



Keep flyin'!



# TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION AU VERSE	4
AVANT-PROPOS	4
LE DÉCOR EN DEUX MOTS	5
UNE DESCRIPTION DU VERSE	9
TROUVER UN ÉQUIPAGE	15
CRÉER SON PERSONNAGE	15
NOUVEAUX HANDICAPS	
NOUVEAUX ATOUTS	19
ÉQUIPEMENT	22
FONDS DE DÉPART	22
LA MONNAIE	22
DISPONIBILITÉ	22
NIVEAUX DE TECHNOLOGIE	
ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL	24
ARMES	25
LE PARLER DU VERSE	28
RÈGLES D'UNIVERS	28
VOYAGER DANS LE VERSE	29
MAINTENANCE DE VAISSEAU	33
PANNES DE VAISSEAU	33
VAISSEAUX SPATIAUX	36
DÉMARRER LE JEU AVEC UN VAISSEAU	36
CARACTÉRISTIQUES DE VAISSEAUX	37
AMÉLIORATION DE VAISSEAUX	37
ATOUTS ET HANDICAPS POUR LES VAISSEAUX	37
EXEMPLES DE VAISSEAUX	39
RIVER DANCE	43

#### CRÉDITS

Écriture: Ghislain Bonnotte

(Certains passages sont repris ou inspirés de Serenity Roleplaying Game et Firefly Role-Playing Game, de Margareit Weis Productions et de Firefly RPG, une adaptation Savage Worlds amateure de J.L. Herbert)

Relecture: Romain Schmitter, Yannick «Torgan» Le Guédart

Illustrations: Firefly et Firefly online

Maquette: Christian Nommay (v2), Yannick «Torgan» Le Guédart (v1)

**Reaver Dance:** Basé sur un scénario original de Floyd C. Wesel publié pour Serenity RPG pour la GenCon 2006.

Traduction: Romain SchmitterRelecture: Ghislain Bonnotte

— Adaptation Savage Worlds: Romain Schmitter et Ghislain Bonnotte

**Remerciements**: à la communauté Savage Worlds francophone, particulièrement à Romain Schmitter pour ses retours, son aide précieuse sur cette v2 et sans qui vous n'auriez peut-être pas Reaver Dance.



## INTRODUCTION AU VERSE

## **AVANT-PROPOS**

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

La série sera suivie d'un film en 2005, en forme de conclusion : Serenity. Cet univers est également décliné sous forme de Comics et de deux jeux de rôle édités par Margaret Weis Productions : Serenity RPG (sous licence Universal, plus édité) et Firefly RPG (sous licence Fox). Enfin, un MMO appelée Firefly Online est également disponible en bêta sur diverses plateformes.

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. Le MMO a surtout été source de visuels pour émailler ce guide.

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.

Ghislain Bonnotte

Référence et sources d'inspirations :

- \* la série Firefly,
- \* le film Serenity,
- \* Serenity Roleplaying Game, publié par Margareit Weis Productions. Certaines de leurs idées, et des extraits de texte en sont issu. Son système de jeu utilise également les divers types de dés, et son style est excellent. Si vous 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 Savage Worlds.
- \* Firefly Role-playing Game, publié par Margaret Weis Productions également. Motorisé par le système Cortex Plus, je n'ai pas encore testé ce système, mais les échos sont bons, le livre est agréable à lire, il y a de bonnes idées et constitue une source précieuse de background et de visuels déjà pensés pour le jeu.
  - \* Firefly Online
- \*Le portail Firefly français <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Firefly">https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Firefly</a> et particulièrement sa page descriptive du Verse (<a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste">https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste</a> des plan%C3%A8tes et lunes de Firefly)
- \* Le wikia VO <a href="http://firefly.wikia.com/wiki/Main\_Page">http://firefly.wikia.com/wiki/Main\_Page</a> en complément
- \* Le guide officiel du Verse, le Complete and Official Map of the Verse qui comprend notamment une carte complète du Verse époustouflante de détails.

## LE DÉCOR EN DEUX MOTS

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, gérée 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 « épuisée » 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 total 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, comme on pouvait s'y attendre, 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





voient 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 réservent 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 lois menée constamment sur le fil du rasoir, mais 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 sur 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 vous n'avez pas peur de se salir les mains ni de froisser les intérêts de l'Alliance, vous pouvez même vous faire un nom si ce n'est une petite fortune (ou au moins assez d'argent pour continuer à voler).

#### LE CORTEX

Réseau informatique complexe maillant le Verse via des nœuds, relais et points d'accès. Une IDenticard est nécessaire pour utiliser le Cortex et toutes les activités y sont surveillées à un degré ou un autre. Les familles du Noyau et les riches des mondes extérieurs ou de la Bordure y ont accès à leur domicile grâce à une source box, et des terminaux publics (paiement à la minute) sont disséminés dans les grandes villes. On peut également y accéder via l'ordinateur de bord d'un vaisseau ou une encyclopédie numérique personnelle.

Les communications se font par Onde, une communication, texte, audio, vidéo ou holographique, transmise via le Cortex jusqu'aux confins du Verse. Si les communications sont quasi-instantanées entre une planète et ses lunes voire au sein d'un même système, les délais s'étirent considérablement quand il s'agit de plus longues distances (voir Voyager dans le Verse, p. xx).

#### **LES GUILDES**

Sur Sihnon, nous commencions l'entraînement à 12 ans. Des années de discipline et de préparation avant même que l'acte soit mentionné. Le contrôle était la première leçon. Et la dernière.

- Inara Serra, Compagne

Face à la richesse et au pouvoir en constante expansion des corporations, les guildes sont plus fortes que jamais. Dans un domaine contrôlé par une guilde, impossible de trouver du travail sans être membre d'une guilde. Même si c'est une contrainte souvent difficile pour les gens, la guilde est également une protection : les guildes négocient avec

les employeurs et défendent les droits des travailleurs. De nombreuses guildes, comme la Guilde des Compagnes, procurent à ses membres une qualification reconnue qui est respectée et honorée partout dans le Verse.

#### LE SYNDICAT

Bien que pas une guilde au sens officiel, le Syndicate en a la plupart des aspects et l'essentiel du fonctionnement. Le Syndicat contrôle la majeure partie du crime organisé du Verse et peu de gens sont au courant de son existence.

Si un patron de la pègre locale parvient à revendiquer un territoire ou un domaine d'activité illicite sur un territoire, le Syndicate lui propose de devenir membre, une proposition que seuls les fous refusent. Être membre du Syndicat présente divers avantages (outre le fait de ne pas mourir dans un malheureux accident), comme bénéficier de sa protection contre le reste de l'underground, tant que le boss maintient sa position dominante. Le Syndicate peut concrétiser sa protection par des hommes de main et des prêts. En retour, le Syndicate attend essentiellement un traitement de faveur, des ristournes, et des informations notamment sur d'éventuels problèmes avec les forces de l'ordre, et des faveurs à d'autres membres du conseil dirigeant. Lors de « intronisation », le nouveau membre est présenté via une conférence par Onde au conseil dirigeant (actuellement une quinzaine de personnes).

#### LA GUILDE DES MINEURS

Il s'agit d'une des plus grandes guildes du Verse, et probablement la plus controversé. Elle est supposée défendre les intérêts et droits des mineurs exploités par les corporations comme le Corone Mining Consortium. Si elle a bien

#### LA GUILDE DES COMPAGNES

Le plus vieux métier du Verse possède la plus ancienne et la plus respectée des guildes dans le Noyau. La prostitution telle qu'elle existait dans la Terre de jadis a été abolie il y a longtemps, remplacée par une profession approuvée par le gouvernement et officiellement appelée « Compagne ». La Guilde des Compagnes a ses propres lois et règles : aucun homme ne peut diriger une Maison de la guilde, une Compagne est libre de choisir ses clients (lesquels paient pour figurer dans le registre des clients de la Guilde).

La Guilde des Compagnes a établi des Maisons dans tous les systèmes pour former ses membres, même si, à cause de la guerre, il y a peu de ces maisons hors du Noyau. Ces maisons ressemblent souvent aux monastères bouddhiques de la Terre de jadis et servent de centre de formation au Compagnes (le métier n'y est jamais exercé).

La formation de Compagne comprend une éducation complète, une discipline physique et mentale rigoureuse, des études religieuses et artistiques (danse, musique, calligraphie, arts martiaux, chant). L'art de l'amour est le dernier enseignement, entamé uniquement si le reste de la formation est un succès. Même s'il s'agit au départ d'une organisation exclusivement féminine, la Guilde a depuis autorisé les hommes à devenir Compagnon. Ils suivent la même formation que les Compagnes et, comme elles, servent les deux sexes. La majorité des Compagnes travaillent dans le Noyau.

#### **LES TONGS**

Les Tongs viennent de la Chine de la Terre de jadis. Le mot désigne un lieu de rencontre. Organisation sociale à l'origine, elle est devenue une protectrice des communautés d'immigrés chinois dans l'Ouest américain, devenant leur « famille » et protégeant leurs intérêts dans une culture et un pays étrangers. Le souci, ce fut les conflits fréquents entre Tongs rivaux à cause de commerces en difficulté ou de querelles entre familles, et souvent réglés dans le sang, dans de véritables guerres. Nombres de Tongs trempèrent dans des activités illégales: jeu, bordels, et trafic d'opium, leur valant une réputation de criminels.

Les Tongs continuent de fonctionner à peu près pareil dans le Verse, protégeant tous les membres de sa communauté, riches et pauvres, les représentant en cas de conflits ou de dispute avec d'autres Tongs. Bien entendu, tout le reste est également valable : activités criminelles, rivalités entre Tongs, etc.

Les Tongs sont surtout présents dans les mondes extérieurs et de la Frontière et font davantage profil bas dans le Noyau. On murmure cependant que leur influence s'étend jusqu'au Parlement.

obtenu de nombreuses concessions, elle est également accusée de fermer les yeux sur l'esclavage et de toucher à l'occasion de juteux pots de vin pour laisser les mains libres aux corporations.

#### LA FOI

La plupart des habitants du Verse suivent à divers degrés les principes d'une religion ou une autre.

Le bouddhisme est la religion dominante, en particulier dans les mondes centraux. Le christianisme est bon deuxième, avec de grandes concentrations de pratiquants dans les mondes extérieurs, où ont émigré beaucoup de Chrétiens depuis le Noyau pour s'éloigner du centre du bouddhisme.

La majorité des Chrétiens suivent une des traditions protestantes de la Terre de jadis. Le catholicisme existe toujours, mais l'exode a depuis longtemps mis fin à sa structure originelle.

Il y a beaucoup d'autres groupes religieux dans le Verse, dont musulmans, juifs et hindouistes, qui ont tendance à former leurs propres communautés où ils peuvent suivre leurs propres traditions et cultures.

Dans les mondes frontière, on trouve également nombre de prêcheurs et guérisseurs ayant fondé leur propre église et constitué des communautés entières. Si certains sont bien intentionnés et font beaucoup de bien, d'autres ont plus le profil de gourous qui exploitent la crédulité et la misère des mondes frontières pour arracher à leurs ouailles leurs maigres richesses durement gagnées.



## **UNE DESCRIPTION DU VERSE**

Le Verse, également connu sous le nom de système 34 Tauri (2020), est composé de cinq étoiles et de sept naines brunes/protoétoiles. Toutes les étoiles du système orbitent autour de White Sun, qui est une géante de classe A0, 2,5 fois plus grande que le Soleil et 80 fois plus brillante.

#### **PLANÈTES CENTRALES**

Les **planètes centrales** sont les mondes terraformés qui orbitent autour de White Sun et de ses deux naines brunes. On compte 14 planètes et 26 lunes dans ce système. La zone est entourée d'une ceinture d'astéroïde appelée le Halo.

Londinium et Sihnon sont les capitales de ce Noyau. La première abrite le Parlement de l'Alliance et a accueilli les premiers colons occidentaux de la Terre de jadis. La deuxième est habitée essentiellement par les colons venus d'Asie. Inara est originaire de Sihnon. Simon et River Tam sont originaires d'Osiris, septième planète de White Sun.

De manière générale, les planètes centrales ont un haut niveau technologique, avec d'énormes villes futuristes, une médecine de pointe, et les gens y ont un confort et un niveau de vie élevé. C'est le cœur de l'Alliance.

#### **PLANÈTES EXTÉRIEURES**

Plus loin vers l'extérieur du système, les deux étoiles **Red Sun** et **Georgia** partagent une orbite autour de White Sun, de même que les mondes orbitant autour de ces planètes, appelés **planètes extérieures**. On décompte 2 naines

brunes, 15 planètes et 29 lunes dans le système du Red Sun. Une ceinture d'astéroïde (Motherlode) sépare les 2 premières planètes du reste du système.

On trouve 15 planètes, 36 lunes et 2 géantes gazeuses, ainsi qu'une naine brune dans le système de Georgia.

Les planètes de ce secteur sont celles principalement visitées dans la série. La vie y est souvent dure et semblable à celle des colons des Amériques de la Terre de jadis du XIXe siècle, quand des tyrans ou un défaut de terraformation ne la rendent pas pire.

Malcom Reynolds, capitaine du Serenity, est originaire de Shadow, un monde agricole orbitant autour de la naine brune Murphy dans le système de Georgia.

La Serenity Valley, où l'Alliance a remporté la bataille décisive qui lui a permis de remporter la guerre, est située sur Héra, une planète similaire à la Terre de jadis et également en orbite de Murphy. C'était une des trois planètes à la tête du camp indépendantiste.

