



JOSS WHEDON'S

Firefly



Keep flyin'!





INTRODUCTION AU VERSE

AVANT-PROPOS

Firefly est une série télévisée américaine de science-fiction en 14 épisodes de 45 minutes, créée par Joss Whedon, datant de 2002. L'action se déroule au XXVI^e siècle, en 2517, et mélange des éléments de space opera et de western.

Le série sera suivie d'un film en 2005, en forme de conclusion : Serenity. Cet univers est également décliné sous forme de Comics et d'un jeu de rôle édité par Margaret Weis Productions : Serenity RPG.

Le présent guide prend en compte les infos de la série télévisée et du film, et s'inspire même directement du jeu de rôle pour certains éléments. Je n'ai pas pris en compte les Comics, ne les ayant pas lus.

Ceci étant dit, le présent guide ne s'adresse pas uniquement aux fans de l'œuvre de Joss Whedon, mais essaie de donner envie aux fans de sf et de Savage Worlds de s'aventurer dans cet univers. En conséquence, ce guide ne s'ancre

pas dans une chronologie particulière : on peut jouer avant, pendant ou après l'époque de la série et / ou du film. De plus, les « spoilers » y sont réduits au minimum.

Cette adaptation est le fruit de diverses inspirations. Outre la série Firefly et le film Serenity, deux sources ont principalement alimenté ce document, qui reprend certaines de leurs idées, ou des portions entières de texte :

Serenity Roleplaying Game, de Jamie Chambers, publié par Margaret Weis Productions. Il s'agit de l'adaptation officielle du film en jeu de rôle. Son système de jeu n'est pas sans rappeler Savage Worlds, son style est excellent et l'adaptation une brillante réussite. En fait, si vous pouvez jouer avec un autre système que SaWo et pouvez mettre la main sur Serenity RPG et ses suppléments, je vous les recommande chaudement. La quantité d'informations et de contenu en font de toute manière un complément précieux à cette adaptation SaWo.

BREAKING NEWS !

À noter que depuis que je me suis lancé dans cette adaptation, Margaret Weis Productions a lancé une nouvelle adaptation jdr de cet univers ; ce nouvel avatar rôlistique se nomme Firefly Role-playing Game (la licence est celle de Fox, cette fois, là où le film est lié à Universal) et est motorisé par Cortex Plus (comme Smallville et Leverage). Je n'ai pas eu l'occasion de le lire et ne m'en suis donc pas du tout inspiré.

Ghislain Bonnotte

CRÉDITS

Écriture : Ghislain Bonnotte

(certains passages repris de Serenity Roleplaying Game de Jamie Chambers et de Firefly RPG de J.L. Herbert)

Relecture : Yannick «Torgan» Le Guédart

Illustrations : Firefly et Firefly online

Maquette : Yannick «Torgan» Le Guédart

LE VERSE

Les ressources de la Terre, notre planète d'origine, étaient devenues insuffisantes, nous étions trop nombreux. Nous avons alors trouvé un autre système solaire, constitué de dizaines de planètes et de centaines de lunes. Chacune d'elles fut terraformée. Ce processus, qui dura plusieurs décennies, permit de recréer les paramètres géophysiques nécessaires à la vie humaine. Pour être de nouvelles Terres.

Les planètes centrales formèrent l'Alliance, gérées par un Parlement interplanétaire. Elle était le phare de la civilisation. Les planètes plus lointaines, moins éclairées, restèrent à l'état primitif et refusèrent le contrôle de l'Alliance, ce qui engendra une guerre dévastatrice. Mais la victoire de l'Alliance sur les Indépendants apporta la sécurité dans l'univers, et chacun peut vivre aujourd'hui dans le bien-être grâce aux lumières de la civilisation.

– Cours d'Histoire d'école primaire, sur Osiris.

L'HISTOIRE EST ÉCRITE PAR LES VAINQUEURS

Nous sommes 500 ans dans le futur. La Terre telle que nous la connaissons est « vidée » écologiquement et en termes de ressources : c'est de l'histoire ancienne. L'humanité est désormais disséminée sur plus de 70

mondes terraformés. Certains de ces mondes sont riches et apportent à l'Humanité un refuge tel qu'elle n'en avait pas connu depuis la Terre de jadis. D'autres mondes sont moins accueillants, plus rudes. Les mondes centraux commencèrent à former une alliance puissante, tandis que les mondes indépendants avaient l'intention de le rester. Et bientôt la Ligue des Mondes indépendants se retrouva en guerre avec les forces de l'Alliance, plus nombreuses et mieux équipées.

C'est sur la planète Héra que l'Alliance a finalement porté le coup fatal aux forces à bout de souffle de la Ligue. La reddition eut lieu à la bataille de Serenity Valley. Les Manteaux bruns de la Ligue combattirent vaillamment mais furent dépassés aussi bien au niveau armement que troupes. Depuis lors la galaxie connue est sous le contrôle presque totale de l'Alliance et de son discret partenaire, la Blue Sun Corporation. Toutefois, des gens se faufilent dans les failles d'une Alliance qui se préoccupe du bien-être d'un petit nombre alors qu'elle a à sa charge plus de 70 planètes et lunes.

LES MANTEAUX BRUNS

La Guerre de l'Unification est peut-être terminée, mais ça ne veut pas dire que tout est pardonné. Nombre d'Indépendants déçus croient fermement que la Ligue se relèvera un jour. Beaucoup ont fait partie de cellules terroristes ou de groupes révolutionnaires qui ont normalement fini par mordre la poussière aux mains d'une force technologiquement supérieure et mieux organisée. D'autres ont essayé de s'intégrer, de s'adapter à une société qui les voit toujours





comme des traîtres. Quelques-uns encore vivent loin du centre, tentant de gagner leurs vies malgré leurs oppresseurs.

LA FRONTIÈRE

Toutes les planètes ne bénéficient pas du luxe des mondes centraux de l'Alliance. La terraformation est au mieux une science risquée. Nombre de ces « nouvelles Terres » supportent certes la vie, mais à grand peine. Certaines gardent des hostilités inattendues à leurs prétendus habitants, transformant la vie sur ces planètes en un véritable enfer. Que ce soit une maladie ou un syndrome que les habitants contractent à cause de l'environnement ou l'incapacité du sol de la planète à donner des fruits, la vie à la Frontière est rude. C'est une existence presque sans loi menée constamment sur le fil du rasoir, mais ça peut aussi être le lieu d'immenses opportunités.

LES MONDES CENTRAUX

En total contraste, les mondes du Noyau sont le lieu d'un immense luxe et d'une totale sécurité. Un terrain de jeu pour les nantis et les puissants. Ariel, par exemple, peut s'enorgueillir des meilleurs restaurants et musées de tout le Système. C'est la Tour d'ivoire qui est le siège de l'Alliance. Un citoyen des mondes centraux peut y attendre le meilleur de la culture et de la vie urbaine. Tout ceci a cependant un prix trop souvent négligé. La présence de l'Alliance sur ces planètes est presque totalitaire dans sa nature, privant lentement ses citoyens de leurs libertés tout en prétendant travailler sous la bannière de la liberté et de l'unité. Un peu comme la mentalité corporatiste qui nous dit que nous pouvons choisir n'importe quelle couleur tant qu'elle est noire, le mot d'ordre de l'Alliance semble être la paix par le conformisme.

L'ALLIANCE

Le gouvernement de l'Alliance ressemble de prime abord à une démocratie capitaliste, mais il s'agit en réalité d'un réseau confus de lobbyistes et de contrôleurs corporatistes utilisant le système démocratique pour dissimuler une bannière de tyrannie. Un de ses acteurs principaux est la Blue Sun Corporation. Mégacorporation au sens premier du terme, la Blue Sun vend aux citoyens de la galaxie de tout, du papier toilette aux armes de destruction massive, mais tente toujours d'étendre davantage son pouvoir. Les bruits selon lesquels la Blue Sun a sa propre police secrète ne sont pas entièrement infondés. Les rumeurs de mystérieux agents voyageant par deux, « gantés de bleu », menant des assassinats ciblés ou même tuant des citoyens de l'Alliance sont normalement étouffées, ce qui ne leur en donne que plus de crédibilité. La Blue Sun n'est pas officiellement reliée au gouvernement de l'Alliance, mais c'est une marionnettiste hors pair qui règne avec un pouvoir qui rivalise avec celui de l'Alliance elle-même.

Voici la galaxie dans laquelle vous vous apprêtez à entrer. Une galaxie de tripes et de gloire, une galaxie qui offre un destin sur chacune des 70 Terres et, si on n'a pas peur de se salir les mains (ou de l'Alliance), on peut même se faire un nom si ce n'est une petite fortune (ou au moins assez pour continuer à voler).

L e





TROUVER UN ÉQUIPAGE

but d'un capitaine était simple : trouver un équipage. Trouver un boulot. Continuer à voler.

– Book

Créer un personnage pour Firefly est plutôt simple. Les personnages sont tous humains (et gagnent donc un Atout gratuit). Le nombre de points d'Attributs et de Compétences est le même que dans les règles de base. Ce guide ajoute quelques Atouts et Handicaps pour mieux refléter le Verse.

ARCHÉTYPES

Mais la vraie question est : tu vas faire ton trou dans le Verse en faisant quoi ? Voici quelques archétypes pour te donner quelques idées.

SOLDAT

Même si la guerre est finie, il y a toujours besoin d'hommes et de femmes qui s'y connaissent en armement. Faut pas s'mentir, le Verse est immense et les gens ont besoin de tuer. Que tu sois des muscles engagés sur un vaisseau (comme Jayne) ou un mercos travaillant pour un petit gouvernement ou un seigneur de la pègre, il n'y a pas de pénurie de boulot pour un guerrier dans le Black.

