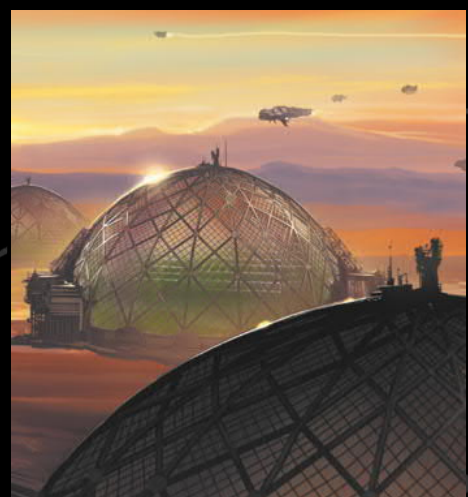


THE EXPANSE

LE JEU DE RÔLE



UN JEU DE RÔLE DE SCIENCE-FICTION AUX
FRONTIÈRES DE L'EXPANSION HUMAINE



VOILÀ LE JUS

Dans un futur lointain, la Terre et Mars sont au bord de la guerre interplanétaire. Dans la Ceinture et les Planètes Extérieures, qui ploient sous le joug des Planètes Intérieures, le mécontentement couve. Alors que les tensions et l'agitation vont croissantes, la découverte secrète d'un ancien artefact extraterrestre dans le système solaire menace de modifier à jamais le cours de l'histoire humaine.

The Expanse, le jeu de rôle se base sur le système de jeu rapide AGE. Laisant la part belle à l'action et aux intrigues, il permet d'explorer l'univers de science-fiction créé par James S.A. Corey. Rassemblez votre équipage de Terriens, de Martiens et de Ceinturiens. Attachez vos ceintures et préparez-vous à passer à pleine vitesse, direction l'aventure !



GREEN RONIN PUBLISHING

3815 S. Othello St. Suite 100, #311

Seattle, WA 98118

www.greenronin.com



BBEXP01



THE EXPANSE

LE JEU DE RÔLE

***The Expanse* Créé par James S.A. Corey**

Responsable de la conception : Steve Kenson

Concepteurs supplémentaires : Seth Johnson (L'histoire du futur, Technologie), Ian Lemke (Les séries dans *The Expanse*, Dormir, rêver peut-être), Rich Lescoufflair (Mener la partie, Menaces), Rob McCreary (La Terre), Jason Mical (Astrodynamique), Neall Raemonn Price (Mars, La Ceinture), Zack Walters (Récompenses), Nicole Winchester (Les Planètes Extérieures)

Consultant développement et histoire : James S.A. Corey

L'Adventure Game Engine (AGE) a été créé par Chris Pramas

Basé sur le jeu Modern AGE de : Matthew Dawkins, Meghan Fitzgerald, Crystal Frasier, Howard David Ingham, Steve Kenson, Alejandro Melchor, Chris Pramas, Malcolm Sheppard

Révisions : Josh Vogt **Relecture :** Samantha Chapman, Evan Sass

Tests : Ben Cervi, Paul Gervish, Bruce Hunter, Ian Lemke, Ed Macauley, John Maurer, Tara Maurer, Spring Netto, JP Sugarbroad, Conor Touhy, Dave Weinstein

Direction artistique et conception graphique : Hal Mangold

Illustration de couverture : Victor Leza Moreno

Illustrations intérieures : Biagio D'alessandro, Mirco Paganessi, Andrey Vasilchenko, Javier Charro, Victor Leza Moreno, Stanislav Dikolenko, Damon Westenhofer, Eric Williams, & ArtSourcing (Dmitri Bielak, Madeline Boni, Nick Deligaris, Mariana Ennes, Toni Foti, Lukasz Jaskolski, Fares Maese, Lauren Panepinto, Claudio Pozas, Marko Radulovik, Emilio Rodriguez, Alena Zhukova, et Ben Zweifel)

Cartographie : John Wilson **Carte du système :** Christopher West

Éditeur : Chris Pramas

Équipe de Ronin : Joseph Carriker, Crystal Frasier, Jaym Gates, Kara Hamilton, Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Jack Norris, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, Malcolm Sheppard, Mat Smith, Will Sobel, Owen K.C. Stephens, Dylan Templar, Veronica Templar, and Barry Wilson

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de la publication : David Burckle

Traduction : Clément Bouilly, Nicolas Schott

Relecture : Sélène Meynier

Mise en page VF : Jérôme Cordier, Frédéric Lipari

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par - Black Book Éditions, 50 rue Jean Zay, 69800 St PRIEST, FRANCE, www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : décembre 2020

ISBN (relié) : 978-2-36328-882-0

ISBN (PDF) : 978-2-36328-880-6

ISBN (collector) : 978-2-36328-993-3

GREEN RONIN PUBLISHING

3815 S. Othello St.,
Suite 100 #311
Seattle, WA 98118

Email : custserv@greenronin.com

Site internet : www.greenronin.com



The Expanse Roleplaying Game is ©2019 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved. Première impression. Les références à d'autres contenus sous copyright ne constituent en aucun cas une remise en cause des droits des détenteurs du copyright de ces contenus. Green Ronin, *The Expanse Roleplaying Game* et leurs logos sont des marques déposées de Green Ronin Publishing, LLC. *The Expanse* is © 2011-2019 Daniel Abraham and Ty Franck.

THE EXPANSE

PRÉFACE	4
---------------	---

LE DERNIER VOL DU CASSANDRE	5
--------------------------------------	---

INTRODUCTION.....	9
-------------------	---

SECTION DES JOUEURS

1. LES BASES DU JEU	14
---------------------------	----

Joueur : les bases	14
--------------------------	----

Tests d'attributs	15
-------------------------	----

Faire des tests d'attributs.....	15
----------------------------------	----

Compétences requises.....	15
---------------------------	----

Divisions et règles d'arrondi	16
-------------------------------------	----

Le dé de Péripéties.....	16
--------------------------	----

Degrés de réussite.....	16
-------------------------	----

Égalités	16
----------------	----

Prouesses.....	16
----------------	----

Fortune.....	17
--------------	----

Types de tests	17
----------------------	----

Tests simples	18
---------------------	----

Tests en opposition.....	18
--------------------------	----

Tests prolongés.....	19
----------------------	----

Tests de défis.....	20
---------------------	----

États.....	21
------------	----

Gestion du temps	22
------------------------	----

Rencontres	23
------------------	----

Interludes.....	23
-----------------	----

2. CRÉATION DE PERSONNAGES.....	24
---------------------------------	----

La création de personnages

en dix étapes simples	24
-----------------------------	----

Déterminer les attributs	26
--------------------------------	----

Compétences	26
-------------------	----

Origine et pesanteur de naissance	28
---	----

Description des catégories	
----------------------------	--

sociales	30
----------------	----

Description des historiques.....	30
----------------------------------	----

Professions pour catégories	
-----------------------------	--

inférieures.....	34
------------------	----

Description des professions.....	35
----------------------------------	----

Description des motivations.....	38
----------------------------------	----

Revenus	41
---------------	----

Équipement.....	42
-----------------	----

Buts	43
------------	----

Liens.....	44
------------	----

Progression	45
-------------------	----

Augmentations de niveaux.....	45
-------------------------------	----

3. TRAITS DES PERSONNAGES.....	46
--------------------------------	----

Compétences d'attribut.....	46
-----------------------------	----

Talents.....	49
--------------	----

Spécialisations	59
-----------------------	----

4. TECHNOLOGIE ET ÉQUIPEMENT	65
---------------------------------------	----

Matériel et équipement

Restriction d'accès et disponibilité	65
--	----

Maintenance et entretien.....	66
-------------------------------	----

Qualité et défauts du matériel	66
--------------------------------------	----

Équipement général.....

Logiciels.....	68
----------------	----

Réseaux	69
---------------	----

Communications.....	70
---------------------	----

Drones et mécas	70
-----------------------	----

Équipements de survie	71
-----------------------------	----

Combinaisons environnementales.....	71
-------------------------------------	----

Combi V.....	71
--------------	----

Combinaisons ajustées	71
-----------------------------	----

Accessoires pour combinaisons	71
-------------------------------------	----

Outils.....	72
-------------	----

Qualité et défauts des outils	72
-------------------------------------	----

Armes

Description des armes	
-----------------------	--

de corps à corps	72
------------------------	----

Armes légères.....	72
--------------------	----

Armes lourdes.....	72
--------------------	----

Armes improvisées	72
-------------------------	----

Armes incapacitantes.....	73
---------------------------	----

Description des armes à distance	73
--	----

Qualités des armes à distance.....	73
------------------------------------	----

Capacités des armes	75
---------------------------	----

Grenades et explosifs	75
-----------------------------	----

Armures

Description des armures	76
-------------------------------	----

Revenus et Niveau de vie.....

Niveau de vie.....	78
--------------------	----

Nourriture	80
------------------	----

Logement	80
----------------	----

Médecine.....	81
---------------	----

5. COMMENT JOUER	83
------------------------	----

Rencontres d'action

Initiative.....	83
-----------------	----

Effectuer des actions.....	84
----------------------------	----

Actions majeures.....	84
-----------------------	----

Actions mineures.....	84
-----------------------	----

Actions libres.....	84
---------------------	----

Liste d'actions	84
-----------------------	----

Attaquer	86
----------------	----

Déterminer les dégâts.....	86
----------------------------	----

Appliquer les dégâts	88
----------------------------	----

Défense et abris	90
------------------------	----

S'abriter.....	90
----------------	----

Effets des abris	90
------------------------	----

Attaquer des objets	90
---------------------------	----

Capacités des armes.....	91
--------------------------	----

Explosifs.....	91
----------------	----

Véhicules et combat.....	91
--------------------------	----

Poursuites.....	92
-----------------	----

Prouesses d'action.....	94
-------------------------	----

Rencontres d'exploration

Risques.....	98
--------------	----

Investigations	100
----------------------	-----

Rencontres sociales

Impressions et Attitudes.....	103
-------------------------------	-----

Interactions	104
--------------------	-----

Interludes.....

Activités d'interlude	109
-----------------------------	-----

Priorités des interludes.....	111
-------------------------------	-----

6. LES VAISSEAUX SPATIAUX.....	112
--------------------------------	-----

Le voyage spatial.....

Mouvement.....	112
----------------	-----

La fuséologie et le	
---------------------	--

propulseur Epstein	113
--------------------------	-----

Systèmes de communication et	
------------------------------	--

durées des trajets.....	116
-------------------------	-----

Vaisseaux spatiaux.....

Taille.....	119
-------------	-----

Propulseur	120
------------------	-----

Capteurs	120
----------------	-----

Armes	121
-------------	-----

Qualité et défauts.....	122
-------------------------	-----

Acheter un vaisseau.....	124
--------------------------	-----

Maintenance et entretien	
--------------------------	--

des vaisseaux.....	124
--------------------	-----

Combat spatial.....

Commandement.....	131
-------------------	-----

Manœuvres.....	131
----------------	-----

Guerre électronique	132
---------------------------	-----

Attaques.....	132
---------------	-----

Actions défensives.....	134
-------------------------	-----

Dégâts des attaques	135
---------------------------	-----

Gestion des dégâts.....	136
-------------------------	-----

Exemple de combat spatial :	
-----------------------------	--

l'attaque de la station Thot	137
------------------------------------	-----

LE GUIDE DE THE
EXPANSE

LE SYSTÈME SOLAIRE	140
--------------------------	-----

7. L'HISTOIRE DU FUTUR	142
------------------------------	-----

L'ère prés spatiale.....

Mars et les Nations unies

Le propulseur Epstein

La Ceinture et les Planètes

Extérieures	145
-------------------	-----

Chrisjen Avasarala	146
--------------------------	-----

L'Alliance des Planètes Extérieures.....	147
La protomolécule.....	148
8. LA TERRE.....	149
Les Nations Unies.....	149
New York City.....	150
Le secrétaire général.....	150
L'armée terrienne.....	150
James Holden.....	151
La société terrienne.....	152
Vivre en Basique.....	152
Les non-recensés.....	153
Les centres urbains.....	153
Amos Burton.....	154
La Terre et le système.....	155
Luna.....	156
9. MARS.....	158
Les Martiens.....	158
Agoraphobie.....	159
L'identité martienne.....	159
L'armée martienne.....	160
La planète rouge.....	160
La vie sur Mars.....	160
Alex Kamal.....	161
Olympus Mons.....	162
Mariner Valley.....	162
Londres Nova.....	162
Dhanbad Nova.....	163
Deimos.....	164
La Flotte de la République du	
Congrès martien.....	164
Roberta "Bobbie" Draper.....	165
10. LA CEINTURE.....	166
Les Ceinturiens.....	166
Les logements des Ceinturiens.....	167
Relations avec les Intérieurs.....	168
L'APE.....	168
Naomi Nagata.....	169
Les gangs criminels.....	170
Les habitats ceinturiens.....	170
Cérès.....	170
Éros.....	171
Station Anderson.....	171
Station Tycho.....	171
Créole ceinturien.....	172
11. LES PLANÈTES EXTÉRIEURES.....	173
Le système jovien.....	173
Callisto.....	174
Europe.....	174

Ganymède.....	174
Io.....	176
Le système saturnien.....	176
Rhéa.....	176
Phœbé.....	177
Titan.....	178
Japet.....	179
Le système uranien.....	179
Titania.....	179
Le système neptunien.....	180
Triton.....	180
Au-delà.....	180

SECTION DU MENEUR DE JEU

12. MENER LA PARTIE.....	182
Le travail du MJ.....	182
Arbitrer les règles.....	182
Gérer les tests d'attributs.....	183
Tests de défis.....	186
Garder les résultats secrets.....	188
Décret du Meneur de jeu.....	188
Le Dernier Mot.....	188
Les Turbulences.....	189
Règles et Roleplay.....	190
Notes sur le combat.....	191
PNJ majeurs et mineurs.....	191
Initiative.....	191
Dégâts et état mourant.....	191
Surprise.....	191
Jets d'attaque et circonstances.....	192
Moral.....	192
Créer des aventures.....	193
Quelle est l'histoire ?.....	193
Solutions détournées.....	194
Intégrer le canon.....	195
Communiquez sur les changements.....	195
Mystères.....	195
Fils rouges et sous-intrigues.....	195
Mener la partie.....	196
L'environnement de jeu.....	196
Gestion de l'information.....	196
Styles de jeu.....	197
Connaissez votre groupe.....	199
Interprétations divergentes.....	202
Règles tacites.....	203
13. MENACES.....	204
Risques.....	204
Risques courants.....	204
Accélération.....	204

<i>Asphyxie.....</i>	<i>205</i>
<i>Faim et déshydratation.....</i>	<i>205</i>
<i>Impact.....</i>	<i>205</i>
<i>Maladies, toxines et radiations.....</i>	<i>205</i>
<i>Pesanteur.....</i>	<i>206</i>
<i>Températures extrêmes.....</i>	<i>206</i>
<i>Vide.....</i>	<i>207</i>
La protomolécule.....	207
Antagonistes.....	208
Format des profils.....	208
Menace des antagonistes.....	208
Antagonistes sociaux.....	209
Personnages secondaires.....	209
Exemples d'antagonistes.....	210
Antagonistes inhabituels.....	214
14. RÉCOMPENSES.....	216
Revenus.....	216
Réputation.....	217
Titres honorifiques.....	217
Affiliation.....	220
Relations.....	222
Lien relationnel.....	222
Intensité relationnelle.....	223
15. LES SÉRIES DANS THE EXPANSE.....	224
Préparer une série.....	224
Consulter les joueurs.....	224
Thèmes.....	225
Points de départ.....	227
Avant l'Éveil.....	227
Après L'Éveil du Léviathan.....	227
Histoires futures.....	227
Cadres de série.....	228
Série d'indépendants.....	228
Série militaire.....	229
Série politique.....	232
Série de rebelles.....	233
Série avec la protomolécule.....	234
Séries parallèles.....	235
Au-delà du canon.....	236
Déterminer l'arc narratif.....	236
Tracer les grandes lignes.....	236
Esquisser la fin.....	237
DORMIR, RÊVER PEUT-ÊTRE.....	239
MISSION RECUP'.....	252
INDEX.....	260
FEUILLE DE PERSONNAGE.....	262
PISTE DE TURBULENCES.....	264

PRÉFACE

L'art du récit se comporte comme un muscle. Plus on l'utilise, plus il s'améliore. *The Expanse* a connu de nombreuses incarnations depuis que nous avons été frappés par la muse. Nous avons proposé cet univers comme cadre pour MMORPG de type *Warcraft*, une série de romans, une série télévisée. Pendant une longue période, *The Expanse* a été une campagne de jeu de rôle.

Les jeux de rôles font partie de nos vies depuis plusieurs décennies, bien avant *The Expanse*. Nous avons pratiqué l'art du récit dans la Rome antique, dans le cadre d'une unité du FBI traquant des tueurs en série, dans des mondes fantastiques et des déserts post-apocalyptiques. Et bien entendu, dans les vastes étendues glacées et sans pitié de l'espace interplanétaire. Les romans n'étaient pas une simple retranscription de nos sessions de jeu, pas plus que la série télévisée n'a retranscrit exactement les romans, mais tous ces médiums de narration sont liés.

Chacun possède des forces qui lui sont propres, mais les jeux de rôle en ont plusieurs : la liberté de collaboration du théâtre d'improvisation, la flexibilité narrative de la fiction, et une liberté concernant les effets spéciaux dont le cinéma ne peut que rêver. C'est avec les jeux de rôle que nous avons fait nos armes et c'est encore un de nos passe-temps favoris. Si vous lisez ceci, nous imaginons qu'il en est de même pour vous.

C'est pourquoi, quand on nous a présenté l'opportunité de développer un système de jeu autour de l'univers de *The Expanse*, nous avons sauté sur l'occasion. L'équipe de Green Ronin nous a permis de participer à l'ensemble du processus, en nous demandant notre avis sur les illustrations aussi bien que sur le système de jeu. Vous tenez le résultat entre vos mains. En outre, grâce au soutien écrasant de la communauté Kickstarter, nous pouvons même vous proposer, pour vous mettre dans le bain, une nouvelle exclusive tirée de l'univers de *The Expanse*.

Pour le reste, nous comptons sur vous et votre équipage, qui que vous soyez, où que vous vous trouviez. Que vous restiez proche des événements décrits dans les romans et la série télévisée ou que vous élaboriez vos propres histoires à partir des fondations que nous vous proposons, nous espérons que les histoires que vous vivrez ainsi vous marqueront autant que nous l'avons été par nos propres parties, tandis que votre art narratif et votre imagination continueront de se développer et de s'affirmer en explorant des concepts étranges et incroyables.

James S. A. Corey
Mars 2019

THE EXPANSE

LE DERNIER VOL DU CASSANDRA

UNE HISTOIRE DE
THE EXPANSE
PAR JAMES
S.A. COREY

Je m'appelle James Holden et mon vaisseau, le *Canterbury*, vient d'être détruit par un cuirassé équipé d'une technologie de camouflage militaire dont des composants sont estampillés de numéros de série de la Flotte martienne. Flux de données ci-joint.

« Bon, dit Darius. On est baisés. »

La voix d'Amy lui parvint depuis la coquerie, en dessous du poste de pilotage. « On est encore baisés, chéri ? »

Quand le *Cassandra* était en apesanteur, la notion de « bas » était plus une convention qu'une véritable direction, mais Darius avait grandi sur Terre et il avait pris l'habitude de percevoir les choses ainsi. Amy s'éleva dans sa direction. Ses cheveux étaient réunis en un chignon. Son maillot de corps dépourvu de manches était taché de transpiration et dévoilait la cicatrice en forme d'arbre, souvenir d'une électrocution, qui courait le long de son bras gauche. Il ne pouvait pas vraiment dire qu'elle était sa femme, mais c'est ce qu'elle était. À Paris, cela aurait posé des problèmes sur leurs formulaires d'inscription au Basique. Ici, sur le vaisseau, elle était simplement Amy et il était simplement Darius, et les rapports qu'ils entretenaient n'avaient pas besoin d'être validés par le tampon d'un bureaucrate.

Darius désigna l'écran d'un pouce rageur.

« Tu vois ce connard ? » demanda-t-il, en relançant la vidéo du début. Je m'appelle James Holden.

« Oui », répondit Amy en agrippant une poignée afin de s'arrêter. « C'est fini. Tout le monde est en train de rediffuser le message. Quel rapport avec nous ? »

« Il est la raison pour laquelle on est baisés. »

Une mince ligne apparut sur le front d'Amy, comme à chaque fois qu'elle était contrariée. C'était en partie à cause de la chaleur. La température du vaisseau dépassait en effet la norme de cinq degrés, avec une concentration en oxygène moins élevée qu'il le faudrait pour être confortable. Ils faisaient des économies mais, en contrepartie, ils étaient plus irritables. Tous, sauf Lester, dont le mauvais caractère était une constante.

« Le *Canterbury* », expliqua Darius. « C'est un transporteur d'eau. »

« Entre Saturne et Cérès », répondit Amy. « Ce n'est pas notre circuit. »

« Mais le marché reste le marché. Cérès ne va pas se laisser assoiffer. Elle va commander plus d'eau à d'autres fournisseurs. Des vaisseaux qui se dirigeaient vers Pallas et Vesta vont prendre le chemin de Cérès. Luna va aussi rentrer dans ce petit jeu. C'est la loi de l'offre et de la demande. Il va y avoir moins de glace sur le marché et cela nous coûtera plus pour remplir les réservoirs. »

« On s'en sortira », le rassura Amy.

« Non. Nous avons déjà atteint nos limites. On ne peut plus se permettre de tailler dans le budget. »

« Il nous reste nos économies », reprit-elle. Mais ils savaient tous les deux qu'ils n'en avaient pas.

Le *Cassandra* n'était pas un vaisseau exceptionnel. Pour être honnête, il était à peine passable. C'était une bulle d'acier, de céramique et d'air qui se mouvait grâce à un propulseur Epstein capricieux et était équipé de systèmes de recyclage achetés au rabais. Ils le présentaient comme un saute-cailloux, mais même ce titre était un peu trop flatteur. Son plus gros défaut était cependant sa consommation d'eau. Pour Darius, la surface de diffusion de ses radiateurs thermiques ne suffisait pas à dissiper assez rapidement la chaleur qu'il générait. Ils auraient pu transporter d'autres fluides que de l'eau pour refroidir la coque du vaisseau, mais aucun qui puisse être utilisé à la fois pour faire du thé et pour alimenter le propulseur.

La zone où ils travaillaient n'arrangeait rien.

Les astéroïdes Aton se trouvaient généralement plus près du soleil que l'orbite terrestre et ne s'en éloignaient qu'environ un tiers ou un quart du temps, parfois moins. Ils étaient à portée de main de l'humanité depuis les débuts de son expansion dans l'espace et avaient été les premiers corps célestes qu'elle avait exploités. Leurs gisements de titane, de platine et de nickel étaient à l'origine de fortunes qui avaient crû au point de rivaliser avec celles de pays entiers, et d'autres qui s'étaient flétries avant de disparaître honteusement dans les oubliettes de l'histoire. L'élan de l'humanité

avait continué de repousser la frontière toujours plus loin dans le système, jusqu'à la ceinture principale d'astéroïdes, puis aux lunes de Jupiter et de Saturne, et les astéroïdes Aton avaient été oubliés. Cependant, au fil des générations, les technologies d'extraction s'étaient améliorées. Et certains gisements que l'on considérait auparavant épuisés se trouvaient soudain assez riches pour qu'il soit possible d'en extraire de nouveau des minéraux. Mais cela était seulement possible si des vaisseaux acceptaient de s'exposer à la chaleur accablante du soleil en plus de celle dégagée par leurs propulseurs. On les appelait les frôle-soleil. C'était un bon moyen d'accumuler assez de capital pour moderniser un tas de ferraille. C'était aussi un bon moyen de faire faillite. Ou de se suicider.

Amy détourna le regard. Un voile de larmes lui couvrait les yeux. Elle les essuya à l'aide d'un coin de son t-shirt.

« Appelle les autres, s'il te plaît », lui demanda Darius sur un ton plus doux. « Il faut qu'on discute. »

« Bien, je m'en occupe. »

Elle se repoussa vers le bas, entamant un mouvement en spirale qui lui fit tourner le dos à Darius. Il regrettait de lui avoir fait part immédiatement de son découragement. Il attendait généralement de se sentir un peu mieux disposé avant de parler à Amy. Les derniers événements l'avaient pris de court.

Le reste de l'équipage était composé de Lester et d'Abril. Ils vivaient tous les quatre dans un espace plus exigu que l'appartement que Darius partageait avec Amy à Paris. Il s'étira et bâilla. La chaleur qui régnait dans le poste de pilotage le vidait de son énergie. Le courant d'air qui lui parvenait depuis les recycleurs d'air était faible. La pénombre de l'air faisait naître une douleur lancinante derrière ses yeux, dont il savait par expérience qu'elle passerait seulement quand ils injecteraient plus d'oxygène dans le système. Ce qui signifiait craquer de l'eau, s'ils pouvaient se le permettre.

Il entendit les voix de Lester et d'Amy dans la pièce du dessous. Le ton de Lester semblait préoccupé, celui d'Amy plein d'humour. À cet échange s'ajouta un murmure qui avait l'accent chantant d'Abril. Il n'avait aucune envie de leur parler.

Le *Cassandra* avait représenté un incroyable coup de chance pour Darius. Un rêve. Il vivait auparavant en Basique dans une banlieue parisienne et passait ses journées à dormir et ses nuits à jouer de la batterie (il s'agissait en réalité de vieux seaux en plastique retournés) dans la rue avec son groupe. Amy et lui utilisaient les pourboires qu'ils gagnaient ainsi pour acheter des cigarettes à la marijuana bon marché dans des distributeurs pharmaceutiques, puis allaient les fumer avec les amis d'Amy. À l'époque, Darius avait l'impression d'avoir tout le temps du monde devant lui, mais également d'être à court de temps. Chaque jour passait, sans rien apporter de nouveau, sinon la conscience qu'il avait un jour de moins devant lui. Il avait l'impression de se noyer.

C'est alors que ses parents étaient morts dans un accident. Ils lui avaient légué un compte en banque contenant de l'argent, du vrai, une maison avec deux chambres à Bangui, et il s'était trouvé face à un choix : quitter Paris et retourner vivre dans la maison de son enfance, ou la vendre et vivre de l'argent obtenu ainsi jusqu'à ce qu'il s'épuise, puis retourner s'inscrire au Basique.

Il avait choisi une troisième option. Deux billets pour Luna, un acompte pour l'achat d'un saute-cailloux de seconde main et le recrutement d'un équipage susceptible de faire fonctionner le vaisseau assez longtemps pour en tirer un bénéfice. Il avait d'abord voulu baptiser le nouveau vaisseau Icare, mais tous les frôle-soleil qui étaient intéressés par l'exploitation des astéroïdes Aton et Apollon avaient eu la même idée et plus de deux cents vaisseaux portaient déjà un nom inspiré d'Icare. Darius et Amy avaient donc donné au vaisseau le nom de la petite sœur d'Amy. Darius avait appris plus tard que *Cassandra* était également un personnage tiré de la mythologie, mais il n'avait jamais pris le temps de se renseigner sur elle.

Et, en un rien de temps, sa vie avait changé. Il aurait probablement pu faire des milliers d'autres choses avec cet héritage, mais voilà ce qu'il avait

choisi. S'il s'était rendu sur Luna, il se trouverait probablement en train de devoir se débrouiller bon gré mal gré pour subsister et se loger. S'il avait rejoint l'équipage d'un vaisseau qui n'était pas le sien, il serait probablement quelque part ailleurs dans l'espace, à l'heure qu'il était. Peut-être mort avec le *Canterbury*. S'il avait quitté Amy, peut-être qu'il se réveillerait peut-être chaque jour à côté de quelqu'un d'autre, ou peut-être de personne. Sa vie était définie par tous les chemins qu'il n'avait pas empruntés. Et il avait choisi celui qui le menait à cette réunion.

Lester était un homme d'âge mûr aux cheveux gris taillés ras et à la peau parsemée de taches de rousseur. Abril avait le même âge qu'Amy, une voix chantante, des cheveux bruns et lisses et une aversion marquée pour le contact. Elle faisait bien cinquante centimètres de plus que le reste de l'équipage et, depuis quelques mois, Darius ne remarquait même plus sa tête légèrement disproportionnée. Quand il la regardait, il ne pensait plus « Ceinturienne », mais « Abril ». Voilà ce que cela signifiait de faire partie d'un équipage, se dit-il.

« Que kennst ? » demanda Abril à Darius alors qu'il s'introduisait dans la minuscule coquerie qu'ils utilisaient comme salle de réunion. Il traduisit mentalement la question. Que se passe-t-il ? Lester, renfrogné, semblait déjà savoir de quoi il en retournait et Amy refusait de le regarder dans les yeux. Il faisait tellement chaud que Darius avait l'impression d'être enfermé dans un sauna.

« Vous savez tous que nos derniers circuits n'ont pas été très profitables », commença-t-il. « Nous devons nous préparer à un nouveau coup dur. Avec l'augmentation du prix de l'eau, je ne vois pas comment nous pouvons refaire un circuit sans prendre de risques. On aurait déjà dû remplacer les microfiltres. À chaque gorgée d'eau aigre, je me rappelle qu'on aurait aussi dû vider les conduits de récupération des eaux lors de notre dernier passage dans un port. Et même si nous arrivons à nous acquitter des taxes d'amarrage... »

Il soupira. Il tergiversait. Autant annoncer la couleur tout de suite, ça se serait fait.

« C'est notre dernier circuit. Quand nous retournerons sur Luna, je vais mettre le *Cassandra* en vente. J'ai regardé les prix du marché. Ça ne sera même pas assez pour rentrer dans nos frais. Donc... c'est fini. Je suis désolé. »

L'équipage ne dit mot. Pas même Amy. Darius se hissa jusqu'au poste de pilotage et passa le restant de son quart devant le fil d'actualités sans vraiment le regarder. Il avait rêvé de devenir prospecteur. De gagner assez d'argent pour remettre le vaisseau en état ou pour en acheter un nouveau. Un qui soit assez robuste pour se rendre sur les lunes joviennes, peut-être. Pour tenter sa chance dans la ceinture principale. Et maintenant, cela ne se ferait pas. Tous ces futurs possibles, étouffés dans l'œuf. Sa vie se trouvait face à un nouveau tournant. À un autre chemin qu'il n'emprunterait pas.

Il laissa les autres membres de l'équipage seuls face à leur désenchantement pour faire son deuil de son côté.

« Et si on trouvait de la glace propre ? » demanda Lester. « Assez pure pour pouvoir l'utiliser dans le vaisseau ? Bien sûr, cela veut dire qu'on devra acheter de nouveaux filtres un peu plus tôt, mais pense à ce qu'on économiserait. Si on réussit à faire une telle économie, il nous restera de quoi faire au moins deux autres circuits. Sans prendre de risques. »

L'atelier de Lester n'était guère plus qu'un vaste espace dans le couloir, près du réacteur, mais il avait réussi à le personnaliser. Il avait peint son tabouret de métal gris de fleurs vert émeraude poussant sur des sarments argentés. Les tiroirs et les étagères qui accueilleraient ses outils étaient quant à eux gravés de motifs élaborés. On pouvait dire de Lester bien des choses, mais il ne faisait aucun doute qu'il était un artiste.

Darius croisa les bras sur sa poitrine, comme si cela lui permettrait de contenir la douleur sourde qui y résidait. « Tu as quelque chose derrière la tête ? »

Lester lui adressa un grand sourire et afficha la carte, maintenant familière, des astéroïdes Aton. La première fois que Darius l'avait vue, elle ressemblait plus, à ses yeux, à une chute de neige qu'autre chose. Maintenant, il savait en discerner la structure. Lester déplaça le point de vue et entreprit de mettre en surbrillance une partie des corps célestes et d'en assombrir une autre, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

« Xi-Mallow 434 », annonça Lester.

C'était une petite bille de pierre. Techniquement, il ne s'agissait même pas d'un astéroïde Aton, dans la mesure où il ne croisait jamais l'orbite terrestre. Il n'allait même pas jusqu'à Vénus.

« Il a une orbite synchrone », reprit Lester. « Il présente toujours la même face au soleil. Et l'autre est donc toujours tournée de l'autre côté, dans l'ombre. Si de la glace se trouvait sur cette face, elle y resterait éternellement. Et si on regarde cette image... » La représentation fit un bond. Le point noir qui se trouvait dans la lumière de la couronne solaire grossit et sa définition s'affina, jusqu'à ce que les détails cachés dans les ténèbres deviennent clairs. « Ça m'a tout l'air d'être de la glace. »

« Quelle distance ? »

« Pas idéale », reprit Lester. « Il faut compter sur une combustion de deux jours pour nous aligner sur l'orbite. Mais on peut y arriver si on oublie 19-Dédale. Il suffit de les inverser sur notre emploi du temps et de modifier légèrement notre angle avant d'allumer le propulseur. Rien de bien sorcier. »

Darius sentit une lueur d'espoir se glisser dans sa poitrine avec la furtivité d'un assassin. Il secoua la tête. « Non. De l'eau, gratuite, qui attend là que quelqu'un se serve ? Cela fait plusieurs générations que des gens grattent ces pierres. Il n'y a aucune chance pour qu'ils aient laissé ce caillou intact pendant tout ce temps. »

« C'est ce que je pensais aussi », dit Lester. « Mais regarde. L'extraction se fait généralement plus près de l'orbite terrestre. Celui-là ne s'en approche pas. Il s'agit presque d'un vulcanoïde. »

« Il n'empêche », insista Darius. « C'est probablement des silicates à fort albedo et non de la glace. »

« Et... » Lester détourna le regard. Darius sentit les poils de ses avant-bras se hérissier.

« Et ? »

« Il a été placé sous quarantaine militaire par la FNU », reprit Lester. « Depuis quatre cent soixante ans. Il ne se trouve sur aucune liste de prospection. Il n'y apparaît même pas comme alternative. »

« Quarantaine. Militaire. »

« Tu n'as jamais été dans l'armée, Dar », réagit Lester. « Tu ne piges pas. Tu dois penser que l'armée est bien organisée, contrôlée, que tout est réglé au millimètre. J'ai fait mes vingt ans. Je peux t'assurer que ce n'est pas le cas. Tu as entendu parler de l'histoire du garde et du banc ? »

« Le quoi ? »

Lester balaya l'air de la main, comme s'il effaçait quelque chose. « C'est une vieille anecdote. Je t'explique. Un nouveau commandant est assigné à un fort. Le type vient, visite les lieux et, au milieu de la cour, il y a un vieux banc à côté duquel se dresse un garde. À chaque changement de quart, le garde est remplacé. Vingt-quatre heures par jour, sept jours par semaine. Qu'il pleuve, qu'il vente, qu'il neige. Peu importe. Il y a toujours un garde en poste ici. Le nouveau commandant est curieux. Il va consulter les archives pour en comprendre la raison. Qu'est-ce que ce banc peut bien avoir de si particulier pour qu'il fasse l'objet d'autant d'attention ?

Il cherche pendant des semaines et il finit par trouver. Quinze ans plus tôt, le banc a été repeint et le commandant de l'époque a ordonné à un garde de le surveiller pour éviter que quelqu'un ne s'assaye sur la peinture fraîche. Personne n'a jamais donné de contre-ordre. Tout le monde a oublié de quoi il retournait. » Lester fit un grand sourire. « Voilà comment ça se passe. Un tas de choses passe entre les mailles en permanence. Constamment. Et là, c'est le cas. J'en mettrais ma main à couper. »

Darius sentit une série d'objections naître dans son esprit, comme autant de bulles d'air dans un verre de bière. Si Lester avait raison, d'autres vaisseaux avaient pu briser la quarantaine et récolter toute la bonne glace des décennies auparavant. Ou peut-être qu'il n'y avait aucune glace propre sur l'astéroïde. Il abritait peut-être un tas de charges nucléaires vieillissantes installées là par le grand-père paranoïaque de quelqu'un et qui n'attendaient qu'un intrus pour exploser. Autant de raisons de ne pas tenter l'aventure. Et un unique argument pour : que Lester ait envisagé toutes ces possibilités et soit quand même prêt à prendre le risque. Que le *Cassandra* soit assez important aux yeux de son équipage pour qu'il soit prêt à prendre des risques pour lui. Et si Lester y était préparé, Darius pouvait-il en faire moins que lui ?

« Établissons un itinéraire », dit-il. « Puis nous en parlerons à Amy et Abril. Sans leur mettre de pression ni tenter de les persuader. On leur présente simplement l'option et si quelqu'un est contre, on n'y va pas. D'accord ? »

Lester sourit. « À l'unanimité ou pas du tout. »

Le « pas du tout » ne l'emporta pas.

Les paramètres de cette combustion n'avaient pas comme critères la vitesse ou le confort, mais plutôt la volonté de limiter le réchauffement du vaisseau autant que possible. Même ainsi, l'équipage accepta de laisser la température grimper d'un demi-degré supplémentaire plutôt que d'utiliser de l'eau pour refroidir le vaisseau, pendant les recycleurs faisaient de leur mieux pour réduire le taux d'humidité dans l'air. Darius était assis dans son fauteuil, en sueur. Il ne rêvait pas de richesses ou de liberté, mais des matins d'hiver sur les bords de la Seine et de la sensation de glaçons sur ses lèvres. Le vaisseau grinçait à chaque nouveau degré qu'il gagnait, ses matériaux se dilatant et modifiant les tensions et l'équilibrage existant entre ses différents composants. Dès qu'ils se retrouvèrent en orbite, Abril coupa le réacteur. Cependant, la chaleur qui se dégageait du soleil suffisait encore à faire grimper lentement le thermomètre. Darius avait conscience qu'il arriverait un moment où ils iraient trop loin et que l'équilibre entre chaleur et eau serait tel que tous les chemins leur permettant de rentrer à Luna seraient synonymes d'une lente et mortelle cuisson dans leurs fauteuils. Ils n'auraient pas d'avertissement. S'ils ne faisaient pas preuve de prudence, ils pouvaient tout à fait dépasser le point de non-retour sans s'en rendre compte. Dès qu'il avait un moment de libre, Darius refaisait donc ses calculs et étudiait leurs possibilités de retour.

Xi-Mallow 434 leur apparut d'abord comme un point noir, qui grandit graduellement au fur et à mesure de leur approche. À son point le plus éloigné du soleil, l'astéroïde se trouvait encore proche de l'orbite de Vénus. À cette distance, le soleil était un disque immense et oppressant. La combustion de freinage allait leur coûter un degré supplémentaire mais, même s'ils ne trouvaient pas de glace, ils se trouveraient au moins à l'ombre. Darius avait hâte de rejoindre ce petit coin d'obscurité et d'y garer le vaisseau. Il avait en effet la certitude irrationnelle que les radiateurs thermiques du *Cassandra* étaient sur le point de lâcher, de fondre et de perdre leur surface de dissipation de chaleur.

La combustion de freinage fut courte et brutale. La réserve d'eau utilisée comme carburant se réduisait rapidement, la chaleur augmentait tout aussi vite, et Darius assistait à cela, impuissant. Abril coupa de nouveau le réacteur. L'équipage se trouvait en apesanteur et le vaisseau se dirigeait vers le mince filet d'ombre créé par l'astéroïde. Darius se connecta aux caméras externes à temps pour voir la silhouette de Xi-Mallow 434 se découper dans l'immensité du soleil. Un iris d'un noir d'encre au cœur d'un gigantesque œil enflammé. Enfermé dans le four qui était son vaisseau, Darius ne put s'empêcher de frissonner.

« J'ai identifié plusieurs aires d'amarrage convenables », annonça Amy. « Aucune installation en vue, mais plusieurs zones assez planes pour nous amarrer. »

« Allons-y en douceur », répondit Darius. « Avoir fait tout ce trajet et mourir parce qu'on a soumis la coque à un choc thermique serait vraiment trop bête. »

« Dychanie lloga es », s'exclama Abril d'un ton guilleret. Il s'agissait d'un idiome ceinturien évoquant la fugacité de la vie. Darius croyait pouvoir traduire cela littéralement par : « notre souffle est en location ».

« Lester ? Donne-moi une bonne nouvelle », demanda Darius.

« Tu vas être content. Ce que tu vois dehors ? C'est pas des silicates. Elle est un peu poussiéreuse, mais c'est bien de la glace. »

Submergé par une vague de soulagement, Darius ferma les yeux. « Amy, choisis un point d'ancrage. On va commencer par laisser le vaisseau refroidir un peu avant de nous rapprocher et de balancer un peu de chaleur... »

« Conduction thermique ! » chantonna Amy d'un air victorieux.

« ...puis nous irons faire un peu de prospection. Lester et Abril, retrouvez-moi au sas. »

Il défit les sangles de son fauteuil afin de s'en extraire. Amy lui adressait un grand sourire. Il se poussa dans sa direction pour l'embrasser. Ses lèvres avaient un goût de sel.

« Surveille les communications », lui demanda-t-il doucement. « Si la FNU fait mine de se pointer, j'aimerais bien ne plus être là. »

Amy fit une parodie de salut militaire puis, en fredonnant joyeusement, elle se remit à étudier les aires d'atterrissage possibles pendant que Darius prenait la direction du sas. Les autres l'y attendaient déjà. Il leur fallut une heure pour réunir l'équipement nécessaire (les combinaisons, les kits, les sondes) et, entre-temps, Amy avait trouvé un endroit adapté. Il s'agissait d'une surface plane, dont la pierre avait fondu assez récemment, d'un point de vue géologique, pour que la surface refroidie soit stable.

Une fois le *Cassandra* en position, Darius dégaza le sas et ils sortirent du vaisseau. Cela faisait un moment qu'il n'avait pas entendu les voix de

Lester et d'Abril par l'intermédiaire des radios des combinaisons plutôt que par celui de l'air du vaisseau, et il était rassuré de les entendre murmurer dans ses écouteurs. Cette qualité sonore signifiait qu'ils étaient en train de travailler et donc que les choses allaient dans la bonne direction.

La gravité de l'astéroïde était à peine plus qu'une suggestion. Un bond un peu trop volontaire suffirait à l'un d'eux pour quitter le corps céleste pour plus longtemps qu'il n'avait de réserves d'air. Ils se déplaçaient donc avec lenteur. Leurs combinaisons étaient bien équipées de propulseurs à gaz comprimé, mais ils avaient appris qu'ils ne pouvaient pas s'y fier.

La priorité de Darius était la glace. D'un point de vue purement rationnel, si l'astéroïde possédait des minéraux qu'ils pouvaient extraire, cela serait une bonne chose. Mais quelque chose dans l'esprit de Darius persistait à lui faire penser qu'ils prenaient bien moins de risques à gratter un peu de glace à la surface d'un astéroïde en quarantaine qu'à en extraire du minerai. Comme si chacune de ces substances avait une valeur morale différente.

« Elle est pas mal, mais pas non plus très dense », l'informa Lester.

Ils étaient à quelques centaines de mètres de l'endroit où Amy avait fait atterrir le *Cassandra*. Le soleil était caché par la masse de l'astéroïde et il régnait alentour une obscurité aussi dense que dans les profondeurs de l'espace situées au-delà de Neptune. Darius fit courir sa lampe torche sur la croûte pâle qui les entourait.

« C'est du rejet », dit Darius. « Tout ce qui nous entoure. Les formations qui se trouvent à l'horizon sont peut-être naturelles, mais tout ça, c'est soit de la vapeur issue d'un propulseur, soit de la glace naturelle qui a été transformée en vapeur, s'est refroidie et s'est déposée ici. »

« En tout cas, elle est propre », déclara Lester. « On peut l'utiliser. Remplir les réservoirs et plus encore avec tout ça. »

« Coyos ? » lança Abril dans l'oreille de Darius, bien qu'elle ne se trouve pas dans son champ de vision. Quelque chose dans sa voix lui déclencha une montée d'adrénaline.

« Nous sommes là. Où es-tu ? »

En guise de réponse, Abril alluma son localisateur. L'ATH bon marché de la combinaison de Darius lui indiqua un endroit de l'autre côté du vaisseau, dans une faille creusée dans la pierre de l'astéroïde. De longues traînées dans le givre dévoilaient le chemin qu'elle avait emprunté. Cédant à la peur, Darius alluma les propulseurs de sa combinaison pour s'enfoncer dans la fissure. Lester volait un peu plus lentement à son côté.

« Abril ? Dis-moi que tu vas bien », demanda Darius.

« Bist bien », répondit-elle, mais son intonation était étrange. Comme si elle se trouvait face à un mystère qu'elle ne savait pas comment élucider.

La fissure s'enfonçait plus profondément dans la pierre qu'il le pensait. Ses flancs étaient rugueux, signe qu'il s'agissait d'une formation naturelle. Les parois d'une cavité artificielle auraient été plus lisses, plus contrôlées. Devant lui, vers le bas, la lampe torche d'Abril luisait.

Et, devant elle, quelque chose d'autre luisait également.

Au fond de la fissure se trouvait un sas. La porte extérieure était à moitié ouverte. Le cadre d'acier monté dans la roche naturelle était poli et lisse. Seule une fine couche de poussière assombrissait cette finition digne d'un miroir. Darius freina brutalement et le jet d'azote projeta un délicat nuage de poussière et de cristaux de glace qui n'était pas sans rappeler la brume se levant sur une rivière.

« Lester », demanda Darius, « qu'est-ce que c'est ? »

« Aucune idée », répondit l'autre homme.

Lentement, Abril avança, le faisceau de sa lampe se reflétant dans le sas. Les portes intérieures étaient également ouvertes. Darius balaya la zone à l'infrarouge, mais rien ne se démarquait du froid ambiant de la roche. Quel qu'il ait été cet endroit, quelqu'un l'avait dégazé intentionnellement, il y avait longtemps de cela.

« On est sûr que c'est une bonne idée ? » demanda Darius sur le canal commun.

« On est sûr que « quoi » est une bonne idée ? » réagit Amy depuis le vaisseau, mais Abril s'était déjà introduite dans le sas.

Darius et Lester échangèrent un regard. « L'un d'entre nous devrait rester dehors », suggéra Lester. « Au cas où. »

Darius leva une main pour signifier son accord et emboîta le pas à Abril. Dans la micropesanteur, il avait l'impression étrange de tomber dans le sas, comme s'il s'agissait d'un trou. Ou d'une tombe. À l'intérieur, Abril faisait courir le faisceau de sa lampe torche sur les parois d'une vaste pièce. Les murs avaient été isolés, à une époque, mais le temps avait passé et la mousse s'en était détachée en longs rubans qui avaient lentement rejoint le sol. La pierre dénudée était polie et travaillée. La fissure qui menait là

avait beau avoir été naturelle, cette pièce ne l'était pas. Abril avança en longeant le mur, suivie de Darius, qui avait éteint ses propulseurs pour éviter de soulever plus de poussière. Il avait l'impression que sa respiration était anormalement bruyante.

« Ah », s'exclama Abril. « Vise là. »

« Je suis en train de regarder. »

« Non », reprit Abril en désignant un endroit devant elle. « Là. »

Treize silhouettes étaient assises en tailleur, formant un demi-cercle. Leurs combis V étaient toutes de la même couleur rouge poussiéreuse et faites d'un plastique qui s'était dégradé au cours des décennies. Elles portaient des casques allongés et étrangement aérodynamiques, comme ceux que l'on voyait dans les livres d'histoire présentant les premiers jours de la terraformation. Elles avaient toutes une arme de poing rangée dans un étui à leur côté et leur combinaison était ornée d'un insigne que Darius ne reconnaissait pas. Pendant quelques longues secondes, il crut que les combinaisons étaient vides. Puis, le faisceau de lumière passa devant la visière de l'une d'entre elles, dévoilant le regard aveugle du cadavre qu'elle contenait. Sa chair était grise et desséchée, ses yeux vides et enfoncés dans leurs orbites. Il y avait là tout ce qui faisait un humain, à l'exception de l'eau et de la vie. Abril s'avança lentement, laissant ses pieds se déposer délicatement sur le sol de la pièce. Les combinaisons portaient des plaques d'identification. Hoffmann. Gutierrez. Dahl. Et dix autres. Des morts venus du passé.

« Qu'est-ce que c'est que ce bordel ? », demanda Darius, une question qui s'adressait autant à lui-même qu'à ses camarades.

Abril acquiesça d'un geste de la main puis, levant les yeux vers le plafond, ajouta : « Y que es là ? »

Le faisceau de sa lampe torche, dirigé vers le haut, vint éclairer un épais rectangle de céramique noire suspendu au mur. Il s'agissait d'un antique conteneur. Il était décoré un cercle traversé d'une flèche, le symbole de la masculinité, de couleur argent et bleu, auquel étaient accolés trois idéogrammes que Darius ne connaissait pas. Son couvercle était cerclé d'un joint. L'ensemble évoquait un grand sarcophage immobile.

Le demi-cercle des morts lui faisait face, comme si leur trépas les avait surpris lors d'un ultime et terrible acte d'adoration.

« Euh. Bien. Ça peut être pas mal de choses », commença Lester.

Ils étaient de retour dans le *Cassandra*. Tous réunis dans la coquerie. Les trois qui étaient sortis portaient encore leur combi V et la pièce leur semblait encore plus exiguë qu'à l'accoutumée. La poussière de Xi-Mallow qu'ils avaient rapportée avec eux avait une odeur de poudre à canon. Lors de ses premiers vols, Darius, pris de claustrophobie, avait eu l'impression d'être enterré vivant. Cette sensation s'était depuis atténuée au point qu'il ne la ressentait presque plus jamais. Mais là, il n'en était pas loin.

« Pas mal de choses », reprit Amy. Cela aurait pu passer pour une forme de scepticisme, mais Darius la connaissait depuis assez longtemps pour savoir qu'elle ne savait simplement pas quoi dire d'autre.

« Oui », reprit Lester. « Ça pourrait être un culte religieux. Il y en avait plusieurs sur Mars, dans le temps. Ou alors c'était peut-être un laboratoire secret. Mars en raffolait, à l'époque. » Après quelques instants, il ajouta : « Et c'est probablement encore le cas. »

« Si c'est martien », demanda Amy, « pourquoi est-ce que l'endroit a été mis en quarantaine par la FNU ? »

« Quand est-ce que le propulseur Epstein a été inventé ? » demanda Darius. « Est-ce que ces types... Est-ce qu'ils pourraient être arrivés là en volant en cocotte ? Ou à l'aide d'une vieille fusée chimique, peut-être ? Et qu'est-ce qui les a tués ? Je veux dire... ils se sont rassemblés là pour mourir. Et vous avez bien vu que le verrou du sas a été forcé. Ils étaient tous en combinaison et ils se sont juste assis en attendant de mourir. »

Abril fit un geste de la main comme si elle pouvait chasser toutes les questions. « Ab que im eske, sa sa ? » Mais qu'est-ce qu'il y a dedans ? Elle parlait du conteneur noir.

« Il porte un label », dit Lester. « L'insigne de Mars. Et il est accompagné d'idéogrammes. »

« L'insigne de Mars ? » demanda Darius.

« Le cercle percé d'une flèche. C'est un vieux symbole représentant Mars. »

« Je croyais que c'était le vieux symbole pour les chiottes où tu peux aller pisser debout », s'esclaffa Amy, mais le ton de la plaisanterie n'était pas convaincant, comme si elle servait à cacher une pointe de peur.

Lester hocha la tête. Darius n'avait pas l'impression qu'il avait peur, mais plutôt qu'il était curieux. « Et les idéogrammes... L'influence chinoise était importante sur Mars, dans les premiers temps. »

« Il s'agit donc des familles ancestrales chinoises de Dahl et de Hoffmann ? » demanda Darius.

Lester prit un air blessé. « Je n'ai pas dit que je sais ce que c'est. J'ai dit que ça pouvait être beaucoup de choses. Et puis, peu importe ce que c'était à l'époque. Pas vraiment. Ce qui compte, c'est ce que ça représente maintenant. Et ça, on le sait. » Il regarda ses compagnons d'équipage avec solennité. « Ce truc, c'est notre ticket gagnant. Vous en êtes conscient, non ? Quoi que ce soit, on pourra immédiatement le convertir en argent. On le met dans la cale et on le ramène sur Luna. Quelques mots à l'oreille des bonnes personnes et on aura des acheteurs. On pourra peut-être même le mettre aux enchères. »

Darius avait beau s'y attendre, il fut choqué d'entendre cette proposition prononcée à voix haute. Le fait qu'il ait déjà des arguments pour et contre ce plan (et s'il s'agissait d'une ogive nucléaire, stable depuis des siècles ? Nous ne sommes pas forcés de l'ouvrir) lui révélait qu'il l'avait lui-même sérieusement envisagé. Qu'il avait pensé à sauver le *Cassandra*. L'héritage reçu de ses parents. La voie qu'il avait choisi de suivre. Après tout, ils étaient venus ici pour récupérer assez d'eau pour pouvoir faire un circuit de plus. Et voilà qu'ils voyaient cet espoir se multiplier par plusieurs milliers. Mais s'ils laissaient leur découverte ici...

La micropesanteur du vaisseau posé sur l'astéroïde faisait doucement dériver Darius en direction de la paroi. Les autres le regardaient tous, comme s'ils attendaient sa décision. Il consulta les données du vaisseau. Depuis qu'ils étaient entrés en contact avec l'astéroïde, le *Cassandra* avait perdu tellement de chaleur résiduelle que le système de survie devait maintenant chauffer l'habitat. S'il tendait l'oreille, il pouvait entendre le vaisseau cliqueter au fur et à mesure qu'il se refroidissait et que ses composants se contractaient. Il aimait ce vaisseau. Il aimait son équipage. Il sentait le poids de ses rêves et de ses aspirations peser sur ses épaules avec plus de force que la gravité elle-même.

Il prit la main d'Amy, fit courir son pouce le long de ses cicatrices, un geste affectueux né d'une longue complicité. « Fais chauffer le propulseur. Et trouve-nous un plan de vol pour Luna. »

« Oui ! » s'exclama Lester. « Je vais préparer un méca de chargement. Je devrais pouvoir dégager ce truc en... »

« Quiconque quitte le vaisseau reste là », le coupa Darius. « On s'en va. Maintenant. »

« Mais... et... et l'eau... », bafouilla Lester.

« Rien à foutre de l'eau », répliqua Darius. « Trouve-nous un itinéraire pour Luna. Dès qu'on sera parti d'ici, je ferai une demande d'amarrage, je nous placerai en liquidation et je mettrai le vaisseau aux enchères. Tout ce qu'on pourra en tirer, on le partagera en quatre. »

Amy serra les doigts de Darius entre les siens. « Tu es sûr de toi, mon cœur ? »

« On pourra toujours trouver du travail sur Luna. Peut-être intégrer l'équipage d'un autre vaisseau. Ou trouver un capitaine qui sait ce qu'il fait. »

Il esquissa un sourire, derrière lequel ne se trouvait pas seulement de la tristesse.

« Dar... », commença Lester d'un ton cajoleur.

« Si tu veux revenir plus tard, Lester, je ne pourrai pas t'en empêcher », déclara Darius. « Mais pour le moment, la réponse est non. Que tout le monde se prépare. Je veux qu'on soit parti d'ici deux heures. »

La coquerie resta silencieuse pendant quelques instants, pendant que l'équipage intégrait la situation. Abril leva le poing en signe d'accord et Lester hocha la tête. Ils quittèrent la pièce et, quelques instants plus tard, Darius entendit le bruit caractéristique de combis V en train d'être ôtées puis rangées. La main d'Amy était encore dans la sienne. Il la regarda dans les yeux. Il craignait d'y voir des larmes, mais ils étaient secs. Au bout d'un court moment, elle lui serra une nouvelle fois la main, puis prit la direction de la cabine de pilotage. Darius se trouvait seul dans le silence de la coquerie.

Il ne savait pas ce qui arriverait ensuite. Comment il gagnerait sa vie une fois que le *Cassandra* serait vendu. Que Lester et Abril seraient patients. Il resterait probablement encore avec Amy, mais elle avait son mot à dire et il n'était jamais entièrement sûr de ce qu'elle ferait. Quoi qu'il en soit, les choses ne se passeraient pas comme s'il avait pris une autre décision. Sa vie était définie par tous les chemins qu'il n'avait pas empruntés.

Et les erreurs qu'il n'avait pas faites.



INTRODUCTION

Bienvenue dans le futur et dans une nouvelle ère qui voit l'humanité se répandre dans le système solaire et en direction des étoiles : bienvenue dans *The Expanse*. Au XXIII^e siècle, l'humanité a depuis longtemps quitté sa Terre natale pour coloniser le système solaire. Mars est maintenant indépendante et engagée dans une lutte de pouvoir et d'influence avec la Terre pendant que les colonies de la ceinture d'astéroïdes et des lunes de Jupiter et de Saturne fournissent aux Planètes Intérieures les ressources dont elles ont désespérément besoin. Les habitants de la Ceinture et des Planètes Extérieures — les Ceinturiens — triment, mécontents, sous le joug des Intérieurs et, sans que personne en ait conscience, l'Histoire est sur le point de prendre un tournant inattendu.

The Expanse, le jeu de rôle, est un jeu de rôle sur table (ou « JdR », pour faire court). Il s'agit d'un jeu faisant appel à votre imagination, dans le cadre duquel vous et vos amis endossez les rôles de personnages qui évoluent dans un système solaire sur le point d'entrer dans une nouvelle ère riche en rebondissements aussi captivants que dangereux. C'est un de ces moments où ceux qui se trouvent au bon endroit, au bon moment, et qui sont prêts à faire ce qu'il faut, peuvent infléchir le cours de l'Histoire et le futur de l'humanité. Cela pourrait bien être vous. Peut-être avez-vous déjà joué à des jeux de rôle sur table, mais peut-être qu'il s'agit de votre première incursion dans ces mondes de création narrative et d'aventures. Dans tous les cas, bienvenue dans *The Expanse*.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Si le JdR *The Expanse* est votre introduction au monde des jeux de rôles fantastiques, vous vous demandez peut-être « mais qu'est-ce donc qu'un jeu de rôle ? ».

Pour faire simple, dans le cadre d'un jeu de rôle, vous et un groupe d'amis (les joueurs) endossez les rôles de personnages de fiction dans un monde alimenté par votre imagination. Un des joueurs est appelé le Meneur de jeu, ou « MJ ». Il est l'équivalent du narrateur d'une histoire, du metteur en scène d'une pièce ou du réalisateur d'un film. Le Meneur de jeu plante le décor et décrit ce qu'il se passe dans le monde qui entoure vos personnages. Les autres joueurs décident alors ce que leur personnage fait en réaction à ce qui se déroule. Le MJ décrit les conséquences de ces actions et vous voilà parti, vous êtes en train de créer votre propre récit.

Les jeux de rôles sont assez similaires à une fanfiction collaborative ou à un jeu de simulation, dans le cadre desquels un groupe de gens coopèrent pour raconter une histoire intéressante et divertissante. Le travail du Meneur de jeu consiste à représenter les divers antagonistes du récit ainsi que les alliés des héros, mais il ne joue pas lui-même contre les autres. Son rôle est en réalité de s'assurer que tout le monde passe un bon moment et que le groupe élabore une histoire intéressante et conviviale.

Il faut penser aux jeux de rôles comme à une version plus élaborée des jeux imaginaires auxquels nous avons tous joué quand nous étions enfants, sauf que, dans ce cas, des règles aident à donner un cadre à l'histoire et un narrateur est là pour dresser le décor et aide à faire avancer le récit. C'est un peu jouer à « faire semblant » de manière plus construite.

« Ses paroles étaient pleines d'espoir et de menaces. Comme les étoiles. »

— La Porte d'Abaddon

THE EXPANSE : LES OUVRAGES DE FICTIONS

Vous trouverez ci-dessous la liste des fictions qui se déroulent dans l'univers de *The Expanse*, dans l'ordre de leur publication.

ROMANS

L'Éveil du Léviathan (2011) *Les Jeux de Némésis* (2015)
La Guerre de Caliban (2012) *Les Cendres de Babylone* (2016)
La Porte d'Abaddon (2013) *Le Soulèvement de Persépolis* (2017)
Les Feux de Cibola (2014) *Tiamat's Wrath* (2019)

HISTOIRES COURTES

"Gods of Risk" (2012) "The Vital Abyss" (2015)
 "The Churn" (2014) "Strange Dogs" (2017)

NOUVELLES

"The Butcher of Anderson Station" (2011)
 "Drive" (2012)

QU'EST-CE QUE THE EXPANSE ?

The Expanse est un univers de science-fiction créé par James S.A. Corey (le nom de plume de Daniel Abraham et de Ty Franck) qui a vu le jour avec le roman *L'Éveil du Léviathan* en 2011 et qui a été développé au cours de sept autres romans et de plusieurs histoires courtes et nouvelles (voir l'encart **The Expanse : les ouvrages de fiction**). Dans le futur, l'humanité s'est répandue dans tout le système solaire grâce à un nouveau moteur éco-énergétique, le propulseur Epstein, et a colonisé Mars, la ceinture d'astéroïdes et les lunes de Jupiter et de Saturne. Une paix fragile existe entre les Nations Unies de la Terre et la République du Congrès martien, mais cet équilibre est remis en question par les événements qui se déroulent dans le premier roman.

La série *The Expanse* raconte la vie et les aventures de l'équipage du *Rocinante*, un vaisseau militaire reconverti, qui se trouve mêlé à des situations aux répercussions importantes sur le reste de l'humanité. Elle présente également les conséquences de ces événements à grande échelle en présentant le point de vue d'autres personnages du système solaire. Si *The Expanse* se présente comme de la « hard science-fiction » en termes d'extrapolations technologiques et dans son traitement des réalités de la mécanique spatiale, des voyages spatiaux et de la vie dans des environnements non terrestres, le récit est également un roman de science-fiction épique qui fait intervenir d'anciens artefacts extra-terrestres qui changent le cours de l'Histoire.

ATTENTION, SPOILERS !

L'histoire du jeu de rôle *The Expanse* se déroule entre le premier et le second roman de la série (*L'Éveil du Léviathan* et *La Guerre de Caliban*) et contient des informations relatives aux événements qui se sont déroulés dans le premier roman et qui vous dévoilent une partie de l'histoire, et aborde des éléments du second roman. Si ce livre est votre première incursion dans le monde de *The Expanse*, vous devriez peut-être lire *L'Éveil du Léviathan* et même *La Guerre de Caliban* au préalable afin de vous assurer que rien ne vienne vous gâcher le plaisir de la découverte. Les futurs produits de *The Expanse*, le jeu de rôle, feront référence à des événements et informations qui apparaissent dans les romans suivants, mais vous ne devriez rien trouver dans cet ouvrage qui vous révèle une partie essentielle de leur intrigue.

POUR COMMENCER

La première chose qu'il vous faut pour jouer à *The Expanse* est un groupe d'amis et un volontaire pour être le Meneur de jeu. Vous pouvez parfaitement jouer avec un groupe constitué seulement d'un joueur et d'un MJ, mais le jeu fonctionnera mieux avec un MJ accompagné de trois à six joueurs. Il est possible de jouer avec plus de monde, mais vous courez alors le risque de ralentir notablement le rythme du jeu. Le Meneur de jeu a un rôle crucial, il doit donc s'agir de quelqu'un qui veut vraiment endosser ce rôle ! Mener un jeu est amusant, mais ce n'est pas la même chose que jouer. Vous trouverez plus de détails sur le rôle du Meneur de jeu au **CHAPITRE 12**.

Une fois que vous avez décidé qui était le MJ, tous les autres joueurs doivent créer des personnages joueurs (PJ) que les joueurs contrôleront. En tant que joueur, votre personnage est sous votre responsabilité. Il s'agit de votre alter ego dans l'univers de *The Expanse*. Au cours de ses aventures, ce personnage va évoluer et changer. Cela dit, toute histoire a besoin d'un commencement. C'est exactement le sujet du **CHAPITRE 2 : CRÉATION DE PERSONNAGES**, qui vous permettra de définir les statistiques de jeu de votre personnage (ses attributs et les nombres associés qui vous indiquent s'il est performant dans un domaine donné), mais également son concept, ses buts, et ses relations avec les autres personnages. Une fois la partie commencée, la représentation et l'évolution de votre personnage dépendent de vous. Incarner votre personnage, atteindre ses objectifs, relever des défis et survivre aux périls d'un univers fantastique... voilà tout l'intérêt des jeux de rôles.

DIRIGER SON PERSONNAGE

Quand vous jouez à un jeu de rôle, demandez-vous : « Que ferait mon personnage ? ». Le Meneur de jeu décrit une situation et dresse le décor pour les joueurs. C'est alors à chacun de décider ce que fait son personnage et pourquoi. Vous et les autres joueurs informez le MJ de ce que vous voulez faire à tour de rôle, puis vous déterminez ensemble ce qu'il se passe. Vous devrez parfois utiliser un dé et faire appel aux règles du jeu pour résoudre certaines actions dans un ordre spécifique. À d'autres moments, vous vous contenterez d'interagir avec les autres joueurs et les personnages incarnés par le MJ, qui sont appelés des personnages non-joueurs (ou PNJ) afin de les différencier des personnages joueurs.

Au moment de créer votre personnage de *The Expanse*, vous choisissez des éléments définissant sa personnalité, comme ses buts ainsi que ses forces et ses faiblesses. Vous pouvez alors lui donner plus d'épaisseur. Il y a deux moyens simples de faire cela. Le premier consiste à esquisser votre personnage à gros traits, puis de commencer tout de suite à jouer. Le principe est ici d'apporter des détails sur votre per-

sonnage au cours du jeu en utilisant l'histoire comme tremplin pour faire des liens avec son passé. Il s'agit d'un procédé narratif classique et d'une approche tout à fait valide si vous ne voulez pas passer trop de temps à développer l'historique de votre personnage avant de jouer. La seconde approche consiste à établir de nombreux détails et idées de roleplay avant la première session de jeu. Si vous arrivez à la table de jeu en ayant une bonne idée de qui est votre personnage, avant même d'avoir lancé le premier dé, le début de la partie pourra en être simplifié.

Quelle que soit la manière dont vous abordez votre personnage, c'est en jouant que vous affinerez vos idées. Après avoir joué un certain temps, vous devriez avoir défini la personnalité de votre personnage et être en mesure de savoir intuitivement comment il réagira dans une situation donnée. Bien entendu, toutes les situations ne vous confrontent pas à des choix faciles et c'est de ces décisions difficiles qu'émergera la tension dramatique.

AVENTURE ET SÉRIE

Une aventure est une histoire à part entière qui se déroule dans le cadre d'un jeu de rôle. Il faut la considérer comme une nouvelle, un chapitre de roman ou un épisode de série télévisée. Elle peut posséder plusieurs intrigues entremêlées mais, au final, elle ne raconte qu'une seule histoire. La différence entre une aventure de jeu de rôle et un livre ou une série télévisée est que vous êtes ici un des auteurs. Les décisions que vous et vos camarades prenez permettent de faire avancer l'histoire jusqu'à sa conclusion.

Une série est faite d'un ensemble d'aventures interconnectées. Si une aventure représente un chapitre ou un épisode, une série représente un ou plusieurs romans, ou une ou plusieurs saisons d'une série télévisée. Les intrigues développées dans certaines aventures ont un début et une fin dans la même aventure, alors que d'autres intrigues s'inscrivent dans une histoire plus vaste, appelée parfois un arc. Au cours d'une série, les personnages évoluent, s'améliorent et changent. Avec le temps, ils gagnent des aptitudes, de l'influence et des ressources, se trouvent confrontés à de plus grands défis et pourront, peut-être, devenir célèbres grâce à leurs exploits. Une série de *The Expanse* peut permettre aux personnages de passer du niveau 1 à 20 et aux joueurs de se divertir pendant des centaines d'heures.

LA DYNAMIQUE DE GROUPE

La majeure partie de cet ouvrage a pour objectif de vous apprendre les règles du jeu et la manière de créer un personnage. Il ne faut cependant pas oublier que le jeu de rôle est une activité sociale. De ce point de vue, il y a deux aspects à prendre en compte : le groupe de personnages et le groupe de joueurs.

Votre personnage est membre d'un groupe de personnages, souvent appelé équipage dans cet ouvrage, dans la mesure où les personnages de *The Expanse* font généralement partie de l'équipage d'un même vaisseau ou d'une même station. Chaque membre de l'équipage a des buts qui lui sont propres, mais ils devraient tous partager des buts communs. Les personnages peuvent avoir leurs désaccords, et même être en conflit sur certains points mais, pour que le jeu continue, ils doivent rester ensemble. La structure et l'intrigue d'une aventure se chargent généralement de cet aspect, mais une bonne dynamique de groupe peut aider. Cela peut commencer au moment de la création de personnages, quand tout le monde se met d'accord sur ce qu'il veut jouer. Il est avisé, par exemple, d'avoir des personnages aux origines, aux compétences et aux talents variés. Au moment de déterminer les buts et les relations entre les personnages, vous pouvez également décider des raisons pour lesquelles les personnages de cet équipage collaborent. *The Expanse* traite souvent de relations humaines et de la famille, celle que nous choisissons et celle qui est choisie pour nous par les circonstances.

Les gens qui jouent avec vous forment un groupe et ce groupe également possède une dynamique. Vous et vos camarades allez passer beaucoup de temps ensemble, il est donc conseillé de vous trouver dans un groupe d'individus avec qui vous vous entendez bien. L'objectif des jeux de rôle est que tout le monde s'amuse, il convient donc de rester à l'affût de toute tension qui pourrait naître autour de la table. Certains joueurs ont tendance à prendre toute la place, monopolisent l'attention et veulent être le point central de toutes les scènes. Ne vous comportez pas ainsi. Vous réussirez seulement à agacer les autres joueurs. Tout le monde doit avoir sa chance de briller, donc soyez prêt à vous mettre en retrait quand quelqu'un à une bonne idée ou fait quelque chose d'important pour son personnage. Certains joueurs ont un comportement inadapté qui met leurs camarades mal à l'aise. Quand cela arrive, il est important que l'ensemble du groupe établisse clairement que ce genre de comportement ne sera pas toléré. Le but du jeu est que tout le monde passe un bon moment et cela nécessite que tout le monde se sente à l'aise.

Si une partie ne s'est pas bien déroulée pour une raison ou une autre, parlez-en entre vous au terme de celle-ci. La situation ne risque pas de s'arranger si tout le monde rentre chez soi pour ruminer. Essayez de comprendre à quel moment le vent a tourné et cherchez des solutions pour que cela ne se reproduise pas. Si des joueurs semblent préoccupés, encouragez-les à parler de ce qui les inquiète. Vous trouverez dans le **CHAPITRE 12** quelques conseils pour vous aider à gérer des problèmes qui peuvent apparaître dans la dynamique de groupe des joueurs.

LE SYSTÈME ADVENTURE GAME ENGINE

Le système de règles utilisé pour le jeu de rôle *The Expanse* est appelé Adventure Game Engine (ou AGE). Il a été conçu par Chris Pramas pour le jeu de rôle *Dragon Age*, édité par Green Ronin Publishing. Il a également été utilisé dans des livres indépendants, comme le *Fantasy AGE Basic Rulebook* et le *Modern AGE Basic Rulebook*, et a participé à la création de l'univers de *Titansgrave: Ashes of Valkana* et de ses aventures associées, ainsi que du jeu *Blue Rose Romantic Fantasy Roleplaying*. Une fois que vous saurez jouer à *The Expanse*, vous n'aurez aucun mal à vous adapter aux autres jeux qui fonctionnent avec le Système AGE. Même s'ils ne sont pas identiques, leur structure et leurs règles fondamentales le sont et vous ne devriez pas avoir de mal à apprendre le reste. Si vous avez apprécié de jouer dans l'univers de *The Expanse* avec le Système AGE, n'hésitez pas à explorer les nombreux autres mondes et jeux qui y font appel chez Green Ronin Publishing.



LES BASES DU JEU

Avant de plonger dans le reste du livre, voilà un bref aperçu du fonctionnement de base du jeu. Ces éléments seront présentés en détail plus loin dans cet ouvrage.

DÉS

The Expanse utilise des dés à six faces, aussi appelés des « d6 ». C'est le type de dés le plus courant. Vous pouvez en trouver dans de nombreux jeux de plateau conventionnels si vous en avez besoin. Sauf exception, il y a quatre jets de dés différents dans le cadre du jeu :

1D3 Vous devrez parfois obtenir un nombre entre 1 et 3. Dans ce cas, lancez un d6 et divisez le résultat par deux en arrondissant à l'entier supérieur. Vous obtenez les résultats suivants : 1-2 = 1, 3-4 = 2 et 5-6 = 3.

1D6 Lancez un unique dé et lisez le résultat. Il peut arriver qu'un modificateur lui soit associé, comme 1d6+3 ou 1d6-1. Dans ce cas, contentez-vous d'ajouter ou de soustraire le modificateur au résultat du jet de dé. Par exemple, si vous avez obtenu 2, vous ajoutez le modificateur +3, ce qui vous donne un résultat de 5, ou soustrayez le modificateur -1 pour un résultat de 1.

2D6 Comme pour 1d6, mais vous lancez deux dés et ajoutez les résultats. Par exemple, si vous obtenez 3 et 6, votre résultat est 9.

3D6 Comme ci-dessus, mais en lançant trois dés et en ajoutant leurs résultats. Si vous faites un test d'attribut, vous devez vous assurer que l'un de vos dés est d'une couleur différente des deux autres ou que vous pouvez le différencier d'une autre manière. Ce troisième dé est appelé le dé de Péripéties et il est important de le distinguer des autres. Le résultat du dé de Péripéties peut en effet déterminer votre degré de réussite et vous permettre d'accomplir des prouesses.