Un réseau de stations spatiales d'espace profond et de stations de relais automatisées du Cortex ceinture le secteur des planètes extérieures.

#### **PLANÈTES FRONTIÈRES**

La quatrième étoile, Kalidasa, occupe l'orbite suivante avec ses planètes et une naine brune, Penglai, qui orbite au milieu de ce système. Cette protoétoile a 3 planètes en orbite : Beylix, Newhall et Oberon. Beylix est une planète dotée de trois lunes et d'une couverture nuageuse permanente et de denses anneaux de glace.

#### LES DISTANCES DANS LE VERSE

Taille totale: 411 AU\*

Distance entre une planète et ses lunes : de 6 000 km à 1 AU

Distance intra-système : de 1 à 60 AU

Distance Noyau – Blue Sun : de 130 à 230 AU Distance Noyau – Kalidasa : de 80 à 160 AU

Distance Noyau – planètes extérieures : de 50 à 100 AU
Distance planètes extérieures – Kalidasa : de 30 à 200 AU
Distance planètes extérieures – Blue Sun : de 70 à 290 AU

Distance Blue Sun – Kalidasa: de 20 à 350 AU

**Notes :** les vaisseaux les plus rapides du Verse atteignent environ 50 AU/jour (environ 1/3 de la vitesse lumière). Un vaisseau de classe Firefly a une moyenne de 20 AU/jour, lui permettant de rallier n'importe quelle planète extérieure depuis le Noyau en moins d'une semaine, et de se rendre n'importe où en moins de 3 semaines.

\* AU : unité astronomique de longueur entre objets célestes, environ 150 000 km ; 1 année lumière = 63 241 AU





#### **LES RAPINEURS**

Croque-mitaines du Verse, les Rapineurs, ou Ravageurs, sont pour les habitants du Noyau une histoire pour faire peur aux enfants. Mais pour les colons des mondes frontières, ils sont une réalité cauchemardesque et un fléau, monstres hideux attaquant, pillant et massacrant les colonies isolées et les vaisseaux qui s'éloignent trop de la civilisation.

Plein d'histoires circulent les concernant : humains devenus fous en s'aventurant trop loin dans l'espace profond, cannibales, monstres. Quoi qu'il en soit, aucun n'a jamais pu être capturé pour confirmer quoi que ce soit.

Beaumonde, la capitale de ce système, est la 15e planète orbitant autour de **Kalidasa** et un monde plutôt riche, avec des usines et des ranches. (*Dans le film, l'équipage de Serenity y vont rencontrer les frères Fanty et Mingo au bar Maidenhead, dans leur port d'attache, une vaste cité de culture asiatique*)

Sur l'orbite le plus éloigné de White Sun se trouve la cinquième et dernière étoile **Blue Sun** (ne pas confondre avec la Blue Sun Corporation) et ses planètes. La ceinture d'astéroïde Uroborus enserre les 3 premières planètes Meridian, New Canaan et Muir. (Lilac, où l'équipage du Serenity opère au début du film est une lune de New Canaan). La naine brune Burnam occupe la dernière orbite de Blue Sun ; autour de cette protoétoile orbite Miranda, une planète roche où la terraformation a échoué.

Les mondes orbitant autour de ces deux astres composent la Bordure ou Frontière.

#### **WHITE SUN**

Taille: 80 AU

Capitales: Londinium,

Sihnon

Date de colonisation : 2220
Naines brunes : Qin Shi Huang,

Lux

**Géantes gazeuses :** aucune **Planètes terrestres :** 14

Lunes: 26

**Ceinture d'astéroïdes :** le Halo **Population :** 39,5 milliards

#### **RED SUN**

Taille: 50 AU

Capitales: Jiangyin

**Date de colonisation : 2251 Naines brunes :** Himinbjørg,

Heinlein

**Géantes gazeuses :** aucune **Planètes terrestres :** 15

**Lunes: 29** 

Ceinture d'astéroïdes: Motherlode

Population: 3,5 milliards

#### **GEORGIA**

Taille: 40 AU

Capitales: Athènes,

Héra

Date de colonisation : 2240 Naines brunes : Murphy

Géantes gazeuses: Elphame,

Deadalus

Planètes terrestres: 15

**Lunes:** 36

Ceinture d'astéroïdes: aucune

Population: 6 milliards

#### KALIDASA

Taille: 40 AU

Capitales: Beaumonde

Date de colonisation : 2433

Naines brunes: Penglai

**Géantes gazeuses :** Heaven,

Zeus,

Djinn's Bane

Planètes terrestres: 17

Lunes: 40

Ceinture d'astéroïdes : aucune

**Population:** 932 millions

#### **BLUE SUN**

Taille: 50 AU

Capitales: Meridian

Date de colonisation : 2435 Naines brunes : Burnam

**Géantes gazeuses :** Fury,

Dragon's Egg

**Planètes terrestres:** 6

Lunes: 17

Ceinture d'astéroïdes : Uroborus

Population: 932 millions







# TROUVER UN ÉQUIPAGE

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

- Book

## CRÉER SON PERSONNAGE

Créer un personnage pour Firefly est plutôt simple. Voici le résumé des étapes de création de personnage.

#### **ARCHÉTYPES**

La vraie question pour chaque personnage est : il va faire son trou dans le Verse en faisant quoi ? Voici quelques archétypes pour vous donner quelques idées.

#### **CHASSEUR DE PRIMES**

L'Alliance ne peut pas être partout à la fois et il faut parfois 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, et toujours un chasseur de primes pour le traquer.

Attributs: Agi d6, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

**Compétences :** Combat d6, Conduite d6, Discrétion d6, Équitation d4, Intimidation d6, Perception d6, Pilotage d4, Pistage d6, Sarcasme d4, Tir d6 Allure: 6, Charisme: —, Parade: 5, Résistance: 5

Handicaps: un Majeur et deux Mineurs

**Atouts**: Contact, Vigilant

#### **COMPAGNE**

Comme les geishas 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.

Attributs: Agi d6, Âme d8, For d4, Int d6, Vig d6

**Compétences :** Combat d4, Conduite d4, Discrétion d4, Intimidation d4, Perception d6, Persuasion d8, Pilotage d4, Réseaux d4, Sarcasme d4, Soins d4, Tir d6

Allure: 6, Charisme: +4, Parade: 4, Résistance: 5

Handicaps: un Majeur ou deux Mineurs

Atouts: Compagne, Séduisant

#### **CRIMINEL**

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

Attributs: Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

**Compétences :** Combat d6, Conduite d4, Discrétion d6, Équitation d4, Intimidation d4, Perception d6, Réseaux d6, Sarcasme d6, Tir d6

Allure: 6, Charisme: —, Parade: 5, Résistance: 5

Handicaps: un Majeur et deux Mineurs

Atouts: Contacts, Sixième sens

#### HACKER

Tous les vols ne sont pas insignifiants. 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 moins utiles à la Frontière, la plupart des hackers en savent assez sur le Cortex pour tailler leur route dans le Verse.

Attributs: Agi d6, Âme d4, For d6, Int d8, Vig d6

Compétences: Connaissance (Informatique) d8, Connaissance (Science) d4, Crochetage d6, Jeu d6, Perception d4, Recherche d8, Réparation d6, Sarcasme d4

Allure: 6, Charisme: —, Parade: 2, Résistance: 5

**Handicaps**: un Majeur ou deux Mineurs

Atouts: Chanceux, Hacker

#### **INTERMÉDIAIRE**

90 % de l'Humanité sont des intermédiaires et la plupart d'entre eux aiment 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 une commission, mais juste un pourcentage honnête.

Attributs: Agi d6, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6

**Compétences :** Combat d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d10, Réseaux d6, Sarcasmes d6, Tir d4

Allure: 6, Charisme: +2,

Parade: 4, Résistance: 5

Handicaps: un Majeur et deux Mineurs

Atouts: Séduisant, Volonté de fer

#### **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), la foi en elle-même peut parfois être un cadeau pour les nécessiteux, ce qui fait du Pasteur une ressource de valeur dans la galaxie.

Attributs: Agi d6, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences: Conduite d4, Connaissance (Religion) d8, Connaissance (Histoire) d6, Perception d8, Persuasion d8, Réseaux d4, Soins d4

Allure: 6, Charisme: +2, Parade: 2, Résistance: 5

Handicaps : un Majeur et deux Mineurs

Atouts: Lien mutuel, Pasteur

#### 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.

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences: Conduite d4, Connaissance (Navigation) d6, Connaissance (Vaisseaux spatiaux) d6, Perception d8, Pilotage d8, Réparation d4, Tir d6

Allure: 6, Charisme: —, Parade: 4, Résistance: 5

Handicaps: un Majeur et deux Mineurs

Atouts: As, Vigilant

#### **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 vous soyez 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.

Attributs: Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

**Compétences :** Combat d6, Conduite d6, Discrétion d6, Équitation d4, Intimidation d6, Perception d6, Sarcasme d4, Tir d8

Allure: 6, Charisme: —, Parade: 5, Résistance: 5

Handicaps: un Majeur ou deux Mineurs

Atouts: Vif

#### **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.

Attributs: Agi d6, Âme d6, For d4, Int d10, Vig d4

Compétences: Combat d4, Connaissance (Vaisseaux) d8, Connaissance (Mécanique) d8, Perception d8, Persuasion d4, Pilotage d4, Réparations d8

Allure: 6, Charisme: —, Parade: 2, Résistance: 4

Handicaps : un Majeur et deux Mineurs Atouts : Débrouillard, Touche-à-tout

#### **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.

Attributs: Agi d4, Âme d8, For d6, Int d8, Vig d4

Compétences: Connaissance (Médecine) d8, Connaissance (Science) d8, Perception d6, Persuasion d6, Recherche d4, Soins d8, Survie d4

Allure: 6, Charisme: —, Parade: 2, Résistance: 4

**Handicaps**: un Majeur ou deux Mineurs

Atouts: Guérisseur

#### **ÉTAPE 1 : RACE**

Ne crois pas les rumeurs : on n'a encore croisé aucun alien dans le Verse. Tous les personnages sont humains et bénéficient donc d'un Atout supplémentaire gratuit.

#### **ÉTAPE 2: TRAITS**

Assigne à ton personnage ses points d'attributs et de compétences. Ton personnage débute avec d4 dans chaque Attribut et dispose de 5 points avec lesquels il peut les augmenter. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point.

Ensuite, il te faut acheter les Compétences de ton personnage. Tu disposes de 15 points pour ce faire. Chaque type de dé investi dans une Compétence coûte 1 point jusqu'à égaler le dé de l'Attribut dont dépend la Compétence. Au-delà, le coût est de 2 points.

#### COMPÉTENCES

Toutes les compétences du livre de base Savage Worlds s'appliquent. Hors du Noyau, des Compétences paraissant désuètes pour un univers de science-fiction, comme Équitation, s'avéreront incontournables, donc mettez-vous bien d'accord à la table sur les Compétences qui sont utiles et celles qui seront plus « exotiques » (comme Navigation).

Exemples de Connaissances : Navigation (pour les voyages spatiaux), Histoire, Informatique (pour le piratage et tout ce qui touche au Cortex), Religion

#### CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Le Charisme est égal au total des bonus ou des malus donnés par les Atouts ou les Handicaps.

L'Allure est de 6 cases.

La Parade est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat.

La Résistance est égale à 2 plus la moitié de Vigueur.

#### **ÉTAPE 3: HANDICAPS ET ATOUTS**

Les Handicaps permettent de définir les faiblesses de votre personnage, et en retour donnent plus de points avec lesquels le construire. Vous pouvez choisir jusqu'à un Handicap Majeur et deux Handicaps Mineurs. Un Handicap Majeur donne 2 points et un Handicap Mineur 1 point.

Pour 2 points vous pouvez :

- \* Augmenter un Attribut d'un type de dé (vous pouvez le faire avant de prendre vos Compétences).
- \* Choisir un Atout.

Pour 1 point vous pouvez :

- \* Gagner un point de Compétence.
- \* Doubler les fonds de départ de votre personnage.

#### **ÉTAPE 4 : ÉQUIPEMENT**

Votre personnage commence avec  $1\ 000\ \mathbb{C}$  (crédits). Par souci de simplicité,  $1\ \mathbb{C}$  équivaut à  $1\$ \$ pour ce qui est de piocher de l'équipement dans les ouvrages de la gamme Savage Worlds, ou  $1\ \mathbb{C}$  si besoin est d'avoir un équivalent du monde réel.

Vous trouverez toutes les infos pour faire le balluchon de votre personnage dans le chapitre Équipement de ce guide.

#### **ÉTAPE 5 : HISTOIRE PERSONNELLE**

Les personnages sont la résultante de leur passé et de leurs aspirations, tout autant que de leur caractère. Prenez deux minutes pour réfléchir aux origines de votre personnage : vient-il des mondes du noyau, ou de la Frontière ? A-t-il eu une enfance heureuse, à l'abri du besoin, ou rude ? Quels sont ses buts dans la vie ? Recherche-t-il quelque chose en particulier ? Que fait-il si loin des mondes centraux ? Que pense-t-il de la Guerre de l'Unification ?

## **NOUVEAUX HANDICAPS**

Jayne, ta bouche parle toute seule, règle ça.

#### - Malcom Reynolds

Tous les Handicaps du livre de base Savage Worlds sont disponibles, à l'exception de Sceptique (non pertinent).

Les Handicaps du Compagnon Science-Fiction sont également utilisables, à l'exception de Paria, Primitif et Surévolué, avec les précautions et adaptations suivantes :

**Syndrome PRL**: le personnage à la place malade à cause des voyages en mode impulsion (voir **Voyages et communications dans l'espace**, p. xx).