CRIMINEL

Tout le monde voit pas les réglementations sur le transport de l'Alliance d'un bon œil, et pour être honnête, il y

toujours besoin de déplacer une marchandise illégale d'un point à l'autre du Verse. Qu'il s'agisse de têtes de bétail ou d'un artefact rarissime de la Terre de jadis, un contrebandier ou un petit voleur peut se faire un max de blé s'il sait ce qu'il fait.

INTERMÉDIAIRE

90 % de l'Humanité sont des intermédiaires et la plupart d'entre eux aime pas s'faire mettre au chômage. Ce sont des négociateurs, qui ont les contacts pour relier les clients qui voudraient rester anonymes aux services dont personne ne veut faire la pub. Bien sûr pour ce faire, ils prennent normalement un pourcentage, mais juste une affaire honnête.

PILOTE

Comment tu t'attends à traverser la galaxie, en auto-stop ? Un bon pilote, c'est la différence entre arriver en un seul morceau, et être encore la cible d'une attaque des rapineurs. Coller un gros canon sur ton vaisseau peut aider, mais pas plus que d'avoir un as des as dans le siège du pilote.

CHASSEUR DE PRIMES

L'Alliance ne peut pas être partout à la fois et parfois il faut traquer un criminel. C'est là qu'entrent en scène les chasseurs de prime. Qu'ils pourchassent les ennemis de

l'Alliance ou juste quelques voleurs de bétail dans un transport de classe Firefly, il y a toujours quelqu'un qui tente d'échapper à la loi, c'est là que tu intervienst.

COMPAGNE

Comme les geisha de l'ancien Japon de la Terre de jadis, les Compagnes ne sont pas des « putains » mais plutôt une commodité sociale, un ordre dont la mission est de fournir les Compagnes parfaites pour la noblesse des mondes centraux. Les Compagnes ont une formation poussée dans le domaine des arts et de la culture. Et presque chaque recoin civilisé du Verse a l'usage d'une bonne Compagne.

HACKER

Tous les vols ne sont pas insinifants. Avec un Cortex immense qui envoie des informations dans toute la galaxie, la frontière électronique peut être tout aussi excitante que la frontière physique. L'Alliance peut tout autant craindre le vol d'information qu'un vol classique. Bien que pas aussi utiles à la Frontière, la plupart des hackers en savent assez sur le Cortex pour tailler leur route dans le Verse.

PASTEUR

Dans une galaxie aussi vaste, quelqu'un doit continuer à s'interroger sur le sens de tout ça. Les Pasteurs (et prêtres en général) répandent la bonne parole dans l'espace. Bien qu'il existe de nombreuses dénominations de pensée (du Christianisme au Taoïsme), parfois la foi par elle-même peut être un cadeau pour les nécessiteux, ce qui fait du Pasteur une ressource de valeur dans la galaxie.

TOUBIB

Là où il y a des gens, il y a une chance de se blesser, et quelqu'un doit les rafistoler. C'est là que le toubib intervient. Du praticien très bien payé sur Ariel au médecin de campagne sur Shadow, la médecine est un commerce toujours utile dans le Verse.

TECHOS

Il faut bien quelqu'un pour maintenir tous ces coucous en état de voler dans le Black. Un bon techos peut bien gagner sa vie dans le Verse, réparant les milliers de vaisseaux à moitié bricolés qui volent à peine. C'est son savoir-faire qui nous permet de continuer à voler.

OPTIONS DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Jayne : Cap'taine, tu peux l'empêcher d'être joyeuse, s'il te plaît ?

Mal : Je n'crois pas qu'il existe un pouvoir assez grand dans le Verse pour empêcher Kaylee d'être joyeuse.

La création de personnage suit les règles du livre de base de Savage Worlds. Les points à dépenser sont les mêmes, et toutes les Compétences, Atouts et Handicaps du livre de base sont autorisés, hormis les Arcanes (en attendant le chapitre dédié).

Voici cependant quelques Atouts et Handicaps pour donner plus de corps et de saveur « Firefly » à vos personnages.

NOUVEAUX HANDICAPS

Jayne, ta bouche parle toute seule, règle ça. – Malcom Reynolds

MANTEAU BRUN (MAJEUR)

La guerre entre l'Alliance et les Indépendants est peut-être finie, mais les blessures sont loin d'être guéries. Comme l'Histoire est écrite par les vainqueurs, ceux qui ont combattu du côté des Indépendants sont devenus les parias de la société « civilisée ». En conséquence, les personnages avec ce Handicap subissent un modificateur de Charisme de -2 quand ils traitent avec un citoyen de l'Alliance quand leur ancienne allégeance est connue et / ou visible. Par exemple, ce n'est pas forcément l'idée du siècle de prendre un verre de l'amitié dans un bar pro-Alliance le Jour de l'Unification en portant son ancien manteau d'uniforme.

ARROGANT (MAJEUR)

La vie sur les planètes centrales est confortable et sûre. Ceux qui grandissent dans une vie si protégée se retrouvent bien mal préparés quand ils se retrouvent dans le Black. Les personnages avec ce Handicap subissent un malus de -2 à leurs jet de Culture générale quand ils sont hors d'une planète du Noyau. Ce Handicap peut être racheté quand le personnage monte de niveau. Le personnage fait un jet d'Intellect à -2. Si le jet est réussi, il baisse le malus à -1.

DETTE (MINEUR / MAJEUR)

Le personnage une dette envers quelqu'un, qu'il s'agisse d'une compagnie, d'un seigneur de la pègre, etc. On ne



parle pas de quelques crédits, mais d'une grosse somme que le créancier compte bien récupérer d'une manière ou d'une autre. La bonne nouvelle est que le personnage démarre le jeu avec 5 fois l'argent de départ. La mauvaise, c'est qu'il doit 10 fois ce montant. S'il s'agit du Handicap Mineur, le créancier donne encore du temps au personnage, ou est prêt à oublier sa dette en échange de sa loyauté, ou de quelques gros services. Une dette Majeure, elle, a depuis longtemps dépassé le stade du simple remboursement. Il y a une forte chance que le créancier ait lancé plusieurs chasseurs de primes sur la piste du personnage pour s'assurer de se payer sur son cadavre !

NOUVEAUX ATOUTS

Mal : Zoe, Wash va stabiliser l'vaisseau avant qu'on s'fracasse ?

Zoe : Il va faire ça dans les règles de l'art. Mon mari vole avec la grâce d'une plume.

ATOUTS PROFESSIONNELS

COMPAGNE

Prérequis : Novice, Séduisant, Intellect d6, Âme d8

Pour être Compagne, il faut savoir faire plus que la danse du ventre. Les Compagnes passent des années à apprendre l'art, l'Histoire, la musique, la danse, en plus de la persuasion et de la séduction, afin de plaire à leur clients. Le personnage avec cet Atout voit son Charisme augmenté de 2 et bénéficie d'un +2 à son jet de Culture générale.

Les Compagnes bénéficient d'un statut particulier qui leur assure une certaine forme de protection, dans une certaine mesure, et dans la « bonne société ». Il est en effet du plus mauvais effet d'être sur la liste noire de la Guilde.

Note : L'Atout n'est pas réservé aux personnages féminins. En effet, il existe également des Compagnons.

PASTEUR

Prérequis : Novice, Âme d8

Sur de nombreux mondes, un homme de Dieu impose le respect. Le personnage obtient un bonus de +2 à ses jets de Charisme et de Persuasion.

HACKER

Prérequis : Novice, Intellect d8, Connaissance (Informatique) d8

Le hacker obtient un bonus de +2 à tous ses jets de Recherche et de Connaissance, ainsi que de Culture générale lorsqu'il utilise un ordinateur. Il bénéficie également d'un

bonus de +1 à ses jets pour réparer ou modifier un ordinateur.

CHASSEUR DE PRIMES

Prérequis : Aguerri, Intellect d6, Pistage d8

Avec l'étendue de l'espace, et l'hostilité entre l'Alliance et les manteaux bruns, de nombreux criminels se sont faufilés dans les failles du système. C'est là que les chasseurs de primes interviennent.

Le chasseur de primes obtient un bonus de +2 à tous ses jets de Pistage, de Connaissance et de Culture générale concernant la cible de sa chasse en cours.

RELATIONS DANS L'ALLIANCE

Prérequis : Novice

Il est de notoriété publique que l'Alliance protège les siens. Certaines personnes sont juste plus « dans l'Alliance » que d'autres. Le personnage vient peut-être d'une famille influente ou c'est un cadre important de la Blue Sun, ou simplement un héros de guerre de l'Alliance ou encore un bureaucrate important. Quand il traite avec l'Alliance, il bénéficie d'un bonus de +2 à tout jet de Culture générale, ainsi qu'un bonus de Charisme de +1. Cet Atout est incompatible avec le Handicap Manteau brun.

ATOUTS SOCIAUX

JOVIAL

Prérequis : Novice, Âme d6

Rien dans le Verse ne peut saper la bonne humeur du personnage. Il est si foutrement gentil que la plupart des gens ne peuvent s'empêcher de bien l'aimer. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tout jet de Trait où sa gentillesse et sa bonne humeur jouent en sa faveur.

ATOUTS ÉTRANGES

EMPATHIE MÉCANIQUE

Prérequis : Novice

Les machines parlent au personnage. Il a une manière de réparer ce qui les grippe qui va au-delà de la connaissance du manuel d'instruction. Le personnage n'est complètement à son aise que couvert de cambouis.

