïde, l'attaque passera pour de puissants tremblements de terre jusqu'à ce qu'ils apprennent la vérité. Alors qu'ils voudront s'enfuir au plus vite de RustherLore dont la destruction totale a visiblement commencé, ils devront à la fois échapper aux pirates et aux vaisseaux de la flotte des assaillants...

Préambule

Avant de lancer la partie, il va être important de présenter au moins dans les grandes lignes l'univers de jeu, à savoir le monde des galaxies jumelles, ainsi que les bases du système de simulation afin d'aider les

joueurs à rentrer dans la partie dans les meilleures conditions.

Cadre de Jeu

Dans un premier temps, il va être question de présenter l'univers imaginaire dans lequel vont évoluer les personnages des joueurs en faisant, si possible, appel à leurs connaissances (films, romans, bd, culture générale...). Il n'est pas nécessaire de trop rentrer dans les détails, une vue d'ensemble très générale devrait faire l'affaire. Il est d'ailleurs prévu de réaliser plusieurs points destinés à présenter différents aspects de l'univers tout au long du scénario, le but étant d'éviter une indigestion d'informations.

Voici une liste des principaux points à mentionner :

- **Genre** : la toile de fond appartient au genre *Space Opera*, plus spécifiquement au *Néo Space Opera*. Le cadre de jeu, futuriste mais également en partie fantastique, s'étend sur des myriades de systèmes planétaires au sein de deux galaxies, les voyages et les communications interstellaires étant facilités par différentes technologies...

- **Ambiance** : s'il est possible d'adopter pas mal d'ambiances différentes avec *Twin Galaxies*, le scénario proposé ici est typé aventure. C'est-à-dire que les personnages des joueurs vont être amenés (plus ou moins volontairement) à tourner le dos à leurs petites existences paisibles pour partir à l'inconnu et éventuellement affronter de nombreux dangers et surtout essayer de les surmonter.

- **Histoire** : un rapide résumé abordant les faits marquants de l'histoire des sept espèces intelligentes devrait permettre aux joueurs de comprendre comment on en est arrivé à la situation actuelle et quels sont désormais les principaux enjeux à l'échelle des deux galaxies.

- **Factions** : un récapitulatif des principales factions présentes dans Miwéa et Koméa. C'est-à-dire en premier lieu les Clans mais également les coalitions de taille intermédiaire, les indépendants, les mégacorporations majeures, les religions...

- **Espèces** : une présentation rapide des sept espèces principales (et éventuellement des espèces semi-intelligentes) et de leurs relations globalement pacifiques, forgées par des dizaines de milliers d'années de vie commune. La présentation plus en détails de chacune des espèces pourra être abordée lors de l'étape suivante, au cours du choix des préterés (cf. infra **Personnages**).

- **Technologies** : un panorama global des principales technologies des deux galaxies qu'il s'agisse de transport, d'énergie, de systèmes de télécommunications, d'informatique, de robotique, de médecine ou d'armement.

- **Facultés spéciales** : le tout peut être complété par une courte présentation des pouvoirs psy et des diverses facultés regroupées au sein de ce que l'on appelle le « sixième sens ».

• **Questions-réponses** : il est très probable que les joueurs aient pas mal de questions tout au long de la présentation ou à la fin de celle-ci (et si ce n'est pas le cas invitez les à en poser s'ils n'osent pas le faire). Profitez en pour répondre à leurs interrogations en précisant certains points en particulier mais mieux vaut éviter de trop s'appesantir, le but étant de présenter l'univers progressivement tout au long du scénario. S'ils veulent en savoir plus, il va désormais falloir qu'ils se lancent à l'aventure !

Personnages

Une fois que les joueurs ont une idée plus précise de l'univers et de l'ambiance dans laquelle ils vont jouer, il va être plus facile pour eux de choisir leur personnage parmi les pré-tirés proposés, en fonction de leurs goûts et de celle ou celui qu'ils estiment pouvoir interpréter le plus facilement.

C'est aussi l'occasion de leur présenter plus en détails chacune des sept espèces intelligentes, notamment en ce qui concerne leurs spécificités et leurs traits de caractère dominants ainsi que les sept archétypes utilisés pour chacun des pré-tirés.

Il est bien évidemment envisageable de procéder à une création classique en utilisant la quarantaine d'archétypes proposés dans le *Manuel des Joueurs*.

Voici les principales étapes à suivre :

• **Choix des pré-tirés** : afin d'aider les joueurs dans leur choix, en plus d'une rapide présentation de la personnalité de chacun des pré-tirés proposés, il pourra être utile de lister les points forts de chacun d'entre eux (compétences élevées, dons...).

• **Fiche Signalétique** : une fois la feuille de personnage en main, les joueurs vont pouvoir faire plus ample connaissance avec celui qu'ils ont choisi et éventuellement apporter leur petite touche personnelle s'ils le désirent. Après tout, c'est leur personnage désormais.

• **Colonne de droite** : il est également possible d'examiner sur la partie droite de la feuille la colonne définissant le « rapport au monde » du personnage : argent, équipement, compagnons... Pour ce qui est des relations avec les personnages des autres joueurs, la case est vide pour le moment. Cela fait partie des choses qui seront à définir au cours de la partie.

Système de Simulation

Étant donné que tous les joueurs ont désormais une feuille de personnage sous les yeux, il est très facile d'en balayer les différentes sections afin de leur présenter les bases du système de jeu qu'ils vont utiliser. Celui-ci leur permettra en effet de savoir si leur personnage réussit ce qu'il entreprend mais également s'il est en bonne santé et donc en pleine possession de ses moyens.

Voici une sélection des différents points à balayer :

• **Compétences** : assez rapidement, les yeux des joueurs devraient être attirés par le bloc de compétences qui représentent ce que leur personnage sait plus ou moins bien faire (la moyenne se situant entre 2D et 3D). C'est l'occasion de leur expliquer la différence entre Compétences Générales et Spéciales et comment, éventuellement, réussir à acquérir une des compétences spéciales.

• **Résolution des actions** : dans chacune des cases de Compétences, un Code-Dé est indiqué. Celui-ci permet de savoir combien de dés jeter et combien de points ajouter lorsque les joueurs voudront que leur personnage entreprenne quelque chose d'incertain (parce que suffisamment difficile ou en opposition avec un ou plusieurs adversaires). Si le total de leur jet est supérieur ou égal à la difficulté ou supérieur au résultat de leur adversaire ce sera une réussite, dans le cas contraire un échec.

• **Santé & Dommages** : en abordant la Fiche Fonctionnelle, les joueurs pourront remarquer la zone concernant les Points de Vie, en bas à gauche. Ceux-ci définissent le niveau de santé de leurs personnages qui pourront être amenés à prendre quelques coups (appelés Dommages). Si le Total Actuel (bien souvent des plus fluctuants) des points de vie de leurs personnages venait à être strictement inférieur à la Valeur Critique inscrite tout en bas, ils seraient alors considérés comme sérieusement blessés et subiraient un malus de -1D sur tous leurs jets de compétence. Pire encore, s'il venait à atteindre zéro, cela signifierait la mort de leurs personnages.

Afin d'éviter d'en arriver là, diverses méthodes et équipements permettent de prodiguer des soins et de ramener des points de vie aux personnages blessés (MédiKit, TraumaKit...) ou encore de leur offrir une protection (casques, armures, voxels...).

• **Points de Style** : une première explication assez succincte présentant le bonus de +2D et les quatre critères permettra de suggérer plus facilement de les utiliser au moment opportun (à partir de l'Acte 5). Il est conseillé de se limiter au *Style libre* dans un premier temps.

• **Expérience** : il n'est pas nécessaire de passer trop de temps sur les points d'expérience qui ne seront distribués et utilisés qu'à la fin de la partie : un point à aborder en fin de scénario.

• **SurCompétences** : elles peuvent tout à fait être utilisées mais peuvent également être ignorées (et introduites lors d'une séance ultérieure) pour éviter les confusions.

• **Véhicule** : un passage du scénario prévoit la prise en main de véhicules. Il n'est pas nécessaire d'y passer trop de temps pour le moment.

• **Questions-réponses** : afin d'éviter tout malentendu, il ne sera pas inutile d'être à l'écoute des joueurs et de répondre aux différentes questions qu'ils ne manqueront pas de poser, en illustrant le tout avec divers exemples si besoin est. Il n'est pas nécessaire de s'éterniser sur ce qui ne sera pas trop utile dans un premier temps, comme l'utilisation des différents équipements par exemple. Différents passages du scénario prévoient d'introduire petit à petit l'utilisation

de diverses pièces d'équipement (armes, protections...).

• **Fiche de Supervision** : à ce stade, il est conseillé de faire remplir à chacun des joueurs une des matrices de compétences (cela ne prend qu'à peine plus d'une minute) de la Fiche de Supervision, qui pourra s'avérer très précieuse par la suite (utilité pour les jets de Vigilance / Perception).

Acte 1 – Un Voyage comme les Autres ?

Le Transit

L'histoire commence au sein d'une petite navette intersidérale, le *Vista-Clipper*. Il s'agit d'un court-courrier dédié aux transits de moins de trois heures (périodes de liaisons en espace normal comprises) entre des systèmes éloignés au maximum de 500 années-lumière, généralement situés dans le même secteur voire dans le même sous-secteur.

Chacun des personnages, pour différentes raisons (à définir rapidement avec eux le cas échéant), a choisi d'emprunter ce mode de locomotion relativement rapide et pas trop coûteux afin de rallier la destination de la navette (qui peut n'être, pour certains d'entre eux, qu'une escale avant d'emprunter une navette d'une autre ligne régulière ou un charter).

Le voyage n'étant pas très long, les activités proposées à bord de la navette sont relativement limitées. Un repas est tout de même servi aux passagers au milieu du saut. Les personnages, qui sauf exception voyagent en classe standard, bénéficient de sièges plutôt confortables pouvant être inclinés en semi-couche et d'un ensemble multimédia leur permettant d'accéder à tout un ensemble de services. Pour ceux qui ont la chance de voyager en classe *Premium*, c'est globalement la même chose en mieux : repas de meilleure qualité, siège plus confortable pouvant s'incliner totalement, système multimédia haut de gamme, hôtesses nettement plus disponibles...

Bien évidemment, s'ils peuvent choisir de rester à leur place et se reposer par exemple, les Personnages peuvent également se balader dans la navette (cf. infra **Décors**) et essayer d'entamer une discussion avec les autres passagers afin, éventuellement, de prendre connaissance des dernières nouvelles ou des rumeurs en provenance de différents systèmes du coin. Il est même possible qu'un ou plusieurs des personnages soient abordés par différentes personnes cherchant elles-mêmes à discuter pour passer le temps.

Entre autres informations sans grande d'importance (mais qui doivent donner l'impression qu'elles revêtent un minimum d'intérêt), les PJ auront la possibilité d'entendre parler, au détour d'une conversation, des terribles pirates de RustherLore qui sévissent dans la région et qui prennent régulièrement des personnes en otages, les libérant en échange d'importantes rançons. Ils pourront même apprendre que les systèmes régulièrement visés par leurs attaques et subissant des

enlèvements ont promis de longue date de s'occuper du problème mais que pour le moment rien de concret n'a été entrepris.

Le trajet se déroule de manière idéale pour les Personnages, aucune complication n'étant à déplorer au cours du transit. Par conséquent leur navette est parfaitement à l'heure ce qui n'est pas si courant.

Le but est ici de mettre en place une atmosphère immersive, principalement typée Space Opera, et de faire découvrir à chacun des joueurs les possibilités d'interaction avec les personnages non joueurs (PNJ). Cela permet généralement de récupérer des informations plus ou moins pertinentes qui pourront parfois s'avérer des plus utiles par la suite et tout simplement d'avoir l'occasion de donner corps à son personnage. Inutile de s'éterniser cependant afin de conserver un certain rythme à la partie.

Univers – Transits Spatiaux

Les trajets spatiaux, également appelés transits spatiaux (ou tout simplement transits), se déroulent en plusieurs phases. Dans le cas d'un trajet direct, tout d'abord un premier trajet trans-atmosphérique depuis l'AstroPort situé à la surface de la planète de départ jusqu'à un des SpatioPorts orbitaux qui s'effectue en navette trans-atmosphérique ou en vaisseau bouclier. Cette première phase dure environ 15 à 25 minutes selon les planètes et les performances des navettes empruntées.

Une fois arrivé au niveau de la station orbitale (une station d'Accueil) le voyageur passe les douanes de sortie de la planète et rejoint le vaisseau avec lequel il va effectuer le transit intersidéral. Celui-ci commence par un trajet en espace normal afin de s'éloigner suffisamment de la planète pour ne plus trop subir les effets gravitationnels empêchant un saut tachyonique (la courbure de l'espace-temps étant trop prononcée).

Lorsque le vaisseau arrive dans une zone permettant le saut (dite zone d'ajustement), soit à une distance environ égale au rayon de la planète (dans le cas d'une planète tellurique, la moitié du rayon dans le cas d'une planète jovienne), la procédure d'ajustement tachyonique (ou immersion) est engagée. En fonction de la distance du trajet et de la vitesse UltraLuminique du vaisseau, le saut dure de quelques minutes à plusieurs jours.

Une fois le vaisseau arrivé à destination, s'opère le réajustement moléculaire (ou émergence), à nouveau dans une zone suffisamment éloignée de la planète pour ne pas trop en subir l'influence gravitationnelle. S'ensuit une liaison jusqu'à une des stations d'Accueil de la planète, le passage par les douanes d'entrée et enfin la rentrée atmosphérique en vaisseau-bouclier ou au sein d'une navette équipée d'un bouclier provisoire pour rejoindre un des AstroPorts ou un des AtmoPorts de la planète d'arrivée.

L'Attaque Pirate

Peu après que le *Vista-Clipper* vienne d'émerger de son saut tachyonique, des sortes d'éclairs et des espèces de gerbes de flammes semblent parcourir les écrans de protection de l'appareil. Le commandant de bord enjoint aussitôt les passagers à regagner au plus vite leur siège, à le mettre en position haute et à attacher leur ceinture. Un début de panique est perceptible chez pas mal de passagers, de nombreux cris retentissent dans la navette.

Il devient assez rapidement évident que la navette est en train de subir une attaque spatiale alors qu'elle est encore loin de la station orbitale qu'elle doit rejoindre. Le pilote tente alors de faire demi-tour afin d'effectuer un nouveau saut et échapper à ses assaillants. Malgré les capacités Anti-G de leur siège, les passagers ressentent nettement les effets des puissantes accélérations que subit leur vaisseau afin d'échapper aux tirs des vaisseaux pirates et de repartir vers la zone de saut (au point que certaines personnes fragiles s'évanouissent).

Malgré tout, de nombreux tirs semblent toucher la navette (qui n'est pas très maniable et constitue une cible facile pour les chasseurs pirates) et les écrans déflecteurs n'arrivent plus à tout absorber, c'est désormais la coque qui encaisse les dommages (de fortes secousses étant perceptibles). Très vite, l'électricité est coupée, la lumière s'éteint au même titre que l'ensemble des équipements électroniques de la navette, alors que des sortes d'éclairs bleutés semblent parcourir la coque du vaisseau (synonyme d'utilisation d'arme ionique pour ceux qui s'y connaissent). La panique est désormais à son comble parmi les passagers (les cris redoublent d'intensité), certains d'entre eux essayant tant bien que mal de défaire leur ceinture (bien que ça ne soit pas forcément une très bonne idée), toujours verrouillée par un système de sécurité fonctionnant sur batterie.