Cyber-réfractaire: les implants cybernétiques existent, mais on en voit rarement hors des mondes centraux. Le Verse en est aux débuts de cette science médicale. Le MJ peut refuser ce Handicap sous la règle de base qu'un Handicap n'en est pas un s'il ne pénalise pas le personnage.

Originaire...: la série comme le film, même s'ils parlent de terraformations incomplètes ou défectueuses, ne font jamais état de mondes où la gravité est à ce point déficiente. Mais le Verse est vaste!

Pour compléter ce choix déjà vaste, voici des Handicaps reflétant particulier certains aspects du Verse.

#### **DETTE (MINEUR OU MAJEUR)**

Le personnage a contracté 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 de fortes chances que le créancier ait lancé sur la piste du personnage plusieurs chasseurs de primes pour s'assurer de se payer sur son cadavre ou de faire passer le message à ses autres débiteurs!

## FLASHS TRAUMATIQUES (MINEUR OU MAJEUR)

Le personnage n'est pas tout seul dans sa tête. En Handicap Mineur, le personnage a des crises sporadiques d'hallucinations ou délires mineurs, infligeant un malus de Charisme de -2. Si le Handicap est Majeur, le personnage est carrément flippant et bizarre. Il peut tout aussi bien déchiqueter la Bible d'un camarade sous prétexte de corriger son texte, que taillader quelqu'un autre parce qu'il trouve que le rouge lui va mieux. Outre les conséquences de tels actes, le malus de Charisme passe à -4.

#### **INOUBLIABLE (MINEUR OU MAJEUR)**

Le personnage a quelque chose qui fait que la plupart des gens se souviennent de lui. On le reconnaît facilement, on le repère facilement dans une foule. Il y a plein de raisons pour lesquelles un personnage peut avoir ce Handicap : un physique hors du commun (beauté à couper le souffle, trait physique particulier), un accent très prononcé, cicatrices, tatouages, etc.

Dans sa version Mineure, ce Handicap donne un bonus de +2 pour les jets visant à repérer le personnage dans la foule, le reconnaître, à se rappeler de lui, à bien le décrire, etc.

Dans sa version Majeure, le bonus passe à +4 si des Relances peuvent servir, sinon le jet est réussi automatiquement.

#### MANTEAU BRUN (MAJEUR)

La guerre entre l'Alliance et les Indépendants est peutêtre 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 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.

#### PIED TENDRE (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.

## **NOUVEAUX ATOUTS**

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.

Tous les Handicaps et Atouts du livre de base Savage Worlds et du Compagnon Science-Fiction sont disponibles, à l'exception des Atouts d'Arcanes ou autres choses incongrues comme Tueur de géant.

#### ATOUT MODIFIÉ: BIDOUILLEUR

Les prérequis Arcanes (Science étrange) et Science étrange d8 ne sont pas nécessaires pour avoir cet Atout du livre de base Savage Worlds dans Firefly.

Voici en prime quelques Atouts pour donner la touche « Firefly » à ton personnage.

#### **ATOUTS DE BACKGROUND**

#### **MÉMOIRE EIDÉTIQUE**

Prérequis: Intellect d10

Le cerveau du personnage stocke toutes les informations qu'il a collectées jusqu'à la fin de sa vie, et peut y accéder sans problème. En clair, le personnage se souvient tout ce qu'il a vu et entendu. Il bénéficie d'un +2 à tous les jets pour les actions dans lesquelles le MJ pense que la mémoire a assez d'importance. Le personnage peut également dépenser un Jeton pour se rappeler d'un événement ou d'une rencontre avec tous les détails d'une photographie, à la discrétion du MJ.

Note: certains souvenirs traumatisants peuvent être l'exception à la règle et rester hors de portée du personnage, à la discrétion du MJ.

#### **ATOUTS PROFESSIONNELS**

#### **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.

#### 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 ses jets 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.

#### HACKER

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

Le hacker obtient un bonus de +2 à tous ses jets de Recherche et de Connaissance (Informatique), 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.

#### SPOILER ALERT: LE CAS RIVER TAM

River démontre des facultés hors du commun progressivement dans la série, qui se révèlent réellement dans le film. Son cas se représente aisément en termes de création de personnage avec l'Atout de background Arcane (Super-pouvoirs). Le cas de River semble pour le moins rare ; d'après le scientifique qui dirigeait son cas, elle est la seule à donner des résultats importants. On peut toutefois imaginer que le gouvernement de l'Alliance n'est pas la seule entité à jouer les Mengele, voire que certaines terraformations ont donné certaines mutations aussi rares qu'étonnantes.

Bref, un personnage avec un Atout d'Arcane devrait rester rarissime, et si un joueur veut un tel personnage, le MJ doit prendre en considération les implications d'un tel choix (comme le fait que la condition et le passé de ce personnage deviendra tout ou tard un sujet important de la campagne) avant de partir dans cette direction.



#### JE SUIS UNE FEUILLE DANS LE VENT, REGARDE COMME JE VOLE

Prérequis: Aguerri, As, Pilotage d10

Le Pilote peut dépenser un Jeton pour ignorer une source de malus à un jet de Pilotage ou une Complication concernant son vaisseau le temps d'un Round.

#### **NAVIGATEUR**

Prérequis: Novice, Navigation d8

Le personnage est doué pour calculer les trajectoires d'impulsion. Il bénéficie d'un +2 à ses jets de Connaissance (Navigation).

#### **PASTEUR**

**Prérequis :** Novice, Âme d8, Connaissance (Religion) d6

Sur de nombreux mondes, un homme de Dieu impose le respect. Le personnage obtient un bonus de +2 à son Charisme vis-à-vis de quiconque n'est pas réfractaire ou opposé à sa religion.

#### **ATOUTS SOCIAUX**

Expert du langage corporel

Prérequis: Âme d8, Perception d8

Le personnage sait déchiffrer le langage corporel de ses interlocuteurs en repérant leurs micro-expressions. Il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Perception ou compétence équivalente pour repérer des mensonges ou l'état émotionnel des interlocuteurs qu'il peut observer.

#### **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.

#### **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 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 les mains dans le cambouis.

Le personnage a une connaissance intuitive des appareils mécaniques, presque comme s'ils lui parlaient. Le personnage bénéficie de +2 à ses jets de Réparation et le temps nécessaire à l'utilisation de la Compétence est divisé par deux.

Certaines situations critiques, impossibles normalement à résoudre, peuvent l'être pour un personnage avec cet Atout. Le meneur de jeu a le dernier mot concernant les situations éligibles et peut demander la dépense d'un Jeton s'il estime que « c'est vraiment tendu ». À l'inverse, cet Atout peut être inopérant en certaines circonstances (à l'appréciation du meneur de jeu, qui aura la générosité de faire passer la pilule en offrant un Jeton au personnage).



## 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.

## FONDS DE DÉPART

Les personnages à Firefly démarrent le jeu avec 1 000 € (crédits) et les vêtements qu'ils portent. Certains Atouts ou Handicaps peuvent modifier ce montant. 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.

	🖊 🗸
ÉQUIVALENCES	MONETAIDEC
EGUIVALEINGE:	IVICIVE I AIRES

	Crédits	Platine	Or	Argent
	1¢	2,5p	5	250
	0,4¢	<b>1</b> p	2	100
Pièce	Crédits	Platine	Or	Argent
Argent	0,004¢	0,01p	0,02	_
Or	0,2¢	0,5p	_	50
Platine	0,4¢	<u> </u>	2	100

### 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.

## DISPONIBILITÉ

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

OUTILS				
Article	Prix (¢)	Poids	Dispo.	Notes
Cristaux de purification	(20) 100	_	Р	1 cristal rend potable 1 L d'eau
Découpeurs laser	1500	4	N	Permet de découper 10 cm de coque par round par tranche de 10 de Résistance
Gel à feu	10	1	Р	Permet de chauffer des aliments
Kit d'entretien d'arme à feu	60	1,5	Р	Nécessaire d'entretien de couteau et d'arme
Multibande	100-2000	o —	N	Montre multifonction
Ruban adhésif	20	0,5	Р	3m d'adhésif hermétique
NOURRITURE				
Article	Prix (¢)	Dispo.	Notes	
Nourriture en boîte	50	Р	Prix mo	yen pour une personne, par semaine
Nourriture, fraîche	100	Р	Prix mo	yen pour une personne, par semaine
Nourriture, luxueuse	200	N	Prix mo	yen pour un plat
Barre nutritive	500	N	Prix mo	yen pour une personne, par mois
Pâte protéinée	20	Р	Prix mo	yen pour une personne, par semaine
Épices et condiments	20-60	N	150g	
SERVICES				
Article	Prix (¢)	Dispo.	Notes	
Compagne				ement de la Guilde stipule que la gne choisit son client
— Soirée	350	N		
— Jour entier	450	N		
Réparation de vaisseau	640	Р	Par heu	re de travail, hors pièces
Soins médicaux			Pas tou Frontiè	jours disponibles sur les planètes de la re
— traitement antibiotique	10	Р		
— soins complets	8	Р		
— Chirurgie importante	600	N		

— Chirurgie mineure

— Marchandise

Transport interplanétaire

— Passagers (3e classe)

— Passagers (2e classe)

— Passagers (1e classe)

Note : toute garantie de date d'arrivée entraîne un surcoût

P

P

P

P

P

Tarifs de base par jour, hors frais

Par personne, cabine spacieuse, nourriture fraîche et service attentionné

150

100

500

1 000

<sup>\*</sup> variable selon valeur marchandise, voir CSF, p. 25.

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 également d'utiliser les règles de commerce p. 25, CSF.

## NIVEAUX DE TECHNOLOGIE

Dans le Verse, pas de champs de force, pas de vitesse supraluminique. La cybernétique est balbutiante, les robots inexistants hors du Noyau (le seul exemple est un robot « idolu » que M. Univers épouse dans le film Serenity). La technologie accessible dans les mondes centraux est souvent un cran au-dessus, et si vous comptez mettre en scène de tels équipements, n'hésitez pas à forcer le contraste entre le Colt de vos PJ et le laser dernier cri de l'assassin venu de Londinium.

## 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. {A la discrétion du MJ, une arme mal entretenue peut s'enrayer (1 sur le dé de Tir).

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.

Patch adhésif: bien pratique, ce fin ruban est hermé-

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	Р	
Disque de données	0,4	Р	Petits disques hexagonaux cristallins
Kit d'électronique	40	N	
Livre de données	30	Р	Permet de lire des disques de données et de s'interfacer avec le Cortex
MediFoam	100	N	10 utilisations. Recharge : 20 ¢
Trousse médicale			
— premier secours	3	Р	1 kg, permet d'appliquer les premiers secours sans malus
— médecine	75	F	3 kg, outils médicaux de base (antibiotiques, scalpels, etc.)
MedAcad	600	N	4kg
— Réapprovisionnement, standard	150	N	10kg, matériel d'infirmerie pour 1 mois
— Réapprovisionnement, urgences	350	N	10kg, matériel d'urgences pour 1 mois

tique 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 coûte 20 C.

MedAcad: un docteur diplômé d'une Académie importante (Osiris, Londinium ou Sihnon) en est généralement doté. Ces trousses médicales ne sont techniquement disponibles qu'aux praticiens du Noyau ayant une licence pour exercer. Ces trousses comportent les derniers instruments portables, ce qui se fait de mieux en médicaments courants (dans le Noyau), un scanner médical détectant les fractures,

poisons, maladies, etc. Ces trousses permettent de pratiquer la chirurgie dans des conditions épouvantables (annule jusqu'à 2 points de malus), mais sont le plus efficace dans le traitement des blessures et des maladies (les 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 600 C). 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).



ARMES									
Туре	Portée	Dégâts	CdT	Prix (¢)	Poids	Tirs	For.	Dispo.	Notes
Arbalète énergétique	24/48/96	2d8	1	300	6	6	_	N	PA2*
Fusil	20/40/80	2d8	1	300	6	8	_	Р	_
Fusil d'assaut	30/60/90	3d8+1	3	800	7	40	d6	1	PA 2, Automatique, Tir en rafale
Fusil sonique	1/2/4	spécial	1	700	4	20	_	*	* voir description
Grenades à fragmentation	5/10/20	3d6	_	100	0,5	_	_	1	Gabarit moyen
Lance-harpons	24/48/96	2d8	1	100	6	_	_	1	PA2
Pistolet laser	15/30/60	4d6	1	1700	1	10	_	1	PA2, Semi-auto
Pistolet Lightfoot 42	12/24/48	2d6+1	1	400	1,5	8	_	Р	PA1, Semi-auto
Winchester M1894	12/24/48	1-3d6	1-2	300	2	8	-	P	_

#### **PROTECTIONS**

Nom	Armure	Poids	Prix (¢)	Dispo.	Notes
Armure tactique	+6	6	800	N/I	Protège l'ensemble du corps
Combinaison spatiale	+1	9	2000	Р	_
Maille balistique	+2/+4	4	250	N	kevlar, protège le torse

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 (6 C), 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 (p. 116, SaWo). Ces pistolets nécessitent des batteries haute capacité coûtant 10 ¢ et sont plutôt difficiles à trouver.

Pistolet Lightfoot 42 : avec son allure de Colt Peacemaker, 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**

Armure tactique : il s'agit de l'armure typique des Feds de l'Alliance. Elle couvre toute le corps et comprend une veste à plaques et un ensemble de protections des membres en matériaux céramiques et composites doublée d'un tissu



balistique, un casque tactique avec affichage numérique et un communicateur. L'armure de combat procure un bonus de +6 à l'Armure, et permet d'ignorer 4 points de Pénétration d'Armure des armes balistiques (mais pas les armes à énergie ou les armes de contact).