Le personnage a une connaissance intuitive de ce qui ne va pas dans un appareil mécanique particulier, ainsi qu'un bonus de +2 en Compétence Réparation pour



toute action visant à réparer ce problème. En case de relance, le temps de la réparation est divisé par deux.

Le meneur de jeu peut demander la dépense d'un Jeton pour des problèmes majeurs. Cette aptitude peut également

être bloquée en certaines circonstances exceptionnelles (qui peuvent valoir un Jeton en compensation, à l'appréciation du meneur de jeu).





ÉQUIPEMENT

Mal : Jayne, combien d'armes tu comptes emporter ? T'as qu'deux mains !

Jayne : Ben ouais, et ça, ça m'rend nerveux : j'aime pas choisir, ça m'met la pression.

Les personnages à Firefly démarrent le jeu avec 500 € (crédits) et les vêtements qu'ils portent. Par souci de simplicité, 1 € équivaut à 1 \$ pour ce qui est de piocher de l'équipement dans les ouvrages de la gamme Savage Worlds, ou 1 € si besoin est d'avoir un équivalent du monde réel.

LA MONNAIE

L'Alliance a tendance à préférer les crédits électroniques échangés par cartes. En fait, dans de nombreux mégaplexes corporatifs du Noyau, la monnaie papier ou pièce est quasi-inexistante. Au contraire, dans les mondes frontaliers, c'est la monnaie sonnante et trébuchante qui est souvent la seule échangeable, ne serait-ce que parce que les installations ne sont pas capables de gérer les transactions électroniques. Le Platine est le standard galactique est 1 Crédit vaut à peu près 2,5 Platines. Les pièces existent également en argent et or.

DISPONIBILITÉ

Le Verse est vaste et entre la Frontière et le Noyau, ce qu'on peut trouver comme équipement varie du tout au

ÉQUIVALENCES MONÉTAIRES

	Crédits	Platine	Or	Argent
	1€	2,5p	5	250
	0,4€	1p	2	100
Pièce	Crédits	Platine	Or	Argent
Argent	0,004€	0,01p	0,02	—
Or	0,2€	0,5p	—	50
Platine	0,4€	—	2	100

tout. Le plus souvent, ce qu'on trouve sur les mondes de la Frontière n'est plus une première main.

Pour faciliter la vie du MJ, l'équipement listé à un indice de Disponibilité associé : P (Partout), N (mondes du Noyau), F (mondes de la Frontière), ou I (Illégal). Si un article n'est pas indiqué comme disponible dans la région où se trouvent les PJ, le MJ a toujours possibilité de décider que les PJ ont de la chance ou que le marché noir ou un contact peut fournir l'article en question. Libre au MJ

OUTILS

Article	Prix (€)	Poids	Dispo.	Notes
Cristaux de purification	1	—	P	Rend potable 20L d'eau
Découpeurs laser	150	4	N	Permet de découper 10 cm de coque par round par tranche de 10 de Résistance
Gel à feu	1	1	P	Permet de chauffer des aliments
Kit d'entretien d'arme à feu	6	1,5	P	Nécessaire d'entretien de couteau et d'arme
Multibande	10-200	—	N	Montre multifonction
Ruban adhésif	3	0,5	P	3m d'adhésif hermétique

NOURRITURE

Article	Prix (€)	Dispo.	Notes
Nourriture en boîte	5	P	Prix moyen pour une personne, par semaine
Nourriture, fraîche	8	P	Prix moyen pour une personne, par semaine
Nourriture, luxueuse	2	N	Prix moyen pour un plat
Barre nutritive	10	N	Prix moyen pour une personne, par mois
Pâte protéinée	2	P	Prix moyen pour une personne, par semaine
Épices et condiments	2-6	N	150g

SERVICES

Article	Prix (€)	Dispo.	Notes
Compagne			Le règlement de la Guilde stipule que la Compagne choisit son client
— Soirée	350	N	
— Jour entier	450	N	
Réparation de vaisseau	640	P	Par heure de travail, hors pièces
Soins médicaux			Pas toujours disponibles sur les planètes de la Frontière
— traitement antibiotique	10	P	
— soins complets	8	P	
— Chirurgie importante	600	N	
— Chirurgie mineure	150	P	
Transport interplanétaire			Tarifs de base par jour, hors frais
— Marchandise	70	P	
— Passagers	20	P	

également d'en déterminer l'état et le prix.

ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

OUTILS

Cristaux de purification : les colons et les soldats ont toujours sur eux des sachets

de ces minuscules cristaux bleu pâle. Chaque sachet (contenant une vingtaine de ces cristaux) peut purifier 20 litres d'eau pour la rendre potable pour l'homme et tuant à peu près tous les parasites et bactéries, comme si l'eau avait bouilli.

Kit d'entretien d'arme : tout bon soldat (et colon)

sait qu'il doit prendre soin de ses armes s'il veut qu'elles prennent soin de lui. Ce kit comporte tous les outils nécessaires à l'entretien et la réparation d'armes à feu. Acheté sur la Frontière, il se présente le plus souvent comme une pochette de cuir de la taille d'une besace. Dans le Noyau, ce sera plus probablement une petite mallette en métal à l'allure plus professionnelle.

Multibande : l'évolution de la montre numérique. Il s'agit à la fois d'une montre, d'une boussole, d'une calculatrice, d'une alarme, d'un récepteur radio, d'une télécommande générique et d'un mémo vocal. Malheureusement, les multibandes sont fragiles et sont essentiellement populaires auprès des étudiants comme accessoire de mode. Les modèles varient des versions bas de gamme en plastique à celles en plaqué or vendues sous le manteau par des types louches au coin de la rue.

Ruban adhésif : bien pratique, ce fin ruban est hermétique et suffisamment adhésif pour une réparation de fortune de combinaison spatiale (pas une brèche dans une coque de vaisseau, faut pas rêver non plus).

NOURRITURE

Barres nutritives : ces barres ont la forme et la taille d'un lingot d'or (souvent estampillé « Newtech Alliance »). D'une couleur marron, et presque sans saveur, elles demeurent néanmoins une bonne alternative à la pâte protéinée. Une barre peut fournir 30 jours de nourriture à une personne. Il ne manquera que de l'eau pour être pleinement sustenté.

Pâte protéinée : ces tubes de pâte protéinée colorée et (soi-disant) aromatisée sont la nourriture de base des voyageurs au long cours de l'espace dans le Verse. La pâte est parfois modelée ou moulée pour avoir diverses formes et cuisinées de différentes manières. Malheureusement, elle a à peu près le même goût dans tous les cas. Saine à défaut d'être goûteuse, la pâte protéinée se conserve longtemps.

DIVERS

MediFoam : Pistolet appliquant une mousse cicatrisante, +2 aux jets de Soins, +1 aux jets de Vigueur pour la guérison naturelle. Stabilise automatiquement un patient qui souffre d'hémorragie, selon taille et nombre de blessures (discrétion du MJ). Contient 10 doses, une recharge

DIVERS

Article	Prix (€)	Dispo.	Notes
Alcool de bois (1verre)	1	F	
Alcool de bois (1bouteille)	10	F	
Alcool de boue (1verre)	0,4	F	
Alcool de boue (1bouteille)	4	F	
Cheval	80	F	
Corde (3m)	10	P	
Disque de données	0,4	P	Petits disques hexagonaux cristallins
Kit d'électronique	40	N	
Livre de données	30	P	Permet de lire des disques de données et de s'interfacer avec le Cortex
MediFoam	25	N	
Trousse médicale			
— premier secours	1	P	1 kg, permet d'appliquer les premiers secours sans malus
— médecine	25	F	3 kg, outils médicaux de base (antibiotiques, scalpels, etc.)
MedAcad	200	N	4kg
— Réapprovisionnement, standard	45	N	10kg, matériel d'infirmerie pour 1 mois
— Réapprovisionnement, urgences	110	N	10kg, matériel d'urgences pour 1 mois

ARMES

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix (€)	Poids	Tirs	For.	Dispo.	Notes
Arbalète énergétique	24/48/96	2d8	1	150	6	6	—	N	PA2*
Fusil	20/40/80	2d8	1	150	6	8	—	P	—
Fusil d'assaut	30/60/90	3d8+1	3	400	7	40	d6	I	PA 2, Automatique, Tir en rafale
Fusil sonique	1/2/4	spécial	1	350	4	20	—	I*	* voir description
Grenades à fragmentation	5/10/20	3d6	—	50	0,5	—	—	I	Gabarit moyen
Lance-harpons	24/48/96	2d8	1	50	6	—	—	I	PA2
Pistolet laser	15/30/60	4d6	1	825	1	10	—	I	PA2, Semi-auto
Pistolet Lightfoot 42	12/24/48	2d6+1	1	200	1,5	8	—	P	PA1, Semi-auto
Winchester M1894	12/24/48	1-3d6	1-2	150	2	8	—	P	—

coûte 20 €.

MedAcad : un docteur diplômé d'une Académie importante (Osiris, Londinium ou Sihnon) en est généralement doté. Ces trousse médicale ne sont techniquement disponibles qu'aux praticiens du Noyau ayant une licence pour exercer. Ces trousse comportent les derniers instruments portables, ce qui se fait de mieux en médicaments courants (dans le Noyau), etc. Là où avec une trousse ordinaire, le médecin subirait un malus de -4 à ses jets pour toute chirurgie, avec cette trousse, le malus tombe à -2. Tous les autres jets de Soins bénéficient d'un bonus de +2.