La trajectoire de la navette semble alors franchement erratique, celle-ci semblant désormais quasiment s'orienter dans la direction opposée à celle vers laquelle elle se dirigeait peu de temps auparavant (là encore, certains personnages tels que le pilote vétérinaire et le scientifique auront la possibilité de reconnaître l'œuvre de rayons tracteurs déviant la navette de sa course). Alors que chaque seconde qui passe semble durer une éternité, les passagers finissent par entendre un bruit sourd émanant de la coque, vraisemblablement synonyme d'arrimage de la navette à un vaisseau pirate.

Au cours de cette scène, les Personnages sont totalement impuissants. Le but est ici de faire monter la tension en recourant à la fois au suspense et en jouant sur l'incapacité des joueurs à intervenir. Ils n'ont d'autre alternative que de subir les événements en espérant que la situation va s'améliorer ou en attendant de pouvoir agir.

Abordage & Capture

Il est désormais clair, eu égard aux différents bruits audibles depuis la cabine des passagers, que des pirates (cela ne semble plus faire aucun doute dans la tête des différents voyageurs) sont en train d'aborder la navette. Peu après, les premiers assaillants, équipés d'armures sombres arborant divers emblèmes comportant des têtes de mort, peuvent être vaguement entraperçus au loin, près de la cabine de pilotage.

Afin d'éviter que l'assaut pirate ne tourne au carnage, l'équipage, qui n'est de toute manière pas en mesure de faire quoi que ce soit, se rend rapidement et désactive les quelques androïdes de sécurité présents à bord de la navette.

Au même titre que le reste des passagers de la navette, les personnages se sont séparés de la quasi-totalité de leur équipement (désormais situé dans la soute) et notamment de leurs armes (pour ceux qui en possédaient) peu avant l'embarquement. Inutile d'espérer pouvoir les utiliser au cours de cette scène.

Équipés de masques à gaz, les pirates ne font pas dans la dentelle et font rapidement usage de grenades à gaz de type paralysante et soporifique afin d'éviter tout problème avec d'éventuels passagers récalcitrants. Terrassés par les différents gaz répandus dans la cabine, les personnages des joueurs se font capturer par les pirates au même titre que l'ensemble des passagers de la navette.

Même si leurs tentatives sont vouées à l'échec étant donné l'organisation dont font preuve les pirates, il est important de laisser la possibilité aux joueurs (dont les personnages ne disposent pas de leur équipement) de tenter quelque chose (ruse, tentative de révolte...) s'ils le souhaitent. Il se pourrait même que cela puisse surprendre les pirates temporairement (laissant alors entrevoir un infime espoir de s'en sortir). Mais encore une fois, ils vont subir les événements ce qui devrait avoir pour effet de d'augmenter encore leur frustration vis-à-vis de leur situation. En contrepartie, cela devrait avoir pour effet de les motiver davantage à prendre leur revanche sur ces maudits pirates.

Univers – Les Pirates

Fléau récurrent, répandu un peu partout dans les divers systèmes des deux galaxies, les Pirates sont également présents dans le secteur dans lequel se trouvent les PJ. Derrière ce terme générique se cachent des réalités très disparates allant des petits voyous désorganisés ne s'attaquant qu'à de petites proies esseulées à bord de leurs vieux coucous hors d'âge, aux puissantes organisations capables de mobiliser des dizaines de vaisseaux pour mener une attaque de grande envergure sur d'imposants convois de cargos même lorsqu'ils sont escortés par plusieurs escadrilles de chasseurs.

On y trouve aussi bien des escrocs sans foi ni loi que d'authentiques clans à la hiérarchie très structurée, dont les membres pétris de convictions respectent des codes de l'honneur très stricts. Il n'est d'ailleurs pas rare que certains d'entre eux soient d'authentiques idéalistes qui s'allient parfois à des groupuscules anarchistes mais qui peuvent également être amenés à les combattre suite à des divergences de vues.

S'il arrive qu'un certain nombre d'entre eux apprécient de se donner un look particulier, afin de bien marquer leur appartenance à la Piraterie, la plupart des pirates n'arborescent aucun signe distinctif et certaines communautés pirates en sont même arrivées à proscrire tout folklore afin de passer plus facilement inaperçues lorsque certains de leurs membres sont amenés à côtoyer les « enchaînés », terme qui désigne tous ceux qui ne sont pas libres comme eux car inféodés à leurs sociétés liberticides. Lorsqu'ils effectuent un abordage, les pirates se dotent généralement de leur meilleur équipement afin de mettre toutes les chances de leur côté. Intrépides mais pas suicidaires, ils revêtent généralement des armures noires intégrales arborant bien souvent un crâne sur le torse, leur offrant une protection appréciable et leur permettant de rester anonymes.

sorte de grotte d'une quinzaine de mètres carrés faisant trois bons mètres sous plafond dont l'une des extrémités, ouverte sur l'extérieur, est pourvue de solides barreaux et d'une lourde grille empêchant toute excursion en dehors de la cellule. Une caméra rotative (possiblement équipée d'un micro) est présente de l'autre côté des grilles afin de permettre aux pirates de surveiller les moindres faits et gestes de leurs prisonniers. La cellule est faiblement éclairée par une unique lampe fixée au plafond.

Par ailleurs, une espèce d'alcôve très sommaire équipée d'un petit robinet est aménagée dans un coin de la grotte afin de permettre aux prisonniers de satisfaire à leurs besoins naturels. En revanche, rien n'est véritablement prévu pour permettre aux prisonniers de faire leur toilette. Ceux-ci doivent se contenter du robinet de l'alcôve. Au sol, quelques paillasses défraîchies peuvent faire office de lits (il n'y en a cependant pas assez pour tout le monde). Les détenus sont libres de toute entrave : pas de chaînes aux pieds ou de menottes aux poignets.

L'air est pleinement respirable. La température ambiante est, étonnamment, relativement clémente et l'atmosphère est très sèche (la grotte n'est absolument pas humide). Quant à la pesanteur, elle semble très « standard ». Le tout laisse facilement à penser que cette cellule se situe sur une planète naturellement habitable.

Inutile de préciser que les Personnages n'ont plus aucun de leur équipement sur eux et encore moins d'argent. Il ne leur reste que leurs vêtements (si des effets personnels avaient été dissimulés à l'intérieur de leurs vêtements, ils n'y sont plus non plus).

Les personnages ont désormais tout le temps de faire connaissance et d'entamer diverses discussions et pourquoi pas essayer d'échafauder d'éventuels plans pour tenter une évasion. De manière discrète bien évidemment...

C'est l'occasion pour les joueurs de présenter leurs personnages, de les décrire aux autres joueurs (au moins d'un point de vue physique) et de commencer à échanger d'éventuelles informations glanées lors du transit à bord du Vista-Clipper.

Idéalement la cellule des personnages ne devrait contenir aucune autre personne même s'il est toujours possible d'inclure un ou deux PNJ, des gens a priori normaux (et par là même désarmés au vu de la situation) mais qui peuvent également chercher à cacher quelque secret peu avouable...

Acte 2 – Naissance d'une Équipe

Emprisonnés !

Alors qu'ils sont toujours inconscients, l'ensemble des passagers du Vista-Clipper sont emmenés sur RustherLore, l'astéroïde servant de quartier général aux pirates (cf. infra **Décors**). Ceux-ci sont alors placés dans des cellules qui se trouvent être des sortes de grottes naturelles mais qui sont, pour certaines, creusées à même la pierre (à la manière de ce qui existe dans le cas des cités troglodytiques sur certaines planètes).

Au bout d'un certain temps, les Personnages des joueurs finissent par se réveiller dans leur cellule, encore un peu groggy (éventuellement avec un sévère mal de crâne). Désormais tous réunis, ils ont tout le loisir d'examiner les lieux. Ils se trouvent dans une

Un Plan ?

De temps en temps, les Personnages ont l'occasion de voir passer un pirate des plus laconiques leur servant leur repas : principalement des NourriCubes énergétiques et de temps à autres des sortent de potages servis froids dans des récipients en carton. Les pirates en question sont dotés d'armures noires intégrales et d'armes paralysantes de type PRP

TWIN GALAXIES

(cela peut être l'occasion d'expliquer succinctement le fonctionnement de ce type d'arme).

Si les repas ne sont pas des plus caloriques et encore moins ragoutants, ils couvrent cependant globalement les apports nutritionnels quotidiens car les pirates tiennent à ce que leurs prisonniers restent en bonne santé. D'une manière générale les personnages sont plutôt bien traités ou en tout cas pas maltraités même si les conditions de détention sont des plus spartiates.

Si les prisonniers ont tendance à perdre la notion du temps, ils finissent par se rendre compte qu'au fil des heures et des jours, les maigres repas qu'on leur sert se font de plus en plus rares, les pirates étant d'une manière générale de moins en moins présents. Bien évidemment, ce sera l'occasion de commencer à échafauder divers plans d'évasion pour éviter de continuer à croupir dans cette cellule et éventuellement d'y mourir de faim ou de soif. C'est ainsi qu'ils peuvent commencer à mettre au point toutes sortes de subterfuges ou de stratagèmes pour tenter de s'en sortir.

Il pourra par exemple être question de faire diversion ou d'envisager différentes astuces pour attirer des gardes, si possible à l'intérieur de la cellule (alors que ceux-ci se gardent bien d'y entrer en temps normal). Cependant les pirates sont extrêmement prudents et n'entrent qu'en cas de force majeure (typiquement si un personnage semble avoir de graves problèmes de santé). Dans ce dernier cas, ils viennent alors en force, à trois ou quatre minimum, en armure, équipés de leurs paralysants et n'hésitent pas à en faire usage, éventuellement de manière préventive afin de calmer les ardeurs de ceux qui tenteraient de s'échapper ou qui auraient l'audace de s'attaquer à eux.

Si le but principal ici est surtout de laisser tenter diverses choses aux PJ avant de passer à la suite, il est envisageable de faire durer cette scène plusieurs longues journées afin de les faire mariner et aussi de les obliger à partager la nourriture qui se raréfie et éventuellement l'eau qui n'est plus aussi disponible qu'auparavant. Il ne s'agit absolument pas d'une volonté délibérée de la part des pirates de torturer leurs prisonniers mais le résultat de l'attaque en cours de la coalition armée sur l'astéroïde. Beaucoup moins disponibles et commençant eux-mêmes à manquer de vivres, les pirates en viennent à rationner les détenus voire à les abandonner à leur sort.

Premiers Séismes

Alors qu'aucune solution ne se dessine et que tout espoir d'évasion semble perdu (et éventuellement que la faim les tiraille), les Personnages et tout leur environnement, sont soudainement violemment secoués et la lampe de leur cellule se met à clignoter. Tout tremble autour d'eux, le sol semble vouloir se dérober sous leurs pieds, de petites pierres commencent à leur tomber dessus (sans incidence pour le moment) et d'inquiétants bruits d'éboulements se font entendre aux alentours. Alors que le

phénomène dure depuis plus de trente secondes désormais, le doute n'est plus permis, il s'agit d'un puissant tremblement de terre ! Et celui-ci ne va pas en faiblissant, il est même de plus en plus intense. Pris au piège de leur cellule, les Personnages risquent de franchement paniquer alors que la lampe s'est éteinte et que des rochers de plus en plus gros commencent à se détacher du plafond de leur cellule et s'abattent lourdement sur le sol. Ce dernier commence d'ailleurs à se soulever par endroits.

Heureusement pour eux, face à la l'ampleur du phénomène les barreaux de leur cellule ne tiennent pas le coup : les grilles commencent à se tordre puis à littéralement se déchirer avant de rompre dans un bruit atroce synonyme de délivrance. Pendant ce temps, les plus gros blocs menacent de se détacher du plafond de leur cellule.

Il n'y a désormais plus une seconde à perdre : il faut quitter les lieux au plus vite. Il suffit de se faufiler à travers les barreaux éventrés de la cellule, ce qui ne pose pas de problèmes majeurs aux personnages mais nécessite de définir un ordre de passage car seules deux personnes peuvent passer de front.

A l'extérieur les éboulements redoublent d'intensité, plus particulièrement sur la droite de la cellule où des pans entiers de rochers et de structures métalliques précédemment destinées à les soutenir sont en train de céder. La grotte dans laquelle se trouvait les PJ quelques poignées de secondes auparavant finit d'ailleurs par s'écrouler.

Dehors la scène est apocalyptique, la caverne de bonne taille dans laquelle se trouvent les PJ est tout simplement en train de s'effondrer et une seule issue semble se présenter : une sorte de boyau faiblement éclairé, taillé dans la pierre et situé sur la gauche de leur ancienne cellule, donnant vraisemblablement sur une autre caverne (et par laquelle semblait venir leurs geôliers). Si les Personnages cherchent des yeux d'autres cellules identiques à la leur, ils n'en voient pas dans le chaos environnant : peut-être n'y en avait-il pas ou peut-être ont-elles déjà subi le même sort que la leur. Pas de trace des gardes non plus : ils ont vraisemblablement dû fuir le séisme.

Quelques dommages superficiels sont à déplorer pour les Personnages, principalement pour ceux qui ont été les plus lents à réagir ou qui ont choisi d'en laisser passer d'autres en priorité. Rien de bien méchant cependant : quelques Points de Vie perdus (entre 1 et 3 en fonction de la situation ou un jet d'1D de Dommages pour rendre compte du côté chaotique de leur environnement).

Cette fois, les personnages reprennent la main mais le contexte de leur évasion n'est pas celui espéré. Le but est de leur faire ressentir le danger sans pour autant risquer de les blesser gravement et encore moins de les tuer en tout début de scénario. Il est cependant possible qu'un ou plusieurs des autres PNJ présents dans la cellule des PJ ne s'en sortent pas afin de faire prendre une tournure tragique aux évènements. En effet, ceux-ci, tétanisés par la situation ou cédant à la panique et agissant de manière totalement erratique

TWIN GALAXIES

resteront cloîtrés au fond de la cellule ou tenteront des choses insensées. Mais il est également possible que les Personnages parviennent à les sauver quitte à y laisser quelques Points de Vie supplémentaires.

L'Évasion

Alors qu'ils finissent par atteindre le passage entre les deux cavernes, les Personnages ne sont pas tirés d'affaire, loin de là. Ils se rendent rapidement compte que le boyau en question ne peut en aucun cas leur servir d'abri durable. Ils n'ont dès lors d'autre choix que de continuer à sprinter à travers la deuxième caverne située de l'autre côté du passage.

Si celle-ci semble moins touchée que celle qu'ils viennent de quitter (l'éclairage fonctionne encore normalement), cela semble n'être qu'une question de temps désormais puisque les éboulements redoublent d'intensité. Au passage, ils peuvent constater que cette caverne est dotée d'une bonne douzaine de cellules vides identiques à celle qu'ils viennent de quitter : étaient-elles inoccupées ou ont-elles été évacuées ? Ils n'auront pas le temps de se poser très longtemps la question puisqu'ils doivent faire face à de nombreuses chutes de rochers et de morceaux de structures métalliques tombant de la partie supérieure de la caverne.

Afin d'éviter de se retrouver écrasé par les plus gros rochers, il va désormais falloir réussir, selon le cas, des jets de Rapidité (sprint) ou d'Agilité (esquive) et éventuellement d'Endurance afin de savoir s'ils tiennent la distance (la caverne étant relativement vaste). La difficulté de base (10) devrait faire l'affaire, à moins qu'un personnage ne tente, pour une raison ou pour une autre, quelque chose de plus difficile, auquel cas la difficulté pourrait être majorée d'un à cinq points. En cas d'échec, en fonction de la situation, un personnage peut trébucher sur un rocher, glisser sur des débris ou encore recevoir une lourde pierre ou un morceau de ferraille sur le dos ou la tête. Dans tous les cas, en fonction de la gravité des dégâts subis, une perte de Points de Vie allant de 1 à 5 unités est à envisager voire plus en cas d'échec retentissant. Un jet de Dommages allant de 1D à 2D pourrait alors être nécessaire.