PERSONNAGES

Vous devez créer un personnage pour jouer à *The Expanse*. Vous choisissez son origine (la Terre, Mars, ou l'une des nombreuses colonies de la Ceinture ou des Planètes Extérieures), ainsi qu'un historique, une profession, et une motivation. Votre personnage commence au niveau 1 comme novice. En survivant à des rencontres et en relevant des défis, les personnages gagnent progressivement de l'expérience et peuvent changer de niveau (ce que l'on appelle généralement « gagner un niveau »). Votre personnage finira peut-être par atteindre le niveau 20, devenant ainsi l'une des personnes les plus compétentes et importantes de l'espace connu.

TESTS

Votre personnage possède neuf attributs, comme l'Intelligence et la Force. Ils sont chacun associés à une valeur numérique allant de -2 à 4, 1 étant la moyenne. Quand votre personnage veut faire quelque chose, le Meneur de jeu peut vous demander de faire un test d'attribut. Il s'agit d'un jet de dés qui déterminera le succès ou l'échec de ce que vous entreprenez. C'est le jet de dés le plus courant dans le jeu. Pour faire un test d'attribut, vous lancez trois dés à six faces (3d6), additionnez leurs résultats puis y ajoutez la valeur de l'attribut approprié. Vous obtenez ainsi un résultat de test, qui doit être aussi élevé que possible.

RÉSULTAT DU TEST = 3D6 + ATTRIBUT

Vous pouvez également appliquer d'autres bonus ou pénalités, généralement associés à des compétences qui représentent des domaines d'expertise. Une fois que vous avez déterminé le résultat de votre test, le Meneur de jeu vous indique si vous avez réussi ou non votre test et quelles en sont les conséquences.

C'était un vrai livre, aux pages de papier pelure et dont la couverture était peut-être bien en cuir véritable. Miller en avait déjà vu en photo, mais il trouvait décadente l'idée même qu'un tel poids puisse représenter un unique mégaoctet de données.

— *L'Éveil du Léviathan*

ET ENSUITE ?

Si vous êtes un joueur, les deux premières sections de ce livre, les **CHAPITRES 1 à 4** et les **CHAPITRES 5 à 10**, s'adressent à vous. Vous y trouverez tout ce qu'il vous faut savoir sur la manière de jouer et sur l'univers de *The Expanse*. Quand vous êtes prêts à créer votre personnage, rendez-vous au **CHAPITRE 2 : CRÉATION DE PERSONNAGES**. On vous y expliquera comment faire vos premiers pas dans le jeu.

Si vous êtes le Meneur de jeu, vous devriez également vous familiariser avec le contenu des **CHAPITRES 1 à 11**, qui contiennent les bases du jeu et la description de son univers. Passez ensuite aux **CHAPITRES 12 à 14**. Vous y apprendrez les spécificités de votre mission dans un jeu de rôle sur table et y trouverez des outils et des conseils précieux. Une fois familiarisé avec le jeu et son univers, vous avez la possibilité de mener une première aventure introductive appelée « Dormir, rêver peut-être », qui se trouve à la fin de cet ouvrage et qui vous permettra de lancer votre propre série de *The Expanse* et de faire relever à vos personnages leurs premiers défis.



SECTION DES JOUEURS



1. LES BASES DU JEU

Le jeu de rôle *The Expanse* repose sur le système de jeu Adventure Game Engine, ou AGE, et fonctionne à partir de quelques règles simples. Ces règles sont le sujet de ce chapitre. En premier lieu, ce chapitre vous présente quelques conseils pratiques sur votre rôle de joueur dans une partie de *The Expanse*, suivi d'un récapitulatif des règles de base du jeu, qui vous explique tout ce que vous avez besoin de savoir avant de vous asseoir à la table de jeu. Vous trouverez ici les règles concernant les tests d'attributs, le temps d'action et le temps de narration, et les rencontres et interludes.

Vous n'avez pas besoin de mémoriser toutes ces informations avant de jouer, mais nous vous recommandons de les lire. Vous êtes libre de consulter cet ouvrage au cours d'une partie, et le Meneur de jeu est là pour arbitrer toute question concernant les règles. Plus vous jouerez, plus vous apprendrez de choses et vous familiariserez avec les règles. S'il est important de lire ces règles, rien ne vaut le fait de jouer. C'est en jouant que vous comprendrez comment les éléments de règles s'imbriquent et interagissent les uns par rapport aux autres.

Une fois que vous serez familier avec les bases du jeu, vous pouvez alors vous rendre au **CHAPITRE 5** afin de voir plus en détail comment ces règles sont utilisées lors d'une partie, ou enchaîner avec le **CHAPITRE 2** afin de découvrir comment créer un personnage de *The Expanse* et découvrir comment il se définit en termes de jeu.

JOUEUR : LES BASES

Ainsi que vous l'avez peut-être remarqué, ce livre contient de nombreux éléments de règles. Les rouages du système de jeu vous seront expliqués au cours des prochains chapitres, accompagnés de nombreux exemples afin d'en assurer la compréhension. Si vous n'avez encore jamais joué à un jeu de rôle, vous vous demandez peut-être en quoi consiste le rôle d'un joueur. Avant d'entrer dans le vif du sujet et de parler des tests d'attributs et des autres éléments de règles, il semble sage de revoir quelques principes fondamentaux.

« C'est un système complexe simple. C'est le nom technique qu'on lui donne. Et parce qu'il est simple, il est sujet à l'effet de cascade, et parce qu'il est complexe, on ne peut pas prévoir ce qui va tomber en panne. Ni comment. C'est statistiquement impossible. »

— *La Guerre de Caliban*

Commençons par la feuille de personnage. Vous en trouverez une à la fin de cet ouvrage, que vous pouvez photocopier au besoin (ou télécharger une version au format PDF sur le site black-book-editions.fr). La feuille de personnage est la pierre angulaire de votre personnage. Pensez bien à l'amener à chaque partie, car vous aurez du mal à incarner votre personnage sans elle. Afin de limiter ce risque d'oubli, certains joueurs laissent leur feuille de personnage au Meneur de jeu ou en font une copie.

Vous devez également vous assurer que votre feuille de personnage est à jour. Vous êtes responsable du suivi de vos scores de Fortune et d'attributs, de vos talents, de vos spécialisations, et des autres détails relatifs à votre personnage. Votre personnage devrait être prêt à l'emploi quand vous arrivez à la table de jeu. La Fortune est l'élément qui changera le plus au cours du jeu et sa valeur évoluera au gré des défis relevés, des dangers, des combats, et des périodes de rétablissement de votre héros. Vous pouvez noter son évolution sur une feuille de papier brouillon pour éviter d'avoir à constamment effacer et réécrire une nouvelle valeur sur votre feuille de personnage au cours de la partie. Si la Fortune de votre personnage a baissé pendant votre session de jeu, assurez-vous bien que vous avez noté cette nouvelle valeur.

Pensez également à amener des dés (au moins trois dés à six faces, dont un d'une couleur différente pour représenter le dé de Péripéties), un crayon, du papier brouillon pour prendre des notes, et éventuellement de quoi boire ou manger pendant la partie.

VIVRE DES AVENTURES

Lors d'une session de jeu de *The Expanse*, le rôle du Meneur de jeu consiste à présenter l'aventure et votre rôle consiste à diriger votre personnage. Une aventure est composée d'une série de scènes appelées des rencontres et des interludes. Ces scènes s'enchaînent jusqu'à un dénouement et la conclusion de cette portion de l'histoire. L'un des points forts des aventures de jeux de rôles est qu'elles peuvent continuer presque indéfiniment, les histoires s'enchaînant à la suite des autres au fur et à mesure des aventures de vos personnages, comme les romans de la série *The Expanse*.

TESTS D'ATTRIBUTS

Lors d'une session de jeu, le Meneur de jeu dresse un décor, puis c'est aux joueurs de décider des actions de leurs personnages. En tant que joueur, vous narrez les actions de votre personnage. Par exemple, vous pouvez dire : « Je fouille le laboratoire à la recherche de preuves d'expériences sur la protomolécule ». Le Meneur de jeu vous indique alors les conséquences de votre action et peut introduire de nouveaux éléments dans la scène. Par exemple : « Vous cherchez pendant dix minutes mais, avant que vous trouviez quoi que ce soit, un homme furieux vêtu d'une veste de laborantin fait irruption dans la pièce et vous fait face. »

Quand votre personnage accomplit des actions courantes qui n'ont pas de risque significatif d'échouer, vous n'avez pas besoin de lancer de dés ou de consulter les règles du jeu. Il vous suffit de déclarer que votre personnage vient arrimer son vaisseau à un port connu, ou traverse une station afin de trouver un vendeur de nouilles ambulant et manger. Quand vous voulez que votre personnage tente quelque chose de risqué ou qui présente une réelle possibilité d'échec, il est alors temps de sortir les dés. Afin de résoudre de telles actions, vous faites alors un test d'attribut, qui est la plupart du temps simplement appelé un test. Ces tests se trouvent au cœur du système de jeu *Adventure Game Engine* (ou AGE) et vous serez amenés à en faire de nombreux au cours de chaque partie.

FAIRE DES TESTS D'ATTRIBUTS

Pour faire un test d'attribut, prenez trois dés à six faces (3d6). Deux dés devraient être d'une même couleur et le troisième d'une couleur différente. Ce dé de couleur différente est appelé le dé de Péripéties (voir la section **Le dé de Péripéties** ci-après). Lancez les trois dés et additionnez leurs résultats. Votre objectif est d'obtenir la valeur la plus élevée possible. Ajoutez ensuite le score de l'attribut que vous testez et un bonus supplémentaire de +2 si vous avez une compétence associée (voir la section **Compétences** au **CHAPITRE 2**). La valeur finale que vous obtenez correspond au résultat de votre test.

RÉSULTAT DU TEST = 3D6 + SCORE D'ATTRIBUT + 2 POUR UNE COMPÉTENCE (SI APPROPRIÉ)

Même si vous possédez plusieurs compétences adaptées à une situation, vous pouvez profiter seulement du bonus de l'une d'entre elles dans le cadre d'un test. Vous ne pouvez jamais bénéficier des avantages associés à plus d'une seule compétence lors d'un test d'attribut.

EXEMPLE

Votre personnage est à la poursuite d'un escroc ceinturien et a besoin de repousser des caisses qui se trouvent sur son chemin. Le Meneur de jeu décide qu'il doit faire pour cela un test de *Dextérité*. Vous lancez 3d6 et obtenez un total de 10 (3 + 3 + 4). Le score de *Dextérité* de votre personnage est 3, vous l'ajoutez au résultat de vos dés pour arriver à 13, et votre personnage possède la compétence (*Acrobaties*) adaptée à la situation qui vous confère un bonus supplémentaire de +2. Le résultat final de votre test est donc 15 (10 + 3 + 2).

COMPÉTENCES REQUISES

En général, dans le jeu de rôle *The Expanse*, peu importe si vous possédez ou non la compétence associée à une action. Vous pourrez tout de même faire le test, vous vous passerez juste du bonus associé à cette compétence. Dans certaines situations, cependant, des tests font appel à des aptitudes ou des savoirs spécifiques, et vous pourrez seulement faire ces tests si vous possédez la compétence requise. Si vous ne possédez pas cette compétence, vous échouez automatiquement. Ces tests indiquent cela en ajoutant l'adjectif « requis » après le nom de la compétence, comme dans : **test d'Intelligence (Cryptographie requis)**.

EXEMPLE

Votre personnage intercepte une transmission, mais celle-ci est cryptée. Vous voulez la décrypter pour connaître le contenu du message. Le Meneur de jeu vous dit que vous devez alors faire un test d'Intelligence (Cryptographie requise). Votre personnage ne possède pas la compétence Cryptographie, mais un de vos compagnons si. Ce compagnon peut faire le test d'Intelligence afin de décrypter le message, mais pas votre propre personnage et cela, quel que soit son score d'Intelligence. Si le personnage qui possède la compétence Cryptographie tente de décrypter le message et échoue à son test, vous devrez trouver un autre moyen de décoder ce message.

DIVISIONS ET RÈGLES D'ARRONDI

Dans les cas où les règles vous indiquent qu'il est nécessaire de diviser une valeur, par exemple « la moitié de la Rapidité du personnage » ou « un quart de la Fortune du personnage », vous devez arrondir le résultat obtenu à l'entier supérieur le plus proche. Si un personnage possède une Rapidité de 13, la moitié de celle-ci est 7 : 13 divisé par 2 et arrondi à l'entier supérieur, soit 7. Toute exception à cette règle générale sera précisée dans le texte.

LE DÉ DE PÉRIPÉTIES

À chaque fois que vous faites un test, vous lancez trois dés : deux dés d'une couleur donnée et un dé d'une seconde couleur. Ce dé de couleur différente est appelé dé de Péripéties. Il a plusieurs fonctions dans le système de jeu. Il sert notamment à mesurer les différents degrés de réussite et d'échec, à départager les joueurs en cas d'égalité et à générer des points de prouesses (PP). Quand il est fait référence au dé de Péripéties, rappelez-vous simplement que c'est le dé de couleur différente que vous lancez pour les tests d'attributs.

DEGRÉS DE RÉUSSITE

La plupart du temps, il vous suffit de savoir si vous avez réussi ou échoué votre test d'attribut : avez-vous rempli votre objectif ou non ? Cependant, il est parfois important de déterminer votre degré de réussite. C'est un des rôles du dé de Péripéties. Consultez les dés avec lesquels vous avez fait votre test d'attribut et notez le résultat de votre dé de Péripéties. Plus cette valeur est élevée, plus votre degré de réussite l'est également : un 1 signifie que vous avez réussi votre tâche de justesse et un 6 (ou plus, grâce aux modificateurs ajoutés au dé de Péripéties) signifie que vous l'avez réussie à la perfection. Si vous échouez à votre test, le résultat du dé de Péripéties n'a généralement aucune importance.

Le Meneur de jeu vous indiquera quand le degré de réussite de votre test est important et, dans ces cas-là, il vous demandera de lui indiquer la valeur du dé de Péripéties ainsi que le résultat total de votre test.

EXEMPLE

Suite à une rencontre avec des pirates dans la Ceinture, qui n'a heureusement pas fait de victime, votre personnage effectue des réparations rapides sur le vaisseau. Le MJ lui demande de faire un test d'attribut pour vérifier qu'il est à la hauteur de la tâche, mais il lui demande également le degré de réussite indiqué par le dé de Péripéties afin d'évaluer la qualité de son travail. Avec un résultat de 1, la réparation risque de lâcher avant la fin de la rencontre, tandis qu'avec un 6, le composant réparé fonctionne comme s'il était neuf.

ÉGALITÉS

En cas d'égalité à des tests en opposition (voir la section **Tests en opposition** ci-après), le personnage qui possède le résultat le plus élevé à son dé de Péripéties gagne le test.

PROUESSES

Il existe une différence entre accomplir quelque chose grâce à un test et le faire avec style. Dans *The Expanse*, cette différence est représentée par les prouesses.

Quand vous lancez des dés dans le cadre d'un test et que le résultat de deux dés ou plus est identique, ce test génère des points de prouesse (abrégiés en PP). Si vous réussissez votre test, vous pouvez utiliser ces points pour en améliorer le résultat par une manœuvre spéciale, une astuce, ou d'un geste grandiose qui vous permette d'aller au-delà des effets d'une simple réussite.

Vous devez dépenser tous les points de prouesse que vous obtenez lors d'un test, car ceux-ci disparaissent à la fin de votre tour. Les prouesses que vous pouvez accomplir dépendent de l'action que vous avez entreprise.

En règle générale, seuls les tests actifs génèrent des points de prouesses, comme quand votre personnage souhaite accomplir une action. Les tests que vous faites en réaction à quelque chose, comme pour résister à un effet ou un test déclenché par une autre action, ne génèrent pas de points de prouesses. Vous trouverez au **CHAPITRE 5 : COMMENT JOUER** une liste de prouesses associées à diverses situations et plus de détails sur leur utilisation.

« L'héroïsme est une étiquette qu'on colle à des gens qui font des trucs délirants qu'ils n'auraient jamais faits s'ils avaient bien réfléchi avant d'agir. »

— La Porte d'Abaddon

EXEMPLE

Lors du test que vous avez fait en poursuivant l'escroc ceinturien, vous avez lancé 3d6 et obtenu 3, 3 et 4 pour un total de 10. Deux de vos dés indiquent des résultats identiques (vous avez deux 3), donc votre test vous confère des points de prouesses. Avec un résultat de 4 à votre dé de Péripéties (le dernier dé de la liste), vous obtenez 4 PP à dépenser immédiatement. Vous pouvez les utiliser pour libérer le passage si efficacement que vous réussissez également à couper la route de votre proie et à la rattraper, par exemple.

FORTUNE

Les personnages de *The Expanse* possèdent une ressource appelée la Fortune, qui pourrait s'apparenter à de l'instinct de survie, de la chance, de la bonne fortune, du hasard divin, ou quel que soit le nom que vous souhaitez lui donner. Le personnage que vous incarnez en tant que joueur commence avec une certaine quantité de Fortune, qui augmente avec l'expérience qu'il acquiert et en gagnant de l'importance dans la série. De même, certains personnages contrôlés par le Meneur de jeu possèdent leur propre score de Fortune. La Fortune se mesure en points de Fortune, ou PF.

La Fortune a de nombreuses utilisations, dont certaines sont décrites plus tard dans cet ouvrage. La Fortune a une place importante dans le cadre des tests, car vous pouvez dépenser des points de votre réserve de Fortune afin d'améliorer le résultat de ceux-ci. Vous pouvez ainsi dépenser jusqu'à 6 points de Fortune afin de remplacer le résultat d'un de vos deux dés normaux par ce montant. En ce qui concerne le dé de Péripéties, vous devez dépenser deux fois plus de PF. La valeur du dé sera donc égale à la moitié des points que vous avez dépensés arrondie à l'entier inférieur. Vous ne pouvez modifier qu'un seul de vos dés par test à l'aide de PF.

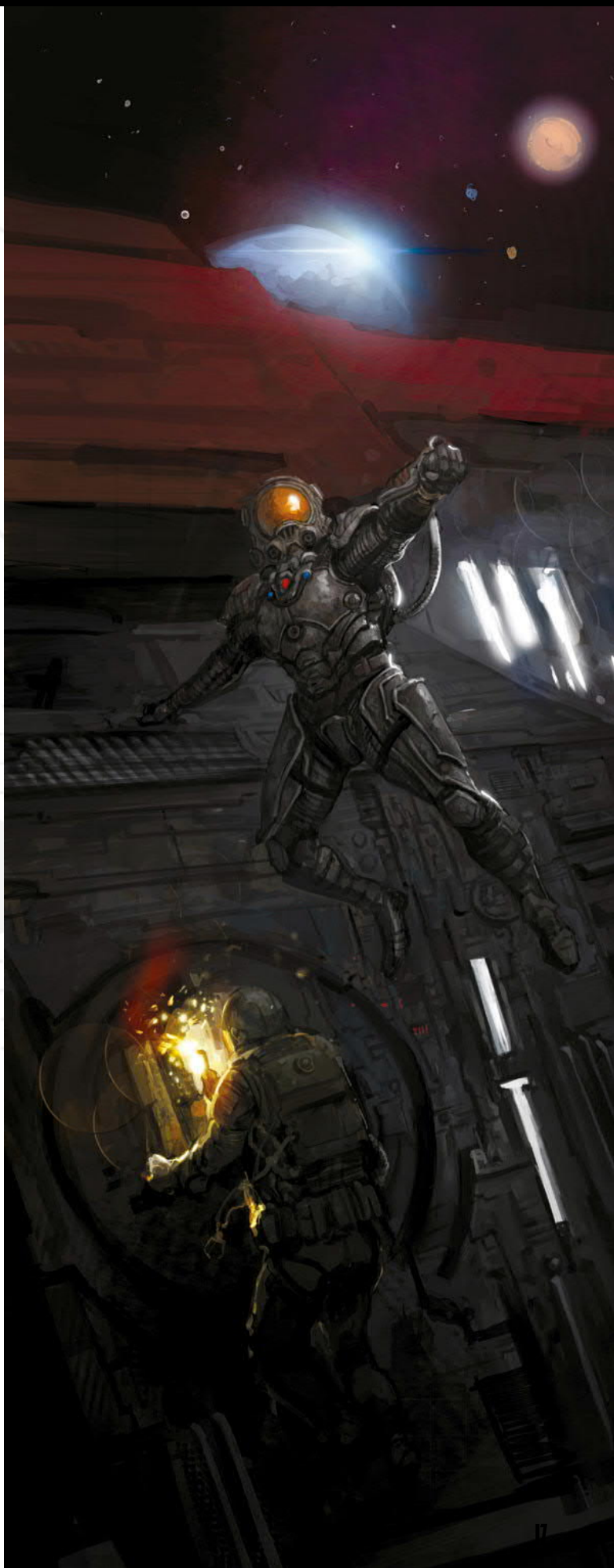
EXEMPLE

Vous lancez les dés pour faire un test et obtenez 1, 3 et 3 sur le dé de Péripéties, soit un total de 7. Ce n'est pas très bon, surtout si vous savez que vous devez obtenir au moins 10 pour réussir votre test. Vous informez donc le Meneur de jeu que vous dépensez 4 points de Fortune afin de transformer le résultat de « 1 » en « 4 » (le résultat de ce dé correspond maintenant à la quantité de points de Fortune que vous avez dépensés). Puisque vous avez obtenu deux 3 avec vos autres dés, votre jet génère également une quantité de points de prouesses égale au dé de Péripéties, soit 3 PP. Par contre, si le résultat de votre jet de dés initial avait été 3, 3 et 1 sur le dé de Péripéties, vous auriez dû dépenser deux fois plus de points de Fortune pour améliorer le résultat de votre dé de Péripéties à 4 (8 PF au total). Par contre, cela vous aurait permis d'obtenir 4 points de prouesses au lieu de 3, car vous auriez toujours votre double 3, mais avec un dé de Péripéties de 4.

TYPES DE TESTS

Dans *The Expanse*, la mécanique des tests d'attributs se décline dans quatre types de tests différents, expliqués ci-dessous. Ces types sont : les tests simples, les tests en opposition, les tests prolongés et les tests de défi.

En général, les règles et le Meneur de jeu déterminent quel test utiliser face à une situation qui se présente dans le jeu. Consultez le **CHAPITRE 5 : COMMENT JOUER** pour plus d'exemples de chacun de ces tests. Vous trouverez ci-dessous une description rapide du fonctionnement de chacun de ces tests.



TESTS SIMPLES

Un test simple, comme son nom l'indique, est le type de test d'attribut le plus simple et le plus courant. Il fonctionne ainsi :

- 1 Vous indiquez au Meneur de jeu ce que votre personnage souhaite accomplir, comme « je veux déverrouiller cette serrure », ou « je cherche des indices alentour ».
- 2 Le Meneur de jeu détermine l'attribut et la compétence (s'il y en a une) appropriés et vous indique un niveau de difficulté basé sur la difficulté de la tâche.
- 3 Vous faites un test d'attribut et déterminez le résultat de votre test, en utilisant des points de Fortune si vous le souhaitez.
- 4 Si le résultat de votre test est supérieur ou égal au niveau de difficulté, vous réussissez le test et accomplissez l'action voulue. S'il ne l'est pas, votre tentative échoue.

Un test simple vise à atteindre ou dépasser un niveau de difficulté (ou ND) choisi par le Meneur de jeu en fonction de la difficulté estimée de la tâche. Pour déterminer cette difficulté, le Meneur de jeu doit prendre en compte tous les facteurs pertinents, y compris les circonstances dans lesquels le test est effectué. La table **Niveau de difficulté des tests** peut servir de référence pour la difficulté des tests simples. Vous trouverez plus de détails à ce sujet dans le **CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE**. Cette table présente des niveaux de difficulté standards, une estimation de la difficulté de réalisation à laquelle ils correspondent, le modificateur minimum requis pour qu'un personnage ait 50 % de chances de succès (une combinaison de score d'attribut et de compétence) et le bonus minimum pour qu'il ait 90 % de chances de succès. Notez que lorsque vous faites un test associé à une compétence, le bonus standard de +2 de cette dernière équivaut, en pratique, à diminuer la difficulté du test d'un cran.

Quand un test simple est demandé dans *The Expanse*, il se présente ainsi :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ DES TESTS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	DIFFICULTÉ DU TEST	50 % DE CHANCES	90 % DE CHANCES
7	Routinier	-3	+1
9	Facile	-1	+3
11	Moyen	+1	+5
13	Ambitieux	+3	+7
15	Difficile	+5	+9
17	Impressionnant	+7	+11
19	Grandiose	+9	+13
21	Miraculeux	+11	+15

FORMAT DE TEST SIMPLE = TEST SIMPLE D'ATTRIBUT
[COMPÉTENCE] ND #

Le ND correspond au niveau de difficulté, c'est-à-dire au total que vous devez atteindre pour réussir le test. Il est suivi d'un nombre allant de 7 à 21. Il est précédé du nom de l'attribut concerné par le test et de la compétence la plus adaptée associée à cet attribut. Si plusieurs compétences peuvent être utilisées, elles sont toutes citées. Par exemple :

Test simple de Dextérité (Acrobaties) ND 9
Test simple de Force (Vigueur) ND 11
Test simple de Perception (Vue ou Ouïe) ND 13

TESTS EN OPPOSITION

Quand votre personnage se trouve directement confronté à un autre personnage, vous faites un test en opposition afin de voir lequel de vous deux l'emporte. Dans ce type de test, les deux personnages lancent les dés et comparent leurs résultats. En pratique, le niveau de difficulté du test de chaque personnage est déterminé par le résultat de son adversaire. Un test en opposition se déroule ainsi :

- 1 Vous indiquez au Meneur de jeu l'action que vous souhaitez accomplir, comme « je veux battre ce type au bras de fer », ou « je veux attraper le pistolet avant elle ».
- 2 Le Meneur de jeu détermine l'attribut et la compétence (s'il y en a une) appropriés, puis vous indique à vous et à votre adversaire un niveau de difficulté basé sur la difficulté de la tâche.
- 3 Vous et votre adversaire faites tous les deux un test d'attribut et en calculez le résultat, en dépensant des points de Fortune si vous le souhaitez.
- 4 Comparez les résultats des tests. Si votre résultat est supérieur ou égal au ND et supérieur à celui de votre adversaire, vous gagnez. Si vous dépassez tous les deux le ND et que vos résultats sont égaux, celui qui a le dé de Péripiétés le plus élevé gagne. S'il y a toujours égalité, celui qui a l'attribut le plus élevé gagne. Si l'égalité persiste, alors il s'agit simplement d'une égalité et personne ne gagne. C'est également le cas si aucun de vous deux n'arrive à dépasser le ND.

La même méthode peut être utilisée quand plus de deux personnages se trouvent en compétition. Dans ce cas, toutes les personnes concernées font un test d'attribut et tous les résultats sont comparés les uns aux autres. Celui qui obtient le test le plus élevé gagne et les égalités sont réglées comme présenté dans l'étape 4.

Notez que tous les personnages qui participent à un test en opposition ne font pas nécessairement appel au même attribut. Il est cohérent de demander à deux personnages qui font un bras de fer de faire chacun un test de Force (Vigueur), par exemple. D'autres situations peuvent mettre en opposition deux attributs complètement différents. Par exemple, un garde du corps qui tente de percer à jour le déguisement d'un espion devra faire un test de Perception (Vue) alors que son adversaire fera un test de Communication (Déguisement).

TESTS PROLONGÉS

Un test prolongé est demandé quand une tâche prend du temps ou demande de la préparation, quand le temps nécessaire pour l'accomplir est important, ou pour déterminer qui accomplit cette tâche en premier. Traverser un désert avant qu'une tempête de magnitude planétaire ne frappe ou pirater un réseau informatique afin d'effacer des données avant qu'un autre pirate ne les obtienne sont deux situations qui correspondent à ces critères. S'il n'est pas nécessaire de tenir compte du temps qui passe ou de savoir qui termine une tâche en premier, vous pouvez utiliser un test simple ou un test en opposition.

Les tests prolongés nécessitent plusieurs jets de dés qui représentent chacun une tranche de temps écoulé, jusqu'à ce que vous réussissiez ou vous trouviez à court de temps. Un test prolongé se déroule ainsi :

- 1 Déterminez le niveau de difficulté du test (en tenant compte des modificateurs), comme dans le cas d'un test simple ou en opposition.
- 2 Un test prolongé est associé à un seuil de réussite. Il s'agit du total de points du dé de Péripéties cumulés nécessaire pour compléter la tâche. Chaque réussite à un test vous permet d'ajouter le résultat de votre dé de Péripéties au total et de progresser vers le seuil de réussite jusqu'à ce que vous l'atteigniez ou vous trouviez à court de temps.
- 3 Chaque jet est associé à une tranche de temps. Fixez la durée de chaque tranche en fonction du type d'activité représentée par le test. Vous pouvez faire cela en estimant le temps moyen que prendrait normalement la tâche concernée et diviser cette durée par la moitié du seuil de réussite. Par exemple, si vous pensez que la tâche devrait prendre environ une heure et que le seuil de réussite est de 10, il vous suffit de diviser une heure en 5 (la moitié de 10) pour obtenir des tranches de 12 min (60 min divisées par 5). Vous pouvez même décider d'arrondir cette durée pour obtenir des tranches de 10 min par test.
- 4 Vous faites un test d'attribut contre le niveau de difficulté ou un test en opposition pour chaque tranche de temps. Sur un échec, vous ne progressez pas, mais le temps passe. Sur une réussite, notez le résultat du dé de Péripéties. Il représente votre progression au terme de cette tranche de temps. Additionnez les résultats du dé de Péripéties obtenus à chaque réussite. Quand ce total rejoint ou dépasse le seuil de réussite, cela signifie que vous avez terminé votre tâche.

La table **Seuils des tests prolongés** vous indique quelques seuils de réussite de référence, mais il n'y a théoriquement pas de limites à la valeur qu'ils peuvent avoir. Vous trouverez des conseils supplémentaires au **CHAPITRE 5 : COMMENT JOUER ET AU CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE**.

La plupart des tests prolongés font appel au même couple d'attribut et de compétence pour tous les tests d'attributs qui permettent d'atteindre le seuil de réussite. Dans certains cas, cependant, les attributs et/ou compétences peuvent varier, quand un test peut être abordé sous différents angles ou s'il fait appel à différents attributs à utiliser l'un à la suite des autres. Le Meneur de jeu décide si et quand c'est le cas. Pour plus de détails, consultez le **CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE**.



SEUILS DES TESTS PROLONGÉS

DIFFICULTÉ DE LA TÂCHE	SEUIL DE RÉUSSITE
Facile	5
Moyen	10
Ambitieux	15
Difficile	20
Impressionnant	25

TESTS DE DÉFI

Au cours de leurs aventures, les personnages de *The Expanse* se trouveront confrontés à certains défis dont ils devront affronter les dangers plutôt que les éviter. Il peut s'agir d'une dangereuse séquence de pilotage à travers un champ de débris, du piratage d'un système informatique, ou de la nécessité de franchir une frontière hostile sans se faire repérer. Ces tests de défis peuvent être considérés comme des tests prolongés accompagnés de conséquences. Comme dans le cas des tests prolongés, le Meneur de jeu détermine une difficulté et un seuil de réussite, ainsi que la durée à laquelle correspond chaque jet de dés. Le MJ choisit également l'attribut et la compétence associés au test d'attribut et peut les faire varier ou demander que plusieurs attributs ou compétences soient utilisés successivement. À la différence d'un test prolongé, cependant, un test de défi s'accompagne de conséquences pour chaque test échoué. Ces conséquences sont classées en fonction de leur gravité (mineure, modérée et majeure) et le Meneur de jeu détermine combien de fois un personnage peut échouer à un test de défi avant d'augmenter la gravité des conséquences.

Les conséquences mineures peuvent :

Rendre les futurs tests plus difficiles à surmonter, en augmentant leur niveau de difficulté de +2 (un cran de difficulté).

Augmenter le temps nécessaire pour accomplir chaque test d'attribut.

Causer une complication mineure, comme rendre visible l'action dans le cas d'un défi dissimulé.

Il est généralement possible de faire disparaître les conséquences mineures grâce à un test d'attribut qui ne contribue pas au seuil de réussite. Par exemple :

Déclencher des protocoles anti-intrusion qui augmentent la difficulté de vos tests jusqu'à ce que vous réussissiez un test pour les contourner.

Attirer l'attention d'un garde qui sonnera l'alarme, sauf si vous réussissez un test en opposition de Dextérité (Discrétion) contre Perception (Ouïe).

Les conséquences modérées peuvent :

Rendre les futurs tests plus difficiles, comme pour une conséquence mineure, mais cette pénalité perdure tout le temps du défi sans possibilité de l'annuler.

Diviser par deux le total représentant votre progression vers le seuil de réussite.

Vous empêcher de continuer votre progression comme vous l'avez fait jusque-là, ce qui vous oblige à adopter une nouvelle stratégie pour atteindre votre objectif. Cela peut avoir pour effet de changer l'attribut ou la compétence requis pour les prochains tests de ce défi.

Exemples de conséquences modérées :

Déclencher un programme de protection qui vous renvoie aux premières étapes d'une tentative de piratage (en éliminant ainsi tous les progrès accomplis).

Découvrir que des codes ont été changés, ce qui signifie qu'il faut voler un nouveau mot de passe avant de continuer.

Les **conséquences majeures** peuvent compromettre la réussite d'un défi en forçant les personnages à recommencer le test depuis le début, en leur faisant perdre tout le temps qu'il leur restait pour réussir ce défi, ou en nécessitant qu'ils complètent d'abord un autre test prolongé ou de défi avant de pouvoir reprendre le test du défi en cours là où ils l'avaient laissé. Ces conséquences peuvent être :

Se faire repérer et devoir résoudre un défi de poursuite, voire mener un combat, avant de pouvoir reprendre le défi en cours.

Se trouver éjecté d'un système et devoir ainsi recommencer une tentative d'infiltration depuis le début.

EXEMPLE

Vous devez vous introduire dans un établissement sécurisé. Le MJ décide que cela correspond bien à un test de défi et fixe le seuil de succès à 15, en indiquant que les attributs requis sont la Dextérité (Discrétion), l'Intelligence (Technologie) et la Perception (Vue). Tous les personnages qui participent au défi peuvent contribuer à la progression par des tests d'attributs permettant d'atteindre le seuil de réussite. Chaque test prend environ 4 min. Le MJ fixe également trois conséquences. Comme conséquence mineure, les gardes peuvent constater l'effraction. Un test séparé de Dextérité (Discrétion) opposé à un test de Perception (Vue) de leur part permet d'éliminer ce risque, sans contribuer pour autant au succès de l'effraction. Comme conséquence modérée, l'établissement s'avère équipé d'un système de sécurité plus sophistiqué que prévu, et le ND des tests d'Intelligence (Technologie) se trouve donc augmenté de +2 jusqu'à la fin du défi. Comme conséquence majeure, les gardes sont immédiatement alertés de l'effraction et entreprennent de débusquer les intrus dans l'établissement. Les personnages doivent réussir le défi en 30 min ou les lieux se trouvent verrouillés et la conséquence majeure se produit.

Pour d'autres exemples de tests de défis, consultez le **CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE**.



ÉTATS

Pendant une partie de *The Expanse*, les personnages peuvent être affectés par plusieurs états, qui représentent les effets des dégâts, des risques, etc. Certains états sont simplement gênants et d'autres sont bien plus sérieux et parfois même mortels. C'est généralement lors des interludes que les personnages peuvent guérir ou se remettre d'un ou de plusieurs états. Consultez le **CHAPITRE 5 : COMMENT JOUER** et le **CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE** pour en savoir plus sur les états, la manière d'être affecté, de s'en remettre et de les utiliser dans le jeu.

Vous trouverez ci-dessous la liste des états qui peuvent affecter les personnages de *The Expanse*, accompagnée d'une brève description de leurs effets. Le **CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE** vous explique comment utiliser ces états pour représenter les effets causés par différents risques, conséquences, etc.

« Elle avait cessé de paraître lasse depuis quelque temps déjà, affichant cette expression indéfinissable qu'ont les gens pour qui la fatigue est devenue un mode de vie. »

— *La Guerre de Caliban*

LISTE DES ÉTATS

À TERRE Le personnage est étendu au sol. Il ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Il peut seulement se déplacer en rampant. Pour se relever, il doit effectuer une action de Déplacement qui lui coûte la moitié de sa Rapidité. Les attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +1 contre les personnages à terre. Les attaques à distances reçoivent quant à elles une pénalité de -1.

ASSOURDI Le personnage ne peut plus entendre et échoue automatiquement à ses tests associés à l'ouïe, comme Perception (Ouïe).

BLESSÉ Le personnage est blessé. Il reçoit une pénalité de -1 à tous ses tests et se trouve dans l'état fatigué, incapable d'effectuer les actions Charger et Courir. Un personnage blessé de nouveau ciblé par l'état blessé devient gravement blessé.

EN APENSATEUR Le personnage se trouve dans un environnement en apesanteur ou en micropesanteur et il n'est plus soumis à la gravité. Le personnage peut seulement se déplacer s'il a accès à des prises, une surface contre laquelle pousser ou un système de propulsion (comme un réacteur dorsal) et, une fois en mouvement, il continue de se déplacer à la même vitesse et sur la même trajectoire, sauf s'il a un moyen de mettre un terme à son déplacement ou d'infléchir sa trajectoire.

ENTRAVÉ La Rapidité d'un personnage est réduite à 0 et il ne peut pas se déplacer. L'état entravé peut empêcher un personnage d'effectuer d'autres actions, en fonction de la nature de ce qui l'entrave.

ÉPUISÉ Le personnage est extrêmement fatigué. Sa Rapidité est diminuée de moitié et il ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Un personnage épuisé qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état fatigué ou épuisé devient impuissant.

FATIGUÉ Le personnage est fatigué et ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Un personnage fatigué qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état fatigué devient épuisé.

GRAVEMENT BLESSÉ Le personnage est gravement blessé. Il reçoit une pénalité de -2 à tous ses tests, se trouve dans l'état épuisé, sa Rapidité est divisée par deux et il est incapable d'effectuer les actions Charger ou Courir. Un personnage gravement blessé qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état blessé ou gravement blessé devient mourant.

HANDICAPÉ La Rapidité du personnage est divisée par deux (arrondie à l'entier inférieur) et il ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir.

IMPUISSANT Le personnage est incapable de faire quoi que ce soit. Il ne peut pas effectuer d'actions.

INCONSCIENT Le personnage n'a pas conscience de son environnement ni du temps qui passe. Il tombe à terre et se trouve dans l'état impuissant et est donc incapable d'effectuer des actions.

MOURANT Le personnage est sur le point de mourir. Un personnage mourant perd 1 point de Constitution à chaque round, au début de son tour. Quand le score de Constitution d'un personnage atteint -3 , il meurt. Un personnage mourant qui reçoit des premiers soins est stabilisé. Il perd l'état mourant et se trouve à la place dans les états impuissant, inconscient et gravement blessé. Il doit se remettre de ces états normalement (voir la section **Interludes** du **CHAPITRE 5**).

GESTION DU TEMPS

Dans le jeu *The Expanse*, le temps s'écoule à deux vitesses différentes : le temps réel et le temps du jeu. Le temps réel est le temps qui passe réellement pendant que vous jouez. Si vous et vos amis jouez pendant quatre heures, alors quatre heures se sont réellement écoulées, sans rapport avec le temps qui s'est écoulé dans l'histoire du point de vue de vos personnages. Il est rarement fait mention du temps réel dans le contexte du jeu, sinon en termes de « sessions », qui correspondent à des périodes de temps réel passées à jouer à *The Expanse*. Une session de jeu dure en moyenne entre 2 et 4 ou 5 h. Le temps du jeu correspond au temps qui s'écoule dans le contexte narratif du jeu. Il est à son tour divisé en deux modes principaux : le temps de narration et le temps d'action.

TEMPS DE NARRATION

Une part importante de l'histoire de *The Expanse* se déroule en temps de narration, dont l'écoulement varie énormément en fonction de ce que les personnages font et de ce que le Meneur de jeu décrit. Par exemple, vous pouvez dire que votre personnage passe la soirée dans le bar d'une station en compagnie d'amis. Le MJ reprend la main en annonçant « Quelques heures plus tard... », ce qui signifie que vous vous trouvez maintenant quelques heures plus tard dans le temps du jeu, même si décrire tout cela vous a pris moins d'une minute de temps réel, à vous et au MJ. Le temps de narration s'adapte au rythme de l'histoire. Parfois, il s'écoule à la même vitesse que le temps réel, comme lors d'une rencontre d'interaction, quand tout le monde participe à une conversation. D'autre fois, il est compressé ou fait l'ellipse de certains passages, résumés en quelques mots, comme : « il vous faut quelques minutes », ou « une semaine plus tard ». Le Meneur de jeu contrôle généralement l'écoulement du temps de narration dans le jeu.

TEMPS D'ACTION

Quand la situation devient critique et qu'il est important de savoir précisément qui fait quoi et dans quel ordre d'un moment à l'autre, le temps de narration laisse la place au temps d'action. Le temps d'action est généralement utilisé pour les combats, mais il a d'autres utilisations. Tout ce qui pourrait être considéré comme une scène d'action dans un film peut être géré en temps d'action. Il est principalement utilisé dans le jeu de rôle *The Expanse* pour gérer les rencontres d'action (voir la section **Rencontres** ci-après). Le Meneur de jeu signale généralement le passage au temps d'action en demandant aux joueurs de faire un test d'initiative afin de déterminer l'ordre dans lequel ils agiront. Consultez le **CHAPITRE 5 : COMMENT JOUER** pour plus de détails.

Alors que le temps de narration est flexible, le temps d'action est défini avec plus de rigueur. Une fois dans le temps d'action, le Meneur de jeu gère le passage du temps par petites périodes appelées des rounds. Lors de chaque round, tous les personnages qui participent à la rencontre ont l'opportunité d'agir chacun à leur tour dans l'ordre d'initiative. Une fois que chacun a joué à son tour, le round prend fin et un nouveau round commence. Les choses s'enchaînent ainsi, round après round, jusqu'à ce que la rencontre se termine et que le jeu revienne au temps de narration.

RENCONTRES

Le déroulement d'une partie de *The Expanse* est divisé en rencontres et en interludes. Vous pouvez considérer ces éléments comme les chapitres d'un roman, chacun étant centré sur une situation ou une scène particulière. Les rencontres mettent les personnages dans des situations variées alors que les interludes sont des moments de pause pendant lesquels les personnages peuvent agir comme ils le souhaitent. Les rencontres sont plutôt dirigées par le MJ et les joueurs reprennent la main lors des interludes. Les rencontres se divisent en trois catégories :

RENCONTRES D'ACTION

Action. Les rencontres d'action sont les scènes d'actions qui confrontent les personnages à des situations dangereuses pendant lesquelles ils doivent par exemple affronter des ennemis, échapper à des poursuivants ou survivre à des situations risquées.

RENCONTRES D'EXPLORATION

Exploration. Les rencontres d'exploration consistent à explorer et récolter des informations et plus généralement interagir avec un environnement. Elles intègrent les phrases d'investigation et de documentation.

RENCONTRES SOCIALES

Sociale. Les rencontres sociales sont utilisées pour gérer les conversations et les interactions personnelles. Il peut s'agir de négociations délicates, de manipulations rusées, ou d'un partage franc d'informations et d'objectifs.

Chaque type de rencontre est associé à différents objectifs et une aventure bien construite fera en sorte de mélanger et varier les différents types de rencontres auxquels les personnages seront confrontés au cours de l'aventure (voir le **CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE**, notamment la section **Créer des aventures**). Certaines rencontres associent même les différents types, comme une rencontre d'exploration-sociale destinée à explorer un environnement et interagir avec les personnages qui s'y trouvent, ou une rencontre sociale-d'action au cours de laquelle des négociations délicates ont le potentiel de dégénérer et de donner lieu à un combat ou à une course-poursuite.

Les rencontres d'action se déroulent naturellement pendant le temps d'action et les rencontres sociales se déroulent généralement pendant le temps de narration. Les rencontres d'exploration peuvent se dérouler dans l'un ou l'autre, en fonction de ce que font les personnages et des difficultés qu'ils rencontrent. Le temps de narration sera ainsi utilisé pour l'exploration générale et le temps d'action pour gérer les risques inopinés et autres imprévus. Le **CHAPITRE 5 : COMMENT JOUER** vous présente ces trois types de rencontres et leur fonctionnement de manière plus détaillée.

Montrez à un être humain une porte close, quel que soit le nombre de portes ouvertes qu'il verra, et il sera obsédé par ce qu'il peut y avoir de l'autre côté. »

— La Porte d'Abaddon

INTERLUDES

Les interludes sont des périodes qui s'insèrent entre les différentes rencontres d'une partie de *The Expanse*. Cela dit, il n'existe pas nécessairement un interlude entre chaque rencontre. Un interlude correspond à une rupture dans la narration, un moment d'intermède pendant lequel les personnages peuvent faire ce qu'ils veulent ou ce qu'ils ont besoin de faire, comme se reposer ou se remettre d'un état, étudier, travailler, ou essayer d'atteindre leurs propres objectifs. Dans *The Expanse*, les moments les plus couramment utilisés comme interludes sont les périodes de transit (les heures, les jours, les semaines, peut-être plus) au cours desquelles un vaisseau parcourt de grandes distances entre deux destinations dans le système solaire. Compter le temps heure par heure lors d'un tel voyage ne présente pas vraiment d'intérêt. Le voyage est généralement considéré comme un interlude jusqu'à ce que quelque chose d'intéressant se produise, dont l'arrivée du vaisseau à destination. Un autre type d'interlude courant est représenté par les moments de repos des personnages, quand ils visitent une station ou un autre port d'attache, ou quand ils sont en pause, en permission, etc.

C'est au cours des interludes que les personnages peuvent s'occuper de la maintenance et de l'entretien de leur équipement, de leurs vaisseaux et gérer leurs revenus. Les interludes peuvent également être l'opportunité pour les personnages de renforcer leurs liens et d'apprendre à se connaître, ce qui a des chances d'arriver au cours de longs voyages confinés. À l'inverse, un interlude peut également être l'opportunité pour un groupe de personnages de se séparer et chacun pourra ainsi vivre ses propres aventures pendant un temps plus ou moins long avant de rejoindre ses compagnons. Vous pouvez trouver plus de détails sur les interludes et la manière de les intégrer dans le jeu au **CHAPITRE 5 : COMMENT JOUER**.



2. CRÉATION DE PERSONNAGES

À la manière d'un rôle qu'endosserait un acteur, c'est via votre personnage que vous allez participer au jeu de rôle *The Expanse* ; il sera votre alter ego dans le contexte du jeu. Les personnages joueurs (PJ) sont créés par les joueurs dans ce but spécifique, et comme ils seront au centre de vos histoires, il est important de définir qui ils sont, ce qu'ils veulent et ce qu'ils savent faire. Prenez donc le temps de réfléchir à ces questions.

POUR COMMENCER

Ce chapitre décrit les dix étapes pour créer un personnage de *The Expanse*, présentées dans l'ordre pour que vous puissiez les parcourir au fil de sa construction. Vous y découvrirez sans doute des règles ou des termes de jeu inconnus : pas de panique ! Ils seront expliqués en détail dans les prochains chapitres, et vous pouvez toujours rechercher un terme que vous ne connaissez pas dans l'**index** de fin d'ouvrage, consulter sa définition puis revenir où vous en étiez.

Avant de commencer à créer votre personnage, vous aurez sans doute besoin d'une copie de la feuille de personnage présentée à la fin de ce livre. Elle vous servira à en conserver une trace écrite, et vous pourrez l'utiliser autant comme une « feuille de travail » pour la création que comme référence durant la partie. Vous pouvez photocopier la version présentée dans cet ouvrage ou la télécharger sur le site black-book-editions.fr. Prévoyez également quelques feuilles de brouillon et de quoi écrire pour prendre des notes et vous aider dans vos décisions, ainsi que trois dés à six faces.

LA CRÉATION DE PERSONNAGES EN DIX ÉTAPES SIMPLES

Créer un personnage de *The Expanse* est un processus en dix étapes, résumées ci-dessous et détaillées dans la suite de ce chapitre. Il vous suffit de suivre cette liste pour obtenir un nouveau personnage complet !

- 1 CONCEPT** Réfléchissez au type de personnage que vous avez envie de jouer et à son rôle au sein du groupe que créeront les autres joueurs.
- 2 ATTRIBUTS** Déterminez les attributs physiques et mentaux principaux de votre personnage. Ce sont les domaines dans lesquels il est fort ou talentueux, moyen ou plutôt faible.
- 3 ORIGINE** Choisissez le lieu d'origine de votre personnage, qu'il s'agisse d'un Terrien, d'un Martien ou d'un Ceinturien.

- 4 HISTORIQUE** Choisissez un historique qui décrit à quoi ressemblait la vie passée de votre personnage et les capacités qu'elle lui a apportées.
- 5 PROFESSION** Choisissez une profession qui définit ce que votre personnage fait aujourd'hui (ou ce qu'il faisait juste avant la première aventure), ce qui lui offre quelques capacités supplémentaires.
- 6 MOTIVATION** Décidez de ce qui motive votre personnage et le pousse à faire ce qu'il fait.
- 7 REVENUS** Déterminez les Revenus de votre personnage en fonction, entre autres, de son historique.
- 8 ATTRIBUTS SECONDAIRES ET FORTUNE** En vous basant sur ses attributs, déterminez les scores de Défense, Rapidité et Résistance de votre personnage, ainsi que son score de Fortune de départ.
- 9 BUTS ET LIENS** En vous basant sur tout ce que vous avez défini jusque-là, choisissez les buts à court et long termes de votre personnage, ainsi que ses liens avec ceux des autres joueurs.
- 10 NOM ET DESCRIPTION** Enfin, nommez votre personnage et décrivez dans les grandes lignes son apparence physique, sa personnalité et sa réputation.

ÉTAPE 1 : CONCEPT

Réfléchissez au type de personnage que vous avez envie d'incarner. Vous pouvez parcourir les options de ce chapitre et du suivant pour vous donner une idée de l'éventail de possibilités qui s'offre à vous, en particulier si vous n'êtes pas déjà familier avec l'univers de *The Expanse* et ses habitants. Discutez tous ensemble pour vous assurer que votre concept s'intégrera bien au type d'aventures que souhaite mener votre MJ et dans le groupe de personnages que les autres joueurs veulent créer. Un ex-mercenaire endurci s'intégrerait plus ou moins bien dans une campagne centrée sur des officiers de marine martienne, mais trouverait facilement sa place dans une autre se concentrant sur des experts médicaux freelance, ne serait-ce qu'en tant que garde du corps pour les autres personnages. Vous pouvez également commencer par définir vos scores d'attributs (comme expliqué dans l'Étape 2) puis vous en servir comme tremplin pour imaginer votre concept.

« Rebecca Byers, l'officier de communications de service, aurait pu être un croisement entre une hache et un requin. »

— *L'Éveil du Léviathan*

EXEMPLE Créons un personnage de *The Expanse* pour une aventure prenant place dans la Ceinture et les planètes extérieures. Vous imaginez quelqu'un ayant une bonne expérience des vaisseaux et des stations, et avec de solides compétences techniques.

ÉTAPE 2 : ATTRIBUTS

Dans le système AGE les personnages sont définis par neuf attributs. Ils sont notés sur une échelle de -2 (plutôt faible) à 4 (vraiment excellent). Un score de 1 est considéré comme moyen pour les personnages joueur et autres individus extraordinaires. Pour les gens normaux, ceux qui sont du genre à éviter l'aventure, la moyenne est de 0. Les scores d'attribut de votre personnage offrent un bon aperçu des domaines dans lesquels il excelle, se débrouille bien, est faible ou simplement moyen, et ils vous serviront en cours de jeu à déterminer le résultat de la plupart de vos actions via des tests d'attributs. Les attributs dans *The Expanse* sont :

COMBAT

Le **Combat** représente les compétences martiales en combat rapproché, allant du simple combat à mains nues au combat armé.

CONSTITUTION

La **Constitution** représente la santé générale de votre personnage, sa condition physique et sa résistance aux dégâts, aux maladies et à la fatigue.

FORCE

La **Force** représente la puissance musculaire brute et son usage, qu'il s'agisse de soulever des charges lourdes ou d'accomplir des prouesses athlétiques.

COMMUNICATION

La **Communication** regroupe les capacités sociales ; généralement se faire des amis et influencer autrui.

DEXTÉRITÉ

La **Dextérité** englobe l'adresse, l'agilité et le temps de réaction, déterminant la vitesse et la grâce avec laquelle votre personnage se déplacera.

INTELLIGENCE

L'**Intelligence** mesure les capacités de raisonnement, de mémorisation, de résolution des problèmes, et la connaissance de manière générale.

PRÉREQUIS
DES TALENTS

De nombreux talents décrits au **CHAPITRE 3** présentent des prérequis spécifiques : une compétence particulière ou un score d'attribut minimum, par exemple. Ces prérequis s'appliquent uniquement en ce qui concerne l'acquisition de talents par le biais de la progression, pas lors de la création de personnages. Si vous obtenez ce talent par l'historique, la profession ou la motivation de votre personnage, vous pouvez ignorer ses prérequis.

PERCEPTION

La **Perception** est la capacité à percevoir et détecter quelque chose à l'aide des sens du personnage.

PRÉCISION

La **Précision** mesure votre capacité à viser et à atteindre vos cibles avec des armes à distance ou de jet.

VOLONTÉ

La **Volonté** regroupe le self-control, la discipline, la force morale et la confiance en soi.

DÉTERMINER LES ATTRIBUTS

Les attributs de départ de votre personnage sont définis par des lancers de dés. Il vous faut trois dés à 6 faces (3d6). Lancez les trois et faites la somme de leur valeur pour obtenir un résultat entre 3 et 18. Si par exemple vous obtenez 3, 4 et 6, votre résultat est 13 (3 + 4 + 6 = 13).

Lancez neuf fois les dés, une fois pour chaque attribut. Puis consultez la table **Déterminer les attributs** pour savoir quel score d'attribut vous a donné chaque jet. Par exemple, un résultat de 11 indique que le score de départ de l'attribut est de 1. Quand vous en avez terminé avec les neuf attributs, vous pouvez permuer deux scores au choix. Cela vous permet de légèrement personnaliser votre personnage.

EXEMPLE

Pour démarrer le processus de création de votre personnage, vous lancez neuf fois 3d6 en vous référant à la table **Déterminer les attributs**, ce qui vous donne les scores suivants : Combat 1, Communication 1, Constitution 0, Dextérité 2, Force 3, Intelligence 1, Perception 2, Précision 2, Volonté 2. Étant donné que vous voulez un personnage technicien, vous échangez les scores de Force et d'Intelligence, pour obtenir Intelligence 3, Force 1.

DÉTERMINER LES ATTRIBUTS

3D6	SCORE D'ATTRIBUT
3	-2
4	-1
5	-1
6	0
7	0
8	0
9	1
10	1
11	1
12	2
13	2
14	2
15	3
16	3
17	3
18	4

COMPÉTENCES D'ATTRIBUT

Une compétence d'attribut (ou simplement compétence) est un domaine de spécialisation ou d'expertise au sein d'un attribut plus général. Par exemple bien que l'Intelligence reflète à quel point votre personnage est malin et cultivé, la compétence Recherches indique qu'il est particulièrement efficace quand il s'agit de trouver des informations grâce aux ressources auxquelles il a accès. En termes de jeu quand vous agissez dans le cadre de cette compétence ou spécialité, considérez que votre attribut a un score augmenté de 2. Vous trouverez plus d'explications à ce sujet au **CHAPITRE 3**.

Les compétences ajoutent de la profondeur et de la caractérisation à votre personnage. Votre personnage peut par exemple partager le même score de Précision avec un autre membre du groupe, mais si vous avez choisi la compétence Pistolets, lui en aura peut-être sélectionné une ou plusieurs autres, liées au même attribut ou non, voire aucune.

Les compétences sont acquises par le biais de votre historique, profession et motivation, vous les choisirez donc lors de ces étapes. Vous trouverez des explications sur les compétences dans le **CHAPITRE 3**.

OPTIONS POUR LES ATTRIBUTS

Nous avons conçu la création de personnages dans *The Expanse* avec les joueurs débutants en tête. En limitant les décisions à prendre, les jets de dés rendent le processus plus simple. Si vous êtes expérimenté ou si vous préférez avoir plus de contrôle dans le choix des attributs de votre personnage, vous pouvez avec l'accord de votre MJ choisir une des options suivantes.

OPTION 1 : ASSIGNER LES ATTRIBUTS

Faites vos jets de dés comme décrit dans **Déterminer les attributs**. Vous pouvez cependant trier les résultats dans n'importe quel ordre et choisir quel score correspond à quel attribut. Plutôt que le faire les jets dans l'ordre, effectuez vos 9 lancers sur la table **Déterminer les attributs** et assignez les résultats à l'un des neuf attributs de votre choix.

OPTION 2 : ACHETER LES ATTRIBUTS

Les attributs de votre personnage commencent tous à 0 et vous disposez de 12 points pour les augmenter. Chaque point dépensé augmente le score d'attribut de 1, mais aucun ne peut aller au-delà de 3. Vous devez dépenser vos 12 points. Les étapes de création suivantes peuvent augmenter ces scores, comme normalement. Notez qu'avec ce système vous ne pouvez ni disposer d'attributs inférieurs à 0 ni obtenir un score de 4.

TRAITS CUMULÉS

Certaines combinaisons d'origine, historique, profession et motivation peuvent offrir plusieurs fois au personnage la même compétence ou le même talent. Dans le cas où des compétences ou des talents se « cumuleraient », procédez comme suit :

- Si un personnage possède déjà une compétence et devrait l'acquérir à nouveau, choisissez une des autres options proposées. Si aucune autre option n'est disponible, choisissez une autre compétence, à votre guise.
- Si un personnage possède déjà un grade dans un talent et l'acquiert à nouveau, ce talent passe au grade supérieur.

The Expanse utilise les compétences suivantes. D'autres peuvent apparaître dans divers univers et ouvrages du système AGE, et votre MJ pourra en introduire de nouvelles s'il l'estime nécessaire.

COMBAT

Armes légères, Armes lourdes, Bagarre, Lutte

COMMUNICATION

Déguisement, Étiquette, Expression, Investigation, Jeu, Marchandage, Meneur d'hommes, Persuasion, Séduction, Spectacle, Tromperie

CONSTITUTION

Course, Endurance, Natation, Tolérance

DEXTÉRITÉ

Acrobaties, Apesanteur, Artisanat, Conduite, Discrétion, Escamotage, Initiative, Pilotage

FORCE

Escalade, Intimidation, Saut, Vigueur

INTELLIGENCE

Affaires, Art, Cryptographie, Culture générale, Estimation, Explosifs, Ingénierie, Loi, Médecine, Navigation, Recherches, Science, Sécurité, Tactiques, Technologie

PERCEPTION

Empathie, Fouille, Goût, Intuition, Odorat, Ouïe, Pistage, Survie, Toucher, Vue

PRÉCISION

Arcs, Artillerie, Fusils, Jet, Pistolets

VOLONTÉ

Courage, Foi, Maîtrise de soi





ÉTAPE 3 : ORIGINE

Avec la dissémination de l'humanité à travers le Système, l'impact de l'endroit d'où vous venez sur qui vous êtes a considérablement augmenté. Il existe des gens qui ne connaissent la Terre que par les histoires et ce que leur en montrent les médias, et qui ne savent pas ce que c'est que d'être à l'extérieur sans combinaison. Réfléchissez à votre origine, puis faites votre choix. Si vous préférez vous fier au hasard, lancez un dé : **1-2 = Ceinturien**, **3-4 = Terrien**, **5-6 = Martien**.

« Maman », dit Holden. « Les Terriens et les Ceinturiens peuvent très bien faire des enfants ensemble. On n'est pas une espèce différente. »

— *La Guerre de Caliban*

ORIGINE ET PESANTEUR DE NAISSANCE

Chaque origine est associée à une « pesanteur de naissance » à laquelle le personnage est accoutumé : **micropesanteur** (moins de 0,1 g), **faible pesanteur** (entre 0,1 et 0,8 g environ), ou **pesanteur normale** (approximativement 1 g). Il existe également une **forte pesanteur** (à partir de 2 g) et une **très forte pesanteur** (à partir de 4 g), expérimentées généralement dans le cadre d'une accélération. D'une manière générale si le niveau de pesanteur actuel est deux crans au-dessus de votre pesanteur de naissance, vous êtes handicapé (voir États au **CHAPITRE 1**), et vous êtes entravé à partir de trois.

CEINTURIEN

Vous êtes né et avez grandi dans l'Obscur, à bord d'une station ou d'un vaisseau ; vous avez passé la majeure partie de votre vie, si ce n'est toute, dans la Ceinture ou au-delà. Habitué depuis toujours à ne devoir votre existence qu'à quelques systèmes de survie élémentaires, vous avez appris à être prudent et attentif à votre environnement. En tant que Ceinturien, votre personnage possède les traits suivants :

- Votre pesanteur de naissance est la micropesanteur. Les Ceinturiens sont plus à l'aise « en suspension » et maîtrisent facilement les déplacements en apesanteur. Vous possédez automatiquement la compétence **Dextérité** (Apesanteur). En contrepartie la pesanteur normale de la Terre est douloureusement forte pour vous.
- Vous parlez le Créole ceinturien, un mélange de mots et de phrases empruntés à diverses langues combiné à une gestuelle bien utile pour communiquer tout en portant une combinaison qui vous empêche de parler.



- Les Ceinturiens sont souvent grands et élancés ; une conséquence de leur croissance en environnements en faible ou micropesanteur. Leur bonne santé dépend de drogues régulant leur densité osseuse et de traitements génétiques, ce qui occasionne parfois des anomalies physiques mineures.
- Étant donné le « melting pot » qu'est la Ceinture, l'héritage ethnique de ses habitants est très varié et issu de nombreuses cultures terriennes différentes.

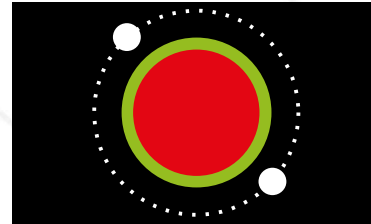
« Pareil pour moi, Cap'taine », dit Amos. « J'ai eu plusieurs vies dans ma vie. »

— La Porte d'Abaddon

MARTIEN

Né dans la République du Congrès martien, votre vie a été marquée par le rêve de tout un peuple : terraformer la Planète rouge pour en faire un jardin luxuriant propice à la vie. Comme les générations qui vous ont précédé, vous savez que vous ne verrez pas l'aboutissement de cette tâche de votre vivant. En tant que Martien, votre personnage possède les traits suivants :

- Votre pesanteur de naissance est faible, plus proche de celle de Mars que de la Terre. Cet entre-deux permet aux Martiens d'être plus à l'aise en micropesanteur que les Terriens et plus à même de supporter une pesanteur de 1 g que les Ceinturiens.



TERRIEN

Représentant une population de 30 milliards d'individus, la plupart des Terriens sont sans emploi et vivent des Aides basiques du gouvernement (appelées généralement « le Basique ») qui leur fournissent toit, nourriture et soins médicaux élémentaires, mais rien de plus. Vous faites sans doute partie des quelques-uns qui ont quitté la Terre pour chercher une nouvelle vie ailleurs. En tant que Terrien, votre personnage possède les traits suivants :

- Votre pesanteur de naissance est normale (pour la Terre, soit 1 g). Les Terriens sont capables d'opérer à gravité plus faible, mais il leur manque l'aisance instinctive de ceux qui y ont grandi.
- Grandir dans un puits gravitationnel les a dotés d'une densité musculaire et osseuse supérieure, les rendant plus petits et plus massifs que les Ceinturiens ou même les Martiens de souche, mais dans l'espace, ils ont besoin d'exercices réguliers et de traitements médicaux pour éviter l'atrophie musculaire et l'ostéoporose.



EXEMPLE

Votre partie se déroulant dans la Ceinture, vous décidez d'opter pour l'origine Ceinturien, même si certains personnages pourront en choisir une autre. Vous prenez note des traits correspondants ; avec un peu de chance, les personnages ne passeront pas trop de temps en pesanteur normale, comme sur Terre.

ÉTAPE 4 HISTOIRE

Les personnages ne sont pas sortis tels quels du néant. Ils viennent de quelque part, et ont vécu des choses avant que l'histoire que vous allez conter ne débute. C'est ce qu'on appelle l'historique des personnages.

Les historiques sont intentionnellement vagues. Ils vous laissent la liberté de décider ce que tel ou tel choix signifie dans le contexte du passé de votre personnage. Les historiques sont censés vous fournir de l'inspiration pour définir son histoire, sa genèse et sa personnalité.

Déterminer l'historique de votre personnage se fait en deux lancers de dés : tout d'abord, faites un jet sur la table de **Catégorie sociale** correspondant à votre origine. Une fois ce résultat obtenu, faites un jet sur la table des historiques correspondant à cette catégorie sociale. Donc si votre personnage est issu de la Classe moyenne, lancez 1d6 sur la table **Historiques : Classe moyenne** et notez le résultat. À la discrétion du Meneur de jeu, vous pouvez choisir votre catégorie sociale, votre historique ou les deux plutôt que de lancer les dés.

L'historique de votre personnage lui octroie les avantages suivants :

+1 à un score d'attribut • Une compétence d'attribut au choix parmi deux • Un talent au choix parmi deux
Un lancer sur la table des avantages de l'historique, offrant un avantage supplémentaire au personnage

CATÉGORIE SOCIALE

CEINTURIEN	2D6		CATÉGORIE SOCIALE
	TERRIEN	MARTIEN	
2-5	2-3	2	Exclu
6-8	4-6	3-6	Classe inférieure
9-11	7-10	7-11	Classe moyenne
12	11-12	12	Classe supérieure

DESCRIPTION DES CATÉGORIES SOCIALES

La définition exacte de la catégorie sociale varie selon les endroits du Système, mais partout où il y a des gens ils ont tendance à se diviser en fonction de qui possède quoi.

EXCLU

Représentant plutôt une catégorie non sociale, les exclus sont souvent des parias, des criminels ou des anti-conformistes qui ne peuvent ou ne veulent pas se plier aux règles de la société. Ils manquent souvent de ce que le reste de la population considère comme acquis et apprennent à survivre par eux-mêmes, créant parfois leurs propres réseaux et structures d'assistance parallèles. Si c'est par choix que certains exclus rejettent la société, dans bien des cas ce sont ses travers qui les mettent à l'écart.

CLASSE INFÉRIEURE

La vie des personnages de la classe inférieure est souvent rythmée par un travail physique et éprouvant et des conditions d'emploi précaires. Mais c'est souvent ce même travail qui les empêche de devenir des exclus, donc ils y tiennent. Les personnages de la classe inférieure dépendent souvent de leur famille et de leurs amis pour éviter de sombrer dans la pauvreté absolue. Ils vivent dans les zones industrielles désaffectées, les taudis urbains et des fermes misérables. Dans tous les cas, ils font avec ce qu'ils ont et trouvent des moyens pour faire durer leurs ressources jusqu'à leur prochain job ou salaire.

CLASSE MOYENNE

La classe moyenne s'accompagne d'une certaine forme de confort et de sécurité. Un travail stable, souvent qualifié ou en « col blanc », fournit les moyens de s'offrir quelques plaisirs non essentiels. Les personnages issus de la classe moyenne peuvent être un peu renfermés au départ. Ils ont tendance à se détacher des luttes des classes inférieures, se concentrant plutôt sur l'ascension vers les catégories plus élevées. Parfois cette escalade cause leur chute. Ils dégringolent jusqu'à la classe inférieure, voire deviennent des exclus. D'autres misent plutôt sur la stabilité et préfèrent éviter de faire des vagues.

CLASSE SUPÉRIEURE

Les personnages issus de la classe supérieure siègent au sommet de la société et doivent rarement se soucier de leurs ressources, sauf si bien sûr ils en désirent plus. Leurs préoccupations tournent souvent autour des responsabilités et avantages liés à leur statut. Certains sont nés dans cet environnement privilégié, recevant fortune et opportunités en héritage, tandis que d'autres se sont hissés parmi l'élite à force de travail. Dans certaines sociétés il est quasiment impossible de se tailler une place dans la classe supérieure, et ceux qui y parviennent jouissent d'un moindre respect que leurs pairs héréditaires.

EXEMPLE

*Vous lancez 2d6 pour déterminer la catégorie sociale de votre personnage, et obtenez 6. Dans la table **Historiques**, à la colonne **Ceinturien**, cela donne **Classe inférieure**.*

HISTORIQUES

EXCLU		CLASSE INFÉRIEURE		CLASSE MOYENNE		CLASSE SUPÉRIEURE	
1D6	HISTORIQUE	1D6	HISTORIQUE	1D6	HISTORIQUE	1D6	HISTORIQUE
1-2	Marginal	1-2	Militaire	1-2	Universitaire	1-2	Aristocrate
3-4	Exilé	3-4	Ouvrier	3-4	Suburbain	3-4	Corporatiste
5-6	Paria	5-6	Citadin	5-6	Artisan	5-6	Cosmopolite

DESCRIPTION DES HISTORIQUES

Vous êtes libre de remplir les trous de l'historique de votre personnage avec des détails sur la manière dont son passé a affecté sa vie, et en quoi il a influencé l'acquisition des traits correspondants. Par exemple, un personnage avec un historique corporatiste peut être le rejeton d'une famille de la classe supérieure jouissant d'une position importante dans le monde des affaires et élevé pour hériter de l'entreprise familiale ; mais quel est le domaine de celle-ci, et a-t-il accepté ce destin ou cherche-t-il à se tailler un chemin différent ? Comment ces choix ont-ils amené le personnage où il se trouve aujourd'hui ?

EXEMPLE

*En lançant les dés sur la table **Historiques : Classe inférieure**, vous obtenez 5, pour **Citadin**. En consultant l'historique, vous donnez à votre personnage +1 en **Dextérité** et choisissez le talent **Mystificateur** et la compétence de **Communication (Persuasion)**, puisque vous imaginez votre personnage plus fûté qu'athlétique. Puis vous faites un jet sur la table **Avantages de Citadin** et obtenez 8 pour +1 en **Perception**.*

ARISTOCRATE

SUPÉRIEURE

Vous êtes issu d'une famille ayant un passé de privilèges et de responsabilités, bien que ceux-ci puissent être moindres aujourd'hui. Vous pouvez être un véritable noble dans une culture terrienne qui reconnaît toujours ce statut, ou « seulement » appartenir à une importante famille possédant une fortune et une influence équivalentes.

ATTRIBUT : Communication +1

COMPÉTENCE : Communication (Étiquette) ou Intelligence (Histoire)

TALENT : Aisé ou Contacts

AVANTAGES DE L'ARISTOCRATE

2D6	AVANTAGE
2	Précision +1
3-4	Revenus +2
5	COMPÉTENCE : Communication (Persuasion)
6	COMPÉTENCE : Dextérité (Pilotage)
7-8	Perception +1
9	COMPÉTENCE : Communication (Jeu)
10-11	COMPÉTENCE : Communication (Meneur d'hommes)
12	Volonté +1

ARTISAN

MOYENNE

Vous êtes issu d'une famille d'artisans compétents. Cette vie n'était pas idyllique (sans doute loin de là), mais elle payait les factures. Vous en avez tiré quelques astuces et compétences pratiques. Vous étiez peut-être sur le point de vous lancer à votre tour dans l'artisanat familial, mais vous aviez soif de nouveauté, voire de danger.

ATTRIBUT : Dextérité +1

COMPÉTENCE : Dextérité (Artisanat) ou Intelligence (Ingénierie)

TALENT : Faiseur ou Improvisateur

AVANTAGES DE L'ARTISAN

2D6	AVANTAGE
2	Force +1
3-4	COMPÉTENCE : Intelligence (Technologie)
5	COMPÉTENCE : Intelligence (Art)
6	COMPÉTENCE : Constitution (Tolérance)
7-8	Perception +1
9	COMPÉTENCE : Combat (Lutte)
10-11	COMPÉTENCE : Constitution (Endurance)
12	Constitution +1

CITADIN

INFÉRIEURE

Vous avez vécu en ville ; pas dans un gratte-ciel ni en appartement sécurisé, mais en ville. Ses rues et ses terrains vagues étaient vos aires de jeu, et vous avez appris à exploiter les réseaux de transport bien avant de savoir conduire (comme si conduire servait à quelque chose). Les environnements urbains n'ont pas de secrets pour vous, même ceux dans lesquels vous n'avez pas vécu, même s'il s'agit d'une vaste station au plus profond d'un astéroïde ou d'une lune. Vous savez qui sont les excentriques locaux, les gens dangereux et êtes au fait des secrets que la ville renferme.

ATTRIBUT : Dextérité +1

COMPÉTENCE : Communication (Persuasion) ou Constitution (Endurance)

TALENT : Agile ou Mystificateur



« C'est une de tes trois mères qui s'occupait de la cuisine ? Tellement classique », dit Naomi avec un sourire narquois.

— *L'Éveil du Léviathan*

AVANTAGES DU CITADIN

2D6	AVANTAGE
2	Précision +1
3–4	COMPÉTENCE : Dextérité (Acrobaties)
5	COMPÉTENCE : Communication (Tromperie)
6	COMPÉTENCE : Dextérité (Escamotage)
7–8	Perception +1
9	COMPÉTENCE : Perception (Oûie)
10–11	COMPÉTENCE : Force (Escalade ou Saut)
12	Combat +1

CORPORATISTE

SUPÉRIEURE

Votre enfance a été marquée par la culture d'entreprise, sans doute à cause d'un proche qui a bâti sa vie autour d'elle. Votre famille peut inclure des actionnaires importants ou des cadres influents, et il se pourrait bien qu'ils aient attendu de vous que vous preniez la relève, que vous l'ayez fait ou non.