ARMES

« Elle a un nom, je l'appelle Vera ! » – Jayne

Arbalète énergétique : conçues pour la chasse, ces arbalètes capables de délivrer une puissance de 200 livres tirent avec une précision impressionnante des carreaux d'acier au carbone qui peuvent infliger des dommages dévastateurs. Les tous derniers modèles sont capables d'une puissance de 300 livres (*PA 2, Prix 300 €). Les carreaux coûtent aussi cher que des balles.

Fusil : utilisé à la chasse ou au combat, le fusil est une arme mortelle. Heureusement, en porter un est loin d'être discret, même sur les mondes frontières.

Fusil d'assaut : très mortel et très illégal, seuls les Feds en utilisent normalement (même s'il paraît que certains criminels aiment tellement le leur qu'ils lui donnent un nom).

Fusil sonique : arme courante de l'armée et des forces de l'ordre de l'Alliance, le fusil sonique émet une impulsion sonique de forte puissance qui choque la cible. Quand une cible est touchée, elle doit réussir un jet de Vigueur ou tomber et être inconscient. À chaque action suivante, la cible peut tenter un jet de Vigueur pour reprendre conscience. En cas de réussite, elle reprend conscience mais reste Secouée ce round et peut récupérer normalement au prochain. Une relance signifie qu'elle reprend connaissance et n'est pas Secouée. Comme les armes laser, le fusil sonique emploie des batteries coûteuses (3 €), et comme pour tout l'équipement gouvernemental, il est souvent équipé d'une puce avec transpondeur permettant de le tracer.

Pistolet laser : arme aussi prisée qu'illégale, sauf sur les mondes du Noyau où certains privilégiés peuvent obtenir un permis. Même l'armée en utilise peu, à cause de son coût. Les dégâts sont considérés comme des brûlures et les règles sur les dégâts du feu s'appliquent. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de Vigueur contre l'Hémorragie



PROTECTIONS

Nom	Armure	Poids	Prix (€)	Dispo.	Notes
Cache-poussière renforcé	+2	4	75	P	—
Combinaison spatiale	+1	9	2000	P	—
Maille balistique	+2/+4	4	250	N	kevlar, protège le torse

(p. 116, SaWo). Ces pistolets nécessitent des batteries haute capacité coûtant 5 € et sont plutôt difficiles à trouver.

Pistolet Lightfoot 42 : avec son allure de Colt Peace-maker, le Lightfoot est simple d'utilisation et d'entretien, ce qui en fait une arme de poing populaire sur tous les mondes frontières. Arme de poing de l'officier de l'Armée des Indépendants, elle reste l'arme favorite des ex-Manteaux bruns.

Winchester M1894 : fusil à pompe à double canon scié, cette arme peut être une arme de poing redoutable.

PROTECTIONS

Combinaison spatiale : combinaison typique constituée de matériaux flexibles, hermétique et pressurisée. Elle procure une Armure de +1, et comprend un casque avec

intenses). En cas de blessure du porteur de la combinaison, il faut aussitôt appliquer un ruban adhésif (voir plus haut) ou subir les effets de la dépressurisation le round suivant (voir Règles du Verse). Pour 1 000 € supplémentaires, la combinaison peut être équipée de propulseurs permettant au personnage de se déplacer en gravité nulle pendant 8 heures.

Maille balistique : cette chemise en kevlar protège le torse et offre 2 points de protection contre la plupart des attaques. Elle procure également une protection de +4 contre les attaques balistiques tout en annulant 4 points de PA de ces dernières.

une radio (portée 75 km) et un affichage tête haute (pour afficher la composition atmosphérique ou des messages par exemple). La combinaison inclut une lampe à forte puissance, et a une autonomie en oxygène de 8 heures.

La combinaison spatiale procure une protection complète contre le froid et le vide, ainsi qu'un filtre antiradiations (+4 aux jets de résistance pour les radiations les plus



VÉHICULES

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Passagers	Prix (€)	Notes
Mule biplace	15/32	8 (2)	1+1	2000	+4 en Résistance lors des sauts ; tous-terrains
Hover Mule	20/40	14(3)	1+3	20-60000	Hovercraft
Skiff de rapineur	20/40	21(10)	1+3	20-60000	Hovercraft, lance-harpon

VÉHICULES

MULE

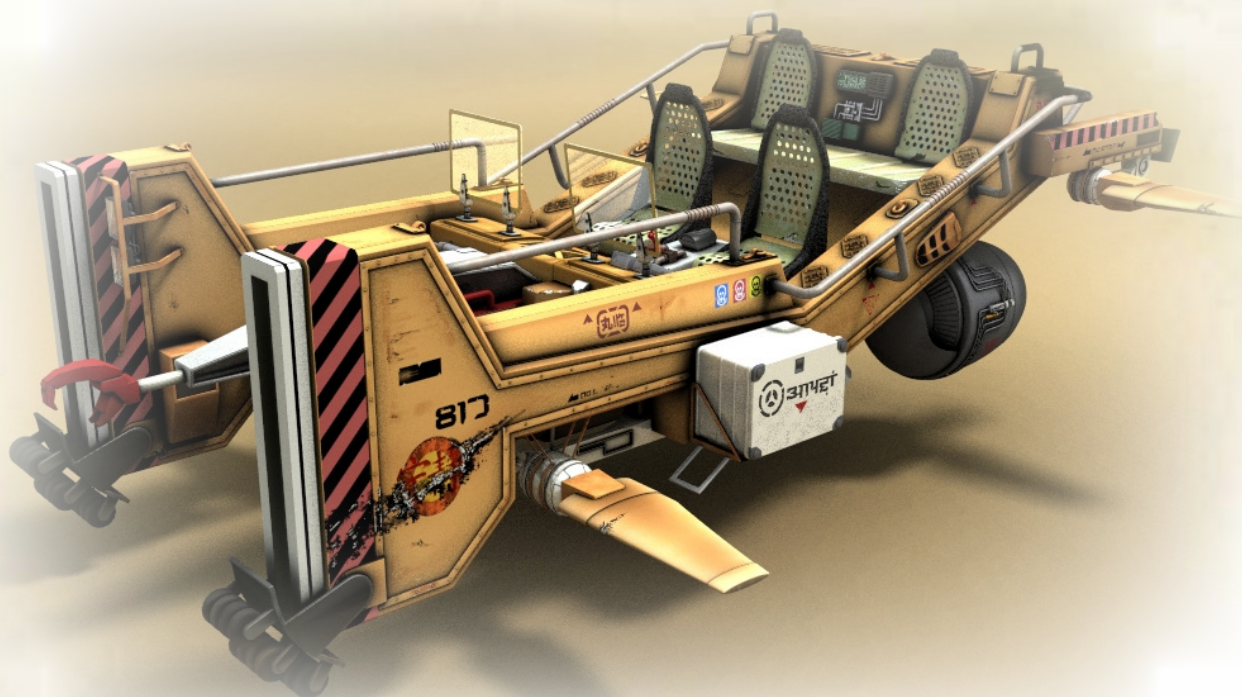
Les chevaux sont les véhicules tous-terrains du Verse : ils ne consomment que du fourrage et un peu de grain, et pas besoin d'usine pour en faire davantage. Quand garder des chevaux n'est pas une option (lune hostile, à bord d'un vaisseau, etc.), les « mules » mécaniques comblent le manque. Il existe toutes sortes de modèles et de taille, mais la plupart sont des véhicules à 1 ou 2 places ressemblant à des quads à 3 ou 4 roues et à moteur à hydrogène.

HOVER MULE

Les véhicules à roues sont simples et bon marché, mais ils restent limités par le terrain. Les hover mules utilisent des écrans anti-g pour flotter et des soufflantes (hélices de turboréacteurs) pour la propulsion. L'énergie est généralement fournie par des batteries chargées sur le système électrique du vaisseau entre deux usages.

SKIFF

Un skiff est un hovercraft blindé utilisé dans les opérations militaires ou paramilitaires. Voire, si on croit à leur existence, par les rapineurs.





RÈGLES D'UNIVERS

« Mal – Tu m'aurais dit que ces couplages d'entrée tiendraient encore une semaine ! »

Kaylee – c'était il y a six mois, cap'taine ! »

L'univers de Firefly est rude où chaque erreur se paie comptant. Voici les règles d'univers (SaWo, p. 165) à appliquer pour renforcer ce climat : Dégâts handicapants, Échecs critiques catastrophiques.

GRAVITÉ

Tous les personnages souffrent de désorientation dans des milieux à gravité altérée, infligeant un malus de -2 à tous les jets d'Agilité ou de Compétences basées sur l'Agilité.

En gravité nulle, les personnages qui obtiennent un échec critique sur un Trait physique perdent le contrôle de leur déplacement (-2 à tous les jets de Trait). Pour reprendre le contrôle, un personnage doit tenter un jet d'Agilité (action gratuite) lors d'un round suivant, à condition d'avoir un moyen de se stabiliser.

ATMOSPHÈRE

Dans le Verse, les personnages peuvent se retrouver confrontés à des milieux où l'atmosphère est ténue, voire vide.

Ténue : le personnage a besoin d'une combinaison spatiale pressurisée pour évoluer en sécurité dans un milieu à l'atmosphère ténue. Toute brèche dans la combinaison entraîne un jet de Vigueur chaque minute pour éviter un niveau de Fatigue (s'il y a un peu d'air respirable). Cette Fatigue peut entraîner la mort. La victime récupère un niveau de Fatigue toutes les 10 minutes si elle retourne à une pression atmosphérique standard.

Vide : le personnage doit réussir un jet de Vigueur tous les rounds ou subir une Blessure à cause de la décompression.