Combinaison spatiale : il s'agit d'une combinaison souple standard embarquant un système de chauffage et une réserve d'air. Elle octroie un bonus de +1 en Armure, et dispose d'un casque permettant les communications jusqu'à près de 100 km, ainsi qu'un affichage numérique sur la visière pour l'affichage des données vitales et extérieures, comme des messages ou la composition d'une atmosphère. Les réserves d'oxygène sont prévues pour durer 8 heures, et deux lampes torches jouxtent le casque pour un éclairage puissant.

Les combinaisons spatiales fournissent une protection totale contre le vide et le froid, et protègent également contre les radiations (octroyant un bonus de +4 contre les sources les plus intenses). Si un utilisateur subit une blessure alors qu'il se trouve dans le vide, il doit rapidement utiliser un patch adhésif avant de subir les effets d'une décompression lors du round suivant (voir CSF, p. 22).

Pour 1 000 \$ supplémentaires, la combinaison propose également de petits propulseurs permettant de se diriger dans une 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.

#### **VÉHICULES**

Les véhicules suivants suivent les règles du Compagnon Science-Fiction, en considérant l'amélioration hover comme antigrav mais au prix normal (juste le coût en mod réduit donc).

#### MULE

Les chevaux sont les véhicules tout-terrain 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 vais-



VÉHICULES							
Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Passagers	Prix (¢)	Notes		
Mule	15/32	8 (2)	1+1	3500	Équipage exposé, Places en plus (1, remorque), Quatre roues motrices		
Hover Mule	20/40	14(3)	1+3	13000	Équipage exposé, Hover, Vitesse (1)		
Skiff de rapineur	20/40	21(10)	1+3	200000	Hovercraft, lance-harpon		

seau, 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

Le Verse est un univers 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.

Il s'agit également d'un univers de science-fiction, et les règles d'univers du *Compagnon Science-Fiction (CSF)*, p. 22 et suivantes, s'appliquent également.

## 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 ». Et pour finir un peu de vocabulaire en mandarin, langue couramment parlée dans le Verse et dont les gens parsèment leurs phrases.

Atmo: argot, abréviation d'atmosphère.

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 des Compagnes, ses services sont très coûteux et elle peut choisir ses clients.

Bordure: voir Frontière

**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 de la 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.

**Guilde :** organisation protégeant des intérêts d'un métier ou une catégorie de métiers, allant jusqu'à proposer des formations. La Guilde des Compagnes et la Guilde des mineurs sont parmi les plus connues des Guildes.

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.

#### **COMMENT JURER EN CHINOIS**

**Expression** Mandarin mon dieu Wo de ma

Pas moyen, même pas en rêve Tsai bu shi ; Cai bu shi

merde (chié! Bordel! Putain) Tamade; Chui niu (merde de taureau); Gou shi (merde de chien);

Niu fen (bouse de vache); Zao gao!

chérie Bao bei tais-toi, la ferme Bi zui.

faudra me passer sur le corps Chu fei wo si le

Bien sûr! Dang ran
Compris? Dong ma?
Désolé Dui bu qi.

Connard, bâtard, abruti Hun dan; Yu bun de

connerie Fei hua

Occupe-toi de tes fesses Guan ni zi ji de shi

Birillant! Jing cai
Maintenant Ma shang
Va t'faire! Qu ni de

fils de pute Wang bad dan

merci Xie xie
Fais gaffe Zhu yi.
Qu'est-ce qui s'passe ? Ze mo le?

Putains de monstres Tian sha de e mo

Quoi ? Shen me?

**Onde :** une communication, texte, audio, vidéo ou holographique, transmise via le Cortex.

Padre: (argot des frontières) prêtre.

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

Rapineurs, Ravageurs: monstres peut-être humains autrefois, qui vivraient aux confins de l'espace civilisé, volant à bord de redoutables vaisseaux et prenant pour cible les autres vaisseaux spatiaux et les colonies isolées et sans défense. Ce sont un peu les croque-mitaines 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.

Tongs: organisations communautaires

d'origine asiatique, trempant dans diverses activités illégales, les apparentant à des mafias chinoises.

**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.

### **VOYAGER DANS LE VERSE**

« (Annonce micro:) Ici le capitaine. Nous avons un petit problème avec notre phase d'entrée. Nous pourrions traverser une petite zone de turbulences... (réfléchit une seconde) et exploser. » – Malcom Reynolds

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 sortir de l'impulsion est relativement rapide, cela manque tout de même 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 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.

#### **UTILISER L'IMPULSION**

Si le détail des voyages dans l'espace ne vous intéresse pas, que vous ne souhaitez pas mettre cet aspect trop en avant, ou que la géographie du Verse vous est trop abstraite, vous pouvez tout simplement utiliser les règles de l'hyperespace, p. 80, CSF. Une autre option est de simplement gérer les voyages narrativement, en fonction des besoins de vos scénarios.

Si vous voulez davantage mettre les voyages spatiaux, avec leur longueur et aléas, au centre du jeu et de son ambiance (profiter de ce temps pour faire un scénario à huis clos ou mettre en avant la tension de ne pas savoir si on arrivera à temps ou si une panne sèche ne va pas vous mettre à la dérive) utilisez les règles suivantes.

#### **VOYAGE DE ROUTINE**

Dans le Verse, pour un voyage normal, le pilote n'a pas besoin de talents ou compétences particuliers : il entre sa destination dans l'ordinateur de bord, et ce dernier lui calcule en une poignée de minutes (toute la procédure prend 1d6 minutes) un itinéraire avec les prévisions de durée du

#### LES DISTANCES DANS LE VERSE

Taille totale: 411 AU\*

Distance entre une planète et ses lunes : de 6 000 km à 1 AU

Distance intra-système : de 1 à 60 AU

Distance Noyau – Blue Sun : de 130 à 230 AU Distance Noyau – Kalidasa : de 80 à 160 AU

Distance Noyau – planètes extérieures : de 50 à 100 AU
Distance planètes extérieures – Kalidasa : de 30 à 200 AU
Distance planètes extérieures – Blue Sun : de 70 à 290 AU

Distance Blue Sun - Kalidasa: de 20 à 350 AU

**Notes :** les vaisseaux les plus rapides du Verse atteignent environ 50 AU/jour (environ 1/3 de la vitesse lumière). Un vaisseau de classe Firefly a une moyenne de 20 AU/jour, lui permettant de rallier n'importe quelle planète extérieure depuis le Noyau en moins d'une semaine, et de se rendre n'importe où en moins de 3 semaines.

\* AU : unité astronomique de longueur entre objets célestes, environ 150 000 km ; 1 année lumière = 63 241 AU

NAVIGATION		
Situation	Modificateur au jet	Carburant
Simple (le pilote veut juste optimiser le trajet)	+0	+0
Hard burn		+50%
Trajet inhabituel	-1	
Éviter des patrouilles de l'Alliance	-2	
Départ d'impulsion		
— Depuis une orbite	-2	+2
— Depuis un champ d'astéroïde	-4	+2
— En atmosphère	-4	+5
— Sous le feu ennemi	Scène dramatique	
— Avec danger imminent	Scène dramatique	
Sortie d'impulsion		
— À portée de tir	-2	
— En atmosphère	-8	

#### **OUTIL EN LIGNE**

https://ramblurr.github.io/firefly-rpg-generator/travel.html

Si vous connaissez précisément le nom de l'astre de départ et d'arrivée du voyage, vous pouvez utiliser cet outil en anglais bien pratique. Il vous suffit de régler « Base Speed » à 24 (1 AU/jour de vitesse de base) puis le « Speed Factor » qui correspond au Facteur d'impulsion.

trajet et consommation en carburant.

Le pilote peut éventuellement indiquer à l'ordinateur de bord d'être le plus rapide possible ou le plus économe possible.

La durée du trajet est alors égale à la distance (voir l'encadré **Les Distances dans le Verse**), divisée par la Classe d'impulsion du vaisseau, en jours.

Arrondissez à l'inférieur pour une durée supérieure à 1 jour. Convertissez en heures le cas échéant pour les durées inférieures à 1 jour. Un trajet en impulsion prend au minimum 1 heure. Si l'ordinateur a pour instruction d'être économe en carburant, diminuez de 1 la Classe d'impulsion pour le calcul de la durée. Si l'ordinateur a pour instruction d'aller au plus vite, augmentez-la de 1 à la place.

**Carburant :** chaque utilisation du moteur à impulsion consomme 10 unités de carburant, 9 si l'ordinateur de bord a été économe, 12 s'il a été au plus vite.



#### CARBURANT ET CHARGE: CHIPOTAGE

La consommation de carburant est liée à la masse du vaisseau, et pas seulement à sa vitesse. Les règles déjà poussées sur les voyages ne prennent pas cet aspect en compte. Si vous êtes du genre jusqu'au-boutiste, appliquez un modificateur de consommation en carburant en fonction de la charge du vaisseau, par exemple vous pourriez utiliser la charge du vaisseau (en % de sa capacité totale) comme surcoût en carburant.

#### QUAND LE PILOTE S'EN MÊLE

Dans certaines situations, ou par fierté professionnelle, un pilote peut être amené à configurer plus manuellement un trajet par impulsion. La procédure est, au choix, la même que précédemment avec en plus un jet de Connaissance (Navigation), ou une scène dramatique (SaWo, p. 147). La table de **Navigation** donne des exemples de situation et leur difficulté. Appliquez le plus grand modificateur de la table **Navigation** ainsi que les modificateurs de dommages du vaisseau. Plusieurs pilotes peuvent travailler en équipe, le meilleur jet est alors comptabilisé.

Un succès au jet signifie que l'impulsion se passe comme prévu. La durée du trajet est alors égale à la distance (voir l'encadré **Les Distances dans le Verse**), divisée par la Classe d'impulsion du vaisseau, en jours.

Chaque Relance peut être utilisée pour augmenter de 1 la Classe d'impulsion pour le calcul du temps de trajet, ou pour diminuer de 1 la consommation en carburant.

En cas d'échec au jet, le pilote ne parvient pas à boucler son plan de vol. Il lui faut recommencer de zéro. En cas d'échec critique, le système de l'ordinateur de bord prenant en charge la navigation en impulsion tombe en panne et demande 2d6 minutes à être réparé.

Hard burn: Le pilote peut également pousser le moteur à impulsion de son vaisseau pour gagner du temps, au détriment de la consommation en carburant. Ce « hard burn » permet de donner un +2 à la Classe d'impulsion par succès et Relance au jet de navigation, mais augmente la consommation en carburant de l'impulsion de 50 % (arrondi à l'inférieur). Il n'est pas possible d'économiser du carburant pendant un « hard burn ».

Scène dramatique: dès que le passage en vitesse d'impulsion se fait dans des conditions anormales, comme sous le feu ennemi ou à l'approche d'une collision, etc. la scène dramatique est l'outil le plus adapté pour restituer cette tension. La conséquence en cas d'échec simple ou face à une Complication dépend de la situation d'origine: le vaisseau en combat peut encaisser un tir bien placé, entrer en collision, l'ordinateur de bord peut tomber en panne (2d6 Rounds et jet de Réparation à -2).

L'équipage de Serenity (Classe d'impulsion 4) doit faire un trajet de Héra (planète extérieure) à Beaumonde (planète frontière). Walsh programme la trajectoire de l'impulsion, et l'atlas du Verse lui indique un trajet de 180 AU, soit un trajet de 45 jours à prévoir (180/la Classe d'impulsion de 4 de Serenity). Mal ayant clairement indiqué qu'ils étaient pressés, Wash décide de calculer au plus serré la trajectoire du Serenity et de pousser le vaisseau en hard burn. Avec une Relance sur son jet de Connaissance (Navigation) malgré un -2 au jet (il ne tient pas à croiser l'Alliance), Walsh permet de faire passer le trajet à 25 jours (la Classe d'impulsion gagne +2 pour le succès et +2 grâce à la Relance, soit un trajet de 180/7 = 25 jours). La note de carburant sera salée : 15 unités pour l'impulsion, et 25 unités pour la durée du voyage, soit 40 unités sur les 60 de capacité du Serenity. Walsh espère que Mal a un plan d'enfer sur Beaumonde!

#### PENDANT LE VOYAGE

Un voyage, comme les distances entre planètes l'indiquent, durent souvent des jours, voire des semaines. Voici quelques éléments à garder à l'esprit.

Pendant l'effet d'une impulsion, le vaisseau continue de consommer de l'énergie pour l'ensemble de ses systèmes, comme s'il se propulsait normalement. Stopper l'impulsion interrompt immédiatement le voyage (le vaisseau parcourt plusieurs milliers de kilomètres avant arrêt, 3d6 milliers si c'est important), mais consomme la totalité du carburant d'une utilisation d'impulsion.

Il n'est pas nécessaire de « piloter » le vaisseau pendant une séquence d'impulsion une fois l'impulsion lancée ; l'ordinateur de bord gère la trajectoire du vaisseau telle que programmée automatiquement ou manuellement. Cependant, surveiller les capteurs, les communications et les divers rapports de l'ordinateur de bord reste un principe de base et généralement, l'équipage organise des tours de garde pour être en mesure de réagir au plus vite en cas de problème.

Un voyage en impulsion ne provoque pas de sensation ou d'inconfort particulier. Certaines personnes peuvent être malades ou fébriles, mais ce sont des cas particuliers.