ATTRIBUT : Communication +1

COMPÉTENCE : Communication (Marchandage) ou Intelligence (Affaires)

TALENT : Contacts ou Intrigue

AVANTAGES DU CORPORATISTE

2D6	AVANTAGE
2	Perception +1
3–4	COMPÉTENCE : Communication (Persuasion)
5	COMPÉTENCE : Intelligence (Estimation)
6	COMPÉTENCE : Perception (Empathie)
7–8	Intelligence +1
9	COMPÉTENCE : Communication (Expression)
10–11	COMPÉTENCE : Communication (Meneur d'hommes)
12	Précision +1

COSMOPOLITE

SUPÉRIEURE

Vous avez grandi dans un environnement cosmopolite : une grande ville (ou plusieurs) dans laquelle des gens venus de partout dans le monde affluaient et se mélangeaient. Vous avez été témoin du meilleur (et potentiellement du pire) de ce que l'humanité est capable de proposer.

ATTRIBUT : Intelligence +1

COMPÉTENCE : Communication (Étiquette) ou Intelligence (Culture générale)

TALENT : Connaissances ou Observation

AVANTAGES DU COSMOPOLITE

2D6	AVANTAGE
2	Perception +1
3–4	COMPÉTENCE : Intelligence (1 au choix)
5	COMPÉTENCE : Communication (Persuasion)
6	COMPÉTENCE : Intelligence (Art)
7–8	Communication +1
9	COMPÉTENCE : Communication (Marchandage)
10–11	COMPÉTENCE : Perception (Vue)
12	Volonté +1

EXILÉ

EXCLU

Sans cet événement qui vous a exclu de la société, votre vie aurait pu être différente. Vous pouvez faire un nouveau jet sur les tables **Catégorie sociale** et **Historique** pour avoir un aperçu de ce qu'était votre ancienne vie. Quel que soit le résultat, vous (et probablement votre famille avec) avez été exilé par la guerre, une catastrophe, une disgrâce ou tout autre malheur, et forcé de repartir de quasiment rien.

ATTRIBUT : Constitution +1

COMPÉTENCE : Combat (Bagarre) ou Volonté (Maîtrise de soi)

TALENT : Aisé ou Interlope

AVANTAGES DU EXILÉ

2D6	AVANTAGE
2	Combat +1
3–4	COMPÉTENCE : Communication (Marchandage)
5	COMPÉTENCE : Dextérité (Discrétion)
6	COMPÉTENCE : Perception (Fouille)
7–8	Perception +1
9	COMPÉTENCE : Précision (Pistolets)
10–11	COMPÉTENCE : Dextérité (Conduite)
12	Volonté +1

MARGINAL

EXCLU

Vous avez grandi dans une communauté expérimentale, excentrique ou artistique. Vous apparteniez peut-être à une collectivité, une colonie d'artistes ou à une congrégation volontairement « déconnectée ». Si vous venez de la Terre, peut-être êtes-vous le fruit d'un mariage polygame ou d'un collectif génétique. La plupart des choses que les gens considèrent comme acquises vous sont étrangères, mais vous avez eu l'occasion d'étendre vos horizons.

Aujourd'hui, vous pouvez vous efforcer de vous intégrer dans la société normale, ou vous pouvez embrasser votre style de vie décalé.

ATTRIBUT : Communication +1
COMPÉTENCE : Communication (Spectacle) ou Intelligence (1 au choix)
TALENT : Beuverie ou Spectacle

AVANTAGES DU MARGINAL

2D6	AVANTAGE
2	Dextérité +1
3-4	COMPÉTENCE : Perception (Empathie)
5	COMPÉTENCE : Volonté (Courage ou Foi)
6	COMPÉTENCE : Communication (1 au choix)
7-8	Constitution +1
9	COMPÉTENCE : Dextérité (Acrobaties ou Apesanteur)
10-11	COMPÉTENCE : Communication (Persuasion)
12	Perception +1

MILITAIRE

INFÉRIEURE

Vous avez été élevé dans un environnement militaire. Vous étiez peut-être à la charge d'un ou plusieurs proches engagés, ou vous avez vécu sur une base militaire ou à proximité. La culture militaire n'a pas de secret pour vous et vous appris un truc ou deux en cours de route.

ATTRIBUT : Combat +1
COMPÉTENCE : Intelligence (Tactiques) ou Précision (Pistolets)
TALENT : un style de combat au choix ou Observation

AVANTAGES DU MILITAIRE

2D6	AVANTAGE
2	Volonté +1
3-4	COMPÉTENCE : Précision (Fusils)
5	COMPÉTENCE : Communication (Meneur d'hommes)
6	COMPÉTENCE : Intelligence (Sécurité)
7-8	Force +1
9	COMPÉTENCE : Perception (Fouille)
10-11	COMPÉTENCE : Combat (Bagarre)
12	Constitution +1

OUVRIER

INFÉRIEURE

Tout comme vous, votre famille à l'habitude de travailler dur physiquement. Depuis des générations, vous trimez sur les chaînes de montage, dans les mines ou sur les docks. Vous cherchiez peut-être à sortir de cette vie de labeur, ou alors quelque chose est venu bouleverser ce quotidien familial, vous forçant à l'abandonner malgré vous.

ATTRIBUT : Constitution +1
COMPÉTENCE : Dextérité (Artisanat) ou Force (Puissance)
TALENT : un style de combat à mains nues au choix ou Beuverie

AVANTAGES DE L'OUVRIER

2D6	AVANTAGE
2	Combat +1
3-4	COMPÉTENCE : Combat (Bagarre)
5	COMPÉTENCE : Intelligence (Ingénierie)
6	COMPÉTENCE : Volonté (Maîtrise de soi)
7-8	Force +1
9	COMPÉTENCE : Communication (Jeu)
10-11	COMPÉTENCE : Constitution (Endurance)
12	Dextérité +1

PARIA

EXCLU

Le destin vous a désigné pour vivre comme un paria, en marge de la société. Vous avez peut-être un passé criminel qui vous interdit tout respect et emploi digne de ce nom, ou vous appartenez à une minorité que votre société rejette. Sur Terre, votre naissance n'a peut-être été ni autorisée ni enregistrée, faisant de vous un non-individu. Quoi qu'il en soit vous avez dû apprendre à survivre hors de la sécurité et des structures sur lesquelles comptent la plupart des gens.

ATTRIBUT : Volonté +1
COMPÉTENCE : Communication (Tromperie) ou Dextérité (Discrétion)
TALENT : Interlope ou Mystificateur

AVANTAGES DU PARIA

2D6	AVANTAGE
2	Perception +1
3-4	COMPÉTENCE : Perception (Vue)
5	COMPÉTENCE : Combat (Armes légères)
6	COMPÉTENCE : Intelligence (Technologie)
7-8	Constitution +1
9	COMPÉTENCE : Dextérité (Escamotage)
10-11	COMPÉTENCE : Volonté (Courage)
12	Communication +1

SUBURBAIN

MOYENNE

Vous avez passé une partie de votre vie dans un quartier pittoresque hors de la ville, mais à seulement un court trajet en transports en commun du centre commercial le plus proche. Cela a pu être aussi idyllique que le promettent les brochures immobilières, ou un véritable cauchemar de conformisme, un moule étouffant auquel vous aviez hâte d'échapper.

ATTRIBUT : Communication +1**COMPÉTENCE** : Communication (Étiquette) ou Intelligence (Culture générale)**TALENT** : Aisé ou Contacts**AVANTAGES DU SUBURBAIN**

2D6	AVANTAGE
2	Dextérité +1
3–4	COMPÉTENCE : Intelligence (1 au choix)
5	Revenus +2
6	COMPÉTENCE : Communication (Persuasion)
7–8	Perception +1
9	COMPÉTENCE : Perception (1 au choix)
10–11	COMPÉTENCE : Dextérité (Conduite)
12	Intelligence +1

UNIVERSITAIRE**MOYENNE**

Vous avez passé beaucoup plus de temps dans les écoles et les lieux universitaires que vos semblables. Peut-être avez-

vous vécu en internat, ou alors un membre de votre famille travaillait dans un lycée ou une université. Vous avez tendance à être studieux et savez naviguer dans ce genre d'institutions.

ATTRIBUT : Intelligence +1**COMPÉTENCE** : Intelligence (1 au choix)**TALENT** : Connaissances ou Don pour les langues**AVANTAGES DE L'UNIVERSITAIRE**

2D6	AVANTAGE
2	Communication +1
3–4	COMPÉTENCE : Intelligence (Recherches)
5	Revenus +2
6	COMPÉTENCE : Intelligence (Histoire)
7–8	Perception +1
9	COMPÉTENCE : Volonté (Maîtrise de soi)
10–11	COMPÉTENCE : Intelligence (1 au choix)
12	Volonté +1

ÉTAPE 3 : PROFESSION

La profession de votre personnage indique ce qu'il sait faire, sa vocation, sa formation et la manière dont il gagne sa vie. Faites un jet sur la table des professions correspondant à sa catégorie sociale, ou choisissez-en une. Chaque profession offre les avantages suivants :

Une compétence au choix parmi plusieurs • Un talent au choix parmi plusieurs

PROFESSIONS POUR CATÉGORIES INFÉRIEURES

Vous pouvez choisir une profession liée à une catégorie sociale inférieure à la vôtre, ou faire un jet sur la table correspondante si vous le désirez. Dans ce cas, votre personnage débute avec les Revenus de la catégorie sociale de cette profession et gagne Revenus +1 par rang d'écart entre celle-ci et sa catégorie sociale effective. Un personnage issu de la Classe supérieure choisissant la profession d'Artiste (qui est une profession d'Exclu) recevrait un bonus de Revenus +3 par rapport à l'Artiste « miséreux » normal (Revenus 3 plutôt que le 0 inhérent à une profession d'Exclu).

EXEMPLE

En examinant les professions de la Classe inférieure, vous êtes immédiatement séduit par le profil de Technicienne, que vous choisissez avec l'accord de notre MJ. La description vous indique que votre personnage obtient la compétence Intelligence (Technologie) et le grade Novice du talent Hacker.

PROFESSIONS

EXCLU		CLASSE INFÉRIEURE		CLASSE MOYENNE		CLASSE SUPÉRIEURE	
1D6	PROFESSION	1D6	PROFESSION	1D6	PROFESSION	1D6	PROFESSION
1	Bagarreux	1	Athlète	1	Pilote	1	Commandant
2	Survivaliste	2	Soldat	2	Agent de l'ordre	2	Explorateur
3	Criminel	3	Investigateur	3	Professionnel	3	Dilettante
4	Récupérateur	4	Technicien	4	Érudit	4	Expert
5	Arrangeur	5	Religieux	5	Marchand	5	Cadre
6	Artiste	6	Négociateur	6	Politicien	6	Mondain

DESCRIPTION DES PROFESSIONS

À l'instar des historiques, les professions sont assez vagues et sujettes à l'interprétation. Les joueurs sont libres d'en modifier le nom, les détails et la description pour les adapter au concept de leur personnage et au contexte général de la partie.

AGENT DE L'ORDRE

PHYSIQUE, MOYENNE

Votre travail consiste à protéger les choses (et les gens), offrant aux autres la tranquillité d'esprit dont ils ont besoin pour faire ce qu'ils ont à faire, ou juste pour vivre leur vie. Vous pouvez être un agent de police, un garde de sécurité privée ou un consultant, mais quoi qu'il en soit on vous paie pour empêcher les méchants de faire ce qu'ils veulent.

COMPÉTENCE : Intelligence (Sécurité) ou Perception (Empathie, Intuition ou Vue)

TALENT : Protecteur ou 1 style de combat au choix.

ARRANGEUR

SOCIALE, EXCLU

Vous êtes doué pour faire ce qu'on vous demande, souvent d'une manière flirtant avec l'illégalité ou en marge des canaux habituels. Certains arrangeurs sont motivés par le profit, d'autres font ce qu'ils peuvent pour aider les gens au sein du contexte restrictif et souvent corrompu du système.

COMPÉTENCE : Communication (Marchandage) ou Intelligence (Estimation)

TALENT : Improvisateur ou Interlope

ARTISTE

SOCIALE, EXCLU

Vous faites dans l'expression, qu'il s'agisse de partager votre sens de l'esthétique ou d'exprimer votre douleur ou votre indignation sous une forme compréhensible par les autres. Vous pouvez en vivre ou pas, mais vous ressentez ce besoin de vous exprimer quoi qu'il en soit.

COMPÉTENCE : Communication (Expression) ou Intelligence (Art)

TALENT : Création artistique ou Spectacle

ATHLÈTE

PHYSIQUE, INFÉRIEURE

Vous vous confrontez à des défis physiques, que ce soit face à des rivaux, à d'autres équipes ou à vos propres limites et records personnels. Pour rester au top niveau, vous avez besoin de beaucoup de pratique et d'entraînement.

COMPÉTENCE : Constitution (Course ou Natation), Dextérité (Acrobaties ou Apesanteur), ou Force (Escalade ou Saut)

TALENT : Agile ou Réflexes éclairs

BAGARREUR

PHYSIQUE, EXCLU

Il y a toujours des opportunités pour les gens prêts à casser quelques dents. Ce genre de combat n'est ni loyal ni élégant, mais vous préférez avoir une réputation de vainqueur et de survivant plutôt qu'une autre.

COMPÉTENCE : Combat (Bagarre) ou Combat (Lutte)

TALENT : Combat à mains nues ou Combat de lutteur

CADRE

SOCIALE, SUPÉRIEURE

Vous êtes du genre à prendre les choses en main, à avoir une vision globale et à organiser les gens pour faire avancer les choses. Tout ce qu'il vous faut c'est un objectif et la possibilité de mener des individus vers son accomplissement. À vous de décider si vous le faites pour le profit, le frisson de l'inconnu ou une tout autre raison.

COMPÉTENCE : Communication (Meneur d'hommes) ou Intelligence (Affaires)

TALENT : Commandement ou Intrigue

COMMANDANT

PHYSIQUE, SUPÉRIEURE

Que vous fassiez partie d'une élite professionnelle ou que vous ayez répondu à l'appel du devoir, vous avez été formé à mener des soldats sur le terrain. Votre responsabilité implique d'accomplir les objectifs tout en permettant à un maximum de vos hommes de revenir vivants. Lequel de ces devoirs un bon commandant doit-il prioriser?

COMPÉTENCE : Communication (Meneur d'hommes) ou Intelligence (Tactiques)

TALENT : Commandement ou Intelligence tactique

CRIMINEL

QUALIFIÉE, EXCLU

Vous avez une certaine propension à contourner ou enfreindre la loi pour survivre. Vous pouvez estimer que les circonstances ne vous laissent pas le choix, ou peut-être avez-vous choisi ces mêmes circonstances, considérant le crime comme une source de fierté professionnelle ou un moyen d'atteindre des buts personnels ou politiques. Quoi qu'il en soit, vous savez comment ignorer les règles.

COMPÉTENCE : Communication (Tromperie) ou Dextérité (Contrefaçon, Discrétion ou Escamotage)

TALENT : Effraction ou Reconnaissance

« Je suis ingénieure, pas une foutue coiffeuse », dit Naomi

— *La Guerre de Caliban*

DILETTANTE

QUALIFIÉE, SUPÉRIEURE

Avec tant de choses possibles à faire et à apprendre, comment faire un choix? Vous vous contentez de picorer dans le buffet de possibilités qui s'offre à vous, en apprenant autant que vous le pouvez sur un sujet d'intérêt avant de passer au suivant.

COMPÉTENCE : Intelligence (Recherches) ou Perception (1 au choix)

TALENT : Improvisateur ou Je-sais-tout

ÉRUDIT

QUALIFIÉE, MOYENNE

Vos domaines sont le savoir et la compréhension, relatifs à un secteur précis. Là où la profession d'Expert met l'accent sur les connaissances appliquées, votre credo est celui de la théorie pure. Vous travaillez dans une université, ou avez une obsession profane. Vous cherchez à élargir votre propre compréhension de votre domaine, et ainsi peut-être celle du monde entier.

COMPÉTENCE : Intelligence (1 au choix)

TALENT : Expertise ou Connaissances

EXPERT

QUALIFIÉE, SUPÉRIEURE

Il y a peut-être eu une époque où vous saviez tout, mais elle est révolue depuis longtemps. Vous restez néanmoins un expert dans votre domaine. Les experts sont généralement très bien payés et œuvrent dans des domaines pointus comme la finance, le droit, la médecine et les sciences.

COMPÉTENCE : Intelligence (1 au choix)

TALENT : Expertise ou Je-Sais-Tout

EXPLORATEUR

PHYSIQUE, SUPÉRIEURE

Il y a encore de nombreux endroits dans le Système où presque personne n'a mis les pieds, et vous voulez les explorer. Vous pouvez œuvrer pour l'exploit et pour accroître les connaissances humaines, ou simplement pour satisfaire votre propre soif de découvertes.

COMPÉTENCE : Intelligence (Navigation) ou Perception (1 au choix)

TALENT : Pilote ou Reconnaissance

INVESTIGATEUR

QUALIFIÉE, INFÉRIEURE

Les gens mentent et dissimulent des secrets. Ils le font depuis l'aube des temps. De la même manière, les gens comme vous, qui font éclater la vérité, ont toujours traqué les imposteurs. Vous traînez les criminels devant la justice, rendez les informations publiques ou dénîchez ce qu'un client veut ou a besoin de savoir.



COMPÉTENCE : Communication (Investigation) ou Perception (1 au choix)
TALENT : Intrigue ou Observation

MARCHAND

SOCIALE, MOYENNE

L'argent fait tourner le monde et vous participez à perpétuer cette tradition ancestrale. Vous savez comment acheter à bas prix, vendre avec bénéfice et conclure des marchés qui vous assurent de laisser vos concurrents derrière vous. Vous pouvez être négociant, faire de la vente en gros ou au détail, ou faire commerce de raretés dont l'identification et la vente requièrent respectivement connaissances et éloquence.

COMPÉTENCE : Communication (Marchandage) ou Intelligence (Affaires)
TALENT : Aisé ou Contacts

MONDAIN

SOCIALE, SUPÉRIEURE

La vie est une succession sans fin d'événements sociaux, allant des fêtes et réceptions aux galas de charité, mariages et même enterrements, et vous y évoluez avec style. Que vous considériez vos obligations sociales comme un fardeau ou une source d'amusement, ce sont les vôtres et vous les gérez à merveille. Vous pouvez mener une vie de divertissement permanent, mais vos engagements peuvent aussi avoir une dimension politique ou caritative.

COMPÉTENCE : Communication (Étiquette ou Séduction) ou Constitution (Tolérance)
TALENT : Contacts ou Séduisant

NÉGOCIATEUR

SOCIALE, INFÉRIEURE

Plus les choses vont mal, plus les gens ont besoin les uns des autres pour s'en sortir, et plus ils semblent enclins au désaccord. Vous savez comment les rassembler, apaiser les querelles, trouver des compromis et d'une manière générale concilier deux points de vue opposés pour les faire se rejoindre.

COMPÉTENCE : Communication (Marchandage ou Persuasion) ou Perception (Empathie)
TALENT : Éloquence ou Intrigue

PILOTE

PHYSIQUE, MOYENNE

C'est quand vous êtes aux commandes que vous vous illustrez. Vous avez le cran et les compétences qu'il faut pour faire faire le nécessaire à votre vaisseau. Il est une extension de votre corps, et son vrombissement est aussi essentiel pour vous que les battements de votre cœur.

COMPÉTENCE : Dextérité (Pilotage)
TALENT : Pilote

Il n'avait jamais été à l'école militaire de pilotage, mais il savait que ses années d'entraînement avaient compartimenté le cerveau d'Alex en deux moitiés : les problèmes liés au pilotage et, accessoirement, tout le reste.

— L'Éveil du Léviathan

POLITICIEN

SOCIALE, MOYENNE

Que ce soit au sein d'un quartier ou d'une nation, le peuple doit s'organiser pour que la société fonctionne. Vous connaissez les astuces pour faire coopérer les gens dans ce sens, parfois à leur corps défendant. Vos discours leur font miroiter des rêves politiques collectifs, mais en privé, votre art est celui du possible. Vous pouvez être intègre ou corrompu, mais n'est-ce pas juste une question de point de vue ?

COMPÉTENCE : Communication (Persuasion ou Tromperie) ou Intelligence (Culture générale ou Loi)
TALENT : Contacts ou Éloquence

PROFESSIONNEL

QUALIFIÉE, MOYENNE

Que vous ayez trimé dans une plate-forme de bureaux ou dans vos propres locaux, le monde des « cols blancs » est le vôtre. Il s'agit peut-être de votre plan de carrière ou d'un tremplin vers autre chose, mais vous connaissez votre boulot et les défis et compétences qui l'accompagnent.

COMPÉTENCE : Communication (Expression ou Marchandage) ou Intelligence (Affaires, Technologie ou Recherches)
TALENT : Aisé ou Expertise

RÉCUPÉRATEUR

QUALIFIÉE, EXCLU

La plupart des gens seraient surpris par tout ce qui se retrouve au rebut et oublié, mais pas vous. Vous ne connaissez que trop ce genre de denrées : comment les trouver, les récupérer et en tirer le meilleur parti.

COMPÉTENCE : Intelligence (Technologie) ou Perception (Recherches)
TALENT : Improvisation ou Faiseur

RELIGIEUX

SOCIALE, INFÉRIEURE

Les gens ont besoin de foi. Ils ont autant besoin que quelqu'un veille sur leur cœur et leur âme que sur leur corps et leur esprit, peut-être même plus. Vous avez reçu la vocation de le faire tout en pratiquant votre propre foi, quelle qu'elle soit.

COMPÉTENCE : Intelligence (Théologie) ou Volonté (Foi)
TALENT : Éloquence ou Motivateur

SOLDAT**PHYSIQUE, INFÉRIEURE**

Votre peuple et votre nation ont besoin que quelqu'un les protège, se dresse face aux menaces, et parte parfois en guerre contre leurs ennemis. Vous êtes formé à suivre les ordres, à combattre et à faire ce qui est nécessaire. Plutôt qu'un combattant du devoir envers son pays et son foyer, vous pouvez être un mercenaire travaillant pour quiconque a les moyens de s'offrir vos services.

COMPÉTENCE : Combat (Bagarre) ou Précision (Pistolets ou Fusils)

TALENT : Intelligence tactique ou 1 style de combat au choix

SURVIVALISTE**PHYSIQUE, EXCLU**

La survie est le défi le plus élémentaire qui soit et vous avez appris à le relever, par la force des choses ou par goût personnel. Vous savez comment vous passer de la plupart des produits et réseaux dont dépendent la majorité des gens dans leur vie quotidienne.

COMPÉTENCE : Perception (Survie) ou Précision (Arcs ou Pistolets)

TALENT : Interlope ou Intelligence tactique.

TECHNICIEN**QUALIFIÉE, INFÉRIEURE**

Vous réparez les choses. Que vous soyez mécanicien, technicien de maintenance ou que vous travailliez dans les technologies de l'information, les gens comptent sur vous pour tout maintenir en état de marche. Vous pouvez travailler dans de vastes enclos de serveurs, dans des tunnels dénués de lumière, dans une gigantesque usine ou dans un bureau impersonnel. Ce sont tous les lieux dans lesquels vous entretenez une partie de l'immense infrastructure du Système.

COMPÉTENCE : Intelligence (Ingénierie ou Technologie)

TALENT : Expertise, Hacking ou Faiseur

ÉTAPE 15 : MOTIVATION**MOTIVATION**

1D6 : 1-3 = LANCEZ DANS LA COLONNE 1,
4-6 = LANCEZ DANS LA COLONNE 2

1D6	COLONNE 1	COLONNE 2
1	Battant	Réseuteur
2	Bâtisseur	Pénitent
3	Bon samaritain	Protecteur
4	Bon vivant	Rebelle
5	Juge	Survivant
6	Meneur	Visionnaire

La motivation de votre personnage décrit ce qui le pousse à agir, à dire « oui » à une opportunité qui se présente. Tout comme l'Epstein d'un vaisseau, la motivation est ce qui fait avancer votre personnage. En tant que joueur elle vous aiguille sur la manière de l'interpréter et offre au MJ des « accroches » pour l'inciter à l'action. Faites un jet sur la table des **Motivations** ou choisissez-en une. La Motivation de votre personnage lui offre les avantages suivants :

Une amélioration au choix parmi : Fortune (bonus de +5), Affiliation (niveau 1), Revenus (bonus de +2), Relations (niveau 1) ou Réputation (un titre honorifique).

Une qualité et une faille. Celles-ci vous aident à interpréter les choix de votre personnage. Un **talent spécifique au choix parmi deux**. Ils figurent dans la description de la Motivation.

Pour plus d'informations sur les Affiliations, Relations et Réputations, consultez le **CHAPITRE 14**.

DESCRIPTION DES MOTIVATIONS

Vous trouverez ci-dessous douze motivations. Les joueurs qui le désirent peuvent créer la leur avec l'aval du MJ, en se servant des indications données plus haut et en se basant sur celles qui suivent. L'idée fondamentale est qu'elle doit encourager les personnages à agir. Évitez les « motivations » qui les poussent à ne rien faire ou à rester sur le banc de touche.

EXEMPLE

Plusieurs motivations vous semblent attrayantes. Indécis quant à laquelle choisir, vous laissez parler les dés : vous obtenez un 5 (2e colonne) et un 4 qui vous donne Rebelle, suggérant que votre personnage est une non-conformiste qui a eu des ennuis dans le passé. Cela correspond. Parmi les choix que vous donne cette motivation, vous choisissez le talent Improvisation et l'amélioration de Réputation.

BÂTISSEUR

Vous voulez créer quelque chose qui dure. Il peut s'agir d'une institution, d'une organisation, d'un mouvement, d'une

communauté ou autre. Contrairement au Battant pour qui l'accomplissement est une fin en soi, vous ne jurez que par le produit final et faites tout ce qu'il faut pour le concrétiser, quel que soit le temps que ça prendra.

QUALITÉ : Organisation, être capable de structurer les choses pour qu'elles fonctionnent.

FAILLE : Obstination, devenir si empêtré dans la structure que vous perdez en flexibilité.

TALENT : Faiseur ou Éloquence

« Il n'y a qu'une seule bonne chose à faire », dit Holden.
« Tu te goures, mon pote », répondit Miller. « Il y en a toute une flopée de potentiellement pas trop mauvaises. »

— L'Éveil du Léviathan

BATTANT

Vous voulez accomplir des choses, idéalement des exploits durables qui vous vaudront une certaine reconnaissance. Certains battants recherchent le succès, la gloire et les louanges tandis que d'autres cherchent à laisser une trace, un moyen de graver leur nom dans l'Histoire. Mais tous ne savent que trop bien que la vie est brève et que les heures d'une journée sont les mêmes pour tous ; c'est ce à quoi on les consacre qui compte.

QUALITÉ : Ambition, savoir ce que vous voulez et tout faire pour l'obtenir.

FAILLE : Obsession, vous concentrer aveuglément sur vos objectifs et devenir incapable de voir quoi (ou qui) que ce soit d'autre.

TALENT : Expertise ou **Motivateur**

BON SAMARITAIN

Vous êtes ici-bas pour aider autant de gens que vous le pouvez, par tous les moyens en votre possession. Vous ne pourrez sans doute pas aider tout le monde, mais en tout cas vous essaieriez ; vous avez du mal à vous détourner d'une personne dans le besoin.

QUALITÉ : Compassion, être naturellement sensible aux besoins des autres et y répondre.

FAILLE : Abnégation, avoir tendance à placer les besoins et même la sécurité physique des autres avant la sienne.

TALENT : Motivateur ou **Infirmier**

BON VIVANT

La vie est un buffet et la majorité de ces pauvres pigeons crévent de faim ! Mais pas vous. Vous comptez bien tirer le maximum du temps qui vous est imparti dans ce monde, et vous encouragez en général vos amis à faire de même, bien que vous soyez prêt à faire cavalier seul s'ils refusent de vous suivre.

QUALITÉ : Soif de vivre, une propension générale à rechercher le plaisir en toutes choses et à vivre de nouvelles expériences.

FAILLE : Irresponsabilité, une tendance à abuser des bonnes choses au mépris de toute considération pratique.

TALENT : Séduisant ou **Beuverie**

DIRIGEANT

Quelqu'un doit se dresser, prendre la situation en main et faire avancer les choses. Vous pouvez vous complaire dans ce rôle de meneur ou l'endosser à contrecœur, mais vous avez un don pour cela et il vous est difficile de résister à une opportunité de prendre les rênes.

QUALITÉ : Responsabilité, la capacité à diriger, à prendre des décisions et à vivre avec les conséquences.



FAILLE : Isolement, une distance imposée par votre rôle de meneur qui peut affecter vos relations et à quel point vous pouvez vous rapprocher de ceux que vous dirigez.

TALENT : Commandement ou Motivateur

JUGE

La vie se résume à prendre des décisions et à exercer un jugement avisé. Vous croyez en la nécessité d'en apprendre le plus possible sur les choses, afin d'être capable d'apporter des jugements éclairés et réfléchis à leur sujet.

QUALITÉ : Discernement, prêter une grande attention aux détails et aux informations.

FAILLE : Détachement, une tendance à vous distancier du monde qui vous entoure pour préserver votre objectivité.

TALENT : Connaissances ou Observation

PÉNITENT

Vous avez foiré. Ce n'était peut-être pas voulu, ou peut-être que si mais vous auriez dû y réfléchir à deux fois. Quoi qu'il en soit aujourd'hui vous essayez de faire amende honorable. Vous pouvez vouloir que les gens ignorent vos erreurs passées ou pas, mais c'est l'avenir qui compte.

QUALITÉ : Humilité. Vous êtes tombé de haut et en avez tiré les leçons, vous n'êtes donc pas prompt au jugement et à accepter les louanges.

FAILLE : Culpabilité, les erreurs du passé reviennent parfois vous hanter et les nouvelles vous pèsent lourdement.

TALENT : Interlope ou Je-Sais-Tout

PROTECTEUR

Le monde ne manque pas de menaces, et vous servez de rempart contre elles. Ce que vous considérez exactement comme une menace, et qui vous protègent contre elles (ou quoi) peut varier, mais ce qui compte c'est que vous ne resterez pas inactif alors que vous pourriez agir.

QUALITÉ : Dévotion envers ceux que vous protégez et vos idéaux, peu importe les défis qui se dressent sur votre route.

FAILLE : Intrépidité quand il s'agit de vous interposer (ou d'autres) entre ce que vous protégez et un danger.

TALENT : Mystificateur ou Protecteur

REBELLE

L'autorité doit être remise en question. Vous pouvez penser que toute forme d'autorité est intrinsèquement oppressive et doit être abattue, ou qu'une institution saine a besoin d'un bon coup de balai régulier, ou d'un feu purgateur. Quoi qu'il en soit, vous avez renoncé il y a longtemps à faire les choses « dans les règles ».

QUALITÉ : Innovation, la capacité à voir les choses sous un angle différent que personne n'avait envisagé jusqu'ici.

FAILLE : Contestation, une aversion pour le conformisme, le conventionnel et pour faire ce qu'on vous dit.

TALENT : Expertise ou Improvisateur

RÉSEAUATEUR

Vous êtes là pour vous faire des amis, parce que tout se résume à qui on connaît. Vous pouvez être authentiquement sociable et posséder un don pour faire une bonne première impression ou un manipulateur de premier ordre qui sait comment obtenir ce qu'il veut des gens.

QUALITÉ : Grégarité. Vous savez y faire avec les gens et êtes à l'aise dans toutes les circonstances sociales, et vous avez tendance à les rechercher.

FAILLE : Tortuosité. Vous vous impliquez souvent dans des conflits sociaux et croyez que la solution revient toujours à trouver la bonne personne, ce qui vous pousse à imaginer des plans excessivement complexes.

TALENT : Contacts ou Intrigue

SURVIVANT

La vie est dure, mais vous vous en sortirez, quoi qu'il en coûte. Vous avez déjà dû lutter pour votre survie par le passé, ou vous vous préparez à la tempête dont vous êtes convaincu qu'elle approche, que les autres le croient ou non.

QUALITÉ : Préparation. Vous survivez en vous préparant à toute éventualité et en sachant quoi faire en toute circonstance.

FAILLE : Cynisme. Vous imaginez et vous préparez toujours pour le pire, il vous est donc difficile de voir du bon en quoi que ce soit.

TALENT : Interlope ou Intelligence tactique.

VISIONNAIRE

Vous avez une vision que vous voulez partager avec le monde, qu'il le veuille ou non. Celle-ci peut être votre expression artistique unique, une philosophie personnelle ou une gnose religieuse ou spirituelle, mais vous êtes déterminé à la partager, quels qu'en soient les risques.

QUALITÉ : Foi en votre vision et à sa capacité à toucher les bonnes personnes si l'occasion se présente.

FAILLE : Fanatisme. Vous prenez votre vision pour une vérité absolue, vous poussant à vouloir l'imposer là où elle est indésirable ou à tenter d'éliminer d'autres conceptions que vous tenez pour fausses ou rivales. Alternativement votre faille peut être **Doute**, votre foi étant mise à l'épreuve en vous faisant hésiter sur la voie à suivre pour atteindre votre vision, voire si vous devez continuer à le faire.

TALENT : Création artistique, Éloquence ou Spectacle

ÉTAPE 3 REVENUS ET ÉQUIPEMENT

Afin que votre personnage soit paré pour l'aventure, calculez ses Revenus en partant de sa profession puis en appliquant les modificateurs liés à son historique, ses talents et sa motivation, puis servez-vous-en pour déterminer à quel équipement il a accès.

REVENUS

Les personnages de *The Expanse* possèdent un score de Revenus mêlant contacts et ressources matérielles ou financières (liquide, crédit, salaire) qui fonctionne comme les autres attributs. Le score de Revenus sert de base aux tests de Revenus utilisés pour acquérir biens et services.

REVENUS DE DÉPART

Les Revenus de départ d'un personnage sont basés sur sa catégorie sociale et modifiés par ses talents ou sa motivation. Au fil de la partie, les Revenus d'un personnage pourront baisser suite à de grosses dépenses ou augmenter grâce à un apport de ressources ou de richesses. Le score de Revenus ne peut jamais descendre en dessous de -2, mais il n'y a aucune limite supérieure.

Étant donné qu'il s'agit d'un concept abstrait, il est parfois difficile de déterminer à quel point un personnage est fortuné. Pour vous donner une idée générale, consultez la table **Score de Revenus** ci-dessous.

LE TEST DE REVENUS

Les tests de Revenus sont utilisés pour définir ce que vous pouvez vous permettre et à quels biens et services vous avez raisonnablement accès. Le score de Revenus d'un personnage représente son pouvoir d'achat. Chaque article possède un niveau de difficulté d'achat, aussi appelé **prix**. Pour en faire l'acquisition, faites un test de Revenus contre son prix.

Un test de Revenus fonctionne comme un test d'attribut normal : lancez 3d6 plus votre score de Revenus. Si le résultat de votre test est supérieur ou égal au prix de l'article, vous avez réussi à l'acquérir. En cas d'échec, vous n'êtes pas parvenu à vous le procurer.

$$\text{TEST DE REVENUS} = 3D6 + \text{SCORE DE REVENUS VS. PRIX (NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE L'ACQUISITION)}$$

SUCCÈS AUTOMATIQUE

Si votre score de Revenus actuel +4 est supérieur ou égal au prix de l'article vous n'avez pas besoin de faire un test de Revenus, vous réussissez automatiquement. Une telle dépense est négligeable pour vous. Si par exemple vos Revenus sont de 5, vous pouvez acquérir sans test des articles au prix routinier ou facile (ND 7-9). Le MJ pourra fixer des limites raisonnables à cette règle ; elle n'a pas vocation à vous permettre d'acheter une infinité d'objets à bas coût.

ÉPUISEMENT DES RESSOURCES

Si vous parvenez à acquérir quelque chose dont le prix est supérieur à votre score de Revenus +10, ce dernier diminue (voir **Faire baisser les Revenus** pour plus de détails).

RÉESSAYER ?

Vous pouvez retenter un test de Revenus que vous avez raté, mais pas avant d'avoir passé un nombre d'heures supplémentaires égal au prix de l'article à « faire le tour des boutiques » pour trouver d'autres conditions ou fournisseurs.

REVENUS DE DÉPART

CATÉGORIE SOCIALE	SCORE DE REVENUS
Exclu	0
Inférieure	2
Moyenne	4
Supérieure	6

SCORE DE REVENUS

SCORE DE REVENUS	CONDITION FINANCIÈRE
-2 à +0	Pauvre ou endetté
+1 à +2	En difficulté
+3 à +5	Classe moyenne
+6 à +8	Aisé
+9 à +10	Prospère
+11 à +13	Riche
+14 ou supérieur	Très riche

ACHAT ET TEMPS

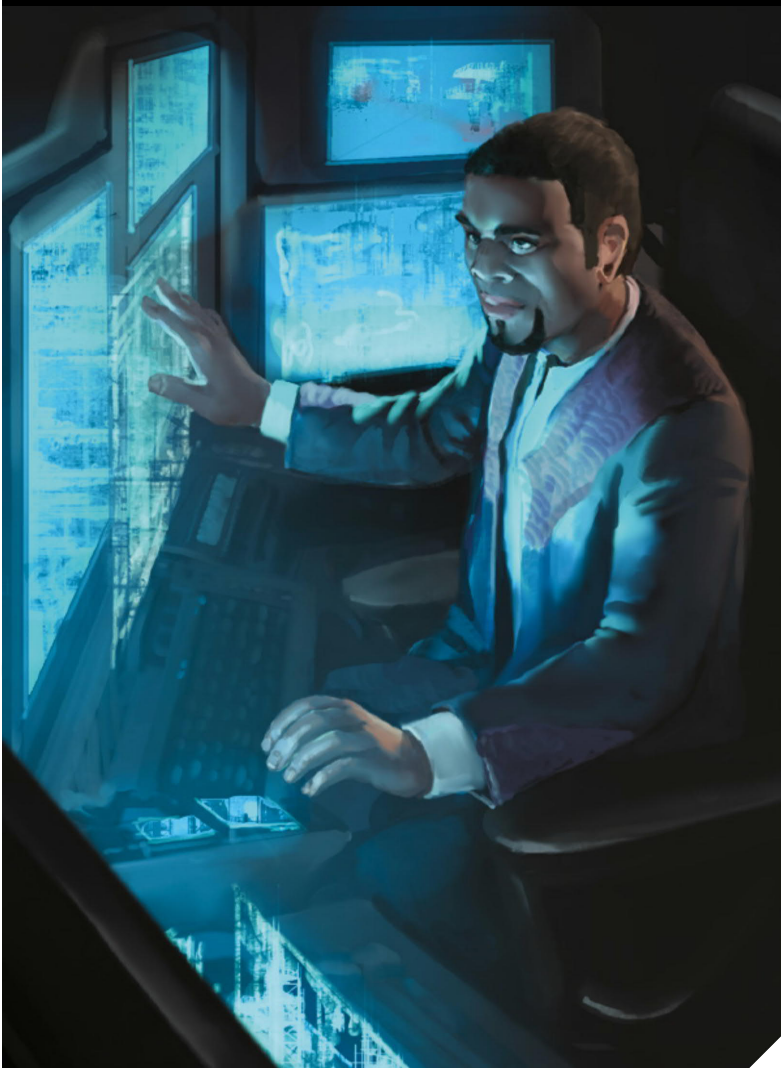
Acheter des articles peut demander un délai supplémentaire, pour refléter le temps qu'il vous faut pour les dénicher et négocier la transaction. C'est au MJ de le déterminer.

SOUTIEN MATÉRIEL

Un personnage peut en aider un autre à acquérir quelque chose, tant que ses Revenus sont supérieurs ou égaux à ceux de l'acheteur principal. Dans ce cas, ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 sur son test de Revenus pour l'article en question. Si le prix de l'objet dépasse le score de Revenus actuel +10 du personnage assistant, celui-ci diminue également ses Revenus pour refléter le soutien financier ainsi accordé.

Posséder son propre vaisseau de course n'était même pas une question de richesse. Cela tenait plus de la spéciation. C'était de la consommation ostentatoire digne de l'ancienne royauté terrienne, une pyramide de pharaon avec un moteur à réaction.

— *La Guerre de Caliban*



VENDRE DES OBJETS

Les personnages pourraient dans certains cas vouloir vendre un objet particulièrement précieux. Pour ce faire, déterminez son prix, comme s'ils voulaient l'acheter. La valeur de cet objet égale ce prix -1. Si cette valeur excède les Revenus du vendeur, la vente apporte une augmentation de Revenus de +1. Si cette valeur est supérieure de 6 ou plus aux Revenus du vendeur, la vente entraîne une augmentation de Revenus de +2.

Cette règle part du principe que la vente se fait légalement ; dans le cas contraire (soit du fait de son moyen d'obtention, soit de par sa nature illégale), réduisez encore sa valeur de 1 (soit prix -2), et le MJ pourra demander un test de Communication (Marchandage) pour éviter d'attirer l'attention des autorités. Un échec signifie que la vente n'a pas lieu, et les personnages pourraient devoir échapper à une arrestation !

D'une manière générale, le MJ devrait gérer l'acquisition et la vente d'objets de valeur durant les aventures des personnages comme une récompense de Revenus (voir plus haut) plutôt que de tenir les comptes de chaque objet individuellement, afin de réduire le temps de gestion et fluidifier le jeu.

FAIRE BAISSER LES REVENUS

À chaque fois que vous faites une acquisition à un prix dépassant votre score de Revenus actuel +10, votre score de Revenus diminue de 1, ce qui représente une baisse significative de vos ressources. Votre score de Revenus ne diminue que si vous parvenez à acquérir un article. Si vous effectuez un test de Revenus et échouez, votre score demeure inchangé.

AUGMENTER SES REVENUS

Le MJ peut accorder une récompense en Revenus à la fin d'une aventure durant laquelle les personnages ont acquis des richesses ou reçu une récompense financière particulière. Il s'agit généralement d'une augmentation de +1, bien que le MJ puisse aller jusqu'à +2 en cas de butin particulièrement juteux. Les personnages peuvent également regagner 1 point de Revenus perdu lorsqu'ils gagnent un niveau. Hormis dans ce cas particulier, le score de Revenus n'augmente que par le biais de récompenses du MJ. Consultez le chapitre **RÉCOMPENSES** pour plus de détails.

MUTUALISER LES REVENUS

Un équipage peut souhaiter mettre les Revenus de ses membres en commun, en particulier dans le cas où les personnages montent une entreprise ensemble, achètent un vaisseau conjointement, etc. Il s'agit d'un arrangement plus permanent que le simple fait d'apporter un soutien matériel (voir ci-dessus). Prenez le plus haut score de Revenus parmi les personnages qui souhaitent mutualiser et réduisez-le de 1 pour déterminer le score de Revenus conjoint de l'équipage. Ce nombre devient le nouveau score de Revenus pour tous les personnages. Si tous les scores de Revenus sont égaux au moment de la mise en commun, le nouveau score reste inchangé.

Si l'équipage décide un jour de se séparer et de rediviser ses Revenus, le nouveau score de Revenus des membres impliqués passe au score conjoint -1, pour refléter les coûts liés au partage. Les ressources des personnages recommencent à augmenter ou diminuer séparément, comme avant la mise en commun.

ÉQUIPEMENT

Dans *The Expanse*, le jeu de rôle, les personnages débutent avec quelques possessions et objets de base, comme suit :

Vêtements ordinaires

Outils et matériel indispensables pour la profession du personnage (le cas échéant)

Toute arme pour laquelle le personnage possède un talent ou une compétence.

Au-delà de cette base, l'équipement accessible et le style de vie général du personnage (comme son domicile, son véhicule et autres biens quotidiens) sont définis par ses Revenus. La disponibilité de certains articles peut être limitée, en particulier l'équipement de classe militaire.

EXEMPLE

Votre technicienne ceinturienne de classe inférieure dispose de Revenus de 2, un niveau de vie tout sauf extravagant ! Il est clair que ce personnage est en difficulté, parvenant tout juste à joindre les deux bouts. Son quotidien est fait de chambres bondées, de nouilles bon marché et de granulés, mais elle possède au moins l'équipement et les outils essentiels.

ÉTAPE 8 : ATTRIBUTS SECONDAIRES ET FORTUNE

Calculez la Défense, Rapidité et Résistance de votre personnage en vous basant sur ses attributs et les modificateurs de profession et de talents, et sa Fortune qui découle des améliorations liées à sa motivation.

DÉFENSE

La Défense reflète la difficulté pour les attaques en combat de toucher un personnage. Plus haute est votre Défense, mieux c'est. La Défense d'un personnage se calcule comme suit :

$$\text{DÉFENSE} = 10 + \text{SCORE DE DEXTÉRITÉ}$$

Certains talents offrent des bonus spécifiques à la Défense, la modifiant temporairement dans des circonstances particulières précisées dans leur description.

RAPIDITÉ

La Rapidité représente la vitesse à laquelle se déplace un personnage, généralement mesurée en mètres par action. Se Déplacer durant le temps d'action (voir **CHAPITRE 5**). La Rapidité d'un personnage se calcule comme sa Défense :

$$\text{RAPIDITÉ} = 10 + \text{SCORE DE DEXTÉRITÉ}$$

Certains états limitent votre Rapidité : si vous êtes handicapé, votre Rapidité diminue de moitié (arrondi à l'inférieur). Si vous êtes entravé, votre vitesse devient 0 ; vous ne pouvez pas vous déplacer et vos autres mouvements peuvent se retrouver limités.

RÉSISTANCE

Les personnages de *The Expanse* possèdent un score de Résistance égal à leur score de Constitution, qui réduit les dégâts des attaques.

$$\text{RÉSISTANCE} = \text{SCORE DE CONSTITUTION}$$

Si votre personnage porte une armure, celle-ci ajoute un bonus à votre Résistance pour la réduction des dégâts. Consultez les **CHAPITRES 4 ET 5** pour plus de détails.

FORTUNE

Les personnages démarrent avec un score de Fortune de 15, modifié par leur motivation qui peut faire monter ce score de départ à 20. La Fortune augmente avec le niveau et l'influence des personnages.

EXEMPLE

La Fortune de départ de votre personnage est de 15, puisque vous avez choisi d'appliquer l'amélioration liée à votre motivation à la Réputation. Votre Dextérité est de 2, ce qui vous donne une Défense et une Rapidité de 12 (10 + 2), et votre Constitution de 0 vous confère une Résistance de 0. On dirait bien que votre techos ceinturienne devra se tenir loin de la première ligne !

ÉTAPE 9 : BUTS ET LIENS

La motivation d'un personnage est ce qui le pousse en avant. Ses buts sont ce vers quoi il se dirige. Ils partagent également des liens avec d'autres gens. Réfléchissez aux buts de votre personnage et aux liens qui l'unissent aux autres membres du groupe.

BUTS

Les personnages de *The Expanse* peuvent avoir autant de buts que vous le souhaitez, mais pour commencer, cherchez-en trois. Les buts sont souvent liés à la motivation d'un personnage : à tout le moins, cette dernière correspond à la manière dont il cherche à l'atteindre. Dans l'idéal, les buts doivent vous aider à cerner ce qui compte pour votre personnage, et doivent offrir au MJ des sources d'inspiration pour l'impliquer dans vos aventures.

Quand vous définissez vos buts, essayer de mélanger court et long terme. Les buts à court terme (chercher une personne, un objet ou une information précise) sont assez immédiats et donnent au MJ des moyens d'impliquer votre personnage rapidement. Les buts à long terme (abattre une némésis puissante, faire une découverte scientifique, rencontrer un succès majeur dans un domaine particulier) peuvent prendre des années et durer pendant toute une campagne, en fonction de la manière dont ils sont mis en place.

Si vous ne parvenez pas à imaginer des buts pour votre personnage tout de suite, ce n'est pas grave. Vous pourrez le faire lors des premières séances de jeu. Au fil de vos parties, les idées de buts s'imposeront d'elles-mêmes. Essayez si possible de créer au moins un but à court terme pour votre personnage, jusqu'à ce que vous en trouviez d'autres. Le MJ pourra également vous imposer ou proposer des buts dans le cadre du lancement de la partie, comme trouver une personne bien précise ou survivre à la destruction de votre vaisseau.

Un idéaliste. Il n'existait pas de genre d'homme plus dangereux.

— *La Guerre de Caliban*

EXEMPLE

Réfléchissez à qui est votre technicienne. Disons qu'elle est issue d'une catégorie sociale inférieure, mais que son intelligence et son savoir-faire technique l'ont aidée à s'en sortir. Malheureusement, pour se procurer ce dont elle avait besoin pour son éducation, elle a dû faire appel à des individus plus que louches, les remboursant avec quelques faveurs occasionnelles. Elle cherche désormais à se débarrasser du joug de ces criminels et à se racheter une respectabilité, mais les occasions se font rares. À plus long terme, elle cherche à renverser un système qui force une gosse de la Ceinture à se tourner vers le marché noir pour atteindre son potentiel, bien qu'elle ne soit pas sûre d'adhérer à la politique de l'APE et notamment à celle de ses factions les plus radicales.

LIENS

Certains jeux de rôle partent du principe que les personnages ne se connaissent pas et sont rassemblés par les circonstances, mais la cohésion du groupe sera plus forte s'ils partagent des liens préexistants. Cela ne signifie pas forcément qu'ils se connaissent tous ni qu'ils s'apprécient mutuellement avant le début de la partie, seulement que quelque chose les lie. Deux personnages peuvent par exemple avoir combattu ensemble sur le même champ de bataille, ou travaillé pour le même employeur, même s'ils ne se sont jamais rencontrés. Ils peuvent être des parents éloignés, partager un ennemi commun ou avoir été tous deux témoins d'un phénomène étrange. Bien sûr, il est tout aussi possible que deux personnages ou plus soient des amis de longue date ayant un passé commun très développé.

Essayez d'imaginer au moins un lien avec chacun des autres personnages joueurs. Les relations au sein du groupe évolueront au fil de la partie, mais ceux-ci fourniront de bons points de départ.

EXEMPLE

En tant que hackeuse ceinturienne de classe inférieure, les occasions n'ont pas manqué à votre personnage pour se faire des amis comme des ennemis. Elle peut connaître des compatriotes Ceinturiens ou avoir croisé des personnages issus de la classe inférieure, possédant l'historique Criminel ou ayant travaillé dans la sécurité (ou dans un domaine qui les aura attirés dans son secteur de la station). En tant que hackeuse, elle peut avoir des relations en ligne, peut-être avec des individus qui la prennent pour une tout autre personne, telle que des correspondants aux intérêts communs ignorant que leur amie est une Ceinturienne dépourvue de toute éducation.

ÉTAPE 1 : NOM ET DESCRIPTION

Pour terminer, quel est le nom de votre personnage, et de quoi a-t-il l'air? Bien qu'il s'agisse de l'ultime étape de la création, ne la sous-estimez pas. Vous allez sans doute beaucoup entendre le nom de votre personnage, un choix évocateur vous aidera vraiment à lui donner vie. Brossez également un portrait de son apparence et de sa personnalité qui révèle aux autres joueurs des indices sur le type de personne dont il s'agit. Ajouter un ou deux traits mémorables peut être une bonne idée.

Gardez en tête que le futur de *The Expanse* est cosmopolite : les Humains sont partis de toute la Terre pour coloniser Mars, la Ceinture et les Planètes extérieures, et certains de leurs descendants vivent dans l'Obscur depuis des générations. Votre personnage peut être issu de n'importe quelles origines ethniques, plusieurs d'entre elles ayant pu se mélanger au fil des siècles. Vous pouvez incarner un personnage de tout genre, non-binaire, neutre ou transgenre, et d'orientation sexuelle ou amoureuse libre. Profitez de cette opportunité de vous glisser dans la peau de quelqu'un d'autre pendant votre campagne en jouant un personnage éloigné de votre propre expérience.

EXEMPLE

Creusez un peu votre personnage : vous avez décidé à un moment donné qu'il s'agirait d'une femme, et vous l'imaginez comme étant d'origine asiatique. En tant que Ceinturienne, vous décidez que son héritage est pluriel : un mélange d'ascendances coréenne, indienne et plus récemment brésilienne. En faisant quelques recherches en ligne pour des noms appropriés, vous optez pour Isabella Anika Moon, qui est maintenant prête pour sa première aventure !



B.D.

PROGRESSION

Plus les personnages de *The Expanse* vivent des aventures et surmontent des défis et plus leur niveau progresse, reflétant la somme totale de leurs expériences. La progression par niveau offre aux personnages des occasions d'améliorer leurs talents et attributs, entre autres.

Le MJ décide quand les personnages ont accompli suffisamment de choses pour gagner un niveau. Cela arrive généralement après un succès majeur dans la campagne, comme à la fin d'une aventure ou d'un arc scénaristique, mais peut aussi se produire au milieu d'une séance, en particulier si celle-ci implique une grande période de repos dans le jeu.

AUGMENTATIONS DE NIVEAU

Quand les personnages gagnent un niveau, ils bénéficient de diverses améliorations :

FORTUNE Votre personnage gagne 3 points de Fortune par niveau, jusqu'au niveau 10 inclus. Après ce palier, le personnage ne gagne que 2 points de Fortune par niveau jusqu'au niveau 20, pour un total de 47 points.

DÉFENSE ET RÉSISTANCE Au niveau 4, ajoutez 1 à la Défense ou la Résistance de votre personnage, au choix. Répétez tous les 4 niveaux, pour un total de 5 augmentations. Vous ne pouvez pas augmenter le même trait (Défense ou Résistance) deux fois de suite, vous devez alterner les deux.

AUGMENTATION D'ATTRIBUT À chaque niveau, vous obtenez une progression à dépenser sur un attribut de votre choix. Vous ne pouvez pas affecter votre progression au même attribut deux fois de suite. Le nombre de progressions nécessaires pour améliorer un attribut de 1 dépend du nouveau score que vous cherchez à atteindre : pour les scores allant jusqu'à 5, le coût est de 1 progression. Pour les attributs allant de 6 à 8, il est de 2. Pour les attributs de 9 à 12, il est de 3. Tant que vous n'avez pas consacré assez de progressions à un attribut pour l'améliorer, vous n'en tirez aucun bénéfice. Gardez une trace des progressions dépensées qui n'ont pas donné lieu à une augmentation d'attribut. Faire monter le score d'un attribut améliore aussi tout ce qui est basé dessus, comme les attributs secondaires. Donc quand vous augmentez la Dextérité de votre personnage par exemple, sa Défense et sa Rapidité augmentent aussi. Cet effet se cumule avec les améliorations de Défense et de Résistance, qui sont gagnées séparément dans le cadre de la progression (voir ci-dessus).

COMPÉTENCE À chaque niveau, vous pouvez choisir une nouvelle compétence pour votre personnage. Vous ne pouvez pas choisir une compétence liée au même attribut deux fois de suite. À partir du niveau 11, vous pouvez choisir une compétence que vous possédez déjà et faire passer son bonus de +2 à +3.

AMÉLIORATION DE TALENT À chaque niveau, vous pouvez choisir un nouveau talent de Novice pour votre personnage, ou augmenter le grade de maîtrise d'un talent qu'il possède déjà. Au niveau 4, au lieu d'un talent, vous pouvez choisir une spécialisation, pour peu que vous remplissiez tous les prérequis. Vous pourrez en choisir une autre au niveau 12. Voir **Spécialisations** au **CHAPITRE 3** pour plus d'informations.

REVENUS Quand votre personnage gagne un niveau, il peut restaurer 1 point de Revenus qu'il avait dépensé, comme décrit plus haut dans la section Revenus. Vous pourrez en apprendre plus à propos des Revenus et du niveau de vie qu'ils procurent au **CHAPITRE 4 : TECHNOLOGIE ET ÉQUIPEMENT**.

BUTS Enfin, quand votre personnage gagne un niveau, faites le point sur ses buts. En a-t-il accompli un ? Ont-ils changé depuis le niveau précédent ? En fonction des événements qui se sont produits, en possède-t-il de nouveaux ? Un niveau supplémentaire est une bonne occasion de faire un bilan.

EXEMPLE *Après une première aventure avec son nouvel équipage, Isabella a gagné un niveau ! En parcourant la liste, vous commencez par augmenter sa Fortune de 3 points, la faisant passer de 15 à 18. Elle obtient une progression d'attribut, que vous affectez à la Constitution pour augmenter ses chances sur le long terme, ce qui augmente aussi sa Résistance d'1 point. Vous pouvez choisir une nouvelle compétence et soit améliorer le grade d'un talent existant, soit en choisir un nouveau au grade Novice. Vous décidez de lui octroyer Intelligence (Recherches) et de faire passer son talent Hacking à Expert. Les récents événements ont renforcé la réputation de hackeuse d'Isabella et lui ont déjà offert quelques occasions de se détacher de l'influence de son passé, pour peu qu'elle décide de les saisir.*



3. TRAITS DES PERSONNAGES

Les traits (compétences, talents et spécialisations) sont les briques qui vous permettent de construire votre personnage de *The Expanse*. Tous vous offrent des manières de le caractériser et de le rendre unique.

Votre personnage débute avec des compétences et des talents issus du processus de création et en acquiert d'autres en gagnant des niveaux en cours de partie (voir **Progression** dans le **CHAPITRE 2**). Ils lui offrent des avantages en termes de système de jeu, mais également un passé et des accroches d'histoire. Imaginons que votre personnage possède le talent Hacking. Où avez-vous bien pu acquérir des capacités si avancées ? Peut-être avez-vous décroché un diplôme en sciences informatiques dans une prestigieuse université du Système, ou alors vous avez appris à coder par vous-même (et avez potentiellement fait quelque chose qui reviendra vous hanter plus tard). Vous pouvez imaginer tout ce que vous voulez, et chaque réponse vous en dira plus sur votre personnage.

Les spécialisations vous permettent de pousser la personnalisation encore plus loin. Elles représentent une pratique et un entraînement poussés, et sont donc hors de portée des personnages de niveau 1. Vous pourrez les acquérir aux niveaux supérieurs, et chacune ajoute des rangs de talent spéciaux accessibles uniquement par ce biais.

COMPÉTENCES D'ATTRIBUT

Comme expliqué dans le **CHAPITRE 2 : CRÉATION DE PERSONNAGES**, une compétence est un domaine d'expertise au sein d'un attribut plus général. Un personnage avec Communication 3 et la compétence Tromperie est un bon communicant en général, mais excelle quand il s'agit de tromper les autres. Certaines compétences représentent des connaissances particulières et le MJ pourra décider d'offrir à des personnages qui les possèdent des informations supplémentaires. Enfin, certains tests ne peuvent être effectués que par des personnages possédant la compétence appropriée, comme précisé au **CHAPITRE 1 : RÈGLES DE BASE**.

Posséder une compétence vous confère un bonus de +2 quand vous effectuez un test de l'attribut correspondant. Le MJ vous signalera en général quelle compétence s'applique à un test, mais si vous avez un doute n'hésitez pas à lui poser la question. Si vous êtes de niveau 6 ou plus, la compétence s'ajoute également au dé de Péripéties lors du calcul du degré de réussite d'un test.

NIVEAU 6+ = VOTRE COMPÉTENCE S'AJOUTE AU DÉ DE PÉRIPÉTIES POUR LE DEGRÉ DE RÉUSSITE

Voici les compétences accessibles aux personnages de *The Expanse* :

COMPÉTENCES DE COMBAT

ARMES LÉGÈRES : maîtrise des armes de corps-à-corps légères telles que les matraques, couteaux, bâtons légers et épées, entre autres.

ARMES LOURDES : maîtrise des armes de corps-à-corps grandes ou lourdes, telles que les haches, masses et grandes épées, entre autres.

BAGARRE : maîtrise du combat à mains nues allant de la boxe aux divers styles d'arts martiaux.

LUTTE : maîtrise des techniques de combat sans armes visant à immobiliser ou entraver.

COMPÉTENCES DE COMMUNICATION

DÉGUISEMENT : modifier votre apparence pour ressembler à quelqu'un autre.

ÉTIQUETTE : connaître les bonnes pratiques sociales de diverses cultures.

EXPRESSION : transmettre efficacement idées et pensées par les mots.

INVESTIGATION : interroger les gens et découvrir puis décrypter des preuves.

JEU : maîtriser les jeux d'argent et savoir en tirer profit.

MARCHANDAGE : négocier et conclure des accords avec des tiers.

MENEUR D'HOMMES : guider, diriger et inspirer les autres.

PERSUASION : convaincre les autres d'adhérer à votre point de vue.

SÉDUCTION : attirer l'attention grâce à une attitude séductrice ou provocante.

SPECTACLE : divertir un public par une représentation artistique.

TROMPERIE : duper les gens et leur mentir.

COMPÉTENCES DE CONSTITUTION

COURSE : se déplacer rapidement, en sprint ponctuel ou sur de grandes distances.

ENDURANCE : résister à la fatigue, aux maladies et aux privations.

NATATION : se mouvoir dans l'eau et se maintenir à la surface.

TOLÉRANCE : résister aux effets de substances potentiellement toxiques absorbées pour le plaisir ou contre son gré.

COMPÉTENCES DE DEXTÉRITÉ

ACROBATIES : exécuter des mouvements de gymnastique, conserver son équilibre et amortir les chutes.

APESANTEUR : se déplacer et agir en apesanteur, généralement en microgravité.

ARTISANAT : fabriquer des choses grâce à des compétences manuelles, incluant arts plastiques et beaux-arts. Voici quelques exemples d'Artisanats spécifiques, mais n'hésitez

pas à imaginer les vôtres : menuiserie, sculpture, soufflage du verre, travail du cuir, peinture, origami, etc. Voir l'encadré **Compétences particulières** pour plus de détails.

CONDUITE : maîtrise des véhicules terrestres comme les voitures, les camions ou les chariots de transport, entre autres.

DISCRÉTION : se déplacer sans être détecté.

ESCAMOTAGE : duper les autres, leur dissimuler quelque chose ou leur faire les poches par des mouvements lestes et habiles.

INITIATIVE : réagir rapidement sous la pression.

PILOTAGE : manœuvrer des véhicules se déplaçant dans trois dimensions, comme les avions, les drones et les vaisseaux spatiaux.

COMPÉTENCES DE FORCE

ESCALADE : gravir des murs et autres obstacles verticaux.

INTIMIDATION : impressionner les autres avec des menaces et votre attitude physique.

SAUT : effectuer des sauts, avec ou sans élan.

VIGUEUR : recourir à la force brute, par exemple pour soulever ou transporter des objets lourds.

COMPÉTENCES D'INTELLIGENCE

AFFAIRES : savoir faire tourner une entreprise et connaître les mondes corporatiste et des affaires.

ART : connaissances des courants artistiques, des styles, des artistes et des œuvres dans tous les domaines des beaux-arts. Créer une œuvre requiert la compétence Artisanat.

CRYPTOGRAPHIE : créer et déchiffrer les codes et les cryptages.

CULTURE GÉNÉRALE : connaissances de la politique, des actualités notables et de la culture populaire.

ESTIMATION : connaissance de la valeur des biens, des œuvres d'art et autres objets.

EXPLOSIFS : identifier, utiliser et manipuler les explosifs en toute sécurité, et comprendre leurs effets et les méthodes de mise à feu.

INGÉNIERIE : fabriquer, réparer et entretenir des appareils technologiques, et connaître les principes derrière leur conception et leur développement.

LOI : connaissance des codes, des réglementations et des diverses procédures légales à tous les niveaux judiciaires et du maintien de l'ordre.

MÉDECINE : savoir traiter les blessures et les maladies, et posséder des connaissances médicales et anatomiques.

NAVIGATION : planifier et suivre un itinéraire allant d'un endroit à un autre, lire des cartes et des données cartographiques, et déterminer où vous vous trouvez.

RECHERCHES : mener des recherches systématiques pour trouver des informations, en général grâce à des archives, des enregistrements et des livres.

OPTIONNEL : COMPÉTENCES PARTICULIÈRES

Les compétences de *The Expanse* sont assez génériques mais ne couvrent pas chaque aspect des entreprises humaines, uniquement les grandes lignes de ce que les personnages peuvent savoir-faire. Si vous pensez à un domaine particulier dans lequel vous souhaiteriez que votre personnage s'illustre et qui ne figure pas dans ce chapitre, n'hésitez pas à en parler à votre Meneur de jeu, vous pourrez peut-être créer une nouvelle compétence appropriée.

Par exemple, Horticulture est une compétence de Science pour l'Intelligence, et construire des modèles réduits relève de la Dextérité et de l'Artisanat, mais qu'en est-il des jeux vidéo, ou de la voile ? Cette dernière activité pourrait relever d'un genre de Pilotage, mais semble plutôt être une chose à part entière, bien qu'il soit peu probable que les personnages aient à naviguer sur l'eau dans *The Expanse*. De même, les jeux vidéo ne correspondent pas vraiment à Jeu, vous pouvez donc demander à votre MJ l'autorisation d'en faire une nouvelle compétence de Dextérité. Qui sait ? Elle pourra peut-être vous servir quand vous aurez affaire à des interfaces de type vidéoludiques ou en situation de test.

D'autres jeux utilisant le système AGE, notamment *Modern AGE*, offrent des listes de compétences plus détaillées s'appliquant à des univers et des situations sortant du cadre de *The Expanse*. N'hésitez pas à piocher dedans pour votre propre campagne.

SCIENCES : connaissances dans un domaine d'étude institutionnalisé, et capacité à comprendre tout ce qui lui est lié. Voici quelques exemples de domaines spécifiques : anthropologie, astronomie, botanique, biologie, chimie, économie, génétique, histoire, sciences planétaires ou « terrestres », physique, psychologie, théologie. Vous pouvez en choisir un autre si vous le souhaitez (voir l'encadré **Compétences particulières**).

SÉCURITÉ : connaissance des divers appareils, systèmes, protocoles et personnels de sécurité.

TACTIQUES : connaissances des stratégies et tactiques militaires, ainsi que de leurs applications.

TECHNOLOGIE : connaissances du fonctionnement et de l'utilisation de la technologie, en particulier les ordinateurs qui dans *The Expanse* sont incorporés à quasiment tout objet technologique.

COMPÉTENCES DE PERCEPTION

EMPATHIE : percevoir et interpréter les émotions et sentiments des autres.

FOUILLE : trouver des choses dissimulées, comme des compartiments secrets.

GOÛT : percevoir quelque chose grâce à votre sens gustatif.

INTUITION : percevoir « à l'instinct » certaines choses autrement indécélables.

AMÉLIORER LES COMPÉTENCES

Les compétences offrent un bonus net de +2 aux tests d'attributs. Aux niveaux supérieurs, les personnages peuvent choisir une compétence dont le bonus augmentera. À partir du niveau 11, quand vous gagnez une nouvelle compétence, vous pouvez en choisir une que vous possédez déjà, ce qui fait passer son bonus de +2 à +3. Soulignez cette compétence sur votre feuille de personnage pour indiquer qu'elle a été améliorée. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas choisir deux compétences liées au même attribut d'affilée.

NIVEAU II = POSSIBILITÉ D'AUGMENTER UNE COMPÉTENCE DE +2 À +3 AU LIEU D'EN CHOISIR UNE NOUVELLE

ODORAT : percevoir quelque chose grâce à votre sens olfactif.

OUÏE : percevoir quelque chose grâce à votre sens auditif.

PISTAGE : suivre des traces et autres signes de passage.

SURVIE : compétences pratiques de survie en pleine nature.

TOUCHER : percevoir quelque chose grâce à votre sens tactile.

VUE : percevoir quelque chose grâce à votre sens visuel.

COMPÉTENCES DE PRÉCISION

ARCS : maîtrise des armes de trait allant de l'arc composite à l'arbalète mécanique.

ARTILLERIE : maîtrise des armes lourdes à longue portée, incluant les armes de vaisseaux embarquées.

FUSILS : maîtrise des armes balistiques d'épaule.

JET : maîtrise des armes de jet, incluant les grenades.

PISTOLETS : maîtrise des armes balistiques de poing.

COMPÉTENCES DE VOLONTÉ

COURAGE : surmonter la peur face à l'adversité.

FOI : entretenir sa force intérieure par une croyance morale ou spirituelle.

MAÎTRISE DE SOI : concentrer votre énergie mentale, contrôler vos pulsions et vos émotions.

TALENTS

Votre personnage dispose de domaines d'aptitude innés ou résultant d'un entraînement particulier appelés talents. Ils vous offrent un moyen de le personnaliser au-delà de son historique. Choisir des talents est par conséquent une étape importante dans la construction de votre personnage.

Chacun d'entre eux est divisé en trois grades : Novice, Expert et Maître (notez que le grade « Expert » remplace celui de « Compagnon » présent dans d'autres jeux utilisant le système *Adventure Game Engine*, considérez-les comme équivalents). Chaque grade apporte un bénéfice en termes de règles. Pour pouvoir prétendre au grade d'Expert, vous devez d'abord être Novice, de même, vous devez être Expert avant de pouvoir passer Maître.

Vous acquérez vos premiers talents lors de la création de personnages, par vos historique, profession et motivation (voir **CHAPITRE 2**). En gagnant des niveaux, vous obtiendrez de nouveaux grades et talents (voir **Progression** au **CHAPITRE 2**). La plupart des talents ont des prérequis, comme un score d'attribut minimal ou la maîtrise d'une compétence particulière. Vous ne pouvez pas acquérir un talent si vous ne remplissez pas ses prérequis (la phase de création de personnages faisant exception).

Pour noter les talents d'un personnage, le format standard est le nom du talent, suivi de son grade entre parenthèses. Par exemple : Commandement (Expert) ou Hacking (Novice). Pour faire plus court, vous pouvez limiter le grade à sa première lettre : Novice (N), Expert (E), Maître (M), ce qui donne Commandement (E) et Hacking (N).

Vous trouverez ci-dessous une liste des talents disponibles. Certains font référence à des prouesses particulières. Consultez le **CHAPITRE 5 : LE JEU**. Les talents utilisent le format ci-contre.

AGILE

PRÉREQUIS : Dextérité 2 et compétence Dextérité (Acrobaties)

Vous vous déplacez avec grâce, vitesse et facilité.

NOVICE Le moindre de vos gestes s'intègre parfaitement dans un mouvement fluide. Utiliser l'action Se Déplacer pour vous relever, escalader, mettre pied à terre, etc., ne réduit pas votre Rapidité. Consultez le **CHAPITRE 5** pour plus d'informations.

EXPERT Quand vous vous déplacez, les dangers liés au terrain ne réduisent pas votre Rapidité. Quand vous faites une chute, si vous réussissez un test de Dextérité (Acrobaties), n'encaissez que la moitié des dégâts. Le MJ détermine le ND en fonction de la hauteur et des surfaces environnantes.

MAÎTRE Vos impressionnantes acrobaties sont devenues comme une seconde nature. Durant les tests de Dextérité (Acrobaties), Endurance (Course) et Force (Escalade, Saut), vous pouvez relancer tous les dés qui ont fait 1, mais vous devez conserver le nouveau résultat.

AISÉ

PRÉREQUIS : Aucun

Vous avez accès à davantage de ressources que la plupart des gens.

NOVICE Quand vous choisissez ce talent, vos Revenus augmentent de 2.

NOM DU TALENT

PRÉREQUIS : Vous ne pouvez pas choisir ce talent dans le cadre d'une progression si vous ne remplissez pas ces conditions.

Une brève description du talent.

NOVICE Ce que vous apporte le talent quand vous l'acquérez et devenez Novice.

EXPERT Ce que vous apporte le talent quand vous devenez Expert.

MAÎTRE Ce que vous apporte le talent quand vous passez Maître.

EXPERT Quand vous atteignez ce grade, vos Revenus augmentent de 1. Vous pouvez ajouter 2 à votre score de Revenus quand vous le comparez au prix d'un objet pour l'acquérir automatiquement sans test, ou pour déterminer si cet achat fera baisser votre score de Revenus. Vous ne pouvez bénéficier de cet effet qu'une fois par séance, et vous devez choisir une seule de ces deux options.

MAÎTRE Quand vous atteignez ce grade, vos Revenus augmentent de 1. Vous pouvez relancer un test de Revenus raté, mais vous devez conserver le nouveau résultat.

BEUVERIE

PRÉREQUIS : Communication 1 et Constitution 1

Vous savez comment vous éclater, et comment en tirer parti.

NOVICE Vous pouvez faire rouler les gens sous la table. Quand vous faites des jets de Constitution (Tolérance) dans le cadre d'un test prolongé, vous gagnez un bonus de +1 sur chaque résultat du dé de Péripiétés.

EXPERT Choisissez une des compétences suivantes : Communication (Séduction) ou Perception (Empathie). Si vous échouez à un test de la compétence choisie, vous pouvez relancer les dés, mais devez conserver le nouveau résultat.

MAÎTRE Quand vous vous amusez, vous êtes invincible ! Du moins vous le pensez. Choisissez la prouesse Le Bénéfice du Doute ou Flirt. Vous pouvez exécuter cette prouesse pour 1 PP de moins que son coût normal.

COMBAT À DEUX ARMES

PRÉREQUIS : Dextérité 2

Vous pouvez vous battre en combat rapproché avec une arme dans chacune de vos mains. Sauf précision contraire, vos attaques sont données avec l'arme de votre main directrice.

NOVICE Quand vous portez deux armes de combat rapproché, si vous effectuez l'action Activer, vous gagnez soit un bonus de +1 sur votre jet d'attaque au corps-à-corps, soit un bonus de +1 à votre Défense contre les attaques au corps-à-corps jusqu'à la fin de la rencontre. Vous pouvez changer de bonus avec une autre action Activer.

EXPERT Vous pouvez exécuter la prouesse Attaque éclair pour 2 PP au lieu des 3 habituels, mais vous devez utiliser votre arme secondaire pour l'attaque supplémentaire.

MAÎTRE Vous pouvez noyer vos adversaires sous les attaques de vos deux armes. Si vous effectuez une attaque au corps-à-corps avec votre arme principale et que vous n'êtes pas en train de charger, vous pouvez porter une autre attaque avec votre arme secondaire en tant qu'action mineure. La seconde attaque ne peut pas générer de points de prouesse, et vous n'ajoutez que la moitié de votre Force (arrondie à l'inférieur) à vos dégâts.