Dans leur dos, l'étroit passage qu'ils viennent de quitter est désormais enseveli sous les éboulis et la caverne dans laquelle ils se trouvent est en train de subir le même sort que la précédente et est peu à peu plongée dans l'obscurité. Ils n'ont donc d'autre choix que de se diriger à toute allure vers ce qui semble être l'issue de la caverne, un large passage situé sous une sorte de large arche métallique au travers duquel un véhicule de bonne taille pourrait passer.

C'est dans cette scène qu'a lieu le premier véritable contact avec la Résolution des Actions : lorsque les personnages entreprennent quelque chose d'incertain (qui n'est ni immanquable, ni impossible) il est alors nécessaire d'effectuer un jet de dés, en l'occurrence un jet de Compétence. En cas de réussite, les

personnages parviennent à éviter les problèmes. En cas d'échec, en revanche, c'est la sanction, en l'occurrence sous la forme de Dommages fixes ou variables (jet de Dommages). Afin de s'en sortir, les personnages vont devoir donner tout ce qu'ils ont : en cas de jet raté pour le test d'Endurance, alors le personnage subit un malus de -1D sur ses jets tant qu'il ne se sera pas reposé un minimum. De même, un personnage qui serait déjà sérieusement blessé, c'est-à-dire dont le Total Actuel de PV serait descendu en dessous de sa Valeur Critique subit un malus de -1D (et sa capacité de déplacement est amoindrie). Les modificateurs s'additionnant, un personnage blessé et fatigué reçoit un malus de -2D.

Première Mêlée

Poursuivant leur folle fuite en avant, les Personnages aboutissent dans une nouvelle galerie bien plus imposante que les deux précédentes, bien éclairée et présentant un relief plus marqué avec d'importants dénivelés. Alors qu'une sorte d'accalmie semble s'instaurer même si de légères secousses sont toujours perceptibles, les Personnages vont avoir l'opportunité d'examiner les lieux. La caverne est assez vide à l'exception de diverses grottes creusées à même la pierre ressemblant à des cellules mais dépourvues de grilles.

Si les PJ s'inquiètent de savoir s'ils sont bien les seuls dans les lieux, ils auront rapidement la confirmation qu'il n'y a pas de gardes dans les parages. À vrai dire, toutes les issues y compris les deux principales arches (dont celle par laquelle ils sont arrivés) permettant de faire passer des véhicules sont bloquées par des éboulements ou se sont écroulées. En fait, après un examen minutieux des différentes issues, les Personnages se rendent compte qu'il est envisageable de se frayer un chemin en rampant au sein d'un des boyaux. Il semble en effet possible de dégager l'un des passages partiellement bouché mais cela nécessite notamment de déplacer un rocher de bonne taille et par conséquent bien massif qui bloque un étroit passage en partie effondré. C'est l'occasion d'effectuer un jet de Force en groupe (les jets de chacun des personnages s'additionnent s'ils s'y prennent bien) avec une difficulté comprise entre 25 et 40 (à doser en fonction du nombre total de personnages).

Une fois le rocher dégagé, un par un, les personnages doivent se faufiler et ramper au travers de l'étroit et long passage qui subsiste alors que des secousses sont encore perceptibles. Cela ne pose cependant pas de problème particulier bien que ce soit assez éreintant. Arrivés de l'autre côté, au sein d'une nouvelle caverne assez vaste, ils ont la possibilité de se reposer suite aux efforts consentis mais pas trop longtemps car un jet de Perception facile (5) des premiers arrivants leur permet de remarquer la présence de deux gardes pirates visiblement en train d'effectuer une patrouille.

Les PJ peuvent rester à couvert (derrière d'imposants rochers ceinturant l'accès du passage qu'ils viennent d'emprunter), en silence et continuer à observer

tranquillement les deux sentinelles qui ne se préoccupent pas d'eux pour le moment. Les gardes, apparemment amochés, leurs armures portant les stigmates visibles des récents séismes sont, semble-t-il, en train d'examiner ou de chercher quelque chose (ou quelqu'un). L'un d'entre eux n'a a priori plus d'arme et l'autre possède toujours un paralysant léger. Celui qui n'est plus armé semble s'évertuer à utiliser un communicateur puis, de rage, le jette à terre en levant les bras en signe d'impuissance.

Un examen plus approfondi de la scène permet de se rendre compte qu'ils sont en train de constater les dégâts dus aux séismes : tout un tas d'affaires et de bagages sont répandus par terre, probablement en provenance d'un conteneur éventré suite à la chute de rochers de plusieurs tonnes.

Pour les PJ, il est grand temps de mettre au point un plan : attendre que les pirates aient fini leur inspection et s'en aillent pour aller récupérer quelque chose parmi les bagages (en espérant qu'ils ne poursuivent pas leur ronde, voire n'appellent des renforts) ou passer à l'action en tentant de les prendre par surprise en utilisant des pierres comme projectiles ou comme armes improvisées ou encore en faisant diversion...

Une fois leur plan défini et l'assaut lancé, un jet de Rapidité va permettre de définir l'ordre d'action de l'ensemble des protagonistes. Selon le cas, des jets de Perception (discrétion des assaillants, vigilance des gardes), d'Agilité (esquive, déplacement complexe), de Corps à Corps (combat à mains nues, utilisation d'arme improvisée, désarmement d'un adversaire), de Dextérité (lancer de pierre)... seront nécessaires.

S'ils ne parviennent pas à s'enfuir, les pirates peuvent être capturés et ligotés (et bâillonnés) avec les moyens du bord. Ils n'ont pas grand-chose sur eux à l'exception de leurs armures (plus très fringantes et peut-être encore moins après la rixe), d'un PRP, d'une lampe-torche et quelques crédits. Ils ne disposent d'aucun moyen de télécommunication encore valide.

*Cette première scène de combat est d'ores et déjà critique : sans équipement, éventuellement déjà blessés, les PJ vont devoir bien préparer leur assaut s'ils veulent en sortir vainqueur. Il n'est cependant pas nécessaire d'éliminer leurs adversaires mais plus sûrement de les neutraliser ou de les faire fuir (les gardes sont déjà amochés et quasiment désarmés). En se rapprochant de la zone des bagages, il est également possible que l'un des PJ reconnaisse sa valise (cf. infra **Récupération des Bagages**) et ait la possibilité d'en récupérer le contenu ce qui devrait lui faciliter la tâche (une durée de un à deux Tours de Combat est à prévoir).*

*En cas de duel entre un PJ et un garde, il peut être intéressant d'utiliser le système d'annonce tactique (SAT) afin de pimenter un peu plus l'affrontement (cf. encadré **Système – Le SAT**).*

Si les Personnages choisissent l'attente, il y a fort à parier que les gardes finiront par arriver vers eux. Pire, ils peuvent avoir eu le temps de fouiller les bagages et avoir récupéré des armes (létales) et des appareils de

communication... À moins que les PJ ne se décident finalement à intervenir avant qu'il ne soit trop tard.

Système – Le SAT

Afin de profiter pleinement des possibilités tactiques offertes par les corps à corps, notamment lors des duels, il est possible d'utiliser le système d'annonce tactique (SAT). Chacun des adversaires utilise un dé pour effectuer son choix tactique parmi six possibilités :

- 1 - A : Attaque (Attaque simple)
- 2 - B : Blocage (Parade)
- 3 - C : Contre (Posture de contre)
- 4 - D : Désengagement (Esquive de désengagement)
- 5 - E : Esquive (Esquive normale ou Esquive Totale)
- 6 - F : Feinte

Les choix s'effectuent secrètement en choisissant une des faces du dé (3 pour la Posture de contre par exemple) caché derrière la paume de la main et doivent être révélés simultanément.

Acte 3 – Accalmie Passagère

Récupération des Bagages

Sans que les PJ s'en soient rendu compte, occupés qu'ils étaient à neutraliser ou à mettre en déroute les deux gardes, les secousses sismiques se sont totalement arrêtées. La menace étant (au moins provisoirement) écartée, ils peuvent se consacrer à la récupération de leurs effets personnels puisque parmi les nombreux bagages épars (vraisemblablement récupérés par les pirates lors de l'arraisonnement du *Vista-Clipper* et possiblement d'autres navettes du même type) se trouvent les leurs. Classiquement, l'ouverture des bagages s'effectue grâce à la reconnaissance des empreintes digitales ou éventuellement par le biais d'un code. Néanmoins, un certain nombre de bagages sont éventrés, donnant librement accès aux affaires s'y trouvant.

Il est d'ailleurs possible que les PJ ne récupèrent pas intégralement toutes leurs affaires intactes suite au tremblement de terre. Un jet de Chance (difficulté 10) peut s'avérer nécessaire pour déterminer si c'est le cas ou non (en cas d'échec une ou deux affaires peuvent être hors d'usage). Quoi qu'il en soit, les personnages ne récupèrent pas leurs Identés ni l'argent qu'ils avaient sur eux (qui sont apparemment entreposés ailleurs).

Il est bien évidemment possible d'utiliser la manière forte pour ouvrir les bagages verrouillés mais au risque d'endommager leur contenu. Dans la très grande majorité des cas, les bagages ne contiennent rien de bien utile au regard de la situation dans laquelle se trouve les personnages : des vêtements, des affaires de toilettes, divers objets sans utilité... D'autres

conteneurs sont également présents dans la caverne mais sont soit vides, soit verrouillés.

Il ne sera vraisemblablement pas possible de tout emporter cependant. Les PJ seront contraints de faire des choix en fonction des capacités d'emport de chacun d'entre eux (cf. encadré **Système – Capacité d'Emport**). Il va également falloir éviter de s'encombrer de valises ou de malles destinées à emporter un maximum de choses : l'efficacité devrait être privilégiée avec l'utilisation de sacs à dos.

Étant donné que les Personnages ont désormais récupéré l'intégralité de leur équipement, il est possible de prendre le temps de soigner les blessés en utilisant le ou les MédiKits dont le groupe dispose. Si aucun des PJ ne possède de MédiKit ou de TraumaKit dans ses affaires, alors une rapide fouille de l'amas de bagages permet de récupérer un MédiK quasiment intact (3 utilisations pouvant redonner jusqu'à 10 PV) voire un TraumaK également. Dans le même ordre d'idée, la fouille permet de récupérer une ou deux lampes-torches si le groupe n'en possède pas.

Le but est ici de laisser souffler un peu les personnages (et les joueurs par la même occasion) après toutes les péripéties déjà vécues. Ils ont ainsi tout le loisir de se préparer pour la suite, de soigner les blessés et de choisir avec soin les objets dont ils vont se munir pour réussir à s'échapper de ce qui semble être la base souterraine des pirates.

Si les PJ s'éternisent de trop et s'entêtent à éventrer tout un tas de bagages pour essayer de récupérer un maximum d'équipements, il n'est pas exclu qu'une escouade de gardes bien équipés débarque à l'improviste.

Système – Capacité d'Emport

La Capacité d'Emport effective d'un personnage dépend des moyens à sa disposition pour transporter son équipement (sac à dos, container dorsal, poches...). Un sac à dos standard permet de transporter 5 Objets (2 Éléments et demi), un sac ventral 4 Objets, un sac à dos supérieur 8 Objets...

On considère qu'un personnage dispose en outre de deux grandes poches pouvant contenir chacune un ½ Objet (ainsi qu'un certain nombre de poches plus petites pouvant contenir des objets de taille réduite).

La Capacité d'Emport nominale dépend de la compétence FORCE (FO) d'un personnage. Cette capacité tient compte du fait que le personnage peut accomplir de longues marches sans fatiguer ou courir à une vitesse équivalente si sa capacité est à son maximum. Pour un personnage de Niveau 1 en Force cette capacité est de 6 kg et pour chaque niveau supplémentaire la capacité augmente d'1 kg. Elle est donc par exemple de 10 kg pour un personnage de Niveau 5 en FORCE (soit un code de 5D ou un code équivalent : 3D+7, 4D+3). Il est possible de dépasser cette Capacité nominale (surcharge), mais cela s'accompagne de malus pour le personnage : malus de Rapidité, de déplacements et de fatigue.

Le Blessé

Les Personnages finissent par se remettre en route et partent par la seule issue disponible (les autres étant obstruées), donnant sur une longue galerie de section circulaire (environ quatre mètres de diamètre), légèrement incurvée sur la droite et descendant en pente douce. Après avoir marché pendant près d'une demi-heure le long de cette galerie sans avoir rencontré qui que ce soit, les PJ arrivent sur une zone plus large, en partie effondrée, où une autre galerie rejoint la leur sous la forme d'un croisement en Y.

Les Personnages discernent très rapidement des sortes de gémissements provenant d'un amas de roches qui ont dû se détacher du plafond. Quelqu'un semble prisonnier des éboulis. En s'y mettant tous, les personnages devraient aisément réussir à dégager un humain d'une trentaine d'années, au bout de cinq minutes d'efforts. Celui semble sérieusement blessé : l'utilisation d'un TraumaKit ou d'un MédiKit avec une technique spécifique (comme peut le faire la secouriste apprentie) est très fortement recommandée afin de lui apporter les premiers soins.

Le blessé dit s'appeler Reznir (cf. infra **Personnages**) et explique qu'il est bloqué là-dessous depuis près de trois-quarts d'heure. Ne sachant à qui il a affaire (surtout si un ou plusieurs PJ revêtent des armures de pirates), Reznir se montre prudent et se fait passer pour un prisonnier en transit d'une cellule à une autre et dont les geôliers l'ont abandonné à son sort alors que le tremblement de terre redoublait d'intensité. Les personnages pourront cependant remarquer qu'il ne porte pas de menottes (« les pirates n'ont pas jugé que c'était nécessaire ») et qu'il possède une sorte de besace de couleur marron (« je l'ai récupérée au moment où ils se sont enfuis, elle contient un peu de nourriture, je peux vous en faire profiter »).

Si les personnages cherchent à en apprendre plus sur les lieux et ceux qui les ont capturés, Reznir consent à quelques révélations très génériques concernant les Pirates de RustherLore, leur réputation de brutes sanguinaires et sur leur business lucratif concernant les prisonniers et les demandes de rançons, mais il ne leur dit pas encore tout sur l'astéroïde...

Afin de se remettre en marche, il va falloir prendre en compte la mobilité réduite du convalescent : pas encore totalement remis malgré les soins prodigués, Reznir ne peut que marcher lentement et doit prendre appui sur une personne pour avancer (pendant la durée de la période de convalescence) mais il ne lâche sous aucun prétexte sa précieuse besace (« c'est bon, je peux la transporter »).

C'est l'occasion de faire connaissance avec le principal PNJ du scénario. Reznir est des plus méfiants car il se demande s'il n'aurait pas affaire à des déserteurs plutôt qu'à d'authentiques prisonniers (les PJ sont lourdement armés pour d'ex-détenus). Même s'il leur est reconnaissant de l'avoir sauvé d'une situation critique,

il préfère ne pas leur en dire trop pour le moment, en attendant de disposer de plus d'éléments à leur sujet.

De leur côté, les Personnages peuvent douter du fait que Reznir soit bien un prisonnier (à raison) étant donné les bizarreries et les incohérences qui parsèment son récit. De fortes suspicions des PJ à son égard peuvent cependant avoir pour effet de conforter Reznir dans son idée qu'il pourrait s'agir de déserteurs tentant de sauver leur peau suite à l'attaque de l'astéroïde.