Dangereuse : ce milieu est dangereux de par le contenu gazeux de son atmosphère, irrespirable. Selon de degré de toxicité (déterminé par le MJ), le personnage doit faire un jet de Vigueur toutes les heures, minutes ou rounds pour éviter un niveau de Fatigue (pouvant entraîner la mort). La récupération n'est possible que lorsque le personnage de l'air à pression standard, et se fait alors au rythme d'un niveau toutes les 10 minutes.

LE PARLER DU VERSE

Voici une liste d'expressions scintillantes qui vous aideront à donner à vos tirades de la couleur et une saveur « Firefly ».

Atmo : argot, abréviation d'atmos-

EFFETS DE LA GRAVITÉ

Gravité	Saut	Force	Allure
Très élevée	×0,5	-2	-4
Élevée	×0,5	-1	-2
Normale	-	-	-
Faible	×2	+2	+2
Nulle	*	+2	+4

* Les personnages qui sautent depuis une plateforme stable se propulsent à une Allure égale à leur Force en mètres par round jusqu'à ce qu'ils entrent en contact avec un objet plus gros qu'eux ou qu'ils aient un autre moyen de propulsion. Les attaques physiques et tirs (sauf lasers) repoussent l'attaquant en arrière d'une case (2 avec des armes de gros calibre ou, à la discrétion du MJ, de gros jets de dommages de mêlée).

phère.

Black (le) : (argot des frontières) l'espace.

Compagne : appelée aussi courtisane, dame de compagnie. Sorte de geisha, la compagne est maîtresse dans nombre d'arts dont celui de la séduction. Membre de la Guilde, ses services sont très coûteux et elle peut choisir ses clients.

Cortex : réseau d'information interplanétaire.

Dériver : dans l'espace sans carburant.

Douceur : (argot des frontières) drogue.

Feds, fédéraux : membres de l'Alliance, qu'il s'agisse l'Armée, des forces de l'ordre, ou de fonctionnaires.

Foutu : (argot des frontières) pronom général pour tout ce qui est irritant ou ennuyeux.

Frontière : zone du Verse la plus éloignée des planètes du Noyau. Les planètes frontière sont les plus récemment terraformées (voire les plus mal terraformées) et où la vie est souvent rude, rappelant les Westerns de la Terre de jadis.

Guerre de l'Unification : également appelée Guerre d'Indépendance par les Indépendants, il s'agit de la guerre qui opposa l'Alliance des planètes centrales aux mondes frontières. Elle fut remportée par l'Alliance à l'issue de la bataille de Serenity Valley, sur la planète Héra.

Maîtresse : (argot des frontières) prostituée.

Manteau brun : soldat de la ligue des mondes indépendants, appelé ainsi à cause du cache-poussière en cuir marron qui faisait partie de son uniforme.

Noyau : les mondes centraux de l'Alliance.

Onde : une communication, texte, audio, vidéo ou holographique.

Padre : (argot des frontières) prêtre.

Rafraîchissement : (argot des frontières) boisson alcoolisée amateur ou illégale.

Rapineurs : hommes devenus fous qui vivaient aux confins de l'espace civilisé, volant à bord de redoutables vaisseaux et prenant pour cible les autres vaisseaux spatiaux. Ce sont un peu les croque-mitaine de l'espace. On dit qu'ils sont cannibales, qu'ils sont devenus fous en contemplant le vide sidéral, etc.

Skyplexe : ville orbitale ou station spatiale.

Terraformation : processus par lequel l'écosystème d'une planète ou d'une lune est modifié pour se rapprocher au maximum de celui de la Terre.

Terre de jadis : la Terre où est née l'Humanité.

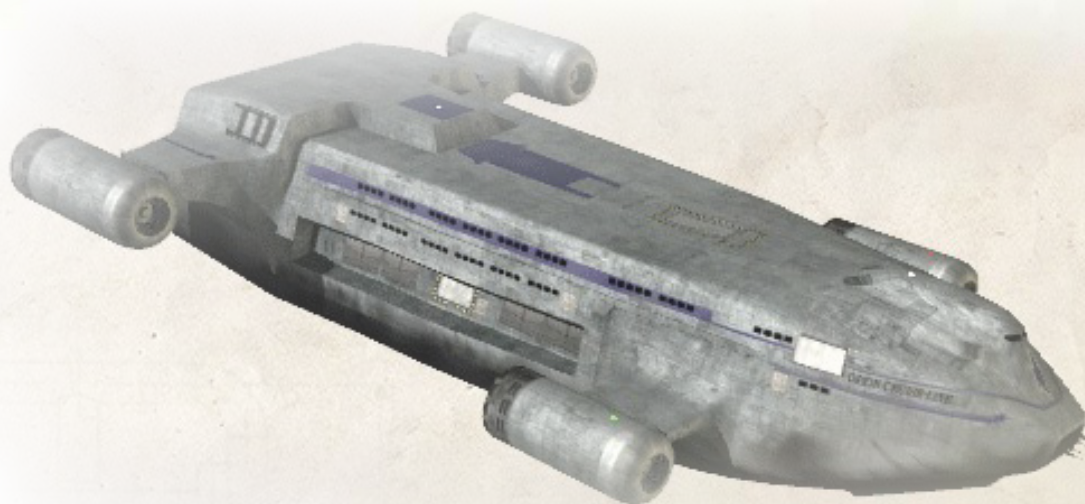
Tout scintille, scintillant : (argot des frontières) ok, c'est ok, super, génial.

Verse (le) : (argot des frontières) abréviation pour univers, désignant tout l'espace connu.



PROBLÈMES TECHNIQUES

Dé	Partie A (1d8)	Partie B (1d6)	Ce qui s'est passé (1d10)	Ce que ça veut dire (1d12)
1	Le boot	primaire	est fissuré(e)	Impossibilité de gouverner ou manœuvrer
2	Le couplage	de compression	est coincé(e)	Moteur stoppé, la pièce peut être réparée
3	La coque (du moteur)	grav	s'est effondré(e)	Moteur stoppé, la pièce doit être remplacée
4	Le stabilisateur	hydraulique	est tordu(e)	Moteur en feu, peut être réparé
5	La sortie	de régul	est tombé(e)	Problème de performance, -2 aux jets de Trait du vaisseau
6	Les lignes	d'énergie / d'alimentation	est brisé(e)	Le vaisseau ne s'arrête pas tant qu'il n'est pas complètement éteint ou réparé
7	Le convertisseur	—	est bloqué(e)	Consommation de carburant doublée jusqu'à réparation
8	L'alimentation	—	a brûlé	Un système majeur (propulsion, navigation, communications) perd toute puissance
9	—	—	a explosé	Le moteur émet un bruit horrible qui peut s'entendre d'un bout à l'autre du vaisseau
10	—	—	—	La séquence de démarrage du moteur devient erratique jusqu'à réparation
11	—	—	—	Les satellites de navigation et l'équipement de communication diffuse du «bruit» sur toutes les fréquences
12	—	—	—	Le train d'atterrissage ne fonctionne plus



COMMENT JURER EN CHINOIS

Expression

mon dieu

Pas moyen, même pas en rêve

merde (chié! Bordel! Putain)

chérie

tais-toi, la ferme

faudra me passer sur le corps

Bien sûr !

Compris ?

Désolé

Connard, bâtard, abruti

connerie

Occupe-toi de tes fesses

Birillant !

Maintenant

Va t'faire !

fil de pute

merci

Fais gaffe

Qu'est-ce qui s'passe ?

Putains de monstres

Quoi ?

Mandarin

Wo de ma

Tsai bu shi ; Cai bu shi

Ta ma de; Chui niu (merde de taureau); Goushi (merde de chien) ;
Niu fen (bouse de vache) ; Zao gao!

Bao bei

Bi zui.

Chu fei wo si le

Dang ran

Dong ma?

Dui bu qi.

Hun dan; Yu bun de

Fei hua

Guan ni zi ji de shi

Jing cai

Ma shang

Qu ni de

Wang bad dan

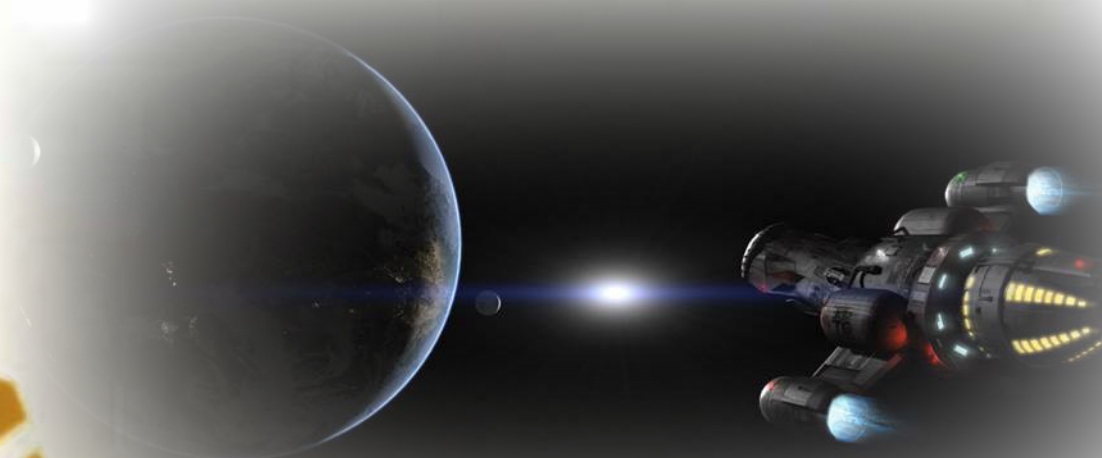
Xie xie

Zhu yi.

Ze mo le?

Tian sha de e mo

Shen me?





VAISSEAUX SPATIAUX

Un vaisseau spatial est une type un peu à part de véhicule, qui mérite, surtout dans le Verse, un traitement particulier.