COMBAT À DEUX MAINS

PRÉREQUIS : Force 3 et Combat 1

Vous êtes redoutable avec les armes lourdes de corps à corps.

NOVICE Votre arme et la puissance de vos attaques forcent vos ennemis à céder du terrain. Quand vous touchez avec une attaque au corps-à-corps à l'arme lourde, vous pouvez déplacer la cible de 2 m dans n'importe quelle direction, comme avec la prouesse Escarmouche.

EXPERT Vous assénez des coups terribles avec votre arme. Vous pouvez accomplir la prouesse Attaque vicieuse pour 1 PP tant que vous brandissez une arme lourde.

MAÎTRE Vous ne faites qu'un avec votre arme. Quand vous brandissez une arme lourde et gagnez des PP, vous gagnez +2 PP à dépenser exclusivement pour les prouesses suivantes : Exposition, Mise à terre, Stupeur admirative, Escarmouche et Mutilation.

COMBAT À MAINS NUES

PRÉREQUIS : compétence Combat (Bagarre)

Grâce à la pratique ou au talent pur, vos coups à mains nues laissent une impression durable.

NOVICE Quand vous attaquez à mains nues, vous infligez 1d6 dégâts au lieu de 1d3.

EXPERT Vos coups peuvent abattre les adversaires les plus puissants. Vous pouvez accomplir la prouesse Mise à terre pour 1PP quand vous attaquez à mains nues.

MAÎTRE Quand vous attaquez à mains nues, vous pouvez accomplir les prouesses d'action Blessure ou Attaque vicieuse pour 1 PP.

COMBAT À UNE SEULE ARME

PRÉREQUIS : Perception 2

Vous vous battez plus efficacement avec les armes à une main.

NOVICE Combattre avec une arme à une main réclame une vigilance accrue. Tant que vous conservez ce style de combat, si vous effectuez l'action Activer, vous gagnez un bonus de +1 jusqu'à la fin de la rencontre.

EXPERT Vous pouvez utiliser votre arme pour bloquer et parer les attaques. Votre bonus de Défense augmente de +2 tant que vous conservez ce style de combat.

MAÎTRE Vous savez comment faire face à plusieurs ennemis à la fois. Les adversaires qui vous portent des attaques au corps-à-corps ne bénéficient jamais du bonus au jet d'attaque lié à leur supériorité numérique.

COMBAT AU FUSIL

PRÉREQUIS : compétence Précision (Fusils)

Un fusil est bien plus dangereux entre vos mains.

NOVICE Vous pouvez adopter une posture d'extrême vigilance ; tant que vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse normale, vous pouvez effectuer une attaque avec un fusil chargé que vous portez pour une réaction *avant* de lancer l'initiative, même si vous êtes surpris. Cette attaque consomme votre action majeure du tour, ce qui signifie que lors de votre prochain tour vous ne disposerez que d'une action mineure.

EXPERT Vous comptez sur la puissance de votre arme pour ignorer les abris. Lorsque vous utilisez une arme à canon long ou un fusil d'assaut, vous ignorez 2 points de tout bonus d'armure offert par un abri. Lorsque vous utilisez ces armes, vous ignorez également la pénalité au jet d'attaque imposée par la prouesse Bouclier humain.

MAÎTRE Les pénalités au jet d'attaque dues à la distance ne s'appliquent pas à vos attaques avec un fusil.

COMBAT AU PISTOLET

PRÉREQUIS : compétence Précision (Pistolets)

À choisir, vous préférez être vif plutôt que mort.

NOVICE Vous êtes redoutable à courte portée. Avec des pistolets, vous gagnez un bonus de +1 aux dégâts contre les cibles à 6 m ou moins.



EXPERT Si vous avez un pistolet en main ou que vous en dégainez ou en saisissez un lors de votre première action disponible, vous pouvez faire votre jet d'initiative avec un test de Précision (Pistolets) plutôt que de Dextérité (Initiative). Vous pouvez de plus générer des points de prouesse grâce à ce test, contrairement à un jet d'initiative normal, et vous pouvez les dépenser pour des prouesses générales de combat ou d'arme à feu.

MAÎTRE Quand vous touchez une cible avec un tir de pistolet, vous pouvez ajouter votre Dextérité au total de dégâts.

COMBAT AUX ARMES DE JET

PRÉREQUIS : Aucun

Vous êtes un adepte du lancer d'armes.

NOVICE Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet.

EXPERT Vous pouvez Apprêter une arme de jet ou une grenade pour une action libre au lieu d'une action mineure.

MAÎTRE Quand vous lancez une arme ou une grenade, ajoutez votre score de Précision en mètres à sa portée.

COMBAT D'AUTO-DÉFENSE

PRÉREQUIS : compétence Combat (Bagarre)

Vous avez été formé aux arts martiaux centrés sur la défense et l'évitement.

NOVICE Vous retournez l'élan de votre adversaire contre lui. Quand une attaque au corps-à-corps vous rate, vous pouvez accomplir la prouesse d'action Lutter pour une réaction sans dépenser le moindre PP. De plus, vous pouvez accomplir la prouesse d'action Mise à terre pour 1 PP au lieu de 2 contre un adversaire que vous avez saisi.

EXPERT Votre étreinte est difficile à briser. Si vous échouez à un test de Combat (Lutte), vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

MAÎTRE Vous contrez un adversaire avec grâce et adresse. Quand vous accomplissez la prouesse Désarmement, vous pouvez garder l'arme en main. De plus quand vous dépensez des PP pour une Mise à terre après avoir effectué une attaque de Combat (Lutte), vous pouvez automatiquement déplacer votre adversaire de 2 m sans coût supplémentaire. Vous pouvez augmenter cette distance avec la prouesse Escarmouche. Après avoir été déplacé ainsi, l'ennemi tombe à terre.

COMBAT DE LUTTEUR

PRÉREQUIS : compétence Combat (Lutte)

Vous êtes doué pour entraver et soumettre vos adversaires en combat à mains nues.

NOVICE Si vous échouez à un test opposé de Combat (Lutte) pour éviter d'être saisi, comme avec la prouesse Lutte décrite au **CHAPITRE 5**, vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Si vous parvenez à toucher un adversaire avec une attaque à mains nues normale et choisissez une prouesse de la catégorie Lutte, vous gagnez 1 PP supplémentaire à lui appliquer.

MAÎTRE Vous pouvez effectuer la prouesse Immobiliser pour 3 PP au lieu des 4 habituels. De plus, la pénalité à la Défense que vous subissez avec les prouesses Lutte et Immobiliser sont divisées par deux.

COMBAT ÉCRASANT

PRÉREQUIS : Combat 2

Vous êtes implacable en combat rapproché, rien n'arrête vos coups.

NOVICE Quand vous effectuez une attaque en combat rapproché, vous pouvez vous infliger un malus allant jusqu'à -3 sur votre jet d'attaque pour recevoir un bonus correspondant sur votre jet de dégâts.

EXPERT Votre expertise vous rend dangereux. Quand une de vos attaques en combat rapproché touche, vous pouvez ajouter votre bonus de compétence au total de dégâts de celle-ci.

MAÎTRE Vous brisez les défenses de votre adversaire par vos frappes brutales ou incessantes. Si vous dépensez 3 PP après avoir réussi une attaque, votre cible doit faire un test de Force (Vigueur) opposé à votre jet d'attaque ; en cas d'échec, elle subit un malus de -2 à sa Défense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

COMMANDEMENT

PRÉREQUIS : Communication 2

Vous êtes un meneur apte et compétent.

NOVICE Votre présence inspire vos alliés. Si vous utilisez une action majeure pour leur dispenser des conseils, ils gagnent un bonus de +1 aux tests de Volonté (Courage) et Volonté (Moral) pour le reste de la rencontre. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par rencontre.

EXPERT Vos alliés suivent vos instructions avec discipline. Tous les PNJ sous vos ordres gagnent un bonus de +1 à leur test d'Initiative.

MAÎTRE Quand vous faites front, vos alliés restent à vos côtés. Quand vous dirigez des PNJ lors d'une rencontre,

ils n'ont pas besoin de faire de tests de Volonté (Moral) avant que plus des deux tiers des combattants dans votre camp soient mis hors de combat (morts ou inconscients). Si vous quittez le combat ou êtes vaincu, ce bénéfice disparaît.

CONNAISSANCES

PRÉREQUIS : Intelligence 2

Vous possédez un esprit curieux et apprenez vite.

NOVICE Quand vous réussissez un test d'Intelligence lié à une compétence de connaissance, le MJ vous donne une information supplémentaire sur le sujet. Une compétence de connaissance est une compétence d'Intelligence dont la description commence par « Connaissances ». Le MJ détermine la nature des informations supplémentaires, qui peuvent être ou non pertinentes dans le cadre du sujet en cours.

EXPERT Quand vous faites des tests d'Intelligence (Recherches) dans le cadre d'un test prolongé, vous gagnez un bonus de +1 sur le résultat de chaque dé de Péripiétés. Consultez **Tests prolongés** au **CHAPITRE 1** pour plus de détails.

MAÎTRE Choisissez deux de vos compétences de connaissance. Quand vous faites un test utilisant une de celles-ci, vous pouvez relancer les dés mais devez conserver le nouveau résultat.

CONTACTS

PRÉREQUIS : Communication 1

Vous possédez un large réseau de connexions sociales et avez des connaissances même dans les lieux les plus improbables.

NOVICE Avec un test de Communication (Persuasion) réussi, vous pouvez décider qu'un PNJ ayant à votre égard une attitude au minimum Neutre est en fait un de vos contacts. Le MJ décide du niveau de difficulté en fonction de la probabilité que vous connaissiez cet individu ou que vous ayez des amis communs. Plus vos origines ou classes sociales sont éloignées, plus le test est difficile. Si vous réussissez, l'attitude de votre nouveau contact s'améliore d'un cran en votre faveur et il vous fournit des informations sans test, tant que cela ne lui nuit pas. Il ne rendra pas d'autre faveur sans un peu de persuasion supplémentaire.

EXPERT Une fois un contact établi, vous pouvez essayer d'obtenir une faveur de sa part avec un unique test réussi de Communication (Persuasion), quelle que soit son attitude à votre égard et sans vous engager dans une interaction sociale complexe. Le niveau de difficulté dépend de la nature de la faveur, et du danger potentiel dans lequel elle placerait le contact.

MAÎTRE Vos compétences sociales transforment un contact en un allié de confiance. Si vous faites une faveur

significative à un contact établi, il devient Très amical envers vous et tout risque potentiel induit par les faveurs que vous lui demandez n'affecte pas le test de Communication (Persuasion) du grade Expert. S'il était déjà Très amical, il devient fanatiquement loyal : vous n'avez pas besoin de faire de test pour lui demander une faveur, quel que soit le danger, et le MJ peut utiliser votre allié pour vous venir en aide si vous vous retrouvez bloqué dans l'histoire, sous la forme de conseils ou faveurs impromptus. L'attitude des alliés peut se dégrader si vous les traitez mal, mais le temps n'a aucune influence sur votre relation. Vous pouvez vous absenter pendant dix ans, ils resteront aussi loyaux qu'à votre dernière rencontre.

CRÉATION ARTISTIQUE

PRÉREQUIS : Communication 1 et compétence Dextérité (Artisanat) ou Communication (Expression).

Vous êtes capable de créer de véritables œuvres d'art. Pour ce qui est des arts du spectacle, consultez le talent Spectacle.

NOVICE Vous pouvez utiliser les compétences Dextérité (Artisanat) ou Communication (Expression) pour créer des œuvres d'art. Choisissez un domaine visuel (peinture, sculpture, illustration, animation, photographie, etc.) ou littéraire (poésie, fiction, dramaturgie, journalisme, etc.). Le MJ détermine le temps et le ND du test en fonction de vos intentions, et en cas de succès, le dé de Péripéties définit la qualité de votre œuvre. Si vous connaissez un acheteur, vous pouvez vendre le fruit de votre travail, ce qui octroie à votre score de Revenus un bonus temporaire égal à la moitié du résultat du dé de Péripéties (minimum 1) ; ce bonus disparaît une fois que vous réussissez un test de Revenus pour acheter quelque chose, ou à la fin du scénario en cours si vous ne l'avez pas utilisé. Si vous le désirez, vous pouvez renoncer au bonus de Revenus et gagner une réputation temporaire à la place. Cette réputation disparaît avec le temps si vous ne produisez pas d'autres œuvres de qualité équivalente. Toute réputation découlant de votre art s'évanouit après un nombre de mois égal au résultat de votre dé de Péripéties.

EXPERT Vous progressez en tant qu'artiste, approfondissant votre maîtrise et diversifiant vos talents. Vous apprenez les ficelles d'un nouveau domaine artistique ou gagnez un bonus de +1 à vos tests pour créer des œuvres d'art dans un domaine que vous maîtrisez. Ce bonus s'applique également au résultat du dé de Péripéties pour déterminer la qualité de votre travail.

MAÎTRE Vous êtes devenu un maître incontesté dans votre domaine. Vous apprenez les ficelles d'un nombre de domaines artistiques égal à votre Communication, ou choisissez un des domaines que vous maîtrisez et y ajoutez désormais votre Volonté au dé de Péripéties afin de déterminer la qualité de votre travail. Après avoir créé une œuvre d'art avec succès, vous pouvez relancer le dé de Péripéties pour déterminer sa qualité, mais vous devez conserver le nouveau résultat.

DON POUR LES LANGUES

PRÉREQUIS : Intelligence 1

Vous avez un don avec les langues étrangères. Quand vous apprenez une nouvelle langue, vous apprenez à la fois à la lire et à la parler.

NOVICE Vous apprenez une langue supplémentaire.

EXPERT Vous apprenez deux langues supplémentaires, pour un total de trois plus votre ou vos langues maternelles. Vous pouvez également imiter un dialecte spécifique avec un test de Communication (Spectacle) réussi.

MAÎTRE Vous apprenez trois langues supplémentaires pour un total de six plus votre ou vos langues maternelles. Vous pouvez de plus choisir une des langues que vous connaissez pour la parler comme une langue maternelle (c'est-à-dire sans le moindre accent).

EFFRACTION

PRÉREQUIS : Dextérité 2

Vous savez contourner les sécurités pour pénétrer quelque part et vous emparer de tout ce dont vous avez envie.

NOVICE Vous savez y faire avec les systèmes de sécurité. Quand vous réussissez un test d'Intelligence (Sécurité) pour étudier un verrou, une alarme, des gardes ou tout élément d'un système ou protocole de sécurité, le MJ vous fournit une information supplémentaire.

EXPERT Aucune mesure de sécurité ne vous arrête. Si vous échouez à un test d'Intelligence (Technologie) impliquant une mesure de sécurité, vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

MAÎTRE Aucun bien de valeur ne vous échappe. Si vous échouez à un test de Perception (Fouille), vous pouvez le relancer, mais devez conserver le nouveau résultat.

ÉLOQUENCE

PRÉREQUIS : compétence Communication (Persuasion)

Vous êtes un orateur accompli qui sait influencer les autres par ses paroles.

NOVICE Vous savez comment manipuler les foules. Si vous échouez à un test de Communication (Persuasion) alors que vous tentez de convaincre un groupe (pas un individu), vous pouvez relancer les dés mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Chaque fois que vous accomplissez la prouesse sociale Influencer l'auditoire, vous affectez trois personnes supplémentaires au lieu d'une.

MAÎTRE Vous savez comment mettre une foule en mouvement. Si vous réussissez un test de Communication (Persuasion) en vous adressant à un groupe d'individus et que votre dé de Péripéties obtient 5 ou 6, vous les poussez



à l'action immédiate. Vous ne contrôlez pas nécessairement ce qu'ils font, même si vous pouvez tenter quelques tests de Communication (Meneur d'hommes) ; vos paroles les ont touchés au cœur et ils agiront en fonction de quoi qu'il arrive.

EXPERTISE (COMPÉTENCE)

PRÉREQUIS : Aucun

Vous êtes un spécialiste dans votre domaine.

NOVICE Choisissez une compétence que vous possédez et définissez une tâche ou un domaine plus restreint au sein de celle-ci. Par exemple, vous pouvez choisir « hacking » pour Intelligence (Technologie) ou « drones » pour Dextérité (Pilotage). Vous gagnez un bonus de +1 à vos tests d'attributs couverts par cette tâche précise. Vous pouvez choisir ce talent à plusieurs reprises, applicable à chaque fois à une compétence différente. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois pour une compétence donnée.

EXPERT Si vous échouez à un test de compétence couvert par votre expertise, vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

MAÎTRE Choisissez un type de prouesse (action, exploration, sociale ou de commandement) approprié pour votre domaine d'expertise. Quand vous générez des points de prouesse grâce à des tests qui lui sont liés, vous gagnez +1 PP pour le type de prouesse choisi.

FAISEUR

PRÉREQUIS : n'importe quelle compétence de fabrication (voir ci-dessous).

Vous ne jurez que par le fait-maison, et vos compétences de fabrication sont fréquemment mises à contribution. Utilisez Dextérité (Artisanat) pour la plupart des objets manufacturés et artistiques, et Intelligence (Ingénierie) pour les appareils d'une technologie plus avancée. Pour certains objets, le MJ pourra approuver d'autres compétences de fabrication si elles sont appropriées.

NOVICE Avec les bons outils et l'accès à un atelier, vous pouvez utiliser une compétence de fabrication pour créer n'importe quel objet. Consultez **Fabriquer** ou **Réparer** dans la section **Interludes** du **CHAPITRE 5** pour plus de détails.

EXPERT Le fruit de votre travail est fiable et solide. Si vous échouez à un test de compétence de fabrication, vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

MAÎTRE Quand vous accomplissez un test prolongé avec une compétence de fabrication, vous gagnez un bonus de +1 au résultat de chaque dé de Péripéties pour ce qui est d'atteindre le seuil de réussite.

HACKING

PRÉREQUIS : compétences Intelligence (Sécurité) et Intelligence (Technologie)

Pour vous, la sécurité des systèmes informatiques et leurs protections sont plutôt un genre de vue de l'esprit.

NOVICE Quand vous réussissez un test d'Intelligence (Cryptographie) ou Intelligence (Sécurité), le MJ peut vous fournir une information supplémentaire sur le sujet. Vous pouvez de plus utiliser la compétence Intelligence (Technologie) à la place de Communication (Investigation) et Intelligence (Recherches) si les informations que vous recherchez sont trouvables sur un ordinateur auquel vous avez accès.

EXPERT Si vous échouez à un test d'Intelligence (Technologie), vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

MAÎTRE Quand vous effectuez un test utilisant Intelligence (Cryptographie) ou Intelligence (Technologie), ajoutez +2 au résultat du dé de Péripéties pour atteindre le seuil du test. Vous pouvez accomplir la prouesse Effacer ses traces sur les tests impliquant les compétences Cryptographie et Technologie pour 2 PP.

IMPROVISATEUR

PRÉREQUIS : Intelligence 1 ou Volonté 1

Quelle que soit la situation, vous êtes certain de pouvoir la gérer.

NOVICE Vous vous adaptez à la situation. Vous pouvez faire un test d'attribut requérant une compétence particulière, même si vous ne la possédez pas. Vous ne bénéficiez pas du bonus de compétence sur ce test et ne générez pas de PP, mais pour les investigations, on considère toujours que vous disposez d'une compétence apparentée (voir **Compétences d'investigation** au **CHAPITRE 5**).

EXPERT Entre vos mains, tout est une arme ou un outil potentiel. Quand vous accomplissez la prouesse de combat Les moyens du bord, la pénalité due à vos armes improvisées est réduite de 1 et celles-ci durent 2d6 rounds avant de se briser. Si vous improvisez un outil plutôt qu'une arme, vous pouvez effectuer des tests qui nécessitent celui-ci mais ce faisant vous ne générez pas de PP.

MAÎTRE Vous pouvez transformer un échec en une certaine forme de succès. Si vous obtenez un double sur un jet raté, vous générez un nombre de PP égal au résultat du dé de Péripéties -2 (minimum 1). Le test demeure un échec, mais vous pouvez tenter de redresser la situation avec une prouesse activée grâce aux PP gagnés. Malheureusement, cette prouesse ne vous permet pas d'accomplir l'action que vous aviez initialement prévue. Le MJ détermine si la prouesse est valide en fonction de la situation.

INFIRMIER

PRÉREQUIS : Intelligence 1

Vous êtes capables de traiter certains maux sur le terrain. Consultez **États** au **CHAPITRE 1** pour plus de détails.

NOVICE Votre traitement permet à un patient d'ajouter votre Intelligence (et votre compétence Médecine le cas échéant) à un test pour surmonter un mal d'ordre médical, ou lui offre l'occasion de refaire un test pour se remettre, si applicable. Cela permet de sauver un patient de la mort et de réanimer un personnage inconscient.

EXPERT Si vous traitez un patient, vous pouvez atténuer les effets des états épuisé, fatigué, blessé ou gravement blessé. Cela requiert un test prolongé d'Intelligence (Médecine) ND 11 (seuil 5), chaque test nécessitant une minute. En cas de succès, le patient ignore les effets de ces conditions pendant 1d6 heures. Celles-ci sont néanmoins toujours présentes et leurs effets réapparaissent à la fin de cette période ou si l'une d'elles s'aggrave (dans le cas où un personnage blessé devient gravement blessé, par exemple).

MAÎTRE Vous pouvez rapidement traiter les blessures pour éviter qu'elles ne s'aggravent. Si vous traitez un état gravement blessé dans l'heure qui suit son apparition, vous pouvez effectuer un test d'Intelligence (Médecine) ND 13. Un succès fait passer l'état de gravement blessé à blessé.

INTELLIGENCE TACTIQUE

PRÉREQUIS : Dextérité et Perception 1

En combat, vous vous déplacez calmement et de manière optimale.

NOVICE Vous pouvez effectuer l'action Attaquer au corps-à-corps ou Attaquer à distance à n'importe quel moment de votre déplacement. Normalement, vous devez terminer votre mouvement avant d'attaquer.

EXPERT Vous semblez avoir des yeux derrière la tête. Quand vous accomplissez la prouesse d'infiltration Sens du sacrifice, vous n'encaissez que la moitié des dégâts dus au piège ou au péril, et votre allié demeure indemne.

MAÎTRE En combat, vous êtes insaisissable. Vos adversaires en supériorité numérique en combat rapproché ne gagnent pas de bonus à l'attaque. Si vous possédez le grade Expert en Combat à une seule arme, votre bonus de Défense passe à +3 quand vous combattez de cette manière.

INTERLOPE

PRÉREQUIS : Communication 1

Vous savez comment survivre et mener votre barque en marge de la civilisation.

NOVICE Vous savez couvrir vos traces. Les autres personnages subissent une pénalité de -2 à tous leurs tests pour trouver des informations sur vous ou vos activités. Ce malus est cumulable avec la prouesse Effacer ses traces (voir **CHAPITRE 5**).

EXPERT Vous savez comment trouver et tirer parti du marché noir. Une fois par séance, vous pouvez gagner un bonus de +2 sur un test de Revenus en recourant aux canaux du marché noir, mais vos Revenus diminuent de 1 quels que soient le résultat du test et le coût de l'objet.

MAÎTRE Vous avez l'habitude de vivre caché aux yeux du système. La pénalité aux tests pour découvrir des informations sur vous passe à -3, et quand vous faites des achats sur le marché noir, votre score de Revenus baisse selon les règles normales décrites dans le **CHAPITRE 2**.

INTRIGUE

PRÉREQUIS : Communication 2

Vous êtes un maître des secrets.

NOVICE Vous savez comment vous tirer de situations sociales complexes. Choisissez une des compétences de Communication suivantes : Tromperie, Étiquette ou Séduction. Si vous échouez à un test de Communication correspondant, vous pouvez le relancer, mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Vous pouvez tirer les vers du nez aux sources les plus récalcitrantes. Si la compétence choisie au grade Novice est considérée comme une compétence parallèle durant une investigation (voir **CHAPITRE 5**), ignorez l'aug-

mentation du ND de +2 pour ce test. De plus, si la compétence choisie au grade Novice vous permet de réussir une tâche lors d'une interaction sociale complexe, vous validez deux décalages au lieu d'un seul.

MAÎTRE Les secrets que vous possédez peuvent asseoir ou ruiner n'importe quelle réputation. Vous pouvez accomplir les prouesses sociales Discréditer et Assurance débordante pour 1 PP de moins que leur coût normal. De plus, vous pouvez utiliser Assurance débordante pour le compte d'un autre personnage.

JE-SAIS-TOUT

PRÉREQUIS : Intelligence 2

Vous pouvez vous reposer sur vos considérables connaissances en toute situation.

NOVICE Vous pouvez tenter un test en utilisant une compétence d'Intelligence plutôt que l'attribut normal si c'est approprié, mais avec une pénalité de -1. Par exemple, vous pouvez utiliser Intelligence (Affaires) au lieu de Communication (Persuasion) pour convaincre un cadre moyen corporatiste. Dans le cadre d'une compétence d'investigation apparentée, vous ne subissez pas l'augmentation du ND de +2.

EXPERT Chaque petit fragment d'information compte. Vous pouvez accomplir la prouesse d'investigation Découverte pour 2 PP.

MAÎTRE Quand vous réussissez un test de compétence de connaissance, jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez un bonus de +1 au résultat de chaque dé de Péripéties sur les tests de compétence associés. Par exemple, un test d'Intelligence (Loi) réussi pourra profiter aux tests de Communication (Éloquence) dans un tribunal, ou un test d'Intelligence (Médecine) pourra profiter à un test de Perception (Intuition) dans le cadre d'un diagnostic.

MÉDECIN

PRÉREQUIS : compétence Intelligence (Médecine)

Vous savez comment soigner les blessures et traiter les maladies et autres maux. Consultez **Interludes** au **CHAPITRE 5** pour plus de précisions.

NOVICE Vous êtes doué pour traiter vos patients. Quand vous faites un test d'Intelligence (Médecine), vous pouvez relancer tout dé qui a obtenu 1 ou 2.

EXPERT Avec les bons outils et des fournitures médicales, vous pouvez traiter certains états. En une heure et avec un test d'Intelligence (Médecine) basique ND 11, vous pouvez annuler un état gravement blessé ; le patient devient simplement blessé (voir **Conditions** au **CHAPITRE 1**). À la discrétion du MJ et avec le temps et le traitement appropriés, vous pouvez également retirer d'autres états d'ordre médical, en utilisant les règles d'Interlude du **CHAPITRE 5**.



MAÎTRE Vous pouvez appliquer une procédure médicale complexe pour qu'un patient retrouve une condition normale et saine ; vous pouvez de plus relancer tout test d'Intelligence (Médecine) raté, mais devez conserver le nouveau résultat. Quand vous utilisez Intelligence (Médecine) comme compétence principale d'investigation, vous générez +1 PP sur tous les tests qui génèrent des points de prouesse.

MOTIVATEUR

PRÉREQUIS : Communication 2

Votre présence et vos paroles poussent les autres à l'action. Les bénéfices d'Inspiration ne se cumulent pas ; si plusieurs personnages dans le même camp possèdent ce talent, cela n'a d'autre effet que de leur permettre d'inspirer leurs alliés si l'un d'entre eux est mis sur la touche.

NOVICE Vous motivez vos amis et vos alliés. Si vous êtes conscient et qu'ils peuvent vous voir, vos alliés gagnent un bonus de +1 à tous leurs tests liés à la Volonté.

EXPERT Vous poussez vos alliés et vos amis à la grandeur. Si vous êtes conscient et qu'ils peuvent vous voir, tout allié qui génère des points de prouesse en gagne 1 supplémentaire.

MAÎTRE Avec vous, la situation n'a jamais l'air si désespérée. Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser deux actions mineures pour offrir quelques paroles inspirantes à vos alliés. Tous ceux qui peuvent vous entendre regagnent un nombre de points de Fortune égal à 1d6 + votre Communication, et bénéficient d'un +2 sur leur prochain test.

MYSTIFICATEUR

PRÉREQUIS : compétence Communication (Tromperie)

Vous pouvez plonger dans la confusion amis comme ennemis.

NOVICE Pour une action majeure, vous pouvez effectuer un test de Communication (Tromperie) opposé à la Volonté (Maîtrise de soi) d'un adversaire ; en cas de succès, celui-ci ne peut accomplir de prouesse jusqu'à la fin de votre prochain tour.

EXPERT Vos cibles sont trop concentrées sur vous pour faire quoi que ce soit d'autre. Quand vous utilisez la prouesse d'infiltration Par ici !, le bonus conféré à vos alliés est de +2 au lieu de +1, et vous gagnez vous-même un bonus de +1.

Quand vous utilisez une compétence de Communication en combat et obtenez un double, gagnez +1 PP.

OBSERVATION

PRÉREQUIS : Perception 2

Aucun détail ne vous échappe.

NOVICE Vous remarquez des choses qui échappent aux autres. Choisissez une compétence de Perception. Si vous échouez à un test de Perception impliquant celle-ci, vous pouvez relancer les dés, mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT L'analyse de vos observations mène souvent à une révélation. Lors d'un test de Perception réussi, vous pouvez dépenser 2 PP pour refaire immédiatement un nouveau test de Perception avec le même ND, mais avec une compétence différente de la première ; en cas de succès, vous obtenez des informations supplémentaires. Cela inclut celles obtenues quand vous découvrez l'indice au sein d'une piste.

MAÎTRE Rien n'échappe à votre sens de l'observation. Lors d'un test de Perception réussi, vous pouvez dépenser 2 PP pour gagner jusqu'à la fin de la rencontre un bonus de +2 à tous les tests de Perception impliquant le même objet ou sujet que le premier test.

PILOTE

PRÉREQUIS : compétence Dextérité (Conduite ou Pilotage)

Quand vous êtes aux commandes, les véhicules sont comme des extensions de vous-même.

NOVICE Avec vous, les véhicules répondent au quart de tour. En faire démarrer un est une action libre pour vous, et vous pouvez effectuer les tests de Dextérité (Conduite ou Pilotage) pour une action mineure.

EXPERT Vous repoussez les limites de vos moyens de transport. Quand vous contrôlez un véhicule, celui-ci gagne un bonus de +2 aux tests impliquant sa vitesse.

MAÎTRE Si vous échouez à un test d'attribut pour contrôler un véhicule, vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat. De plus, tant que vous êtes aux commandes, votre véhicule gagne un bonus de +2 à sa Défense tant qu'il est en mouvement.

PRÉCISION ABSOLUE

PRÉREQUIS : Précision ou Combat 1, et Dextérité 1

Si vous le voyez, vous pouvez le frapper. Fort.

NOVICE Vous frappez là où ça fait le plus mal. Une fois par round, vous pouvez ajouter 1d6 aux dégâts d'une attaque réussie si votre Dextérité est supérieure à celle de votre adversaire.

EXPERT Votre instinct est aussi acéré que votre regard. Quand vous effectuez l'action Viser, vous obtenez un bonus de +2 au lieu de +1.

MAÎTRE Vous pouvez accomplir la prouesse d'action Tir ciblé pour 3 PP. Vous pouvez de plus l'utiliser avec n'importe quelle arme, pas seulement les armes à feu.

PROTECTEUR**PRÉREQUIS :** Perception et Volonté 1

Vous êtes le bouclier qui protège vos amis.

NOVICE Votre désir de protéger vous rend plus rapide. Quand vous accomplissez la prouesse d'action Blocage, vous pouvez vous déplacer de 6 m au lieu de 3.

EXPERT Vous réagissez rapidement pour vous interposer. Quand vous accomplissez la prouesse d'action Ange gardien, le montant de dégâts que vous encaissez à la place de votre allié est égal au nombre de PP dépensés +2.

MAÎTRE Vous devenez l'ombre de ceux qui cherchent à blesser les autres. Si vous vous tenez à côté d'un adversaire et que celui-ci se déplace à 2 m ou moins d'un de vos alliés, vous pouvez vous déplacer à côté de cet adversaire avant qu'il finisse son tour, même si votre Rapidité ne le permettrait normalement pas. À votre prochain tour, votre Rapidité est de 0.

RECONNAISSANCE**PRÉREQUIS :** Dextérité 2

Vous êtes doué pour la reconnaissance et l'infiltration.

NOVICE Si vous échouez à un test de Dextérité (Discretion), vous pouvez relancer les dés mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Vous savez comment prendre l'ennemi par surprise. Vous pouvez accomplir la prouesse Prise d'initiative pour 2 PP.

MAÎTRE Vous avez un regard d'aigle. Si vous échouez à un test de Perception (Vue), vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

RÉFLEXES ÉCLAIR**PRÉREQUIS :** Dextérité 2

Vous réagissez instantanément et instinctivement face aux menaces.

NOVICE Il ne vous faut qu'un instant pour être prêt à l'action. Une fois par round, à votre tour, vous pouvez effectuer l'action Apprêter pour une action libre.

EXPERT Vous pouvez vous jeter à terre ou vous relever pour une action libre plutôt qu'en tant que partie de votre déplacement.

MAÎTRE Il est très difficile de vous prendre au dépourvu. Vous pouvez relancer votre jet d'initiative au début d'une rencontre de combat, mais vous devez conserver le nouveau résultat.

SÉDUISANT**PRÉREQUIS :** Aucun

Vous avez ce je-ne-sais-quoi qui attire et captive l'attention et l'intérêt des gens.

NOVICE Votre présence est aussi renversante après coup qu'en première impression. Vous pouvez utiliser la prouesse sociale Soigner son entrée une deuxième fois à tout moment d'une rencontre. De plus, si un PNJ est susceptible d'être attiré par vous, son attitude initiale à votre égard est plus favorable d'un cran. Consultez **Rencontres sociales** au **CHAPITRE 5** pour plus de détails.

EXPERT Vous savez tirer le meilleur parti de votre apparence. Vous pouvez exécuter la prouesse sociale Flirt pour 3 PP au lieu de son coût normal, et la cible de vos efforts peut avoir une attitude Neutre plutôt qu'Ouverte.

MAÎTRE Vous captivez l'attention et l'intérêt des autres avec le moindre de vos gestes. Quand vous interagissez avec des personnages susceptibles d'être attirés par vous, vous pouvez relancer un jet raté de Communication (Tromperie, Spectacle, Persuasion ou Séduction), mais vous devez conserver le nouveau résultat.

SPECTACLE**PRÉREQUIS :** compétence Communication (Spectacle)

Vous avez un don pour les arts du spectacle.

NOVICE Choisissez une forme d'art du spectacle, comme la pratique d'un instrument, le chant, la comédie, la danse, le mime, le jonglage ou autre s'exécutant devant un public. Vous êtes un artiste reconnu dans le domaine choisi. De plus, vous pouvez accomplir les prouesses Du fond du cœur et Influencer l'auditoire pour 1 PP de moins que leur coût normal.

EXPERT Vous pouvez choisir une nouvelle forme de représentation. Vous savez jauger l'ambiance d'une salle et vous y adapter. Si vous disposez d'au moins 15 min pour observer une assemblée avant de vous produire ou de vous exprimer devant elle, vous gagnez un bonus de +1 à tous vos tests de Communication pour les convaincre ou les divertir. Vous pouvez également choisir un nombre d'individus dans l'assistance égal à votre Perception (minimum 1) ; à la fin de vos 15 min d'observation, vous connaissez leur attitude initiale à votre égard, si elle a changé après votre spectacle et, le cas échéant, à quel degré.

MAÎTRE Vous pouvez ajouter une nouvelle forme de représentation à votre répertoire. Quand vous exercez votre art, vous transpirez la confiance et la classe. Pour 3 PP vous pouvez accomplir la prouesse Avec panache tout en vous produisant devant un public, et ses effets durent jusqu'à la fin de la journée.

SPECIALISATIONS

Les spécialisations permettent à votre personnage d'atteindre son véritable potentiel. Chacune d'entre elles correspond à un thème sur lequel bâtir votre concept de personnage. Celui-ci peut par exemple travailler pour une agence gouvernementale ou une corporation, mais cela peut impliquer qu'il soit un expert en informatique, un chercheur, un maître du combat à mains nues, ou autres. Chaque spécialisation possède son propre talent unique.

Vous pouvez choisir votre première spécialisation au niveau 4, gagnant le grade Novice dans son talent correspondant. Aux niveaux 6, 8, 12, 14 et 16, vous pouvez améliorer votre spécialisation ou en choisir une W, démarrant elle aussi au grade Novice. Vous ne pouvez jamais posséder plus de deux spécialisations. Vous pouvez par exemple commencer avec Universitaire au niveau 4, l'améliorer jusqu'à Expert au niveau 6, puis basculer vers Mondain au niveau 8. Les talents de spécialisation s'acquièrent de la même manière que les autres et comptent comme votre choix de talent quand vous montez de niveau. Comme les spécialisations ne peuvent s'acquérir à la création, les personnages doivent remplir leurs prérequis pour les choisir. Gardez cela en tête lors de leur progression (voir **Progression** au **CHAPITRE 2**).

Quand vous choisissez une seconde spécialisation, réfléchissez à la manière dont elle fonctionnera avec la première et ce que cette combinaison dit de votre personnage. Vous pouvez par exemple l'imaginer comme un héros d'action As de la gâchette-Artiste martial ou comme un maître-espion Cadre-Agent. Les combinaisons qui ne semblent pas s'accorder à première vue peuvent créer des concepts intéressants ; imaginez une riche héritière se muant en assassin à la nuit tombée (Mondain-Tireur d'élite), un musicien qui résout des crimes (Star-Investigateur) ou un collecteur de données hors pair (Universitaire-Hacker). L'encadré Synergies de chaque spécialisation suggère quelques idées potentielles.

Les spécialisations de cet ouvrage sont : Agent, Artiste martial, Pilote émérite, Cadre, Commando, Hacker, Investigateur, Mondain, As de la gâchette, Star, Tireur d'élite, Universitaire et Voleur. Des suppléments pour *The Expanse* pourront proposer des spécialisations supplémentaires. Demandez à votre MJ s'il autorise des spécialisations particulières dans sa campagne.

AGENT

Dissimulé aux yeux de tous, vous faites dans le trafic de secrets. Vous travaillez sous couverture, avez peu d'amis, et mentir est pour vous une seconde nature. Cela peut faire des années que vous êtes en place, gagnant en autorité dans le groupe que vous êtes censé subvertir, peut-être avez-vous même fondé une famille.

SYNERGIES Un Agent-Tireur d'élite est un assassin hors pair. Un Agent-Mondain est charmant et raffiné, aussi à l'aise dans un casino que dans une salle de bal ou sur le terrain. Un Agent-Pilote émérite est un artiste de l'évasion, tandis qu'un Agent-Investigateur peut être un agent de contre-espionnage classique ou nager dans les enquêtes dont la police ne peut se charger. Un Agent-Voleur est un caméléon insaisissable qui évite toute détection.

TALENT DE L'AGENT

PRÉREQUIS : Perception 2, compétences Perception (Empathie) et Communication (Tromperie)

Vous êtes un espion et un infiltrateur de talent.

NOVICE Les mensonges sont toute votre vie. Si vous échouez à un test de Communication (Tromperie), vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Vous êtes également passé maître dans l'art de détecter les supercheries. Quand vous accomplissez la prouesse Prendre la température, ajoutez +3 à votre test de Perception (Empathie) si celui-ci se fait en opposition.

MAÎTRE Vous êtes un maître-espion. Vous gagnez deux des compétences suivantes si vous ne les avez pas déjà : Communication (Déguisement), Communication (Investigation), Dextérité (Discrétion), Intelligence (Cryptographie), Intelligence (Sécurité). Si vous possédez déjà toutes ces compétences, choisissez-en deux et ajoutez +1 à tous les jets qui les mettent en œuvre.

ARTISTE MARTIAL

Pour vous, le combat rapproché est un art, une danse à la beauté sauvage que vous pouvez exprimer par le biais de nombreuses armes, de votre corps à une épée étincelante. Votre étude des arts martiaux peut n'être qu'un hobby ou faire partie intégrante de votre entraînement, peut-être en tant qu'agent secret ou des forces spéciales. Vous avez pu les pratiquer depuis votre enfance, comme partie de votre héritage.

SYNERGIES Un Artiste martial-Voleur est un guerrier nocturne gracieux et talentueux, tandis qu'un Artiste martial-Agent peut être un espion entraîné à devenir une arme mortelle ou le plus redoutable des assassins. Un Artiste martial-As de la gâchette est aussi dangereux à distance qu'au contact.

TALENT DE L'ARTISTE MARTIAL

PRÉREQUIS : Combat 2 et au moins un grade Novice dans un style de combat rapproché, dont Combat à deux armes, Combat de lutteur, Combat écrasant, Combat d'auto-défense, Combat à une seule arme, Combat à mains nues ou Combat à deux armes. À la discrétion du MJ, d'autres talents du même ordre peuvent également convenir.

Vous êtes un maître du combat rapproché.

NOVICE Quand vous effectuez un jet d'attaque basé sur le Combat, ajoutez +1 aux dégâts en cas de succès.

EXPERT Votre vitesse et votre timing sont parfaits. Quand vous accomplissez la prouesse Élan avec des PP gagnés grâce à un jet d'attaque de Combat, déterminez le bonus à votre initiative comme si vous aviez dépensé 1 PP de plus. Si vous dépensez 1 PP, vous gagnez donc un bonus de +6 à votre initiative ; si vous en dépensez 2, le bonus est de +9.

MAÎTRE Vous êtes un maître dans de nombreuses techniques de combat rapproché. Quand vous effectuez l'action Manœuvre de combat avec un jet d'attaque de Combat, vous générez automatiquement 2 PP.

AS DE LA GÂCHETTE

Avec une arme dans les mains, peu vous arrivent à la cheville. Vous pouvez être un révolutionnaire bravache, un soldat privé talentueux, un garde du corps ou un policier. C'est peut-être un don ou le fruit d'une vie d'entraînement. Regrettez-vous les vies que vous avez prises, ou n'avez-vous fait mouche que dans des simulations virtuelles ? Peut-être que vous avez tué et que cela vous empêche de dormir ; ou peut-être que vous dormez comme un bébé, ce qui est un problème potentiel en soi.

SYNERGIES Un As de la gâchette-Tireur d'élite vise calmement et patiemment à bonne distance avant de placer son tir mortel. Un As de la gâchette-Mondain peut être un duelliste frimeur ou à tête froide. Un As de la gâchette-Investigateur allie perspicacité et visée parfaite.

TALENT D'AS DE LA GÂCHETTE

PRÉREQUIS : Dextérité 2 et Précision 2

Personne ne tire aussi vite et précisément que vous.

NOVICE Votre précision est instinctive. Choisissez Précision (Pistolets) ou Précision (Fusils). Vous gagnez +1 aux jets d'attaque et de dégâts sur les attaques réalisées avec la compétence choisie.

EXPERT Vous êtes rapide et précis. Vous pouvez choisir l'autre compétence du grade Novice et lui appliquer le bonus correspondant, ou améliorer le bonus de la compétence déjà choisie à +2.

MAÎTRE Vous ne faites qu'un avec votre arme. Choisissez une des prouesses suivantes : Attaque éclair, Surveillance étroite, Coup mortel ou Mutilation. Quand vous maniez une arme à feu vous pouvez accomplir la prouesse choisie pour 1 PP de moins que son coût normal. Dans le cas de Surveillance étroite, dépenser 1 PP vous octroie le même effet que si vous en dépensez 2, et

dépenser 2 PP vous octroie le même effet que si vous en dépensez 3. Voir le **CHAPITRE 5** pour plus de détails sur ces prouesses.

CADRE

Vous êtes le patron : vous avez la responsabilité, mais aussi la vision directrice de votre organisation. Un bon Cadre est un meneur, quelqu'un qui inspire les autres et fait bouger les choses. Vous savez ce que vous faites. Vous êtes le dirigeant qui se salit les mains pour que le boulot soit fait. Ce rôle ne se cantonne pas au domaine des affaires ; vous pouvez tout aussi bien être un chef de cellule criminelle, un officier haut-gradé, un politicien ou un responsable d'agence d'espionnage.

SYNERGIES Un Cadre-Universitaire peut être à la tête d'une faculté, tandis qu'un Cadre-Tireur d'élite ou un Cadre-As de la gâchette peut être à la tête d'une unité de commandos d'élite. Un Cadre-Star ou un Cadre-Mondain peut être un politicien accompli sachant comment manipuler les foules.

TALENT DE CADRE

PRÉREQUIS : Communication 2 et compétence Communication (Persuasion)

Vous faites valoir votre autorité à la tête d'une organisation.

NOVICE Vous savez comment manœuvrer dans les méandres de votre organisation. Vous gagnez une nouvelle Affiliation ou atteignez le rang suivant d'une de celles que vous possédez déjà (voir le Chapitre **RÉCOM-PENSES** pour plus d'informations sur les **Affiliations**). Vous pouvez relancer tous les tests pour accéder aux privilèges qu'elle propose, ou pour influencer ses membres, mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Votre autorité vous permet de demander le soutien d'un subordonné. Une fois par jour, vous pouvez effectuer un test de Communication (Persuasion). En cas de réussite, vous pouvez convoquer un subordonné de l'organisation que vous avez choisie au grade Novice pour qu'il vous assiste. Utilisez un des profils du chapitre **MENACES**. Si votre personnage est de niveau 5-8, ce subordonné ne peut pas être d'un niveau supérieur à Mineur et le test se fait avec un ND 11. Si votre personnage est de niveau 9-12, vous pouvez choisir une menace Modérée, avec un test ND 13. Si votre personnage est de niveau 13 ou plus, vous pouvez appeler un subordonné Majeur, avec un test ND 15 réussi. Vous ne bénéficiez pas de la relance du grade Novice sur ce test.

MAÎTRE Votre influence vous offre un accès permanent aux ressources de votre organisation. Ajoutez votre rang d'Affiliation lié à celle-ci à vos Revenus quand vous faites appel à elle. De plus, si votre score de Revenus diminue, vous regagnez le point perdu lors du prochain interlude pendant lequel vous interagissez avec votre organisation.

CUMUL DE TALENTS ET DE SPÉCIALISATIONS

D'une manière générale, si plusieurs talents ou spécialisations offrent un bonus à un même test, ceux-ci se cumulent.

Une exception se produit quand de tels avantages permettent de relancer plusieurs fois les dés lors d'un test tout en conservant le nouveau résultat. Si vous avez plusieurs fois cette possibilité, toute relance au-delà de la première vous octroie un bonus de +1 au résultat du dé de Péripiétés lors de votre second jet. Cela augmente le résultat de votre jet (étant calculé dans le total) et vous offre des points de prouesse supplémentaires en cas de doubles.

Une autre exception se produit quand les talents et spécialisations cumulés réduisent le coût d'une prouesse à 0 PP. Si cela se produit, le coût de la prouesse reste 1 PP mais vous gagnez +1 PP à utiliser à votre guise, à supposer que vous puissiez utiliser une prouesse en premier lieu.

COMMANDO

Les guerres existent depuis l'apparition de l'Homme, et il y a toujours eu des soldats pour les mener. Mais vous n'êtes pas n'importe quel soldat. Vous êtes l'un des meilleurs qui soient : un membre d'une force spéciale d'élite, comme un commando de l'ONU ou de la Marine Martienne, ou même un vétéran de l'APE, acteur de nombreux conflits à qui on ne la fait pas. Vous pouvez également être un mercenaire aux ordres d'une force corporatiste ou de votre dernier client en date.

SYNERGIES Un Commando-Cadre peut-être un commandant d'escouade, tandis qu'un Commando-As de la Gâchette ou un Commando-Tireur d'élite sera probablement un spécialiste en armement. Un Commando-Voleur peut être un expert de l'infiltration, de même pour un Commando-Agent.

TALENT DE COMMANDO

PRÉREQUIS : Constitution 2 et compétence Volonté (Maîtrise de soi)

Vous avez été formé à combattre et à gagner, qu'importent vos chances.

NOVICE Si vous échouez à un test de Volonté (Maîtrise de soi), vous pouvez relancer les dés mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Vous savez comment atteindre vos buts en équipe. Vous gagnez une Relation d'intensité 1 avec votre équipe, quelle qu'elle soit, et vous la conservez même si ses membres changent. Vous pouvez augmenter l'intensité de cette relation normalement. Consultez le chapitre **RÉCOMPENSES** pour plus de détails.

MAÎTRE Votre cran vous permet de surmonter les effets de certains états. Quand vous subissez un état épuisé, fatigué, blessé ou gravement blessé, faites un test de Constitution (Endurance) ou Volonté (Maîtrise de soi) ND 13 ; en cas de succès, ignorez les effets de cet état pour la durée de cette rencontre, bien que celui-ci demeure.

HACKER

Pour certains les ordinateurs sont un outil pratique mais obscur, mais vous possédez une compréhension intime de leur langage. Pour vous, le code est intuitif, presque lyrique, et vous savez comment le faire danser sur votre propre composition. Vous pouvez être un Robin des Bois numérique, vous infiltrant dans les systèmes pour partager les secrets des puissants avec les désespérés. Vous pouvez au contraire être un professionnel de la sécurité tenant les autres hackers à distance, que vous travailliez pour la police, le crime organisé, ou que vous soyez un « cyber-soldat » gouvernemental spécialisé dans ce type de conflit particulier.

SYNERGIES Un Hacker-Universitaire est un véritable maître de l'information sous toutes ses formes. Un Hacker-Tireur d'élite allie un regard acéré et une main ferme aux connaissances techniques nécessaires à déterminer l'emplacement de sa cible. Un Hacker-Star peut produire d'incroyables morceaux de musique électronique.

TALENT DE HACKER

PRÉREQUIS : Intelligence 2 et compétence Intelligence (Technologie)

Vous excellez dans l'usage et l'exploitation des systèmes informatiques.

NOVICE Vous savez comment vous frayer un chemin dans les systèmes informatiques. Ajoutez +1 à vos tests d'Intelligence (Technologie).

EXPERT Quand les choses se gâtent ou ne se passent pas comme vous le voudriez, vous parvenez toujours à dégoter une faille et une porte dérobée. Vous pouvez accomplir la prouesse Techno-embrouille pour 2 PP. Lors des tests prolongés impliquant des systèmes informatiques, ajoutez +1 à votre dé de Péripiétés. Ce bonus augmente le résultat de votre jet et vous permet d'atteindre le seuil de réussite plus rapidement.

MAÎTRE S'introduire dans un système est une chose, mais y entrer et en ressortir sans se faire prendre en est une autre. Quand vous utilisez un système informatique, vous pouvez accomplir la prouesse Effacer ses traces pour 1 PP. Ajoutez un +1 supplémentaire au résultat de votre dé de Péripiétés dans le cadre des tests prolongés, pour un total de +2, comme pour le grade Expert.

INVESTIGATEUR

Quand le suspect s'apprête à s'en aller, vous avez « juste une dernière question » à lui poser. Une goutte de sueur, une pupille qui se dilate, et sa culpabilité éclate au grand jour. Une pièce peut en dire tout autant qu'un suspect. Un cheveu incongru, une tache indéterminée, l'orientation d'un meuble : ces choses vous parlent. Vous n'êtes peut-être pas un enquêteur de la police ; vous pouvez tout aussi bien travailler pour une corporation ou en tant qu'indépendant pour quiconque peut s'offrir vos services.

SYNERGIES Un Investigateur-Cadre peut être un capitaine de police, le directeur d'un Bureau des Affaires internes ou un cadre dans une agence d'investigation. Un Investigateur-Mondain peut être un détective amateur raffiné. De même, un Investigateur-Star pourrait être un artiste ou une star célèbre résolvant des mystères à la nuit tombée.

TALENT DE L'INVESTIGATEUR

PRÉREQUIS : Perception et Intelligence 2 et au moins une compétence de Perception.

Vous êtes un détective accompli.

NOVICE Vous pouvez toujours effectuer un test pour débloquer une piste, même si vous n'avez pas de compétence primaire ou apparentée appropriée ; si vous n'avez ni l'une ni l'autre, le ND du test augmente de +2 (voir **Investigation** au **CHAPITRE 5** pour plus de détails). Si vous possédez une compétence primaire ou apparentée pour cette piste, vous obtenez un bonus de +1 au test dans le premier cas, et dans le second le ND n'augmente pas.

EXPERT Le vrai truc pour être un bon investigateur n'est pas de trouver des indices, c'est de savoir quoi en faire. Vous pouvez accomplir la prouesse Intuition pour 1 PP. De plus, si vous possédez la compétence primaire pour débloquer la piste, ajoutez un +1 supplémentaire à votre test (pour un total de +2).

MAÎTRE Quand toutes les preuves sont rassemblées, il ne vous faut qu'un flash d'inspiration pour recoller les morceaux et trouver la solution. Vous pouvez accomplir la prouesse Découverte lors d'une investigation pour 3 PP seulement.

MONDAIN

S'il y a une fête quelque part on pourra vous y trouver, et vous en serez sans doute le cœur. Vous savez comment parler aux gens et obtenir d'eux ce que vous voulez. Cela n'a rien à voir avec la classe sociale (bien que celle-ci puisse jouer) ni avec votre argent (même si vous savez comment donner l'impression d'en avoir beaucoup). Vous possédez une personnalité magnétique et les gens vous connaissent ou veulent vous connaître. Que vous soyez un gros bonnet corporatiste, un négociateur politique, le porte-parole d'un syndicat du marché

noir ou un manipulateur sans scrupule, vous savez comment captiver votre audience et faire parler les gens.

SYNERGIES Un Mondain-Star peut-être un artiste célèbre ou un influenceur. D'un autre côté, un Mondain-Tireur d'élite peut être un assassin débonnaire. Un Mondain-Hacker peut autant compter sur les gens en ligne qu'en face à face, et est sans doute capable de mobiliser beaucoup d'assistance en peu de temps.

TALENT DE MONDAIN

PRÉREQUIS : Communication et Perception 2

Vous savez y faire avec les gens pour qu'ils vous offrent ce que vous désirez.

NOVICE Votre charme naturel pousse les gens à vous apprécier. Vous pouvez accomplir la prouesse Deux voix valent mieux qu'une pour 1 PP.

EXPERT Quand vous entreprenez une manœuvre sociale complexe (voir **CHAPITRE 5 : LE JEU**), vous avez besoin d'un décalage de moins pour réussir (avec un minimum de 1). Si la situation ne requiert qu'une manœuvre sociale simple, ajoutez +1 à votre test.

MAÎTRE Vous vous intégrez partout où vous allez. Quand vous interagissez avec des gens qui auraient normalement une attitude Neutre ou pire envers vous, celle-ci est automatiquement décalée d'un cran en votre faveur. Ce bénéfice disparaît cependant si le sujet se sent physiquement menacé par vous ou vos alliés.

PILOTE ÉMÉRITE

C'est vous qui êtes dans le cockpit, sur le siège de commandement, ou aux manettes. Vous considérez votre vaisseau comme une extension de vous-même, manœuvrant dans des espaces étroits, appliquant quelques G supplémentaires et priant que ce soit pour qu'il tienne juste le temps d'une dernière course, jusqu'à votre destination. Des tas de gens savent voler d'un point A à un point B, mais seuls quelques-uns sont de vrais pilotes, et vous en faites partie.

SYNERGIES Un Agent-Pilote émérite peut être un espion sous couverture ou un agent spécialisé dans le transport de marchandises (ou de passagers) de valeur. Une Star-Pilote émérite peut être un cascadeur m'as-tu-vu, tandis qu'un Cadre-Pilote émérite peut être un officier de marine ou un capitaine de vaisseau, ancien pilote monté en grade.

TALENT DU PILOTE ÉMÉRITE

PRÉREQUIS : Dextérité 3 et compétence Dextérité (Pilote)

Peu de gens savent voler comme vous.

NOVICE Vous savez comment tirer le meilleur de votre vaisseau. Quand vous accomplissez la prouesse de pour-



suite Pied au plancher, vous gagnez un bonus de +1 supplémentaire sur votre prochain test de poursuite (soit un bonus de +2 pour 1 PP, +3 pour 2 PP, etc.).

EXPERT Ajoutez +2 au dé de Péripéties quand vous effectuez des tests de Dextérité (Pilotage).

MAÎTRE Vous êtes un pilote hors pair. Ajoutez +1 aux tests de Dextérité (Pilotage), et vous pouvez relancer un jet raté, mais sans ce bonus ; vous devez conserver le nouveau résultat.

STAR

Vous adorez votre public, et c'est réciproque. Les mauvais jours vous pouvez vous faire huer ou massacrer par les critiques, mais vous êtes déjà une star, une des meilleures, et les bons jours vous apportent l'adulation de millions, voire de milliards de personnes. Que vous captiviez votre public par votre musique, votre danse, vos talents d'acteur ou d'orateur, vous possédez le talent et les compétences pour être célèbre et apprécié ; du moins pour l'instant.

SYNERGIES Une Star-Cadre peut être un politicien avec un don pour rallier les foules. Les mouvements d'une Star-Artiste martial sont gracieux et acrobatiques ; peut-être êtes-vous un danseur de rue ou un acteur dans des films d'arts martiaux. Une Star-As de la gâchette peut être un as du tir acrobatique, tandis qu'une Star-Voleur serait un maître de l'évasion ou un magicien de scène.

TALENT DE STAR

PRÉREQUIS : Communication 2 et compétence Communication (Spectacle)

Vos performances, votre charisme personnel et votre célébrité peuvent vous mettre un public dans la poche.

NOVICE Quand vous utilisez la compétence Communication (Spectacle), vous pouvez accomplir la prouesse Influencer l'auditoire pour 1 PP.

EXPERT Une bonne performance ouvre des portes et donne aux gens l'envie de vous connaître. Vous pouvez accomplir la prouesse Assurance débordante pour 2 PP.

MAÎTRE Quand c'est nécessaire, vous pouvez tout donner pour une performance. Quand vous tentez un Geste symbolique (voir le **CHAPITRE 5 : LE JEU**), votre seuil de succès pour chaque décalage diminue de 1.

TIREUR D'ÉLITE

Si l'As de la gâchette éblouit par sa vitesse et sa précision à courte portée, c'est le Tireur d'élite qui réalise les tirs les plus difficiles. Il peut s'agir d'un assassin ou d'un individu entraîné au tir de couverture. Les Tireurs d'élite travaillent souvent pour la police, l'armée, la sécurité ou (souvent après être viré d'un des organismes précédents) pour une milice informelle quelconque.

SYNERGIES Un Tireur d'élite-Artiste martial a probablement une bonne idée de sur quoi ou qui tirer, et comment. Un Tireur d'élite-Investigateur traque sa proie sans relâche : il n'existe pas de meilleur chasseur.

TALENT DE TIREUR D'ÉLITE

PRÉREQUIS : Précision 3 et compétence Précision (Fusils)

Vous êtes un excellent tireur.

NOVICE Vous savez comment préparer discrètement un tir décisif. Si votre cible ne vous a pas détecté, vous pouvez relancer votre premier jet d'attaque de Précision (Fusils) lors d'une rencontre, mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Vous êtes capable d'attendre que le tir parfait se présente de lui-même. Si vous utilisez l'action Viser pour une attaque de Précision (Fusils), ajoutez un bonus à vos dégâts égal à celui offert par votre action Viser. Celui-ci inclut tout bonus issu de la prouesse Tir de précision.

MAÎTRE Vos tirs sont mortels. Quand vous utilisez la compétence Précision (Fusils), vous pouvez accomplir la prouesse Tir ciblé pour 2 PP.

UNIVERSITAIRE

Bien que vous décrie comme un « Universitaire » soit d'une pertinence discutable, vous savez que la connaissance, c'est le pouvoir. Vous savez comment obtenir des informations et les mettre à profit pour atteindre vos objectifs, et connaissez la valeur de données placées entre de bonnes mains.

SYNERGIES Un Hacker-Universitaire possède les compétences pour dénicher les informations où qu'elles se trouvent, même là où il est incapable d'aller. Une Star-Universitaire peut être un scientifique célèbre, ou une star de la pop possédant secrètement un doctorat. Un Cadre-Universitaire peut être à la tête d'une agence gouvernementale ayant accès à toutes les informations du monde.

TALENT DE L'UNIVERSITAIRE

PRÉREQUIS : Intelligence 2 et compétence Intelligence (Recherche)

Vous savez comment dénicher les informations et comment vous en servir.

NOVICE Vous avez un vrai don, non seulement pour découvrir des faits, mais aussi pour savoir où les chercher. Si vous échouez à un test d'Intelligence (Recherches), vous pouvez le relancer mais devez conserver le nouveau résultat.

EXPERT Vous avez le chic pour vous souvenir d'informations pertinentes. Quand vous accomplissez la prouesse A-Ha !, vous gagnez une nouvelle utilisation gratuite de celle-ci ; vous pouvez l'accomplir deux fois en dépensant 1 PP, trois fois avec 2 PP, etc.

MAÎTRE Vous n'avez pas votre pareil pour déterrer des faits. Quand vous effectuez un test d'Intelligence (Recherches) dans le cadre d'un test prolongé, vous gagnez un bonus de +1 au résultat de chaque dé de Péripéties. Ce bonus augmente le résultat de votre jet et vous permet d'atteindre le seuil de réussite plus rapidement.

VOLEUR

Vous avez un don (certains diraient une vocation) pour vous emparer de ce qui ne vous appartient pas. Vous pouvez travailler pour une agence gouvernementale, une corporation ou un syndicat du crime, ou vous pouvez agir seul par appât du gain, pour le frisson, punir les riches ou autres raisons. Peut-être que vous avez toujours été un voleur, ou que quelqu'un vous fait chanter et vous a forcé à le devenir.

SYNERGIES Un Voleur-Star peut être un escroc de rue doué pour le vol à la tire, ou un maître de l'escamotage et de l'illusion. Un Voleur-Universitaire peut quant à lui être un pillier de reliques ou un cambrioleur aux goûts raffinés sachant exactement quoi voler. Un Voleur-Cadre peut diriger un réseau criminel ou voler à ses pairs. Le Voleur-Mondain est le plus séduisant des scélérats, un criminel dont la nature se dissimule sous un vernis de charme distingué. Un Voleur-As de la gâchette peut être un bandit armé ou un combattant de la liberté.

TALENT DE VOLEUR

PRÉREQUIS : Dextérité 2 et compétences Dextérité (Escamotage) et Dextérité (Discrétion)

Pour ce qui est de voler des choses sans vous faire prendre, vous êtes un expert.

NOVICE La première chose qu'un voleur de talent doit parfaire, c'est sa capacité à ne pas se faire repérer. Choisissez une compétence entre Dextérité (Discrétion) et Dextérité (Escamotage). Vous ajoutez +1 à tous vos tests correspondants.

EXPERT Quand vous effectuez un test de Dextérité pour dissimuler ou dérober un objet, vous pouvez relancer les dés mais devez conserver le nouveau résultat. Vous savez comment éviter toute suspicion. Vous pouvez accomplir la prouesse C'était pas moi pour 2 PP.

MAÎTRE Choisissez une compétence entre Dextérité (Discrétion) et Dextérité (Escamotage) ; ajoutez +1 supplémentaire à tous vos tests correspondants.



4. TECHNOLOGIE ET ÉQUIPEMENT

Sans technologie, la vie ailleurs que sur Terre serait impossible. Elle a dans un premier temps permis à l'Humanité de quitter sa planète d'origine, de s'établir dans l'espace et d'y survivre. La technologie est si commune qu'elle se fond parfois dans le décor, jusqu'à ce qu'une défaillance mineure ne mène au désastre, rappelant à tous à quel point elle est cruciale.

Dans *The Expanse*, la technologie est source de merveilles : logiciels experts tournant sur des ordinateurs toujours plus puissants, membres de substitution cybernétiques câblés directement au système nerveux du porteur, nouveaux vaisseaux gigantesques censés permettre des voyages intergalactiques sur plusieurs générations. Mais la technologie est également intégrée au quotidien et incontournable. La majorité des vaisseaux date de dizaines d'années et sont issus d'une technologie qui n'a pas évolué depuis plusieurs générations ; pour ce qui est des stations et des colonies, tout est encore plus ancien. La technologie est familière, fiable et pratique.

Le matériel décrit dans ce chapitre couvre l'éventail allant des armes et armures aux outils et objets indispensables à la survie dans *The Expanse*. Que l'équipage compte sur ses combis V en cas de brèche dans la coque ou sur ses armes pour se défendre, posséder le bon équipement peut faire la différence entre la vie et la mort.

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Les humains sont de grands utilisateurs d'outils, et une bonne partie du matériel et de l'équipement consiste en divers ustensiles et appareils conçus pour leur simplifier la vie. Bien que dans *The Expanse* ils soient devenus plus sophistiqués par bien des aspects, ils servent toujours principalement à assurer les mêmes fonctions.

RESTRICTION D'ACCÈS ET DISPONIBILITÉ

Avant d'acquérir ou d'acheter un produit, celui-ci doit avant tout être disponible, et le personnel doit y avoir accès. L'accès à certains articles est légalement restreint, et nécessite soit d'être en possession d'un permis ou d'une licence, soit de faire partie d'un personnel militaire ou de sécurité actif. La rareté entre également en ligne de compte ; vous pouvez acheter un nouveau terminal mobile dans quasiment toutes les stations du système, mais en trouver un personnalisé correspondant précisément à vos critères exigera que vous vous adressiez au bon interlocuteur.

« Tout le monde est trop occupé à s'efforcer de survivre pour consacrer du temps à inventer quelque chose de neuf. »

— *L'Éveil du Léviathan*



Un MJ de *The Expanse* peut se servir de la disponibilité et des restrictions d'accès de deux manières. Premièrement, il peut empêcher les personnages joueurs d'acheter quelque chose uniquement parce qu'ils en ont les moyens et se sentent en veine pour leur prochain test de Revenus. N'hésitez pas à leur dire que l'article n'est pas disponible, que ce soit définitif ou uniquement de manière locale ou ponctuelle. Deuxièmement il peut s'en servir d'accroche. Si un PJ veut *vraiment* quelque chose, lui faire miroiter une opportunité de l'acquérir est une bonne manière d'impliquer l'équipage dans l'histoire, et un bon moyen de le récompenser s'il s'en sort. Même s'il est quasiment impossible d'acheter une armure assistée militaire (même au marché noir), vous pouvez toujours vous arranger pour donner l'occasion à un personnage de mettre la main dessus, pour peu qu'il soit prêt à en assurer l'entretien.

MAINTENANCE ET ENTRETIEN

Et justement, la plupart des possessions d'un personnage nécessitent une forme ou une autre d'entretien et de maintenance. Les armes à feu nécessitent des munitions et un nettoyage régulier ; les armures doivent être réparées et raccommodées ; les logiciels ont besoin de mises à jour et de débogages ; les réserves de fournitures médicales et pharmaceutiques doivent être réapprovisionnées ; le matériel le plus sophistiqué, comme l'armure assistée mentionnée plus haut, requiert une maintenance régulière. Tout ceci représente une charge en temps et en argent pour le personnage et augmente le coût nécessaire au maintien de son niveau de vie. Plus il possède d'équipement, plus ce coût est élevé. Le MJ devrait adapter les contraintes de maintenance pour l'équipage durant les interludes en fonction du volume de matériel qu'ils transportent et modifier le Coût de leur Niveau de vie. Voir **Interludes** au **CHAPITRE 5 : LE JEU** pour plus de détails.

QUALITÉS ET DÉFAUTS DU MATÉRIEL

Toutes choses ne sont pas égales, et tout comme les personnages possèdent compétences et talents, les objets peuvent présenter des qualités et des défauts, des mots-clefs qui les distinguent (positivement ou négativement) d'unités similaires plus communes. Pouvoir s'offrir un équipement sans défaut, ou au moins de bonne qualité, est un objectif courant pour les personnages débutants de *The Expanse*, qui doivent souvent se débrouiller avec ce qu'ils ont.

D'une manière générale, considérez que durant les tests de Revenus pour acquérir un objet, chaque qualité augmente son Coût de 1, et chaque défaut le diminue de 1. C'est au MJ de décider si une qualité ou un défaut particuliers peuvent s'appliquer à un objet donné, tous n'étant pas forcément appropriés. Si une qualité ou un défaut est limité à un type d'objet particulier, sa description le précise. Certains traits spéciaux sont indiqués pour divers types d'objets spécifiques au fil de ce chapitre.

QUALITÉS D'OBJET

BON Un bon objet est d'une telle qualité que le personnage qui le porte ou l'utilise gagne un bonus de +1 à ses tests. Les très bons objets possèdent deux qualités et offrent un bonus de +2.

IMPRESSIONNANT La qualité de cet objet saute tellement aux yeux qu'il offre un bonus de +1 aux tests sociaux où cela peut compter, comme quand vous tentez de faire bonne impression ou d'intimider quelqu'un avec des vêtements ou une arme impressionnants. Les objets très impressionnants possèdent deux qualités et offrent un bonus de +2.

LÉGER Cet objet est plus léger et compact que la normale, ce qui réduit de 1 la pénalité qu'il impose habituellement à la Dextérité et la Rapidité. Les objets très légers possèdent deux qualités et réduisent la pénalité de 2.

PERFORMANT Cet objet fonctionne mieux qu'un autre du même type, offrant une amélioration de 50 % d'un résultat en général. Il peut également offrir un bonus de +1 aux dégâts, à l'armure ou à tout autre attribut utilisé pour déterminer un résultat ou une réussite hors test (pour cet effet, voir **Bon**). Un objet Très efficace possède deux qualités et offre un bonus de +2 ou une amélioration de 100 %.

PROUESSE FAVORITE Soit l'objet est particulièrement adapté à une certaine prouesse, accordant un modificateur de -1 à son coût en PP, soit il donne au personnage l'accès à une prouesse unique quand il le porte ou l'utilise. Chaque prouesse favorite est une qualité distincte, et un objet peut en posséder plusieurs.

RAPIDE L'objet fonctionne rapidement. Son utilisation nécessite deux fois moins de temps qu'un objet standard du même type. Dans le cadre du temps d'action, un personnage gagne un bonus de +2 à l'initiative quand il utilise cet objet (voir **Initiative** au **CHAPITRE 5**).

SOLIDE Cet objet est construit pour durer. Dans des conditions normales, il s'use deux fois moins vite et bénéficie de +2 à la Résistance pour les tests visant à l'endommager.

DÉFAUTS D'OBJETS

DÉFECTUEUX L'objet fonctionne... la plupart du temps. Quand un test impliquant l'objet échoue et que le dé de Péripéties obtient 3 ou moins, l'objet cesse de fonctionner. S'il ne nécessite pas de test pour être utilisé, le MJ lance 3d6 à chaque utilisation. Sur un total de 10 ou moins et si le dé de Péripéties obtient 3 ou moins, l'objet cesse de fonctionner. On peut le rendre à nouveau opérationnel pendant un interlude ou, durant le temps d'action, grâce à un test de défi ND 13 avec un seuil de réussite de 10 et une tranche de temps de 1 round.

FRAGILE Cet objet n'est pas vraiment adapté aux rigueurs du terrain. Une tentative délibérée de le briser réussit toujours. De plus, il se brise également quand un test pour l'utiliser échoue et que le dé de Péripéties obtient 3 ou moins.

INEFFICACE Cet objet n'est pas aussi efficace au combat qu'une arme digne de ce nom, imposant une pénalité de -1 ou -2 aux jets de dégâts, avec un résultat final minimum de 1.

LENT L'objet fonctionne, mais pas rapidement. Il lui faut deux fois plus de temps pour fonctionner qu'un objet normal du même type. Dans le cadre d'une action majeure durant le temps d'action, un objet lent nécessite une action Se préparer après chaque utilisation pour pouvoir être utilisé à nouveau.

LOURD L'objet est plus lourd ou encombrant que la normale et impose une pénalité de -1 à la Dextérité et la Rapidité du personnage qui le porte ou l'utilise. Les objets très lourds possèdent deux défauts et imposent une pénalité de -2.

MAUVAIS La mauvaise qualité générale de l'objet impose une pénalité de -1 aux tests du personnage qui le porte ou l'utilise. Les très mauvais objets possèdent deux défauts et la pénalité qu'ils imposent est de -2.

MINABLE Les défauts de cet objet sautent tellement aux yeux qu'il impose une pénalité de -1 aux tests sociaux où cela peut compter, comme quand vous tentez d'intimider quelqu'un ou de faire bonne impression avec une arme ou des vêtements minables. Le MJ peut ajuster la pénalité en fonction des circonstances, mais elle est toujours négative.

EQUIPEMENT GÉNÉRAL

Un personnage avec un score de Revenus supérieur à 0 aura en général au moins son propre terminal mobile et un accès au réseau local, à moins qu'il ne subisse une restriction quelconque (s'il est en prison par exemple). Les postes informatiques fixes sont intégrés à tous les vaisseaux, foyers et espaces de travail, et leur qualité varie selon l'endroit. Un nouveau terminal mobile représente généralement un test de Revenus ND 11, mais sa disponibilité et sa qualité peuvent faire grimper ce seuil.

On utilise Intelligence (Technologie) pour la plupart des tests liés à l'informatique, mais les opérations de routine comme l'accès aux données publiques, aux moteurs de recherche, l'envoi et la réception d'appels et de messages, etc. n'en nécessitent pas. Le MJ peut y appliquer un modificateur en fonction de la qualité du terminal, du réseau local et des accès du personnage.

TERMINAUX MOBILES

Presque tout le monde possède un terminal mobile, un ordinateur portable de poche permettant d'afficher des informations et d'exécuter des programmes. Les terminaux mobiles ont une mémoire et un processeur embarqués capables de faire tourner des

PROTECTION DES DONNÉES

Quand on déplace des données sur un réseau, les fichiers individuels peuvent être manipulés aussi facilement que s'ils se trouvaient sur le terminal local de l'utilisateur. Mais quand elles sont transférées via une connexion dont les temps d'émissions se mesurent en fractions d'une seconde-lumière, les utilisateurs prennent parfois le temps de rassembler leurs données connexes en paquets de diffusion. Des partitions lointaines ou isolées, appelées sites de largage, sont souvent utilisées pour du stockage de données à long terme ou les échanges entre utilisateurs anonymes ; un « site de largage clandestin » a été découvert sur une partition d'un terminal rattaché à une alimentation indépendante et fixé avec son maillage de diffusion à la surface d'un astéroïde isolé. Les plus paranoïaques ou soucieux de leur sécurité ne confient leurs données à *aucun* réseau de communication, et maintiennent un « air gap » en les transportant physiquement d'un endroit à l'autre via un support de type terminal mobile ou disque de données.