Enfin, dans le cas peu probable où les PJ choisissent de ne pas porter secours à Reznir, la suite du scénario peut être jouée sans pratiquement aucune modification : ils se privent simplement de l'aide précieuse que l'agent infiltré aurait pu leur apporter et des rations de survie dont il dispose (des plus utiles si les PJ n'ont pas mangé à leur faim depuis longtemps).

L'Embuscade

Reznir, qui connaît assez bien les environs, fait mine de se souvenir qu'il serait plus intéressant d'emprunter la galerie quasiment parallèle à celle par laquelle les PJ sont venus et qui semble s'enfoncer un peu plus dans les profondeurs de la base. Et en effet, peu de temps après, les Personnages débouchent sur ce qui devait être un ancien poste de garde des pirates, en grande partie démolé par les éboulements. Il est cependant possible de fouiller l'armurerie et d'y trouver quelques paralysants et un Blaster, de quoi équiper ceux qui étaient dépourvus d'arme.

Toujours sur les conseils de Reznir, les PJ continuent leur périple en espérant atteindre la sortie des grottes. Mais au sein de ce qui apparaît très vite comme un dédale de couloirs et de galeries, les PJ sont rapidement perdus, d'autant plus qu'ils n'ont aucune carte des lieux et ont l'impression de tourner en rond. Reznir non plus n'a pas de carte (son ComTerm a été broyé lorsqu'ils s'est retrouvé enseveli) et fait tout de mémoire alors que la physionomie des lieux a parfois beaucoup changé. Le groupe progresse désormais le long d'une sorte de défilé rocheux assez étroit.

Un certain nombre de pirates (au nombre de quatre à cinq) pris au dépourvu lors des « séismes » se sont réfugiés dans le coin et, ayant entendu le groupe des PJ errer dans les galeries (ou parce qu'ils ont été prévenus par leurs confrères), se sont décidés à leur tendre une embuscade au sein de ce lieu propice.

Un test de Vigilance (Perception) est nécessaire de la part des PJ pour déterminer s'ils repèrent la présence de pirates. Mais plutôt que de leur demander de lancer les dés, il est avantageux de se servir de la *Fiche de Supervision* (soit en faisant les jets derrière l'écran, soit en estimant un score moyen d'après les codes-dés pour ne pas éveiller les soupçons des joueurs). La difficulté est élevée (20 à 25) car les pirates sont bien cachés, ne font aucun bruit et que les PJ ne sont pas forcément très vigilants (un jet en opposition avec bonus/malus est également possible). En cas de réussite, cela permet aux personnages vigilants de repérer la présence de tireurs embusqués et d'éviter la

première salve de tir en se mettant à l'abri. S'ils ont la présence d'esprit de prévenir discrètement les autres cela devrait permettre à l'ensemble du groupe, s'ils sont suffisamment prompts à réagir (des jets de Rapidité peuvent s'avérer nécessaires), d'esquiver les premiers tirs. S'ils crient à tout le monde de se mettre à couvert, des jets de Rapidité sont alors nécessaires car les pirates, également informés qu'ils ont été repérés, se mettent à tirer immédiatement.

La stratégie des pirates est simple : cachés sur les deux promontoires rocheux encadrant le défilé, ils ont prévu de canarder les ex-détenus avec des armes létales et paralysantes. Ils tentent également d'empêcher les Personnages de s'enfuir en faisant tomber deux imposants rochers devant et derrière le groupe des PJ.

Les angles de tirs leur permettant d'atteindre leurs adversaires sont très restreints pour les PJ : à eux de trouver une solution pour réussir à déloger leurs adversaires ou à trouver de meilleures fenêtres de tirs. La fuite, si elle est rendue plus compliquée, reste envisageable.

Il est également possible de grimper à certains endroits le long des parois rocheuses (pour tenter d'en découdre au contact) mais en s'exposant aux tirs des pirates situés sur l'autre promontoire. Paradoxalement, l'escalade est facilitée au niveau des deux gros rochers destinés à bloquer les PJ.

S'ils sont mis en difficulté voire en danger, il est probable que les pirates prennent la fuite. Mais il est également possible que certains d'entre eux, fanatiques, drogués ou désespérés, se battent jusqu'au bout.

Si au moins un pirate est capturé ou abattu, il est alors possible de récupérer un ComTerm avec des plans assez grossiers mais, semble-t-il, à jour de la base des pirates ou en tout cas d'une partie de la base (qui semble assez vaste à en juger d'après la physionomie des plans en question). Les personnages n'auront cependant pas le temps de les étudier attentivement (cf. infra **Nouveaux Séismes**).

Les Personnages, qu'ils soient accompagnés ou non de Reznir, peuvent bien évidemment choisir de prendre l'autre galerie. Ils ne trouvent pas l'armurerie mais finissent tout de même par tomber dans l'embuscade pirate.

Tout au long de cette scène, l'agent infiltré se remet peu à peu de ses blessures et n'a progressivement plus besoin d'être soutenu puis retrouve peu à peu toute sa mobilité. Il peut même s'avérer pleinement opérationnel lors de l'embuscade si les PJ lui ont fait confiance au point de lui prêter une arme (sinon il peut utiliser une de ses lames protoniques).

Suite à l'affrontement, Reznir est définitivement convaincu que les PJ ne sont pas des pirates et qu'il peut se confier à eux. Mais il n'en aura pas tout de suite la possibilité.

Au cas où l'affrontement tournerait mal pour les PJ, il est toujours possible d'anticiper le passage à la scène suivante ce qui a pour effet de définitivement changer la donne (les promontoires peuvent s'effondrer, les

pirates peuvent être assommés ou tués par les chutes de pierres).

Acte 4 – Répliques ?

Nouveaux Séismes

Peu de temps après l'affrontement avec les pirates voire pendant celui-ci, quelques légères secousses se font ressentir. Au départ ténues, elles s'amplifient rapidement : la terre recommence à trembler ! Et ces nouvelles secousses sismiques sont puissantes et durables. En fait, elles sont encore plus violentes que la première fois, à tel point qu'on pourrait croire entendre des explosions. Les PJ attentifs pourront même entendre Reznir maugréer quelques jurons au sein desquels se détache le terme bombardements.

La petite caverne dans laquelle se trouve les PJ est en train de s'écrouler ne leur laissant d'autre alternative que de fuir à nouveau afin de tenter d'échapper à une mort certaine. Leur folle course les mène à un passage difficile à négocier alors que la terre bouge comme jamais, que les éboulements se multiplient et que tout s'effondre dans leur dos.

Arrivés devant une longue crevasse en train de s'élargir, ils n'ont d'autre choix que de sauter par-dessus le gouffre qui est en train de se former (il n'est pas possible de contourner la crevasse). La largeur de la crevasse n'est pas uniforme et des sortes d'avancées permettant de raccourcir (parfois nettement) la distance du saut sont présentes à divers endroits. Elles ont cependant la fâcheuse tendance à s'effondrer à l'impromptu. De la même manière, le sol bouge tellement des deux côtés que son niveau est alternativement plus élevé d'un côté que de l'autre. Tout cela nécessite de prendre le temps de calculer son coup pour prendre son élan puis sauter au meilleur endroit et au meilleur moment. Mais il est crucial d'agir vite car chaque seconde qui passe voit la faille s'élargir davantage rendant toute tentative de saut de plus en plus incertaine (la difficulté croît en permanence). Sans compter les éboulements toujours plus violents qui se produisent désormais à quelques mètres derrière eux.

Si un personnage se loupe de peu au cours de son saut, il aura tout de même la possibilité de se raccrocher au rebord, en espérant que celui tienne suffisamment longtemps pour qu'il puisse se rétablir ou que quelqu'un lui vienne en aide. Si un PJ venait à mourir, son joueur pourrait éventuellement récupérer Reznir comme personnage.

C'est en tout cas une occasion rêvée pour encourager les joueurs à utiliser leurs Points de Style (cf. encadré **Système – Faites le avec Style !**) en respectant au maximum les quatre critères afin de pouvoir disposer de 2D supplémentaires. De quoi se donner plus de chances de s'en sortir tout en conservant la possibilité de les réutiliser ultérieurement.

Il est important ici de ne pas présenter l'obstacle comme un simple saut avec un jet à réussir : il est

primordial de bien faire comprendre aux joueurs que ce sont leurs choix qui vont être déterminants, qui vont leur permettre de mettre toutes les chances de leur côté ou au contraire risquent de les faire échouer.

Etant donné le niveau de risque qu'elle présente, cette scène constitue un climax médian justifiant la possibilité d'utiliser les Points de Style voire les Points de SurCompétences même s'il peut être judicieux de garder ces derniers pour des occasions encore plus extrêmes (climax final, situation désespérée...).

Il est possible qu'un ou plusieurs codétenus qui ont réussi à suivre les PJ jusqu'ici meurent ou soient gravement blessés au cours de cette scène. Tenter de les sauver ou d'éviter que cela ne leur arrive, peut être vu comme un acte héroïque dans le cadre de l'utilisation d'un Point de Style.

Système – Faites le avec Style !

L'utilisation d'un Point de Style (SP) permet de lancer deux dés supplémentaires pour se donner plus de chances de réussir une action. Qui plus est, deux options s'offrent au joueur ayant décidé d'engager un SP : le *Style Libre* et le *Style Extrême*. Dans le cadre du *Style Libre*, il est possible en réussissant l'action de récupérer le Point de Style s'il est utilisé à un moment particulièrement crucial, dans le but de sauver un autre personnage et/ou si l'action, telle qu'elle est décrite, est ingénieuse et particulièrement stylée. Dans le cadre du *Style Extrême*, c'est assez semblable à la différence près que les valeurs obtenues sur les deux dés lancés (généralement lancés à part ou d'une autre couleur) influent sur la récupération du point : un 1 empêche de récupérer le SP quoi qu'il arrive alors qu'un 6 permet de doubler le nombre de SP récupérés. Le 1 et le 6 se neutralisent.

Outre la réussite de l'action, quatre principaux critères sont pris en compte pour déterminer le « caractère stylé » de l'action : Climax, Héroïsme, Idée et Attitude. En fonction du respect d'un certain nombre de ces critères (au minimum 2, si possible 3) le Point de Style engagé pourra ou non être récupéré.

Dédales & Éboulements

Véritable labyrinthe doté d'innombrables galeries, l'astéroïde semble constitué d'un réseau inextricable de couloirs et de cavernes désormais plongés dans le chaos le plus total suite aux nombreux séismes : galeries effondrés, éboulis omniprésents, structures métalliques bloquant le passage. Rien n'est épargné aux Personnages qui croisent tout un tas d'anciennes installations désormais dévastées.

Cela ne leur laisse pas une minute de répit et c'est à une véritable fuite en avant qu'ils prennent désormais part. Assez rapidement, outre les différents jets requis, des tests d'Endurance vont s'avérer nécessaires afin de savoir si tout le monde tient le rythme infernal imposé par les éléments déchaînés.

TWIN GALAXIES

Quoi qu'il en soit, les éboulements permanents causent des dommages récurrents aux personnages qui sont désormais dans une logique de survie. Leurs équipements ne sont pas en reste et il est probable qu'ils soient également endommagés voire détruits ou encore perdus dans le chaos environnants (et tenter de récupérer un objet qui vient juste de glisser dans une crevasse serait synonyme de mort rapide et violente). Dépourvus de système positionnement en état de marche (les SatSys ne fonctionnent absolument pas, les éventuels systèmes de positionnement inertiels sont de faible qualité) et surtout de plans des environs (le ComTerm récupéré sur le garde pirate a été soit perdu, soit endommagé ou ils n'ont pas véritablement le temps de se plonger dedans afin de comprendre où ils se trouvent), les Personnages ne savent où donner de la tête et vont un coup à droite, un coup à gauche en ayant l'impression qu'ils ne vont jamais réussir à échapper à ce cauchemar oppressant...

Il est important de distiller une ambiance de fin du monde, dans le chaos le plus total et dans un vacarme assourdissant ne permettant plus aux Personnages de communiquer facilement (uniquement par langage des signes et seulement de manière limitée étant donné les circonstances). Les différents jets réalisés ne devraient leur permettre que de limiter les dégâts. Blessés, épuisés et perdus, les PJ devraient être pratiquement au bout du rouleau à l'issue de cette scène.

Reznir est désormais prêt à leur révéler tout ce qu'il sait sur l'astéroïde de RustherLore et l'attaque de la flotte coalisée mais la situation ne s'y prête guère et plus aucun plan n'est véritablement applicable, seule la survie compte désormais.

Alliance ou Mésalliance ?

Rencontre Inattendue

Au détour d'un étroit couloir en partie effondré, les Personnages vont finalement croiser le chemin d'autres survivants également en train de fuir la zone sismique. Il s'agit d'un petit groupe de pirates (une bande de 5-6 survivants) plutôt pas mal amochés (comme le sont vraisemblablement les PJ) ne présentant pas d'intention belliqueuse, occupés qu'ils sont à sauver leurs vies.

Même s'ils se doutent qu'ils ont affaire à des évadés, les pirates proposent aux Personnages de s'allier avec eux car il ne s'agit en fait pas d'un tremblement de terre mais d'un pilonnage en règle de leur base qui a été repérée (vraisemblablement par un Clan ou une grosse coalition ou éventuellement par d'autres pirates d'après eux).

« Le seul moyen de s'en sortir est de s'allier avec nous, surtout que nous connaissons ce labyrinthe par cœur... »

Bien que cette alliance puisse paraître contre nature, les PJ devraient facilement accepter étant donné qu'il s'agit probablement de leur seule chance de s'en sortir.

Négociations

Profitant du fait qu'ils se trouvent désormais dans une zone un peu plus éloignée de « l'épicentre du séisme », les pirates engagent la conversation avec les Personnages. Cela prend très vite la forme de négociations musclées de la part des RustherLore. Se sentant en position de force, les pirates négocient leur aide contre pas mal d'avantages, notamment des armes et des MédiKits.

« Confiez nous vos armes et nous vous montrerons le chemin pour fuir cet enfer ! Elles ne vous servent plus à rien désormais ! Et si vous nous tuez, vous ne trouverez jamais la sortie ! »

« Filez nous aussi ce que vous avez dans vos sacs, là ! Ce serait vraiment dommage qu'on ne se rappelle plus du chemin qui permet de se tirer d'ici ! »

Les axes de négociation sont multiples pour les Personnages : donner certaines de leurs armes mais en garder un certain nombre pour « équilibrer » le niveau d'armement des deux camps, ils peuvent aussi proposer de donner leurs armes mais sans les batteries en gage de bonne volonté mais dans le but d'éviter que cela ne se retourne contre eux ou encore essayer de conserver leurs armes (totalement ou en partie) en donnant d'autres équipements de valeur en échange...

Si le besoin s'en fait sentir, il peut être nécessaire d'effectuer des jets de Charisme (pour convaincre, intimider ou mentir) et de Perception (détecter les émotions et les mensonges de leurs vis-à-vis) pour voir comment s'en sortent les Personnages.

Bien évidemment, les PJ peuvent également tenter de dissimuler des armes (comme le fait Reznir avec ses deux lames protoniques) ou des équipements qui pourraient intéresser les pirates. Dans ce cas, il est impératif de réussir des jets de discrétion (avec les Compétences Perception et/ou Dextérité) pour dissimuler des choses (pas trop volumineuses) aux yeux des pirates.