CARACTÉRISTIQUES

Taille : reflète le tonnage, l'énergie, l'efficacité et la capacité, utilisée principalement pour la personnalisation de vaisseaux.

Acc/VMax : comme dans le livre de base Savage Worlds.

Facteur d'impulsion : la vitesse à laquelle voyagent les vaisseaux dotés d'un moteur à impulsion (qui permettent les voyages long courrier) se mesure par cette caractéristique. Sa valeur va de 1 à 10. 1 est le plus lent, réservé aux navires courte portée et aux vaisseaux cargo. Avec un facteur 10, correspondant aux courriers rapides et aux yachts de course, un vaisseau peut rallier n'importe quelle planète centrale dans la journée, et atteindre n'importe quel point du système dans les 25 jours. Voir Voyages et communications pour plus de détails sur l'utilisation du Facteur d'impulsion.

Montée : comme dans le livre de base Savage Worlds.

Résistance : comme dans le livre de base Savage Worlds.

Modifs : le nombre de Modifications pouvant être apportées au vaisseau sur la base de sa Taille. Les emplace-

ments de Modifs non utilisés donnent environ un volume de $10 \times 10 \times 10$ mètres d'espace de stockage.

Équipage : personnel requis pour faire voler le vaisseau. Sur les vaisseaux de Taille Grande et plus, cela comprend les quartiers, infirmerie, douches, réserves, cuisines, salles de travail, salles de détente et de gym et tout ce qui est nécessaire pour vivre à bord d'un vaisseau de manière prolongée. Remplace la caractéristique Passagers du livre de base Savage Worlds.

Prix : en milliers (k€), ou millions (m€) de crédits. Pour démarrer le jeu avec un vaisseau, il est recommandé un vaisseau Moyen et un budget de personnalisation de 200 k€ plus un moteur à impulsion (FI 4).

LOGISTIQUE

Le propos de Firefly est que les PJ vont devoir travailler dur pour continuer à voler, et savoir combien il reste de carburant ou si l'équipage a l'argent pour payer l'entretien et les réparations nécessaires à son rafioteur participe de la tension et de ce qui va motiver l'équipage à accepter certains boulots.

Ceci dit, si ça ne sonne pas assez fun, rapide et furieux ou que vous avez peur que ça ralentisse vos parties, vous pouvez

VAISSEAUX — CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Vaisseau	Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Modifs	Équipage	Prix
Petit	6	50/700	3	20(5)	20	1	200k€
— Chasseurs, navettes							
Moyen	8	45/600	2	25(6)	25	5	500k€
— Bombardiers, grosses navettes, transports légers, vaisseaux éclaireurs							
Grand	10	40/500	1	30(7)	30	50	2m€
— Transports, corvettes, vaisseaux d'exploration							
Énorme	12	35/400	0	35(8)	40	300	5m€
— Destroyers, gros transporteurs, croiseurs légers							
Gigantesque	14	30/300	-1	40(9)	50	1000	20m€
— Croiseurs de bataille, petits battleship, petits cargos							
Titanesque	16	25/200	-2	50(12)	70	3000	100m€
— Battleships, cargos							

simplement ignorer ce qui suit.

CARBURANT

La table Autonomie ci-dessous indique combien de temps en gros un vaisseau peut voler en fonction de son Tonnage. Le carburant coûte généralement 100 € par jour d'autonomie.

Autonomie

Taille	Jours d'autonomie	Petite	2	5
Moyenne	100	Grande	300	Énorme 500
Gigantesque	1 000	Titanesque	2 000	

PROVISIONS

Les provisions sont gérées comme le carburant, en utilisant la même table. Par un exemple un Grand vaisseau a assez de nourriture, d'eau, d'oxygène et autres commodités de base pour son équipage au complet (et un peu plus pour les urgences) pour 200 jours.

Si pour une raison donnée, les provisions ne sont pas adéquates, faites un jet de Vigueur pour le groupe à la fin de chaque semaine ; un échec entraîne un niveau de Fatigue qui peut entraîner la mort de faim, soif, par asphyxie, etc.

RÉPARATIONS

Les vaisseaux peuvent encaisser 3 Blessures avant d'être détruit. Les dégâts infligés à la coque peuvent être réparés par des équipages qui effectuent une sortie et utilisent des outils de soudure pour faire des réparations de fortune. Cela nécessite

un jet de Réparation avec un malus de -1 par Blessure et 1d4 heures par Blessure. Une Blessure est retirée par succès et par relance. De multiples tentatives peuvent être faites jusqu'à ce que toutes les Blessures soient réparées.

Les Dégradations critiques sont réparées de la même manière mais ne nécessitent pas forcément de sortie (à la discrétion du MJ en fonction du système endommagé).

Si un 1 est obtenu lors d'une tentative de réparation, le système touché ou les Blessures restantes nécessitent des installations adéquates, comme une station spatiale ou une mise en « cale sèche ».

Prix : les réparations par l'équipage ne coûtent que du temps. En station spatiale ou spatioport, elles coûtent 10 % du prix du vaisseau, par Blessure (et état incapacité).

AUTONOMIE

Taille	Jours d'autonomie
Petite	25
Moyenne	100
Grande	300
Énorme	500
Gigantesque	1 000
Titanesque	2 000

PERSONNALISATION DE VAISSEAU

Commencez par choisir un des modèles de la table Vaisseaux : caractéristiques de base, puis ajoutez les modifications de la table Modifications de vaisseau.

Les vaisseaux de Taille Grande et supérieurs incluent des quartiers pour l'équipage, des mess, des armureries sécurisées, des capsules de sauvetage, des salons, des infirmeries, des ateliers, des salles de sport, des brigs, etc. Les services spécialisés, comme des laboratoires scientifiques hightech, des vivariums voire de grands bassins peuvent être ajoutés avec des emplacements de Modifs libres.



MODIFICATIONS DE VAISSEAUX

Le nombre entre parenthèses après le nom de chaque modification est le nombre de fois qu'elle peut être prise. I signifie Illimité. Arrondissez les fractions au supérieur. T = Taille, FI=Facteur d'Impulsion

Type	Modifs	Prix (k€)	Dispo
Armure (I) : augmente la valeur d'Armure d'un vaisseau de +2. En raison de la nature de l'espace et de la taille et de la forme des vaisseaux, toute Armure est considérée comme de l'Armure lourde.	1	T	P
Atmo (1) : permet au vaisseau d'entrer en atmosphère. Inclut le bouclier thermique et autres systèmes pour gérer l'entrée en atmosphère. Tous les vaisseaux sont capables de décollage et atterrissage verticaux.	T/2	5×T	P
Bouclier électromagnétique (1) : ajoute +6 à la Résistance effective du vaisseau contre les armes EMP.	2	5×T	N
CMAM (1) : Les Contre-Mesures Anti-Missiles sont des brouilleurs et leurres intégrés. Ils ajoutent +2 aux jets de Pilotage et de Connaissance (Électronique) effectués pour échapper aux attaques de missiles (et autres rayons tracteurs)	1	T/2	I
Garage / Hangar (I) : un petit hangar (ou garage ou point d'ancrage extérieur) peut contenir jusqu'à 8 points de Taille de vaisseau ou de véhicule.	4	100	P
Impulsion (1) : comprend à la fois le moteur et le système de navigation.	T/2	100×(T+FI)	P
Lance-missiles (I) : permet de tirer jusqu'à 4 missiles Légers ou 2 Lourds à la fois.	1	5	I
Monture fixe (I) : les armes fixes ne peuvent tourner. En règles de Combat, elles ont un arc de tir de 45°. En règles de Poursuite, les armes ne peuvent tirer que lorsque le vaisseau a l'Avantage et une figure ou un as comme carte d'action. Faites le total de toutes les armes fixes semblables, puis divisez par 2 leur coût combiné total en Modifs.	Voir note	Voir note	I
Nacelle passagers (I) : pour vaisseaux Petits et Grands uniquement. Il s'agit de rangées de sièges plutôt spacieux avec harnais de sécurité et autres aménagements (comme des écrans individuels) conçus pour de courts trajets (moins de 24heures en général). Chaque rangée comporte 10sièges.	1	5	P
Quartiers (I) : de quoi loger 4 personnes.	1	10	P

Rayon tracteur (I) : il s'agit d'armes de vaisseau spécialisées conçues pour immobiliser un vaisseau et l'attirer. Il n'est pas possible d'affecter un vaisseau de Taille supérieure. La portée du rayon tracteur est plutôt courte (1km). Il faut donc se trouver à portée Courte dans la table des Poursuites pour utiliser cette arme. Il s'agit d'un jet opposé de Connaissance (Électronique) à -4 de l'attaquant contre le Pilotage ou Connaissance (Électronique) (pour les vaisseaux de Taille Grande et plus) du défenseur. Si l'attaquant l'emporte, le vaisseau ennemi est capturé et attiré au contact en 2d6 rounds. Les systèmes de survie du vaisseau captif restent en fonction, mais tous les systèmes de propulsion et d'armement sont coupés.	T/2	100	N
Réduction de vitesse (3) : le vaisseau échange vitesse et puissance contre plus de place. Chaque achat réduit l'Acc. de 5 et la VMax de 50 et augmente le nombre de Modifs du vaisseau de la moitié de sa Taille. Incompatible avec Vitesse.	-	-	P
Senseurs (1) : optiques, analyseurs chimiques, détecteurs de mouvement et autres senseurs actifs ignorent les malus de luminosité et ajoutent +2 aux jets de Perception pour repérer les cibles correspondantes.	1	5	P
Système furtif (I) : ceux qui essaient de repérer, attaquer ou verrouiller le vaisseau subissent un malus de -4 à leur jet. Activer le système est une action gratuite, mais l'effet est annulé tout round où le vaisseau tire ou émet tout signal non dissimulable (comme une onde ou une recherche senseur active).	T	5×T	I
Système de visée (1) : les senseurs et systèmes informatiques du vaisseau sont connectés à toutes les armes de ce dernier. Le système compense le mouvement, les actions multiples etc., annulant jusqu'à 2 points de malus de Tir.	1	T	I
Vitesse (I) : chaque achat augmente l'Acc. de 5 et la VMax de 50. Incompatible avec Réduction de vitesse.	1	10×T	P

ARMES

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Modifs	Prix (kc)
Missile, léger	200/400/800	5d6	1	1	1/12*	5/4
— Notes: PA 6, Arme lourde						
Missile, lourd	200/400/800	5d6	1	1	1/8*	100/4
— Notes: PA 12, Arme lourde						
Rayon EMP	150/300/600	5d12	1	15	2	100
— Notes: jetez les dégâts normalement, en ignorant l'Armure. En cas de succès, les systèmes du vaisseau cible sont HS jusqu'à réussite jet de Réparation à -4 (-8 si relance sur dégâts). Si la réparation est réussie, les systèmes repartent au round suivant, immédiatement en cas de relance.						