« assistants experts » qui facilitent l'organisation quotidienne, l'accès aux jeux et autres logiciels de divertissement et permettent à l'utilisateur de lire des livres, écouter de la musique ou regarder des vidéos issues du réseau ou de sa bibliothèque interne. On les contrôle via une interface tactile ou vocale qui permet à l'utilisateur de lui donner des instructions dans le langage courant. Les terminaux mobiles sont peu coûteux et disponibles partout ; quand on perd ou qu'on endommage le sien, on peut facilement le remplacer et recharger son profil depuis une sauvegarde sur une partition.

TERMINAUX

Les autres types de terminaux vont des tablettes portables aux postes de travail fixes de bureau ou montés sur bras articulé, en particulier à bord des vaisseaux et des stations. On peut leur adjoindre un stylet pour écrire ou dessiner sur l'écran, un logiciel se chargeant de la conversion en texte ou calligraphie exploitable. Les utilisateurs peuvent envoyer des fichiers aux autres appareils proches via le réseau d'une simple pichenette, aussi facilement que s'ils jetaient un objet. Écouteurs ou casque permettent à leur porteur d'écouter les flux audio et de communiquer ou contrôler le terminal de manière privée grâce à un microphone intégré. Ceux qui le préfèrent peuvent utiliser un clavier, et de nombreuses professions ont leur propre variante spécifiquement conçue, comme les claviers de programmation prisés par les ingénieurs logiciels et les hackers. On peut adjoindre aux terminaux fixes des dispositifs de confidentialité empêchant quiconque en dehors de l'utilisateur actuel de voir ou d'interagir avec ce qui est à l'écran. Dans les environnements plus techniques, les terminaux peuvent être reliés à des tables intelligentes facilitant la collecte de données et permettant l'affichage et l'interaction en temps réel avec des représentations holographiques tridimensionnelles.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)

De nombreux casques de combinaisons spatiales incluent un affichage tête haute (ATH) qui projette des informations visuelles dans le champ de vision de l'utilisateur. Cela peut comprendre tout ce qu'on affiche normalement sur un terminal, mais se limite en général aux informations opérationnelles comme les flux visuels de caméras, les signes vitaux de l'utilisateur ou l'emplacement des autres membres de l'équipage ou de l'escouade. Les données tactiques comme une carte schématique ou la mise en évidence des combattants ennemis sont également assez communes.

PARTITIONS

Les partitions sont des portions de mémoire sur un appareil ou au sein d'un fichier volumineux ; un utilisateur a souvent accès à de multiples partitions en fonction de ses besoins en termes de sécurisation de données. Un terminal mobile possède sa propre partition physique, mais on peut connecter celle-ci à une partition familiale sur un terminal résidentiel, à une partition locale entretenue par un vaisseau, une ville ou autre organisation, ou même à une partition publique partagée par de nombreux utilisateurs. Une partition peut être libre d'accès ou verrouillée par un mot de passe, et les fichiers qu'elle contient peuvent également bénéficier de plusieurs niveaux de sécurité.

LOGICIELS

Les logiciels tournant sur ces appareils sont simples d'utilisation mais leur code sous-jacent est des plus complexes. En alternant entre divers profils de commandes sur une unique interface, un membre d'équipage seul est capable de diriger la manœuvre d'un vaisseau entier, même en situation de crise ou de combat. Cela est principalement rendu possible par l'émergence de systèmes experts susceptibles d'accomplir certaines tâches spécifiques avec une compétence surhumaine.

Ils n'étaient à leurs débuts que de simples logiciels de reconnaissance schématique, ancêtres des systèmes actuels capables d'identifier un vaisseau en combinant les relevés télescopiques, radar et infrarouges pour en vérifier les codes transmis par transpondeur radio. Les systèmes d'encryptage et de décryptage protègent le trafic des données et des conversations de toute indiscretion. Sur les vaisseaux militaires, une myriade de systèmes permet de gérer tout ce qui touche au ciblage : les recueils téléométriques et leur interprétation permettent d'identifier les cibles et leurs capacités, et facilitent la sélection des cibles prioritaires tout en activant les armes adaptées à la solution de combat retenue ; les humains peuvent donc se concentrer sur les décisions



tactiques plutôt que sur leur mise en œuvre. Les systèmes médicaux font office d'auto-docs et mettent les soins à la portée de quiconque sait se servir d'un terminal.

D'autres sont capables d'altérer les voix durant une conversation, les remplaçant par d'autres et y injectant même des dialectes convaincants. D'autres systèmes de traitement plus imposants, comme sur les frégates militaires ou les principaux avant-postes, utilisent des réseaux biologiques et des logiciels fluides qui se régénèrent après avoir subi des dégâts en combat, ou créent des dérivations autour des segments définitivement endommagés (bien que des erreurs et de potentielles mutations puissent nécessiter un remplacement complet du système pour retrouver une pleine capacité).

RÉSEAUX

Tous ces appareils et systèmes communiquent via un réseau de connexions en évolution constante. Chaque élément possède sa propre adresse unique qui permet aux commandes et données de transiter quel que soit son point de connexion. Le réseau peut être simple, comme un terminal mobile associé à une paire d'écouteurs ou un réseau familial fermé de terminaux fixes, auquel cas il est facile d'en assurer le cloisonnement. Dès qu'un appareil se connecte à un pont ou un réseau de communication ouvert, il devient partie intégrante d'un réseau plus vaste. Les mesures de protection courantes incluent mots de passe, clés magnétiques et verrous biométriques, ainsi que systèmes experts simples pour les réseaux suffisamment puissants. Mais avec un accès et du temps, les hackers et les puissants systèmes employés par les corporations et gouvernements sont capables de pénétrer n'importe quel réseau ; ceux qui cherchent vraiment à dissimuler des données font tout ce qu'ils peuvent pour les tenir hors de portée du vaste réseau d'information du système solaire.

Étant donné le grand isolement dans lequel se trouvent les vaisseaux en espace profond et les petites communautés les plus sédentaires, la plupart des gens sont heureux de maintenir une connexion ouverte pour pouvoir communiquer à distance. Le réseau public est une source apparemment infinie d'informations, allant des flux d'actualités planétaires martiens aux émissions de musique live commentées. Si certains sont libres et destinés à un large public, d'autres sont plus ciblés et créés pour une audience restreinte, voire réservés à ceux disposant d'un mot de passe ou ayant payé pour y avoir accès. Certains flux sont participatifs, accueillant les utilisateurs dans des groupes de discussion ou des cercles de célibataires à la recherche d'une relation amoureuse. Quand la bande passante devient un problème, les flux peuvent se limiter d'eux-mêmes à un contenu en texte ou en audio seul. On peut vite être noyé sous cette masse d'informations, de nombreux terminaux disposent donc de gestionnaires de flux simples intégrés, permettant de limiter les contenus aux choix de l'utilisateur. Les correspondances personnelles de celui-ci passent aussi

ACCÈS À L'INFORMATION

L'univers de *The Expanse* offre l'accès à énormément d'informations ; un simple terminal mobile permet à n'importe qui d'examiner tout ce qui est accessible publiquement sur le réseau local et de communiquer avec quiconque est connecté à celui-ci. Nous conseillons au Meneur de jeu de garder cela à l'esprit quand il crée des épreuves pour l'équipage. Trouver des réponses à des questions simples et des personnes qui ne cherchent pas délibérément à se cacher est simple comme bonjour. Ceci dit, l'accès à certaines informations est restreint, ou n'est possible que depuis un autre réseau dont le débit de transfert est très faible, et nombreuses seront les fois où vous n'aurez aucune envie que l'on sache que vous enquêtez sur quelque chose. De plus, l'information ne fait pas tout ; ce n'est pas parce que vous pouvez déguster les plans d'un réacteur à fusion que cela vous sera utile pour éteindre celui-ci en situation d'urgence avant que celle-ci ne devienne réellement critique. Dans de nombreuses situations, l'accès à l'information ne peut se substituer aux connaissances, à l'entraînement et à l'expérience.

par ces connexions aux flux et des gestionnaires dédiés s'assurent qu'aucune communication importante n'est manquée ; ils bloquent aussi les messages indésirables et marquent les connexions sécurisées ou à haute priorité.

Comme pour toute forme de communication, la transmission des données sur les réseaux est limitée par la vitesse de la lumière. À bord d'un vaisseau, d'une station ou sur une planète ou une lune, ce délai est trop faible pour être perceptible, mais à l'échelle d'un système il peut représenter des heures. Les logiciels ont par conséquent tendance à mettre les données à transmettre en file d'attente pour les envoyer quand l'occasion se présente, profitant des réceptions pour mettre le réseau local à jour. Voir **Communications** ci-dessous et **Systèmes de communication et durées des trajets** au **CHAPITRE 6** pour plus de détails.

COMMUNICATIONS

La plupart des communications sont concrètement transmises entre appareils par simple émission radio, mais cela permet à n'importe quel possesseur d'antenne réglée sur la bonne fréquence de capter les données. Pour rester privées, les communications doivent transiter par lascom, et ne sont ainsi accessibles que là où pointe le faisceau de lasers. Plus la distance séparant

l'émetteur du récepteur est grande, plus il est difficile de maintenir la concentration du faisceau. Garantir une émission aussi précise que possible sur des distances énormes requiert des lasers tout aussi gigantesques et puissants, comme celui qui se trouve sur la station Tycho. Les transmissions lascom nécessitent également de connaître la position de la cible, sa vitesse et sa trajectoire.

Pour aider les lascom à conserver leur cohérence, des relais ont été mis en place dans tout le système solaire ; ils reçoivent les transmissions laser avant de les rediriger vers leur destinataire. Bien que ces services de relais mettent tout en œuvre pour conserver la confiance de leurs utilisateurs, les corporations et les agences de renseignement entretiennent des relais privés avec leurs propres sites de largage, évoluant sur des orbites connues uniquement de leurs propriétaires et nécessitant de connaître non seulement les clefs d'encrytage mais aussi leur emplacement précis pour pouvoir leur envoyer des messages.

DRONES ET MÉCAS

Les drones sont des véhicules semi-autonomes, généralement de petits aérostats dotés de propulseurs pour se mouvoir à la manière d'un hélicoptère sous atmosphère normale, ou de micro-réacteurs leur permettant de se déplacer par petites poussées successives en micropesanteur, avec ou sans atmosphère. Certains sont purement terrestres, se mouvant grâce à des chenilles, plusieurs roues motrices ou de multiples pattes robotiques. Ceux conçus pour la micropesanteur disposent d'un système d'adhérence magnétique très semblable à celui des bottes des combinaisons environnementales. Les drones sont équipés d'ordinateurs et de systèmes experts embarqués qui leur permettent de gérer d'eux-



mêmes des tâches simples, mais la plupart sont contrôlés à distance depuis un terminal, leur opérateur effectuant des tests de Dextérité (Pilotage) ou Intelligence (Technologie) pour les diriger.

On s'en sert beaucoup pour la surveillance, leur petite taille et leur manœuvrabilité permettant de collecter des données précises ou de renvoyer des flux en temps réel. Ils peuvent de plus accéder à des zones trop étroites ou dangereuses pour des humains, que ce soit pour récupérer des informations ou apporter des réparations mineures ou autres opérations similaires. On peut évidemment tout aussi bien s'en servir pour le sabotage. Certains peuvent être équipés d'armes, en fonction de leur taille. Un petit drone est tout à fait capable d'en embarquer une aussi létale qu'un pistolet, mais la plupart sont généralement conçues pour provoquer des dégâts incapacitants (voir **Armes incapacitantes** plus bas). Consultez le chapitre **MENACES** pour trouver un exemple de grand drone équipé pour le combat et la sécurité.

Les mécas sont des exosquelettes massifs n'offrant aucune assistance vitale réelle mais amplifiant considérablement la force de leur porteur. Ils peuvent aller du simple équipement fixé aux épaules de l'utilisateur et doté de bras mécaniques à l'armature ovoïde ouverte, équipée de quatre membres articulés et abritant l'utilisateur en son centre. Ces dernières allient stabilité et polyvalence, chaque membre se terminant en un appui pivotant pouvant laisser la place à un large choix d'outils de découpe ou de soudure. Les mécas disposent également de points d'arrimage permettant de transporter les autres membres d'équipage vers ou depuis un site de chantier où de déplacer des chargements de pièces, de minerais ou de ressources diverses.

Les mécas de chantier ou de manutention offrent un bonus substantiel (généralement +10) aux tests de Force (Vigueur). Les mécas de type armure intégrale sont équivalents aux véhicules et disposent de leur propre Rapidité tout en offrant une certaine protection à l'utilisateur, généralement un bonus d'armure de +2. Voir **Véhicules en Combat** au **CHAPITRE 5** pour d'autres suggestions utiles concernant ce type de méca.

ÉQUIPEMENTS DE SURVIE

Survivre à une exposition au vide spatial pendant plus d'un court instant nécessite une combinaison, ce qui rend de tels équipements aussi courants qu'essentiels partout hors du puits gravitationnel de la Terre.

COMBINAISONS ENVIRONNEMENTALES

La combinaison environnementale à capuche est la plus commune et la moins coûteuse, et tous les compartiments d'urgence des vaisseaux et des stations en contiennent une dizaine. Ces tenues de plastique fin sont hermétiques et disposent de poches d'air et de recycleurs à faible autonomie mais ont tendance à se déchirer et offrent peu de protection contre les radiations. Les combinaisons environnementales sont conçues pour assurer la survie de leur porteur en milieu hostile jusqu'à réparation ou secours éventuels, même si l'on peut les utiliser en cas d'extrême urgence pour se déplacer à la surface de Mars ou d'astéroïdes dans la Ceinture en quête d'un abri.

COMBI V

Les combinaisons spatiales plus lourdes sont faites de segments de plastique durci reliés par des jointures ondulées et équipées de casques à épaisse visière transparente et de connexions pour unités d'oxygène indépendantes. Malgré leur encombrement, les utilisateurs réguliers se plaignent souvent de leur isolation insuffisante pour une utilisation dans l'espace. Elles possèdent en revanche des bottes magnétiques intégrées et des systèmes de communication, ainsi que des réservoirs d'eau et de nourriture reliés à des tubes à l'intérieur du casque. Elles sont également faciles à réparer, certaines combinaisons étant transmises de génération en génération au sein de familles de mineurs ceinturiers.

COMBINAISONS AJUSTÉES

Plus onéreuses, ces combinaisons modernes sont aussi légères que les équipements anti-émeute des forces de l'ordre et tout aussi résistantes, avec des systèmes de chaleur et de refroidissement cousus dans une tenue moulante portée sous les segments anti-impacts de l'armure externe. Ce justaucorps est également doté d'un réseau de capteurs qui fournit des données médicales affichées sur l'ATH intégré au casque et à celui des autres membres de l'équipe du porteur. La combinaison collecte des informations de température, radiations et conditions atmosphériques locales grâce à des capteurs sur l'enveloppe externe et les projette également sur l'ATH ; elle permet aussi d'afficher des spécifications techniques en surimpression pour une équipe de maintenance sur un vaisseau, ou des données de prospection géologique dans le cadre d'une mission de reconnaissance scientifique, par exemple. Le contrôle de l'affichage de ces données et des autres systèmes de la combinaison s'effectue par le menton et divers mouvements et clignements d'yeux. Les combinaisons les plus onéreuses sont taillées sur mesure pour leur utilisateur.

ACCESSOIRES POUR COMBINAISONS

Presque toutes les combinaisons peuvent être personnalisées pour s'adapter aux besoins de l'utilisateur ou d'une tâche. Des projecteurs externes ou des lampes fixées aux poignets offrent un surplus d'éclairage. Pour les missions plus longues, des réserves d'eau et de nourriture supplémentaires peuvent se fixer aux compartiments de ceinture, de même que des kits de pre-

miers secours incluant adrénaline ou amphétamines au cas où les pastilles anti-douleur fournies dans le casque ne suffiraient pas. Les points d'accroche polyvalents fixés dans le dos ou à la ceinture de la combinaison servent à arrimer l'utilisateur à un point fixe pour éviter toute dérive accidentelle ou à fixer des tubes d'approvisionnement en consommables ou des relais de communication résistants aux brouillages locaux et aux interférences liées aux radiations. Les combinaisons sont équipées de petits réacteurs pour les courtes distances dans l'espace, et certains Ceinturiens s'en servent même pour « sauter » d'un point à un autre. Un ordinateur embarqué calcule les trajectoires et la consommation de gaz propulseur ce qui rend la plupart des petits trajets relativement simples et sûrs.

OUTILS

La plupart des métiers (en particulier les plus techniques) nécessitent des outils divers, et les kits d'outils et ateliers fixes sont souvent bien utiles aux personnages pour accomplir ce qu'ils veulent. Effectuer l'un des tests suivants nécessite toujours des outils : Communication (Déguisement), Dextérité (Artisanat) et Intelligence (Explosifs, Ingénierie, Recherches ou Technologie). Sans les outils requis, il est très difficile d'accomplir les actions couvertes par ces compétences ; il est compliqué de créer un déguisement à partir de rien, et encore plus dur de réparer un réacteur ou de pirater un réseau sans l'équipement approprié.

QUALITÉ ET DÉFAUTS DES OUTILS

En temps normal, les outils permettent simplement aux personnages d'accomplir les tâches auxquelles ils correspondent, mais tout comme le reste de l'équipement, ils peuvent présenter des qualités et des défauts affectant leur efficacité. Un ingénieur disposant d'un atelier Bon et Performant a de meilleures chances de succès et travaille plus efficacement, tandis qu'un espion devant se contenter d'un kit de déguisement Lent et Minable aura besoin de plus de temps de préparation et sera pénalisé lors de sa tentative de tromperie.

ARMES

Même si les humains n'ont jamais cessé de perfectionner les outils qu'ils utilisent pour s'entre-tuer, la plupart des armes utilisées dans le système ont conservé les mêmes caractéristiques au fil des siècles. Les armes ont beau être soumises à réglementation dans les zones habitées ou les colonies, il est généralement sage d'en avoir toujours une à portée de main.

DESCRIPTION DES ARMES DE CORPS À CORPS

Si certains considèrent que les armes de combat au corps à corps sont archaïques, la vérité est que parfois rien ne vaut un bon fracassage de crâne en face-à-face. La plupart des armes modernes de ce type sont soit des matraques d'un genre ou d'un autre portées par les forces de sécurité, ou de simples couteaux ou surins utilisés (et souvent fabriqués) par ceux qui ne disposent de rien d'autre. L'arme de corps à corps la plus commune reste cependant la main ou le poing, et les personnages dotés des talents Combat d'auto-défense et Combat à mains nues bénéficient d'avantages durant les combats sans arme (voir **CHAPITRE 3**).

ARMES LÉGÈRES

Les armes légères sont rapides et faciles à transporter et se prêtent très bien aux styles de combat vifs et lestes. Elles peuvent inclure les matraques et autres massues courtes, les couteaux et les lames courtes ou fines, les bâtons légers (comme le bō), les coup-de-poings américains, etc. Les armes légères peuvent permettre à leur utilisateur d'ajouter son score de Dextérité ou de Force à ses dégâts, en fonction de la manière dont il les manie.

ARMES LOURDES

Les armes lourdes reposent davantage sur la force et vont de la masse à l'épée lourde, en passant par la hache ou autres outils du même gabarit. Bien que plus destructrices, elles n'induisent aucune finesse ; leur porteur ne peut ajouter que son score de Force en guise de dégâts supplémentaires.

ARMES IMPROVISÉES

Pour se défendre, les personnages se rabattent parfois sur des objets qui n'ont pas été prévus pour se battre, comme une barre de fer, une boîte à outils ou un solide mug attrapé dans la coquerie. Quand un personnage utilise une arme improvisée, le MJ peut lui imposer un ou plusieurs des défauts suivants : Fragile, Inefficace ou Mauvaise. Voir **Qualités et Défauts** du matériel plus haut dans ce chapitre.

ARMES INCAPACITANTES

Certaines armes sont spécifiquement conçues pour neutraliser leurs cibles sans les blesser, ce qui les rend très utiles pour le personnel de sécurité ou les civils, et leur utilisation comme armes d'auto-défense est généralement plus acceptée que leurs variantes plus meurtrières. Ce type d'arme comprend les pistolets incapacitants et les tasers, qui utilisent des décharges électriques, et les armes chimiques à courte portée comme les gaz lacrymogènes ou les bombes au poivre.

D'une manière générale, considérez qu'une arme incapacitante cause des dégâts pénétrants (voir **Dégâts pénétrants** au **CHAPITRE 5**) mais inflige un dé de dégâts de moins que sa version mortelle. Par exemple, un taser infligerait 1d6 dégâts, contre les 2d6 d'un pistolet. Les dégâts infligés par une arme incapacitante ne peuvent pas plonger une cible dans l'état mourant dans la mesure où il ne s'agit pas d'une arme létale. Voir **Appliquer les dégâts : Hors de combat** au **CHAPITRE 5**.

DESCRIPTION DES ARMES À DISTANCE

Les divers lanceurs de munitions utilisant des propulseurs chimiques sont toujours la référence en matière d'armes à distance. Même si dans *The Expanse* les armes à feu sont faites de matériaux composites modernes, embarquent des puces gérant divers systèmes et peuvent tirer des munitions sans étui dotées de leur propre accélération pour pouvoir être utilisées dans le vide, un pistolet reste un pistolet.

QUALITÉS DES ARMES À DISTANCE

En plus des qualités de matériel normales listées dans **Qualités et Défauts du matériel**, les armes à distances peuvent présenter celles-ci :

AUTOMATIQUE L'arme se recharge et tire automatiquement tant que la gâchette est pressée. Cela rend l'arme capable d'accomplir les prouesses dotées du mot-clef (Automatique) dans le tableau des **Prouesses avec arme à feu** du **CHAPITRE 5**.

BALLES TRAÇANTES L'arme tire des cartouches lumineuses qui laissent une trace visible derrière elles. Cela permet à l'utilisateur d'effectuer l'action Viser comme une action libre du moment que l'arme a tiré au round précédent (voir **Actions mineures : Viser** au **CHAPITRE 5**).

DISPERSION Les tirs de l'arme projettent un cône de plombs, de balles ou autres petites munitions à la manière d'un fusil à pompe. Elle inflige un dé de dégâts de moins mais touche toutes les cibles dans un angle d'environ 30 degrés en face du tireur.

GRANDE CAPACITÉ Les chargeurs de l'arme disposent d'une capacité conséquente. Ignorez le premier jet indiquant que l'arme tombe à court de munitions (voir **Capacités des armes**, plus bas).

LONGUE PORTÉE Les portées effectives de l'arme sont doublées. Pour plus de détails, voir **Attaquer : Portée** du **CHAPITRE 5**.





PÉNÉTRATION D'ARMURE Quand vous calculez les dégâts infligés par l'arme, si la cible porte une armure, le bonus à la Résistance offert par celle-ci est réduit de 2. Malheureusement ces munitions peuvent également traverser les cloisons étanches ; à bord d'un vaisseau ou d'une station, une attaque manquée à proximité d'une paroi extérieure peut l'endommager. Lancez 1d6 ; sur 1 ou 2, une brèche apparaît dans la coque et l'air commence à s'échapper du compartiment. Voir le chapitre **MENACES** pour plus d'information sur les dangers de l'asphyxie.

TRANQUILLISANTE Une arme Tranquillisante tire des fléchettes hypodermiques chargées d'une dose de drogue, généralement un puissant narcotique pour endormir sa cible. Ces munitions sont incapables de pénétrer le moindre blindage, mais si elles touchent une cible sans protection celle-ci doit réussir un test de Constitution (Tolérance) ou tomber inconsciente. Une réussite au test indique que la cible n'est que fatiguée.

PISTOLETS

Les pistolets sont des armes balistiques de poing généralement semi-automatiques. Les pistolets de fortune, bas de gamme ou de seconde main que l'on peut trouver facilement au marché noir souffrent souvent de divers défauts, comme Inefficace, Mauvais, Minable ou Défectueux, tandis que ceux de qualité supérieure (utilisés par les forces de sécurité ou l'armée) peuvent être Solides, Performants, Bons ou Impressionnants.

Dans *The Expanse*, la plupart des munitions tirées par les armes à projectiles sont conçues pour s'écraser contre les surfaces rigides afin d'éviter les risques de brèche à bord des vaisseaux et des stations.

TASER Un taser est un pistolet incapacitant (voir **Armes incapacitantes** plus haut) qui tire une paire de fléchettes convoyant un puissant courant électrique et qui inflige des dégâts pénétrants mais ne peut que rendre une cible inconsciente.

FUSILS

Les fusils sont des armes d'épaule, généralement balistiques et semi-automatiques comme les pistolets, avec des qualités et des défauts similaires. Les fusils à pompe possèdent la qualité Dispersion. Les fusils de classe militaire peuvent être Automatiques, tandis que les fusils de précision disposent de la propriété Longue Portée qui double leur portée effective.

ARMES DE JET

Les personnages adeptes du lancer ont tout un arsenal à leur disposition : petites armes de contact (couteaux), armes lourdes et conçues pour être lancées (lances), petits projectiles réservés exclusivement à cet usage (*shuriken* japonais). Dans *The Expanse*, la plupart des armes de jet ont tendance à être improvisées, incluant tout ce qui passe sous la main et n'est pas fixé sur place (voir **Armes improvisées** plus haut) mais certains personnages en portent et en utilisent malgré tout.

CAPACITÉ DES ARMES

Les armes à feu ont une quantité limitée de munitions et sont sujettes aux problèmes mécaniques comme l'enrayage. En termes de jeu, plutôt que de tenir le compte de chaque balle tirée, vous pouvez utiliser la méthode suivante pour gérer ce genre d'aléas.

Lorsqu'une attaque avec une arme à feu échoue et que le dé de Péripéties vous indique 6, cela signifie que l'arme s'est enrayée ou est tombée à court de munitions. Il faut une action mineure pour recharger ou régler le problème. La prouesse Rechargement rapide peut réduire ce temps, tout comme certains talents.

Le MJ peut également invoquer un de ces contretemps en tant qu'effet mineur d'une Turbulence et peut en outre décider que l'arme ne peut pas être réparée ou rechargée (parce que le personnage n'a plus de balles) en tant qu'effet majeur. Voir **Turbulences** au chapitre **MENER LA PARTIE** pour plus d'informations à ce sujet.

GRENADES ET EXPLOSIFS

Contrairement aux armes à distance qui vous demandent de viser, vous n'avez pas besoin de toucher directement votre cible quand vous utilisez une grenade ou autre dispositif explosif. Il vous suffit de le faire tomber assez près pour qu'elle se trouve dans sa zone d'effet.

GRENADES

Les grenades peuvent être lancées à une distance, en mètres, égale à 10 + votre Force. Utilisez l'action Apprêter pour la prendre en main, puis effectuez l'action Attaquer à distance pour la lancer. Les lance-grenades tirent avec la portée d'un fusil et ne nécessitent pas d'action Apprêter, mais ils sont soumis aux règles de pénurie de munitions et d'enrayement, comme décrit au paragraphe **Capacités des armes** ci-dessus.

Une attaque à la grenade fait appel à un test de Précision (Jet) ND 11, auquel le MJ pourra apporter des modificateurs pour les lancers difficiles. Un succès implique que la grenade atterrit et explose où et quand vous le souhaitez, mais un échec signifie qu'elle dévie jusqu'à 1d6 mètres dans une direction choisie par le MJ *avant* d'exploser. Les grenades affectent tout et tout le monde dans un rayon de 5 m autour du point d'impact. Elles y infligent des dégâts et tout effet supplémentaire.

Vous pouvez accomplir des prouesses d'action avec les attaques à la grenade. Chaque prouesse ne peut affecter qu'une seule cible, mais vous pouvez choisir une cible différente pour chacune. Si, par exemple, deux ennemis se retrouvent pris dans l'explosion d'une grenade et que vous obtenez 4 PP, vous pouvez utiliser Surmonter la résistance contre l'un et Mise à terre contre l'autre.

EXPLOSIFS

Manipuler d'autres types d'explosifs comme les mines ou les charges de démolition nécessite en général un test d'Intelligence (Explosifs), la difficulté dépendant de la tâche à accomplir. C'est le dé de Péripéties qui détermine l'efficacité du résultat. Mettre en place une charge pour faire exploser une écouteille pourrait être un test ND 11, un 6 sur le dé de Péripéties indiquant une exécution parfaite tandis qu'un 1 signifiera que la porte n'est que partiellement détruite et nécessitera un round supplémentaire pour être ouverte.

ARMES

ARME	DÉGÂTS	COÛT
Corps à corps légères	1d6 + For ou Dex	6
Corps à corps lourdes	2d6 + For	7
Pistolet	2d6 + Per	10
Fusil	3d6 + Per	12
Grenade	3d6 (rayon de 2 m)	15

« Le mécano avait sorti deux ensembles d'armure légère de combat martienne, des fusils de chasse et à pompe, et une pile de munitions et d'explosifs.

« Qu'est-ce que c'est que tout ça ? » demanda Holden.

« Tu nous as dit de nous préparer au largage. »

« Je pensais plutôt à, genre, des sous-vêtements et une brosse à dents. »

— *Les Feux de Cibola*

ARMURES

ARMURE

TYPE D'ARMURE	BONUS D'ARMURE	PÉNALITÉ D'ARMURE	COÛT
Matelassage	+1	0	8
Armure légère	+2	-1	12
Armure intermédiaire	+4	-2	14
Armure lourde	+6	-3	16
Armure assistée	+12	0	*

TYPE DE BOUCLIER	BONUS DE DÉFENSE	COÛT
Bouclier anti-émeute	+2	13
Bouclier balistique	+3	14

* Indisponible à l'achat

de sécurité agréé ; quiconque ne disposant pas d'une telle affiliation devra donc se tourner vers le marché noir. Les armures intermédiaires et lourdes (sans parler des armures assistées) peuvent attirer une attention malvenue, surtout dans les zones très peuplées.

QUALITÉS & DÉFAUTS DES ARMURES

Les qualités s'appliquant aux armures dans *The Expanse* sont Performante (bonus d'armure augmenté), Impressionnante et Légère (pénalité d'armure réduite). Les défauts les plus communs sont Lourde, Mauvaise et Minable, réduisant l'efficacité générale de la protection.

MATELASSAGE

Il s'agit de tout matériau lourd ou épais qu'un personnage peut porter en guise de protection, comme du cuir épais ou autre matière artificielle. C'est ce que confère une combi V ordinaire. Contrairement aux matériaux conçus pour être anti-balistique ou anti-impacts, le matelassage est souvent encombrant, ostensible et d'une efficacité toute relative.

ARMURE LÉGÈRE

L'armure corporelle légère est faite de matériaux anti-balistiques conçus pour empêcher la pénétration des balles et autres armes, minimisant leurs dégâts. Son poids est semblable à celui d'une veste légère ou d'une combinaison doublée, et peut donc se porter sans trop attirer l'attention.

ARMURE INTERMÉDIAIRE

Une armure intermédiaire consiste en des plaques résistantes aux balles fixées sur le torse et les cuisses d'une armure légère et un casque avec visière renforcée. Elle est souvent réservée aux forces de sécurité dans le cadre d'émeutes ou d'assauts violents, ou aux personnels militaires en patrouille.

ARMURE LOURDE

L'armure lourde utilisée par les soldats et les forces de sécurité en situation de combat est une succession de couches de matière anti-balistiques, de gel anti-impact et d'un réseau de capteurs médicaux capables d'injecter des anti-douleurs,

Des personnages qui s'attendent à un combat imminent peuvent s'équiper d'une armure, même si le message envoyé est alors clair : ils *sont prêts* à se battre. Les matelassages et les armures légères peuvent passer inaperçus, surtout dans les endroits tumultueux de la Ceinture, mais les protections intermédiaires et lourdes sont réservées à l'armée, la police et aux forces de sécurité en service, et encore uniquement quand un affrontement est pressenti. Si vous vous promenez en armure intégrale sur les quais d'une station, la sécurité se demandera à coup sûr quels problèmes vous cherchez à éviter... ou à provoquer.

DESCRIPTION DES ARMURES

Dans *The Expanse*, les armures possèdent deux caractéristiques : un **bonus d'armure**, qui augmente la Résistance de son porteur, et une **pénalité d'armure** qui représente son encombrement et les restrictions qui s'appliquent aux tests basés sur la Dextérité et la Rapidité du personnage. La table **Armures** en dresse la liste et indique également le niveau de difficulté du test de Revenus nécessaire à l'achat de ce type de protection. Notez que la plupart des armures dépassant le tissu balistique sont réservées à l'armée et au personnel

anti-nausée ou amphétamines à son porteur en cas de besoin. Par-dessus vient une combinaison pressurisée dotée d'un gel auto-réparant capable de refermer toute déchirure par lame ou balle afin d'empêcher les fuites d'air. Des plaques blindées fixées par sangles complètent l'ensemble. Le casque embarque un système de communication et les officiers peuvent être équipés d'un terminal de commande permettant à leur ATH d'afficher cartes, relevés médicaux des membres de leur équipe et autres informations tactiques.

BOUCLIERS

Un bouclier est essentiellement un couvert portatif pour se protéger contre les attaques ; il offre à son utilisateur un bonus à la Défense plutôt qu'un bonus d'armure. On peut considérer que toute attaque contre le personnage qui échoue à cause de ce bonus de Défense a ricoché contre le bouclier.

BOUCLIER ANTI-ÉMEUTE Un petit bouclier, constitué généralement de polymère anti-balistique et résistant aux impacts. Les boucliers anti-émeute sont souvent transparents afin de ne pas obstruer le champ de vision de leur porteur.

BOUCLIER BALISTIQUE Un bouclier suffisamment grand et lourd pour pouvoir s'accroupir derrière, généralement équipé d'une étroite fenêtre transparente faite du même matériau que le bouclier anti-émeute. Les boucliers balistiques offrent une protection contre les tirs nourris, surtout pour les forces de sécurité devant tenir leur position au lieu de se mettre à l'abri.

ARMURE ASSISTÉE

Sur un champ de bataille, une armure assistée militaire, comme le *Goliath* des marines martiens, est une vision qui inspire la terreur. Haute de deux mètres cinquante et pesant 400 kilos avant même qu'un soldat ne se glisse à l'intérieur, son potentiel tant offensif que défensif est formidable. Mi-armure, mi-scaphandre spatial, son revêtement anti-radiation est assez puissant pour permettre à un soldat de traverser un cratère quelques minutes après qu'une bombe atomique l'a créé. Le blindage externe d'une armure assistée, fait d'un composite de titane et de céramique, est souvent décoré de motifs de camouflage adaptés à sa mission et les ennemis sont souvent surpris de sa capacité à se fondre dans le décor en restant immobile en dépit de sa taille.

Son système hydraulique décuple la force du porteur (comme un méca) et supporte presque tout le poids de l'armure, permettant aux soldats qui s'en servent de parcourir des distances énormes et de se déplacer étonnamment rapidement. Il permet également à l'armure d'embarquer de l'armement lourd, souvent une mitrailleuse rotative ou parfois un lance-grenade ou un micro-lance-missile. Les batteries de capteurs abreuvant le porteur de données sur l'ATH du casque, lui permettant d'identifier et de remonter les lasers de ciblage infrarouge des armes de l'ennemi, et même d'identifier ces dernières grâce aux flux des caméras en les comparant à une base de données interne. Ces mêmes caméras balayent toutes les directions, envoyant des données aux chefs d'escouade et à leur centre de commandement, qui peuvent surveiller les signes vitaux non seulement de leurs soldats, mais aussi des ennemis identifiés et attaqués.

Mais toutes ces capacités n'empêchent pas l'armure assistée d'être parfaitement conçue pour manœuvrer en espace restreint, permettant à l'infanterie de se déplacer sous micropesanteur et de foncer à travers les coursives étroites des vaisseaux. Il n'en va cependant pas de même avec le dernier ajout à l'arsenal martien : des mécas de combat de 4 m de haut pour 9 tonnes, des tanks sur pattes portant des canons à rail et des missiles dérivés des systèmes d'armement de leurs vaisseaux. Ils sont strictement cantonnés aux assauts terrestres, et peu d'installations et d'adversaires sont capables de leur résister longtemps.

En termes de jeu, une armure assistée offre les avantages suivants à son porteur :

ARMURE Bonus d'armure +12 sans pénalité, tant que l'armure est fonctionnelle.

AMÉLIORATION DE LA MOBILITÉ Bonus de +2 à la Rapidité et de +4 aux tests de Constitution (Endurance).

AMÉLIORATION PHYSIQUE Bonus effectif de +10 à la Force et aux tests de Force (Vigueur).

ARMEMENT Un fusil intégré infligeant 3d6 + Perception dégâts, capable d'accomplir des prouesses avec armes à feu automatiques. Peut également posséder un système à grenades ou missiles infligeant 3d6 dégâts dans un rayon de 5 m.

CAMOUFLAGE Bonus de +2 aux tests de Dextérité (Discrétion) compatibles avec le camouflage de l'unité.

CAPTEURS Bonus de +2 aux tests de Perception dans lesquels les capteurs de l'armure interviennent.

SURVIE Tous les bénéfices d'une combi V (voir **Combi V** dans **Équipements de survie**, plus haut).

Si une armure assistée n'est plus alimentée, elle devient un énorme poids mort et son porteur se retrouve entravé et incapable d'utiliser le moindre de ses systèmes.

Pour continuer à fonctionner, un tel équipement requiert une maintenance régulière durant les interludes (voir **Interludes** au **CHAPITRE 5**).



LISTE D'ÉQUIPEMENT

ARTICLE	COÛT
ARMURE	
Matelassage	8
Armure légère	12
Armure intermédiaire	14
Armure lourde	16
DONNÉES	
Terminaux mobiles	8
Affichage Tête Haute	10
Affichage virtuel	12
DRONES ET MÉCAS	
Petit drone	14
Harnais méca	15
Méca de construction	16
NIVEAU DE VIE*	
Pauvre	8
Basique	11
Classe moyenne	13
Aisé	16
Prospère	19
Riche	21
Très riche	24
SURVIE	
Combinaisons environnementales	9
Combi V	11
Combinaison ajustée	13
MÉDECINE	
Médicaments	11**
Traitement médical	13**
Remplacement de membre ou d'organe	15**
OUTILS	
Kit d'outillage	8
Atelier	10
ARMES	
Corps à corps légères	6
Corps à corps lourdes	7
Armes de jet (lot de 4–6)	6
Pistolet	10
Fusil	12
Grenades	15

* Pas de test de Revenus requis si le score du personnage est dans la fourchette de son niveau de vie.

** Ce coût peut augmenter de 3–4 pour les traitements plus avancés.

REVENUS ET NIVEAU DE VIE

Comme précisé au **CHAPITRE 2**, les personnages de *The Expanse* possèdent un score de Revenus qui mesure leurs ressources financières générales et leur pouvoir d'achat. La plupart des transactions dans le Système sont gérées électroniquement, et la grande majorité des crédits (la devise standard) sont enregistrés et stockés en ligne. Bien sûr, des cas d'utilisation d'une forme de monnaie « en dur » demeurent, comme les bons au porteur, les chèques de banque ou les billets de corporations. Les ressources d'un personnage peuvent aussi consister en des immobilisations ou des biens commerciaux de toute sorte. Plusieurs gouvernements et corporations émettent leur propre monnaie, dont les taux de change dépendent de divers facteurs du marché. Le troc est également toujours en usage en marge de la civilisation. Entre autres choses, le troc, l'échange et les devises physiques ne laissent aucune trace écrite ou virtuelle, ce qui pour certains compte beaucoup.

Dans *The Expanse*, les détails précis des différentes transactions ne sont en général là que pour le décor, pour donner vie aux descriptions et potentiellement expliquer certains aléas comme une « pénurie » momentanée ou une hausse des prix soudaine en cas de tests de Revenus ratés. Le MJ peut également se servir de ces éléments comme d'un ressort scénaristique : remonter la piste de transactions exclusivement physiques, lutter contre un déferlement de fausse monnaie sur une ville ou une station, mener une vente avec une monnaie différente des crédits standard, récompenser l'équipage avec de l'argent corporatiste plutôt qu'un dépôt direct sur leur compte. Comment vont-ils convertir ces ressources nouvellement acquises en crédits facilement utilisables, sans qu'elles perdent trop de leur valeur ? Vous pouvez consulter les conseils du paragraphe Vendre des objets au **CHAPITRE 2**.

NIVEAU DE VIE

Les Revenus d'un personnage l'autorisent à prétendre à un certain niveau de vie, qui comprend le confort, l'alimentation, les loisirs, ainsi que les aménagements et possessions classiques d'un « foyer ». Le niveau de vie dépend largement du score de Revenus, défini au **CHAPITRE 2** et détaillé ici.

PAUVRE (REVENUS –2 À 0)

Le quotidien du personnage est très difficile : il dort souvent dans des abris de fortune bondés et doit se débrouiller pour se procurer eau potable et nourriture. Toute dépense en dehors de ces besoins est inenvisageable, même si dans ce type de situation les gens parviennent toujours à se procurer alcool et drogues pour s'en échapper. Si un personnage passe plus d'un mois à ce niveau de vie, le MJ pourra lui imposer un état fatigué permanent (sans possibilité de s'en débarrasser) pour en refléter la rigueur.

BASIQUE (REVENUS 1 À 2)

Il s'agit du niveau de subsistance de la majorité de la population de la Terre et équivaut à un petit appartement ou équivalent, une alimentation de base sous forme de matières nutritives fibreuses sans variété qualitative ni gustative, l'accès aux divertissements en ligne et aux chaînes d'information et un approvisionnement en drogues récréatives régulier à défaut d'être extravagant. Les vêtements sont préfabriqués, et fonctionnels à l'avenant. Seuls les transports publics permettent de se déplacer et les possessions personnelles sont rares.

CLASSE MOYENNE (REVENUS 3 À 5)

Légèrement mieux lotis que les cancelrats du Basique, les personnages à ce niveau de vie ont droit à un minimum de personnalisation. Cela inclut un logement plus grand ou plus propre, peut-être dans un meilleur endroit que le personnage aura choisi, une plus grande variété de nourriture, peut-être même un restaurant de temps en temps et quelques possessions significatives. Posséder un véhicule reste assez rare, hormis s'il est indispensable à l'exercice d'une profession.

AISÉ (REVENUS 6 À 8)

Un niveau notable de confort matériel, ce que les gens du niveau Pauvre ou Basique considèrent comme du luxe, impliquant potentiellement de posséder une maison ou des terres sous un dôme ou sur une station hors de la Terre, une alimentation variée à base de produits frais et peu voire pas de préoccupation concernant les dépenses du quotidien. Le personnage peut se permettre des divertissements réguliers, que les soirées soient organisées chez lui ou ailleurs ; pas *tous* les soirs, mais plusieurs fois par mois sans problème, peut-être avec un petit voyage par-ci par-là.

PROSPÈRE (REVENUS 9 À 10)

Les personnages Prospères ne se soucient guère de la plupart des dépenses des classes moyenne et inférieures. Ils ont des Revenus ou des comptes en banque suffisants pour vivre où ils veulent, pour manger ce qu'ils veulent quand ils veulent et pour profiter de tout ce que le monde peut offrir. À ce niveau, il est courant de posséder son propre véhicule, voire plusieurs logements (ou un seul très luxueux).

RICHE (REVENUS 11 À 13)

Les Riches se soucient de peu de choses en dehors de l'opinion et de la bienveillance de leurs pairs (et encore). Ces Revenus offrent un logement qui pourrait abriter plusieurs familles vivant en Basique, et des produits d'agrément qu'elles ne pourraient s'offrir avec plus d'un an d'allocations. Les Riches possèdent tous les avantages des personnages Prospères et même *plus* ; certains leur sont peut-être même octroyés de droit.

TRÈS RICHE (REVENUS 14+)

Il est difficile pour les Revenus plus faibles de vraiment concevoir ce niveau de vie, qui gaspille et recycle plus que tout ce que les autres réunis possèdent. Les personnages à ce niveau de vie habitent des manoirs ou même des palais (ou leur équivalent), avec souvent une escouade de domestiques à leurs petits soins. Ils se déplacent librement dans leurs véhicules personnels, qui incluent leurs propres vaisseaux et ascenseurs orbitaux.

MAINTENANCE

Le niveau de vie de la plupart des personnages ne s'entretient pas de lui-même. Maintenir ses Revenus requiert des efforts réguliers, et les faire augmenter significativement demande une somme de travail importante. Même les personnages Prospères doivent consacrer un certain temps à gérer leurs différentes ressources, à superviser (si ce n'est directement diriger) leurs intérêts commerciaux, à entretenir leurs relations, etc.

VIVRE AU-DESSUS DE SES MOYENS

Les personnages qui maintiennent leurs Revenus peuvent en général conserver leur niveau de vie indéfiniment tant qu'ils font le nécessaire, sans test, revers de fortune mis à part. Il peut néanmoins arriver qu'un personnage désire ou ait besoin de quelque chose qui excède ses moyens habituels, que ce soit un achat spécifique ou une simple opportunité de goûter à la belle vie (ou au moins une vie meilleure). Quand les personnages cherchent à vivre au-dessus de leurs moyens, utilisez les conseils suivants.

1 Le personnage effectue un test de Revenus dont la difficulté est égale aux Revenus minimums du niveau de vie visé + 9. Par exemple, un personnage souhaitant gagner un avantage du niveau de vie Aisé doit faire un test de Revenus ND 15 (9 + les Revenus minimums pour être Aisé, soit 6).

2 Ce succès diminue les Revenus du personnage, comme précisé au **CHAPITRE 2, Faire baisser les Revenus**. De ce fait, vivre au-dessus de ses moyens pendant un certain temps rognera vite ses ressources.

3 Si le test est un succès, le personnage gagne un avantage de ce niveau de vie, qu'il s'agisse d'une fête extravagante, d'un objet personnel (un vêtement, un bijou, un appareil électronique ou un objet pour son domicile), ou d'une amélioration temporaire de ses conditions de vie.

Comme vivre au-dessus de ses moyens fait baisser ses Revenus, cela peut entraîner une baisse de son niveau de vie pour plusieurs mois. Par exemple, si ses Revenus diminuent de 5 ou 6, le personnage passe du niveau Aisé à Classe moyenne. Il faudra qu'il se serre la ceinture jusqu'à ce qu'ils reviennent à la normale. S'il souhaite maintenir son niveau de vie augmenté, il faudra faire un nouveau test de Revenus, ceux-ci diminueront à nouveau, menant à un déclin potentiel rapide.

À la discrétion du MJ, une aubaine ponctuelle (voir le chapitre **RÉCOMPENSES**) peut temporairement accorder les bénéfices d'un niveau de vie supérieur jusqu'à épuisement de celle-ci ; le personnage reprend alors le niveau de vie normal défini par ses Revenus.

NOURRITURE

Les humains ont constamment besoin de nourriture, et les produits biologiques complexes ne se trouvent que sur Terre, mais l'humanité s'est adaptée. Les aliments les plus simples sont des pâtes de blé mélangées à du miel ou des épices et des fruits secs pour la texture. Ceux qui ont tété le tube de leur casque alors qu'ils travaillaient en combinaison environnementale les connaissent bien, mais elles sont également disponibles pour ceux qui ne cherchent que le carburant le plus élémentaire pour leur corps. Tout aussi infâme, la « bouillasse » de la Flotte martienne est un mélange réchauffé d'aliments hyperprotéinés et riches en glucides. Les protéines texturées dérivées du soja et de champignons peuvent prendre toutes sortes de formes : faux œufs, faux fromage, faux bacon, faux steak. Les Ceinturiens mangent différentes sortes de « granulés », des miettes ou des pépites de protéines avec assaisonnements et sauces aromatisées, ou des variantes de bols de nouilles et plats similaires.

Mais depuis que l'APE dirigeait Cérès, des options supplémentaires s'offraient à elle. Curry aux œufs et dhejet, nouilles façon cowboy, granulés rouges. Les plats de son enfance. Des plats de Ceinturien.

— *Les Jeux de Némésis*

On peut trouver de la meilleure nourriture, mais son prix grimpe avec sa qualité. On dit que la viande élevée en cuve est aussi bonne que la vraie, mais peu sont ceux qui le croient. Les fermes piscicoles en micropesanteur produisent crevettes, saumons et autres fruits de mer adaptés à ces conditions. Les installations hydroponiques sont monnaie courante, à l'échelle familiale et industrielle, mais les fraises fraîches restent un produit onéreux. Les champignons et les mycoprotéines sont une valeur sûre, facilement cultivables et fertilisés avec des déchets organiques. Le véritable fromage est une des denrées les plus rares et dans la Ceinture vaut plus au gramme que les métaux les plus précieux, pour le bonheur du marché noir.

BOISSONS

Les boissons sont aussi variées que la nourriture, en type et en qualité. Un débat courant de fin de soirée est de savoir s'il est vraiment sûr de boire de la glace fondue de Saturne directement, mais cela n'empêche pas les mineurs ceinturiens de le faire en cas de besoin. D'autres préfèrent au préalable la faire passer dans leurs propres filtres locaux. Ceux qui se réclament d'un palais particulièrement raffiné recherchent une eau à la clarté et au goût améliorés par un long processus de filtrage et de reminéralisation, réalisé avec des versions modifiées des systèmes qui fournissent aux fermes hydroponiques de pointe une eau à l'équilibre minéral précis.

« Super », dit Holden. « Pas de café. Quelle planète abominable. »

— *Les Feux de Cibola*

Mais même s'ils se contrefichent de l'eau, tout le monde à ses préférences quand il s'agit d'alcool. Presque chaque station et vaisseau dont le règlement le permet (ou peut être contourné) possède des alambics et des distilleries produisant une grande variété de bières et de vins allant du bas de gamme abominable à l'étonnamment bon. Certaines boissons comme le whisky fongique démarrèrent comme une expérience désespérée avant de se transformer en véritable industrie, et on échange souvent les ajustements de recettes pour la pseudotequila et le scotch ceinturien bon marché en même temps que les bouteilles de produit fini.

LOGEMENT

Un « terrier » sur Mars. Une « cabine » sur un cargo de glace en transit vers Saturne. Une « commune » à bord d'un vaisseau de minage familial au-delà de la station Anderson. Il existe une variété infinie de lieux que l'humanité dans ses errances spatiales considère comme chez elle, mais ils ont beaucoup en commun.

ESPACE

Avant toute chose, chaque mètre cube d'espace dont les humains font leur foyer doit être arraché à un environnement hostile et doit ensuite être défendu. Sur une planète comme Mars ou un planétoïde tel que Cérès, ces espaces sont minés dans la roche, leurs murs scellés avec un revêtement de plastique et reliés par une infinité de tunnels dont ces habitats tirent leur nom : terriers. Sur les vaisseaux, les murs sont métalliques et donnent sur les réservoirs d'eau, qui protègent des radiations comme la pierre le fait au sol. Qu'ils soient faits de roche ou de métal, les murs emprisonnent une poche d'air critique. Bien sûr, comme le dit le proverbe, « le seul endroit où l'air est gratuit, c'est la Terre ». Les plantes comme la langue de belle-mère et le lierre sont courantes dans les foyers, vestiges des anciens modèles de recyclage et conservés comme porte-bonheur dans l'espoir que le logement soit efficace dans sa consommation d'air si onéreux.

AMÉNAGEMENTS

Une fois revendiqué, un espace peut être transformé en foyer. Des LED à spectre complet produisent tous les niveaux d'éclairage, de la bougie au soleil, et peuvent être programmées pour simuler un cycle jour-nuit personnalisé ou une lumière d'ambiance. La plupart des aménagements standard possèdent une petite douche, des toilettes et un lavabo serrés dans un coin, non seule-

ment dans un souci de place mais aussi pour faciliter la récupération de la vapeur d'eau ; le reste de l'espace peut être découpé selon les souhaits de l'occupant. Des goulottes permettent parfois de dissimuler les câbles et la tuyauterie derrière les murs, mais ils sont aussi souvent apparents et peints de la même couleur que le plafond. Pour une touche de confort et de luxe, on peut donner aux surfaces rocheuses ou métalliques une apparence de bois grâce à un vernis texturé ou même une fine couche de bois véritable ; le pin s'est révélé la variété la plus robuste pour la culture en faible pesanteur. À bord des vaisseaux où plusieurs voyageurs ou membres d'équipage partagent leurs quartiers, chacun dispose d'un casier métallique aux bords magnétiques qui le maintiennent en place durant les manœuvres. Sur les planètes, quand l'espace est particulièrement restreint, les meubles sont conçus pour se replier contre les murs, comme sur les vaisseaux. Il est courant d'avoir un terminal fixe relié aux terminaux mobiles de l'occupant et des partitions locales. Certains logements possèdent des écrans muraux, affichant des films en haute résolution sur des murs entiers, servant de périphérique pour les terminaux, projetant les programmes de nombreuses chaînes ou faisant office de « fenêtres » reliées à des caméras dans tout le système solaire. Sur un vaisseau ou une station, les fenêtres sont une aberration, représentant un risque et des points faibles inutiles.

RECYCLAGE

Les possessions personnelles se résument souvent à des biens utiles ou à la valeur particulière. Chaque foyer ne dispose pas d'un fabricant, ce qui oblige ses habitants à se rendre dans les boutiques pour subvenir à leurs besoins, mais tous possèdent un recycleur pour limiter au maximum le gaspillage de matières premières. Les déchets organiques sont gérés par un système de récupération et de traitement distinct. Malgré de rares possessions et l'élimination rapide des matières indésirables, l'aspect global d'un logement n'est pas spartiate, mais simple et propre. Hors de la Terre, vivre dans un fatras insalubre requiert des efforts et des moyens, voire les deux.

MÉDECINE

La plupart des règles concernant les dispositifs médicaux et le suivi par un médecin ou un auto-doc sont décrites dans l'interlude **Récupération** (voir **Interludes** au **CHAPITRE 5**). À la discrétion du MJ, un personnage ayant besoin de soins médicaux réguliers (examens sanguins, traitements anti-cancer ou autre) peut voir les Revenus requis pour son niveau de vie augmenter de +1 ou +2, afin de refléter ces dépenses supplémentaires. Des frais médicaux ponctuels, comme le remplacement d'un membre ou d'un organe, impliquent souvent un test de Revenus ND 15 à 18, en fonction de la qualité de l'implant allant de la prothèse relativement bon marché au membre cloné.

Pour ce qui est de la médecine moderne, la question n'est pas tant de savoir si les miracles sont possibles, mais s'ils sont disponibles et à quel prix. La nécessité de maintenir le corps en état pendant de longs séjours en micropesanteur et des accélérations aussi courtes que brutales a conduit à de véritables révolutions dans la compréhension de la biologie et de la physiologie. Des générations de biochimistes travaillant en micropesanteur ont produit des médicaments inimaginables avant que l'Humanité ne quitte la Terre, et la plus grande expérience génétique accidentelle de tous les temps (l'avènement des Ceinturiens sous l'influence de leur environnement) a fourni aux généticiens plus de données que leurs systèmes ne peuvent en traiter. Si la nécessité est la mère de l'invention, l'établissement de l'humanité dans l'espace a créé de nouvelles attentes envers la science médicale, qui s'est inventé les moyens de les remplir.

MÉDICAMENTS

Quiconque vit et voyage dans l'espace connaît bien les compléments médicaux stimulant la croissance et la densité osseuse, dérivées des mêmes formules qui permettaient jadis les courtes visites en orbite, et permettent aujourd'hui aux êtres humains de parcourir et de vivre indéfiniment dans l'espace



profond. Des avancées similaires ont conduit à des amplificateurs de coagulation à application locale qui interrompent rapidement la perte de sang depuis une blessure, critique en micropesanteur, et à diverses drogues autophages permettant de tout contrôler, de la fatigue à l'effondrement cellulaire. Les prescriptions anti-cancer sont indispensables aux victimes d'une surexposition aux radiations du fait d'une protection insuffisante.

MÉDICAMENTS ET ÉTATS

La première utilité des médicaments est de soulager et de lutter contre divers états (voir **États** au **CHAPITRE 1**). Des dérivés d'amphétamines censés éviter fatigue et épuisement aux anti-douleurs permettant d'ignorer les effets d'une blessure grave ou non, en passant par les cocktails capables d'empêcher les gens de mourir, la bonne association de médicament peut supprimer les effets d'un état, au moins temporairement. Mais bien que ceux-ci puissent agir sur les symptômes (et les modificateurs en jeu), se débarrasser de l'état en lui-même requiert un véritable traitement. Voir **Récupération** sous **Interludes** au **CHAPITRE 5**.

MÉDICAMENTS ET MAINTENANCE

Certaines situations médicales nécessitent un régime médicamenteux (ou autre) suivi, comme un traitement anti-cancer, des antiviraux, une filtration sanguine, etc. Tant que le patient bénéficie de ces traitements, son état chronique reste sous contrôle et peut même souvent être ignoré. Ce type de maintenance médicale peut généralement se traduire par une petite (+1 ou +2) augmentation des Revenus requis pour le niveau de vie du personnage, reflétant les dépenses supplémentaires. Le seul problème survient quand le personnage est dans l'incapacité de suivre son traitement, par manque de moyens ou d'accès. Dans ce cas, l'état du patient peut changer, le MJ lui imposant de nouveaux états qui reflètent cette dégradation médicale jusqu'à la prochaine occasion d'entamer une Récupération lors d'un interlude.

MÉDICAMENTS ET BONUS

Certains médicaments peuvent offrir un bonus ponctuel à certains attributs et tests. Celui-ci revient en général à gagner une compétence associée, comme Constitution (Endurance), Perception (Empathie ou Intuition) ou Volonté (Courage). Si le personnage possède déjà cette compétence, son bonus augmente de +1. Les bénéfices d'une drogue ne durent habituellement que 2d6 minutes environ, et certaines ont des effets secondaires, comme causer l'état fatigué.

LE JUS

La plus grande découverte pharmaceutique en termes de voyages spatiaux est sans doute « le jus », un cocktail de drogues aidant à supporter les rigueurs d'une accélération à g multiples. Il est injecté aux passagers, ce qui les protège et les endort pour la durée du trajet. Les membres d'équipage reçoivent quant à eux une version qui les maintient dans un état d'hyper-veille ignorant stress et douleur, grâce à des produits reléguant les émotions à l'arrière-plan pour réduire leur esprit à des fonctions purement opératives.

Même avec le jus, le maximum pratique pour les accélérations prolongées est de 7 à 8 g, et de 12 g pour les manœuvres d'urgence ponctuelles. Au-delà, le risque de complications médicales augmente dramatiquement, la pression constante transformant les petites défaillances physiologiques en crises pouvant inclure hémorragies, anévrysmes, arrêts cardiaques, pneumothorax et occlusions intestinales. Les attaques cardiaques sous forte gravitation ne sont pas rares et les calculs d'accélérations prennent souvent en compte le pourcentage de l'équipage et des passagers susceptibles d'encourir des problèmes cardiaques en fonction de son niveau et de sa durée. Malgré le jus, les voyageurs novices peuvent parfois être trahis par des yeux au beurre noir et autres ecchymoses, et par l'« accéléro-dégaine » causée par une douleur violente aux articulations tandis que le cartilage regagne lentement sa forme et sa fonction naturelles.

Comme détaillé au **CHAPITRE 6 : VAISSEaux**, le jus permet aux personnages de subir l'état fatigué ou épuisé pour annuler les dégâts d'accélération avant d'avoir à choisir entre blessé et gravement blessé. Le prix d'approvisionnement en jus est inclus dans les frais d'entretien et de maintenance d'un vaisseau.

REPLACEMENT DE MEMBRES ET D'ORGANES

Le nombre élevé d'accidents de minage et de construction lors de la colonisation de Mars et l'extraction de glace et de minerais dans l'espace profond a rapidement mené à des progrès en matière de prothèses, afin de permettre aux blessés de reprendre le travail au plus vite. Les liaisons entre les membres artificiels et le système nerveux du porteur ont été perfectionnées au fil des ans, jusqu'à donner naissance aux membres modernes avec retour d'effort, capteurs de pression et de température et logiciels moteurs sophistiqués. Bien que les prothèses ressemblent beaucoup à ce qu'elles remplacent, elles ne résistent que rarement à la plus élémentaire des inspections tactiles. Sur Terre, des procédures expérimentales réservées aux plus fortunés utilisent du biogel sur mesure pour cultiver des connexions entre le patient et tout nouveau membre cloné.



S. COMMENT JOUER

Dans *The Expanse*, le jeu se présente comme une série de rencontres et d'interludes. Ces passages s'enchaînent à la manière de chapitres ou de scènes dans un roman. Il est possible de distinguer trois types de rencontres, en fonction de leur nature : les rencontres d'action, d'exploration et sociales. Ce chapitre présente ces trois types de rencontres et la manière dont elles se déroulent grâce aux règles présentées au **CHAPITRE 1**, ainsi que les interludes qui s'intercalent entre les rencontres et donnent aux personnages le temps et les opportunités de poursuivre leurs buts personnels ou simplement de se remettre des dernières rencontres.

RENCONTRES D'ACTION

Quand la situation devient critique et qu'il est important de savoir qui fait quoi et quand, c'est le moment de passer au temps d'action. Le temps d'action est généralement utilisé pour les combats, mais il a d'autres utilisations. Tout ce qui pourrait être assimilé à une scène d'action dans un film peut être géré comme une rencontre d'action.

INITIATIVE

Alors que le temps de narration se déroule avec une certaine souplesse, le déroulement du temps d'action est défini avec précision. Une fois que l'on se trouve dans le temps d'action, le MJ découpe le temps en périodes de 15 secondes appelées des rounds (donc une minute équivaut à 4 rounds). Au cours de chaque round, tous les personnages qui participent à la rencontre ont l'opportunité d'agir (à leur « tour ») et peuvent ainsi accomplir un certain nombre d'actions (voir la section **Effectuer des Actions**, ci-après). Une fois que chacun a joué à son tour, le round prend fin et un nouveau round commence.

Quand on passe au temps d'action, il faut accomplir la procédure suivante.

1 Le MJ indique aux joueurs : « Faites un jet d'initiative. » On se trouve désormais en temps d'action.

2 Chaque joueur fait un jet d'initiative pour son personnage. Il s'agit d'un test de Dextérité (Initiative), qui correspond à un test en opposition permettant de répondre à la question « qui commence ? ». Le MJ fait les jets d'initiative de tous les PNJ importants et des groupes de PNJ mineurs (les PNJ importants agissent individuellement et les PNJ mineurs agissent généralement en groupe). Notez que les jets d'initiative ne génèrent pas de PP, même quand vous obtenez un double avec les dés.

3

Le MJ compare les résultats des tests de tous les personnages et établit une liste, du plus élevé au moins élevé. Il s'agit de l'ordre dans lequel les personnages agiront à leur tour pour chaque round du combat. En cas d'égalité, la personne qui a obtenu la valeur la plus importante sur le dé de Péripéties l'emporte. S'il y a toujours égalité, celui qui a le score de Dextérité le plus élevé l'emporte. Le MJ détermine également si certains des personnages impliqués dans la rencontre sont surpris, comme détaillé au chapitre **MENER LA PARTIE**.

4

Le premier personnage dans la liste d'initiative agit lors de son tour. Lors de son tour, un personnage peut faire soit une action majeure et une action mineure, soit deux actions mineures. Une fois que ces actions ont été résolues, le personnage a fini son tour. Les personnages surpris n'agissent pas au premier round de combat.

5

Le personnage suivant dans la liste d'initiative joue son tour.

6

Répétez l'étape 5 jusqu'à ce que tous les personnages aient joué à leur tour.

7

Une fois que tous les personnages ont joué, le round prend fin et un nouveau round commence. Reproduisez les étapes 4 à 7 à chaque round. Il n'est pas nécessaire de relancer l'initiative à chaque nouveau round. L'ordre reste le même pour la durée de la rencontre. Si de nouveaux personnages rejoignent la rencontre, ils lancent leurs dés d'initiative au début du round au cours duquel ils apparaissent et sont intégrés dans la liste d'initiative. Certaines prouesses permettent également de changer la place de personnages dans l'ordre d'initiative.

8

Une fois la rencontre terminée, le MJ déclare que le temps d'action prend fin. On revient alors au temps de narration.

EXEMPLE

Amos et Holden, accompagnés par le Dr Praxidike Meng et quelques mercenaires de Pinkwater, se trouvent confrontés à une douzaine de personnes armées dans une salle isolée de la station Ganymède. Amos frappe l'une d'elles dans les côtes avec la crosse de son arme et la fait tomber par terre. Le Dr Meng, désespéré de retrouver sa fille, arme son pistolet et tout le monde dans la pièce dégaine sa propre arme. Le MJ demande aux joueurs de « faire un jet d'initiative ». Ils annoncent les résultats suivant : 15 pour Amos, 13 pour Holden et 9 pour Prax. Le MJ a également fait un jet pour les mercenaires de Pinkwater et les adversaires des PJ, car il s'agit de deux groupes de PNJ. Il a obtenu 12 pour Pinkwater et 10 pour leurs antagonistes. L'ordre d'initiative de cette rencontre est le suivant : Amos (15), Holden (13), Pinkwater (12), les antagonistes (10) et Meng (9).

EFFECTUER DES ACTIONS

Quand c'est à votre tour de jouer lors d'un round, vous dites au MJ ce que vous voulez que votre personnage fasse. Lors de votre tour, vous pouvez faire une action majeure et une action mineure. Vous pouvez accomplir ces actions dans l'ordre de votre choix, et vous pouvez même faire moins d'actions si vous le souhaitez. Vous pouvez également remplacer votre action majeure par une seconde action mineure.

ACTIONS MAJEURES

Une action majeure demande un effort soutenu, qui affecte généralement quelque chose ou quelqu'un d'autre et nécessite de faire un test d'attribut. Exemples d'actions majeures : frapper un adversaire, tenter de déverrouiller une porte en plein milieu d'une fusillade, ou apporter des premiers soins à un allié blessé.

ACTIONS MINEURES

Une action mineure ne demande pas autant de concentration qu'une action majeure, mais représente quand même un effort délibéré de la part du personnage qui l'accomplit. Elle réussit généralement automatiquement, sans faire appel à un test. Exemples d'actions mineures : courir vers une nouvelle position, attraper un objet dans un container ou recharger une arme.

ACTIONS LIBRES

Une action libre peut être accomplie dans un temps négligeable et n'est donc pas décomptée du nombre d'actions que vous pouvez accomplir. Les règles vous indiquent quand une action est libre. Le MJ peut restreindre le nombre d'actions libres que vous pouvez accomplir s'il n'est pas réaliste que vous les accomplissiez toutes lors d'un même tour. Vous pouvez utiliser une action libre pour parler, par exemple, mais vous serez limité par la durée du round, qui est de seulement 15 secondes.

LISTE D'ACTIONS

Vous trouverez ci-dessous une liste des actions majeures et mineures les plus courantes. Si vous voulez accomplir une action qui n'est pas présentée ici, informez-en votre MJ, qui vous dira alors comment vous y prendre. Le MJ pourra demander à votre personnage de faire un test d'attribut en fonction de ce que vous tentez de faire.

ACTIONS MAJEURES

ATTAQUER À DISTANCE Vous lancez ou tirez avec une arme à distance, en prenant pour cible un ennemi visible et à portée. Consultez la section **Attaquer**, ci-après.

ATTAQUER À OUTRANCE Vous attaquez un ennemi adjacent au corps à corps, en mettant toute votre force dans votre attaque au prix de votre capacité à vous défendre. Si votre attaque touche, vous infligez +1 dégât. Dans tous les cas, votre Défense subit une pénalité de -1 jusqu'au début de votre prochain tour.

ATTAQUER AU CORPS À CORPS Vous attaquez au corps à corps un ennemi qui se trouve dans un rayon de 2 m autour de vous. Consultez la section **Attaquer**, ci-après.

CHARGER Vous vous déplacez de la moitié de votre Rapidité (arrondie à l'entier inférieur) et terminez votre mouvement par une attaque au corps à corps contre un ennemi adjacent. Si vous vous êtes déplacé d'au moins 4 m en ligne droite avant d'atteindre votre cible, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre jet d'attaque. Vous ne pouvez pas choisir cette action si vous êtes à terre (vous devez d'abord choisir de Vous déplacer pour vous relever).

COURIR Vous sacrifiez vos autres actions pour pouvoir vous déplacer de deux fois votre Rapidité en mètres. Vous ne pouvez pas choisir cette action si vous êtes à terre (vous devez d'abord choisir de Vous déplacer pour vous relever).

PROUESSE MARTIALE Au lieu de tenter de blesser votre adversaire, vous cherchez à accomplir une prouesse d'action spécifique, comme maîtriser un ennemi à l'aide d'une clef au lieu de le blesser (une prouesse de Lutte). Vous faites un jet d'attaque normal. Sur une réussite, vous obtenez 1 PP du type correspondant à l'attaque, mais cette dernière n'inflige aucun dégât. Si vous obtenez des doubles, vous gagnez normalement des PP supplémentaires et vous pouvez choisir une prouesse qui inflige des dégâts à votre adversaire, mais votre attaque initiale n'inflige toujours aucun dégât. Vous pouvez entreprendre des prouesses martiales contre des objets comme s'il s'agissait d'adversaires, cependant le MJ peut décréter que certaines prouesses ne sont pas valables dans ce contexte. Consultez la section **Attaquer des objets** dans ce chapitre pour en savoir plus.

SE DÉFENDRE Vous vous concentrez sur votre défense. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Défense.

ACTIONS MINEURES

ACTIVER Cette action vous permet d'utiliser certaines capacités ou certains objets, comme certains talents ou technologies.

APPRÊTER Vous vous saisissez d'une arme, d'un outil, ou d'un autre objet que vous avez sur vous. Dans le cadre de cette action, vous pouvez également ranger quelque chose que vous aviez déjà en main. Par exemple, dans le cadre d'une même action Apprêter, vous pouvez rengainer un pistolet et prendre une grenade.

HARCELER Vous vous tenez prêt à poursuivre un ennemi s'il se replie ou fait mine de fuir. Vous pouvez choisir cette action après avoir réussi à frapper un ennemi avec une attaque au corps à corps (même si vous ne lui avez pas infligé de dégâts). Une fois que vous avez annoncé cette action, si cet adversaire s'éloigne de vous, vous pouvez immédiatement le suivre en vous déplaçant d'une distance en mètres égale à votre Rapidité et sans que cela vous coûte d'action supplémentaire. Cette action se déroule immédiatement après le déplacement de votre adversaire et avant qu'il ne puisse faire quoi que ce soit d'autre.

SE DÉPLACER Vous vous déplacez de votre Rapidité en mètres. Vous pouvez combiner ce déplacement avec des actions comme tomber à terre, vous relever, ou monter dans un véhicule, mais chacune de ces actions vous coûte la moitié de votre Rapidité (arrondie à l'entier inférieur).

SE PRÉPARER Quand vous choisissez cette action, vous reportez votre action majeure. Vous énoncez une action majeure et votre choix de la Préparer. Une fois que vous avez fait cela, l'ordre d'initiative suit son cours normal. Cependant, à n'importe quel moment avant le début de votre prochain tour, vous pouvez interrompre un autre personnage et accomplir immédiatement votre action préparée. Si vous n'utilisez pas l'action préparée avant le début de votre prochain tour, vous la perdez.

SE PROTÉGER Vous cherchez à équilibrer action et défense. Ajoutez +1 ou +2 (à vous de choisir) à votre Défense jusqu'à la fin du round. Cependant, ce même modificateur devient une pénalité à tous vos tests, y compris les tests en opposition, jusqu'à la fin du round (à la différence de l'action Se défendre, qui dure jusqu'au début de votre prochain tour). Si vous choisissez cette action mineure, vous devez la sélectionner avant d'accomplir n'importe quelle autre action majeure lors de votre tour et vous ne pouvez pas choisir de Vous défendre lors de ce tour.

TENIR BON Vous vous campez sur votre position et vous préparez à résister à toute tentative de vous faire bouger. Jusqu'au début de votre prochain tour, tout ennemi qui fait appel aux prouesses Escarmouche ou Mise à terre pour vous faire bouger ou vous renverser doit réussir un test en opposition de Force (Vigueur) contre votre propre Force (Vigueur) ou Dextérité (Acrobaties) (au choix). Si vous gagnez le test, la tentative échoue. Si l'attaquant gagne, sa tentative se déroule normalement. Qu'il ait réussi ou échoué, l'attaquant dépense les points de prouesse nécessaires.

VISER Vous observez votre adversaire et planifiez votre prochaine attaque. Si l'action que vous accomplissez après avoir Visé est une attaque au corps à corps ou à distance, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre jet d'attaque.

ATTAQUER

Il y a deux principaux types d'attaques : au corps à corps et à distance. Les deux fonctionnent de la même manière.