Au cas où les esprits s'échaufferaient de trop, Reznir essaye de calmer le jeu en mettant en avant le fait que leur survie est prioritaire sur toute autre considération. Si les Personnages emploient tout de même la manière forte, les pirates (pas si désarmés que ça, eux aussi cachent leur jeu) se défendront mais par défaut, étant eux-mêmes peu fringants, ils tentent aussi d'éviter un affrontement inutile et dangereux.

Des bonus (ou des malus) peuvent être accordés sur les jets de Charisme en fonction des idées et de l'interprétation des joueurs afin de prendre en compte leur impact sur la partie en plus des capacités de leurs personnages.

À nouveau en présence de pirates dont il ne peut prévoir les réactions, Reznir préfère ne pas trop

TWIN GALAXIES

montrer qu'il sait beaucoup de choses sur la situation actuelle. Étant pragmatique, même si la perspective de collaborer avec les pirates ne l'enchantent guère, il sait qu'il s'agit là d'une opportunité unique de s'en sortir et il est prêt à pas mal de compromis pour s'allier avec eux.

Si les négociations tournent quand même au vinaigre, alors il peut être judicieux de rapprocher les bombardements et les séismes (obligeant par là même tout le monde à fuir) afin d'éviter un affrontement meurtrier et surtout suicidaire pour les Personnages qui n'auraient dès lors pratiquement plus aucune chance de s'en sortir s'ils venaient à décimer leurs adversaires (qui ne possèdent pas forcément de plan sur eux).

Cohabitation

En fonction de ce qui s'est passé lors des scènes précédentes, les rapports entre les pirates et les personnages peuvent être plus ou moins tendus entraînant une cohabitation plus ou moins houleuse en fonction des négociations qui ont été menées. Ce qui pourrait bien compliquer encore un peu plus les choses alors qu'il est toujours question de faire face aux éléments déchaînés.

Ce peut aussi être l'occasion de mettre en place des séquences paradoxales au cours desquelles les PJ ont l'occasion de sauver la vie d'un de leurs adversaires ou encore un pirate qui sauve un Personnage d'une mort certaine.

Par ailleurs, s'ils se sentent floués suite aux négociations (s'ils n'ont pas eu ce qu'ils voulaient), les pirates peuvent tenter de se venger en jouant un mauvais tour aux personnages : ils peuvent ainsi tenter de les semer au cours d'un passage délicat, de les amener dans un endroit particulièrement dangereux ou encore de les attaquer au moment où ils ne s'y attendent absolument pas...

Cette scène relativement facultative peut être approfondie ou rapidement survolée afin de passer au plus vite à la suite et conserver un rythme élevé qui va peu à peu conduire au climax final.

La cohabitation peut également être jouée sur un mode purement psychologique en privilégiant les regards en coin et les phrases ambiguës, laissant ainsi planer un doute permanent sur la loyauté des pirates.

Si, pour une raison ou pour une autre, Reznir ne fait pas ou plus partie du groupe, la cohabitation avec les pirates constituent le seul moyen pour les PJ d'en apprendre plus l'astéroïde de RustherLore et sur les bombardements.

Acte 5 – Rush Désespéré

Les Glisseurs

Après moult péripéties, le groupe finit par atteindre une zone plus calme et surtout un peu plus civilisée. Assez peu touchée par les bombardements,

celle-ci dispose d'installations en bon état et surtout de voies de communication opérationnelles. Mieux, des GéoGlisseurs sont garés sur une aire de stationnement attenante à l'artère principale. Au cas où les PJ seraient hésitants, Reznir leur explique discrètement qu'il s'agit là d'une opportunité unique de s'enfuir en s'emparant d'un ou plusieurs glisseurs.

Bien évidemment les pirates sont vigilants mais pour peu que les Personnages soient suffisamment discrets et rapides, ils peuvent récupérer un des glisseurs sans trop de problèmes (ceux-ci sont laissés en libre accès). Les pirates, qui au départ cherchaient surtout à prendre contact avec les leurs, les prennent en chasse immédiatement en empruntant un autre glisseur.

C'est le moment d'aborder rapidement la gestion des véhicules (caractéristiques, performances) dont l'utilisation se résout principalement avec la Compétence Pilotage (idéalement, le meilleur PJ dans ce domaine devrait prendre les commandes). La difficulté des jets dépend à la fois de l'environnement, de la vitesse du véhicule et de sa maniabilité.

Au cas où les Personnages seraient désormais largement dépourvus en équipement, ils devraient avoir l'occasion de récupérer divers équipements, dont des armes (Fusil Blaster, Kogun S2...) et des MédiKits, dans le véhicule.

Si, pour différentes raisons, les PJ n'étaient plus accompagnés par les pirates ou s'ils ont fini par se lier d'amitié avec eux, ils sont tout de même pris en chasse par un des glisseurs après avoir volé le leur.

Poursuite

S'engage alors une terrible course-poursuite entre les Personnages et les pirates, éventuellement agrémentée de quelques tirs destinés à les ralentir. Les PJ peuvent bien évidemment tenter de riposter tant que la vitesse ne sera pas trop élevée. Au-delà d'une certaine vitesse, même si c'est toujours envisageable cela devient de plus en plus hasardeux.

En ce qui concerne la navigation, Reznir prend les rennes en consultant l'ordinateur principal du glisseur. Il en profite également pour (enfin) faire un résumé de la situation concernant l'astéroïde de RustherLore et les bombardements en cours par la flotte coalisée, ainsi que son rôle au sein de cette opération de grande envergure. Il explique qu'il est désormais nécessaire de faire route au plus vite vers le hangar des vaisseaux le plus proche et l'astroport attenant.

Mais les poursuivants ne lâchent rien et il va déjà falloir les semer. Pour ce faire, le pilote va devoir s'employer en prenant des risques calculés : emprunter les grands axes afin prendre un maximum de vitesse ou passer par les nombreux tunnels tortueux afin de se donner plus de chances de fausser compagnie à leurs anciens alliés, ou toute autre manœuvre audacieuse lui permettant de prendre le large par rapport au glisseur des pirates.

Au cas où les poursuivants réussiraient à revenir au niveau du glisseur des PJ, ils tentent alors d'effectuer

TWIN GALAXIES

des touchettes vicieuses destinées à envoyer le véhicule des Personnages dans le décor, touchettes qui peuvent facilement se transformer en éperonnages. Le pilote des PJ peut également tenter ce genre de manœuvre à l'encontre du véhicule des pirates afin de s'en débarrasser.

La gestion de la poursuite peut se faire sous la forme d'enchères, le pilote des PJ annonçant une certaine prise de risque (correspondant à une trajectoire plus ou moins audacieuse) se traduisant par une vitesse et au final une difficulté données. Le pilote des pirates choisi alors de suivre (risque identique), de surenchérir (risque plus élevé) ou d'assurer (risque moins élevé) ce qui définit sa propre difficulté.

Les jets de Pilotage des deux conducteurs se font en opposition (le code de Vitesse du véhicule étant éventuellement ajouté au code de Compétence). En fonction du résultat : le poursuivi s'échappe ou le poursuivant se rapproche, de manière plus ou moins marquée en fonction de l'écart entre les deux jets (Écart de Confrontation). Le nombre de jets à réussir successivement afin de semer ou rattraper l'adversaire va dépendre de ces écarts de résultats mais devraient idéalement se situer entre trois et cinq.

Afin de semer le poursuivant, le poursuivi doit se retrouver en dehors de la zone de perception du poursuivant (sens, scanners...) ou que ce dernier ne soit plus en mesure de le poursuivre (accident, problème technique...).

Au cours de la poursuite, les pirates peuvent bénéficier d'un bonus de +1D sur leurs jets de Pilotage car ils connaissent très bien le coin.

Crashes en Série

Alors que les Personnages se rapprochent peu à peu du hangar T51 au sein duquel ils espèrent trouver des vaisseaux leur permettant de quitter l'astéroïde, les pirates finissent par recevoir des renforts puisque plusieurs autres glisseurs se lancent à leur poursuite (et qui peuvent eux-mêmes tenter de rejoindre le hangar pour s'enfuir). S'ensuit un rodéo infernal à pleine vitesse au cours duquel de nombreux crashes vont avoir lieu.

Pour les PJ l'équation est simple : il leur faut se débarrasser de tous leurs poursuivants, principalement en les envoyant dans le mur ou en les neutralisant d'une manière ou d'une autre.

En cas de crash, le code de Dommages est égal au code de vitesse actuel du véhicule et il n'y a pas de limite au nombre de dommages spéciaux qui peuvent être encaissés par celui-ci. Ils sont donc aussi nombreux que le nombre de 6 obtenus lors du jet de Dommages.

Avec la montée en puissance qui se produit au cours de cette scène, l'utilisation de Points de SurCompétences est recommandée (cf. encadré **Système – Points de SurCompétence**). Ceux-ci permettent notamment de bénéficier d'un gros coup de

pouce pendant trois Tours successifs afin de se défaire de poursuivants trop collants.

*Cette scène doit être menée tambour battant et constitue soit la montée vers le climax final de l'Acte 7 (au cas où l'Acte 6 ne serait pas joué) soit le dernier climax intermédiaire (au cas où les Personnages partiraient au secours des prisonniers, cf. infra **Le Dilemme**).*

Il peut ainsi être utile de faire le meilleur usage des Points de Style et de SurCompétences afin de s'en sortir au mieux. Tout en restant raisonnable car il faut en garder pour la suite.

Au cas où les PJ finiraient à pied (étant eux-mêmes victimes d'un crash spectaculaire), il leur faudra alors trouver une solution de rechange (autre mode de locomotion) surtout s'ils sont encore assez loin du hangar T51. Et également se faire discret pour ne pas se faire attraper par les pirates qui peuvent continuer à patrouiller dans le coin.

Système – Points de SurCompétence

Dans le but de se sortir d'un mauvais pas ou afin de réaliser un authentique exploit, il est possible de dépenser un Point de SurCompétence (SC). Les SC permettent de bénéficier, selon les choix effectués, d'un ou plusieurs jets dont les résultats seront multipliés par 2 ou d'une réussite automatique sur l'action en cours.

En effet, les SurCompétences se basent sur les Compétences Générales et Spéciales et offrent principalement trois possibilités :

- Une réussite automatique sur une action de courte durée (quelques secondes au maximum),
- Un doublement des jets (modificateur de type multiplicateur x2) sur trois actions successives de courte durée (généralement 3 TOURS DE COMBAT soit environ 6 secondes) utilisant la même Compétence,
- Un doublement du jet sur une action de longue durée (au moins quelques minutes et jusqu'à plusieurs heures).

Des listes d'exemples de SurCompétences prêtes à l'emploi sont données dans le **Chapitre 7 (Compétences & SurCompétences)** du *Manuel des Joueurs*.

Acte 6 – Des Choix Difficiles

Le Dilemme

Pratiquement arrivés au niveau du hangar T51, les Personnages peuvent voir Reznir s'agiter alors qu'il consulte l'ordinateur principal du glisseur. Celui-ci leur explique qu'ils ne se trouvent pas très loin d'une zone au sein de laquelle se trouvent bon nombre de prisonniers (la zone de détention C42) et qu'il n'est pas envisageable de s'enfuir s'en essayer de les sortir de là. Reznir ajoute que c'était son rôle que de faire

TWIN GALAXIES

évacuer un maximum de prisonniers au moment du début du bombardement et qu'il doit absolument tenter quelque chose.

Mais alors que les bombardements ont semble-t-il repris et que les environs recommencent à trembler de plus en plus violemment, le choix s'annonce ardu pour les PJ : aller sauver les prisonniers de la zone C42 au risque d'y laisser leur vie et sans trop savoir comment ils vont les sortir de là ou rejoindre au plus vite le hangar T51 tout proche, qui constitue leur unique espoir de trouver un vaisseau spatial pour quitter l'astéroïde qui menace désormais de se désintégrer à tout moment.

Pour simplifier et raccourcir ce scénario, il peut être pratique d'ignorer cette scène et de passer directement à l'Acte 7. Les Personnages peuvent bien évidemment refuser de participer à cette opération ou arguer qu'il serait plus sûr de se rendre d'abord au hangar des vaisseaux pour vérifier qu'il est possible d'évacuer les prisonniers. En fonction de leur capacité à persuader Reznir, celui-ci les suit ou les quitte pour tenter d'aller porter main forte aux détenus. Si Reznir n'est pas/plus là, c'est le PJ qui gère la navigation qui se rend compte de la présence de la zone de détention.

À l'inverse dans le but d'allonger ce scénario pour qu'il s'étende sur plusieurs séances, il peut être intéressant de développer cet acte pour en faire une aventure à part entière, au cours de laquelle les Personnages vont devoir affronter de nombreux dangers et surmonter maintes épreuves afin de réussir à libérer et à sauver l'ensemble des détenus (ceux de la zone C42 voire ceux d'autres zones de détention).

Zone C42

Si les personnages font le choix de sauver les prisonniers, alors il va être nécessaire de récupérer un maximum d'informations sur la zone C42 (via le réseau local notamment et les divers documents et données qui peuvent être récupérés dans les décombres des installations environnantes ou encore via une expédition de reconnaissance) et de mettre en place une habile stratégie afin de délivrer et d'exfiltrer les détenus qui peuvent être plus d'une centaine.

Une fois le plan défini, il est nécessaire de rejoindre la zone, alors que les éboulements sont à nouveau des plus virulents et devraient occasionner pas mal de dommages au véhicule des PJ (qu'il s'agisse du glisseur ou d'un autre véhicule récupéré dans l'intervalle) ou encore obstruer un certain nombre de galeries et de passages.

Une fois sur place, il est nécessaire de neutraliser les androïdes gardiens (les pirates ayant fui depuis longtemps) qui ont pour mission de défendre la zone coûte que coûte. Pas forcément programmés pour savoir comment se comporter dans une situation aussi chaotique et inhabituelle, il est probable qu'ils tombent tout autant sous les tirs des PJ qu'en étant écrasés sous des rochers de plusieurs tonnes au cours de l'affrontement.

Libérer les prisonniers nécessite de déverrouiller les cellules et éventuellement la porte d'accès au couloir menant à celles-ci en prenant le contrôle de l'ordinateur central de la zone de détention : le code nécessaire peut être récupéré en hackant le système (jet de Robotique) ou en se l'étant procuré au préalable dans les documents et données des pirates récupérés à droite et à gauche.

On est ici au départ dans une phase de réflexion stratégique qui va grandement influencer la suite des événements : si le plan des PJ est parfaitement ficelé, ils devraient pouvoir mener l'assaut de la zone de détention sans trop de problèmes. À l'inverse, s'ils n'ont pas tout prévu ou que des informations cruciales leur manquent, il est probable qu'ils soient surpris par les androïdes restés en faction ou qu'ils rencontrent des difficultés pour déverrouiller les cellules...

L'Évacuation

Une fois les détenus libérés, se pose alors la question de leur évacuation vers le hangar des vaisseaux : l'utilisation de plusieurs TransGlisseurs garés non loin de là (ou récupérés ailleurs) est envisageable même s'ils n'ont pas été épargnés par les éboulements. S'il n'y a pas assez de places alors il faudra envisager plusieurs allers-retours périlleux jusqu'au hangar T51, d'autant plus que les bombardements redoublent de violence. En espérant ne pas croiser la route de pirates...

L'évacuation des dizaines de prisonniers peut être un problème encore plus épineux que leur libération. Par-dessus tout, il va être nécessaire de canaliser la foule afin que les gens ne cèdent pas à la panique alors que les bombardements sont intenses et que tout s'effondre autour d'eux. Des jets de commandement (Charisme) réussis associés à un discours à la fois rassurant et plein d'autorité devraient permettre de gérer l'urgence. Étant donné la complexité de l'évacuation des détenus, tant en ce qui concerne leur acheminement jusqu'au hangar T51 que leur rapatriement spatial, il faudra peut-être se résigner à ne pas pouvoir emmener tout le monde (et donc sélectionner ceux qui auront la chance d'être évacués) quitte à faire envoyer, via Reznir, des équipes spéciales par la suite pour récupérer les prisonniers restants.