#### **DÉLAIS DE COMMUNICATION**

**Distance** 

Même système

Noyau - système périphérique

Système périphérique - système frontière

Noyau – système frontière

Délai

2d6 × 10 minutes

1d4 heures

1d4 heures

1d6 + 3 heures

#### **DÉLAIS DE COMMUNICATIONS**

Avec les distances gigantesques en jeu, les communications, sauf entre les lunes et planètes et leur proximité, ne sont pas instantanées, et il faut parfois attendre des heures qu'un message important parvienne à sa destination et encore autant pour savoir qu'il est bien arrivé. La table ci-dessous donne une idée de ces délais selon les distances à laquelle on communique.

## MAINTENANCE DE VAISSEAU

Un vaisseau nécessite un entretien constant : changer les filtres, nettoyer, graisser, ajuster toutes les pièces mobiles, remplacer les éléments usés ou endommagés, etc. Chaque vaisseau a un coût de maintenance annuel moyen égal à 3 000 × Taille en crédits (¢). Divisez par 12 pour avoir la douloureuse mensuelle.

Chaque mois, le mécanicien s'occupant du vaisseau doit réussir un jet de Réparation. Le MJ peut appliquer des modificateurs en fonction de l'état du vaisseau (ou des Handicaps de ce dernier).

Chaque Relance applique une réduction du coût d'entretien de 25 % (max 50 %). En cas d'échec, l'entretien du vaisseau coûte davantage que prévu (+50 %). En cas d'échec critique, le coût est doublé et le vaisseau subit une panne qu'il faut réparer.

Si pour une raison ou une autre, l'entretien est délaissé (le coût n'est pas payé à temps), le MJ peut appliquer la règle suivante : chaque fois que le dé de Trait d'un jet effectué en rapport avec le vaisseau (Pilotage, Tir d'une arme du vaisseau, Réparation, etc.) fait 1, peu importe le résultat du dé Joker, une panne survient. Si l'équipage est négligeant au point de ne pas payer plusieurs mois d'affilée, le MJ est libre d'augmenter la gravité de la panne.

À la discrétion du MJ, si un vaisseau endommagé (au moins une blessure) n'est pas réparé rapidement, il peut appliquer la même règle.

## PANNES DE VAISSEAU

L'univers de Firefly et Serenity n'est pas un décor de science-fiction optimiste et proprette où les vaisseaux sont rutilants, dernier cri et ont une fiabilité à toute épreuve. Le plus souvent, les PJ devront compenser par de l'huile de coude et de la sueur les mauvais traitements que subit leur vaisseau, ou les impasses qu'ils feront sur son coûteux entretien.

Plusieurs choses peuvent provoquer des pannes : un mauvais entretien du vaisseau (voir Maintenance du vaisseau), un échec critique sur un jet de Pilotage, de Connaissance (Navigation) ou de Réparation, un sabotage et enfin, le stress que subit le vaisseau (en le poussant au-delà de ses limites ou en le laissant endommagé trop longtemps).

Les pannes ont des conséquences qui dépendent de leur gravité :

Les pannes mineures sont de simples désagréments qui ont surtout un impact sur le roleplay et n'ont pas de conséquences directes en termes de règles : le vaisseau se met à faire des bruits bizarres (inquiétants et désagréables) à certaines occasions (décollage, lancement d'une impulsion, arrêt de la propulsion), les lumières clignotent de temps à autre, la clim instaure un climat trop chaud ou trop frais dans le vaisseau, un système nécessite qu'on le frappe pour fonctionner, etc.

Les pannes simples sont des dysfonctionnements ou arrêts complets de fonctions non vitales du vaisseau. La conséquence est généralement soit un malus sur les jets de Pilotage, Connaissance (Navigation) ou de Tir des systèmes d'armement éventuels du vaisseau, mais il se peut que les communications ou senseurs ne fonctionnent plus (ou que leur portée soit réduite),

Les pannes sévères concernent généralement des dysfonctionnements de systèmes vitaux sans mise en danger immédiat de l'équipage ou de l'intégrité du vaisseau. Le vaisseau a une fuite de carburant ou d'étanchéité, augmentant sa consommation, la vitesse normale ou en impulsion du vaisseau est réduite à cause d'un problème de moteur, des parties mobiles de la coque sont endommagées et gênent le maniement du vaisseau, ou encore un problème d'étanchéité important condamne une partie du vaisseau (altérant éventuellement la marchandise transportée), etc. Les malus éventuels sont plus importants que pour des pannes simples.

Les pannes critiques sont la hantise des équipages : une fonction vitale du vaisseau ne fonctionne plus. La propulsion, le moteur à impulsion, l'antigrav ou les systèmes de survie tombe en panne, mettant l'équipage en danger de mort dans un délai relativement court (quelques heures maximum). Le vaisseau peut aussi avoir des avaries graves aux systèmes de contrôle, rendant son maniement quasiment impossible (si la possibilité de freiner ou réguler la vitesse est altérée, ça peut vite être un compte à rebours avant collision). Une telle situation mobilise normalement tout l'équipage à la recherche d'une solution urgente.

Quel malus appliquer : si vous ne savez pas quel malus infliger pour une panne donnée, traitez la sévérité d'une panne comme un nombre de blessures : 1 blessure pour une panne mineure etc. Appliquez le malus de blessure de la blessure équivalente, tout simplement.

#### RÉPARER UNE PANNE

Traitez les réparations de pannes comme une réparation de blessure de vaisseau, chaque niveau de panne correspondant à un niveau équivalent de blessure (et donc de malus au jet de Réparation). Un échec critique aggrave la panne (une panne mineure devient simple, etc.). Un 1 sur le dé de Trait peut, à la discrétion du MJ, entraîner une complication (la pièce nécessaire n'est pas disponible, la panne simple ou plus grave devient une panne mineure, le prochain coût d'entretien est majoré de 10 %, etc.).

#### PIÈCES NON DISPONIBLES ET RÉPARATION DE FORTUNE

Si la panne provient d'un mauvais entretien ou d'un échec critique, ou si cela va dans le sens du scénario du MJ, il se peut que l'équipage ne dispose pas des toutes les pièces nécessaires à une réparation complète. Outre le fait que l'obtention de ces pièces peut faire l'objet d'un scénario en soi, l'équipage a peut-être besoin d'une réparation de fortune le temps d'obtenir lesdites pièces ou pouvoir se rendre là où on pourra faire le nécessaire sur le vaisseau ou simplement là où l'équipage ne sera plus en danger de mort.

Une réparation de fortune est un jet de Réparation à -2 (en plus des autres éventuels modificateurs). Tant que la réparation n'est pas complète, tout dé de Trait faisant 1 d'un jet qui peut être lié à la cible de la réparation de fortune signifie que cette dernière ne tient plus et que la panne revient. Chaque Relance sur le jet de Réparation de fortune permet d'ignorer un tel résultat.

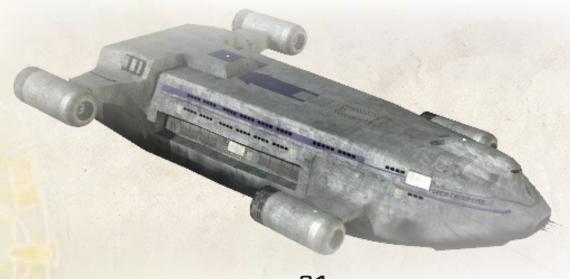
Un échec critique ou un 1 sur le dé de Trait du jet de Réparation de fortune a les mêmes effets que pour un jet de Réparation normal.

#### PARLER COMME KAYLEE

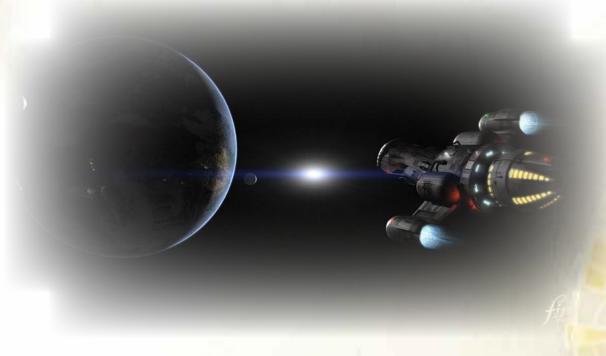
« Mal – Tu m'avais dit que ces couplages d'entrée tiendrait encore une semaine!

Kaylee - C'était il y a six mois, Cap'taine! »

C'est le genre de roleplay qu'on aimerait pouvoir sortir dans l'ambiance d'un univers comme celui de Firefly. Mais pas facile de « jargonner » à la volée, alors voici de quoi vous aider.



Jet de dé	Nom (1d8)	Adjectif (1d6)	Problème (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	L'enveloppe (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 liés au 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'entendra 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





## VAISSEAUX SPATIAUX

« Tu peux apprendre tous les maths du Verse, si tu n'aimes pas le vaisseau sur lequel tu voles, il s'écrasera aussi sûrement qu'une planète tourne. Si tu l'aimes, il volera quand il devrait se crasher. Il te dira qu'il souffre avant de plonger. Il deviendra ton foyer. » – Malcom Reynolds

Bien que techniquement, les vaisseaux spatiaux fassent partie de l'équipement, ils représentent dans Firefly bien plus que cela : ils représentent la liberté. Liberté vis-à-vis de l'Alliance, des corporations et la liberté de rester soi-même. Pour beaucoup, voler est la seule manière d'obtenir une telle liberté.

Toutes les règles sur les Vaisseaux (p. 77, CSF) s'appliquent également, sauf mention explicite du contraire dans cette section.

## DÉMARRER LE JEU AVEC UN VAISSEAU

Quand on pense à la série Firefly ou au film Serenity, on imagine difficilement démarrer une campagne dans le Verse avec un groupe de PJ sans vaisseau.

En tant que MJ, vous avez plusieurs options à votre disposition au début de sa campagne :

\* un ou plusieurs PJ sont propriétaires d'un vaisseau, comme un petit transport de classe Firefly ou Phoenix;

\* le groupe sert d'équipage pour le vaisseau d'un PNJ, leur employeur ou mécène ;

\* le groupe ne possède pas de vaisseau, voire tous les PJ ne se connaissent pas forcément, et l'obtention du vaisseau va faire partie de la partie d'introduction de la campagne.

Pour déterminer les caractéristiques du vaisseau, vous pouvez suivre la recommandation du *Compagnon Science-Fiction*: un vaisseau de Taille moyenne, avec un moteur à impulsion (Classe d'impulsion 4) et un budget de 2 millions pour le personnaliser. C'est simple, sans prise de tête. À votre convenance, vous pouvez laisser le choix du modèle et l'attribution du budget aux PJ, ou les imposer, ou en faire l'occasion d'un échange permettant aux PJ d'avoir quelque chose qui leur correspond et en même temps qui vous permette d'exploiter des éléments dans le background de votre histoire. Vous pouvez par exemple imposer certains Handicaps de vaisseaux (voir Atouts et Handicaps pour les vaisseaux, plus loin), en échange de certains Atouts de vaisseaux.

Quoi qu'il en soit, bien que simple, la recommandation du *CSF* est un peu abstraite pour le Verse, ou le vaisseau des personnages est à la fois leur maison et leur moyen de subsistance, et un compagnon d'arme. Dans leur quotidien difficile, l'histoire de leur rencontre avec leur vaisseau est forcément passionnante. Je vous conseille donc de la créer et de l'intégrer dans le processus de création du

personnage qu'est le vaisseau des PJ. Voici les idées les plus évidentes concernant cette genèse de l'équipage.

# **ACHETÉ D'OCCASION**

Dans cette option, un ou plusieurs des PJ ont cassé leur tirelire pour acheter le vaisseau, probablement un vieux rafiot attendant d'être dépecé dans une casse, mais peut-être aussi que la chance a souri aux PJ lors d'une vente aux enchères de vaisseaux saisis.

C'est cette option qui constitue la genèse de l'équipage du Serenity : Mal et Zoé, après la fin de la guerre, achètent à un ferrailleur un transport de classe Firefly que seul Mal pouvait imaginer volant à nouveau.

Si vous faites ce choix, et si vous souhaitez utiliser les Atouts et Handicaps de vaisseaux, il serait pertinent de choisir au moins un Handicap reflétant la vétusté du vaisseau, comme Moche ou A connu des jours meilleurs. Mauvaise réputation peut s'avérer intéressant si exploiter le passé de l'appareil vous tente, vous ou vos joueurs.

#### VOLÉ

Tout de suite, les grands mots. Non, cette option n'implique pas forcément que les PJ aient réellement volé leur vaisseau. Ils peuvent l'avoir trouvé, récupéré (après la disparition de son ancien équipage), ou obtenu tout à fait légalement sans pour autant que son ancien propriétaire ne l'entende de cette oreille. D'une manière ou d'une autre, vous comptez faire ressurgir ce dernier d'une manière ou d'une autre dans votre campagne, ou qu'il soit à l'origine de certaines contraintes que vous voulez faire peser sur les PJ (comme d'éviter certaines planètes).

### **GAGNÉ**

Un ou plusieurs de vos PJ ont obtenu leur vaisseau suite à un pari épique, ou au terme d'une partie de cartes après une interminable nuit de jeu (ça ne vous rappelle pas un vaurien?), ou encore ils ont pu recevoir ce vaisseau en récompense d'un grand service ou d'une mission périlleuse réussie. Ou bien de leur silence. Là aussi, l'ancien propriétaire peut être un élément de background intéressant de votre campagne si vous choisissez cette voie. Ou l'acte qui leur a fourni ce vaisseau. Peut-être n'était-il pas reluisant et que des victimes des PJ pourraient les reconnaître au plus mauvais moment, peut-être grâce au vaisseau.