EXEMPLES DE VAISSEAUX

CHASSEUR DE L'ALLIANCE

Vaisseau d'attaque rapide capable de voyager dans l'espace mais dénué de moteur à impulsion, conçu pour la défense planétaire et un déploiement rapide depuis une base ou un vaisseau. L'Alliance les emploie dans ses vaisseaux les plus gros comme engins d'interception, moyen supplémentaire d'attaque et de défense contre les plus petites cibles.

NAVETTE

Les navettes sont des aéronefs sans capacité de long cours (pas de moteur à impulsion). Les plus gros vaisseaux (comme les transports) en ont souvent à leur bord. Les navettes sont souvent utilisées pour transporter des passagers depuis ou vers des vaisseaux incapables d'entrer en atmosphère, ou comme chaudière de survie en cas de planquage du système d'un vaisseau.

TRANSPORT, CLASSE FIREFLY

Vieux mais robuste modèle, le transport de classe Firefly est en activité depuis bien avant la Guerre de l'Unification. Son nom vient de l'emplacement original du moteur à impulsion qui le fait ressembler à la luciole de la Terre de jadis. Vaisseau favori des pirates et des contrebandiers en raison de sa facilité d'entretien et de ses multiples recoins, l'idéal

pour planquer n'importe quoi.

COMBATS DE VAISSEAUX

Les combats de vaisseaux suivent généralement les règles de Poursuite (p. 143, SaWo), avec quelques aménagements minimes.

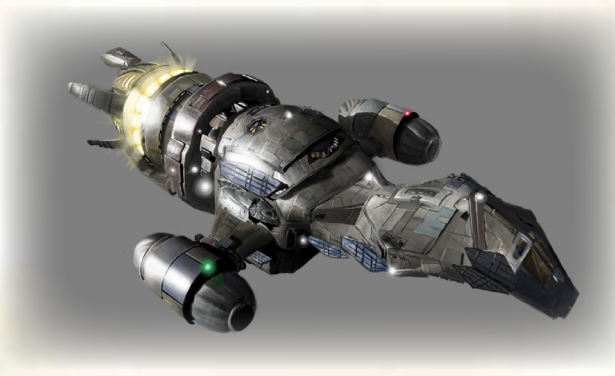
Si le vaisseau a un équipage de pont (typiquement les vaisseaux de Taille Grande et plus), remplacez tous les jets de Pilotage par un jet de Connaissance (Navigation). Le vaisseau est contrôlé par un système informatique sur le pont plutôt que par un pilote en commandes directes.

ABORDAGE

Un abordage ne peut se faire que si le vaisseau abordé a été neutralisé. Comme même les vaisseaux neutralisés dérivent, l'abordage requiert du vaisseau poursuivant un jet de Pilotage pour se synchroniser sur le vecteur et la vitesse de la cible.

Si le jet échoue, les deux vaisseaux subissent 1d6 de dégâts multiplié par la Taille de l'autre vaisseau.

Une fois que les vaisseaux sont arrimés, les attaquants ont encore besoin de se frayer un accès, ce qui nécessite souvent des explosifs, des découpeurs chimiques ou autres découpeurs laser (utilisez la Résistance et Armure normales du vaisseau). Une fois à l'intérieur, les assaillants doivent passer des portes intérieures étanches à travers des sections



CHASSEUR DE L'ALLIANCE

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Modifs	Équipage	FI	Prix
P(6)	70/900	3	22(7)	9	1	(1)	497 k€

— Notes: Armure, Atmo, CMAM, Missiles légers (12), Système de visée, Vitesse(4)

NAVETTE

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Modifs	Équipage	FI	Prix
P(6)	50/700	3	20(5)	10	1	(1)	263 k€

— Notes: Atmo, CMAM, Nacelle passagers(6)

TRANSPORT, CLASSE FIREFLY

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Modifs	Équipage	FI	Prix
M(8)	55/700	2	25(6)	3	5	4	2,655 m€

— Notes : Atmo, CMAM, Hangar et points d'amarrage (avec 2 navettes), Moteur à impulsion (FI 4), Quartiers (2, 8 personnes), Senseurs, Vitesse(2)

ouvertes au vide de l'espace et affronter les ennemis survivants. Les murs et portes intérieurs ont généralement une Résistance de 14 (4). Les murs et portes des zones sécurisées ou pressurisées ont une Résistance de 27 (15).

Ce genre d'assaut peut se gérer comme un combat tactique, ou éventuellement avec les règles de combat de masse s'il y a un nombre significatif de combattants. Dans ce cas, les défenseurs bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de Connaissance (Batailles) à chaque round de bataille jusqu'à la fin du combat. Aucune retraite n'est possible en principe, mais les combattants se rendent généralement s'ils échouent à leur jet de moral.

FAIRE FEU

Voici quelques facteurs spécifiques aux batailles spatiales :

Les portées sont des portées efficaces plutôt que de véritables maximum.

Vitesse : ignorez le malus de cible rapide dans les ba-

tailles spatiales. Ajoutez un bonus de +2 aux jets d'attaque si la Montée de l'attaquant est supérieure à celle de sa cible, ou un malus de -2 dans le cas contraire.

Taille : comptez un bonus de +2 au jet d'attaque sur une cible dont la Taille est d'au moins 2 points supérieur que celui de l'attaquant, un malus de -2 si elle est d'au moins 2 points inférieur.

Plateforme instable : non applicable dans l'espace.

DÉGÂTS CRITIQUES ET CONFINEMENT

Les vaisseaux de Taille Grande et plus sont compartimentés et bénéficient de systèmes de contrôle de dégâts par redondance, des sas d'urgence et autres sécurités pour prévenir les catastrophes en chaîne. Pour cette raison, les vaisseaux Grands et Énormes ne peuvent jamais encaisser plus de 2 Blessures de la part d'une seule attaque quel que soit le résultat du jet de dégâts, et pas plus de 1 Blessure pour les vaisseaux Gigantesques et Titanesques.

L'attaquant lance sur la Table des coups critiques des

COUPS CRITIQUES DES VAISSEAUX SPATIAUX

2d6 Effet

- 2 Superstructure: l'attaque ne cause aucune Blessure.
- 3 Moteur : le moteur est touché. L'Accélération est divisée par 2 (arr. à l'inférieur). La décélération n'est pas affectée. Les moteurs sont généralement volatiles, répandant des radiations ou de la chaleur dans le reste du vaisseau. L'équipage a 2d6 rounds pour réussir un jet de Réparation à -2 (ignorez toutes les autres Blessures qu'a subi le vaisseau pour ce jet). Cela ne répare pas le moteur, mais l'empêche d'exploser, ce qui détruirait le vaisseau et tuerait probablement tous ceux qui sont dedans. Alternativement, ce jet peut être remplacé par une scène dramatique (p.147, SaWo).
- 4 Moteur à impulsion: le système d'impulsion est endommagé et doit être réparé avant de pouvoir être réutilisé. Cette réparation prend 1d4 rounds par jet de Réparation à -2 pour chaque coup pris (maximum -6). Cela peut constituer une bonne scène dramatique selon la situation et que les PJ sont directement impliqués.
- 5 Propulseurs: les jets de Pilotage subissent un malus de -2 jusqu'à ce que le coup critique soit réparé (max de -4). Davantage de coup à ce système ont pour conséquence que le vaisseau ne peut plus manœuvrer et dérive dans la dernière direction prise jusqu'à ce que les réparations soient faites.
- 6-8 Coque: aucun effet particulier.
- 9-10 Équipage: l'attaque cause un coup à la coque (comme ci-dessus) et affecte un nombre de membres d'équipage déterminé par la Taille du vaisseau. Relancez les dégâts de l'attaque, en soustrayant l'Armure du vaisseau, et appliquez-les à 1 membre d'équipage pour un Petit vaisseau, 1d6 pour un Moyen, 2d6 pour un Grand, 3d6 pour un Énorme, 4d6 pour un Gigantesque et 5d6 pour un Titanesque.
- 11 Armement: une arme au hasard est détruite et ne peut plus être utilisée. Si le vaisseau n'a pas d'armement, considérez un résultat Coque à la place.
- 12 Destruction: le vaisseau commence à exploser ou à se désagréger. Voir Destruction ci-dessous.