Acte 7 – Le Final

Le Dark Horse

À leur arrivée dans le hangar T51, les Personnages font face à une véritable scène de désolation : une bonne partie des installations sont détruites et la plupart des rares vaisseaux qui s'y trouvent également.

En face d'eux, un énorme bloc de roche s'est abattu sur un vaisseau cargo visiblement flambant neuf dont la structure a été très largement endommagée et

même enfoncée de part et d'autre, le rendant inutilisable. Par ailleurs, ils découvrent pas mal de petits vaisseaux pirates délabrés visiblement en cours de réparation, certains n'ayant même plus de propulseurs spatiaux...

Alors que tout espoir semble perdu, ils finissent par remarquer un transporteur léger (le *Dark Horse*, cf. infra **Véhicules & Vaisseaux**) pas trop endommagé, arborant fièrement le symbole des RustherLore : deux sabres croisés surmontés d'un crâne de hyène...

Alors qu'ils pénètrent dans le vaisseau, il va falloir procéder au plus vite à l'attribution des principaux postes : pilote, éventuel copilote, canonnières, gestion des écrans, utilisation des scanners, systèmes de télécommunication et de réparation...

Puis c'est le décollage et l'envol vers le tunnel de sortie alors qu'une bonne partie du hangar s'effondre derrière eux.

Si les PJ sont arrivés directement ici avec Reznir, celui-ci leur explique qu'il préfère rester sur place pour tenter d'alerter les forces coalisées (à l'aide de son SpatioCom qu'il peut essayer de retaper ou en utilisant du matériel sur place) et essayer de sauver un maximum de prisonniers en espérant qu'ils enverront une navette car il est de toute manière impossible d'entasser beaucoup de monde dans le Dark Horse.

Si les Personnages reviennent de la zone C42 avec les ex-détenus, Reznir les prend en charge et, recrutant deux ou trois pilotes dans le lot, ils jettent leur dévolu sur une sorte de cargo léger plus très fringant situé non loin du Dark Horse mais qui semble à peu près en état de marche et qui peut emporter tout le monde.

Par défaut, les différentes portes blindées du tunnel de sortie coulissent d'elles-mêmes alors qu'elles détectent la présence du vaisseau des PJ mais il peut avoir été nécessaire de prendre les commandes de la station de contrôle afin d'activer ce système.

La Bataille de RustherLore

Si les PJ ont désormais quitté l'intérieur de l'astéroïde, ils se retrouvent au beau milieu d'une situation tout aussi chaotique au sein de laquelle les vaisseaux de la coalition des assaillants et ceux des pirates s'affrontent sans merci. Des myriades de chasseurs, des corvettes, des frégates et un croiseur situé un peu plus loin quadrillent le secteur. De leur côté, les pirates se défendent comme ils le peuvent avec leurs appareils disparates : des cargos transformés, des transporteurs customisés, des navettes de fret et des chasseurs déclassés forment le gros de leur flotte tandis que différentes batteries de canons défensives (turbo-lasers, canons à plasma, lances-torpilles et canons à ion) placées à la surface de l'astéroïde effectuent des tirs de barrage sur les bâtiments ennemis. Des bombardiers de la flotte coalisée effectuent régulièrement des raids sur les batteries en question et sur les différentes installations externes de RustherLore.

Identifié comme un appareil pirate, le *Dark Horse* est prioritairement attaqué par les chasseurs de la flotte coalisée (des *Vipère*, cf. infra **Véhicules & Vaisseaux**) mais il n'est pas exclu qu'il puisse aussi être touché par des « tirs amis ». Si les Personnages ont réussi à réparer le SpatioCom de Reznir au préalable, ils ont alors eu la possibilité de prévenir la flotte de leur présence (ainsi que de celle, éventuelle, du cargo des détenus) et ne sont pas engagés par les chasseurs mais peuvent alors être pris pour cible par les pirates et leurs canons.

Alors que leur vaisseau émerge au sein d'un des canyons de l'astéroïde, encore relativement protégé par rapport à l'extérieur, les PJ se retrouvent assez vite sous le feu de leurs adversaires. Il va surtout falloir être bon pour éviter les tirs ennemis (jets de Pilotage en opposition) et éventuellement neutraliser quelques uns de leurs adversaires avec quelques coups au but (jets d'Armes Lourdes).

Quitter la zone des canyons pour s'éloigner de l'astéroïde (afin de préparer le saut UltraLuminique) est synonyme de grand danger tant l'espace est encombré de vaisseaux de combat et de puissants bâtiments de guerre qui peuvent désormais faire feu de toutes leurs pièces sur le *Dark Horse* qui n'est plus à l'abri des profonds canyons de RustherLore.

L'utilisation des SP et SC est à nouveau fortement recommandée au cours de cette scène afin d'espérer s'en sortir. Il peut être judicieux de ne pas quitter trop rapidement la zone des canyons (qui offrent une protection relative mais réelle) afin de repérer l'endroit idéal pour lancer le sprint final vers la zone de saut.

Préparation du Saut

Pour les Personnages, le but est d'éviter de s'éterniser dans le coin à moins de vouloir y passer. L'objectif est donc d'amorcer la procédure de saut tachyonique le plus tôt possible. Le faible impact gravitationnel de l'astéroïde permet d'envisager un saut assez rapidement, dès que l'on s'éloigne un peu de celui-ci. Le principal problème étant de ne pas se faire toucher lors de la phase d'ajustement au risque que celle-ci ne se passe pas correctement (cf. encadré **Univers – Saut Avorté**). Il est donc crucial que le pilote réussisse à éviter toutes les attaques adverses pendant au moins un Tour pour que l'immersion soit couronnée de succès.

Plusieurs tours de combat à pleine vitesse sont nécessaires afin de rejoindre la zone de saut. La route la plus directe oblige cependant à se rapprocher dangereusement des bâtiments de guerre ennemis alors qu'une voie détournée permet de s'en écarter mais rallonge pas mal le trajet, exposant ainsi le Dark Horse aux tirs des chasseurs pendant quelques tours supplémentaires.

Univers – Saut Avorté

La technologie des propulseurs UltraLuminique (UL), bien que basée sur des théories assez mal connues, s'avère être des plus efficaces. Les ordinateurs de bord sont capables de calculer des trajectoires vers n'importe quelle destination située aux quatre coins des deux galaxies en quelques poussières de nanosecondes. La phase d'immersion (ou plus exactement d'ajustement tachyonique) ne prend elle-même qu'une à deux secondes. La fiabilité des sauts en eux-mêmes n'est pas non plus à mettre en doute, le taux d'échec (mauvaise destination, saut interrompu en plein transit...) étant ridiculement faible avec des propulseurs UL bien entretenus.

Il est cependant nécessaire, afin que tout se passe parfaitement bien de respecter quelques règles fondamentales. La première, qui définit d'ailleurs la notion de zone de saut, consiste à se trouver dans une partie de l'espace qui n'est pas influencée par une trop forte masse engendrant un fort champ gravitationnel. La seconde impose de n'effectuer de saut qu'à bonne distance de toute zone de danger. En effet un impact, même au niveau des écrans du vaisseau (qui subissent également l'ajustement), aussi minime soit-il, peut grandement perturber le saut au point que l'ajustement ne se fasse pas, que le saut soit faussé ou encore soit interrompu en plein milieu. Sans compter qu'un endommagement, parfois irréversible, des propulseurs UL est, en outre, très fréquent.

Épilogue & Récompenses

Saut Tachyonique

Après avoir encaissé pas mal d'attaques et, éventuellement, après plusieurs sauts avortés, le *Dark Horse* finit par opérer un ajustement tachyonique parfait, synonyme de délivrance pour ses occupants. Peu importe la destination programmée du moment qu'elle se situe suffisamment loin du champ de bataille spatial.

Pour les Personnages c'est l'occasion de souffler, de se congratuler et de savourer le simple fait d'être encore en vie. Reste désormais aux PJ à décider de ce qu'ils vont faire de ce vaisseau pirate et de sa cargaison (qui peut posséder une importante valeur marchande) dont ils ne savent rien pour le moment.

Récompenses

En fonction des objectifs accomplis, les Personnages vont pouvoir récupérer un plus ou moins grand nombre de Points d'Expérience (XP). Voici quelques indications pour la réalisation de la distribution des XP dans le cadre d'une progression normale. Pour obtenir des progressions lente ou rapide, diviser ou multiplier par deux les valeurs indiquées.

- Objectif principal :

Réussir à s'évader de l'astéroïde de RustherLore : 60 à 80 XP (en fonction de la difficulté globale)

- Objectifs secondaires :

Sauver d'éventuels PNJ détenus avec les PJ : 20 XP

Sauver Reznir : 20 XP

Sauver les prisonniers de la zone C42 : 20 à 50 XP (en fonction du nombre de détenus délivrés)

Autres accomplissements : 10 à 20 XP (sauver la vie d'un pirate, éviter l'embuscade...)

Système – Dépense des XP

L'évolution des personnages se fait principalement lors de la dépense des XP qui ont été accordés aux joueurs. Cela permet notamment d'améliorer les compétences des personnages en augmentant leurs Codes-Dés, de les rendre plus résistants en augmentant leurs Points de Vie et également de leur permettre de réussir des actions d'éclat en faisant l'acquisition de points spéciaux tels que les Points de Style et les Points de SurCompétence.

- Amélioration des Compétences :

Coût d'augmentation en XP d'un point de Mantisse :

10 x (Mantissee visée) + 3 x (Additif)

Coût d'augmentation en XP d'un point d'Additif :

3 x Mantissee + 1 x (Additif visé)

- Augmentation des Points de Vie :

Coût d'augmentation en XP d'un PV : Total Maxi visé

- Achat de points spéciaux :

Premier SP : 20 XP

Deuxième SP : 40 XP

Point de SurCompétence Générale : 40 XP

Ouverture

Vers de Nouvelles Aventures !

Si les joueurs ont apprécié la partie, il est alors possible d'enchaîner sur d'autres scénarios en conservant les mêmes personnages. Il pourra alors être nécessaire de déterminer pour quelle(s) raison(s) les PJ décident de continuer dans cette voie aventureuse plutôt que de tenter de retrouver leur petite vie tranquille d'avant : appât du gain, volonté de saisir une opportunité unique de changer de vie, désir profond de se rendre utile en se battant pour des causes justes...

Par ailleurs, s'ils s'en sont tirés à bon compte, il est bien évident que les PJ se sont faits, avec les RustherLore, des ennemis de premier ordre qui pourraient bien tenter de se venger et de récupérer le *Dark Horse* par exemple. Ce dernier, potentiellement marqué par des traceurs (transpondeurs, marqueurs

radioactifs...) discrètement placés pourrait bien leur compliquer la vie eu égard à ses origines et à la cargaison qui s'y trouve, dont la légalité peut être des plus douteuses.

Grâce à Reznir (qui peut leur avoir donné les coordonnées spatiales d'un lieu à rejoindre), les PJ peuvent également s'être trouvés de nouveaux alliés et se faire engager en tant qu'agents spéciaux au même titre que celui qu'ils ont sauvé au cours de leur fuite. Ayant fait leurs preuves ou devant encore confirmer leur valeur aux yeux de leurs nouveaux employeurs, ils pourraient ainsi intégrer les rangs d'équipes spéciales opérant aux quatre coins du Secteur voire des deux galaxies afin de remplir différentes missions d'importance pour leurs commanditaires.

Ils peuvent bien évidemment choisir de se mettre à leur compte étant donné qu'ils possèdent désormais leur propre vaisseau et que la revente de la cargaison devrait leur permettre de constituer un pécule de départ.

Enfin, il est également possible d'exploiter les *Faiblesses* des PJ (passés peu reluisants, ennemis puissants, têtes mises à prix) afin de pimenter encore un peu plus la donne voire de structurer en grande partie les péripéties qu'ils seront amenés à vivre.

Enchaînement

Les joueurs sont impatients et ils veulent remettre ça au plus vite ? Voici quelques pistes pour enchaîner rapidement avec d'autres aventures hautes en couleur.

- Scénarios : pour continuer en douceur, il est conseillé d'utiliser un des scénarios détaillés typés one-shot (ou stand-alone) qui sont disponibles sur le site de *Twin Galaxies* tels qu'*Opération Seirens (Codex du Maître)* ou *Imbroglia sur Nemidia (Recueil de Scénarios)*, quitte à les adapter un petit peu, notamment au cas où les PJ auraient fait le choix de rejoindre une faction à même de leur confier diverses missions. *La Pyramide de Cristal* est également une option envisageable, surtout si les Personnages font le choix de rester indépendants.

- Campagnes : pour se lancer de manière durable à la découverte des galaxies jumelles, il est conseillé d'opter pour une grande aventure telle que *Le Pacte de Cendres*. Cette campagne complète typée *Space Opera* à tendance épique propose aux joueurs de parcourir les différents systèmes d'une petite coalition en proie à de graves difficultés politiques et éventuellement de prendre parti en faveur de l'un des camps impliqués. Un choix idéal pour enchaîner après cette première aventure, les scénarios de la campagne étant très détaillés, d'autant plus qu'il est possible d'aménager une transition en utilisant en préambule le système Djeedara. Une option plus particulièrement indiquée si les Personnages ont choisi de se mettre à leur compte.

- Synopsis : il est également envisageable d'utiliser les synopsis du site (également disponible à la fin du *Recueil de Scénarios*). Ceux-ci sont peu détaillés mais offrent en contrepartie une plus grande liberté. Une approche adaptée aux joueurs proactifs, laissant potentiellement plus de place à l'improvisation et à l'imagination. Ces ébauches d'aventures peuvent également être développées moyennant un travail de préparation un peu plus important. Pour faire suite à cette première aventure, on peut citer en particulier : *Le Prototype*, *Les Naufragés*, *Les Desperados*, ou *Une Vieille Connaissance*.

Factions

La Confrérie de RustherLore

Historique

Comptant de 20 000 à 30 000 membres répartis un peu partout dans le Secteur spatial local, la Confrérie de RustherLore est déjà bien ancienne puisqu'elle existerait depuis plusieurs centaines sinon plusieurs milliers d'années standard.

Au départ fondée sous la forme d'une guilde de libres marchands, elle a évolué au fil des années et des décennies, au fur et à mesure de son expansion, pour se muer en une véritable organisation mêlant commerce et services de protection. Moyennant un forfait annuel pas excessivement élevé, les membres de la Confrérie avaient ainsi la possibilité de commercer plus facilement avec des centaines de systèmes du Secteur grâce à des accords exclusifs tout en ayant la possibilité de bénéficier de la protection de la guilde au cas où les choses auraient mal tourné ou, ironiquement, face à d'éventuels pirates.

Progressivement, les services de protections et les honoraires toujours plus élevés ont pris le pas sur le commerce pur et dur, vraisemblablement moins lucratif. La Confrérie a peu à peu musclé son jeu et à force de châtier, sous prétexte de représailles, les organisations concurrentes en « récupérant » les cargaisons de leurs navettes de transports, elle a définitivement glissé vers la piraterie. Un à un les accords passés avec les systèmes du Secteur ont été dénoncés puis abrogés unilatéralement, finissant de plonger les activités de la Confrérie dans l'illégalité la plus totale.