### APPARTIENT À UN MÉCÈNE

Enfin, les PJ ne sont peut-être tout simplement pas propriétaire de leur vaisseau. A priori, il serait pertinent qu'il soit dans cas plus rutilant et en meilleur état (flambant neuf?) que dans les autres options. En effet, probable que le propriétaire a les moyens, s'il peut s'offrir un vaisseau et les services d'un équipage comme celui des PJ, non? L'identité de ce « mécène » ou employeur sera déterminant dans

l'orientation de votre campagne. Un mafieux fournira probablement des missions de contrebande ou d'escorte, tandis qu'un riche dilettante fan de poker pourrait faire évoluer les PJ dans des cercles plus glamour et le style du vaisseau s'en ressentirait.

# CARACTÉRISTIQUES DE VAISSEAUX

Le Compagnon Science-Fiction donne des caractéristiques de base dans la **Table des Tailles des vaisseaux spatiaux**. Les vaisseaux du Verse utilisent ces valeurs, avec les exceptions suivantes.

# **TAILLE**

Il n'existe, a priori, aucun vaisseau plus grand qu'Immense dans le Verse.

# ÉNERGIE

Toutes les Tailles de vaisseau ont une valeur de base de 60 dans la colonne Énergie.

# AMÉLIORATION DE VAISSEAUX

La plupart des améliorations de vaisseaux du *Compagnon Science-Fiction* pour Savage Worlds s'appliquent, la table **Disponibilité des améliorations** de vaisseaux indique la difficulté à se les procurer dans le Verse. Les améliorations absentes de cette table n'existent tout simplement pas dans le Verse. Une Disponibilité « P » dans ce contexte est à prendre dans le sens « n'importe quel spatioport disposant des installations adéquates. »

# NOUVELLE AMÉLIORATION DE VAISSEAU : MOTEUR À IMPULSION

Dans Firefly, la vitesse de la lumière est encore inatteignable, il n'y a donc pas de propulsion PRL et l'amélioration de vaisseau correspondante n'est pas disponible.

Le Moteur à impulsion est l'amélioration indispensable pour tout voyage au-delà des satellites d'une planète. Le moteur à impulsion à une caractéristique, la Classe d'impulsion (CI), qui est la puissance de ce moteur (en AU/jour).

Mods : Taille / 2 Dispo
× Taille × 100 k¢

**Dispo**: P  $Prix : CI \times CI$ 

# ATOUTS ET HANDICAPS POUR LES VAISSEAUX

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.

# DISPONIBILITÉ DES AMÉLIORATIONS

Туре	Dispo
AMCM	1
Arme fixe	1
Armes jumelées	1
Armure	Р
Atmosphérique	Р
Blindage électromagnétique	N
Blindage incliné	N
Capteurs planétaires	Р
Commerces	N
Compartiment passagers	Р
Garage / Hangar	Р
Intelligence Artificielle	N
Lance-missiles	1
Moins de places	Р
Quartiers	Р
Rayon tracteur	N
Réservoirs de carburant	Р
Soute à bombes	1
Superstructure	Р
Système de camouflage	1
Système de visée	1
Tubes lance-torpilles	1
Vitesse	Р
Vitesse limitée	Р

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**

# A CONNU DES JOURS MEILLEURS (MINEUR/MAJEUR)

En Mineur, le vaisseau a plus de 20 ans, mais il est encore en état. 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 chûi niu. Le vaisseau ne fonctionnait probablement pas quand

vous l'avez trouvé, et ses pièces ont sûrement plus de valeur séparément. 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)

Qu'il s'agisse d'un mauvais réglage, d'un problème de conception ou d'une avarie, le vaisseau consomme plus de carburant que la normale : +20 %. Incompatible avec Sobre.

# MAUVAISE ACCÉLÉRATION (MINEUR/ MAJEUR)

En Mineur, diminuez de 1 la Classe d'impulsion du vaisseau. En Majeur, en plus, doublez le surcoût en carburant du « hard burn ».

# MAUVAISE RÉPUTATION (MINEUR/ MAJEUR)

Le vaisseau a appartenu à des gens peu recommandables, et on a tendance à ignorer qu'il a changé de propriétaire...

#### MÉMORABLE (MINEUR)

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

# ON N'EN FAIT PLUS DES COMME ÇA (MINEUR)

Difficile de trouver les pièces pour la maintenance et la réparation du vaisseau, et pour trouver quelqu'un qui sait le réparer. Tout PNJ subit un -2 à ses jets de Réparation sur ce vaisseau. Tout jet pour obtenir des pièces détachées ou améliorer le vaisseau subit également un -2, et le coût est augmenté de 20 %.

#### POINT FAIBLE (MINEUR)

Le vaisseau a un point faible qui être exploité, soit en combat, soit en poursuite. En poursuite, l'adversaire obtient un bonus de 2 pour utiliser une ruse exploitant cette faiblesse. En combat, l'adversaire peut cibler ce point faible (-4 au jet d'attaque) pour infliger automatiquement une dégradation critique (p. 83, *CSF*) si l'attaque réussit, indépendamment des blessures infligées (et donc plus d'éventuelles autres dégradations critiques que l'attaque infligerait normalement).

# TAS DE FERRAILLE (MAJEUR)

Au plus mauvais moment, ce vaisseau peut vous lâcher. Quand son équipage le pousse à ses limites (n'importe quel jet de Trait à -4 ou pire), il subit une panne sur un 1 au dé de Trait. En cas de blessure, tirez systématiquement sur la table des Dégâts critiques.

### TOUT LE MONDE EN A UN (MINEUR)

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

# **ATOUTS DE VAISSEAU**

### AIMÉ

L'équipage vole dans ce vaisseau depuis un bail, et s'y est attaché au point de le considérer comme un de leurs. Les membres d'équipage peuvent dépenser leurs Jetons pour les autres membres de l'équipage pour tout jet de Trait concernant l'opération du vaisseau, tant qu'ils peuvent justifier en roleplay de l'aide qu'ils apportent à leurs camarades.

#### **ALLURE**

L'allure impressionnante ou rutilante du vaisseau octroie un bonus de +2 en Charisme aux membres d'équipage identifiés comme tels dans les situations que le meneur de jeu juge appropriées.

#### **BONNE ACCÉLÉRATION**

Divisez par deux le surcoût en carburant du hard burn. Incompatible avec Mauvaise accélération.

### **BOULET DE CANON**

Prérequis: Bonne accélération

Le vaisseau peut faire un « super hard burn », qui donne un bonus de +3 à la Classe d'impulsion par succès et Relance. Si ce « super hard burn » est utilisé, la surconsommation de carburant repasse à 50 %. Le super hard burn n'est pas cumulable avec le hard burn.

### SANTÉ DE CHEVAL

Le vaisseau est de conception particulièrement robuste. Les jets de maintenance bénéficient d'un +2. De plus, si le vaisseau subit une première panne suite à une maintenance négligée ou une première blessure, la gravité de la panne est réduite d'un niveau. Les pannes suivantes, jusqu'à ce que le vaisseau soit réparé ou sa maintenance correctement effectuée, ont une gravité normale.

#### **SOBRE**

Le vaisseau à une consommation inférieure à la moyenne de sa catégorie, probablement grâce à une conception de qualité, une optimisation quelconque ou une attention particulière du mécanicien. La consommation en carburant du vaisseau est réduite de 20 %. Incompatible avec Goinfre en carburant.

# 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 COURTE PORTÉE**

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 chaloupe de survie en cas de plantage du système d'un vaisseau.

# TRANSPORT, CLASSE FIREFLY MODÈLE 3

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 ressemble 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.

#### PATROUILLEUR DE L'ALLIANCE

Véritable appareil à tout faire des forces armées de l'Alliance, on peut croiser ce patrouilleur virtuellement n'importe où dans le Verse (même s'ils se concentrent principalement dans le Noyau). Les missions des patrouilleurs varient, des opérations de sauvetage et récupération aux opérations anti-contrebande.

#### **ASREV**

L'ASREV, ou Alliance Short Range Enforcement Vessel, et une navette d'interception et de supériorité aérienne. Le cockpit inclut 4 sièges (pilote, copilote, 2 passagers). L'ASREV dispose également d'une cabine exiguë (avec 2 couchettes, des WC et un espace cuisine) et d'une soute avec rampe d'accès par l'arrière et une trappe ventrale.

# VAISSEAU DE SAUVETAGE ET RÉCUPÉRATION, CLASSE BERNARD

Le vaisseau de sauvetage et récupération de classe Bernard était un petit vaisseau conçu pour les opérations de secours d'urgence dans l'espace et à la surface de planètes. La soute pouvait rapidement être convertie pour contenir des passagers, mais le plus souvent, le vaisseau opérait

comme remorqueur, et était pourvu à cet effet de grappins magnétiques qui pouvaient tracter la plupart des vaisseaux de taille moyenne, jusqu'à 7 200 tonnes.

Le Bernard était un vaisseau solide prévu pour opérer en zone dangereuse. La coque était renforcée pour résister aux collisions mineures, et l'intérieur était conçu pour un confinement maximum en cas de brèche de coque.

Malheureusement, toutes ces qualités ont également séduit des causes moins humanistes. Plusieurs Bernard ont répondu à des appels de détresse pour finir par se faire capturer par les Rapineurs et se faire réaménager pour leurs rapines.

# **CHASSEUR DE L'ALLIANCE**

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix	Dispo
6	70/900	3	22 (7)	1	5,32M	1

# Mods disponibles: 3

Notes: AMCM, Armure, Atmosphérique, Blindage incliné, Moteur à impulsion (Classe d'impulsion 9), Vitesse (4), Système de visée

# **NAVETTE**

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix	Dispo
4	45/600	3	15 (4)	2	1,05M	1

### Mods disponibles: 9

Notes: Compartiment passager

# TRANSPORT, CLASSE FIREFLY

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix	Dispo
8	45/600	2	25 (6)	5	19,26M	Р

### Mods disponibles: 6

Notes: Atmosphérique, Capteurs planétaires, Hangar, Moteur à impulsion (Classe d'impulsion 4), Espaces de vie (p. 104 CSF), 2 navettes courte portée (non-incluses dans le prix)

# TRANSPORT, CLASSE FIREFLY (SERENITY)

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix	Dispo
8	45/600	2	25 (6)	5	19,26M	Р

# **Mods disponibles:** 5

Notes: AMCM, Atmosphérique, Capteurs planétaires, Hangar, Moteur à impulsion (Classe d'impulsion 4), Espaces de vie (p. 104 *CSF*), 2 navettes courte portée (prix non compris), hovermule (prix non compris)



# **SERENITY**

Ce transport de classe Firefly modèle 3 a vécu de nombreuses vies avant de servir sosu le commandement du Capitaine Malcom Reynolds. Au moins un de ses précédents propriétaires avait installé des caches pour du matériel de grande valeur un peu partout dans le vaisseau. Sa dernière reconversion était en tant que vaisseau médical pendant la guerre. À l'Armistice, il fut mis hors service et vendu à une casse sur Boros, où il est resté jusqu'à son achat par son propriétaire actuel, Malcom Reynolds.

Le Serenity comprend 3 ponts : le pont supérieur comprend le pont (cabine de pilotage) à l'avant, puis une passerelle donnant accès par des échelles aux quartiers de l'équipage à l'entrepont, puis à l'espace de vie commun (salon-salle à manger et cuisine), et enfin à une nouvelle passerelle jusqu'à la salle des machines. L'entrepont comprend les quartiers de l'équipage (deux cabines doubles et trois simples à l'avant) une galerie surplombant le hangar avec escaliers pour y accéder et monter au pont supérieur. C'est ici qu'est garée l'hovermule et qu'on accède aux deux navettes (de chaque côté). Le pont inférieur, enfin, comprend quatre cabines doubles à l'arrière pour des passagers, ainsi qu'une infirmerie (2 lits) et un petit salon, puis à l'avant le hangar et le sas principal.

# PATROUILLEUR DE L'ALLIANCE

TailleAcc/VMaxMontéeRésistanceÉquipagePrixDispo1250/600135 (8)5055MI

Mods disponibles: 14

Notes: AMCM, Capteurs galactiques, Moteur à impulsion (Classe d'impulsion 5), Système de visée, Vitesse (2). Divers: infirmerie (4 lits), 25 capsules de sauvetage, 2 ASREV.

# **ASREV**

TailleAcc/VMaxMontéeRésistanceÉquipagePrixDispo670/900322 (7)25,585MI

Mods disponibles: 6

Notes: AMCM, Armure, Atmosphérique, Moteur à impulsion (Classe d'impulsion 1), Quartiers, Système de visée, Vitesse (4).

Armement : Autocanon moyen. Des assortiments de bombes et missiles sont ajoutés en fonction des missions.

# VAISSEAU DE SAUVETAGE ET RÉCUPÉRATION, CLASSE BERNARD

TailleAcc/VMaxMontéeRésistanceÉquipagePrixDispo845/600227 (8)320,36MP

Mods disponibles: 6

Handicap: Mauvaise accélération (M; Classe d'impulsion 1 en pleine charge), Moche

**Atouts :** Santé de cheval

Notes: Armure (1), Atmosphérique, Hangar, Lance-grappins magnétiques sur tourelle (Rayons tracteurs), Lance-grappins, Moins de place (2), Moteur à impulsion (Classe d'impulsion 4)





# RIVER DANCE

# SYNOPSIS

L'aventure commence alors que l'équipage est en plein milieu d'un échange de tirs. Engagés par le maire de Warlock, ils ont étés chargés de s'occuper d'un "seigneur de guerre" mineur du nom de Thorsoun. L'action commence alors qu'une partie de l'équipage s'est infiltrée dans la base de Thorsoun et a entrepris de saboter les chasseurs légers du seigneur de guerre. Quelqu'un les a malheureusement repérés et les tirs ont commencé.