- 1 CHOISISSEZ UNE CIBLE** Désignez qui (ou quoi) sera la cible de votre attaque. Pour une attaque au corps à corps, vous ne devez pas être à plus de 2 m de votre cible. Pour une attaque à distance, votre cible doit être en ligne de mire et à portée.
- 2 FAITES UN JET D'ATTAQUE** Un jet d'attaque est un test d'attribut qui dépend du type d'attaque que vous faites : il s'agit d'un test de Combat pour une attaque au corps à corps et d'un test de Précision pour une attaque à distance. Ce test est soumis à des modificateurs dépendant, si c'est pertinent, d'une compétence et de tous les autres bonus appropriés (qu'il s'agisse de talents ou d'actions comme Viser, Charger, etc.). Votre niveau de difficulté est égal à la Défense de votre cible.
- 3 DÉTERMINEZ LE RÉSULTAT** Si le résultat de votre test est supérieur ou égal à la Défense de votre adversaire, votre attaque réussit. S'il est inférieur à la Défense de votre cible, l'attaque échoue. Si vous ratez votre attaque avec une arme à feu, vérifiez la capacité de l'arme grâce au dé de Péripéties : votre arme est susceptible de s'enrayer ou de se trouver à court de munitions (consultez **Capacités des armes**, ci-après).

$$\text{JET D'ATTAQUE} = 3D6 + \text{COMBAT (CORPS À CORPS) OU PRÉCISION (DISTANCE)} + \text{COMPÉTENCE VS. DÉFENSE}$$

EXEMPLE C'est le tour de Bobbie. Elle voit un adversaire à 4 m de là et utilise l'action Charger pour se rapprocher de lui et l'attaquer. Le joueur qui contrôle Bobbie fait un jet d'attaque. Il s'agit d'un test de Combat (Bagarre), ce qui est tout à fait dans ses cordes. Les dés donnent un résultat de 9. Bobbie bénéficie en outre d'un bonus de +3 par son attribut Combat, de +2 par sa compétence Bagarre et de +1 parce qu'elle Charge. Le résultat total de son jet d'attaque est donc de 15 (9 + 3 + 2 + 1). Cela dépasse de loin la Défense de la cible, qui est de 11, Bobbie lui envoie donc un solide uppercut.

Ça reste un jeu, jusqu'à ce que quelqu'un riposte, songea Holden.

— L'Éveil du Léviathan

PORTÉE

Les attaques au corps à corps ne peuvent se faire qu'en combat rapproché, à une distance maximale d'environ deux mètres, en partant du principe que les adversaires se déplacent légèrement, avancent pour attaquer puis se replient et louvoient pour esquiver les attaques. On dit des adversaires qui sont à portée de combat au corps à corps qu'ils sont adjacents.

Les attaques à distance peuvent se faire avec un plus grand éloignement. Chaque type d'arme a une portée indiquée dans la table de **Portée des armes**. Les attaques qui se font dans la limite de la portée normale d'une arme se font sans modificateur. Les attaques qui dépassent cette portée, jusqu'à atteindre la portée maximale (150 % de la portée), subissent un modificateur de -2 au jet d'attaque. À moins que vous n'utilisiez une carte de combat et des figurines ou un autre moyen de représenter les distances, le MJ est chargé de vous communiquer la distance qui sépare les combattants et de déterminer les modificateurs de portée s'il y en a.

DÉTERMINER LES DÉGÂTS

Quand une attaque réussit, il est nécessaire d'en déterminer les dégâts, sauf si vous entreprenez une action comme une prouesse martiale. Vous lancez alors les dés en fonction du type d'attaque (comme montré sur la table de **Dégâts des attaques**), en appliquant les modificateurs associés à vos attributs et aux effets de vos actions ou prouesses :

$$\text{DÉGÂTS DE L'ATTAQUE} = \text{JET DE DÉS ASSOCIÉ AU TYPE D'ATTAQUE} + \text{ATTRIBUT} + \text{MODIFICATEURS}$$

EXEMPLE Bobbie a porté son coup avec succès, il est donc temps de calculer les dégâts qu'elle inflige. Bobbie possède le talent Combat à mains nues, donc ses attaques à mains nues infligent 1d6 dégâts, plus son score de Force de 3. Le joueur lance un dé et obtient 4, la cible subit donc 7 points de dégâts.

PORTÉE DES ARMES

TYPE D'ARME	PORTÉE	PORTÉE MAXIMALE
Arc	100 m	150 m
Pistolet	50 m	75 m
Fusil	200 m	300 m
Arme de jet	10 + For mètres	—

DÉGÂTS DES ATTAQUES

TYPE D'ATTAQUE	DÉGÂTS
Mains nues	1d3* + For
Improvisée	1d6** + For
Corps à corps légères	1d6 + For ou Dex
Corps à corps lourdes	2d6 + For
Pistolet	2d6 + Per
Fusil	3d6 + Per
Grenade	3d6 (rayon de 5 m)

*1d6 avec Combat à mains nues (voir le **CHAPITRE 3**)

Les armes improvisées ont certains inconvénients (voir la section **Armes improvisées).

Certaines infligent plus de dégâts, ou font appel à un score d'attribut différent pour déterminer les dégâts, en fonction de ce que décide le MJ.



Si une arme inhabituelle est utilisée, c'est au MJ de déterminer ses dégâts et les modificateurs d'attribut associés (s'il y en a), et si l'arme est considérée ou non comme une arme improvisée.

ARMES IMPROVISÉES

Pour se défendre, les personnages se rabattent parfois sur des objets qui n'ont pas été prévus pour se battre, comme une barre de fer, une boîte à outils ou un solide mug attrapé dans la coquerie. Quand un personnage utilise une arme improvisée, le MJ peut lui appliquer un des inconvénients suivants :

FAIBLE L'objet ne peut pas infliger de dégâts aussi facilement qu'une véritable arme, ce qui se traduit par une pénalité de -1 ou de -2 aux jets de dégâts, avec un jet de dégâts minimum de 1.

FRAGILE L'arme n'a pas été conçue pour subir un tel traitement. Quand une attaque avec cet objet échoue et que le résultat du dé de Péripéties est inférieur ou égal à 3, l'objet se brise et ne peut plus être utilisé comme une arme.

PEU MANIABLE L'arme est difficile à manier, ce qui se traduit par une pénalité de -1 ou de -2 aux tests d'attaque.

ARMES INCAPACITANTES

Certaines armes sont spécifiquement conçues pour neutraliser leurs cibles sans les blesser, ce qui les rend très utiles pour le personnel de sécurité ou les civils, et leur utilisation comme armes d'auto-défense est généralement plus acceptée que leurs variantes plus meurtrières. Ces armes peuvent être : des pistolets incapacitants et des tasers, qui utilisent des charges électriques, ou des armes chimiques à courte portée comme des bombes lacrymogènes ou à poivre.

En règle générale, une arme incapacitante inflige des dégâts pénétrants (voir **Dégâts pénétrants**, ci-après), mais elle inflige un dé de dégâts de moins que sa variante létale. Par exemple, un taser infligera 1d6 dégâts alors qu'un pistolet en infligera 2d6. Les dégâts infligés par une arme incapacitante ne peuvent pas plonger une cible dans l'état mourant dans la mesure où il ne s'agit pas d'une arme létale. Voir le paragraphe **Hors de combat** dans la section **Appliquer les dégâts** pour en savoir plus.

« Je ne vous demande pas de coucher avec lui. »
« Tant mieux, parce que je n'utilise pas le sexe comme une arme », déclara Bobbie. « J'utilise les armes comme armes. »

— *La Guerre de Caliban*

APPLIQUER LES DÉGÂTS

Une fois que vous avez déterminé la quantité de dégâts infligés par une attaque, il est temps de voir les effets qu'ils ont sur la cible :

- 1 Soustrayez la Résistance de la cible (y compris son armure, le cas échéant) de la quantité de dégâts.
- 2 Dépensez des points de Fortune pour éliminer une partie ou l'ensemble des dégâts restants.
- 3 Appliquez l'état blessé ou gravement blessé afin de représenter les dégâts restants.
- 4 S'il reste encore des dégâts, la cible se trouve alors mise hors de combat.

RÉSISTANCE

Commencez par soustraire la Résistance de la cible de la quantité de dégâts infligés. Dans la plupart des cas, la Résistance d'un personnage est égale à son score de Constitution, qui peut être égal à 0, mais qui ne peut pas être négatif.

Certains personnages portent des armures qui améliorent leur Résistance, parfois beaucoup, comme c'est le cas des armures assistées militaires. Une armure est associée à un coefficient d'armure, qui améliore la Résistance de son porteur, et à une pénalité d'armure qui réduit le Dextérité et la Rapidité, comme indiqué sur la table des **Armures**. Consultez la section consacrée aux **Armures** du **CHAPITRE 4** pour avoir plus de détails sur les types d'armures couramment utilisés dans *The Expanse*.

EXEMPLE

L'adversaire de Bobbie possède une Résistance de 1 grâce à sa Constitution et il porte 1 point d'armure, ce qui lui confère une Résistance totale de 2. Cela réduit ainsi les dégâts qu'elle lui inflige de 7 à 5.

ARMURE

TYPE D'ARMURE	BONUS D'ARMURE	PÉNALTÉ D'ARMURE
Matelassage	+1	0
Armure légère	+2	-1
Armure intermédiaire	+4	-2
Armure lourde	+6	-3
Armure assistée	+12	0

TYPE DE BOUCLIER	BONUS DE DÉFENSE
Bouclier anti-émeute	+2
Bouclier balistique	+3

de Fortune afin d'éliminer des dégâts sur une base de 1 pour 1 : 1 PF élimine 1 point de dégâts. Si les dégâts sont ainsi réduits à 0, l'attaque n'a aucun effet au-delà de l'aspect cosmétique : elle pourra déchirer la veste d'un personnage, le décoiffer, peut-être lui faire un bleu, mais rien de plus. Les personnages qui n'ont pas de points de Fortune n'ont pas cette option. Tout dégât qui dépasse leur Résistance leur inflige une blessure simple ou grave ou les met hors de combat.

DÉGÂTS PÉNÉTRANTS

Certains dégâts sont définis comme pénétrants, ce qui signifie qu'ils ignorent la Résistance d'un personnage. Cela inclut certaines formes d'énergies et de dégâts qui affectent la cible de manière interne ou qui sont appliqués avec une telle précision qu'ils outrepassent la protection conférée par la Résistance. Si une cible subit des dégâts pénétrants, ignorez sa Résistance et passez à l'étape suivante.

FORTUNE

Si la Résistance représente la difficulté à blesser une cible, la Fortune représente la difficulté à la mettre hors de combat à cause d'une combinaison de chance, de ruse, et de son importance générale dans l'histoire. *The Expanse* raconte l'histoire de héros de fiction et, comme nous le savons tous, certains personnages sont plus importants que d'autres dans une histoire.

Les personnages peuvent dépenser des points dans leur réserve totale

de Fortune afin d'éliminer des dégâts sur une base de 1 pour 1 : 1 PF élimine 1 point de dégâts. Si les dégâts sont ainsi réduits à 0, l'attaque n'a aucun effet au-delà de l'aspect cosmétique : elle pourra déchirer la veste d'un personnage, le décoiffer, peut-être lui faire un bleu, mais rien de plus. Les personnages qui n'ont pas de points de Fortune n'ont pas cette option. Tout dégât qui dépasse leur Résistance leur inflige une blessure simple ou grave ou les met hors de combat.

EXEMPLE

Le truand que Bobbie a frappé est un moins que rien sans point de Fortune et il ne peut donc pas réduire les dégâts qu'il subit ainsi. S'il était un personnage plus important, avec une Fortune de, disons, 15 points, il pourrait se contenter de dépenser 5 de ces points et ne subir aucun dégât, car il se ferait alors simplement effleurer par le coup.

BLESSURES SIMPLES ET BLESSURES GRAVES

Si la Fortune ne suffit pas à éviter qu'un personnage subisse des dégâts, alors il va souffrir. Le personnage peut alors être mis hors de combat (voir ci-dessous) ou se voit attribuer l'état blessé ou gravement blessé afin de refléter les dégâts restants. Consultez la section **États** du **CHAPITRE 1** pour en savoir plus sur les états blessé et gravement blessé.

Si le personnage accepte de se trouver dans l'état blessé, la quantité de dégâts qu'il reçoit est réduite de 1d6. S'il reste des dégâts ou si le personnage est déjà blessé, il doit accepter

“La violence est le dernier recours des gens à court de bonnes idées. C'est une solution séduisante parce qu'elle est simple, directe, et que c'est une option presque toujours disponible. Si vous ne trouvez pas de réfutation valable face aux arguments de votre adversaire, vous pouvez toujours lui mettre un coup de poing.»

— *La Porte d'Abaddon*

d'évoluer vers l'état gravement blessé ou être mis hors de combat. Si le personnage accepte de se trouver dans l'état gravement blessé, les dégâts sont réduits de 1d6 points supplémentaires. S'il reste encore des dégâts après cela, le personnage est mis hors de combat. Si un personnage se trouve dans l'état gravement blessé, tout dégât qui ne peut être éliminé par la Fortune suffit à le mettre hors de combat.

EXEMPLE

Dans la mesure où le truand fait encore face à 5 points de dégâts et qu'il ne veut pas être mis hors de combat, il choisit de subir une blessure simple et lance 1d6. Il obtient 2. Il reste encore 3 points de dégâts. Ouch ! Il décide donc de subir une blessure grave et lance de nouveau 1d6, avec un résultat de 2. Malheureusement pour le pauvre truand, il reste encore un point de dégât. S'il avait obtenu un résultat de 3, il aurait simplement évité de se trouver mis hors de combat, mais serait toujours dans l'état gravement blessé.

HORS DE COMBAT

Si des dégâts persistent après avoir appliqué la Résistance, la Fortune et subi une blessure simple ou grave, alors la cible est mise hors de combat pour la durée de la rencontre. L'attaquant peut alors choisir de lui imposer un état parmi ceux présentés au **CHAPITRE 1**, qui soit cohérent avec le type d'attaque qui a mis la cible hors de combat. Par exemple, un attaquant peut choisir de mettre hors de combat une cible en lui tirant dessus avec une arme à feu, puis le laisser dans l'état mourant, gravement blessé, ou tout simplement inconscient si le MJ trouve raisonnable que la cible puisse avoir seulement été sonnée grâce à son armure ou un autre élément du même ordre. De même, une cible qui est mise hors de combat par un crochet ou un coup de pied circulaire peut se trouver dans l'état inconscient, mourant, ou seulement épuisé. Ce qu'il faut retenir est que l'attaquant décide de l'état de la cible.

EXEMPLE

Le truand fait encore face à un point de dégâts et il est donc mis hors de combat. Le joueur qui dirige Bobbie décide qu'il se trouve dans l'état inconscient et non mourant, même s'il est gravement blessé. La puissance du coup qu'elle lui a asséné a clairement cassé quelque chose. Si Bobbie avait besoin que le truand reste conscient, le joueur qui la dirige aurait pu décider qu'il se trouvait dans l'état impuissant après être mis hors de combat. Il serait alors vaincu, mais en mesure de répondre à des questions.

« Solide comme un roc, répliqua Amos avec un autre sourire. Ça fait partie de mon boulot. »

— Les Feux de Cibola

CAPITULER

Lors d'une rencontre, un personnage de *The Expanse* peut également choisir de déposer les armes. En pratique, le joueur qui dirige le personnage décide que ce dernier se retire de la rencontre, avec un résultat proche de la mise hors de combat (voir plus haut), sauf que le joueur choisit lui-même l'état de son personnage, sous réserve d'accord du MJ, plutôt que de laisser son sort entre les mains de son adversaire. La capitulation est une tactique consistant à accepter une défaite temporaire, quand un personnage se rend compte qu'il ne fait pas le poids dans un combat et n'a pas d'autres opportunités. Dans une rencontre, vous pouvez seulement choisir de capituler avant d'être mis hors de combat. Une fois que vous commencez à subir les dégâts d'une attaque qui a le potentiel de vous mettre hors de combat, il est trop tard pour capituler.

EXEMPLE

Le truand aurait pu s'épargner une raclée en capitulant face à Bobbie, soit en se mettant hors de son chemin, soit en acceptant de sombrer dans l'état inconscient si la marine martienne était d'humeur bagarreuse et n'était pas prête à accepter moins. Il se serait au moins épargné une blessure grave et ses conséquences !

RÉPITS

Au terme d'une rencontre, les personnages ont un répit, un moment de pause pendant lequel récupérer. À ce moment, ils regagnent une quantité de points de Fortune égale à 1d6 + Constitution + Niveau. Pour regagner des points de Fortune supplémentaires, ou se remettre, ils doivent attendre un interlude et possiblement choisir l'activité Convalescence. Pour plus de détails, consultez la section **Interludes** qui se trouve plus loin dans ce chapitre.



DÉFENSE ET ABRIS

Vous n'avez généralement pas besoin de faire d'action pour éviter une attaque. Il s'agit d'un réflexe intégré dans votre score de Défense. Vous pouvez cependant effectuer des actions pour modifier votre Défense, comme Vous défendre, Vous protéger, ou entreprendre une prouesse martiale qui améliore votre défense (consultez la section **Effectuer des Actions**, plus haut).

S'ABRITER

S'abriter représente un cas particulier. En présence d'armes à feu, il est généralement prudent de mettre quelque chose de solide entre vous et la ligne de mire de votre adversaire. Vous pouvez vous abriter de deux manières différentes. Vous pouvez d'abord bondir derrière un abri en utilisant la prouesse S'abriter dans le cadre de votre action. Vous pouvez également vous déplacer derrière un abri dans le cadre de votre déplacement. Il vous faudra parfois vous laisser tomber à terre afin de profiter au maximum de votre abri.

EFFETS DES ABRIS

Un abri confère un bonus à votre Coefficient d'armure contre toutes les attaques à distance, sauf celles qui infligent des dégâts pénétrants, et impose une pénalité à vos propres attaques à distance. Un abri total, qui vous cache entièrement, signifie que vous ne pouvez pas être pris pour cible par des attaques à distance, mais vous ne pouvez pas non plus prendre pour cible quelqu'un qui se trouve de l'autre côté de l'abri. Consultez la table des **Abris** pour plus de détails.

ABRIS

COEFFICIENT	BONUS D'ARMURE	PÉNALITÉ D'ATTAQUE À DISTANCE
1	+2	-1
2	+3	-2
3	+4	-3
Total	Impossible d'être attaqué à distance	Impossible d'attaquer à distance

EXEMPLE

Dans un hôtel minable d'Éros, Amos dégaine face à une femme qui tient l'équipage en joue et une douzaine d'autres hommes et femmes équipés d'armes automatiques débarquent soudain dans la pièce. Amos se jette à terre après avoir tiré sur la femme avec son taser, ce qui impose une pénalité de -1 aux attaques à distance le prenant pour cible, tandis qu'Holden utilise son action pour tirer Naomi derrière le comptoir de l'accueil, ce qui leur confère un abri total pour le moment, avant qu'une pluie de balles ne siffle dans l'air. Lors de son tour suivant, Amos roule latéralement en direction du comptoir, améliorant son abri juste avant que de nouvelles balles viennent déchiqueter le sol et les murs.

ATTAQUER DES OBJETS

Vous aurez peut-être besoin de tirer sur une serrure ou d'enfoncer une porte, ce qui revient concrètement à attaquer un objet. Lors d'un combat, attaquer un objet équivaut à attaquer un adversaire vivant. Vous faites un jet d'attaque normal dont le ND n'est pas basé sur la Défense, mais sur la taille de l'objet, en utilisant la table des **Niveaux de difficulté des objets en combat** comme référence.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DES OBJETS EN COMBAT

TAILLE DE LA CIBLE	NIVEAU DE DIFFICULTÉ
Très grande (un camion, une cabane à outils)	7
Grande (un chariot motorisé, une benne à ordures)	9
Taille humaine (un vélo, un panneau publicitaire)	11
Petite (un pneu de voiture, un carreau de fenêtre)	13
Très petite (un petit drone, un lampadaire)	15
Insignifiante (un pistolet tenu en main, un pneu de vélo)	17
Minuscule (un interrupteur, une poignée de porte)	19
Presque invisible (un trou de serrure, une caméra espion)	21

Le MJ peut augmenter le ND de l'objet si celui-ci est en mouvement, ou en fonction d'autres facteurs. En outre, si vous êtes adjacent à un objet et que celui-ci est immobile, vous n'aurez pas de mal à le toucher, vous bénéficiez donc d'un bonus de +5 à votre jet d'attaque. Après tout, vous ne devriez pas avoir de mal à toucher un panneau publicitaire avec une batte de baseball si vous vous trouvez devant lui.

Dans certains cas, il n'est pas adapté de recourir à un jet d'attaque. Si l'objet est très facile à toucher, ou si vous voulez seulement le désactiver ou lui apporter une modification au lieu de le briser, un test simple peut suffire. C'est au MJ de déterminer la meilleure approche. Notez cependant que les règles de fonctionnement de certaines prouesses prennent le pas sur les règles présentées ici. Dans ce cas, utilisez les règles associées à la prouesse concernée au lieu de celles présentées dans cette section.

Vous attaquerez souvent des objets dans le cadre de l'action Prouesse martiale, auquel cas cette attaque a les effets indiqués dans le descriptif de la prouesse, ou dans le cadre d'une action dont les résultats sont déterminés par le MJ. Si un objet peut être graduellement détruit, le MJ peut lui assigner une Résistance et une Fortune en fonction de l'objectif visé (il faudra en effet infliger plus de dégâts à une porte pour la détruire que pour l'enfoncer). Le MJ peut également déterminer que certaines attaques infligent le double des dégâts (lancez deux fois les dés de dégâts et additionnez-les) ou la moitié des dégâts à certains objets spécifiques. Le MJ peut aussi décider que certaines attaques sont pénétrantes ou inefficaces contre des cibles données. En effet, il sera facile de couper un arbre avec une hache, mais tenter la même chose avec une balle de pistolet ou un coup de pied sera moins probant.

CAPACITÉ DES ARMES

Les armes à feu ont une quantité limitée de munitions et sont sujettes aux problèmes mécaniques comme l'enrayage. Dans le cadre d'une partie, plutôt que de vous attarder sur chaque munition utilisée, vous pouvez utiliser les directives suivantes pour déterminer ce qu'il se passe quand une arme fait long feu, s'enraye, ou se trouve à court de munitions.

ENRAYAGES DES ARMES

Lorsqu'une attaque avec une arme à feu échoue et que le dé de Péripéties vous indique 6, cela signifie que l'arme s'est enrayée ou est tombée à court de munitions. Il faut une action mineure pour recharger ou régler le problème. La prouesse Rechargement rapide peut réduire ce temps, tout comme certains talents.

LES TURBULENCES ET LES ARMES À FEU

Le MJ peut également dépenser des points de la Réserve de Turbulences (voir le **CHAPITRE 12**) en cas d'attaque ratée avec une arme à feu. Il réduit alors la Réserve de Turbulences de 1 pour signifier que l'arme s'est enrayée ou est à court de munitions, ou la réduit de 2 pour signifier que l'arme ne peut pas être remise en état de marche sans passer par l'activité d'interlude Réparer (voir au **CHAPITRE 5**).

EXPLOSIFS

Contrairement aux armes à distance qui vous demandent de viser, vous n'avez pas besoin de toucher directement votre cible quand vous utilisez une grenade ou autre dispositif explosif. Il vous suffit de le faire tomber assez près pour qu'elle se trouve dans sa zone d'effet.

Les grenades peuvent être lancées à une distance, en mètres, égale à 10 + votre Force. Utilisez l'action Apprêter pour la prendre en main, puis effectuez l'action Attaquer à distance pour la lancer. Les lance-grenades peuvent charger et tirer des grenades automatiquement sans avoir besoin d'utiliser l'action Apprêter, mais ils peuvent tomber à court de grenades ou s'enrayer, comme décrit précédemment dans la section **Capacités des armes**.

Une attaque à la grenade fait appel à un test de Précision (Jet) ND 11, auquel le MJ pourra apporter des modificateurs pour les lancers difficiles. Un succès signifie que la grenade atterrit et explose où vous le souhaitez. Un échec signifie qu'elle atterrit jusqu'à 1d6 mètres dans une direction choisie par le MJ avant d'exploser. Les grenades affectent tout et tout le monde dans un rayon de 5 m autour du point d'impact et y infligent des dégâts et tout effet supplémentaire.

Vous pouvez accomplir des prouesses d'action avec les attaques à la grenade. Chaque prouesse ne peut affecter qu'une seule cible, mais vous pouvez choisir une cible différente pour chaque prouesse. Si, par exemple, deux ennemis se retrouvent pris dans l'explosion d'une grenade et que vous obtenez 4 PP, vous pouvez utiliser Surmonter la résistance contre l'un et Mise à terre contre l'autre.

VÉHICULES ET COMBAT

Le combat entre des vaisseaux spatiaux est décrit dans le **CHAPITRE 6**. Si les personnages de *the Expanse* utilisent rarement des véhicules aériens ou terrestres au combat, voilà la manière de les utiliser le cas échéant.

- Diriger un véhicule est considéré comme une action de déplacement. Si un véhicule vous confère un abri, vous êtes gêné pour tirer par une fenêtre ouverte ou attaquer par un autre moyen, comme expliqué précédemment dans la section consacrée à la Défense et aux Abris.
- Les personnages qui se trouvent dans un véhicule peuvent utiliser l'action Activer pour se servir l'armement intégré dans le véhicule, s'il en possède.
- Les attaques faites depuis un véhicule sont des variantes de l'action Prouesse martiale. Les points générés ainsi sont utilisés pour infliger des dégâts avec les Prouesses en combat avec un véhicule (voir **Prouesses en combat avec un véhicule**). Si un véhicule possède un coefficient de Coque, il est nécessaire de dépenser des PP dans la prouesse Transpercer la coque, qui permet d'outrepasser cette résistance, avant de dépenser des PP dans d'autres Prouesses en combat avec un véhicule.



Le MJ peut interdire certaines attaques contre des véhicules si elles sont par essence inefficaces. Poignarder une voiture ne lui fera probablement aucun dégât autre que cosmétique, par exemple, tout comme utiliser une arme à feu conventionnelle contre la coque d'un vaisseau.

En outre, en se basant sur les règles d'attaque des objets (présentées plus tôt dans ce chapitre), le MJ peut accepter que des composants spécifiques d'un véhicule soient endommagés et inventer des effets associés à la dégradation ou à la destruction de ces composants. Par exemple, si un personnage tire sur les pneus d'un véhicule terrestre, le MJ peut décider que cela déclenche un test pour éviter un accident et que, dans tous les cas, le véhicule ralentit.

ACCIDENTS

Certaines situations (généralement une perte de contrôle) sont à l'origine d'un accident. Par défaut, les accidents infligent des dégâts aux passagers en fonction de la Rapidité du véhicule au moment de l'accident. Ils peuvent cependant infliger plus ou moins de dégâts, ou sous une forme différente, en fonction de la situation. C'est au MJ de décider quand c'est le cas. Par exemple, un bateau qui a un accident peut causer des dégâts minimes aux passagers, mais les projeter à l'eau et les contraindre à nager s'ils ne veulent pas couler. C'est également le MJ qui décide des états des passagers du véhicule qui sont mis hors de combat par l'accident. Un accident mineur peut plonger quelqu'un dans un état inconscient ou lui imposer l'état blessé, et un accident plus grave peut le rendre gravement blessé, mourant, voire le tuer instantanément (si un vaisseau qui se déplace à très grande vitesse s'écrase).

Un accident rend un véhicule inopérant. Si le MJ le permet, des réparations temporaires peuvent être accomplies. Le résultat du dé de Péripiétés indique alors leur efficacité et leur durabilité. Dans le meilleur des cas et jusqu'à ce qu'il soit entièrement réparé, le véhicule subit une pénalité à ses tests de fonctionnement égale à 7 moins le résultat du dé de Péripiétés obtenu lors du test de réparation.

DÉGÂTS D'ACCIDENTS

RAPIDITÉ	DÉGÂTS
Lente	1d3
Moyenne	1d6
Rapide	2d6
Très rapide	4d6
Extrême	6d6

POURSUITES

D'autres scènes d'action s'articulent autour de courses-poursuites. Un ou plusieurs personnages tentent alors de s'enfuir ou d'atteindre une destination spécifique pendant qu'un autre personnage ou groupe tente de les attraper ou de les arrêter. Ils peuvent pour cela courir et bondir par-dessus des obstacles, parcourir des ruelles à toute allure en voiture, ou traverser l'espace en faisant des manœuvres à haut-g. Comme les combats, les poursuites se déroulent pendant le temps d'action au rythme d'intervalles de 1 round qui peuvent également être utilisés pour se battre.

DIFFICULTÉ DES TESTS DE POURSUITE

CONDITIONS	NIVEAU DE DIFFICULTÉ	EXEMPLE
Idéales	9	Chemin dégagé avec une bonne visibilité
Ordinaires	11	Obstacles et manœuvres : occasionnellement
Difficiles	13	Obstacles et manœuvres : régulièrement
Périlleuses	15	Obstacles et manœuvres : constamment
Presque insurmontables	18	Manœuvres constantes pour éviter de dangereux obstacles

TEST DE POURSUITE

Une poursuite débute quand un personnage choisit l'action Courir et qu'au moins un personnage entreprend de le poursuivre. À chaque round, tous les participants à la poursuite doivent choisir l'action Courir et faire un test de poursuite basé sur le type de déplacement choisi, comme Constitution (Courir ou Nager) ou Dextérité (Conduire ou Piloter). Le MJ décide de l'attribut et de la compétence adaptés à un test de poursuite en fonction de la situation. Les passagers ne font pas de test de poursuite, ils profitent simplement du voyage.

Le ND d'un test de poursuite dépend des conditions et de la difficulté à se déplacer dans une zone donnée. Utilisez la table de **Difficulté des tests de poursuite** comme modèle.

DÉROULEMENT D'UNE POURSUITE

Comme dans le cas des autres tests prolongés, les personnages cumulent les résultats de leur dé de Péripiétés au fil des tests de poursuite. Il s'agit du total de poursuite. Les participants dont la différence de total de poursuite n'excède pas 10 peuvent utiliser des armes à distances à leur portée maximale pour se tirer dessus. Si cette différence est inférieure ou égale à 5, ils peuvent faire des attaques à distance avec une portée normale. Si cette différence n'excède pas 2, les personnages peuvent porter des attaques au corps à corps ou tenter de percuter leur cible. Dans la plupart des cas, ces attaques doivent être portées par les passagers, car entretenir la poursuite est considéré comme une action majeure. Cependant, un conducteur peut toujours utiliser l'action Activer pour utiliser l'armement d'un véhicule ou tenter d'emboutir sa cible avec son véhicule.

RAPIDITÉ RELATIVE

Les véhicules les plus rapides ont naturellement un avantage sur les plus lents. Pour chaque tranche de 2 points de Rapidité qu'un des participants possède au-dessus du plus lent des participants, il gagne un bonus de +1 à son dé de Péripiété pour ses tests de pour-



suite. Dans le cas des vaisseaux spatiaux, toute catégorie de taille plus petite que celle du plus grand participant confère un bonus de +1 au dé de Péripéties pour les tests de poursuite, car les vaisseaux plus petits sont généralement plus rapides et plus faciles à manœuvrer.

EXEMPLE

Des personnages avec une Rapidité de 10, 11 et 13 participent à une poursuite. Le personnage qui a une Rapidité de 13 possède un bonus de +1 à ses tests de poursuite, car il a un avantage de 3 points sur le personnage le plus lent (qui correspond à 3 divisé par 2, égal à 1,5 arrondi à 1). Le personnage dont la Rapidité est 11 ne bénéficie d'aucun modificateur. Pour une poursuite entre des vaisseaux de taille Petite, Moyenne et Gigantesque, le Petit vaisseau a un bonus de +4, le Moyen un bonus de +3 et le Gigantesque ne possède aucun modificateur lié sa taille.

Ce bonus s'applique à la fois au résultat du test et au total de poursuite basé sur le dé de Péripéties.

COMPLICATIONS

Les personnages qui se déplacent à grande vitesse lors d'une poursuite risquent de perdre le contrôle s'ils échouent à un test de poursuite, et des complications rencontrées au cours de la poursuite peuvent avoir des conséquences néfastes, comme celles présentées dans les règles des **Tests de défi** au **CHAPITRE 1**.

MINEURES

Le personnage, la monture ou le véhicule connaît une sorte de problème, allant d'une crampe à un problème de moteur. Augmentez le niveau de difficulté de la poursuite de +2, sauf si le personnage trouve un moyen de contourner le problème. Dans un vaisseau, un test d'Intelligence (Ingénierie) ND 13 peut permettre de ne pas tenir compte de cette pénalité pour une quantité de rounds égale au résultat du dé de Péripéties.

MODÉRÉES

Le personnage fait une mauvaise chute ou perd le contrôle de son véhicule. Il perd la moitié de son total de poursuite. Alternativement, un mauvais virage ou un problème mécanique déclenche un test déterminé par le MJ (généralement ND 13) et qui doit être réussi avant que le personnage puisse reprendre la poursuite.

MAJEURES

Le personnage perd la moitié de son total de poursuite et a un accident. Consultez la section **Accidents** qui se trouve plus haut dans ce chapitre.

PRÉPARER UNE POURSUITE

Les poursuites fonctionnent mieux quand elles restent assez abstraites. Les totaux de poursuite respectifs donnent les positions des participants les uns par rapport aux autres. Tenter de calculer précisément la distance qui les sépare ne fera que ralentir le rythme, surtout dans les vastes distances qui séparent les vaisseaux dans l'espace. Les éléments importants que veulent connaître les joueurs sont la difficulté générale à manœuvrer et si leurs personnages sont assez proches des autres participants pour in-

teragir avec eux. S'il le souhaite, le MJ peut prendre des notes sur la manière dont se déroule la poursuite afin d'en modifier les conditions en fonction de l'évolution de la situation, par exemple si le personnage qui est poursuivi mène ses poursuivants dans une zone où la manœuvrabilité est plus difficile afin de tenter de les perdre.

TERMINER UNE POURSUITE

Le MJ décide du moment où la poursuite prend fin en fonction d'une des options suivantes :

SEUIL DE RÉUSSITE

Les personnages qui atteignent le seuil de réussite en premier s'échappent. Dans le cas de participants multiples, les personnages continuent leurs tests de poursuite jusqu'à ce que tous les personnages poursuivis aient réussi à s'enfuir ou jusqu'à ce que le premier poursuivant atteigne le seuil de réussite, auquel cas il rattrape tous les personnages poursuivis restants.

DURÉE

La poursuite se déroule pendant un nombre de rounds prédéterminé. Dans ce cas, classez les totaux de poursuite du plus élevé au moins élevé (en départageant les égalités grâce à la rapidité relative des personnages concernés ou avec des jets de dés). Tous les personnages poursuivis dont le total de poursuite est supérieur aux totaux de l'ensemble des poursuivants s'enfuient. Les autres sont rattrapés.

CIRCONSTANCES

Une poursuite peut prendre fin pour de nombreuses raisons, comme un accident, un personnage poursuivi qui est perdu de vue ou qui prend une telle avance dans son total de poursuite qu'il ne pourra pas être rattrapé. Cette dernière circonstance se produit quand le personnage qui est en tête ne peut pas être attaqué ou affecté par les autres participants et qu'il possède un total de poursuite supérieur d'au moins 12 points à celui du participant qui a le second total le plus élevé.

Que se passe-t-il quand une poursuite prend fin ? Cela dépend de la situation. Le personnage en tête s'échappe ou la poursuite se transforme en une rencontre d'action standard, comme un combat. La fin d'une poursuite peut également signifier la fin du temps d'action et mener à une rencontre d'exploration ou à une rencontre sociale. Le MJ peut également décider que la fin d'une poursuite est à l'origine d'un état chez le poursuivant ou le poursuivi.

PROUESSES D'ACTION

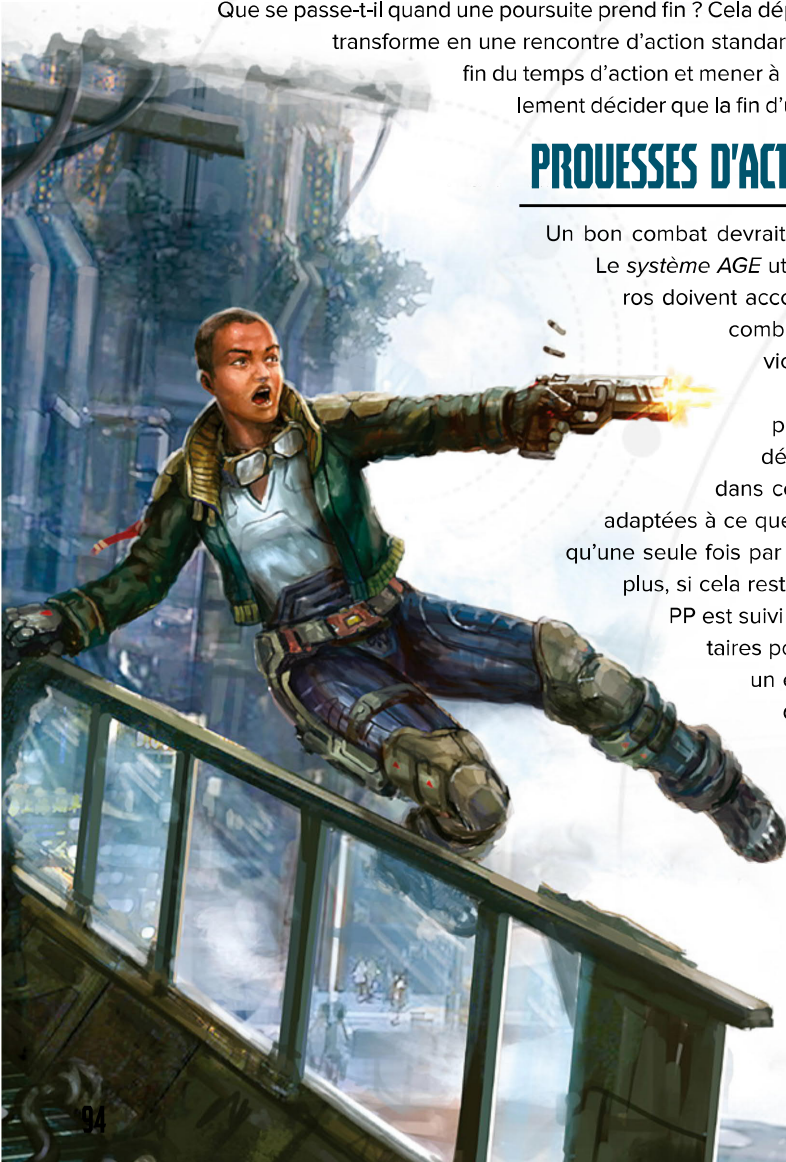
Un bon combat devrait être dynamique et comporter beaucoup de mouvement et d'action.

Le système AGE utilise des prouesses, qui représentent les actions spéciales que les héros doivent accomplir pour déstabiliser leurs adversaires, prendre l'avantage dans un combat, ou faire quelque chose de spectaculaire qui les rapprochera de la victoire.

Les jets d'attaque accomplis lors des combats génèrent des points de prouesse, comme indiqué dans la section **Prouesses** du **CHAPITRE 1** qui décrit le système standard. Consultez les tables de prouesses présentées dans cette section pour attribuer vos PP disponibles aux prouesses les plus adaptées à ce que vous tentez de faire. Vous pouvez n'accomplir une prouesse donnée qu'une seule fois par round, mais vous pouvez combiner deux prouesses différentes, voire plus, si cela reste cohérent dans le contexte de l'histoire. Si le coût d'une prouesse en PP est suivi d'un « + », cela signifie que vous pouvez dépenser des PP supplémentaires pour améliorer les effets de base de cette prouesse. Si le coût en PP est un éventail de nombres, cela signifie que l'effet de la prouesse dépendra du nombre de PP que vous avez choisi de dépenser parmi l'éventail proposé.

Une fois que vous avez décidé des prouesses que vous souhaitez utiliser, vous pouvez décrire comment votre personnage les accomplit. Vous pouvez accomplir ces prouesses dans l'ordre de votre choix.

Si vous ne voulez pas vous en remettre au hasard, vous pouvez choisir l'action Prouesse martiale (consultez **Effectuer des Actions**, plus haut dans ce chapitre). Cette action vous assure d'obtenir au moins 1 point de prouesse, mais vous acceptez en échange que votre attaque initiale ne cause pas de dégât. Cela dit, c'est peut-être ce que vous aviez prévu dès le début.



PROUESSES DE POURSUITE

COÛT EN PP	PROUESSE
1+	(BASE) PIED AU PLANCHER. Pour chaque PP dépensé, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre prochain test de poursuite.
2	MANŒUVRE D'ÉVITEMENT. Jusqu'à votre prochain tour, les attaques qui vous prennent pour cible (vous et votre véhicule, le cas échéant), subissent une pénalité de -2.
2	SUIVEZ LE GUIDE. Faites un test avec un ND de votre choix et une compétence déterminée avec le MJ afin d'accomplir une manœuvre délicate, comme un test de Dextérité (Acrobatie) pour tenter de vous glisser dans une ouverture étroite sans vous arrêter, ou de Dextérité (Pilotage) pour faire de même en volant. Si vous échouez, vous avez un accident. Quiconque vous suit et utilise le même mode de déplacement doit faire le même test ou avoir un accident.
3	ATTAQUE EN MOUVEMENT. Vous pouvez, comme action bonus, faire une attaque au corps à corps ou à distance, ou utiliser l'action Activer pour utiliser un armement intégré. Pour faire une attaque à distance, vous devez avoir une arme à distance préalablement chargée.
3	STABILISATION. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos passagers bénéficient d'un bonus de +1 aux attaques ou aux tests d'attributs facilités par un support stable (bondir d'un véhicule à un autre par exemple).
4	INTERFÉRENCE. Un personnage de votre choix subit une pénalité de -2 à son prochain test de poursuite.
5	RACCOURCI. Ajoutez un bonus de +2 à votre total de poursuite.

PROUESSES GÉNÉRALES DE COMBAT

COÛT EN PP	PROUESSE	COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) MONTÉE D'ADRÉNALINE. Vous regagnez une quantité de points de Fortune égale au nombre de PP dépensés.	2	RAILLERIE. Faites un test de Communication (Tromperie) opposé à un test de Volonté (Maîtrise de soi) contre n'importe quelle cible située dans un rayon de 10 m. Si vous gagnez, cette cible doit vous attaquer ou vous gêner d'une manière ou d'une autre au cours de son prochain tour.
1-3	(BASE) ÉLAN. Vous gagnez un bonus de +3 à votre score d'initiative pour chaque PP dépensé. Cela modifie votre place dans l'ordre d'initiative.	2	ATTAQUE VICIEUSE. Vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires pour cette attaque.
1-3	(BASE) ANGUILE. Vous gagnez un bonus de +1 en Défense pour chaque PP dépensé jusqu'au début de votre prochain tour.	3	BLOCAGE. Vous vous déplacez d'une distance maximale de 3 m afin de vous interposer entre un adversaire et une cible. Jusqu'au début de votre prochain tour, si cet ennemi veut atteindre la cible que vous protégez, il doit préalablement, par une action mineure, réussir un test de Dextérité (Acrobaties) ou de Force (Vigueur) opposé à votre Défense.
1-3	S'ABRITER. Si un abri se trouve dans vos environs immédiats et qu'il peut vous abriter, vous bénéficiez d'un coefficient d'abri égal à la quantité de PP dépensés, dans la limite du coefficient maximal de cet abri.	3	METTRE À DÉCOUVERT. Vous détruisez ou déplacez un objet susceptible de servir d'abri, comme une porte ou une caisse, qui se trouve à portée d'arme. Vous pouvez ainsi détruire de petites portions d'un objet de grande taille, comme un pilier ou un mur. Le MJ peut déterminer que certains objets sont trop lourds ou résistants pour être déplacés grâce à cette prouesse, comme des cloisons de vaisseaux ou de stations spatiales.
1+	ANGE GARDIEN. Choisissez un allié qui se trouve dans un rayon de 5 m. S'il subit des dégâts avant votre prochain tour, vous vous interposez entre lui et la source de l'attaque et subissez à sa place 1 point de dégât par PP dépensé.	3	ATTAQUE ÉCLAIR. Lors de votre tour, vous faites une seconde attaque contre la même cible ou une cible différente.
1+	ESCARMOUCHE. Vous déplacez la cible de votre attaque ou vous-même de 2 m dans n'importe quelle direction pour chaque PP dépensé. Si ce déplacement expose la cible à un risque, comme la faire basculer dans un précipice, vous faites un test opposant votre attribut d'attaque à la Force (Vigueur) ou à la Dextérité (Acrobaties) de votre adversaire (le plus élevé des deux). Si vous échouez à ce test, la cible ne se déplace pas.	3	DOMINATION RAPIDE. Lorsque vous réussissez un exploit physique qui n'est pas une attaque ou que vous mettez un adversaire hors de combat, chaque témoin de cette action fait un test de Volonté (Courage ou Moral) opposé à votre Force (Intimidation). Un personnage qui rate ce test subit une pénalité de -1 à son prochain test en opposition contre vous, ou une pénalité de -1 à sa Défense face à votre prochaine attaque, suivant la situation qui se présente en premier.
1	LES MOYENS DU BORD. Vous attrapez immédiatement un élément de votre environnement qui peut servir d'arme improvisée (consultez la section Armes improvisées qui se trouve dans ce chapitre).	4	ASSOMMER. Si votre cible a perdu la moitié de sa Fortune ou plus, et si les dégâts de votre attaque outrepassent la Résistance de la cible, cette dernière se voit imposer l'état inconscient.
2+	TACTIQUE DE GROUPE. Désignez un allié à déplacer de 2 m dans la direction de son choix pour chaque tranche de 2 PP dépensée.	4	PRISE D'INITIATIVE. Vous êtes placé en tête de l'ordre d'initiative jusqu'à ce que quelqu'un d'autre utilise cette prouesse. Cela peut vous permettre de refaire un tour avant que quiconque ait pu agir entre-temps.
2	DUO DE CHOC. Désignez un allié. Il attaque immédiatement votre cible, qui doit se trouver à portée d'attaque et dans le champ de vision de cet allié.	5	COUP MORTEL. Vous infligez 2d6 dégâts supplémentaires avec cette attaque.
2	BLESSER. Si votre cible a perdu la moitié de sa Fortune ou plus, et si les dégâts de votre attaque outrepassent la Résistance de la cible, cette dernière se voit imposer l'état blessé. Obtenu ainsi, cet état ne contribue pas à réduire les dégâts infligés par l'attaque.	5	BLESSER GRAVEMENT. Si votre cible a perdu la moitié de sa Fortune ou plus, et si les dégâts de votre attaque outrepassent la Résistance de la cible, cette dernière se voit imposer l'état gravement blessé. Obtenu ainsi, cet état ne contribue pas à réduire les dégâts infligés par l'attaque.
2	MISE À TERRE. Vous mettez votre ennemi à terre (voir le paragraphe À terre dans la section États du CHAPITRE 1).		
2	SURMONTER LA RÉSISTANCE. La Résistance de la cible est diminuée de moitié (arrondie à l'entier inférieur) face aux dégâts infligés par cette attaque.		

PROUESSES AVEC ARME À FEU

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) SURVEILLANCE ÉTROITE. Votre adversaire subit une pénalité de -1 à ses jets d'attaque pour chaque PP dépensé jusqu'au début de votre prochain tour.
1-4	(BASE) TIR DE PRÉCISION. Si, avant la fin de votre prochain tour, vous attaquez avec une arme à feu et que vous bénéficiez d'un bonus grâce à l'action Viser, vous augmentez ce bonus de +1 par PP dépensé.
1-3	RICOCHE. Vous réussissez un tir difficile qui ignore une partie du coefficient d'armure (égale au nombre de PP dépensés) d'une cible dissimulée derrière un abri.
1-3	COURTE RAFALE (AUTOMATIQUE). Vous ignorez un point de la Résistance de votre adversaire par PP dépensé.
1-3	MITRAILLAGE (AUTOMATIQUE). Vous vous déplacez immédiatement d'une distance en mètres égale à la quantité de PP dépensés, dans la direction de votre choix, et vous utilisez cette attaque contre quiconque se trouve autour de votre cible originale, dans un rayon égal au nombre de PP dépensés. Vous ne pouvez pas exclure quelqu'un qui se trouve dans la zone d'effet concernée. Diminuez de moitié les dégâts infligés aux cibles supplémentaires (arrondi à l'entier supérieur).
1-5	TIR DE SUPPRESSION (AUTOMATIQUE). À la fin du tour de chaque personnage (y compris vos alliés et votre cible actuelle) et jusqu'au début de votre prochain tour, vous portez une nouvelle attaque contre ce personnage s'il pénètre dans un rayon de (PP) mètres autour de l'endroit où se trouve actuellement votre cible.
1	RECHARGEMENT RAPIDE. La prochaine fois que vous devez recharger une arme à feu pendant cette rencontre, vous pouvez le faire par une action libre.
2+	TIREUR EFFICACE. La prochaine fois que vous ratez un tir avec une arme à feu, soustrayez 1 du résultat du dé de Péripéties par tranche de 2 PP dépensés au moment de tester sa Capacité.
2	LONGUE RAFALE (AUTOMATIQUE). Vous faites une seconde attaque contre la même cible ou une cible différente qui se trouve dans un rayon de 5 m autour de la première. Vous subissez une pénalité de -2 à ce jet d'attaque, mais vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts si vous touchez votre cible. Faites un jet de dé séparé afin de vérifier la Capacité de l'arme (voir en p. 75) au terme de cette attaque.
3	COUP DE CROSSE (PISTOLET). Si votre attaque touche un adversaire adjacent, ou la prochaine fois que vous ratez une attaque avec une arme à feu contre un adversaire adjacent et que vous vous trouvez à court de munitions, vous portez une seconde attaque contre la même cible en utilisant Précision (Pistolets) afin de la frapper avec votre arme, lui infligeant une quantité de dégâts égale à 1d6 + Force.
4	TIR CIBLÉ. Vous ciblez une partie exposée du corps de votre adversaire. Les dégâts de l'attaque deviennent pénétrants.
4	PERCHOIR DE TIREUR D'ÉLITE. Vous trouvez une position en hauteur ou un autre emplacement de tir avantageux. Si vous attaquez avec une arme à feu au cours de votre prochain tour, vous doublez la portée de votre arme ainsi que votre portée maximale pour ce tour.
5	ARROSER (AUTOMATIQUE). Cette attaque affecte toutes les cibles qui se trouvent dans un rayon de 5 m autour de votre cible originale, y compris vos alliés, et vous faites un seul test d'attaque pour toutes. Toutes les cibles supplémentaires bénéficient d'un bonus de +1 à leur Défense contre cette attaque.

Note : vous pouvez seulement choisir des prouesses dans cette liste si vous gagnez des PP grâce à une attaque avec une arme à feu. Certaines prouesses avec armes à feu sont associées à un type d'arme spécifique, comme un pistolet, un fusil ou une arme automatique.

PROUESSES DE LUTTE

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) HANDICAP. Jusqu'au début de votre prochain tour, les attaques au corps à corps portées par votre adversaire infligent 2 dégâts de moins par PP dépensé.
1	(BASE) LUTTE. Vous et votre cible faites un test en opposition de Combat (Lutte). Si vous gagnez, votre adversaire ne peut pas se déplacer au cours de son prochain tour. Vous et votre cible subissez une pénalité de -2 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
2	PLAQUAGE. Vous et votre cible faites un test en opposition de Combat (Lutte). Si vous gagnez, vous et votre cible tombez à terre. Votre cible subit 1d6 dégâts supplémentaires et ne peut pas se relever avant vous, sauf si elle réussit une attaque contre vous.
3	BOUCLIER HUMAIN. Vous et votre cible faites un test en opposition de Combat (Lutte). Si vous gagnez, toute attaque à distance portée contre vous qui échoue touche votre cible à la place. En outre, les attaques à distance qui vous prennent pour cible subissent une pénalité de -2 jusqu'au début de votre prochain tour.
3	Étranglement. Faites un test de Combat (Lutte) opposé à un test de Constitution (Endurance) de votre cible. Si vous gagnez, votre cible doit utiliser son action mineure pour reprendre sa respiration lors de son prochain tour.
4	OTAGE. Vous et votre cible faites un test en opposition de Combat (Lutte). Si vous gagnez, vous vous arrivez à la mettre en position de vulnérabilité. Si elle fait autre chose qu'une action libre au cours de son prochain tour, ou si quelqu'un vous attaque, vous ou l'un de vos alliés, avant le début de votre prochain tour, vous attaquez immédiatement votre cible en bénéficiant d'un bonus de +2 au dé de Péripéties.
4	IMMOBILISER. Vous et votre cible faites un test en opposition de Combat (Lutte). Si vous gagnez, elle peut seulement faire une action libre lors de son prochain tour. Vous et votre cible subissez une pénalité de -4 à votre Défense jusqu'au début de votre prochain tour.
5	ENTRAVER. Si vous avez l'équipement approprié en main, comme des menottes ou une longueur de corde, vous et votre cible faites un test en opposition de Combat (Lutte). Si vous gagnez, votre cible se trouve entravée (voir la section États au CHAPITRE 1) et elle ne peut alors rien faire d'autre que de tenter de s'échapper par une action majeure en faisant un test de Force (Vigueur) ou de Dextérité (Sabotage), avec ND = 10 + votre score de Combat (Lutte).

Note : vous pouvez seulement choisir des prouesses dans cette liste si vous gagnez des PP grâce à une attaque de Combat (Lutte).

PROUESSES DE CORPS À CORPS

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) PARADE. Vous déséquilibrez votre adversaire en détournant son coup ou son arme. Jusqu'à votre prochain tour, il subit une pénalité de -1 à sa Défense par PP dépensé.
1+	(BASE) JEU DE JAMBES. Vous vous déplacez sans effort. Avant la fin de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +1 par PP dépensé à un test associé à un combat de votre choix.
1	FEINTE. Vous réduisez l'initiative de votre cible de 1 (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin de la rencontre.
2	DÉSARMEMENT. Vous et votre cible faites un jet d'attaque au corps à corps en opposition. Si vous gagnez, vous projetez son arme à une distance de 1d6 + Force mètres dans la direction de votre choix.
3	CRAMPE. Vous réduisez la Rapidité de votre cible de 3 pour le reste de la rencontre. Cette prouesse a un effet cumulatif. Si sa rapidité est réduite à 0, votre cible se trouve dans l'état entravé pour le reste de la rencontre et elle ne peut pas se déplacer.
3	BLOQUER L'ARME. Vous et votre cible faites un test opposé d'attaque au corps à corps. Si vous gagnez, la prochaine attaque au corps à corps que cet adversaire porte contre vous échoue automatiquement.
4	Écraser l'armure. Vous convertissez jusqu'à 3 points dégâts que vous infligeriez normalement à votre adversaire en pénalité à l'armure qu'il porte. Ces dégâts sont du même type que ceux de votre attaque. Cette pénalité persiste pendant 1d6 rounds ou jusqu'à ce que votre cible utilise une action majeure pour réajuster son armure.
5	CASSER L'ARME. Vous et votre cible faites un test opposé d'attaque au corps à corps. Si vous gagnez, vous détruisez l'arme de votre adversaire, qui est alors inutilisable.

Note : vous pouvez seulement choisir des prouesses dans cette liste si vous gagnez des PP grâce à une attaque au corps à corps.

PROUESSES EN COMBAT AVEC UN VÉHICULE

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	ENDOMMAGER LES SYSTÈMES. Votre attaque endommage les systèmes liés au Maniement, aux Capteurs ou aux Armes du véhicule. Le véhicule subit une pénalité de -1 par PP dépensé à l'attribut endommagé (jusqu'à 3). S'il est endommagé, le système de Maniement impose un modificateur aux tests permettant de diriger le véhicule. Cette pénalité persiste jusqu'à ce que le véhicule soit réparé. Un test d'Intelligence (Ingénierie) ND 13 destiné à gérer les dégâts permet de suspendre cette pénalité (mais pas de l'annuler) pour un nombre de rounds égal au résultat du dé de Péripéties. Si un attribut est réduit à une valeur inférieure à -2, le véhicule échoue automatiquement à tous les tests qui y font appel. Si le Maniement est réduit à une valeur inférieure à -2, le véhicule est incontrôlable et impuissant.
1+	TRANSPERCE LA COQUE. Votre attaque outrepassa la résistance aux dégâts du véhicule. Si un véhicule possède un coefficient de Coque, vous devez dépenser une quantité de PP égale à celui-ci pour accomplir cette prouesse avant de dépenser des PP dans d'autres prouesses.
2	DÉVIATION. Le véhicule dévie de sa trajectoire et le pilote doit réussir un test ND 15 pour en garder le contrôle. S'il échoue, il peut faire un nouveau test à chaque round pour reprendre le contrôle.
2	SABORDER. Votre attaque détruit le véhicule ciblé. Vous pouvez seulement utiliser cette prouesse contre un véhicule impuissant.
2+	SHRAPNEL. L'attaque déclenche une explosion à l'intérieur du véhicule. Le pilote et tous les passagers qui se trouvent dans le même compartiment subissent 1d6 dégâts pour 2 PP ou 2d6 dégâts pour 4 PP.
3+	COQUE ENDOMMAGÉE. Vous infligez des dégâts importants au véhicule et réduisez son coefficient de Coque de 1 par tranche de 3 PP dépensés. Cette réduction du coefficient de Coque persiste jusqu'à ce qu'elle soit réparée.
3	RALENTISSEMENT. Vous endommagez le système de propulsion du véhicule, dont la Rapidité descend alors d'une catégorie. Si la Rapidité est réduite à Lente ou moins, le pilote doit faire un test ND 15 pour en conserver le contrôle. Le ralentissement persiste jusqu'à ce que le véhicule soit réparé. Un test d'Intelligence (Ingénierie) ND 13 destiné à gérer les dégâts permet de suspendre cette pénalité (mais pas de l'annuler) pour un nombre de rounds égal au résultat du dé de Péripéties.
4	DÉSACTIVER LE PROPULSEUR. Votre attaque désactive le moyen de propulsion du véhicule. Le pilote doit faire un test ND 15 pour en conserver le contrôle et, même s'il réussit, il doit alors diriger un véhicule qui ne bénéficie plus d'une propulsion pour se déplacer ou manœuvrer. Le véhicule est impuissant. Un test d'Intelligence (Ingénierie) ND 13 destiné à gérer les dégâts permet de rétablir la propulsion du véhicule pour un nombre de rounds égal au résultat du dé de Péripéties.
4+	EMBROCHER. Votre attaque touche le véhicule juste là où il faut pour causer de sérieux dégâts à l'intérieur : pour 4 PP, un personnage subit 4d6 dégâts ; pour 6 PP, il subit les dégâts les moins importants entre 6d6 dégâts ou la totalité des dégâts de votre arme +2d6.
5	RUPTURE. Votre attaque endommage un conduit de carburant ou d'alimentation, causant une explosion interne. Celle-ci inflige 3d6 dégâts pénétrants à toutes les personnes qui se trouvent dans le compartiment du véhicule et peut également causer les mêmes effets que les prouesses Endommager les systèmes (3 PP) ou Ralentissement.
6	DÉSACTIVER LE MOTEUR. Votre attaque désactive le moteur principal du véhicule, comme le réacteur d'un vaisseau, causant les mêmes effets que la prouesse Désactiver le propulseur et laissant le véhicule entièrement dépourvu d'énergie (à l'exception des éventuels générateurs de secours) et sans défense. Un test d'Intelligence (Ingénierie) ND 13 destiné à gérer les dégâts permet de rétablir l'alimentation du véhicule pour un nombre de rounds égal au résultat du dé de Péripéties. Sinon le moteur reste désactivé jusqu'à ce que le véhicule soit réparé.

Note : Les prouesses qui se trouvent dans cette table servent à attaquer ou saboter des véhicules.



RENCONTRES D'EXPLORATION

Les rencontres d'exploration ne mettent pas nécessairement les vies des personnages en danger et, dans la mesure où elles se déroulent essentiellement au temps de narration, elles n'ont pas besoin de règles aussi détaillées que les combats. La plupart du temps, les rencontres d'exploration peuvent être résolues par du roleplay ou en décrivant la situation, ou encore à l'aide de tests prolongés (voir les sections **Tests prolongés** au **CHAPITRE 1** et dans le chapitre **MENER LA PARTIE**).

Les rencontres d'exploration impliquent d'explorer ou de fouiller une zone, d'enquêter sur un mystère ou de fabriquer ou de modifier des machines ou d'autres objets, et de faire tout ce qui est en rapport avec des lieux, des objets et des informations, par opposition aux actions et aux échanges sociaux. Il n'y a pas de division stricte entre les types de rencontres, c'est pourquoi les rencontres d'exploration s'enchaînent avec des rencontres d'actions et sont ponctuées de rencontres sociales.

PROUESSES D'EXPLORATION ET D'INFILTRATION

Comme pour les rencontres d'action, les tests d'attributs accomplis pendant les rencontres d'exploration génèrent des points de prouesse, comme indiqué dans la section **Prouesses** du **CHAPITRE 1** qui décrit le système standard. Consultez la section **Prouesses d'action** qui se trouve plus haut dans ce chapitre pour découvrir comment dépenser les points de prouesse.

Les prouesses d'exploration sont généralement utilisées lors de rencontres qui tournent autour de l'investigation et de la découverte, d'opérations secrètes, de sabotage et d'autres sortes d'aventures qui ne rentrent pas dans la catégorie action. Presque tous les types de tests peuvent donner lieu à des prouesses d'exploration si le MJ le permet. Cependant, si le MJ n'a plus d'information à transmettre aux personnages ou que ceux-ci font clairement fausse route, il peut se contenter de décréter qu'une prouesse d'exploration ne fonctionne pas, signalant ainsi aux PJ qu'ils doivent aborder les choses sous un angle différent.

Les prouesses d'infiltration sont utiles quand les personnages s'infiltrèrent physiquement quelque part, explorent un nouvel endroit, piratent un ordinateur ou un réseau, montent une arnaque, ou tentent d'échapper à des conséquences ou de ne pas se faire attraper.

RISQUES

Les adversaires ne sont pas les seuls dangers que les personnages affrontent. Ils peuvent en effet être confrontés au feu, au vide, à des chutes et des chocs inattendus, à des défaillances mécaniques et à d'autres périls. Tous ces dangers portent l'étiquette générale de « risques ».

PROUESSES GÉNÉRALES D'EXPLORATION

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) UN PLAN SANS ACCROC. Vous révélez que ce test faisait partie de votre plan depuis le début. Vous faites ainsi bénéficier à un de vos alliés d'un bonus égal au nombre de PP dépensés, qui est effectif lors de son prochain test visant à accomplir le même objectif que vous au cours de cette rencontre. Si vous le désirez, vous pouvez partager ce bonus entre plusieurs alliés en leur accordant à chacun un minimum de +1. Vous devez prendre cette décision avant les jets de dés des alliés concernés.
1+	MIEUX VAUT PRÉVENIR. Vous vous efforcez de bien faire quelque chose tout de suite pour réussir encore mieux par la suite. Au cours de cette rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +1 par PP dépensé à votre prochain test lié à celui-ci, tant que ce test faisait partie d'un test prolongé.
1+	LE BON FILON. Dans le cadre de vos activités, vous gagnez un pari, tombez sur un trésor opportunément abandonné, ou découvrez quelque chose de précieux que vous pouvez mettre en gage pour gagner un peu d'argent, entre autres possibilités. Vous gagnez un bonus temporaire de +1 par PP dépensé à vos Revenus. Ce bonus persiste jusqu'à votre prochain échec à un test de Revenus. Il n'est pas possible de cumuler les bonus obtenus grâce à cette prouesse. Seul le plus élevé compte.
2	BRICOLAGE. Vous trouvez ou improvisez une pièce d'équipement qui vous permet d'être plus efficace. Pour le restant de cette rencontre, les tests associés à cette improvisation ne subissent pas de pénalités liées au manque d'équipement adéquat.
2	BÊTE DE COURSE. Vous complétez votre test en moitié moins de temps qu'il en faudrait normalement.
3	LA HAUTE MAIN. Si votre succès mène à un combat dans le cadre de cette rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +3 à votre jet d'initiative.
4	AVEC PANACHE. Votre compétence impressionne tous ceux qui assistent à votre test. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les tests en opposition contre ces personnes jusqu'à la fin de la rencontre.
5	FRUGAL. Vous utilisez seulement le strict nécessaire pour accomplir ce que vous entreprenez afin d'économiser pour une période de vaches maigres. Ce test de Revenus ne vide pas vos comptes, même s'il devrait normalement le faire.

PROUESSES D'INFILTRATION

COÛT EN PP	PROUESSE
1+	(BASE) JUSTE UNE OMBRE. Tant que personne ne vous remarque, vous bénéficiez d'un bonus de +1 par PP dépensé à votre prochain test lors de cette rencontre.
1	(BASE) BON INSTINCT. Vous tentez de découvrir la conséquence immédiate la plus probable de l'action que vous venez d'accomplir en faisant un test de Perception qui fait appel à une compétence adaptée (déterminée par le MJ) et qui a le même ND que le test que vous venez de faire.
1+	APAISER LES EAUX. Vous réduisez l'actuelle Réserve de Turbulences du nombre de PP dépensés. Consultez Les Turbulences au CHAPITRE 12 pour plus de détails.
1	BRAVOURE. Enhardi par votre succès, vous bénéficiez d'un bonus de 1d6 points de Résistance face au prochain risque délétère que vous affrontez au cours de cette rencontre.
2	PAR ICI ! Votre action tape-à-l'œil fait de vous le centre de l'attention. Lors de cette rencontre, chacun de vos alliés bénéficie d'un bonus de +1 à son prochain test pour se cacher ou ne pas se faire remarquer lors d'un contrôle, comme Dextérité (Escamotage ou Discrétion) ou Communication (Déguisement). Jusque là, toutes les actions entreprises par un adversaire vous prennent automatiquement pour cible.
2	SENS DU SACRIFICE. Quand vous réussissez à éviter de subir des dégâts infligés par un risque, mais qu'un de vos alliés échoue, vous pouvez décider de subir les dégâts à la place de cet allié, qui reste alors indemne.
3	EFFACER SES TRACES. Quand vous piratez un réseau, tentez d'échapper à des policiers, ou infiltrer une base militaire, par exemple, vous imposez une pénalité de -2 à tous les futurs jets qui tentent de suivre votre piste à partir de ce test.
3	TECHNO-EMBROUILLE. L'injection d'un système de brouillage ou d'un mod à action rapide dans un appareil vous permet, au choix du MJ, d'ignorer une complication mineure qui gênerait votre progression vers votre objectif, ou d'accomplir une tâche que vous ne pourriez normalement pas accomplir dans une telle situation.
4	C'ÉTAIT PAS MOI. Vous laissez des preuves incriminant un autre personnage pour les résultats de votre test, qui vous permet par exemple d'entrer par effraction quelque part, de tricher aux cartes ou de télécharger un virus informatique. Tout test visant à découvrir ce qu'il s'est passé se voit imposer une pénalité de -2 et, en cas d'échec, il désigne cette personne comme la coupable.
5	QUELLE COÏNCIDENCE. Choisissez une compétence ou un talent que votre personnage ne possède pas. Un PNJ choisi par le MJ et qui possède cette compétence ou ce talent arrive sur les lieux au bout de quelques minutes, ou de quelques rounds si votre action est à l'origine d'une phase d'action. Sa situation, son attitude et son identité sont cependant laissées à l'appréciation du MJ.

Pour les gérer, le *Système AGE* fait appel à un système général simulant tous ces dangers, depuis une explosion jusqu'à une noyade. Les aventures proposent différents types de dangers, mais, quand vous devez les définir vous-même, posez-vous les questions suivantes :

**De quelle nature est ce risque ? Peut-il être évité ? Quel danger représente-t-il ?
Est-il associé à des effets particuliers ? Quelle est sa durée ?**

« Combien de fois vas-tu pouvoir subir des doses massives de radiations avant que ça te rattrape ? »

« Au moins une fois de plus ? »

— *La Guerre de Caliban*

DE QUELLE NATURE EST CE RISQUE ?

Décrivez la nature du risque en quelques mots. Il peut s'agir d'un sentier glissant à flanc de montagne, d'un feu déchaîné ou encore d'un piège à fil qui déclenche un explosif. Définissez-en les paramètres généraux.

PEUT-IL ÊTRE ÉVITÉ ?

Certains risques, notamment les pièges, sont des dangers cachés. Il est possible de les détecter grâce à un test de Perception qui fait appel à la compétence adaptée à ce danger. Vous ferez par exemple appel à la Vue pour remarquer un peu de terre retournée sous laquelle se cache une mine enterrée, par exemple. S'il existe une chance pour que le risque soit détecté, déterminez normalement le ND du test

d'attribut. Les PJ qui réussissent ce test peuvent éviter le risque ou au moins obtenir un indice qui leur permettra de le faire. Ceux qui échouent n'ont aucune idée de sa présence.

QUEL DANGER REPRÉSENTE-T-IL ?

Tout comme vous attribuez une difficulté aux tests d'attributs, vous devez évaluer le danger que représentent les risques. Consultez la table des **Catégories de risques** et choisissez celle qui correspond le mieux à la nature de votre risque. Cela vous permettra de déterminer également les dégâts de base infligés par le risque. Vous pouvez par exemple décider que tomber d'une hauteur importante représente un risque majeur, qui inflige alors 3d6 dégâts. Seuls de rares et dangereux risques infligent plus de 6d6 dégâts.

Vous pouvez également permettre aux PJ de faire des tests d'attributs visant à réduire les dégâts causés par les risques. Une bonne approche consiste à partir du principe qu'un test réussi signifie que le personnage subit seulement la moitié des dégâts (arrondis à l'entier inférieur). Un personnage en train de chuter peut, par exemple, avoir l'opportunité de faire un test de Dextérité (Acrobaties) ND 15 afin de diminuer les dégâts de moitié.

Vous devez également décider si les dégâts infligés sont pénétrants ou si la Résistance permet de les réduire, comme c'est le cas généralement, et quel état imposer à un personnage mis hors de combat par un risque (consultez **Hors de combat** dans la section **Rencontres d'action** plus haut). Pour les risques mortels, il s'agit généralement de

l'état mourant, mais d'autres risques peuvent simplement plonger les personnages dans les états inconscient ou impuissant.

EST-IL ASSOCIÉ À DES ÉTATS OU DES EFFETS PARTICULIERS ?

Certains risques imposent un état temporaire. Ainsi, la fumée d'un feu peut laisser un personnage aveuglé, une explosion peut le laisser assourdi, un impact le renverser à terre, ou le personnage peut se trouver soumis à des effets particuliers, comme une réduction de sa Rapidité ou une pénalité à certains tests. Le MJ décide si de tels effets sont associés au risque et si un test d'attribut permet ou non de les atténuer, de la même manière que ces tests peuvent réduire les dégâts causés par les risques (comme vu précédemment). Consultez la section **États** au **CHAPITRE 1** pour élargir vos options.

QUELLE EST SA DURÉE ?

De nombreux risques se produisent une seule fois puis prennent fin. Un piège explosif, par exemple, explose une fois déclenché. D'autres risques s'inscrivent dans la durée. Des personnages qui traversent un bâtiment en proie aux flammes subissent des dégâts à chaque round jusqu'à ce qu'ils en sortent, tout comme des personnages soumis à des radiations ou au vide de l'espace. Reposez-vous sur votre bon sens pour déterminer si un risque est un incident isolé ou récurrent et, le cas échéant, avec quelle régularité il se reproduit.

Vous trouverez des exemples plus précis de dangers et la manière de les gérer au **CHAPITRE 13 : LES MENACES**.

INVESTIGATIONS

Le savoir, c'est le pouvoir et, dans *The Expanse*, découvrir certaines informations peut ainsi constituer un des objectifs principaux d'une aventure. Notez que certaines investigations intègrent des facteurs sociaux et peuvent ainsi être mêlées de rencontres sociales (pour en savoir plus, consultez **Rencontres sociales**, ci-après).

INVESTIGATIONS SIMPLES

Certaines rencontres d'investigation sont simples. Réussir un test d'attribut dont le ND a été fixé par le MJ vous permet d'obtenir l'information dont vous avez besoin. Il vous suffit d'être au bon endroit, au bon moment. Dans certains cas, vous n'avez même pas be-

soin de lancer les dés. Soit l'information est évidente une fois que vous êtes au bon endroit, soit le MJ part du principe que votre personnage possède à la fois l'intérêt et les capacités nécessaires pour la découvrir. Le MJ peut aussi décréter que vous devez posséder une compétence spécifique, qui représente la connaissance requise ou l'intuition qui vous fera remarquer l'information concernée.

EXEMPLE

Miller se rend dans le terrier de Julie Mao sur Cérès pour voir s'il y découvre quelque chose. Le MJ demande de faire un test d'Intelligence (Investigation). Miller trouve un brassard de l'APE et survole les fichiers qui se trouvent sur la partition de Julie. Il trouve également un diplôme du Centre de jiu-jitsu de Cérès qui confère à Julie Mao (et non Juliette) la ceinture violette. De sérieuses pistes à suivre.

INVESTIGATIONS DÉTAILLÉES

Certaines investigations se déroulent en plusieurs étapes, qui forment une enquête. Chaque étape de l'enquête est appelée une piste, et découvrir la signification d'une piste permet d'obtenir un indice menant à une nouvelle piste. La découverte de tous les indices mène à une révélation : la vérité ultime qui relie tous les indices.

Une enquête n'est pas nécessairement linéaire. Elle peut avoir plusieurs embranchements, mais, dans la plupart des cas suivre une voie plutôt qu'une autre permet d'atteindre la même révélation. Le MJ devrait éviter d'intégrer des culs-de-sac dans une investigation, sauf si un antagoniste bloque délibérément l'enquête ou s'il s'agit d'un contretemps momentané qui peut être surmonté par des héros créatifs.

Le MJ n'a pas besoin de préparer l'ensemble de l'enquête et il peut simplement improviser en fonction des actions des héros. Il lui suffit en effet de créer plusieurs pistes connectées par des indices. Le MJ doit cependant déterminer les éléments suivants pour chaque piste.

« Trop de points », grommela Miller. « Et pas assez de lignes. »

— L'Éveil du Léviathan

SITUATION

Qu'est-ce qui amène les personnages vers cette piste et quelle est cette piste dans le contexte de l'histoire ? Un vêtement abandonné peut être une piste, au même titre qu'un mail anonyme qui, à première vue, semble n'être rien d'autre que du charabia numérique. Une rencontre de combat peut également faire office de piste.

MÉTHODE DE DÉBLOCAGE

Quels événements ou actions dévoilent l'indice et pointent en direction de la piste suivante ? Vous pouvez choisir parmi les options suivantes.