Définitivement mal vue, l'ancienne guilde a été obligée de fermer ses différents comptoirs (sans pour autant se séparer des gens sur place) et a été contrainte de se trouver un nouveau quartier général, loin de tout. C'est à cette époque qu'ont commencé les travaux d'aménagement de RustherLore (cf. infra *Décors*), un gros rocher perdu au beau milieu d'une ceinture d'astéroïdes d'un système anodin. Ceux-ci auraient duré près de 30 ans. Il n'est cependant pas exclu que d'autres « RustherLore » puissent exister.

Hiérarchie et Fonctionnement

Contrairement aux apparences, la Confrérie possède une structure très hiérarchisée, habilement masquée derrière la doctrine pirate prônant une authentique égalité entre l'ensemble des membres de la confrérie. Les plus anciens et les plus « valeureux » sont aux commandes d'un ensemble très structuré, où les prérogatives de chacun, bien que décrites nulle part, sont clairement établies. Une véritable pyramide s'est instaurée avec à sa base les nombreux pirates attaquant les vaisseaux esseulés, au-dessus d'eux des Vétérans qui commandent de petites flottes capables de lancer des attaques coordonnées sur des convois de cargos et au-delà les Meisters dont les redoutables assauts peuvent faire trembler les forces de défense spatiale des petits systèmes planétaires.

Capable d'actions de grande envergure et comptant des membres répartis à travers nombre de systèmes et de planètes, la Confrérie possède un fonctionnement complexe à la fois nébuleux et très sophistiqué. Une subtile alchimie qui lui permet de contenter le plus grand nombre tout en faisant montre d'une réelle efficacité.

En ce qui concerne les attaques de cargos et de transporteurs, le modus operandi classique est utilisé, le but consistant à contraindre les vaisseaux visés à larguer au plus vite leurs conteneurs dans l'espace sous peine de destruction pure et simple s'ils ne s'exécutent pas.

Mais la spécificité des *RustherLore* réside en grande partie dans la mise en place du business très particulier des prises d'otages et des rançons depuis bientôt 5 ans. Le principe consiste à capturer une navette de passagers de petite taille et d'en récupérer les occupants dans le but de les échanger contre de fortes sommes d'argent bien souvent versées par les gouvernements de systèmes sous la pression de leurs opinions publiques choquées par les vidéos diffusées par les *RustherLore*. Ceux qui choisissent de ne pas payer ont le droit à une deuxième série de vidéos leur montrant l'exécution des otages.

Réputation

Malgré tout, il est assez clair que les *RustherLore* ne sont pas aussi sanguinaires qu'on le prétend (ce ne serait pas dans leur intérêt) mais ils constituent une sacrée épine dans le pied des gouvernements des groupements de systèmes qui pâtissent de leurs attaques. Cela peut représenter un manque à gagner qui se chiffre en dizaines voire en centaines de millions de crédits par années standard pour les systèmes planétaires les plus touchés.

Les Assaillants

Flotte Coalisée

Mise sur pied par une alliance de systèmes durement touchés par les attaques des *RustherLore* et

par les prises d'otages récurrentes, il s'agit d'une puissante flotte constituée de nombreux bâtiments de guerre de bonne taille (avisos, corvettes, canonnières et frégates) chapeautés par plusieurs croiseurs et un astroporteur. Le pilonnage est réalisé à distance par les canonnières et de manière plus ciblée par des bombardiers et des bombardiers lourds. Les escadrons de chasseurs et quelques intercepteurs sont chargés de la défense des bombardiers et de la neutralisation des vaisseaux légers ennemis.

Opération Rapière

Derrière ce nom de code se cache une opération de grande envergure mobilisant plusieurs flottilles afin de constituer une puissante flotte d'assaut destinée à tenir le siège de *RustherLore*.

La stratégie adoptée est des plus élémentaires : un pilonnage en règle de l'astéroïde assorti de demandes de reddition répétées car la coalition armée veut éviter de se lancer dans une longue campagne de guérilla à l'intérieur de l'astéroïde potentiellement coûteuse en hommes et en temps.

Les *RustherLore* s'en doutent et tentent de tenir coûte que coûte en exerçant un chantage sur les assaillants via les détenus qu'ils disent vouloir utiliser comme boucliers vivants (même s'ils n'en ont pas forcément la possibilité).

Désireux de ne pas céder au chantage et décidés à prendre les pirates de vitesse, les amiraux de la flotte ont choisi de lancer l'assaut au plus tôt bien qu'ils soient loin d'avoir toutes les informations en provenance des *Anguilles* (cf. ci-dessous). Une solution radicale qui risque de faire pas mal de victimes mais que les amiraux entendent justifier a posteriori en expliquant qu'ils ont été sacrifiés par les *RustherLore*.

Opération Anguilles

Des agents infiltrés au sein de *RustherLore*, à l'instar de Reznir, sont sur place pour tenter d'indiquer à la flotte coalisée où se trouvent les centres névralgiques à l'intérieur de l'astéroïde et ainsi orienter les frappes des canonnières et des bombardiers. Le but est également d'éviter de bombarder des zones où pourraient se situer des prisonniers et d'en récupérer un maximum.

Les Anguilles

Infiltrer l'astéroïde, localiser les prisonniers, trouver un moyen de les libérer et de les faire évacuer, telle est la mission hautement risquée qui a été assignée aux *Anguilles*, des agents spéciaux au service des différents systèmes et coalitions prenant part à la coalition armée.

Ils sont munis d'un équipement minimaliste : un SpatioCom, des armes blanches protoniques et quelques rations de survie leur permettant de tenir une semaine standard.

TWIN GALAXIES

À eux de se débrouiller pour trouver d'éventuels alliés sur place parmi les prisonniers et préparer l'évacuation d'un maximum de monde avant que les bombardements aient été ordonnés alors que le siège de l'astéroïde a déjà commencé (mobilisant ainsi bon nombre des pirates). Leur rôle est particulièrement crucial puisque c'est eux qui, en théorie tout du moins, sont censés donner le signal de lancement de l'Opération Rapière à la flotte coalisée lorsqu'ils estiment qu'ils sont prêts.

Personnages

Prétirés

Il ne s'agit là que d'ébauches qui ne demandent qu'à être développées plus avant par les joueurs et qui peuvent même être très largement remaniées, en rapport avec les idées et les envies de celles et ceux qui vont les incarner. Il est fortement recommandé de les décrire succinctement lors de leurs présentations aux joueurs (personnalité, apparence, principaux points forts...) et de garder une part de mystère (notamment sur leurs Faiblesses) afin que seule la personne qui a choisi le personnage connaisse vraiment tout de lui. Les Faiblesses en question seront à définir plus précisément avec les joueurs dans la plupart des cas, au moins dans les grandes lignes. Enfin, le tirage des Points de Vie reste à réaliser.

Cyriale Oslunne

Ancienne Silhouette
Espèce : Sélénienne
Archétype : Silhouette

Cyriale faisait autrefois partie d'une de ces nombreuses castes de l'ombre qui composent la nébuleuse intersidérale que constituent les Silhouettes. Bien décidée à quitter cette vie faite d'assassinats et de coups bas, elle a fait le choix il y a quelques années de tout plaquer pour revenir dans le droit chemin et mener une vie normale. Mais après une période de réadaptation laborieuse, elle a fini par définitivement comprendre pourquoi elle ne peut se contenter d'une petite vie bien rangée.

Grande et élancée, elle n'a rien perdu de ses réflexes ni de son agilité et sait toujours aussi bien manier tout un tas d'armes blanches des plus létales. Comme si elle se tenait prête à reprendre du service à tout moment...

Matrice de Compétences

RA	3D+3	AG	3D+4	FO	2D	EN	2D
AP	3D	AL	2D	AB	5D	CC	4D
PE	4D+2	CA	3D-1	VO	3D	CH	3D
DX	3D+1	PL	3D+1	MC	3D-1	RO	2D
PV	6D						

Point de Style : 1
Point de SurCompétences : 1
Pack d'Équipement : Ombrageuse
Don : Duelliste d'exception
Faiblesse : Terrible méfait (2)

Dunbar Staërk

Garde du corps renfrogné
Espèce : HornsGoth
Archétype : Mercenaire

Solidement bâti et puissamment musclé, Dunbar n'est pas du genre très avenant ce qui le rend bien souvent intimidant pour le commun des mortels. Toujours impeccablement mis, revêtant invariablement des costumes de couleur sombre (noirs et bleu marine) taillés sur mesures, il met ses talents au service de sommités fortunées soucieuses de s'assurer une protection rapprochée digne de ce nom. Ses revenus sont en grande partie consacrés au remboursement d'une importante dette de jeu qu'il a contractée il y a plusieurs années au cours d'une série de paris hasardeux qui l'ont définitivement vacciné contre son addiction au jeu.

Matrice de Compétences

RA	2D+2	AG	2D+2	FO	5D	EN	3D+2
AP	3D+2	AL	3D+1	AB	2D+1	CC	4D+3
PE	2D+1	CA	3D	VO	3D	CH	2D
DX	2D	PL	3D+1	MC	4D	RO	2D
PV	7D						

Point de Style : 1
Point de SurCompétences : 1
Pack d'Équipement : Bagarreur
Don : Lutteur hors-pair
Faiblesse : Dette (2)

Elken Redmir

Fine gâchette
Espèce : Golti
Archétype : Tireur d'Élite

Ancien membre des forces spéciales de la police de sa planète d'origine, Elken a définitivement tourné la page lorsqu'il s'est rendu compte, presque par hasard, de l'étendue des malversations réalisées par ses supérieurs hiérarchiques. De véritables ripoux qui n'ont pas franchement apprécié que Redmir découvre le pot aux roses. En plus d'avoir été suspendu et discrédité, il est très vite devenu la cible « d'accidents » récurrents. Bien décidé à ne pas se laisser faire, il a alors été contraint de basculer dans l'illégalité ce qui lui a valu et lui vaut toujours d'être traqué par un certain nombre de chasseurs de primes dans pas mal de systèmes.

TWIN GALAXIES

Matrice de Compétences

RA	3D	AG	3D	FO	3D	EN	3D
AP	5D	AL	5D	AB	2D	CC	3D
PE	2D+3	CA	2D	VO	4D	CH	2D+1
DX	3D+2	PL	3D	MC	3D	RO	3D
PV	6D						

Point de Style : 1

Point de SurCompétences : 1

Pack d'Équipement : Curieux

Don : Fine gâchette

Faiblesse : Tête mise à prix (2)

Kahn Edreth

Scientifique serviable

Espèce : Anoréen

Archétype : Roboticien

Pas bien grand, le plus souvent très absorbé par ce qu'il fait, le visiosystème en permanence vissé sur le nez, Kahn est un passionné. Possédant une expérience impressionnante dans tous les domaines touchant de près ou de loin aux robots et androïdes, il a à son actif la conception, la fabrication, la réparation et l'optimisation de plus d'une centaine de robots de toutes sortes.

Lorsqu'il n'est pas plongé dans ses équations, ses lignes de codes ou ses mécanismes, il ne peut pas s'empêcher d'éprouver de la compassion pour tous ceux qui souffrent et serait prêt à tout pour prêter main forte à une personne en détresse.

Matrice de Compétences

RA	3D	AG	2D	FO	2D-1	EN	2D+1
AP	3D	AL	2D-1	AB	2D	CC	3D-1
PE	5D	CA	3D	VO	3D+1	CH	3D+2
DX	3D+2	PL	3D+2	MC	4D+3	RO	6D
PV	5D						

Point de Style : 1

Point de SurCompétences : 1

Pack d'Équipement : Enthousiaste

Don : Rigoureux (2)

Faiblesse : Cœur d'or

Melkove N'Rak

Pilote vétéran

Espèce : Gwargle

Archétype : Pilote de Chasse

Bien que n'étant qu'au milieu de la quarantaine, Melkove est déjà un vieux de la vieille qui possède pas mal d'heures de vol au compteur. Dès son plus jeune âge, il n'a eu de cesse de vouloir se mettre aux commandes de tout un tas d'engins et c'est tout naturellement qu'il a rejoint l'une des plus

prestigieuses écoles d'officiers-pilotes du Secteur. Mais ses problèmes récurrents avec la discipline l'ont contraint à s'écarter de la rigidité de l'appareil militaire. Devenu freelance, il a alors proposé ses services aux plus offrants en fermant régulièrement les yeux sur la finalité des missions qu'on lui confie. Mais cette vie dans la clandestinité, certes plus libre mais à la frontière de la légalité, commence à lui peser...

Matrice de Compétences

RA	3D+2	AG	2D+1	FO	4D-1	EN	3D
AP	3D+1	AL	4D+2	AB	3D	CC	4D
PE	3D	CA	3D	VO	2D	CH	3D
DX	2D	PL	4D+3	MC	2D	RO	2D
PV	7D						

Point de Style : 1

Point de SurCompétences : 1

Pack d'Équipement : Traditionaliste

Don : As du pilotage

Faiblesse : Handicap caché

Raksha Vha-Rents

Avocate passionnée

Espèce : Kwallé

Archétype : Juriste

Jeune Kwallé dynamique et volubile, Raksha possède un solide bagage en termes de Droit interstellaire. Mais par-dessus tout, elle est capable, en adoptant un discours clair et percutant, de convaincre quasiment n'importe qui de ce qu'elle veut. Son charme naturel n'est bien évidemment pas étranger à cela lorsqu'elle est en présence de Kwalls.

Si elle semble parfaitement bien dans sa peau en public, Raksha n'en possède pas moins une blessure secrète qui lui vaut des sommeils bien souvent agités et ce depuis l'adolescence. Un combat silencieux qu'elle mène contre elle-même depuis des années et qu'elle espère remporter un jour.

Matrice de Compétences

RA	4D	AG	4D	FO	3D	EN	2D+1
AP	3D+2	AL	2D	AB	4D	CC	3D
PE	4D	CA	5D	VO	4D	CH	2D+3
DX	2D+1	PL	2D+1	MC	2D	RO	2D
PV	6D						

Point de Style : 1

Point de SurCompétences : 1

Pack d'Équipement : Méfiante

Don : Oratrice envoûtante

Faiblesse : Cauchemars récurrents

Ydlinne Thalie

Secouriste apprentie

Espèce : Humaine

Archétype : Enfant Mystique (modifié)

Frêle jeune fille d'à peine dix-neuf ans, Ydlinne semble parfois perdue dans ses pensées, des rêveries dont elle seule connaît la teneur. Aspirant à une vie différente, plus exaltante, loin des préoccupations terre-à-terre de la plupart des gens, elle s'est orientée vers de courtes études de secouriste qui lui ont permis d'acquérir les fondamentaux du métier. Un savoir-faire précieux qu'elle espère pouvoir mettre à profit pour sauver des vies.

En attendant le déclic qui lui permettra de trouver sa voie, elle voyage très souvent afin de satisfaire son insatiable curiosité et espère pouvoir parcourir les galaxies jumelles afin d'en visiter les lieux les plus fascinants et faire un maximum de rencontres enrichissantes.

Matrice de Compétences

RA	3D+2	AG	3D+2	FO	3D-1	EN	2D+1
AP	3D+1	AL	3D	AB	2D+1	CC	3D
PE	3D+3	CA	3D+2	VO	3D+2	CH	4D
DX	3D+2	PL	3D	MC	3D	RO	2D
PV	6D						

Point de Style : 1

Point de SurCompétences : 1

Pack d'Équipement : Prudente

Don : Savoir-faire spécifique (MédiKit & TraumaKit avancés)

Faiblesse : Fragilité invalidante

Alliés

Reznir

Humain, la trentaine, Reznir est un agent spécial à la solde d'un des gouvernements prenant part à la force coalisée. Infiltré au sein de l'astéroïde après avoir réussi à discrètement s'introduire dans un vaisseau pirate, il fait partie de l'Opération Anguilles destinée à localiser la base des RustherLore et à récolter un maximum d'informations sur les pirates ainsi que sur leurs prisonniers afin de les libérer ou en tout cas d'éviter que les frappes ne risquent de tuer ou de blesser les otages.