Le reste de l'équipage, à bord de leur vaisseau, attendent avec quelques vieux missiles datant d'avant la Guerre dans la soute, qui peuvent être tirés depuis la passerelle d'embarquement. Certains d'entre eux peuvent aussi utiliser les éventuels véhicules dont ils disposent pour rejoindre leurs camarades.

Une fois que le combat est fini et que le sort de ces goram de mercenaires est réglé, l'équipage retourne à la ville de Warlock pour se rendre compte qu'en leur absence la ville a été victime d'un plus grand mal : les Rapineurs.

Les Rapineurs sont tombés du ciel à bord d'un de leurs vaisseaux cauchemardesques et ont attaqué comme des bêtes sauvages, tuant, pillant, et prenant ce qu'ils voulaient. Le pire étant la capture d'une douzaine de jeunes femmes. L'équipage doit maintenant se dépêcher de les sauver avant qu'il ne soit trop tard. Après avoir traqué les Rapineurs dans un champ d'astéroïdes, ils découvrent qu'il ne s'agit pas de

réels Rapineurs mais d'esclavagistes se faisant passer pour eux, qui ont utilisé leur déguisement afin de mener leurs activités.

L'équipage doit trouver le moyen de s'infiltrer dans un vieux complexe minier de l'astéroïde, trouver les filles et s'échapper. Pour ne rien arranger, à peine ont-ils retrouvé les prisonnières, qu'un équipage entier de VRAIS Rapineurs arrivent dans le champ d'astéroïdes, à la recherche de proies...

# IN MEDIA RES

Au soleil couchant, dans les montagnes nordiques de la lune de Warlock. Niché au fond d'une vallée rocailleuse, se tient une petite base. Un échange de tirs vient d'éclater entre deux bâtiments. Il y a un trio de petits vaisseaux légers des "chasseurs-skiffs", une combinaison d'avion et d'hélicoptère, et l'un d'entre d'eux vient d'éclater dans une gerbe d'étincelles, éclairant le ciel sombre. La lumière dévoile plusieurs personnes, cloués derrière des caisses, tandis que des hommes s'approchent d'eux avec des mitrailleuses, tandis que les moteurs d'un des chasseurs légers se mettent à vrombir.

L'introduction explique aux joueurs qu'ils sont en plein milieu d'un combat contre de sacrés mauvais

garçons, avec des jouets pas si petits que ça entre les mains. C'est une grande scène d'ouverture, essayez de donner à chaque joueur l'occasion de briller. Le capitaine et son équipage ont été recrutés pour se débarrasser d'un seigneur de guerre mercenaire qui a prit le contrôle de la ville de Warlock et la terrifie. Le capitaine a mis au point un plan qui consiste à voler les chasseurs légers, et de rendre la monnaie de sa pièce au seigneur de guerre. Comme on pouvait s'y attendre, tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Heureusement le maire de Warlock a pu leur fournir quelques vieux missiles.

La bataille se mène sur trois fronts. Un premier front, au sol, doit se débarrasser des mercenaires, et empêcher si possible qu'un deuxième chasseur léger ne décolle.

Un deuxième groupe est à bord d'une navette, et doit trouver le moyen d'esquiver le chasseur léger.

Le dernier groupe est à bord du vaisseau des PJ. Il ont à leur disposition plusieurs missiles qu'ils peuvent essayer de tirer sur les vaisseaux légers. N'hésitez pas à autoriser des tirs (et des explosions spectaculaires).

# **LE COIN DES STATS**

Il y a (PJ + 2) mercenaires au sol. Si vous n'utilisez pas de plan, à la fin de chaque Round où un mercenaire n'a pas été pris pour cible, placez un marqueur sur lui. Lorsqu'un mercenaire commence son action avec 3 marqueurs, il arrive à pénétrer dans un chasseur léger et décolle au Round suivant.

#### **MERCENAIRES**

Utilisez le profil de brute (*CSF* p. 12, en remplaçant les armes par un couteau de combat (For +d4), et un Uzi (12/24/48 dégâts 2d6, CdT 3, PA1, automatique)

#### **MISSILES**

Missiles légers (*CSF* p. 49), dégâts 6d6, portée 200/400/800, PA8, Arme lourde, Petit Gabarit

# CHASSEUR LÉGER

Hélicoptère de combat (*CSF* p. 111), remplacer Véhicule aérien (hélicoptère), par Véhicule aérien (antigrav). En conséquence Acc/Vmax passe donc à 40/120, et la Montée à -2.

# OPTION

Si le dernier chasseur léger arrive à décoller, faites-le attaquer le vaisseau des joueurs.

Dans le cas où les joueurs tireraient un missile, et que celui-ci rate sa cible, notamment sur un échec critique, ne vous privez pas de désigner le vaisseau des joueurs comme la nouvelle cible du missile.

# MAUVAISES NOUVELLES À WARLOCK

Après la bataille, passez directement à la ville de Warlock. Elle a visiblement été attaquée, le vaisseau y a atterri, et le capitaine sort du vaisseau, apercevant plusieurs hommes, dont le maire. Les joueurs supposent peut-être, à leur arrivée, que les habitants leur réservent une surprise, mais ce n'est pas le cas. Le maire les informe que des Rapineurs les ont attaqués. Un petit vaisseau de Rapineurs a surgi de nulle part, et ils en sont sorti comme des banshees, hurlant en même temps qu'ils attaquaient les gens et autres exactions.

Ce qui est pire, c'est que les Rapineurs se sont emparés d'une douzaine de femmes, dont Jenny, la fille du maire.

# DES MARQUEURS DE TEMPS ET DE DISCRÉTION

Une fois que l'équipage a pris connaissance de la situation à Warlock, donnez leur 10 marqueurs de Temps. Ils comprendront ainsi tout de suite que le temps leur est compté, et que quelque chose de mauvais devrait arriver à la fin du décompte. Et ils devront assumer les choix qu'ils feront au cours de l'aventure.

De la même manière, lorsque les PJs arrivent dans le champ d'astéroïdes, donnez leur 3 marqueurs Discrétion. Un bon moyen de leur faire comprendre que s'ils arrivent toutes sirènes hurlantes, il y aura des conséquences (décrites plus loin).

A votre discrétion, vous pouvez autoriser, avec le roleplay approprié éventuellement, à ce qu'un joueur sacrifie un Jeton en lieu et place d'un marqueur Temps ou Discrétion.

Si les PJ avaient des passagers, ils les avaient laissés sur place afin qu'ils ne se prennent pas une balle perdue. Les passagers féminins se sont bien sûr fait enlever.
Si parmi l'équipage il y a des personnages féminins PNJ, comme River si les joueurs ont personnages l'équipage du Serenity, une bonne motivation pour se frotter à des Rapineurs est de faire de ces PNJ féminins des otages de ceux-ci.

# ENQUÊTE SUR L'ATTAQUE DES RAPINEURS

Il y a plusieurs choses curieuses à propos de tout ceci. Le groupe peut découvrir les choses suivantes s'ils inspectent les lieux et parlent aux gens. Bien sûr cela leur fait dépenser un temps qui pourra s'avérer précieux par la suite.

Suivant les actions entreprises par l'équipage, faites faire des jets de Réseaux (Persuasion et Intimidation peuvent aussi être utilisés, dans les circonstances adéquates), et donnez un indice par Succès et Relance. Les jets peuvent être collaboratifs, ou séparés, si les joueurs interrogent des groupes différents. Les joueurs peuvent faire autant de jets qu'ils le veulent, chaque tentative leur fera perdre un marqueur Temps.

- \*Ils ont pris des femmes entre 15 et 20 ans. Douze d'entre elles.
- \*Un seul homme a été tué (l'adjoint du Shérif), mais une dizaine d'autres ont été blessés.
  - \* Ils ont démarré des incendies.
- \* Ils ont volé des objets divers, de simples bricoles jusqu'à de la nourriture.
- \* Bien que quelques Rapineurs aient étés blessés, un seul a été tué. Les autres blessés sont repartis avec le vaisseau.
- \* Le corps du Rapineur mort a été trouvé à côté de celui de l'adjoint, le fils du maire. Si on examine le corps du Rapineur, il est possible (jet de Soins) de s'apercevoir que le corps a été congelé puis décongelé.

#### **LE POT AUX ROSES**

L'adjoint a été tué par le Shérif, qui est de mêche avec les "Rapineurs". Les esclavagistes ont mis la main sur le corps d'un véritable Rapineur, et l'ont gardé dans la glace afin de donner un air encore plus authentique à leurs opérations. Le Shérif a donc tué son adjoint, et le corps du Rapineur a été balancé à côté.

# À LA POURSUITE DES RAPINEURS

Il y a peu de doutes que l'équipage se lance

à la poursuite des filles kidnappées. Si ce n'est pas le cas, le maire propose de doubler le paiement initial si les PJ lui ramènent sa fille, d'autres familles éplorées proposeront certainement aussi le peu qu'ils possèdent pour leurs filles. Vous pouvez considérez que les PJs recevront l'équivalent d'un mois de ravitaillement pour le vaisseau et l'équipage en paiement.

Les personnages peuvent suivre les traces laissées par le réacteur non confiné des Rapineurs. Avant, ou pendant la poursuite, laissez les joueurs réaliser ce qu'ils sont en train de faire: pour ce qu'ils en savent, ils sont à la poursuite d'un vaisseau de Rapineurs et s'apprêtent à le prendre d'assaut pour libérer un groupe de demoiselles qui sont peut être déjà mortes; Assurez-vous que chaque joueur ait bien bien compris cela avant de procéder à la suite.

# SUR LA PISTE DU VAISSEAU DES RAPINEURS

Les personnages doivent décoller et trouver les traces du vaisseau. Ils finissent forcément par trouver les fuites radioactives du vaisseau, mais un jet de Perception collaboratif (avec une pénalité de -1 par marqueur Temps perdu précédemment) permet de savoir le temps qu'il leur faut :

- \* Echec Critique : Perte de 3 marqueurs Temps
- \* Echec : Perte de 2 marqueurs Temps
- \* Réussite : Perte d'un marqueur Temps
- \* Relance : pas de perte de marqueur Temps, les traces sont trouvées pendant le décollage.

#### **VOYAGE SPATIAL**

Le trajet prend de base 4 marqueurs Temps et ne nécessite pas de jet.

Si le vaisseau a le handicap Vitesse limité un marqueur supplémentaire est perdu, tandis que s'il a l'Atout Vitesse, il faut un marqueur de moins.

Si le pilote veut gagner du temps, il peut faire un jet de Pilotage, en cas de réussite, il faut un marqueur Temps de moins, deux en cas de Relance, tandis qu'un échec critique en consomme un de plus.

En cas de hard burn, il faut un marqueur Temps de moins.

Le trajet ne peut pas prendre moins d'un marqueur Temps.

# LE CHAMP D'ASTÉROÏDES

L'équipage piste les Rapineurs jusqu'à un champ d'astéroïdes. Les traces s'y perdent, et ils doivent naviguer prudemment, en espérant que leurs capteurs puissent percevoir quelque chose à travers les rochers.

L'équipage doit faire un test de Pilotage (-2), et un autre de Perception (-2), ces jets peuvent être collaboratifs, mais

# COMPLICATION: PATROUILLEUR DE L'ALLLIANCE

Le Shérif, inquiet que l'équipage se mêle de ses affaires, a contacté l'Alliance et leur a parlé d'une attaque. Au lieu de mentionner les Rapineurs il leur a dit qu'un vaisseau de la classe de celui des personnages était impliqué. Il se trouve qu'un vaisseau patrouilleur se trouve non loin, et il va intercepter les personnages.

Si l'équipage essaie de négocier avec le patrouilleur, traitez cela comme un conflit social. Le patrouilleur est un Extra avec d6 en Persuasion.

- Échec: l'équipage est emprisonné s'il se rend. Leur vaisseau finira peut être aux enchères. Les personnages doivent trouver le moyen de s'évader (voir ci-dessus par exemple). Perte de 4 marqueurs Temps ;
- Égalité: fouille complète du vaisseau, interrogatoires poussés de tout l'équipage. Perte de 3 marqueurs Temps, si un des personnages est recherché, il est reconnu (comme si échec);
- Réussi de 1-2: Fouille normale du vaisseau. Interrogatoire du capitaine. Perte de 3 marqueurs Temps;
- Réussi de 3-4: Pas de fouille, interrogatoire amical et rapide du Capitaine. Perte de 2 marqueurs Temps;
- Réussi de 5+: Pas de fouille, pas d'interrogatoire. Le patrouilleur, s'il ne peut reconnaître officiellement l'existence des Rapineurs, comprend la situation et leur souhaite bonne chance. Perte d'un seul marqueur Temps.

En cas de succès, les personnages peuvent repartir, en cas d'échec, ils doivent se rendre aux autorités, ou engager le combat.