DURÉES DES VOYAGES ET DÉLAIS DES COMMUNICATIONS

Voyage	Trajet	Modificateur du jet de Navigation	Délai de communication
Entre lunes de la même planète*	1–600h (25j)	N/A	0,1–10
Entre lunes de la même planète	1–20h	0	0,1–10«
Entre planètes du même système	20–1500h (2mois)	-1	2'30–2h
Entre planètes de systèmes adjacents	500–2500h (3 sem. –3mois)	-2	1–4h
D'un bout à l'autre du Verse	3000–6000h (4 à 8mois)	-4	4–10h

* en propulsion standard, pas impulsion

vaisseaux spatiaux (qui remplace la Table des Dégradations critiques, p. 179, SaWo) pour chaque Blessure que l'attaque aurait causée, et un résultat Épave détruit toujours le vaisseau comme d'habitude, probablement en touchant un réacteur.

DESTRUCTION

Lorsqu'un vaisseau subit plus de 3 Blessures ou un coup critique Destruction, l'équipage et les passagers ont une chance de s'éjecter (Petits vaisseaux) ou d'atteindre les chaloupes de sauvetage. Les PJ doivent lancer le plus petit entre leur Intellect et leur Agilité et réussir pour évacuer. Ceux qui échouent coulent avec le navire. Considérez que 50 % des PNJ réussissent aussi à évacuer.

PERTE DE CONTRÔLE ET COLLISIONS

Si vaisseau spatial est hors de contrôle ou échoue à une Complication dans l'espace, ne faites pas de jet sur la table Perte de contrôle. À la place, le vaisseau spatial perd sa prochaine action. Si le vaisseau se trouve dans une zone où il pourrait heurter un obstacle, le capitaine fait un second jet de Pilotage avec un malus de -2 (-4 dans un champ d'astéroïdes ou autre zone encombrée). En cas d'échec, c'est la collision. Les dégâts de collision maximum sont de 20d6.

Si un vaisseau échoue à un résultat Désastre lors d'une Poursuite dans l'espace, il subit une Blessure (et un coup critique automatique).

VOYAGES ET COMMUNICATIONS DANS L'ESPACE

Dans l'univers de Firefly, pas d'hyperespace, pas de distorsion, le mur de la vitesse de la lumière reste infranchissable. Comment donc les vaisseaux arrivent-ils à relier des planètes et des lunes situées dans d'autres systèmes solaires ? Par une technologie appelée impulsion. Le principe

d'un moteur à impulsion est de combiner un générateur antigravitationnel configuré pour supprimer l'inertie du vaisseau sur un vecteur donné (écran d'inertie) et un réacteur à forte puissance (mais faible rendement) pour donner un « coup de pied au cul » au vaisseau dans la direction programmée, et voilà : c'est l'impulsion. La vitesse peut alors atteindre 60 fois celle d'une propulsion à réaction classique, mais cette vitesse a quelques contreparties importantes.

Tout d'abord, le vaisseau n'a plus d'inertie (grâce à l'écran d'inertie) et donc sa vitesse n'est pas réelle : elle ne dure que tant que le moteur tourne. Coupez-le, et le vaisseau revient aussitôt en mode dérive. Comme vous n'avez certainement pas envie d'être à la dérive, le pilote fait aussi tourner la propulsion réaction classique en même temps que le moteur à impulsion pendant une partie du trajet pour maintenir le vaisseau en mouvement.

Ensuite, comme l'écran d'inertie fonctionne directement sur l'axe du moteur, la course du vaisseau est plus ou moins fixée quand vous lancez le moteur à impulsion (bien que ce ne soit pas tout à fait une ligne droite, à cause d'effets gravitationnels). Le pilote peut infléchir la direction, mais très lentement. Pour un changement radical de course, il faut sortir du mode impulsion, réorienter la proue du vaisseau et réinitialiser l'impulsion. Ça peut vider votre réserve de carburant assez rapidement. Les bons pilotes calculent donc un trajet en choisissant méticuleusement leur point de départ, vecteur et point d'arrivée, pour économiser au maximum le carburant, en tirant avantage des planètes pour changer de direction sans avoir à sortir d'impulsion (catapultes gravitationnelles).

Enfin, si l'impulsion est rapide, elle manque de précision. Passer de « burn » à « off » prend quelques secondes, ce qui représente facilement 10-15 000 km de « distance de freinage ». Dans l'espace profond, aucune importance, mais

CONSOMMATION DE L'IMPULSION

Distance	Petite	Moyenne	Grande	Énorme	Gig.	Titanesque
Entre lunes de la même planète	1	2	4	6	8	10
Entre planètes du même système	5	10	20	30	40	50
Entre planètes de systèmes adjacents	10	20	30	40	50	60
D'un bout à l'autre du Verse	20	30	40	50	60	70

à proximité d'une planète (comme pour aller d'une lune à une autre d'une même planète), il est souvent plus facile et sûr de rester en propulsion à réaction.

DURÉE DES TRAJETS

Fournir des distances et temps de trajet exacts dans le Verse, car les lunes et planètes se déplacent sur leurs orbites, et leurs relations changent. La table ci-dessous donne des intervalles généraux de temps de trajet par impulsion. Au MJ de déterminer où dans cet intervalle se situe un voyage donné.

Durées des voyages et délais des communications

Utiliser le moteur à impulsion d'un vaisseau ne se fait pas à la légère ; le pilote / navigateur doit calculer sa trajectoire au mieux pour avoir le meilleur temps, brûler le moins de carburant possible et ne pas s'écraser contre une planète. Le pilote fait un jet de Connaissance (Navigation). Ce calcul prend 1d6 minutes. Un succès signifie que le pilote obtient un plan de vol et peut lancer l'impulsion. Chaque relance peut être utilisée pour un des effets suivants :

* Augmenter de 1 le Facteur d'impulsion du vaisseau uniquement pour le calcul du temps effectif de ce trajet.

* Réduire le nombre de jours de carburant consommé par l'impulsion. La réduction en jours est fonction de la Taille, donnée par la première ligne de la table Consommation de l'impulsion. Ou tout simplement réduire de moitié ?

* Réduire de moitié le temps nécessaire pour son jet de Connaissance (Navigation).

Un vaisseau a la possibilité de mettre «pleins gaz» sur son moteur à impulsion, augmentant ainsi ponctuellement de 2 son Facteur d'impulsion. Ce gain a un coût, cependant : cette méthode augmente de 50 % la consommation de carburant et peut avoir des effets néfastes sur le vaisseau si les pleins gaz sont employés trop longtemps.

Le temps final est le temps de base divisé par le Facteur d'impulsion final.

OPTION : ATOUTS ET HANDICAPS DE VAISSEAU

Dans le Verse, un vaisseau peut représenter presque un personnage à part entière. Pour davantage représenter cette personnification, vous pouvez permettre voire imposer l'application d'Atouts et de Handicaps. Le plus simple est de permettre l'achat d'Atouts contre Handicaps de la même manière que lors de la création d'un personnage. Une autre alternative est d'octroyer des points à dépenser dans des Atouts (cf plus loin).

Libre à vous de déterminer quels Atouts et Handicaps de liste du livre de base et du présent document sont éligibles, et voici quelques idées supplémentaires d'Atouts et de Handicaps.

HANDICAPS DE VAISSEAU

TOUT LE MONDE EN A UN (MINEUR)

+2 aux jets pour tenter d'exploiter une faiblesse du vaisseau.

A CONNU DES JOURS MEILLEURS (MINEUR/MAJEUR)

En Mineur, le vaisseau a plus de 20 ans, mais il est encore en état. Son prix est divisé par deux, son coût d'entretien est augmenté de 50 %. En Handicap Majeur, le vaisseau a vraiment connu des jours meilleurs, bien 40 ans de jours meilleurs. Pour quiconque avec une once de jugement, c'est vraiment un tas de chui niu. Le vaisseau ne fonctionnait probablement pas quand vous l'avez trouvé, et ses pièces ont sûrement plus de valeur séparément. Le prix d'achat du vaisseau est divisé par 10, doublez les coûts d'entretien. Lors de l'achat, ce qui est nécessaire pour le faire voler à nouveau est laissé à la discrétion du MJ.

Autres pénalités : -1 aux jets de Maintenance, -1 en Charisme quand une telle caractéristique serait utile (cumulable avec Moche). En Majeur, doublez les malus.

GOINFRE EN CARBURANT (MINEUR)

+20 % de consommation en plus.

MAUVAISE ACCÉLÉRATION (MINEUR/MAJEUR)

En Mineur, le vaisseau a -1 à son facteur d'impulsion en mode plein gaz. En Majeur, le vaisseau ne peut mettre plein gaz.

MÉMORABLE (MINEUR)

Le vaisseau a une caractéristique unique qui le rend facilement identifiable.

POINT FAIBLE (MINEUR)

Quand le vaisseau subit une Blessure, il a un malus de -1 pour son jet d'encaissement.

ATOUTS DE VAISSEAU

BONNE ACCÉLÉRATION

+1 en Facteur d'impulsion et en plein gaz. Incompatible avec Mauvaise accélération.

BOULET DE CANON

Prérequis : Bonne accélération

Le bonus passe à +2.

JOKER

Prérequis : au moins un membre de l'équipage est un Joker.

Le vaisseau a droit à un dé Joker pour ses jets de Traits.

AIMÉ

Prérequis : Joker

Tout membre d'équipage Joker peut dépenser des Jetons pour le vaisseau.

ROBUSTE

+1 aux jets de Maintenance.

Santé de cheval

PRÉREQUIS : ROBUSTE

Le bonus passe à +2.

SOBRE EN CARBURANT

Le vaisseau consomme 20 % de moins que la normale.