Les cheveux bruns et les yeux de couleur noisette, de taille moyenne, Reznir possède un physique passe-partout lui permettant tout aussi bien de se faire passer pour un brave père de famille que pour un jeune cadre dynamique ou encore un voyou des bas-fonds. Vêtu d'un large trench-coat un peu râpé, d'un jersey gris et d'un pantalon sombre tout aussi fatigués, il pourrait presque passer pour un pirate.

Méfiant, il préfère ne rien confier de sa mission à des inconnus dont il ne connaît pas les intentions. Dans un

premier temps, il observe tous les faits et gestes des PJ afin d'être bien sûr qu'ils s'agit de prisonniers et non pas de déserteurs pirates retournant leur veste alors que RustherLore est attaqué.

Il possède un matériel de transmission (SpatioCom portatif) endommagé lors des éboulements qui l'ont également blessé. Il semble possible de le réparer (il n'est pas totalement détruit) mais cela nécessite de récupérer des pièces de rechange (à récupérer au sein des installations spécialisées de l'astéroïde) et des outils spécifiques. Le réparer devrait permettre de prendre contact avec la flotte pour éviter de bombarder les zones où se situent les détenus. Il dispose également de pas mal de rations de survie dans sa besace (de quoi tenir pas mal de jours pour une personne).

Son ComTerm, dans lequel il consignait bon nombre d'informations ainsi qu'une carte sommaire de la zone de l'astéroïde dont il a la charge (environ un dixième sa superficie globale) a également été grandement endommagé lors du premier bombardement. Pour sa défense, Reznir possède deux lames protoniques à poignées fines, cachées dans les doublures des amples manches de son trench-coat. Il ne les sort qu'en cas de force majeure. Elles n'ont pas été endommagées lors des séismes.

Même s'il ne fait pas part de son point de vue à ce sujet, Reznir n'est pas très content de la tournure qu'ont pris les événements : selon lui, les bombardements ont commencé beaucoup trop tôt. Mais n'ayant pas tous les éléments en main, il préfère attendre la fin de l'assaut avant de porter un jugement définitif sur les responsables de l'Opération Rapière.

Au cas où Reznir mourrait au cours de l'aventure, il est possible de trouver sur lui des documents ou un ComTerm résumant sa mission et décrivant dans les grandes lignes l'Opération Rapière.

Enfin, Reznir peut constituer un huitième présumé au cas où un des PJ trouverait la mort en cours de route.

Anguille en eaux troubles

Espèce : Humain

Archétype : Milicien

Matrice de Compétences

RA	3D+2	AG	3D+1	FO	3D+2	EN	2D+3
AP	4D	AL	3D+1	AB	4D+2	CC	3D+2
PE	3D	CA	3D-1	VO	3D	CH	2D
DX	3D	PL	3D	MC	3D	RO	2D
PV	6D						

Point de Style : 1

Point de SurCompétences : 1

Pack d'Équipement : - (équipement spécifique)

Don : Ambidextrie

Faiblesse : Code de l'honneur (1)

TWIN GALAXIES

Codétenus

Relativement transparents, les éventuels codétenus n'interviendront que pour exprimer leur mal-être ou leur détresse lorsqu'ils sont enfermés ou lorsqu'ils sont en cavale au beau milieu des séismes. Totalement inadaptés à la situation et n'ayant pas la fibre aventureuse comme les PJ, ils seront la plupart du temps excessivement prudents au point que cela puisse devenir contre-productif. Il est même possible qu'ils soient tétanisés par tout ce qui se passe autour d'eux et qu'ils soient incapables d'agir lors de situations critiques.

Ils ne proposeront pas de plans ou alors seulement exceptionnellement et ceux-ci seront totalement inadaptés car échafaudés sous le coup de l'émotion. Il sera par ailleurs nécessaire de les sauver à plusieurs reprises, bien souvent en prenant des risques importants pour y parvenir.

Pirates Renégats

Bien qu'il ne s'agisse que d'alliés temporaires, les renégats peuvent s'avérer très précieux, d'une part pour trouver la sortie du dédale de galeries mais également pour en apprendre plus l'astéroïde et l'attaque en cours (surtout si Reznir ne fait pas ou plus partie du groupe). En fonction de la manière dont les PJ vont gérer leurs relations avec eux, ils pourront s'avérer relativement loyaux ou à l'inverse absolument machiavéliques s'ils se sentent lésés à la suite des négociations. Si par contre celles-ci se sont avérées extrêmement favorables pour les pirates, ceux-ci peuvent en arriver à mépriser les PJ pour leur lâcheté et tenter de les abandonner maintenant qu'ils ne leur servent plus à rien.

Il n'est cependant pas exclu qu'une authentique alliance puisse être scellée surtout si un des PJ sauve la vie d'un des pirates.

Antagonistes

Pirates & Gardes

Bien que la plupart du temps favorables à la cause pirate et fidèles à une sorte de code régissant les *RustherLore*, ils sont courageux mais pas téméraires. Si l'affrontement devient par trop défavorable, ils préféreront appeler ou attendre des renforts ou encore prendre la fuite si ceux-ci n'arrivent pas.

Intelligence : Moyenne

Compétences

RA	3D	AG	2D+2	FO	3D	EN	2D+2
AP	2D+3	AL	2D	AB	2D+1	CC	3D
PE	2D+3	CA	2D	VO	2D	CH	2D
DX	2D	PL	2D	MC	2D	RO	2D

Points de Vie : 12

Équipement standard (gardes) : Armure pirate (10 à 15 PV), GéoCom Standard, PRP léger ou standard, Couteau.

Équipement supérieur (pirates) : Armure pirate (15 PV), GéoCom Standard, Blaster ou PlasmaFuseur, Couteau Protonique.

Armures : il n'existe pas réellement de standard concernant les armures pirates. Il s'agit généralement d'armures intégrales (Classe A3) mais parfois d'armures plus légères de Classe A2, peintes en noir et arborant le plus souvent divers symboles dont celui des *RustherLore*.

Androïdes

Ils sont une dizaine voire une quinzaine et ont pour rôle de défendre les zones de détention contre toute tentative de prise de contrôle en l'absence des pirates.

Androïde Classe Exxel Type 100

OP : Niveau 2, Portée LP

Mouvements : Type 1

Intelligence : Artificielle

Compétences

RA	3D+2	AG	3D+1	FO	4D	EN	-
AP	3D+2	AL	3D	AB	3D	CC	3D+1
PE	3D	CA	-	VO	-	CH	-
DX	3D	PL	2D+2	MC	2D+1	RO	2D+2

Points de Vie : 20

Équipement : Blaster / Blaster Lourd, Couteau Protonique...

Véhicules & Vaisseaux

Glisseurs

GeoGulf

Les géoglisseurs récupérés par les PJ et leurs poursuivants sont dépourvus d'armements mais sont plutôt accueillant (7 places, 8 en se tassant).

Fiche technique :

Modèle : GeoGulf

Type : GéoGlisseur

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 5,20 m

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 4D+5

Vitesse de Combat : 3D+4

Niveau de Maniabilité : +2

Capacité : 1 Pilote – 6 Passagers

Coffre : 400 kg

Équipement Général : ÉquiPack Classe X

TWIN GALAXIES

Équipements Spéciaux :
VidéoCom standard

Vaisseau Pirate

Dark Horse

Le *Dark Horse* est un transporteur pirate de classe *Messenger* capable d'accueillir jusqu'à 8 membres d'équipage au total. Plus tout à fait neuf, il n'est pas dans un très bon état mais n'est pas trop mal entretenu et fonctionne correctement.

Fiche technique :

Dark Horse

Modèle : Transporteur Léger Messenger
Type : Vaisseau transporteur léger
Catégorie : Véhicule lourd
Longueur : 21,60 m

Blindage : 150 PV (il en reste 105)
Vitesse UltraLuminique : x4
Vitesse SubLuminique : 4D
Niveau de Maniabilité : 0

Capacité : 2 Pilotes – 6 Passagers
Soute : 120 Mg
Autonomie : 1 mois standard
Profondeur : 100 m

Scanners :
EchoScanner (ULP)
Scanner IR

Équipement Général : ÉquiPack Classe B
Équipements Spéciaux :
Tourelle bi-rotative rétractable (met 1 Tour de Combat pour sortir ou pour rentrer, NDM : +1)
MédiBloc MK1

Répartiteur d'Écrans : MK1
Écran Déflecteur : ProtectSup 2 : 40(10)

Armes :
2 Canons Laser Standard couplés sur tourelle dorsale rétractable (12D, -2, TLP)
2 Blasters Lourds couplés à l'avant (6D, -1, LP)
1 Lance-Missiles Avenger Alkmaar à l'avant (-, +2, (TLP))
(2 Magasins de contenance 10 Missiles : 2 missiles à Fusion dans chaque magasin)

Chasseurs de la Coalition

Vipère

Il s'agit des chasseurs serviles légers rattachés aux principaux bâtiments de guerre de la flotte coalisée. Relativement maniables et rapides, il ne s'agit cependant pas de foudres de guerre, notamment

du fait d'une puissance de feu limitée. Ils ne constituent un véritable danger qu'en meute.

Fiche Technique :

Vipère

Modèle : CT-4 « Vipère »
Type : Chasseur spatial servile
Catégorie : Véhicule léger
Longueur : 16 m

Blindage : 60 PV
Vitesse UltraLuminique : -
Vitesse SubLuminique : 4D+3
Niveau de Maniabilité : +4

Capacité : 1 Pilote
Soute : 80 kg
Autonomie : 1 JS

Scanners :
ÉchoScanner (ULP)
Scanner IR

Équipement Général : ÉquiPack Classe A
Équipements Spéciaux : -

Écran Déflecteur :
Basic 3 : 12(6)

Arme :
2 Blasters Lourds couplés vers l'avant (2x3D, -1, LP)

Pilotes

Intelligence : Moyenne
Compétences

RA	3D+1	AG	2D	FO	2D+2	EN	2D+2
AP	2D+1	AL	4D	AB	2D+1	CC	2D+2
PE	2D+3	CA	2D+2	VO	2D	CH	3D
DX	2D	PL	4D+1	MC	2D+2	RO	2D+2

Points de Vie : 14

Équipement : Casque à visée intégrée std., Blaster léger, SurviKit.

Décors

La Navette Vista-Clipper

Petite navette intersidérale faisant une trentaine de mètres de long, le *Vista-Clipper* comprend un peu plus d'une centaine de places réparties dans sa partie centrale sur trois rangées de sièges séparées par deux couloirs. Les deux rangées le long des hublots ne comportent qu'un unique fauteuil alors que la rangée centrale comportent deux sièges. Tous les passagers disposent donc d'un accès direct à un des deux larges couloirs permettant de se rendre aux deux bars situés à l'arrière et à l'avant. Ce dernier fait office de séparation entre la classe économique et la classe

TWIN GALAXIES

Premium. Celle-ci ne compte que deux rangées de confortables fauteuils (une petite quinzaine au total) entourant un unique couloir menant vers la cabine de pilotage.

Munis d'un grand comptoir, de plusieurs tables et de profondes banquettes, les deux bars occupent une bonne partie de l'espace et affichent une atmosphère feutrée. Ils proposent un large choix de mets (allant du NourriCube aux plats préparés) et de rafraîchissements (cocktails, alcools, jus de fruits...) en libre-service. Il est également possible d'opter pour des plats et des boissons haut de gamme payants. Plusieurs androïdes serveurs rutilants sillonnent les allées afin de proposer leurs services et d'apporter au plus vite leurs commandes aux clients.

Divers jeux virtuels immersifs dotés de cocons de rétroaction sont également disponibles. A l'arrière une petite salle de sport est également en libre accès afin d'aider les passagers à se dégourdir les jambes. Des sanitaires attenants aux deux bars permettent à ceux qui le désirent de soulager une envie pressante ou de faire un brin de toilette.

Les sas d'accès à la navette sont au nombre de six et sont situés des deux cotés de l'appareil près des deux bars et de la cabine de pilotage.

À l'intérieur du Vista-Clipper, une véritable impression d'espace se dégage. Même les personnages les plus grands tiennent debout partout, les sanitaires sont dignes de ce nom et ne consistent pas en de simples petits WC étriqués. Les deux bars peuvent aisément accueillir la quasi-totalité des passagers.

L'Astéroïde de RustherLore

Situé dans l'une des ceintures d'astéroïdes d'un petit système anodin du Secteur local dépourvu de planète, RustherLore est un objet céleste imparfaitement sphérique faisant environ 250 km de diamètre. Une taille trop modeste pour lui permettre de prétendre au titre de mésoplanète mais qui fait de lui l'un des cent plus gros astéroïdes du système.

Intégralement aménagé, il disposerait d'une capacité suffisante pour accueillir près de 15 000 personnes en son sein. Dans les faits, un peu plus de 5000 pirates « seulement » serait en permanence présents dans RustherLore avec pas mal de mouvements de va-et-vient. Depuis la mise en place des prises d'otages par les pirates, le nombre de détenus ne cesse de croître et atteindrait plusieurs centaines à l'heure actuelle. Un chiffre en grande partie dû aux longues négociations précédant la libération des otages permettant de déterminer à la fois les sommes versées par les gouvernement rançonnés et le modus operandi de l'échange.

L'aménagement de l'astéroïde, qui s'est étendu sur des siècles, a permis de mettre en place tout un ensemble d'installations et de rendre la vie sur place tout à fait satisfaisante. Outre les spatioports et leurs hangars à vaisseaux situés à différents endroits, en périphérie de l'astéroïde, on peut citer parmi les

principaux lieux : les quartiers des pirates, des lieux de vie et de loisir, des armureries, des salles d'entraînement, les cellules et les poste de gardes...

La génération, le recyclage et la filtration de l'air sont assurés par un système BioSupport global qui possède une très bonne efficacité grâce à une parfaite étanchéité de l'astéroïde, régulièrement vérifiée et améliorée. Dans le même ordre d'idée, le recyclage de l'eau et des déchets sont assurés sur place par différentes centrales spécialisées.

Afin de subvenir aux besoins électriques des nombreuses installations dont il dispose, RustherLore possède plusieurs générateurs à fusion. Le générateur principal également appelé générateur central est situé au beau milieu de l'astéroïde. Il est épaulé par tout un ensemble de générateurs auxiliaires de plus petite taille, répartis dans tout l'astéroïde qui peuvent servir d'appoint en cas de forte de demande ou de générateurs de secours en cas de problème.

L'astéroïde est doté de plusieurs générateurs de gravité assez puissants situés au cœur de l'astéroïde, autour du générateur à fusion principal. Ils permettent de générer une gravité d'environ 1g dans tout l'astéroïde, recréant ainsi la pesanteur existante sur les planètes majeures des deux galaxies.

RustherLore est composé d'un grand nombre de roches différentes mais le type de roche dominant est de couleur ocre, une pierre orangée tirant sur le marron. Ça et là des structures métalliques ont pour but de renforcer les rochers et de soutenir le plafond des différentes cavernes.

De prime abord, vu de l'intérieur, il est difficile d'imaginer que RustherLore ne soit qu'un gros rocher perdu dans l'espace. Toutes les conditions sont réunies pour donner l'impression de se trouver sur une planète parfaitement habitable.