Dans ce dernier cas, s'il leur reste des missiles, ceux-ci pourront sûrement leur être utile, à condition de rapprocher le sas suffisamment près (jet de Pilotage, et considérez le tir comme sur une plateforme instable en cas d'échec) pour tirer et endommager le patrouilleur. Le patrouilleur ne poursuivra pas sans renfort les PJ s'il est endommagé, mais risque de retrouver leur trace ultérieurement (à votre discrétion, mais le moment opportun pourrait être à la base lors de l'attaque des véritables Rapineurs).

un même personnage ne peut participer qu'à un seul des jets. Il leur faut 4 marqueurs Temps pour passer cette étape, moins 1 par Succès et Relance à chacun des jets (minimum 1, et +1 par échec critique).

En cas d'échec au jet de Pilotage, une collision a lieu avec un astéroïde, tirez une carte du paquet d'action. Si elle est rouge il s'agit d'un petit astéroïde (6d6 de dégâts), si elle est noire d'un gros (10d6 de dégâts)

Ils finissent par relever une signature énergétique émanant d'un d'un des plus gros astéroïdes, situé au au milieu des autres. C'est un complexe minier.

#### APPROCHE DE LA BASE

Donnez 3 marqueurs Discrétion au groupe. Ces marqueurs sont une réserve qui va s'épuiser à mesure de la progression des PJ dans leur infiltration de la base, et qui symbolise les indices de leur intrusion qu'ils laissent aux esclavagistes. Quand il perdent le dernier, ces derniers se doutent au moins de quelque chose et se mettent en état d'alerte.

L'arrivée dans la base est également le moment de faire un premier compte des marqueurs Temps qu'il leur reste :

- \* Au moins 3 marqueurs Temps : les joueurs sont "dans les temps".
- \* 1 ou 2 marqueurs Temps : le vaisseau Rapineur est en approche. Jet de Perception (-4) avec les capteurs du vaisseau pour le détecter.
- \*0 marqueur : les véritables Rapineurs sont en train d'attaquer la station.

Dans le cas où il reste des marqueurs Temps aux joueurs, l'approche devrait être tendue, et dangereuse, bien sûr si l'équipage est un peu juste en marqueurs Temps, il est possible qu'ils optent pour une approche plus "frontale", rappelez leur cependant qu'il s'agit de Rapineurs.

A partir de maintenant, un joueur peut sacrifier un marqueur Temps à n'importe quel moment pour l'utiliser comme un Jeton, à condition qu'il ait l'accord de tous les joueurs.

#### **COMPLEXE MINIER**

Une fois qu'ils ont trouvé le complexe minier, l'équipage devrait se rendre compte que s'ils s'approchent trop, les Rapineurs pourraient les repérer. Ils peuvent facilement faire atterrir leur vaisseau de l'autre côté de l'astéroïde et utiliser une navette ou un autre véhicule adapté pour s'approcher du complexe (sans véhicule, le trajet à pied leur coûtera un marqueur Temps). Une fois arrivés, ils peuvent entrer par un sas de pressurisation

Le pilote doit faire un jet de Pilotage (-2) pour arriver discrètement et se poser, en cas d'échec ils perdent un marqueur Discrétion (2 en cas d'échec critique).

Laissez les joueurs définir leur plan d'approche, demandez-leur si quelqu'un reste derrière à bord du vaisseau, ou du véhicule, et prenez leur un marqueur Temps (n'hésitez pas à mettre la pression aux joueurs qui prennent trop leur temps et se lancent dans une conférence stratégique, en les menaçant de prendre un marqueur Temps supplémentaire).

# FONCER DANS LE TAS

Comptez 1 autocanon lourd (CSF p. 45), 2 chasseurs légers (comme ceux du seigneur de guerre), et 1 chasseur (CSF p. 91) en guise de comité d'accueil, plus les esclavagistes au sol... Non Jaynee, foncer tête baissée n'est pas une bonne idée!

Cette approche retire tous les marqueurs Discrétion aux PJ, mais leur octroie 3 marqueurs Temps.

# **ENTRER DANS LA BASE**

Arriver jusqu'à la base depuis l'extérieur et repérer un sas n'est pas trop compliqué. Réussir à ouvrir le sas est plus compliqué, celui-ci n'a pas été utilisé depuis longtemps. Il nécessite un jet de Réparation, ou la manière forte (jet de Force à -4). En cas d'échec, le sas est ouvert, mais au prix d'un marqueur Discrétion (2 en cas d'échec critique).

# A L'INTÉRIEUR DE LA BASE

# **INFILTRATION**

La base a plusieurs niveaux et les faux Rapineurs n'en occupent que les deux derniers, qui sont connectés à la baie d'appontage. Les niveaux supérieurs ont été laissés à l'abandon. Dès que les personnages seront descendus d'un niveau dans la base, ils perdront la liaison radio avec leur vaisseau et leur véhicule.

Demandez aux joueurs s'ils avancent rapidement ou s'ils privilégient la discrétion : en pratique, il faut 3 marqueurs Temps pour arriver à l'objectif de manière prudente. Les joueurs peuvent sacrifier des marqueurs Discrétion pour progresser plus vite, symbolisant les risques accrus qu'ils prennent en privilégiant la vitesse à la discrétion.

Pour chaque marqueur, tirer une carte : si la carte est un trèfle (marqueur Temps) ou simplement noire (marqueur Discrétion), le groupe rencontre une patrouille.

### **PATROUILLES**

Alors qu'ils s'enfoncent de plus en plus profondément dans la base, ils aperçoivent tout d'un coup 2-3 Rapineurs (selon taille du groupe de PJ) dans un couloir (sentinelles inactives).

Si l'alarme a été donnée, les patrouilles sont des groupes de 4, et ce sont des sentinelles actives.

Réussir un jet de Discrétion permet de passer la patrouille sans encombres.

Si un combat éclate, les personnages perdent un marqueur Discrétion tous les 2 Rounds à partir du deuxième Round de combat.

#### DE FAUX RAPINEURS?

Les Rapineurs se tiennent plus loin dans le couloir, quand tout d'un coup l'un d'entre d'eux se tourne vers l'autre et lui demande s'il veut une barre de céréales. " À la mûre ? J'adore la mûre!" répond l'autre. Les personnages devraient se rendre compte que ceci n'est pas normal, et que ces gens ne sont pas des Rapineurs. S'ils capturent ces hommes, ils leur avoueront être des esclavagistes et que leur chef a eu l'idée géniale de faire du ramassage pour les guildes d'esclavage. Leur chef est un homme dénommé Waid. Si vous voulez vous amuser, vous pouvez le faire travailler pour Niska. Ils ne savent rien à propos du Shérif.

# DES RAPINEURS! (ENCORE?)

L'équipage sait maintenant qu'ils ne font pas face à de vrais Rapineurs, mais il y a tout même beaucoup d'hommes là-dessous, plusieurs dizaines probablement. L'équipage devrait donc continuer à rester aussi discret que possible.

Lorsque les joueurs arrivent là où les prisonnières sont retenues, déclenchez l'alarme. Ce n'est pas eux qui ont déclenché l'alarme, mais le vaisseau qui vient d'être détecté. Une voix peut rugir dans les haut-parleurs pour annoncer qu'un vaisseau est en approche. Le groupe pourrait éventuellement penser qu'il s'agit du leur qui aurait décollé pour s'approcher de l'entrée principale, par exemple pour anticiper un départ précipité.

C'est le bon moment pour qu'ils soient repérés dans la base. Dans ce cas, au 2e Round de combat, la voix dans l'in-

# PENDANT CE TEMPS...

A bord du vaisseau, les capteurs tombent, technique classique des Rapineurs pour couper leurs victimes de tout renfort. Ce que les membres de l'équipage éventuellement restés au vaisseau pourraient reconnaître comme indication qu'un vaisseau Rapineur est en approche (jet de connaissance générale à -2 ou de Connaissance (Rapineurs))..

Comment va réagir l'équipage ? Ont-ils étés avertis qu'ils s'agit de faux Rapineurs ? Le problème est que ce vaisseau est un véritable navire Rapineur, rempli de vrais Rapineurs (qui sont véritablement enragés)!

tercom avertit tout le monde que " DE VRAIS RAPINEURS " attaquent ! Les faux Rapineurs rompent alors le combat et prennent leurs jambes à leur cou de manière complètement désorganisée, sous l'effet d'une peur panique, certains même peuvent hurler dans leur fuite " Des Rapineurs ! Des Rapineurs ! On va tous mourir ! ".

Si les PJ n'étaient pas repérés, l'annonce fatidique se produit tout de même ou l'info peut eur parvenir via un esclavagiste qui les croise dans sa fuite éperdue, criant comme dans la scène de combat.

#### **EVASION**

L'équipage doit assurer la sécurité des prisonnières, et ne peut donc pas se permettre de s'engager dans un combat durable, contre les esclavagistes et encore moins contre de véritables Rapineurs. Ils doivent néanmoins faire le chemin en sens inverse, ce qui demande 3 marqueurs Temps, Discrétion ou toute combinaison des deux, comme pour l'infiltration. Mais au lieu d'une patrouille, ce sont des Rapineurs que les PJ risquent de croiser!

Les Rapineurs sont 3 ou 4 (selon taille du groupe de PJ) à chaque fois et sont considérés comme des sentinelles actives..

S'il ne reste plus de marqueurs aux PJ, chaque carte noire équivaut à une rencontre, et un trèfle veut en plus dire que les Rapineurs repèrent les PJ!

Un Joker indique qu'un des Rapineurs est un Joker...

Peu importe les cartes, l'évasion devrait finir en une fuite éperdue avec les Rapineurs aux trousses, où les PJ pourraient même devoir se battre avec des esclavagistes pour s'emparer du dernier véhicule. Une fois de retour au véhicule, il faut encore rejoindre le vaisseau....

Une fois au vaisseau, c'est le moment pour le pilote de traverser le champ d'astéroïdes à toute vitesse (Pilotage à -2, sinon collision comme à l'aller), et d'envoyer éventuellement ce qui peut leur rester de missiles.

Gérez la scène avec les règles de Poursuite, en utilisant la Compétence Pilotage sur 5 rounds, les astéroïdes font de très bonnes complications Les Rapineurs abandonneront rapidement la poursuite : ils ont tout un tas de faux Rapineurs à qui faire subir d'horribles choses, au nom bien sûr de l'ironie dramatique.



# LE COIN DES STATS

### **ESCLAVAGISTES**

Utilisez le profil du Contrebandier (*CSF* p127) en enlevant le dissipateur laser, et en leur donnant comme arme un fusil à pompe avec balles (12/24/48, dégâts 2d10, CdT 1).

#### **RAPINEURS**

Allure — 6

Charisme — -4

Affreux — Les Rapineurs portent les stigmates de leur vie violente, des radiations de leurs vaisseaux et s'infligent souvent des mutilations volontaires.

#### **TRAITS**

Agi	Int	Ame	For	Vig
d6	d6	d4	d8	d8

**Compétences** — Combat d6, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d4, Tir d6

Parade	Résistance	
3	8	

### CAPACITÉS SPÉCIALES

Enragé (spécial): -2 en Parade, +2 en Résistance, aux jets de Combat et dégâts au corps à corps et pour récupérer d'un état Secoué. Les Rapineurs ignorent les malus de blessure. Touchent une cible adjacente au hasard sur 1 au dé de Combat. Les Rapineurs ne peuvent pas sortir de cet état, mais ignorent les limitations de cet Atout concernant les Compétences, Atouts et manœuvres.

**Frénésie :** 1 attaque de plus par Round, avec un -2 à toutes les attaques (Joker : pas de malus).

**Increvable :** les Rapineurs ignorent les malus de fatigue et ne dorment jamais.

**Sans peur :** les Rapineurs sont immunisés à la Terreur et à l'intimidation.

#### ACTIONS

Couteau: Combat d6+2, dégâts d8+d4+2

Couteau, lancé: Lancer d6, Portée 3/6/12, dégâts d8+d4

Haches: Combat d6+2, dégâts d8+d6+2

Hache, lancée : Lancer d6, Portée 3/6/12, dégâts d8+d6

### VAISSEAU RAPINEUR

Taille	Acc/VMax	Montée	Rés.	Équipage
8	45/600	2	27 (8)	3

Mods disponibles: 0

**Handicap**: Mauvaise accélération (M; Classe d'impulsion 1 en pleine charge), Moche

Atouts : Santé de cheval

Notes: Armure (1), Atmosphérique, Capteurs planétaires, Hangar, Lance-grappins magnétiques sur tourelle (Rayons tracteurs), Lance-grappins, Moins de place (2), Moteur à impulsion (Classe d'impulsion 4), 2 tourelles avec chacune 2 autocanons légers jumelés.

Armes		Portée	Compétence
Autocanons lég	gers jumelés	50/100/200	d6+1
Dégâts		Notes	
2d12+2	PA 4, A <mark>rm</mark>	ne Lourde, tir o	de réaction

# DÉNOUEMENT - SHÉRIF, T'ES VIRÉ!

Il reste à dévoiler le fait que le Shérif est le méchant de toute l'histoire (si les joueurs ne l'ont pas déjà compris).

Plusieurs des prisonnières ont surpris la conversation de faux Rapineurs parler du Shérif.

Celui-ci essaiera de prendre un otage et de s'enfuir. Les personnages seront libre de régler son sort comme ils l'entendent

Le maire devrait être satisfait : sa fille, ainsi qu'une douzaine d'autres jeunes filles de la ville ont été sauvées, les plans des esclavagistes/Rapineurs déjoués et justice à été faite pour le meurtre de son fils (l'adjoint du Shérif).

# **SHÉRIF**

Utilisez le profil de membre des forces de l'ordre (*CSF* p. 132), en remplaçant l'équipement par un pistolet Lightfoot 42 et un fusil (voir chapitre Equipement de Keep Flying). C'est un Extra.