AUTOMATIQUE

Il suffit d'être là, de trouver l'objet, ou d'accomplir l'action nécessaire pour trouver l'indice. Le MJ peut vous révéler ce que vous avez besoin de savoir en fonction du savoir pré-existant de votre personnage ou du bon sens. Un PNJ peut également accepter de vous révéler des informations.

POSSÉDER LA COMPÉTENCE REQUISE

Comme la méthode automatique, aucun jet de dé n'est ici requis, mais le personnage qui examine l'indice doit posséder une ou plusieurs compétences spécifiques. Déterminer qu'un tireur n'avait aucune intention de toucher sa cible peut être automatique pour quiconque examine les impacts de balles ou une vidéo de la fusillade, pour peu que ces personnes possèdent la compétence Précision. Un personnage qui possède la compétence Intelligence (Art) est quant à elle susceptible de remarquer une contrefaçon évidente, etc.

FAIRE UN TEST D'ATTRIBUT

La plupart du temps, il est nécessaire de réussir un test d'attribut pour débloquer une piste. Il s'agit souvent d'un test d'Intelligence, de Communication ou de Perception, mais n'importe quel attribut peut être utilisé si les circonstances s'y prêtent. Par exemple, un test de Combat peut révéler qu'un ennemi a étudié dans une école d'arts martiaux spécifique. Le MJ détermine la ou les compétences principales, ou les plus utiles, et toutes les compétences apparentées, ainsi que le ND du test. Consultez la section **Compétences d'investigation** pour en savoir plus.

INDICE ET PISTE SUIVANTE

Déterminez le résultat : l'indice et la prochaine piste. L'indice est simplement une information. Le MJ vous donne le sens de la piste que vous avez débloquée. Le MJ ne devrait pas se contenter de vous donner des informations limitées à la piste elle-même, mais les agrémenter de ce que les connaissances du personnage et le bon sens peuvent y apporter. La piste résolue mène à une nouvelle piste, jusqu'à ce que vous ayez obtenu assez d'indices pour obtenir une révélation.

EXEMPLE

Miller visite le Centre de jiu-jitsu de Cérès et parle au professeur. Il le convainc, grâce à des interactions, qu'il veut aider Julie, même s'il est en train de mener une enquête officielle et ne possède pas de mandat. Il obtient ainsi quelques informations sur la période que Julie a passée dans cette école, mais surtout qu'elle a travaillé sur des cargos légers dans les docks, ce qui lui donne une piste possible concernant le ou les vaisseaux sur lesquels elle a travaillé.



Il s'agissait d'un simple exercice mental. Examiner les faits en se gardant de porter un jugement. Un constat après l'autre, un fait après l'autre, une facette après l'autre. Il n'essayait pas de les organiser ou d'en tirer un quelconque fil directeur. Cela viendrait après.

— *L'Éveil du Léviathan*

COMPÉTENCES D'INVESTIGATION

Le MJ décide quelle compétence, s'il y en a, est requise ou peut aider à débloquent une piste. La compétence la plus adaptée pour débloquent une piste est appelée compétence principale. S'il est nécessaire de faire un test d'attribut, lancez les dés et utilisez la compétence de manière normale.

Certaines compétences sont utiles, mais loin d'être idéales. Il s'agit de compétences apparentées. Par exemple, vous pouvez ne pas posséder la compétence Intelligence (Explosifs), qui est la compétence principale nécessaire pour examiner un détonateur, mais vous pouvez demander au MJ si votre Intelligence (Technologie) peut vous être utile. Si le MJ décide qu'il s'agit d'une compétence apparentée, il vous dévoile moins d'informations, ou des informations associées à cette compétence. Si un test d'attribut est requis, le ND est augmenté de +2 pour un test qui fait appel à une compétence apparentée.

Si vous ne possédez pas de compétence principale ou apparentée, le MJ détermine alors si vous pouvez faire un test permettant de débloquent la piste, en particulier s'il s'agit d'un test avec une compétence requise (voir le **CHAPITRE 3 : TRAITS DES PERSONNAGES**).

Le MJ n'a pas besoin de fixer de compétence principale ou apparentée par avance. Il peut les définir après avoir parlé aux joueurs. Si votre argumentation tient la route, une compétence qui ne semble pas adaptée au premier abord peut ainsi devenir une compétence apparentée, voire une compétence principale !

EXEMPLE

Le MJ décide que la compétence d'investigation principale à utiliser au Centre de Cérés est la Communication (Persuasion), et que d'autres compétences, comme Marchandage et Tromperie, sont apparentées, tout comme Combat (Bagarre), qui permet de faire le lien entre la culture des arts martiaux et l'école. Heureusement, Miller possède la compétence principale et il persuade ainsi le professeur sans que la difficulté de sa tâche soit augmentée.

LA RÉVÉLATION

Une fois que le MJ décide que vous avez débloquent assez de pistes et collecté assez d'indices au cours de votre enquête, il vous donne la révélation : la vérité concernant les sujets de l'investigation. Le MJ peut se contenter de vous informer, ou faire sa révélation par le biais d'un PNJ, de documents découverts par les PJ, ou d'autres éléments de l'histoire. Une nouvelle fois, le MJ doit se baser sur vos connaissances actuelles et votre bon sens. Les faits dévoilés par la révélation devraient soit être dispersés comme des

pièces de puzzle dans les indices que vous avez découverts, soit vous mener à un point où tout devient limpide.

Le MJ n'est pas nécessairement forcé de vous faire la révélation. Vous pouvez en effet la découvrir vous-même grâce aux éléments que vous avez en votre possession. Si le MJ pense que cela peut être utile, il peut vous informer que vous avez tout compris, et peut-être vous accorder des récompenses supplémentaires afin de vous féliciter de votre sagacité.

EXEMPLE

En suivant les pistes qui le mènent au Scopuli, à Protogène et à l'Alliance des Planètes Extérieures, Miller prend un billet pour Éros afin de suivre la trace d'Holden et de l'équipage du Rocinante. Dans un hôtel miteux de l'un des quartiers les plus mal famés, son investigation prend fin quand il découvre le corps de Julie Mao.

PROUESSES D'INVESTIGATION

Certaines prouesses d'investigation ont des effets différents en fonction du type d'investigation que vous menez : simple ou détaillée. Ce type est alors précisé entre parenthèses.

PROCESSES D'INVESTIGATION

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) A-HA ! . Le MJ dévoile une information utile supplémentaire concernant l'objet de votre test par PP dépensé (Simple) ; vous bénéficiez d'un bonus de +1 par PP dépensé à votre prochain test concernant la piste que vous venez de débloquent (Détallée).
1	RÉMINISCENCE . Ce test vous rappelle quelque chose d'important que vous aviez oublié. Le MJ dévoile l'identité ou l'existence d'une autre source d'investigation dont vous ne connaissiez pas l'existence (Simple) ; considérez l'une de vos compétences apparentées comme une compétence principale pour le prochain test que vous faites pour débloquent une piste associée à ce test (Détallée).
2	INTUITION . Le MJ dévoile un fait que vous ne pouvez pas avoir remarqué ou déduit simplement en interagissant avec l'objet de votre test (Simple) ; quand vous découvrez un indice, vous obtenez deux pistes au lieu d'une et votre enquête atteint ainsi un nouvel embranchement (Détallée).
3	COUP DE CHANCE (DÉTALLÉE) . Le résultat de ce test vous permettra d'additionner deux et deux par hasard dans un futur proche. Vous pouvez considérer une compétence non pertinente comme s'il s'agissait d'une compétence apparentée lors du prochain test que vous faites pour débloquent une piste associée à ce test.
4	DANS LE TERRIER DU LAPIN BLANC (DÉTALLÉE) . Si ce test vous permet d'obtenir une révélation, le MJ vous fournit également une nouvelle piste concernant un autre sujet qui vous mènera à de plus grandes récompenses.
5	DÉCOUVERTE . Vous n'obtenez pas seulement une information, mais une preuve irréfutable (Simple) ; vous réduisez le nombre de pistes de votre enquête d'une, ce qui vous fait immédiatement progresser dans votre investigation (Détallée).

RENCONTRES SOCIALES

Les rencontres sociales impliquent des interactions entre des individus et se combinent souvent avec des rencontres d'exploration ou d'action, ou s'insèrent entre elles. Une investigation pourra ainsi donner lieu à des entrevues et un combat pourra prendre fin ou débouter à cause d'un seul mot crucial.

Le MJ peut choisir de faire des rencontres sociales des exercices de roleplay pur, sans autres règles. Il endosse alors les rôles des PNJ tandis que les joueurs parlent pour leur personnage, ou disent au MJ le genre de choses qu'ils souhaitent que leur héros exprime. Les règles présentées dans cette section n'ont pas pour objectif de gêner le roleplay, mais plutôt de servir d'inspiration pour les scènes sociales, de faire converger les dialogues improvisés avec les objectifs de l'histoire, et d'alléger certaines interactions qui risqueraient d'être maladroites ou inintéressantes.

Les règles liées au Moral, qui régissent la détermination des PNJ à se battre, sont développées au **CHAPITRE 12 : MENER LA PARTIE**.

« Des joueurs de leur niveau ne cherchaient pas à tromper leur adversaire. Ils s'emparaient de la victoire alors même que ce dernier voyait précisément ce qui était en train de se passer. Exactement comme il était en train de la vaincre en cet instant précis. »

— *La Guerre de Caliban*

IMPRESSIONS ET ATTITUDES

Les premières impressions ont leur importance. Le MJ décide du ressenti initial d'un PNJ à votre sujet en fonction de ses motivations et de ses émotions. En d'autres termes, le MJ détermine l'attitude du PNJ. Le MJ n'a pas besoin d'utiliser de règles pour cela, mais il peut choisir une attitude dans la table des **Attitudes** ou lancer 3d6 et ajouter les modificateurs suivants :

COMMUNICATION Ajoutez le score de l'attribut Communication du personnage qui prend l'initiative lors du contact. Si une compétence de Communication s'applique également à cette première impression, ajoutez également ce bonus.

RÉPUTATION Ajoutez +2 pour une Réputation susceptible d'impressionner favorablement le PNJ. Ôtez -2 pour une Réputation susceptible d'offenser le PNJ. Consultez le chapitre **Récompenses** pour en savoir plus sur la Réputation.

AUTRES MODIFICATEURS Le MJ peut ajouter d'autres modificateurs au résultat en fonction des sentiments et motivations connues du PNJ.

Une règle fondamentale est qu'un PNJ ne trahira jamais ses principes fondamentaux et qu'il ne se mettra pas volontairement en danger, sauf en cas de circonstances exceptionnelles. Il est possible de contraindre un personnage à faire quelque chose qu'il ne veut pas en le menaçant de violence grâce à Force (Intimidation). Le chantage, les mensonges et d'autres méthodes fonctionnent également, mais le PNJ vous en voudra probablement et cela risque d'avoir des conséquences dans le futur.

ATTITUDES

3D6	ATTITUDE	MODIFICATEUR D'INTERACTION
3 ou moins	Très hostile	-3
4-5	Hostile	-2
6-8	Distant	-1
9-11	Neutre	+0
12-14	Ouvert	+1
15-17	Amical	+2
18+	Très amical	+3

TRÈS HOSTILE Un PNJ très hostile est à peine capable de contenir son antipathie et est susceptible de réagir à une tentative de contact par la violence ou en quittant la présence des personnages. Un tel PNJ peut entretenir une rancune envers les PJ et cherchera à leur semer des embûches dans le futur. Il s'agit d'une attitude initiale spontanée rare et le MJ devrait avoir une bonne raison expliquant pourquoi une première impression est à l'origine d'une réaction Très hostile.

HOSTILE Un PNJ hostile réagit au contact avec colère, mais il sera capable de la dissimuler. Il refusera d'apporter son aide aux personnages ou tentera de leur mettre des bâtons dans les roues.

DISTANT Un PNJ distant préférerait que les PJ le laissent tranquille. Il tentera d'éviter les personnages, de les ignorer, ou demandera fermement aux intrus de partir.

NEUTRE Un PNJ neutre n'a pas encore d'avis arrêté sur les personnages qui prennent contact et répondra avec une prudence froide, un désintérêt teinté d'ennui ou un détachement poli en fonction de sa personnalité.

OUVERT Un PNJ ouvert est curieux et enclin à écouter les personnages et sa réaction dépendra de ses propres motivations et intérêts. Les choses peuvent aller dans les deux sens. Une version négative de l'attitude Ouverte est **Intimidé** : le PNJ a un peu peur de ce que pourraient faire les personnages s'il ne se montre pas à l'écoute. Une fois que la menace semble levée, le PNJ devient Distant.

AMICAL Un PNJ amical se prend d'amitié pour les personnages qui prennent contact et est enclin à les aider, mais il hésitera à leur apporter son assistance si cela risque de lui causer des problèmes. Une variante négative d'Amical est **Secoué** : le PNJ apporte alors son assistance par peur. Une fois la menace passée, le PNJ devient Hostile.

TRÈS AMICAL Un PNJ très amical est exceptionnellement chaleureux et se montre spontanément respectueux et hospitalier. Le PNJ peut être d'une grande aide, mais il ne fera rien qui s'oppose à ses valeurs. Il s'agit d'une première impression rare et le MJ devrait avoir une bonne raison expliquant pourquoi une première impression est à l'origine d'une réaction Très amicale. Une variante négative de Très amical est **Terrifié** : le PNJ anxieux fait tout ce qu'il peut pour échapper à ce qu'il perçoit comme une menace (qui peut être très réelle). Une fois que la menace est passée et que le PNJ se sent en sécurité, son attitude devient Très hostile.

INTERACTIONS

Il est tout à fait possible de mener les interactions sociales seulement en roleplay, sans faire appel à aucune règle. Cependant, intégrer un élément de chance crée parfois des retournements de situations inattendus qui inspirent des stratégies créatives.

INTERACTIONS SOCIALES SIMPLES

Le moyen le plus simple de mener des interactions sociales consiste à décider ce que vous cherchez à obtenir d'un PNJ et comment vous comptez parvenir à vos fins. Après cela, mettez votre stratégie à l'épreuve par un test (généralement un test de Communication avec une compétence appropriée) opposé à la Volonté du PNJ, à laquelle le MJ peut appliquer une compétence qu'il considère comme adaptée à la tentative (voir le **CHAPITRE 3 : TRAITS DES PERSONNAGES**).

Si le MJ a déterminé l'attitude du PNJ avant cela, vous pouvez obtenir un bonus ou subir une pénalité à votre interaction en fonction de celle-ci, comme indiqué dans la table des **Attitudes**. La plupart des PNJ débutent une interaction avec une attitude Neutre, sauf si le déroulement d'une histoire donne une indication contraire.

Le MJ peut toujours décider qu'un PNJ ne fera jamais une certaine chose, ou qu'il accédera à certaines requêtes automatiquement. Si ce n'est pas le cas, si vous gagnez le test en opposition, le PNJ fait ce que vous souhaitez, mais pas toujours de la manière dont vous le souhaitez.

EXEMPLE

Quand Miller parle au professeur du Centre de Cérés, le MJ décide que l'attitude de l'homme est Distant car Miller est un flic. Le test de Communication (Persuasion) de Miller est donc soumis à une pénalité de -1. Cependant, Miller a la sagesse de faire appel à l'affection que l'homme a pour Julie en lui expliquant qu'il pense qu'elle a des problèmes. Le MJ décide qu'il arrive ainsi à décaler l'attitude du professeur à Ouverte, ce qui lui confère un modificateur de +1. Miller réussit son test d'attribut et l'homme lui raconte ce qu'il sait.

INTERACTIONS SOCIALES DÉTAILLÉES

Vous voudrez parfois mettre vos talents sociaux à l'épreuve ou vous plonger dans une intrigue élaborée. C'est là que les interactions sociales détaillées entrent en jeu. Si vous utilisez ces règles, l'objectif est de décaler l'attitude d'un PNJ jusqu'à ce qu'il se

Soren lui adressa un sourire de sociopathe qui ne modifia aucun autre trait de son visage.

— *La Guerre de Caliban*

sente enclin à faire quelque chose pour vous. Cela peut vous demander des efforts conséquents, c'est pourquoi ce système est particulièrement adapté aux situations quand vous voulez apporter un changement majeur à vos relations avec un PNJ. Cela dit, n'oubliez pas que certains PNJ persisteront à refuser d'accomplir certaines actions, qui vont à l'encontre de leurs croyances fondamentales.

L'effort impliqué pour influencer ainsi les PNJ se mesure en « décalages ». Un décalage représente un changement d'attitude, d'opinion, d'objet de l'attention, ou de tout autre obstacle social que vous devez surmonter.

« COMBAT » SOCIAL

Le MJ détermine l'attitude actuelle du PNJ et l'attitude dans laquelle il doit être pour répondre favorablement à vos demandes. Notez le nombre de décalages qui doivent être accomplis le long de l'échelle des attitudes pour atteindre la cible. Par exemple, le faire évoluer de Distant, à Neutre, à Ouvert, à Amical, correspond à 3 décalages. Ajoutez 1 décalage pour réussir à attirer l'attention du PJ sur ce que vous souhaitez réaliser. En outre, le MJ peut ajouter 1 ou 2 décalages afin de représenter la résistance générale du PNJ à vos efforts si l'action que vous souhaitez qu'il accomplisse est susceptible de lui poser des problèmes d'une manière ou d'une autre.

Le nombre final de décalages peut être atteint de deux manières différentes : par un ensemble de manœuvres sociales ou en sortant le grand jeu.

MANŒUVRES SOCIALES

Chaque décalage est représenté par une action que vous accomplissez afin de modifier l'attitude du PNJ. Vous pouvez suggérer une action, ou le MJ peut vous en imposer une. Il peut s'agir de tests en opposition avec le PNJ, ou de tâches que vous devez accomplir, comme faire un cadeau au PNJ ou mettre des bâtons dans les roues d'un de ses rivaux. Ces tâches servent avant tout à éliminer les décalages additionnels qui représentent la résistance de base du PNJ. Les décalages qui suivent améliorent l'attitude du PNJ en votre faveur et la dernière tâche que vous accomplissez permet de le confronter à votre objectif. Si vous échouez lamentablement dans l'une des tâches, le MJ peut décider que vous perdez un ou plusieurs décalages. Dans la plupart des cas, un échec n'a pas de conséquence. Cependant, toute modification d'attitude peut persister et vous permettre de profiter d'un avantage partiel. Ainsi, les décalages d'attitudes peuvent se produire entre d'autres rencontres, dans le cadre d'un processus graduel.

EXEMPLE

Chrisjen Avasarala fait face à Jules-Pierre Mao, qui est Hostile envers l'ONU, même si, en apparence, il coopère. Elle veut ajuster son attitude (à coup de marteau, s'il le faut) pour le faire coopérer. Elle commence par tenter de le raisonner et de le persuader en lui expliquant qu'elle a besoin de plus d'informations sur la protomolécule et que leur conversation sera officielle et ne sera pas enregistrée. Avasarala a un score de Communication élevé, mais Mao a une Volonté très importante et son modificateur négatif signifie qu'il ne cède rien, ce qui ne surprend pas la politicienne. Elle tente donc une nouvelle tactique en lui parlant de sa fille, Julie. Malheureusement, tout cela décale l'attitude de Mao dans la direction opposée et il devient Très hostile, du moins en apparence, ce qui ne fait qu'empirer le modificateur. Cela signifie que les deux tests suivants sont également des échecs et, quand Mao quitte l'entrevue, Avasarala a seulement appris qu'il cache quelque chose.

GRAND JEU

Au lieu d'accomplir de nombreuses petites tâches pour enchaîner les décalages, le MJ peut vous permettre d'accomplir une action unique et ambitieuse permettant d'influencer le PNJ d'un coup de maître. Le grand jeu consiste en un test prolongé qui représente un projet complexe susceptible de s'attirer la faveur d'un PNJ. Un test de grand jeu a un seuil de réussite situé entre 3 et 5 (déterminé par le MJ) fois le nombre de décalages, et comporte des intervalles de temps et d'autres détails fixés par le MJ. Si vous réussissez à faire ce geste dans le temps imparti, vous obtenez l'attitude et la réaction recherchées, mais, si vous échouez, vous n'obtenez rien.

EXEMPLE

Avasarala sait que la marine martienne Bobbie Draper est importante à cause de ce qu'elle a vu sur Ganymède. Elle n'a pas le temps de tourner autour du pot. Elle doit apprendre ce qui s'est passé sur Ganymède et en quoi cela est lié avec la protomolécule et Vénus. Avasarala fait donc le grand jeu de passer au Dasihari Lounge, où Bobbie est en train de boire, et elle s'assied à sa table pour lui parler et lui offrir un travail. L'attitude initiale de Bobbie est Neutre. Le MJ fixe donc un seuil de réussite à 10 pour la décaler jusqu'à Amicale. Quelques tests de Communication plus tard, la marine accepte le numéro privé d'Avasarala et lui dit qu'elle réfléchira à son offre.

RÈGLES SOCIALES APPLIQUÉES AUX PERSONNAGES JOUEURS

Les règles présentées dans cette section sont normalement seulement destinées à modifier l'attitude des PNJ. Vous pouvez cependant les utiliser avec les autres joueurs dans le cadre de votre roleplay. Dans ce cas, ces règles sont à prendre comme des conseils, qui vous indiquent ce que vous pouvez faire et non ce que vous devez faire. Vous choisissez vous-même votre attitude initiale.

Si vous changez d'attitude et vous trouvez désavantagé parce que les règles suggèrent que votre personnage sera influencé par des manœuvres sociales, le MJ peut vous récompenser d'une manière ou d'une autre, par exemple en vous rendant des points de Fortune, ou en récompensant par une Réputation, une Relation, ou en vous attribuant un rang d'Affiliation.

PROUESSES SOCIALES

Les prouesses sociales sont plus généralement utilisées lors des rencontres sociales, mais une telle prouesse utilisée pendant une scène d'action a le potentiel de renverser le cours d'un combat, voire de mettre un terme aux hostilités si le MJ le juge approprié. Nommez votre prouesse sociale et décrivez des interactions cohérentes avec celle-ci. Vous ne pouvez pas dire que votre personnage se lance dans un discours de reproches cinglants puis utilise Rigolo de service pour dire que c'était une blague (ou il vous faudra vous montrer très convaincant).

Certaines prouesses sociales ont des effets différents en fonction du type d'interactions sociales que vous utilisez : simples ou détaillées. Ce type est alors précisé entre parenthèses. Quand un personnage réussit une prouesse qui empire l'attitude d'un personnage envers un autre, il peut à la place utiliser cette prouesse pour annuler, pour le restant de la session, les effets bénéfiques associés à une Réputation ou une Affiliation par décalage d'attitude.

PROUESSES D'ATTITUDE

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) FAIRE UNE OFFRE. Votre test est associé à une promesse ou une main tendue, qui permet de décaler l'Attitude de la cible envers vous d'un cran par PP dépensé (même si le test l'a déjà décalée) ; son attitude se décale dans l'autre sens du même nombre de crans dès que vous échouez à un test social contre elle. Vous ne pouvez pas utiliser cette prouesse dans le cadre du grand jeu.
1	PRENDRE LA TEMPÉRATURE. En réaction à votre test, le MJ dévoile l'attitude actuelle, une intention, ou un indicateur de l'humeur de l'un des personnages présents de votre choix. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois par jet de dés. Les personnages qui possèdent la compétence Communication (Tromperie) ou Volonté (Maîtrise de soi) peuvent faire un test opposé à votre Perception (Empathie) pour échapper à cet examen.
2	DEUX VOIX VALENT MIEUX QU'UNE. Choisissez un personnage que vous n'avez pas encore ciblé et qui a une attitude Distante, Neutre ou Ouverte envers vous. S'il n'est pas encore opposé à vous, vous le persuadez de prendre votre parti dans le conflit en cours (Simple) ; décalez son Attitude d'un cran en votre faveur jusqu'à la fin de la rencontre (Détaillée).
3	INCONVENANCE. Vous regagnez immédiatement la quantité de PP que vous avez dépensés pour cette prouesse, plus 1 PP. Choisissez ensuite n'importe quel personnage présent. Ce personnage vous considère à partir de maintenant comme un rival, une menace ou un ennemi. Vous décalez son attitude à Hostile s'il était Distant ou Neutre, ou, s'il était mieux disposé envers vous, à la variante négative de son attitude. Cette prouesse ne peut pas être choisie si tous les PNJ présents sont déjà Hostiles envers vous.
3	DISCRÉDITER. Votre action couvre de honte ou embarrasse un autre personnage présent, lui imposant une pénalité de -2 à son prochain jet social contre n'importe qui d'autre que vous lors de cette rencontre (Simple) ou empiétant l'Attitude d'un autre personnage présent envers lui d'un cran (Détaillée).
4	PARI RISQUÉ. Votre action dévoile un secret ou s'accompagne d'un mensonge significatif. L'Attitude de votre cible envers un autre personnage présent se dégrade et passe de Neutre, ou pire, à Très hostile. L'Attitude de votre cible envers vous se dégrade également d'un cran, car elle est encline à blâmer le porteur de mauvaises nouvelles. Si vous avez menti et que votre cible l'apprend par la suite, son Attitude envers vous devient également Très hostile.
5	INGÉRENCE. Votre action contribue au rapprochement d'autres personnages ou crée des tensions entre eux. Désignez deux autres personnages présents et décalez leur Attitude réciproque d'un cran, vers le haut ou le bas (mais dans la même direction pour les deux).

PROUESSES D'AFFILIATION ET DE RÉPUTATION

COÛT EN PP	PROUESSE
1	(BASE) BON MOT. Vous marquez la fin de votre action du parfait trait d'esprit. Si vous n'arrivez pas à trouver votre bon mot, laissez le groupe proposer des idées et choisir celui qui leur semble adapté. Pour le reste de la session, vous bénéficiez d'un titre honorifique temporaire qui pourra seulement être utilisé dans le cadre de votre Réputation passive.
1	PRISE DE RISQUE. Vous risquez votre Réputation en aidant quelqu'un d'autre. Un allié de votre choix gagne un bonus de +2 à son prochain test social lors de cette rencontre. S'il échoue, vous perdez tous les bonus de Réputation associés à l'un de vos titres honorifiques pour le reste de la session.
2	DANS LES RÈGLES. Quand vous prenez pour cible le membre d'une organisation à laquelle vous êtes Affilié afin d'avoir accès à des ressources, considérez que votre rang est un niveau supérieur à votre rang réel jusqu'à la fin de cette rencontre.
3	LE BÉNÉFICE DU DOUTE. Votre action impressionne ou charme une des personnes présentes. Si l'attitude d'un personnage est Hostile ou pire envers vous, faites un test de Communication (Persuasion) opposé à un test de Volonté (Maîtrise de soi). Aucun jet de dés n'est sinon nécessaire. Pour le reste de la session, vous augmentez tous les bonus associés à votre Affiliation et votre Réputation de +1 quand vous interagissez avec ce personnage. Le MJ peut décider que l'Attitude de ce personnage envers vous s'améliore également.
3	MESSAGE VIRAL. Votre action fait l'objet d'un enregistrement audio ou vidéo qui est rapidement diffusé par vous ou quelqu'un d'autre. Pour le reste de la session, vous recevez le titre honorifique le plus adapté à ce test, qui influence même des situations qui semblent sans rapport.
4	ASSURANCE DÉBORDANTE. Votre action impressionne ou trompe les bonnes personnes. Vous gagnez temporairement un titre honorifique de Réputation ou un rang d'Affiliation. Celui-ci persiste jusqu'à la fin de la session ou jusqu'à votre prochain échec à un test lié à cet avantage.
5	ESBROUFE. Votre action met en avant vos liens avec quelqu'un dont le rang d'Affiliation est plus élevé que le vôtre dans une organisation à laquelle vous appartenez, ou qui possède un titre honorifique adapté à votre action et que vous n'avez pas. Vous pouvez bénéficier des avantages liés à sa Réputation ou à son Affiliation grâce à ce titre honorifique ou auprès de son organisation pour le reste de la session. Si ce personnage découvre vos agissements et les désapprouve, son attitude envers vous est dégradée d'un cran.

PNJ ET PROUESSES SOCIALES

N'oubliez pas que les PNJ peuvent également utiliser des prouesses sociales. Il n'y a pas de raison qu'ils ne puissent pas en profiter ! Prenez soin d'expliquer à vos joueurs ouvertement quand des prouesses sociales semblent leur ôter la possibilité de choisir le comportement de leurs personnages. Les MJ sont cependant encouragés à collaborer avec les joueurs pour s'assurer que personne ne soit trop gêné par ce genre de situations. Dans les cas où une prouesse ne semble pas adaptée à un PNJ, si, par exemple, elle a une influence sur l'Attitude (que les personnages joueurs ne possèdent pas) ou sur les Relations (auxquels les PNJ ne sont pas soumis), le MJ peut soit déterminer des conséquences proches par le biais du roleplay, avec la permission du joueur, soit choisir une autre prouesse. Le MJ peut donner à certains PNJ importants une Réputation ou une Affiliation, afin de leur permettre de faire appel à des prouesses qui utilisent ces traits. Consultez le chapitre **MENACES** pour en savoir plus à ce sujet.

Si vous appliquez les règles d'Attitude aux PJ, les prouesses sociales des PNJ sembleront moins intrusives, puisque quiconque tente de modifier le comportement ou les actions d'un personnage par ce biais doit le faire graduellement, en suivant des étapes bien précises. Les PJ, comme les PNJ, sont attachés à certaines valeurs fondamentales qu'aucune prouesse sociale ne pourra remettre en cause et les joueurs peuvent établir des limites claires qu'ils ne dépasseront pas, même face à la contrainte ou à des menaces de violence.

Cela étant, les joueurs ne doivent pas oublier qu'ils peuvent se trouver dans des situations intéressantes et amusantes s'ils permettent que leurs personnages soient influencés socialement, même si cela leur fait prendre une direction qu'ils n'auraient pas nécessairement choisie d'eux-mêmes. Comme les règles des Attitudes le suggèrent, le MJ devrait récompenser les joueurs qui bénéficient de Relations, d'une Réputation, etc., et qui acceptent que leur personnage soit soumis aux effets de prouesses sociales qui les mettent en situation désavantageuse.

Enfin, si tout le monde à la table de jeu ne s'accorde pas sur la manière dont une prouesse sociale devrait affecter un personnage, contentez-vous d'en choisir une autre.

PROUESSES SOCIALES GÉNÉRALES

COÛT EN PP	PROUESSE
1-3	(BASE) BONNE IMPRESSION. Vous gagnez un bonus de +1 par PP dépensé au prochain test social que vous ferez contre la cible de ce test au cours de cette rencontre.
1	CARTES SUR TABLE. Si vous avez été entièrement honnête en faisant ce test, votre cible doit se montrer également entièrement honnête lors du prochain test social qu'elle fait contre vous lors de cette rencontre. Cela n'interdit cependant pas l'un ou l'autre des personnages d'omettre des informations ou d'énoncer des vérités trompeuses.
1	SOIGNER SON ENTRÉE. S'il s'agit de votre première action lors de cette rencontre, vous gagnez un bonus de +1 à votre prochain test en opposition contre un personnage qui en a été témoin. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois par jet de dés.
2	À CE PROPOS... Dans le cadre de votre action, vous faites un second test associé au premier, avant que quiconque puisse réagir ou faire un test.
2	MESSAGE CACHÉ. Les mots que vous prononcez portent un message caché destiné à une des personnes qui les entend. Vous désignez un personnage qui est le seul capable de déchiffrer ce message.
2	INFLUENCER L'AUDITOIRE. Vos mots affectent une personne supplémentaire de votre choix. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois par jet de dés, mais s'il s'agissait d'un test en opposition, vous ne pouvez pas étendre cet effet à quiconque possède un total d'attribut + compétence supérieur à la cible originale.
3	BON FLIC/MAUVAIS FLIC. Vous désignez un allié afin qu'il fasse immédiatement un test, qui soit en apparence opposé à celui que vous venez de faire et avec la même cible. S'il réussit, au lieu d'obtenir le résultat habituel, il incite la cible à dévoiler un secret que vous ne connaissez pas encore.
3	PASSONS UN MARCHÉ. Votre action profite à un personnage que vous n'aviez pas ciblé et qui vous doit maintenant une faveur, même si cela ne l'enchant pas.
3	OBJECTION ! Vous vous interposez au nom de quelqu'un d'autre. Au cours de cette rencontre, un autre personnage présent peut utiliser votre score d'attribut + compétence au lieu du sien pour son prochain test en opposition.
4	RIGOLO DE SERVICE. Vos paroles détendent l'atmosphère, et infligent une pénalité de -2 à tous les jets d'initiative des ennemis si un combat éclate pendant cette rencontre.
4	FLIRT. Vous faites un test de Communication (Séduction) opposé à la Volonté (Maîtrise de soi) de votre cible, qui correspond à un test social simple contre un personnage qui a une Attitude Ouverte ou meilleure envers vous, afin de l'améliorer. Si vous réussissez, votre cible tombe sous le charme de votre personnage, ouvrant la porte à une future romance ou à des relations intimes. Il vous appartient, avec l'accord du MJ, de déterminer comment se déroule cette phase de séduction.
4	DU FOND DU CŒUR. Vous êtes véritablement convaincu par ce que vous dites. Choisissez une compétence de Volonté. Si vous ne la possédez pas encore, vous bénéficiez de ses avantages pour le reste de la rencontre. Si vous la possédez, elle vous confère un bonus de +3 au lieu d'un bonus de +2 quand vos tests y font appel.
4	TENU À L'ŒIL. S'applique à un test ciblant quelqu'un avec qui vous entretenez une Relation négative, ou qui a blessé quelqu'un avec qui vous entretenez de bonnes Relations. La prochaine attaque que vous faites contre cette cible lors de cette session est automatiquement une attaque surprise tant que votre cible n'était pas déjà en train de se battre.
5	RENDRE FOU DE RAGE. Vous désignez un personnage présent dont l'Attitude envers vous est Neutre ou pire, ou est la variante négative d'une Attitude positive. Votre cible doit immédiatement quitter les lieux ou vous attaquer. Si elle vous attaque, elle n'est pas obligée de chercher à vous tuer (mais cela peut être le cas).
5	VOLUBILITÉ. Vous enchaînez les mots à toute vitesse, semant la confusion chez votre cible, qui doit réussir un test de Perception (Empathie) opposé à votre Communication (Tromperie) ou échouer automatiquement à son prochain test non offensif contre vous.
7	JE N'AI QU'UNE PAROLE. S'applique à un test permettant de compléter une tâche que vous avez promis d'accomplir à quelqu'un avec qui vous entretenez une Relation. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests directement liés à l'accomplissement de cette tâche jusqu'à la fin de la session. Vous ne pourrez acquérir cette prouesse qu'en complétant son coût à l'aide des PP supplémentaires dont vous bénéficiez par une de vos Relations.



INTERLUDES

Alors que les rencontres sont essentiellement guidées par le MJ, qui présente une situation aux joueurs puis arbitre les actions de leurs personnages, les interludes laissent la part belle aux joueurs. Il s'agit de temps d'intermède entre les rencontres dans le fil narratif du jeu. Dans *The Expanse*, les interludes se déroulent généralement pendant les longs voyages qui permettent aux personnages de rejoindre différentes destinations dans le système, ou pendant qu'ils prennent du temps pour eux hors du vaisseau, comme quand ils sont en permission sur une station ou dans une colonie. Un interlude permet aux personnages de suivre leurs propres centres d'intérêts et objectifs, de se remettre de la fatigue de leurs aventures et de gérer les tâches routinières de la vie qui sont mises entre parenthèses quand les rencontres s'enchaînent et dans le temps de l'action. La manière de gérer les interludes est la suivante :

1 Le MJ informe les joueurs du début d'un interlude comme suit, par exemple : « Votre voyage jusqu'à Ganymède prendra environ une semaine, vous êtes donc en interlude. » Dans certains cas, les joueurs peuvent également réclamer un interlude : « La prochaine fois que nous apponterons sur une station, nous voulons avoir un peu de temps d'interlude ». C'est cependant au MJ de décider quand un interlude commence, dans la mesure où les joueurs ne savent pas ce qui les attend. Ils pourront par exemple se trouver confrontés à un certain nombre de problèmes en arrivant à une station et devoir gérer une rencontre (ou plusieurs !) avant d'avoir une pause.

2 Les joueurs annoncent comment leurs personnages occupent leur temps pendant l'interlude. En fonction du temps qu'ils ont à leur disposition, ils peuvent faire une ou plusieurs activités, en tenant compte des prérequis de celles-ci. Les personnages peuvent faire certaines choses ensemble et d'autres séparément.

3 Les joueurs et le MJ font tous les tests nécessaires associés aux activités annoncées par les personnages afin de déterminer leur progression et leur succès. Certaines activités d'interlude ne font pas appel à des tests et il suffit que les personnages aient suffisamment de temps devant eux. D'autres font appel à un test afin de déterminer si elles réussissent et, le cas échéant, à quel degré.

4 Une fois que toutes les activités entreprises par les personnages pendant un interlude sont résolues, le MJ déclare la fin de celui-ci et lance la rencontre suivante. Par définition, une rencontre suit toujours un interlude. Si deux interludes ou plus s'enchaînent, il s'agit concrètement d'un unique interlude, plus long et avec plus de possibilités d'activités.

INTERLUDES ENTRE LES AVENTURES

Généralement, sauf si une session de jeu se termine sur une note de suspens au milieu d'une rencontre ou mène directement à une autre rencontre, l'intervalle de temps entre la fin d'une session et le début de la suivante est tout indiqué pour un interlude. Le MJ décide alors s'il gère cet interlude à la fin de la session en cours ou au début de la suivante, en fonction du temps et des circonstances. Il est également possible de gérer l'interlude au cours de la période séparant les deux sessions de jeu, si les joueurs et le MJ se mettent d'accord pour communiquer par e-mail ou par d'autres moyens, afin de pouvoir redémarrer la session de jeu suivante directement par une rencontre.

« Je profite mieux de mon temps libre quand je sais quand il prendra fin. »

— *L'Éveil du Léviathan*

INTERLUDES ET FORTUNE

Les personnages récupèrent généralement les points de Fortune qu'ils ont dépensés au cours d'un interlude, ce qui leur permet de retrouver leur total de départ (voir la section **Fortune** aux **CHAPITRES 1 ET 2**). Ce processus reflète l'opportunité qu'ils ont de souffler, de reprendre leurs esprits et plus généralement de se préparer à ce qui les attend ensuite.

Pendant qu'ils sont en Convalescence, les personnages regagnent 10 + leur niveau Fortune toutes les 8 h. En outre, un personnage peut choisir une activité favorite grâce à laquelle il regagne de la Fortune au même rythme qu'en Convalescence : il peut s'agir de Développer une relation pour un personnage sociable, Se documenter pour un rat de bibliothèque, etc. Le personnage choisit l'activité et celle-ci doit être approuvée par le MJ. Sinon, les personnages regagnent une quantité de points de Fortune égale à 5 + leur niveau.

CONVALESCENCE OU ACTIVITÉ FAVORITE = 10 + NIVEAU EN POINTS DE FORTUNE TOUTES LES 8 H
AUTRES ACTIVITÉS = 5 + NIVEAU EN POINTS DE FORTUNE PAR INTERLUDE

ACTIVITÉS D'INTERLUDE

En fonction de la durée d'un interlude, les personnages peuvent entreprendre une ou plusieurs activités. Leur fonctionnement est comparable à celui des actions choisies lors du temps d'action, mais elles se déroulent à l'échelle du temps de narration et, plutôt qu'être gérées dans les limites de rounds, elles se déroulent généralement de manière simultanée. Cette section décrit les activités d'interlude les plus courantes. Cela dit, comme c'est le cas avec la section des **Actions** de ce chapitre, les joueurs devraient se sentir libres d'en proposer d'autres. Le MJ est alors chargé de valider ou non leur utilisation, en s'inspirant des activités proposées dans cet ouvrage.

Dans certains cas, une activité d'interlude fait appel à un test prolongé, dont le total détermine le temps qu'il faut au personnage pour compléter l'activité (consultez la section **Tests prolongés** au **CHAPITRE 1**). Si le personnage ne complète pas cette activité dans la durée de l'interlude, il revient au MJ de décider s'il peut reprendre ou non ses efforts au même stade à l'interlude suivant, à l'occasion duquel les personnages ont l'opportunité de reprendre certaines activités au point où ils les ont laissées. Généralement, le MJ devrait autoriser cela, sauf si une bonne raison permet d'expliquer pourquoi les efforts initialement investis dans l'activité sont perdus, comme cela peut-être le cas si une situation change ou s'il s'agit d'une tâche qui doit être terminée en un temps donné.

CONVALESCENCE

Vous passerez parfois un interlude, voire plusieurs, en convalescence, afin de vous remettre des conséquences de vos précédentes rencontres.

PRÉREQUIS Pendant qu'un personnage est en convalescence, il peut seulement entreprendre des activités simples : se reposer, lire, discuter, etc. Aucune autre activité ne peut être entreprise pendant un interlude passé en convalescence.

RÉSOLUTION Faites un test prolongé de Constitution (Endurance) ND 11 toutes les 24 h. Si vous êtes sous surveillance médicale, votre médecin (ou votre autodoc) peut également faire un test d'Intelligence (Médecine) avec le même ND, et vous pouvez alors utiliser le meilleur des deux résultats. Notez le résultat du dé de Péripéties de chaque test réussi. Quand vous atteignez le seuil de réussite de 5, vous pouvez dissiper un état blessé. Quand vous atteignez le seuil de réussite de 15, vous pouvez dissiper un état gravement blessé. Le MJ fixe les seuils de réussite nécessaires pour vous remettre des

INTERLUDES ET RENCONTRES

Certaines des activités proposées lors des interludes rentrent également dans le périmètre des rencontres sociales et d'exploration. Comment déterminer laquelle se déroule à quel moment ? En général, les interludes correspondent à une période narrative relativement courte, même s'ils correspondent à de longues périodes en termes de temps du jeu. On peut généralement les résumer en une phrase ou un court paragraphe, comme : « au cours des deux semaines suivantes, vous prenez le temps de vous remettre de vos aventures, puis vous entreprenez de réparer l'écoutille d'accès à la baie » ; ou, « pendant votre voyage d'une semaine, vous profitez de votre temps libre entre les opérations de maintenance du vaisseau pour apprendre à mieux connaître vos camarades ». En outre, les enjeux de ce qui se déroule lors des interludes sont souvent moins importants. Les personnages ne sont pas sous pression et les risques les plus graves auxquels ils s'exposent sont de manquer de temps ou de ne pas remplir les conditions leur permettant de compléter une activité.

Les rencontres se concentrent quant à elles sur le moment présent. Si le temps des rencontres sociales n'est pas segmenté aussi précisément que celui des rencontres d'actions, leur progression est généralement assez détaillée et il est important de savoir qui dit et fait quoi, quand, à qui, etc. Cela ne vous empêche pas, bien entendu, de roleplayer certaines activités d'interlude, comme Développer une relation, ou de limiter une rencontre sociale à un test d'attributs, mais il reste important de bien avoir compris les différences entre interlude et rencontre.

états supplémentaires causés par des risques. Si les conditions dans lesquelles votre convalescence se déroule ne sont pas idéales (si vous cherchez à vous remettre sur pied dans la nature, sans pouvoir vous abriter ou vous nourrir convenablement, ou sur un vaisseau aux réserves réduites et avec un système de survie minimal) le MJ peut augmenter le ND du test.

DÉVELOPPER UNE RELATION

Vous prenez le temps d'apprendre à mieux connaître quelqu'un ou de modifier la nature de votre relation.

PRÉREQUIS Développer une relation vous demande seulement du temps et quelqu'un qui accepte cette démarche ou qui n'a pas d'autre choix que de le faire étant donné les circonstances. Le MJ peut décider que vous ne pourrez Développer une relation avec quelqu'un lors d'un interlude que si cette personne a déjà une attitude Neutre à votre propos dans le cadre d'une rencontre sociale.

RÉSOLUTION Aucun test n'est requis (sauf s'il est nécessaire d'ajuster l'attitude initiale de la personne, comme indiqué dans les **Prérequis**). Vous passez simplement du temps avec quelqu'un pour faire évoluer votre relation (voir la section **Modifier des relations** au **CHAPITRE 14**) ou créer ou renforcer un Lien (voir la section **Ajouter des relations** au **CHAPITRE 14**). Le MJ détermine la durée de ces démarches : il pourra aussi bien s'agir d'une conversation d'une heure ou deux, ou de plusieurs jours (voire plus) passés ensemble.

ENTRETIEN

Vous consacrez du temps et une partie de vos Revenus afin d'entretenir votre niveau de vie.

PRÉREQUIS Posséder les Revenus nécessaires.

RÉSOLUTION Aucun test n'est nécessaire, sauf si un personnage tente de vivre au-dessus de ses moyens et d'avoir un niveau de vie supérieur à ce que ses Revenus lui permettraient normalement. Dans ce cas, réduisez les Revenus de ce personnage de 1 par classe de niveau de vie supérieur à celui que possède normalement le personnage, comme quand vous faites un achat au-dessus de vos moyens qui pèse sur vos Revenus. Naturellement, il n'est pas possible de maintenir un tel niveau de vie sur la durée.

FABRIQUER OU RÉPARER

Vous consacrez du temps à fabriquer ou réparer quelque chose.

PRÉREQUIS Vous avez besoin de posséder les composants (que vous pouvez acquérir grâce à un test de Revenus dont le ND est égal à la valeur de l'objet -5) ainsi que les outils et l'équipement nécessaires. Si ne possédez pas les derniers, le MJ peut appliquer une pénalité au test prolongé. Si vous ne fabriquez pas quelque chose, mais le réparez, soustrayez 2 points supplémentaires au ND du test de Revenus.

RÉSOLUTION Vous faites un test prolongé qui fait appel à la compétence appropriée, comme Dextérité (Artisanat), Intelligence (Ingénierie), ou Intelligence (Chimie), et dont le ND est égal au coût de l'objet -2. Le MJ détermine le seuil de réussite en fonction de la complexité de l'objet : 5 pour un objet simple ; entre 10 et 15 pour un plus complexe ; jusqu'à 20, voire 25 pour une tâche ou un objet d'une grande complexité. Si vous réparez quelque chose au lieu de le fabriquer entièrement, vous pouvez réduire le seuil de réussite jusqu'à la moitié de sa valeur, ainsi un seuil de 20 pourra être abaissé jusqu'à 10. Le MJ peut ajuster ce facteur en fonction des réparations nécessaires. Chaque jet de dé représente 6 h de travail. Quand vous atteignez le seuil de réussite, l'objet (ou la réparation) est terminé.

MAINTENANCE

Vous vous assurez que tous vos appareils fonctionnent correctement.

PRÉREQUIS Vous avez besoin des outils adéquats, ainsi que des pièces et de l'équipement appropriés. Si vous ne les possédez pas ou qu'ils sont de mauvaise qualité, le MJ pourra vous indiquer que vos opérations de maintenance seront plus longues ou moins efficaces que prévu. Si vous devez les acquérir, vous devez faire un test de Revenus, avec un Coût fixé par le MJ en fonction des indications données aux **CHAPITRES 3 ET 4**.

RÉSOLUTION En général, aucun test n'est requis, mais le MJ peut exiger qu'un personnage possède la compétence appropriée, comme Intelligence (Ingénierie ou Technologie), pour accomplir le travail, et également qu'il ait le temps et les ressources nécessaires.

PROGRESSION

Au cours de l'interlude, vous passez du temps à consolider votre progression au sein d'une organisation.

PRÉREQUIS Vous devez avoir reçu une promotion dans l'organisation à laquelle vous êtes Affilié comme récompense avant le début de l'interlude (voir **Affiliation** au **CHAPITRE 14**).

RÉSOLUTION Cette activité ne nécessite pas de faire de test, sauf si le MJ estime que cela est nécessaire afin de confirmer la promotion qu'il a reçue en récompense. Dans ce cas, il devrait plutôt s'agir d'un test prolongé de Communication, sauf si l'organisation concernée met une autre aptitude à l'honneur ; il faudra alors utiliser celle-ci pour démontrer votre valeur. Ce test devrait avoir un seuil de réussite assez bas, situé entre 5 et 10, qui reflète la valeur que vous avez déjà aux yeux de l'organisation.

RÉPUTATION

Vous continuez d'être fidèle à votre réputation, ou vous vous efforcez de vous en faire une nouvelle.

PRÉREQUIS Posséder une réputation à entretenir ou aspirer à une réputation. Consultez la section **Réputation** au **CHAPITRE 14** pour en savoir plus.

RÉSOLUTION Vous passez du temps à vous comporter de manière cohérente avec votre réputation afin de l'entretenir. Les réputations, comme la célébrité, peuvent être éphémères et il est possible de les asseoir en adoptant des schémas comportementaux identifiables. Les détails de ceux-ci dépendent de votre réputation, mais, au cours d'un interlude, cela consiste souvent à faire en sorte que l'on apprenne ce que vous avez fait d'une manière ou d'une autre, que ce soit en vous faisant interviewer ou en envoyant une déclaration vidéo ou écrite sur les réseaux du système. Dans certains cas, le MJ peut vous demander de faire un test, par exemple en Communication (Expression ou Spectacle) afin d'évaluer l'efficacité de vos efforts. Vous pouvez également vous comporter à l'encontre de votre réputation du moment afin de tenter de vous en débarrasser, ou vous essayer à quelque chose de nouveau afin de gagner une nouvelle réputation. Il revient au MJ de décider quand vous perdez une réputation ou quand vous en gagnez une nouvelle, comme expliqué au **CHAPITRE 14**.

S'ENTRAÎNER

C'est par la pratique que l'on atteint la perfection, ou du moins que l'on s'en approche.

PRÉREQUIS Vous avez besoin de temps et des conditions adaptées pour vous entraîner dans la compétence ou le talent que vous souhaitez développer. Si le MJ le décide, il vous faudra peut-être également posséder un équipement adapté, comme un stand de tir (ou un simulateur virtuel) pour vous entraîner au tir, par exemple.

RÉSOLUTION Aucun test n'est nécessaire, mais il vous faudra des centaines d'heures d'entraînement (cumulées) pour développer une nouvelle compétence ou un nouveau grade de talent, ou pour faire évoluer un attribut après avoir gagné un niveau (voir la section **Progression** au **CHAPITRE 2**). Le MJ est libre de réduire, voire de vous épargner ce temps d'entraînement si cela est cohérent avec l'histoire générale. Sinon, on peut supposer que les intermèdes qui suivent l'obtention d'un niveau par les personnages sont au moins partiellement consacrés à l'entraînement.

PRIORITÉS DES INTERLUDES

Les Meneurs de jeu devraient insister sur l'importance des activités Maintenance, Entretien et Travailler pendant les interludes, car elles permettront à l'équipage de maintenir en état son équipement, ses appareils technologiques, ainsi que ses Revenus et son niveau de vie (voir les sections **Revenus** au **CHAPITRE 3** et **Niveau de vie** au **CHAPITRE 4**). Si les PJ négligent ces activités essentielles, le MJ ne devrait pas avoir de scrupules à réduire le score de Revenus des personnages, d'appliquer des Défauts à leur équipement (ou leur vaisseau !), de leur mettre des créanciers sur le dos, de décréter qu'ils auront du mal à trouver (ou quitter) une place dans un port spatial, et ainsi de suite, tant qu'ils n'auront pas mis leurs interludes à profit pour rattraper le temps perdu. Cela signifie que les personnages devront parfois jongler avec leurs priorités, particulièrement s'ils préféreraient faire autre chose (comme Développer une relation ou Progresser), quand ils se voient contraints d'entreprendre une activité comme Convalescence. Réaliser ces activités d'interlude nécessaires peut également servir d'accroche pour une histoire. Quand l'équipage a besoin de Revenus, de faire une pause, de se réapprovisionner ou de trouver un port sûr, il doit en effet réfléchir et prévoir ses prochaines actions.

SE DOCUMENTER

Vous prenez du temps pour vous renseigner sur un sujet ou pour partir à la recherche d'informations.

PRÉREQUIS Vous avez besoin d'une source d'informations. Votre terminal mobile et un accès à un réseau suffiront généralement. Cela dit, certaines recherches vous demandent d'avoir accès à des sources de données spécifiques ou à des sujets d'étude, comme des échantillons matériels ou biologiques.

RÉSOLUTION Faites un test prolongé d'Intelligence (Documentation) dont le ND dépend de l'hermétisme et de la difficulté à trouver l'information que vous cherchez. Chaque test représente 4 h de travail. Le MJ fixe le seuil de réussite à atteindre pour trouver l'information. Le MJ a également la possibilité de fixer plusieurs seuils de réussite, chacun permettant de découvrir un fragment d'information jusqu'à ce que vous ayez découvert toutes les informations disponibles sur le sujet qui vous intéresse.

TRAVAILLER

Le meilleur moyen d'entretenir votre niveau de vie est de travailler et d'être payé.

PRÉREQUIS Un travail rémunéré que le personnage est capable d'accomplir.

RÉSOLUTION Les personnages peuvent choisir de travailler lors de leurs interludes, soit pour un employeur spécifique, soit en tant qu'indépendants. Par défaut, ce genre d'activité permet aux personnages de maintenir leur score de Revenus et, si le MJ le permet, ils peuvent même compenser une réduction de Revenus causée par des dépenses précédant cet interlude. Alternativement, un personnage peut tenter une approche plus risquée en faisant un test ND 13 dans la compétence appropriée au travail qu'il veut faire. S'il réussit, le personnage voit temporairement la chance lui sourire et il bénéficie d'un bonus de +1 à ses Revenus, qui persiste jusqu'à son prochain achat faisant appel à un test de Revenus. S'il échoue, cependant, il connaît un revers de fortune et subit une pénalité de -1 à ses Revenus, qui persiste jusqu'à sa prochaine opportunité d'augmenter ou de rétablir son niveau de Revenus grâce à une récompense, un gain de niveau ou un interlude.



6. LES VAISSEAUX SPATIAUX

Si le terme « vaisseau » désigne généralement les véhicules marins qui voguent sur les océans terrestres, dans *The Expanse*, il fait généralement référence aux vaisseaux qui voyagent à travers le vide de l'espace. Il est presque impossible de dresser la liste de tous les types de vaisseaux spatiaux qui circulent dans le système solaire. On rencontre en effet des vaisseaux éclaireurs si petits que l'équipage ne peut pas se baisser pour se gratter les pieds, aussi bien que des installations mobiles de la taille d'une ville, comme la station Tycho. La construction de ces vaisseaux n'est en effet pas soumise aux mêmes contraintes que les véhicules terrestres que sont les bateaux ou les avions. On en trouve de toute sorte de tailles et de formes, depuis de minuscules « saute-cailloux » jusqu'à d'immenses cuirassés militaires. Les vaisseaux les plus vieux sont rarement mis hors service. Ils sont généralement réparés et reconvertis. C'est ainsi que les transports coloniaux dernier cri d'antan sont devenus des transporteurs de minerais et de glace, par exemple. De nouveaux vaisseaux sont constamment construits dans les chantiers navals Bush de Luna ou dans des installations de l'APE situées à proximité de Saturne. Cependant, si les ingénieurs tentent d'apporter des améliorations et des innovations à chaque nouveau vaisseau qu'ils construisent, tous les modèles qui circulent entre Sol et Pluton ont un certain nombre de points communs, quelle que soit leur génération.

LE VOYAGE SPATIAL

Si le propulseur Epstein a permis de s'affranchir de certaines limites du voyage spatial et a donné accès au système solaire à l'humanité, on est encore loin des projections imaginaires dans lesquelles des vaisseaux spatiaux filent à toute allure d'un coin à l'autre de la galaxie sans tenir compte des lois de la physique ou du déplacement de tous les autres corps célestes qui occupent le système. Vous trouverez dans cette section un bref aperçu des éléments qui doivent être pris en compte par les vaisseaux (et leurs pilotes et navigateurs) lors de leurs déplacements. Ces informations vous sont données à titre indicatif, comme source d'inspiration de vos parties de *The Expanse*, et elles n'ont pas pour vocation de noyer vos parties dans les détails techniques. La majeure partie des voyages spatiaux se déroule pendant les interludes (voir la section **Interludes** des **CHAPITRES 1 ET 5**) ce qui vous permet de vous concentrer sur les parties importantes de l'histoire.

MOUVEMENT

Comprendre le voyage spatial signifie comprendre le mouvement, c'est-à-dire comment les choses se déplacent dans l'univers. Il existe deux mesures clés du mouvement : la vitesse d'un objet (la vitesse à laquelle il se déplace) et sa vitesse relative (la vitesse à laquelle il se déplace par rapport à un autre objet).

Si vous vous trouvez à la surface d'une planète ou d'une lune et que vous ne bougez pas, vous semblerez immobile par rapport au corps céleste sur lequel vous vous tenez, mais vous vous déplacerez tout de même dans l'espace. Ce corps céleste bouge de

plusieurs façons : il est en rotation sous vos pieds, il peut être en orbite autour d'une planète, et il est en orbite autour d'une étoile. Il se déplace également de deux autres manières : l'étoile est en rotation autour du centre de la galaxie et la galaxie s'éloigne des autres galaxies. (Ces deux dernières formes de déplacement ne sont pas importantes, sauf si vous avez prévu de vous lancer dans un voyage interstellaire ou intergalactique).

En prenant l'exemple d'une personne qui se tient sur Terre, cette personne se déplace, en kilomètres par seconde (km/s), de :

**0,46 km/s du fait de la rotation de la Terre 30 km/s relativement au soleil (car la Terre est en orbite autour du soleil)
230 km/s relativement au centre de la galaxie 600 km/s relativement aux autres galaxies (approximativement)**

VITESSE

Quand vous êtes immobile, votre vitesse relative est de 0 m par seconde (m/s). Tous les voyages, y compris les voyages spatiaux, font appel à une variation de vitesse, symbolisée par Δv (ou « delta-v »). Vous modifiez alors votre vitesse grâce à l'application d'une force. Il peut s'agir, par exemple, de faire un pas, ou d'appuyer sur l'accélérateur d'une voiture.

Les voyages spatiaux fonctionnent selon le même principe, que vous soyez lancé depuis un objet stellaire ou que vous manœuvriez dans l'espace. Afin d'accélérer pour quitter un point fixe à la surface de la Terre et atteindre une orbite basse, vous devez atteindre un Δv (une variation de vitesse) d'approximativement 9 400 m/s. Quitter cette orbite terrestre basse afin d'intercepter la trajectoire de Luna vous demande un Δv supplémentaire de 3 260 m/s. On peut considérer le Δv comme le « coût » de n'importe quelle manœuvre dans l'espace, qui est payé en utilisant une force, généralement grâce à un propulseur.

POUSSÉE ET MASSE

Si le montant du Δv nécessaire pour accomplir une manœuvre spécifique est constant, la poussée nécessaire pour accomplir cette manœuvre dépend de la masse de l'objet que vous cherchez à mettre en mouvement. Plus un objet est massif, plus votre poussée doit être importante pour obtenir le même Δv qu'un objet de masse moins importante. Un minuscule satellite de communications demande ainsi une poussée bien moindre qu'une imposante station spatiale pour se déplacer. Vous pouvez ainsi augmenter la vitesse d'un vaisseau qui doit accélérer plus que la normale en perdant de la masse tout en maintenant la même poussée.

« C'est bon, tout est prêt. Début de la combustion dans trente secondes, sauf si quelqu'un s'y oppose. Préparez-vous tous à reprendre du poids. »

— *La Guerre de Caliban*

MASSE, ROTATION ET ACCÉLÉRATION INERTIELLE

Le poids d'une masse est fonction de trois éléments : la pesanteur générée par d'autres masses importantes (comme des corps planétaires), la force centrifuge d'un objet en rotation (comme une station), et la quantité de mouvement d'un objet soumis à une poussée (accélération), comme un vaisseau. Ces éléments sont généralement appelés masse, rotation et accélération inertielle. Le champ de pesanteur généré par une masse attire les objets vers son centre, les objets qui se trouvent à la surface d'une planète, par exemple, ont donc un poids constant qui dépend de la masse de cette planète. La force centrifuge générée par une rotation rejette les objets vers l'extérieur, le « bas » d'une station se trouve donc à l'opposé de l'axe de rotation de la station. L'accélération inertielle attire les objets dans la direction opposée à la poussée, donc le « bas » d'un vaisseau en train d'accélérer se trouve au-dessus du propulseur, soit à l'opposé de la direction prise par le vaisseau.

Toutes ces formes de pesanteur sont représentées par l'unité « g », qui représente la pesanteur normale de la Terre. Ainsi, un planétoïde ou une station peut avoir une pesanteur de seulement 0,3 g, et les choses y pèseront un peu moins d'un tiers que sur Terre. Par contre, un vaisseau en combustion soutenue pourra soumettre son équipage à 6 g ou plus, et quelqu'un qui pèserait 80 kilos sur Terre fera alors 480 kilos, soit près d'une demi-tonne !

LA FUSÉOLOGIE ET LE PROPULSEUR EPSTEIN

Avant l'avènement du propulseur Epstein, voyager dans l'espace nécessitait d'utiliser de grandes quantités de carburant afin d'atteindre le Δv requis. Les fusées traditionnelles, tout comme celles à moteurs ioniques ou nucléaires, devaient ainsi consacrer une place importante au stockage du combustible permettant de générer la poussée nécessaire, puis le consommer au moment où elles allumaient leurs réacteurs. Elles étaient ainsi soumises à ce que les physiciens appelaient la « tyrannie de l'équation de la fusée », qui était l'une des plus sérieuses limitations de l'ère pré-Epstein : plus la masse d'un vaisseau était importante, plus il devait stocker de combustible pour atteindre la poussée nécessaire, et plus il stockait de combustible, plus sa masse était importante, mais plus de masse signifiait qu'il devait avoir une poussée plus importante, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre un point où il était difficile d'ajouter des réacteurs et des réservoirs supplémentaires aux grands vaisseaux.

Le propulseur Epstein changea tout cela. Il s'agissait d'un réacteur à fusion modifié capable de générer une poussée presque illimitée sans qu'il soit nécessaire d'entreposer d'importantes quantités de combustible, ce qui permettait de réduire significativement la masse des vaisseaux et de se libérer de la tyrannie de l'équation de la fusée. Le système solaire se trouva véritablement à la portée de l'humanité quand l'usage du propulseur Epstein se démocratisa, car presque tous les vaisseaux, quelle que soit leur taille, se trouvaient en mesure de générer le Δv nécessaire pour manœuvrer et rejoindre la destination de leur choix dans le système.

TERMINOLOGIE ORBITALE

L'apoapside et la périapside sont des termes généraux applicables à n'importe quel centre de masse. Certains corps célestes possèdent cependant des suffixes propres à accoler aux préfixes péri- et apo-, qui permettent aux pilotes et aux physiciens de décrire les manœuvres de manière plus concise.

ORIENTATIONS PLANÉTAIRES

RÉFÉRENCE	SUFFIXE
Sol	-hélie
Mercury	-herme
Vénus	-cythère
La Terre	-gée
Luna	-sélène
Mars	-arée
Jupiter	-zène
Saturne	-krone
Uranus	-ourane
Neptune	-poséide
Pluton	-hade
Autres étoiles	-astre
Galaxies	-galacticon

LANCER DES FUSÉES

Même avec l'avènement du propulseur Epstein, les principales méthodes de mise en orbite d'objets autour d'une planète, d'une lune ou d'un astéroïde de la Ceinture restent l'utilisation de lanceurs ou de fusées à ergols. Il peut être utile de comprendre quelques notions de lancement des fusées et de la terminologie associée aux manœuvres dans l'espace.

Les fusées sont d'abord lancées directement vers le haut, c'est-à-dire à l'opposé du centre de gravité. L'atmosphère d'une planète ou d'une lune s'atténue exponentiellement au fur et à mesure que l'on s'éloigne de sa surface ainsi, lancer une fusée directement vers le ciel jusqu'à ce qu'elle atteigne une vitesse proche de celle du son (320 m/s sur Terre) permet d'assurer une poussée maximale avec une force de traînée minimale.

Une fois cette vitesse de 320 m/s atteinte (bien moins dans le cas de corps célestes plus petits et dénués d'atmosphère), la plupart des engins lancés entament ce qui s'appelle une rotation gravitationnelle, qui consiste à s'incliner dans le sens de rotation du corps céleste qu'ils quittent. Cette technique permet au véhicule d'ajouter la vitesse de rotation du corps céleste à la sienne et de réduire ainsi le Δv requis pour réussir son lancement. Dans la mesure où la fusée est déjà en mouvement dans cette direction, la poussée prolonge ce mouvement. C'est le même principe qu'une balle de tennis lancée par la fenêtre d'une voiture dans la direction dans laquelle cette voiture se déplace déjà.

APOAPSIDE ET PÉRIAPSIDE

Toutes les orbites sont délimitées par deux points mesurés depuis la surface de l'objet autour duquel vous êtes en orbite : l'apoapside, qui est le point le plus élevé (ou éloigné) par rapport à l'objet, et la périapside, qui est le point le plus bas (ou le plus proche) par rapport à l'objet. Par exemple, une orbite presque circulaire autour de la terre peut avoir une apoapside (ou un apogée) de 300 km et une périapside (ou un périgée) de 280 km.

Quand une fusée est lancée, son apoapside croît en fonction de la vitesse acquise grâce à la poussée. En d'autres termes, plus la fusée va vite, plus elle se dirige vers le haut, et son apoapside est le point où la force de gravité prend le pas sur la vitesse de la fusée, qui cesse alors son ascension et se met à tomber.

Une fois que la quantité de mouvement de la fusée lui permet d'atteindre l'apoapside désirée, elle cesse d'accélérer. Elle n'a alors plus besoin de prendre de vitesse et continue alors en vol balistique, en compensant éventuellement la résistance atmosphérique (qui réduit la vitesse) causée par la forme du vaisseau à l'aide de brèves combustions.

ENTRER EN ORBITE CIRCULAIRE

La manière la plus efficace (et précise) de modifier l'apoapside ou la périapside d'un vaisseau consiste à faire une combustion au niveau du point opposé. Dans notre exemple, l'apoapside de la fusée se situe à une hauteur d'environ 300 km, mais sa périapside est encore le sol. Sans autre combustion, le vaisseau se contenterait de voler jusque dans l'espace et, une fois le point le plus élevé (son apoapside) atteint, de retomber en suivant une trajectoire courbe jusqu'au sol. Il doit donc modifier sa périapside (actuellement de 0 m) par une impulsion à l'apoapside. Cette manœuvre s'appelle une impulsion de circularisation, car elle permet de circulariser l'orbite du vaisseau.

Entrer en orbite autour d'un corps céleste est similaire à ce que dit un grand philosophe du XXe siècle concernant le vol. C'est comme tomber et rater le sol. Une fois que le vaisseau atteint l'apoapside, le Δv restant est utilisé pour atteindre une vitesse assez importante pour prendre le pas sur l'influence de la force de gravité sur le vaisseau. S'il ne va pas assez vite, le vaisseau finira par retomber sur Terre. Une fois qu'il a atteint sa vitesse orbitale, le vaisseau continue de tourner en orbite autour de la Terre (et continue également de « rater le sol » parce qu'il va trop vite).



RAPPORT POUSSÉE POIDS

Le moyen le plus simple de se déplacer entre des corps célestes est appelé un transfert de Hohmann. Cette méthode permet de faire passer un vaisseau d'une orbite circulaire à une autre. Disons que le vaisseau de notre exemple veut se rendre jusqu'à Luna. Le vaisseau et Luna sont tous deux en orbite circulaire autour de la Terre. Il devra attendre que son orbite soit assez proche de Luna pour effectuer une combustion prograde afin de faire coïncider son apoapside avec celle de Luna. S'il est correctement aligné, le vaisseau rencontrera alors Luna à sa nouvelle apoapside.

Avant l'avènement du propulseur Epstein, cette manœuvre était utilisée pour tous les voyages dans le système, qu'il s'agisse de deux vaisseaux cherchant à s'amarrer l'un à l'autre, d'un vaisseau cherchant à atteindre un astéroïde, ou d'un vaisseau cherchant à faire le transfert entre la Terre et Neptune. Maintenant, elle sert essentiellement à effectuer le transfert entre deux orbites haute et basse autour d'un même corps céleste, par exemple quand un vaisseau veut se rendre de Luna à une station spatiale ou un satellite. Cela dit, le transfert de Hohmann pourrait également être utilisé par des individus mal intentionnés pour projeter des objets massifs sur des corps en orbite ou des stations. Transféré ainsi, même un rocher de 50 m serait extrêmement difficile à détecter avant qu'il touche sa cible et lui inflige de terribles dégâts.

PROGRADE ET RÉTROGRADE

Fondamentalement, un vaisseau peut aller dans deux directions : prograde et rétrograde. Un mouvement prograde se fait dans le même sens de rotation que la planète, et un mouvement rétrograde va dans le sens opposé. Ainsi, on peut dire qu'une voiture qui roule sur l'autoroute et accélère a un mouvement prograde, tandis qu'une voiture qui roule en marche arrière en descendant une colline et tente d'accélérer dans l'autre direction a un mouvement rétrograde.

Dans le cas de notre fusée, elle atteint la circularisation par une combustion prograde. Cette combustion prograde, qui se trouve au niveau de son apoapside ou à proximité de celle-ci, lui permet d'augmenter sa périapside et donc sa vitesse orbitale. De même, une combustion rétrograde proche de l'apoapside réduit la périapside : c'est ainsi qu'un vaisseau atterrit sur un corps céleste.

Changer d'apoapside nécessite une combustion proche de la périapside. Un lancement de fusée est simplement une combustion prograde avec une périapside de 0 m. Une combustion rétrograde au niveau de la périapside réduit l'apoapside, ce qui est le moyen le plus pratique pour aboutir à une capture gravitationnelle par une planète et une orbite circulaire en effectuant un transfert d'un corps planétaire à un autre.

TRAJECTOIRES BRACHISTOCHRONES ET COMBUSTIONS INTENSES

Dans la mesure où le propulseur Epstein a permis de s'affranchir des limites liées au Δv dans les trajets spatiaux, les vaisseaux n'ont plus besoin d'accomplir des manœuvres de transfert de Hohmann pour se rendre d'un corps céleste à un autre. Pour accomplir le transfert, les vaisseaux peuvent simplement utiliser une combustion prograde à taux constant, puis se retourner et décélérer par une combustion rétrograde. Cette manœuvre est appelée une trajectoire brachistochrone (qui en signifie « la plus courte » en grec). Une trajectoire qui utilise cette manœuvre est généralement incurvée car elle utilise la gravité du soleil pour accentuer l'accélération du vaisseau.

Le temps qu'il faut pour aller d'un point à un autre en suivant une trajectoire brachistochrone dépend de deux facteurs : la distance entre les points de départ et d'arrivée et l'accélération du vaisseau. Plus cette accélération est importante, moins le trajet prendra de temps, les nombreux g créés par cette « combustion intense » mettent le corps humain à rude épreuve. Des fauteuils anti-g et des cocktails pharmaceutiques comme le « jus » permettent d'atténuer une partie des effets néfastes associés aux combustions les plus intenses.

Une trajectoire brachistochrone a aussi l'avantage de rendre la destination d'un vaisseau plus difficile à calculer par des agents extérieurs, au moins jusqu'à ce qu'il se retourne et entame sa combustion de décélération. La plupart des combustions de décélération sont calculées en avance et seuls les pilotes les plus talentueux sont capables de les improviser. En outre, la décélération d'un vaisseau n'a pas besoin de se faire nécessairement au même rythme que son accélération, ce qui signifie qu'un vaisseau peut tout à fait se retourner et entamer une violente phase de décélération afin de surprendre des poursuivants ou des individus qui le surveillent.

SPHÈRE D'INFLUENCE

Chaque objet possède sa propre force d'attraction gravitationnelle, qui est fonction de sa masse. Plus la masse d'un objet est importante, plus sa force gravitationnelle l'est également. Quand un vaisseau ressent les effets de la gravité générée par un objet, cela signifie qu'il se trouve dans la sphère d'influence (ou SOI, pour « sphere of influence ») de cet objet. Tout objet qui est en orbite autour d'un autre se trouve automatiquement dans la SOI de l'objet de plus grande taille. Une fois que vous quittez la sphère d'influence d'un objet, il n'est plus possible de vous mettre en orbite autour de celui-ci. En général, la vitesse d'un objet est mesurée par rapport à la SOI la plus proche. Ainsi, si notre fusée fait le transfert jusqu'à Luna, sa vitesse sera d'abord calculée par rapport au référentiel Terre, jusqu'à ce qu'elle pénètre dans la SOI de Luna, après quoi elle sera mesurée par rapport au référentiel Luna.

TRANSFERTS DE HOHMANN

L'accélération d'un vaisseau est limitée par la puissance de son propulseur et son poids total. Le poids, à la différence de la masse, change en fonction des effets qu'à la gravité des objets proches sur le vaisseau (un vaisseau pèse plus sur une aire de lancement sur Terre qu'en orbite, même si sa masse reste la même). Les moteurs d'un vaisseau peuvent seulement produire une quantité maximum de poussée. Plus le poids d'un vaisseau est important (ce qui varie en fonction de l'endroit où il se trouve), plus il lui faudra une poussée importante pour se déplacer. C'est ce qu'on appelle le rapport poussée poids (RPP).

Plus ce rapport est faible, plus un vaisseau aura besoin de temps pour accélérer et décélérer. Par exemple, une corvette militaire profilée de 500 tonnes pourra faire le transfert entre la Terre et Jupiter en 6 jours grâce à son propulseur Epstein. Avec le même propulseur, un vraquier de 5 000 tonnes aux soutes pleines mettra 6 mois à parcourir la même distance.

Afin de décoller d'un corps céleste, un vaisseau doit avoir un RPP supérieur à 1. Si ce n'est pas le cas, il restera bloqué sur l'aire de lancement où il se consumera. Un bon moyen de saboter le lancement d'un vaisseau consiste donc à l'alourdir ou à réduire la capacité de poussée de ses moteurs afin qu'il ne soit pas capable de décoller.



Tous les objets qui se trouvent dans le système solaire se trouvent dans la SOI du soleil, ce qui signifie qu'ils sont tous en orbite autour du soleil. Chaque planète, planète naine, objet de la ceinture de Kuiper, comète, station et astéroïde possède également sa propre SOI. Un vaisseau peut ainsi se trouver dans la SOI d'une station et en orbite autour de celle-ci, tout en étant dans la SOI de Ganymède, autour de laquelle la station est en orbite, mais également dans la SOI de Jupiter car la lune est en orbite autour de la géante gazeuse, qui se trouve à son tour dans la SOI de Sol, car la planète est en orbite autour du soleil.

TERMINUS LES ÉTOILES

Que vous effectuiez le transfert entre Ganymède et Europe ou Mars et Neptune, le principe reste le même : vous établissez une trajectoire brachistochrone qui modifie votre apoapside afin qu'elle pénètre dans la sphère d'influence de l'autre corps céleste. Une fois là, et à moins que le vaisseau n'effectue une combustion supplémentaire, il va simplement se diriger vers l'objet et passer à côté (à moins qu'il ne ralentisse, il possède une vitesse de libération). Le vaisseau doit en effet accomplir une combustion de capture s'il veut que son orbite se trouve entièrement contenue dans la SOI de la cible. C'est à ce moment qu'il est possible de déterminer si un vaisseau veut simplement passer à côté d'un objet ou ralentir pour se mettre en orbite autour de celui-ci.

Concrètement, le vaisseau doit faire en sorte de modifier son apoapside, qui se trouve hors de la SOI de l'objet céleste concerné, afin qu'elle se trouve dans sa SOI. Une combustion prograde au niveau de la périapside est le moyen le plus simple d'obtenir cet effet. Le vaisseau ralentit, ce qui lui permet d'être « capturé » par la gravité de la cible. Ces combustions peuvent être extrêmement violentes si le vaisseau tente de se « faufiler » en orbite. Un pilote astucieux pourra trouver des moyens de combiner une combustion de décélération et une combustion de capture, cependant la poussée requise pour effectuer une telle manœuvre est très élevée et dépend de la vitesse à laquelle le vaisseau approche du corps céleste.

L'atmosphère peut également être utilisée pour effectuer une manœuvre d'aérofreinage, qui réduit la poussée nécessaire à une capture orbitale. N'importe quel corps céleste doté d'une atmosphère peut être utilisé par un vaisseau pour des manœuvres d'aérofreinage mais, plus l'atmosphère est dense, plus la température et les tensions mécaniques générées par la manœuvre sont élevées. Certains vaisseaux sont équipés d'immenses boucliers thermiques gonflables conçus pour plonger dans l'atmosphère lors de manœuvres d'aérofreinage.

Même s'il effectue un aérofreinage, un vaisseau doit quand même allumer son propulseur et faire une combustion de capture. Cependant, la manœuvre permet de diminuer le Δv global requis et la combustion n'a pas besoin d'être aussi longue ou forte. Un aérofreinage génère d'immenses quantités de frottement et de chaleur. Les meilleurs pilotes jurent qu'ils sont capables d'aérofreiner dans les atmosphères des planètes géantes gazeuses ou glacées. Cependant, l'épaisseur et la composition imprévisibles de ces atmosphères font de cette manœuvre l'une des plus dangereuses qu'un pilote peut entreprendre.

SYSTÈMES DE COMMUNICATION ET DURÉES DES TRAJETS

Dans l'univers, l'une des rares constantes est la vitesse de la lumière. Que les communications soient envoyées à l'aide d'ondes radio ou du laser d'un lascom, elles voyagent à une vitesse de 300 000 km par seconde. Cela dit, les messages peuvent connaître des délais causés par la perte de paquets de données, et le destinataire doit alors attendre d'en recevoir les copies redondantes,

TRANSMISSIONS COMMUNICATIONS

TABLE 1 : DISTANCE MOYENNE ENTRE DIFFÉRENTS LIEUX (EN UA)

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
MERCURE	0	0,33	0,61	1,13	2,38	4,81	9,15	18,75	29,67	39,14
VÉNUS	0,33	0	0,28	0,8	2,04	4,48	8,82	18,42	29,34	38,81
LA TERRE	0,61	0,28	0	0,52	1,77	4,2	8,54	18,14	29,06	38,53
MARS	1,13	0,8	0,52	0	1,24	3,68	8,02	17,62	28,54	38,01
CÉRÈS	2,38	2,04	1,77	1,24	0	2,44	6,79	16,42	27,34	36,76
JUPITER	4,81	4,48	4,2	3,68	2,44	0	4,34	13,94	24,86	34,33
SATURNE	9,15	8,82	8,54	8,02	6,79	4,34	0	9,6	20,52	29,97
URANUS	18,75	18,42	18,14	17,62	16,42	13,94	9,6	0	10,92	20,34
NEPTUNE	29,67	29,34	29,06	28,54	27,34	24,86	20,52	10,92	0	9,42
PLUTON	39,14	38,81	38,53	38,01	36,76	34,33	29,97	20,34	9,42	0

TABLE 2 : DÉLAI DE COMMUNICATION MOYEN ENTRE DEUX LIEUX (EN MINUTES)

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
MERCURE	0	3	5	9	20	40	76	156	247	325
VÉNUS	3	0	2	7	17	37	73	153	244	323
LA TERRE	5	2	0	4	15	35	71	151	242	320
MARS	9	7	4	0	10	31	67	146	237	316
CÉRÈS	20	17	15	10	0	20	56	136	227	306
JUPITER	40	37	35	31	20	0	36	116	207	285
SATURNE	76	73	71	67	56	36	0	80	171	249
URANUS	156	153	151	146	136	116	80	0	91	169
NEPTUNE	247	244	242	237	227	207	171	91	0	78
PLUTON	325	323	320	316	306	285	249	169	78	0

ou un message peut se trouver bloqué dans la file d'attente d'une station de relais de lascom, en attendant de poursuivre son voyage. Mais il y a pire. Une distance de 15 minutes-lumière entre la Terre et Cérès ne signifie pas qu'il suffit de 15 min pour établir une connexion, mais qu'il faut 15 min à la première partie d'un message pour parcourir la distance (« Comment vas-tu ? ») et qu'il faut 15 min supplémentaires pour que la réponse arrive à destination (« Bien, merci. »). Ainsi, les conversations par messages alternés peuvent s'étaler sur des heures, voire des jours entiers. C'est pour cette raison que, sauf en cas de délai-lumière de quelques secondes, la majorité des communications se font sous la forme de messages plutôt que de conversations directes.

Les durées de transit des vaisseaux sont encore plus variables, car les distances qui séparent les planètes, planétoïdes et stations du système solaire changent en permanence en fonction des particularités de leur orbite autour du soleil. Par exemple, Jupiter et Saturne peuvent se trouver à une distance l'une de l'autre allant de 4,3 UA (environ 643 millions de kilomètres) à un peu plus de 2 milliards de kilomètres si leurs orbites respectives les placent sur les faces opposées du soleil. L'accélération moyenne d'un vaisseau en transit affecte également la durée du trajet. Si l'utilisation du jus permet aux voyageurs de survivre à des périodes d'accélération forte prolongées (ou de décélération, lorsque, à mi-parcours, un vaisseau se retourne pour réduire sa vitesse), certaines manœuvres d'urgence sont susceptibles d'être effectuées à des vitesses encore plus importantes. C'est pourquoi les vaisseaux qui transportent une cargaison fragile ou des passagers qui ne sont pas habitués à voyager dans l'espace se déplacent généralement à des vitesses beaucoup moins importantes.

Vous trouverez dans les tables suivantes une grande variété d'informations. La **Table 1** indique les distances moyennes entre les différents lieux du système solaire en unités astronomiques, où 1 UA correspond à la distance moyenne entre la Terre et le soleil, soit 150 millions de kilomètres. La **Table 2** se base sur cette distance pour évaluer le délai moyen de communication entre ces lieux. La **Table 3** indique la durée d'un trajet entre deux lieux avec accélération moyenne de 1 g (vitesse de trajet standard), de 7 g (vitesse de trajet rapide) et de 12 g (vitesse de trajet extrême). Ces durées sont présentées comme le temps total de trajet à cette accélération, sans tenir compte des pauses nécessaires.

Ces informations sont seulement présentées à titre de références et d'indications et non pour gêner la narration de votre série de *The Expanse* ! Comme indiqué précédemment, de nombreux éléments affectent les temps de communication et de trajets, mais n'hésitez pas à adapter ces valeurs indicatives pour qu'elles soient mieux adaptées à l'histoire que vous racontez ou à l'aventure que vous menez. Souvent, une narration qui se déroule pendant un voyage ou qui fait appel à un système de communication intrasystème nécessite de faire appel à un interlude pendant une aventure ou entre deux aventures (consultez la section **Interludes** au **CHAPITRE 5** pour en savoir plus).

TABLE 3A : TEMPS DE TRAJET MOYEN ENTRE DEUX LIEUX (À 0,3 G) (EN HEURES)

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
MERCURE	0	72	97,9	133,2	193,3	274,8	379,1	542,7	682,6	784
VÉNUS	72	0	66,3	112,1	179	265,3	372,2	537,9	678,8	780,7
LA TERRE	97,9	66,3	0	90,4	166,7	256,8	366,2	533,8	675,6	777,9
MARS	133,2	112,1	90,4	0	139,6	240,4	354,9	526	669,5	772,6
CÉRÈS	193,3	179	166,7	139,6	0	195,8	326,6	507,8	655,3	759,8
JUPITER	274,8	265,3	256,8	240,4	195,8	0	261,1	467,9	624,8	734,3
SATURNE	379,1	372,2	366,2	354,9	326,6	261,1	0	388,3	567,7	686,1
URANUS	542,7	537,9	533,8	526	507,8	467,9	388,3	0	414,1	565,2
NEPTUNE	682,6	678,8	675,6	669,5	655,3	624,8	567,7	414,1	0	384,6
PLUTON	784	780,7	777,9	772,6	759,8	734,3	686,1	565,2	384,6	0

TABLE 3B : TEMPS DE TRAJET MOYEN ENTRE DEUX LIEUX (À 1 G) (EN HEURES)

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
MERCURE	0	39,4	53,6	73	105,9	150,5	207,6	297,2	373,9	429,4
VÉNUS	39,4	0	36,3	61,4	98	145,3	203,9	294,6	371,8	427,6
LA TERRE	53,6	36,3	0	49,5	91,3	140,7	200,6	292,3	370	426,1
MARS	73	61,4	49,5	0	76,4	131,7	194,4	288,1	366,7	423,2
CÉRÈS	105,9	98	91,3	76,4	0	107,2	178,9	278,1	358,9	416,2
JUPITER	150,5	145,3	140,7	131,7	107,2	0	143	256,3	342,2	402,2
SATURNE	207,6	203,9	200,6	194,4	178,9	143	0	212,7	310,9	375,8
URANUS	297,2	294,6	292,3	288,1	278,1	256,3	212,7	0	226,8	309,6
NEPTUNE	373,9	371,8	370	366,7	358,9	342,2	310,9	226,8	0	210,7
PLUTON	429,4	427,6	426,1	423,2	416,2	402,2	375,8	309,6	210,7	0

TABLE 3C : TEMPS DE TRAJET MOYEN ENTRE DEUX LIEUX (À 7 G) (EN HEURES)

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
MERCURE	0	14,9	20,3	27,6	40	56,9	78,5	112,3	141,3	162,3
VÉNUS	14,9	0	13,7	23,2	37,1	54,9	77	111,3	140,5	161,6
LA TERRE	20,3	13,7	0	18,7	34,5	53,2	75,8	110,5	139,9	161
MARS	27,6	23,2	18,7	0	28,9	49,8	73,5	108,9	138,6	159,9
CÉRÈS	40	37,1	34,5	28,9	0	40,5	67,6	105,1	135,7	157,3
JUPITER	56,9	54,9	53,2	49,8	40,5	0	54	96,9	129,4	152
SATURNE	78,5	77	75,8	73,5	67,6	54	0	80,4	117,5	142
URANUS	112,3	111,3	110,5	108,9	105,1	96,9	80,4	0	85,7	117
NEPTUNE	141,3	140,5	139,9	138,6	135,7	129,4	117,5	85,7	0	79,6
PLUTON	162,3	161,6	161	159,9	157,3	152	142	117	79,6	0

TABLE 3D : TEMPS DE TRAJET MOYEN ENTRE DEUX LIEUX (À 12 G) (EN HEURES)

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
MERCURE	0	11,4	15,5	21,1	30,6	43,5	59,9	85,8	107,9	124
VÉNUS	11,4	0	10,5	17,7	28,3	41,9	58,8	85	107,3	123,4
LA TERRE	15,5	10,5	0	14,3	26,4	40,6	57,9	84,4	106,8	123
MARS	21,1	17,7	14,3	0	22,1	38	56,1	83,2	105,9	122,2
CÉRÈS	30,6	28,3	26,4	22,1	0	31	51,6	80,3	103,6	120,1
JUPITER	43,5	41,9	40,6	38	31	0	41,3	74	98,8	116,1
SATURNE	59,9	58,8	57,9	56,1	51,6	41,3	0	61,4	89,8	108,5
URANUS	85,8	85	84,4	83,2	80,3	74	61,4	0	65,5	89,4
NEPTUNE	107,9	107,3	106,8	105,9	103,6	98,8	89,8	65,5	0	60,8
PLUTON	124	123,4	123	122,2	120,1	116,1	108,5	89,4	60,8	0

VAISSEAUX SPATIAUX

Dans *The Expanse*, le jeu de rôle, les vaisseaux sont créés de la manière similaire aux personnages, dans le sens où ils sont définis par une série d'attributs et équipés d'un certain nombre de technologies qui leur permettent d'accomplir leur rôle. Cette section vous donne tous les conseils nécessaires à la création d'un vaisseau dans *The Expanse*, ainsi que quelques exemples de vaisseaux connus.

Les vaisseaux sont définis par les traits suivants : **Taille** (détermine le coefficient de la Coque et l'équipage requis), **Propulseur**, **Capteurs**, et **Armes**. Comme les attributs d'un personnage, ces traits définissent les capacités générales d'un vaisseau. En outre, un vaisseau possède plusieurs qualités, dont des aménagements et systèmes supplémentaires, qui fonctionnent comme l'équipement d'un personnage et peuvent également avoir un certain nombre de défauts, comme les autres équipements et technologies (voir le **CHAPITRE 4 : TECHNOLOGIE ET ÉQUIPEMENT** pour plus de détails). Vous trouverez un descriptif des traits des vaisseaux ci-dessous.

TAILLE

Le trait principal d'un vaisseau est sa Taille. Il existe huit catégories de taille, allant d'un Minuscule saute-cailloux à un cuirassé Colossal, et même des vaisseaux véritablement Titanesques de la taille d'une station. La Taille d'un vaisseau détermine certaines de ses caractéristiques, comme le score de Coque, l'effectif minimal et moyen composant l'équipage et sa capacité à accueillir certains aménagements. Généralement, plus un vaisseau est grand, plus il a le potentiel d'être puissant. Cependant, la Taille n'est pas l'unique indicateur de puissance, car certains grands vaisseaux ne sont pas équipés pour le combat alors que de petits vaisseaux le sont. Ainsi, un cargo de taille Colossale pourra facilement être détruit par un vaisseau de taille Moyenne si ce dernier possède l'armement approprié.

COQUE

La Coque d'un vaisseau représente sa robustesse globale. Son fonctionnement est proche de celui de la Résistance d'un personnage, en prenant en compte le fait que les vaisseaux les plus grands ne sont pas nécessairement construits avec des matériaux plus résistants, mais que ces matériaux sont bien plus nombreux. En raison de leur taille, les grands vaisseaux sont également capables de mieux résister aux dégâts qui n'ont pas d'impact sur leurs systèmes vitaux.

ÉQUIPAGE

Qu'un vaisseau transporte des passagers ou une cargaison, c'est sur l'équipage que repose la responsabilité de mener un vaisseau jusqu'à sa destination. Vous trouverez dans la table de **Tailles des vaisseaux** l'effectif minimum nécessaire au bon fonctionnement d'un vaisseau d'une taille donnée, ainsi qu'une estimation de la taille normale de l'équipage pour un vaisseau de cette taille. Si un équipage est en sous-effectif, il reçoit un modificateur de -2 à tous les tests associés au contrôle ou à la surveillance des systèmes du vaisseau par catégorie de taille de différence entre son effectif réel et celui nécessaire au fonctionnement d'un vaisseau de cette taille. Ainsi, un équipage de 16 personnes qui tentent de diriger un cuirassé de taille Colossale subira une pénalité de -4 à tous ses tests liés au fonctionnement du vaisseau.

**UNE RÉDUCTION DE CATÉGORIE DE TAILLE DE L'ÉQUIPAGE =
MODIFICATEUR DE -2 AUX TESTS ASSOCIÉS AUX SYSTÈMES DU VAISSEAU**

Le contrôle d'un vaisseau est tellement décentralisé que certaines fonctions de commande peuvent être transférées d'un terminal à un autre, y compris à un terminal mobile connecté au réseau du vaisseau si nécessaire. Cela dit, la plupart des vaisseaux possèdent une passerelle ou un PC (poste de commandement) où les membres de l'équipage se réunissent afin de superviser ses différentes fonctions.

TAILLES DES VAISSEAUX

CATÉGORIE DE TAILLE	LONGUEUR	COQUE	ÉQUIPAGE	EXEMPLE
Minuscule	5 m	1	1 (2)	Capsule d'abordage
Petite	10 m	1d3	1 (2)	Navette ou skiff
Moyenne	25 m	1d6	2 (4)	Canot, chaloupe
Grande	50 m	2d6	4 (16)	Frégate
Très grande	100 m	3d6	16 (64)	Contre-torpilleur
Gigantesque	250 m	4d6	64 (512)	Croiseur
Colossale	500 m	5d6	256 (2 048)	Cuirassé
Titanesque	1 km et +	6d6	1024 (8 192)	Vaisseau colonie

COMPÉTENCE DE L'ÉQUIPAGE

Quand l'équipage d'un vaisseau est composé de personnages joueurs, ceux-ci réalisent les tests de bord décrits dans ce chapitre à l'aide de leurs attributs (modifiés par leurs compétences et talents). Quand l'équipage d'un vaisseau est composé de PNJ inconnus, ou quand le MJ veut utiliser des références simples, il peut décider de la compétence globale de l'équipage afin de déterminer ses bonus. Ces indications partent du principe qu'un équipage compétent bénéficie d'une formation adéquate et donc qu'il fait un bon travail.

COMPÉTENCE DE L'ÉQUIPAGE

COMPÉTENCE	BONUS
Incompétent	0
Médiocre	1
Ordinaire	2
Performant	3
Qualifié	4
Expert	5

Chaque poste du PC possède un fauteuil anti-g équipé de terminaux et de contrôles facilement accessibles, même quand le vaisseau est en train d'accélérer et que les membres d'équipage, soumis à une force de plusieurs g, ont une mobilité réduite. Certains postes sont équipés de contrôles dédiés à des tâches précises. Le poste du pilote, qui est traditionnellement le plus proche de la proue du vaisseau dans le poste de commandement, est ainsi équipé de joysticks permettant de manœuvrer les propulseurs secondaires et de manettes de gaz associés aux moteurs à réaction. Les autres postes peuvent aussi posséder des interfaces propres aux membres d'équipage qui les occupent, comme un casque de réalité virtuelle permettant de surveiller les menaces à un poste de combat.

Presque tous les postes de commandement sont aidés par des systèmes experts et, si les corporations aiment croire que les vaisseaux devraient être programmés pour voler seuls, ils se trouvent bien trop souvent confrontés à des urgences qui nécessitent des décisions humaines (et les vaisseaux livrés à eux-mêmes se trouvent bien vite désorientés face à des situations inattendues).

PROPULSEUR

Tous les vaisseaux qui se déplacent entre les orbites planétaires sont équipés d'un propulseur Epstein alimenté par un réacteur à fusion embarqué. Un propulseur Epstein permet d'atteindre des vitesses telles que chaque membre d'équipage ou passager doit posséder un fauteuil anti-g qui atténue l'effet des forces écrasantes causées par l'accélération et lui administre le « jus », un cocktail médicamenteux qui permet au corps de mieux supporter les accélérations rapides. Si les propulseurs Epstein permettent d'atteindre des vitesses considérables, les humains sont loin de pouvoir l'exploiter à son plein potentiel, même avec l'aide du jus, ainsi que l'a tragiquement découvert Solomon Epstein lors de son vol fatidique.

« Si le propulseur Epstein n'avait pas permis à l'humanité d'atteindre les étoiles, il avait mis les planètes à sa portée. »

— *L'Éveil du Léviathan*

Même lors de combustions à haut-g, l'équipage a besoin de faire de nombreuses pauses afin de répondre à ses impératifs biologiques et se remettre de cette épreuve, ce qui signifie que les vaisseaux doivent posséder des réserves de nourriture, d'eau, d'air, de médicaments et d'autres consommables en quantité suffisante en fonction de la distance parcourue. Dans les plus petits vaisseaux, les membres d'équipage sont souvent confinés à leurs fauteuils tout au long du voyage. Cependant, un tel confinement est propice au développement de troubles mentaux en plus de problèmes

physiques. La plupart des vaisseaux possèdent cependant une coquerie, des toilettes, des douches, une infirmerie et tous les autres aménagements nécessaires au transport d'humains d'un endroit à un autre.

Le panache d'un propulseur Epstein est visible et détectable à des distances considérables, ce qui signifie qu'il est facile de suivre un vaisseau en combustion. Ce panache est capable, à lui seul, d'atomiser n'importe quelle matière. Déclencher un propulseur à proximité d'une station, d'un astéroïde ou d'un autre vaisseau est donc susceptible de causer des dégâts très importants.

PROPULSEURS SECONDAIRES

En plus d'un propulseur Epstein, les vaisseaux sont équipés de propulseurs secondaires servant aux manœuvres d'ajustement de leur orientation et de leur cap, et pour maintenir leur orbite en s'alignant sur la rotation ou le vecteur d'un autre vaisseau ou d'une station, par exemple. Ces propulseurs secondaires fonctionnent à l'aide de vapeur surchauffée, d'où l'expression « voler en cocotte », qui signifie qu'un vaisseau effectue des manœuvres à l'aide de ses propulseurs secondaires.

Certains petits vaisseaux sont également équipés de fusées qui peuvent être utilisées dans un puits gravitationnel afin d'atterrir sur, ou décoller de la surface de planètes. Le vaisseau utilise ces fusées pour freiner sa descente en vue d'un atterrissage ou pour atteindre une vitesse de libération orbitale après son décollage. Certains petits vaisseaux orbitaux, comme les navettes, sont seulement équipés de ce type de propulseurs et non d'un propulseur Epstein, ce qui limite leur usage à des trajets relativement courts entre le sol et l'orbite haute.

CAPTEURS

Les vaisseaux font appel à une panoplie d'appareils capables de collecter des informations, dont des télescopes optiques, des récepteurs radio, des radars et des lidars (détection et estimation des distances par laser) afin de surveiller l'espace proche. Les ordinateurs des vaisseaux compilent ces données et les transcrivent en informations utilisables par l'équipage et qui apparaissent sur leurs terminaux. Le score de Capteurs d'un vaisseau détermine l'efficacité globale de cet équipement sur une fourchette de -2 à 6 ou plus, soit une gamme de capteurs allant d'un équipement rudimentaire et défaillant aux systèmes de pointe que l'on trouve principalement sur les vaisseaux militaires. Un score de Capteurs supérieur à 6 est extraordinaire et se rencontre seulement sur les vaisseaux exceptionnels ou dernier cri.

SCORE DE CAPTEURS = -2 À 6 (OU PLUS) UTILISÉ POUR LES TESTS DE CAPTEURS

Un vaisseau bénéficie en permanence d'une surveillance grâce à des capteurs passifs, ainsi qu'un mélange de balayage radar et lidar des proches régions de l'espace, de paquets de radios logicielles surveillant les communications sur un large spectre, ainsi que de systèmes de suivi optique automatisés analysant les données des télescopes. Les capteurs passifs peuvent être configurés pour émettre des alertes quand ils détectent des informations spécifiques, ou bien quand ils identifient des profils prédéfinis, comme le profil d'un type de vaisseau enregistré dans la base de données de bord, ou encore quand ils captent le signal du transpondeur d'un vaisseau en particulier.

Si quelque chose éveille l'attention de l'équipage, ce dernier peut utiliser les capteurs actifs, qui font appel au même équipement mais se concentrent alors sur la zone concernée avec une puissance accrue. Cette action entraîne cependant des émissions d'ondes radar et de laser qui rendent le vaisseau plus facile à détecter. À bord des vaisseaux militaires, les postes de manœuvres et de combat sont reliés à des systèmes experts qui compilent une grande quantité d'informations et de données en temps réel, les filtrent et aident les membres de l'équipage à se concentrer sur des cibles prioritaires.

Quand les capteurs détectent un danger, l'équipage d'un vaisseau prépare généralement les systèmes d'armement à leur disposition, en utilisant les capteurs pour cibler les menaces, mais les vaisseaux sont souvent équipés de contre-mesures défensives servant à éviter d'être pris pour cible. Les systèmes de communication peuvent également diffuser des salves de signaux destinés à brouiller les communications sur les canaux les plus utilisés et, à courte portée, les faisceaux laser utilisés pour la communication peuvent servir à aveugler les lentilles de ciblage des ennemis. Des paillettes peuvent quant à elles être éjectées dans l'espace entre le navire et les ennemis, où elles se dispersent et interfèrent avec les lasers de visée ou les radars.

ARMES

Si les vaisseaux civils ne sont pas armés, les vaisseaux militaires ou dédiés à la sécurité sont équipés de plusieurs types d'armes. C'est également le cas de certains pirates et d'autres vaisseaux enfreignant les lois. Comme c'est le cas avec le pilotage, le ciblage des armes d'un vaisseau est rarement laissé à la seule appréciation des ordinateurs. Généralement, des codes de sécurité empêchent les armes de tirer jusqu'à ce que l'une d'entre elles (ou toutes) en reçoive l'autorisation du capitaine ou d'un officier. À partir de ce moment, les armes concernées peuvent être utilisées par le logiciel de ciblage du vaisseau ou par un membre d'équipage installé à son poste de combat. Les tirs sont généralement le fruit d'une collaboration entre l'ordinateur et l'équipage : les humains sélectionnent et priorisent les cibles parmi celles qui se trouvent à portée des armes et l'ordinateur utilise les données obtenues par les capteurs pour déterminer une solution de tir idéale. Cela dit, il est toujours possible d'avoir recours à un ciblage manuel via les caméras installées sur les canons si cela s'avère nécessaire.

Un système de ciblage d'armes correctement calibré touchera automatiquement une cible se trouvant à portée si tous les facteurs (trajectoire, vitesse, etc.) restent inchangés. En combat, cependant, les vaisseaux ennemis sont constamment en train de manœuvrer, d'avoir recours à des contre-mesures électroniques et d'effectuer des tirs défensifs pour échapper aux attaques, ce qui signifie qu'ils ne sont pas si faciles à toucher.

GRAPPINS

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une arme à proprement parler, les vaisseaux militaires (et bien entendu les pirates ceinturiers) utilisent des grappins magnétiques pour se fixer à un vaisseau cible et s'en approcher assez pour les aborder. Les grappins sont composés de blocs électromagnétiques fixés au bout de longs câbles, et ils peuvent également être utilisés pour attraper et tracter des objets proches.

CANONS DE DÉFENSE RAPPROCHÉE

Les Canons de Défense Rapprochée (ou CDR) sont des canons rotatifs de type Gatling qui tirent des rafales de balles de tungstène recouvertes de téflon. Il s'agit du type d'armes les plus couramment montées sur les vaisseaux. Leur rôle premier consiste à défendre le vaisseau en abattant les projectiles en approche et en détruisant les micrométéorites et les autres débris qui pourraient constituer une menace. À courte portée, c'est-à-dire pas plus de quelques kilomètres, les CDR peuvent également être utilisés comme des armes offensives efficaces capables de déchiqueter leurs cibles. À des distances plus importantes, les vaisseaux adverses n'ont cependant pas grand mal à repérer et éviter les balles.

CANONS ÉLECTRIQUES

Les vaisseaux qui veulent un armement plus lourd se tournent ensuite généralement vers un canon électrique, monté dans l'alignement et la longueur du vaisseau, afin que les contraintes physiques générées par les tirs ne risquent pas de disloquer le vaisseau. Cela signifie par contre qu'un vaisseau qui veut utiliser ce canon doit pointer sa proue (ou sa poupe, en fonction de la manière

LES ARMES NUCLÉAIRES

Les plus puissantes armes utilisées en combat spatial sont les torpilles équipées d'ogives nucléaires. Une torpille nucléaire est synonyme de mort instantanée dès qu'elle touche sa cible. Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet de l'explosion est en effet vaporisé, réduit à un nuage de plasma, et il n'est donc pas nécessaire de calculer les dégâts. Cela dit, les torpilles nucléaires sont la définition même des armes stratégiques militaires. Seules les unités militaires (et peut-être certaines formations clandestines illégales à la solde de corporations) en possèdent et même elles en font usage seulement si une arme moins puissante ne peut pas raisonnablement faire l'affaire.

Notez que la zone d'effet d'une torpille nucléaire est d'environ un kilomètre, donc même une détonation proche peut avoir des effets dévastateurs. Mais tout ce qui se trouve hors de cette zone est relativement en sécurité, si l'on ne tient pas compte des radiations et des possibles débris. Cependant, la plupart des vaisseaux de *The Expanse* bénéficient d'un important blindage anti-radiation. En règle générale, les MJ de *The Expanse* devraient se contenter d'utiliser les armes nucléaires comme une ressource scénaristique sur laquelle ils ont un contrôle strict et les garder hors de portée des PJ !

dont le canon est installé) en direction de sa cible. Les vaisseaux de taille Gigantesque ou supérieure sont pour leur part en mesure d'installer des canons électriques sur des tourelles rotatives qui leur permettent de bénéficier d'arcs de tir plus importants. Un canon électrique tire un type de balles de tungstène similaire à celles des CDR, mais qui pèsent 1 kg et possèdent un cœur d'uranium appauvri pour une densité accrue. Une balle de canon électrique est capable de traverser un vaisseau de part en part dans la longueur.

TORPILLES

Les armes qui possèdent la plus longue portée sont les torpilles autoguidées, équipées d'un minuscule propulseur Epstein et d'une ogive explosive. De petite taille et autonomes, elles peuvent accélérer bien plus vite qu'un vaisseau et il est presque impossible de les distancer. Les torpilles suivent la direction des lasers de visée utilisés pour « marquer » un ennemi, mais leur propre système de guidage interne peut reprendre la main si nécessaire. La principale fonction des canons de défense rapprochée est d'abattre les torpilles en approche avant qu'elles n'atteignent le vaisseau, pendant que des contre-mesures de guerre électronique s'efforcent de brouiller et de déstabiliser leurs systèmes de guidage pour permettre à un pilote compétent de les éviter.

QUALITÉS ET DÉFAUTS

Tout comme l'équipement des personnages, les vaisseaux possèdent plusieurs qualités, dont une gamme d'aménagements allant des confort les plus basiques à des systèmes médicaux salutaires, mais également de puissants systèmes défensifs et offensifs. Mais, de la même manière, certains vaisseaux ont également des défauts, qui peuvent être causés par des problèmes de conception, des dysfonctionnements durables de certains systèmes, etc.

QUALITÉS DES VAISSEAUX

AMÉNAGEMENTS LUXUEUX Le vaisseau bénéficie d'aménagements d'excellente qualité, voire luxueux, comme des fauteuils anti-g, un bar et une coquerie entièrement approvisionnés, une salle de gym, etc. Le coût d'entretien du vaisseau ajoute +1 au Coût du Niveau de vie (voir le paragraphe **Entretien** au **CHAPITRE 5**). L'équipage peut éliminer cette hausse de Coût en abandonnant cette qualité.

BLINDAGE DE COQUE Le vaisseau bénéficie d'un bonus de +1 à son score de Coque au moment de déterminer les dégâts (voir la section **Total de Coque** dans **Combat spatial**). Un vaisseau peut cumuler cette qualité plusieurs fois, jusqu'à un maximum égal au nombre de dés de son score de Coque.

COMPARTIMENTS SECRETS Le vaisseau possède des compartiments secrets servant à la contrebande ou pour cacher des cargaisons lors d'une inspection ou aux frontières.

FURTIF Le vaisseau est couvert d'un revêtement qui absorbe l'énergie et il possède de puissants dissipateurs de chaleur internes. Quand il est à l'arrêt, que son propulseur est au repos, et qu'il utilise seulement ses capteurs passifs, le vaisseau est invisible face aux capteurs des autres vaisseaux.

HANGAR Le vaisseau possède un hangar capable d'accueillir des vaisseaux de trois catégories (ou plus) de Taille inférieures à la sienne. Par exemple, un vaisseau de taille Colossale peut seulement abriter dans son Hangar des vaisseaux d'une taille inférieure ou égale à Grande. Le Hangar possède tout l'équipement nécessaire à la maintenance des vaisseaux qu'il peut abriter (voir le paragraphe **Maintenance** dans la section **Interludes** du **CHAPITRE 5**).

JUS DE BONNE QUALITÉ La réserve de médicaments favorisant la tolérance à l'accélération (le jus) est de particulièrement bonne qualité et confère un bonus de +2 aux tests de Constitution (Endurance) contre les effets des manœuvres entraînant des accélérations de plusieurs g.

MAGASIN AMÉLIORÉ Le vaisseau est en mesure d'entreposer des réserves pour un long voyage, à la fois pour son équipage et pour une quantité de passagers égale à la moitié de son équipage optimal.

MANŒUVRABLE Le vaisseau est rapide et si manœuvrable qu'il est considéré comme étant une catégorie de Taille inférieure à sa Taille réelle pour tous les tests permettant de changer de bande de portée, pour les manœuvres de dégagement et pour les poursuites. Cela correspond généralement à un bonus de +1 à ces tests. Si cette qualité est sélectionnée deux fois, le vaisseau est alors Très manœuvrable et est considéré comme deux catégories de Taille inférieures.

SYSTÈME D'ARMES Le vaisseau possède un système d'armes choisi dans la liste des **Armes** présentée plus haut dans ce chapitre : un canon de défense rapprochée, un canon électrique ou un lance-torpilles. Ces qualités ont les limitations suivantes :

CANONS DE DÉFENSE RAPPROCHÉE Sélectionner une fois cette qualité vous permet d'obtenir des CDR qui couvrent l'arc avant du vaisseau, soit un angle de 180° à partir de la section centrale du vaisseau. La sélectionner deux fois permet d'établir assez de CDR pour couvrir tous les angles autour du vaisseau



CANON ÉLECTRIQUE Le vaisseau doit être au moins de taille Moyenne. Le canon électrique est monté le long du vaisseau et peut tirer soit vers l'avant, soit vers l'arrière de celui-ci. Les vaisseaux de taille Grande ou supérieure peuvent installer deux canons électriques (un dans chaque direction). Un vaisseau de taille Gigantesque ou supérieure peut installer des canons électriques montés sur des tourelles possédant un arc de tir semi-sphérique sur un des côtés du vaisseau.

LANCE-TORPILLES Un vaisseau doit être au moins de taille Moyenne pour être équipé d'un unique tube lance-torpilles. Chaque catégorie de taille au-dessus de celle-ci permet d'installer un tube lance-torpilles supplémentaire (deux pour Grand, trois pour Très grand, et ainsi de suite).

SYSTÈME D'AUTO-DESTRUCTION Le vaisseau possède un système embarqué qui peut être programmé pour désactiver l'enceinte de confinement magnétique du réacteur à fusion du vaisseau, déclenchant une explosion qui annihile le vaisseau et tout ce qui se trouve à son bord. Ce système peut être associé à un compte à rebours ou à un dispositif automatisé qui s'active dès qu'un bouton est pressé ou relâché.

SYSTÈME DE CAPTEURS AVANCÉS Le vaisseau bénéficie d'un système de capteurs et de logiciels associés de qualité supérieure, ce qui lui confère un bonus de +1 à son score de Capteurs à chaque fois que cette qualité est choisie. Ainsi, un Système de capteurs avancés III confère un bonus de +3 aux Capteurs. Les Capteurs ont généralement un score maximal de 6, sauf si le MJ décide de faire une exception.

SYSTÈME MÉDICAL EXPERT L'infirmerie du vaisseau est équipée d'un système médical expert (également appelé un « autodoc ») qui est capable de soigner un blessé (voir **Convalescence** dans les **Interludes**, au **CHAPITRE 5**) comme un personnage qui a reçu la formation appropriée et qui bénéficie de la compétence Intelligence (Médecine) avec bonus de +2. Il peut diagnostiquer des maladies, distribuer des produits pharmaceutiques à partir de banques de médicaments et proposer d'autres traitements, mais également guider l'équipage humain quand il ne peut pas lui-même traiter le patient (pour réduire une fracture, ou remettre en place une articulation luxée, par exemple). Vous pouvez prendre cette qualité plusieurs fois afin d'obtenir un Système médical expert avancé. Vous obtenez un bonus de +1 à chaque fois que vous choisissez cette option, jusqu'à atteindre un maximum de +5.

TORPILLES À PLASMA Le vaisseau doit posséder la qualité Lance-torpilles (voir **Système d'armes** ci-dessous). Le vaisseau est équipé de torpilles à plasma conçues pour traverser la coque des vaisseaux et infliger des dégâts ciblés. La torpille inflige 1 dé de dégâts en moins, mais le score de Coque du vaisseau ciblé est également réduit d'une catégorie face à elle.

DÉFAUTS DES VAISSEaux

AMÉNAGEMENTS MÉDIOCREs Les lieux de vie et autres aménagements du vaisseau sont médiocres, au point que les activités de Convalescence à bord prennent 50 % de temps en plus. Consultez le paragraphe **Convalescence** dans la section **Interludes** du chapitre **COMMENT JOUER**.

FRAGILE Le vaisseau n'est pas aussi solide qu'il le devrait (ou peut-être qu'il l'était autrefois) ; réduisez son score de Coque d'une catégorie, comme si le vaisseau faisait une Taille de moins. Ainsi, un cargo Colossal et Fragile aura un score de Coque de 3d6 (le même qu'un vaisseau de taille Gigantesque) au lieu de 4d6, qui serait le score normal pour un vaisseau Colossal.

JUS DE MAUVAISE QUALITÉ Le jus du vaisseau n'est pas de bonne qualité, ce qui inflige une pénalité de -1 aux tests de Constitution liés à l'accélération.

MAINTENANCE DISPENDIEUSE Le vaisseau est capricieux et a besoin de soins attentifs pour rester en état de marche. Le MJ devrait demander de réaliser des activités de Maintenance supplémentaires lors des interludes (voir **Interludes** au chapitre **Comment jouer**) et augmenter le Coût du Niveau de vie nécessaire à l'entretien du vaisseau de +1.

PESANT Le vaisseau est considéré comme une catégorie de Taille supérieure à sa Taille réelle pour les tests des manœuvres destinées à changer de bande de portée, les tests de dégagement et pour les poursuites. Cela correspond généralement à une pénalité de -1 à ces tests.

RECHERCHÉ Le vaisseau s'est attiré des ennuis et il est recherché par une ou plusieurs personnes. Cela peut être gênant si le vaisseau veut s'amarrer à des ports légitimes, ou peut signifier qu'il doit éviter certains endroits ou itinéraires afin de ne pas rencontrer de nouveaux problèmes. Le MJ peut utiliser ce défaut comme un appel à l'aventure, en mettant l'équipage dans des situations délicates tant que le vaisseau possède ce défaut.

SYSTÈME DÉFAILLANT L'un des systèmes du vaisseau ne fonctionne pas aussi bien qu'il le devrait. La première fois, au cours d'une rencontre, où il est important qu'il fonctionne, lancez un dé : sur 1 ou 2, le système cesse de fonctionner, comme s'il était affecté par une avarie causée par des dégâts (voir **Avaries** dans la section **Combat spatial**). Vous devez alors gérer les dégâts de manière similaire afin de le redémarrer (il s'agit d'un test prolongé d'Intelligence (Ingénierie) ND 11 avec un seuil de réussite de 5). Le système défaillant ne peut pas être utilisé tant qu'il n'a pas été réparé.

SYSTÈMES VULNÉRABLES Quand le vaisseau subit une avarie, choisissez un état d'avarie supplémentaire, soit trois pour réduire les dégâts de 1d6 et cinq pour les réduire de 2d6. Voir **Avaries** dans la section **Combat spatial**.

ACHETER UN VAISSEAU

Le niveau de difficulté du test de Coût d'un vaisseau, même de Petite taille, est astronomique. C'est la raison pour laquelle les particuliers qui possèdent un vaisseau le considèrent généralement également comme leur maison. Certains individus ou équipages réussissent parfois à obtenir un vaisseau de taille Minuscule ou Moyenne, généralement sans beaucoup de qualité, soit par un héritage, soit en contractant un prêt à rembourser avec des échéances régulières. Les vaisseaux de taille Grande et supérieure sont généralement possédés par des entreprises ou des gouvernements. L'usage de vaisseaux de type militaire est quant à lui limité aux Flottes terrienne et martienne, ainsi qu'à une poignée de corporations et de factions des Planètes Extérieures.

En d'autres termes, dans le cadre du jeu *The Expanse*, c'est au MJ qu'il revient de déterminer si un équipage possède ou non un vaisseau, et si oui, quels sont son type, ses traits, et son propriétaire. S'il est cohérent, dans une série, que l'équipage utilise un vaisseau ou le possède, le MJ peut faire en sorte qu'il se trouve face à cette opportunité, soit au tout début de la série, soit après quelques aventures initiales, un peu comme les survivants du *Canterbury*, qui ont pris possession d'une frégate de la Flotte martienne qu'ils ont ensuite renommée le *Rocinante* dans le premier livre de la série *The Expanse*. Vous trouverez dans le **CHAPITRE 15** d'autres exemples de points de départ et de cadres de séries, le **CHAPITRE 14** vous explique le fonctionnement des récompenses et le **CHAPITRE 12** s'intéresse au rôle du MJ.

MAINTENANCE ET ENTRETIEN DES VAISSEAUX

La vie d'un propriétaire ou d'un opérateur de vaisseau est centrée sur le bon fonctionnement de celui-ci, car une panne de vaisseau n'a rien à voir avec celle d'un véhicule terrestre. Il vous sera bien difficile d'appeler quelqu'un à l'aide ou de trouver un service de « dépanneuse » dans les vastes étendues de l'espace. Les aventures peuvent également mettre un vaisseau à rude épreuve, particulièrement en cas de combat (consultez la section **Combat spatial** plus loin dans ce chapitre). Cela signifie qu'il est nécessaire d'effectuer des réparations et des opérations de maintenance et de réapprovisionnement à intervalles réguliers.

MAINTENANCE DES VAISSEAUX ET INTERLUDES

Comme pour l'équipement, le MJ devrait prendre en compte le fait que l'équipage doit prendre soin de son vaisseau grâce à des activités de maintenance lors des interludes et rappeler aux joueurs que négliger ces responsabilités leur fait courir le risque que le vaisseau développe des défauts (voir **Défauts des vaisseaux**, plus haut), voire qu'il subisse des avaries, comme s'il était endommagé (voir **Avaries** dans la section **Combat spatial** ci-après). Comme c'est le cas avec d'autres formes d'entretien, l'entretien du vaisseau peut être à l'origine d'appels à l'aventure. Ainsi, les personnages pourront se trouver contraints de trouver un port d'attache sûr, des sources d'approvisionnement et de pièces détachées, des techniciens et ingénieurs compétents (afin d'assister l'équipage ou d'accomplir des tâches qu'il ne peut pas faire) et de maintenir des Revenus suffisamment élevés pour que le vaisseau reste en bon état.



NAVETTE

TAILLE	Petite (10 m de long)		
COQUE	1d3	ÉQUIPAGE	1 (2)
COMPÉTENCE	Médiocre à Ordinaire		
PROPULSEURS secondaires	Epstein, propulseurs		
CAPTEURS	0		
QUALITÉS			
Aucunes			
DÉFAUTS			

Aucun. Il n'est cependant pas rare qu'une navette mal entretenue ou vétuste en possède un ou plusieurs, notamment un Système défaillant ou une Fragilité.



CANOT

TAILLE	Moyenne (25 m de long)		
COQUE	1d6	ÉQUIPAGE	2 (4)
COMPÉTENCE	Ordinaire		
PROPULSEURS	Epstein, propulseurs secondaires		
CAPTEURS	1		
ARMES			

Aucune. Un canot militaire pourra être équipé d'un CDR.

QUALITÉS	
Généralement aucune.	
DÉFAUTS	
Généralement aucun.	



CHALOUPE

TAILLE	Moyenne (25 m de long)		
COQUE	1d6	ÉQUIPAGE	2 (4)
COMPÉTENCE	Ordinaire à Performant		
PROPULSEURS	Propulseurs secondaires (seulement adaptés aux trajets de la surface à l'orbite ou entre deux vaisseaux)		
CAPTEURS	1		
ARMES			

Aucune. Une chaloupe militaire pourra être équipée d'un CDR.

QUALITÉS	
Généralement aucune. Une chaloupe militaire pourra être équipée d'un Blindage de coque et éventuellement d'un Système de capteurs avancés.	
DÉFAUTS	
Généralement aucun.	

FREGATE

TAILLE Grande (45 m de long)

COQUE 2d6 ÉQUIPAGE 4 (16)

COMPÉTENCE Performant à Qualifié

PROPULSEURS Epstein, propulseurs secondaires

CAPTEURS 1

ARMES

Deux tubes lance-torpilles : Longue portée, 4d6 dégâts**Réseau de défense rapprochée :** couverture totale, Courte portée, 2d6 dégâts

QUALITÉS

Jus de bonne qualité, Magasin amélioré, Système médical expert. D'autres qualités courantes sont un Système de capteurs avancés, un Blindage de coque, un Système médical expert ou un Système d'armes supplémentaire, comme un canon électrique monté sur la longueur du vaisseau.

DÉFAUTS

Généralement aucun.



PETIT CARGO

TAILLE Grande (50 m de long)

COQUE 2d6 ÉQUIPAGE 4 (16)

COMPÉTENCE Médiocre à Ordinaire

PROPULSEURS Epstein, propulseurs secondaires

CAPTEURS 0

ARMES

Aucune

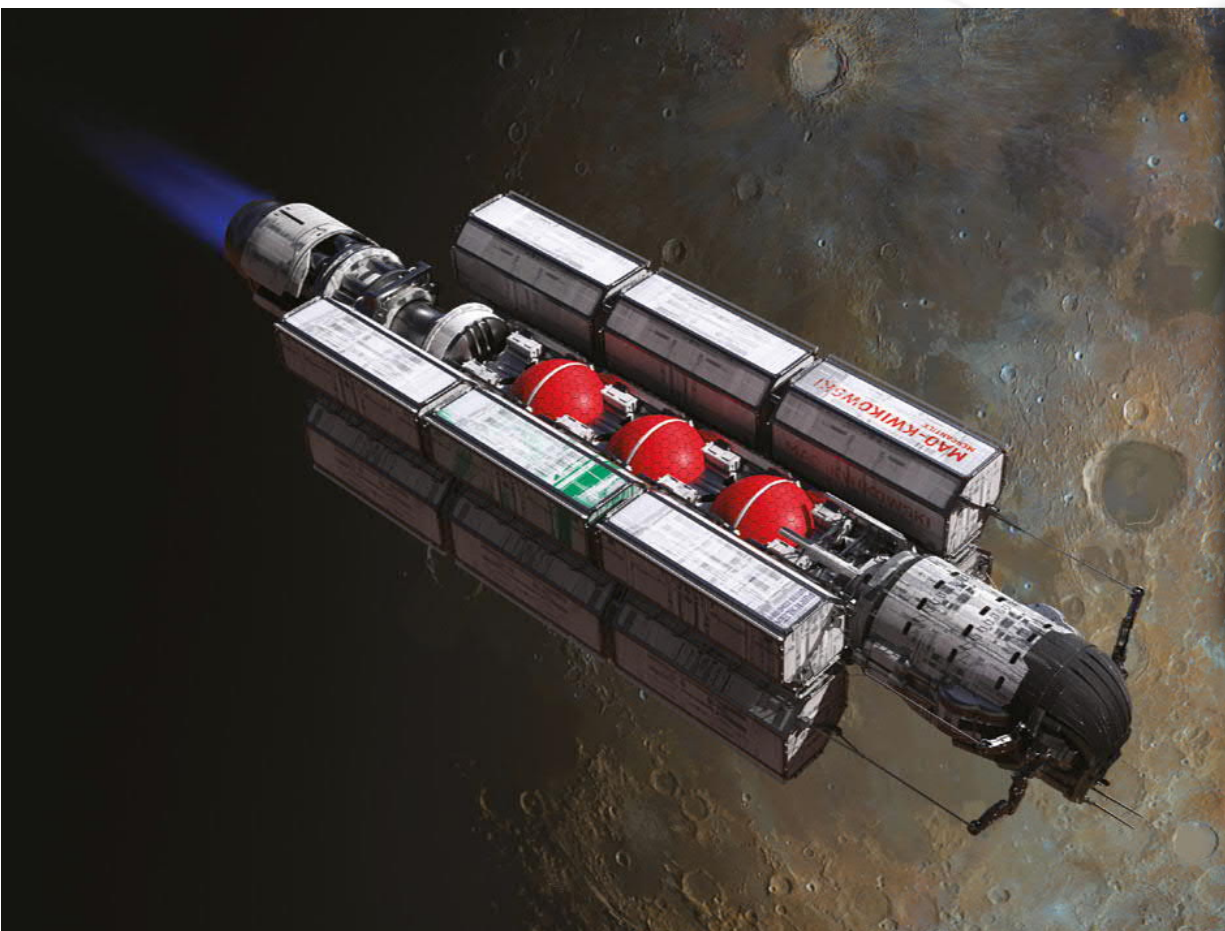
QUALITÉS

Magasin amélioré. Un contrebandier pourra également posséder des Compartiments secrets, tandis qu'un pirate pourra se départir du défaut Fragile, voire ajouter un Blindage de coque ou un Système d'armes.

DÉFAUTS

Fragile. Possède généralement un ou deux défauts supplémentaires.





CARGO

TAILLE Très grande (100 m de long)

COQUE 2d6 **ÉQUIPAGE** 16 (64)

COMPÉTENCE Médiocre à Ordinaire

PROPULSEURS Epstein, propulseurs secondaires

CAPTEURS 1

ARMES

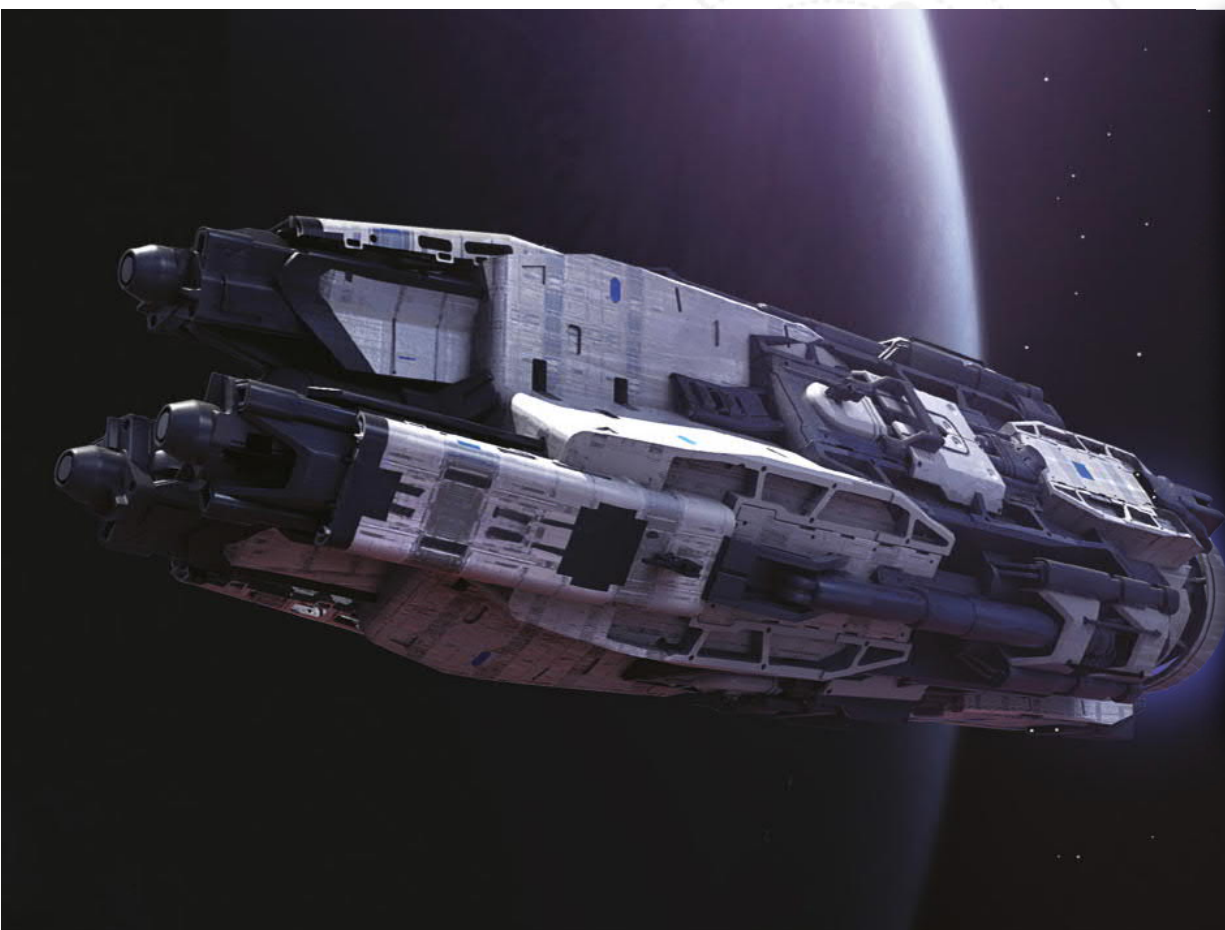
Aucune

QUALITÉS

Magasin amélioré. Un contrebandier pourra également posséder des Compartiments secrets, tandis qu'un pirate pourra se départir du défaut Fragile, voire ajouter un Blindage de coque ou un Système d'armes.

DÉFAUTS

Fragile. Possède généralement un ou deux défauts supplémentaires.



CONTRE-TORPILLEUR

TAILLE Très grande (100 m de long)

COQUE 3d6+1 **ÉQUIPAGE** 16 (64)

COMPÉTENCE Ordinaire à Qualifié

PROPULSEURS Epstein, propulseurs secondaires

CAPTEURS 2

ARMES

Réseau de défense rapprochée : couverture totale, Courte portée, 2d6 dégâts

Canon électrique : Moyenne portée, 3d6 dégâts

Deux tubes lance-torpilles : Longue portée, 4d6 dégâts

QUALITÉS

Système de capteurs avancés (+1), Jus de bonne qualité, Blindage de coque (+1), Système d'auto-destruction

DÉFAUTS

Généralement aucune.

CARGO MOYEN

TAILLE Gigantesque (250 m de long)

COQUE 3d6 ÉQUIPAGE 64 (512)

COMPÉTENCE Médiocre à Ordinaire

PROPULSEURS Epstein, propulseurs secondaires

CAPTEURS 0

ARMES

Aucune

QUALITÉS

Aucune (voir Petit cargo)

DÉFAUTS

Fragile et peut-être d'autres en fonction de son état général.

**CROISEUR**

TAILLE Gigantesque (250 m de long)

COQUE 3d6 ÉQUIPAGE 64 (512)

COMPÉTENCE Qualifié à Expert

PROPULSEURS Epstein, propulseurs secondaires

CAPTEURS 2

ARMES

Réseau de défense rapprochée (couverture totale, Courte portée, 2d6 dégâts)

Tourelle de canon électrique (Moyenne portée, 3d6 dégâts)

Trois tubes lance-torpilles (Longue portée, 4d6 dégâts)

QUALITÉS

Système de capteurs avancés (+2), Jus de bonne qualité, Hangar, Magasin amélioré, Système médical expert, Torpilles à plasma, Système d'auto-destruction

DÉFAUTS

Aucun





GRAND CARGO

TAILLE	Colossale (500 m de long)		
COQUE	4d6	EQUIPAGE	256 (2 048)
COMPÉTENCE	Médiocre à Performant		
PROPULSEURS	Epstein, propulseurs secondaires		
CAPTEURS	0		

ARMES

Réseau de défense rapprochée : couverture totale, Courte portée, 2d6 dégâts

QUALITÉS

Magasin amélioré (voir **Petit cargo**)

DÉFAUTS

Fragile, Maintenance dispendieuse (ou un autre défaut causé par une mauvaise maintenance)



CUIRASSE

TAILLE	Colossale (500 m de long)		
COQUE	5d6	EQUIPAGE	256 (2 048)
COMPÉTENCE	Qualifié à Expert		
PROPULSEURS	Epstein, propulseurs secondaires		
CAPTEURS	3		

ARMES

Réseau de défense rapprochée : couverture totale, Courte portée, 2d6 dégâts

Deux tourelles de canon électrique : Moyenne portée, 3d6 dégâts

Quatre tubes lance-torpilles : Longue portée, 4d6 dégâts

QUALITÉS

Système de capteurs avancés (+2), Jus de bonne qualité, Hangar, Magasin amélioré, Système médical expert, Torpilles à plasma, Système d'auto-destruction

DÉFAUTS

Aucun



COMBAT SPATIAL

Dans *The Expanse*, le combat entre des vaisseaux a un fonctionnement assez similaire au combat entre des personnages, mais à une échelle bien plus importante (et avec un rythme plus lent) et avec plus d'actions simultanées que le combat interpersonnel. Un combat spatial se déroule en plusieurs étapes :

- 1 COMMANDEMENT** Le personnage qui commande le vaisseau donne des ordres, décide à quel point il va pousser l'équipage lors de ce tour et quels avantages le test de commandement confère à ce dernier.
- 2 MANŒUVRES** Au début d'un round de combat, déterminez la portée à laquelle les vaisseaux se trouvent les uns par rapport aux autres. Un combat spatial peut se dérouler dans trois bandes de portée : la Longue portée, la Moyenne portée, et la Courte portée ou CR (combat rapproché). La portée détermine l'efficacité des attaques et des mesures défensives. Les vaisseaux peuvent tenter de manœuvrer afin d'augmenter ou de réduire la distance qui les sépare.
- 3 GUERRE ÉLECTRONIQUE** Déterminez l'efficacité des informations obtenues par les capteurs d'un vaisseau et celle des efforts faits pour tromper les capteurs ennemis, et donc le ciblage, à l'aide de techniques de guerre électronique.
- 4 ATTAQUES** Tous les vaisseaux qui participent au combat sélectionnent des cibles et attaquent avec les armes qui sont à leur disposition.
- 5 ACTIONS DÉFENSIVES** Toutes les cibles des attaques prennent des mesures défensives, qui comprennent les manœuvres de dégagement et l'usage d'armes de défense rapprochée.
- 6 DÉGÂTS DES ATTAQUES** Résolvez les dégâts de toutes les attaques portées lors de l'Étape 5 et qui réussissent à passer outre les défenses.
- 7 GESTION DES DÉGÂTS** Si un vaisseau subit des avaries causées par des dégâts mais qu'il n'est pas mis hors de combat, son équipage peut tenter de minimiser les effets de ces avaries.

Répétez ensuite le processus depuis l'Étape 1 jusqu'à ce que tous les vaisseaux d'un des camps de la bataille soient mis hors de combat ou décident de capituler, comme dans le combat entre personnages décrit au **CHAPITRE 5**.

Un round de combat spatial est généralement un peu plus long qu'un round de combat interpersonnel et peut durer jusqu'à une minute. Cela dit, la durée exacte de ces rounds reste flexible, comme c'est le cas avec le combat interpersonnel. Elle doit juste être assez longue pour que tous les vaisseaux impliqués puissent accomplir l'ensemble des étapes listées précédemment.

COMMANDEMENT

Au début de chaque round de combat, le personnage qui commande le vaisseau fait un test de Communication (Meneur d'hommes) ND 11. S'il réussit, le commandant génère 1 point de prouesse, plus une quantité supplémentaire de PP égale à la valeur du dé de Péripéties si le jet contient des doubles, comme pour l'action Prouesse martiale (voir le **CHAPITRE 5**).

Le commandant peut dépenser ces PP pour d'autres actions de combat spatial au cours de ce round. Il s'agit là d'une exception à la règle générale qui stipule que les PP doivent être dépensés immédiatement. Ils peuvent dans ce cas être utilisés lors de n'importe quel test fait par les membres de l'équipage du vaisseau au cours de ce round. Une fois qu'un nouveau round de combat spatial débute, tous les PP de commandement qui n'ont pas été dépensés lors du round précédent sont perdus et le commandant fait un nouveau test de commandement.

TEST DE COMMANDEMENT = COMMUNICATION (MENEUR D'HOMMES) ND 11

RÉUSSITE = 1 POINT DE PROUESSE
(+ LES PP DU DÉ DE PÉRIPÉTIES EN CAS DE DOUBLES)

Les points de prouesses de commandement peuvent être dépensés pour avoir accès aux prouesses présentées dans la table des **Prouesses de commandement**.

MANŒUVRES

Pour qu'un combat éclate entre deux vaisseaux, ils doivent se trouver à portée de leurs armes respectives. Les combats entre vaisseaux peuvent se dérouler à longue portée avec des torpilles, à portée moyenne avec des armes comme des canons électriques, ou à relativement courte portée avec des armes comme des canons de défense rapprochée, qui sont principalement utilisés pour se défendre en détruisant les projectiles mais qui peuvent également constituer des armes efficaces à courte portée. Si un vaisseau ne se trouve pas à la bonne portée pour utiliser ses armes, il peut exécuter toutes les autres étapes du combat, mais il ne peut pas attaquer le vaisseau adverse.

LONGUE PORTÉE (DE 100 À 1 000 KM OU PLUS)

À cette distance, les torpilles autoguidées sont les seules armes véritablement efficaces. Dans des circonstances normales, il est en effet trop simple de prédire la trajectoire des autres attaques et de les éviter.

MOYENNE PORTÉE (DE 5 À 100 KM)

À cette distance, les armes de tir direct, comme le canon électrique, deviennent efficaces, alors qu'il est assez facile de les éviter à plus longue portée.

COURTE PORTÉE (5 KM OU MOINS)

À cette distance, les canons de défense rapprochée d'un vaisseau peuvent être utilisés comme des armes de combat rapproché.

CHANGER DE PORTÉE

Au cours de la phase de manœuvres, les vaisseaux peuvent modifier leur position relative d'une bande de portée et passer ainsi de Longue à Moyenne portée, ou de Courte à Moyenne portée. Si un vaisseau veut maintenir la distance qui le sépare d'un poursuivant, faites un test opposé de Dextérité (Pilote) entre les deux vaisseaux. Le vaisseau le plus petit (et donc le plus rapide et manœuvrable des deux) bénéficie alors d'un bonus de +1 par catégorie de taille de moins que le plus gros vaisseau. Par exemple, un vaisseau de Grande taille manœuvrant face à un vaisseau de taille Gigantesque bénéficie d'un bonus de +2, car il fait deux catégories de Taille de moins que lui. Si le vaisseau qui cherche à conserver la distance gagne, celle-ci n'est pas modifiée. Si le poursuivant gagne, la distance est réduite d'une bande de portée.

PROUESSES DE COMMANDEMENT

COÛT EN PP	PROUESSE
1+	(BASE) SOUTIEN. Vous conférez un bonus de +1 par PP dépensé à un test de combat spatial de votre choix au cours de ce round. Vous avez le choix entre les tests suivants : test de manœuvre, test de guerre électronique, test de dégagement, test de défense rapprochée et test de gestion des dégâts.
1+	MANŒUVRE AVEUGLANTE. Vous manœuvrez votre vaisseau de manière à aveugler ou à gêner le fonctionnement des Capteurs d'un adversaire. Chaque PP que vous dépensez réduit le score de Capteurs d'un vaisseau adverse de 1 (jusqu'à un minimum de -2) jusqu'au début du prochain round.
2	CIBLAGE MULTIPLE. Les canons de défense rapprochée de votre vaisseau (si vous en possédez) peuvent à la fois attaquer et défendre lors de ce round sans encourir de pénalité (consultez Défense rapprochée dans la section Actions défensives).
2+	CIBLE VERROUILLÉE. Pour chaque tranche de 2 PP que vous dépensez, vous augmentez de +1 le ND des tests que votre cible fait pour échapper aux attaques de votre vaisseau lors de ce round.
2+	TACTIQUES. Pour chaque tranche de 2 PP que vous dépensez, vous augmentez le ND du prochain test de commandement d'un vaisseau adverse de +1.
3+	ACTION DE DÉGAGEMENT. Pour chaque tranche de 3 PP que vous dépensez, le score de Coque de votre vaisseau bénéficie d'un bonus de +1d6 pour résister aux dégâts des attaques lors de ce round.
3	VULNÉRABILITÉ POTENTIELLE. Vous augmentez les dégâts d'une attaque réussie de 1d6. Cette prouesse est un pari, car elle doit être choisie lors de l'Étape 5 du round et nécessite de réussir une attaque.
4	TIR PRÉCIS. Une de vos attaques cause une Avarie supplémentaire chez votre cible, même si sa Coque a entièrement absorbé les dégâts.
4+	SOURICIÈRE. Vous manœuvrez de manière à ce qu'un vaisseau adverse se trouve confronté à un risque, comme une arme dont la portée est normalement plus courte, un champ de débris, voire un rocher flottant. Cette prouesse est considérée comme une attaque d'arme (voir la section Attaques plus haut) et inflige une quantité de dés de dégâts égale à la moitié des PP dépensés (arrondi à l'entier inférieur). Il est possible d'échapper à une Souricière (voir Dégagement dans la section Actions défensives). Le ND de ce test est alors égal à 10 + votre Intelligence + le score de votre compétence Meneur d'hommes (le cas échéant) + la moitié des PP dépensés. Ainsi, si un personnage possédant une Intelligence de 2 et la compétence Meneur d'hommes dépense 5 PP pour cette prouesse, le ND permettant d'échapper à la Souricière est de 16 (10 + 2 + 2 + 2,5 arrondi à l'inférieur donc 2) et un échec au test de dégagement inflige 2d6 dégâts au vaisseau ciblé.

EXEMPLE

Le *Rocinante* se trouve à Moyenne portée d'une frégate de l'ONU qui se dirige vers lui, mais il tient à conserver cette distance. Alex fait donc un test opposé de *Dextérité (Pilote)* contre le pilote de la frégate, que le MJ estime Performant (un bonus de +3). Aucun des deux vaisseaux ne bénéficie de modificateur de Taille pour cette manœuvre. Alex gagne le test avec un total de 13 contre 11 pour la frégate. Le *Roci* reste donc à Moyenne portée.

MANŒUVRES À HAUT-G

Un pilote a la possibilité d'effectuer une manœuvre à haut-g qui lui permet d'ajouter un bonus situé entre +1 et +6 au résultat du test de manœuvre et de déplacer le vaisseau d'une distance pouvant atteindre deux bandes de portée. Une telle manœuvre met les passagers à rude épreuve et ils doivent donc faire un test de Constitution (Endurance) dont le ND est égal à 8 + le bonus de manœuvre choisi. Sur un échec, un personnage subit 1d6 dégâts pénétrants par point de bonus de manœuvre ; il en subit seulement la moitié (arrondis à l'entier inférieur) sur une réussite. Pour un bonus de +1, cela signifie qu'une réussite au test de Constitution n'entraîne aucun dégât. Les personnages qui bénéficient de jus peuvent choisir de se trouver dans les états épuisé et fatigué afin de diminuer les dégâts subis et éviter de devoir choisir les états blessé et gravement blessé. Sinon, ils peuvent seulement choisir entre les états blessé et gravement blessé.

Si un vaisseau tente simplement d'échapper à un autre, utilisez les règles des Poursuites présentées au **CHAPITRE 5**.

GUERRE ÉLECTRONIQUE

Pour pouvoir se battre efficacement, un vaisseau doit être capable de détecter ses adversaires pour les cibler et se déplacer de manière stratégique, tout en faisant en sorte de tromper leurs capteurs et de s'exposer le moins possible. Faites un test de guerre électronique pour chaque vaisseau participant au combat. Il s'agit d'un test opposé d'Intelligence (Technologie) auquel vient s'ajouter le score de Capteurs, avec un niveau de difficulté de 11.

TEST DE GUERRE ÉLECTRONIQUE = 3D6 + INTELLIGENCE (TECHNOLOGIE) + CAPTEURS VS. ND 11

Le gagnant obtient un bonus égal à la moitié du résultat du dé de Péripéties (arrondi à l'entier supérieur). Il pourra le répartir entre un bonus appliqué à toutes les actions défensives ou un bonus appliqué au ND nécessaire pour éviter ses attaques lors de ce round. Le personnage qui fait le test de guerre électronique détermine la répartition de ce bonus entre ces deux options.

ATTQUES

À chaque round, chacune des armes des vaisseaux à portée peut attaquer une cible valide désignée par le membre d'équipage qui contrôle cette arme. Le ciblage est assisté par ordinateur en s'appuyant sur les données des capteurs, ce qui signifie qu'une attaque effectuée dans la bande de portée de l'arme touche automatiquement sa cible, sauf si le vaisseau ciblé accomplit une action défensive pour l'éviter (voir la section **Actions défensives**, ci-après).

ARMES DES VAISSEAUX

ARME	PORTÉE	DÉGÂTS
Grappins	Courte	n/a
Canon de défense rapprochée	Courte	2d6
Canon électrique	Moyenne	3d6
Torpille	Longue	4d6

peuvent pas utiliser d'armes.

CANONS DE DÉFENSE RAPPROCHÉE

Bien qu'ils soient principalement des armes défensives, les CDR peuvent être utilisés pour porter des attaques à Courte portée (5 km ou moins). Une attaque de CDR inflige 2d6 dégâts. Si les CDR d'un vaisseau sont utilisés pour attaquer au cours de ce round, le ND de tout test de Défense rapprochée augmente de +2 (voir le paragraphe **Défense rapprochée** dans la section **Actions défensives** ci-après).

CANONS ÉLECTRIQUES

Les canons électriques sont efficaces jusqu'à Moyenne portée, après quoi leurs tirs sont faciles à éviter. Une attaque de canon électrique peut seulement être portée contre une cible qui se trouve dans son arc de tir, c'est-à-dire devant ou derrière un vaisseau (quand ces canons sont montés dans l'axe de l'épine dorsale d'un vaisseau) ou sur un flanc du vaisseau (pour les canons électriques montés sur tourelles). Une attaque de canon électrique inflige 3d6 dégâts.

GRAPPINS

Les grappins n'infligent pas de dégâts et peuvent seulement être utilisés à Courte portée (généralement un kilomètre ou moins). Si un grappin touche un vaisseau, il se fixe sur sa cible et, quand celle-ci se déplace, le vaisseau qui a tiré le grappin se déplace avec lui. Si son propulseur déplace les deux vaisseaux, le vaisseau agrippé est considéré comme étant d'une Taille supérieure d'une catégorie au plus gros des deux vaisseaux. Une fois qu'un vaisseau est agrippé, aucun des deux vaisseaux ne peut échapper à l'autre, c'est pourquoi les grappins sont généralement seulement utilisés contre les vaisseaux qui ne

ATTAQUES DE VAISSEAUX FACE À DES PERSONNAGES

Que se passe-t-il si un vaisseau utilise une arme contre un personnage au lieu d'un autre vaisseau ? Pour faire bref, le personnage meurt instantanément. Même de « simples » canons de défense rapprochée tirent des bordées de balles de tungstène à grande vitesse qui peuvent réduire en bouillie des cibles en armure assistée, et aucun personnage humain n'est capable de se déplacer assez vite pour échapper à un système d'armement monté sur un vaisseau et assisté par ordinateur. Heureusement, ce genre d'interactions entre vaisseaux et personnages est rare. Quand elles se produisent, elles se déroulent généralement dans un hangar ou sur le sol d'une planète et le vaisseau concerné utilise ses CDR, car les canons électriques sont des armes de tir direct et les torpilles sont réservées aux longues portées. En règle générale, si un personnage est touché par l'arme d'un vaisseau, il est fichu.

TORPILLES

Les torpilles sont des armes de Longue portée capables d'accélérer plus rapidement que n'importe quel vaisseau, ce qui les rend pratiquement impossibles à éviter. Cependant, il est possible de les abattre grâce à des CDR. Une attaque de torpille inflige 4d6 dégâts. Les torpilles à plasma (voir la section **Qualités des vaisseaux**) infligent seulement 3d6 dégâts mais, au moment de déterminer les dégâts, le score de Coque du vaisseau ciblé est considéré comme une catégorie inférieure à son score normal.

ACCÉLÉRATION DES TORPILLES

Les torpilles accélèrent en direction de leur cible, qu'elles traquent grâce au ciblage initial de leur vaisseau d'origine et à leur propre système de guidage interne. Si elles sont tirées à Courte portée, les torpilles tirées atteignent leur cible au cours du même round. À plus grande portée, il faut à une torpille un round supplémentaire par bande de portée. À Moyenne portée, la torpille atteint donc sa cible à l'Étape 4 du round suivant son lancement. À Longue portée, elle atteint sa cible à l'Étape 4 du second round suivant son lancement. Par contre, plus une torpille est tirée à grande portée, plus elle se déplacera vite au moment d'atteindre sa cible, ce qui la rendra plus difficile (voire impossible) à éviter (voir **Dégagement** dans la section **Actions défensives** ci-après).

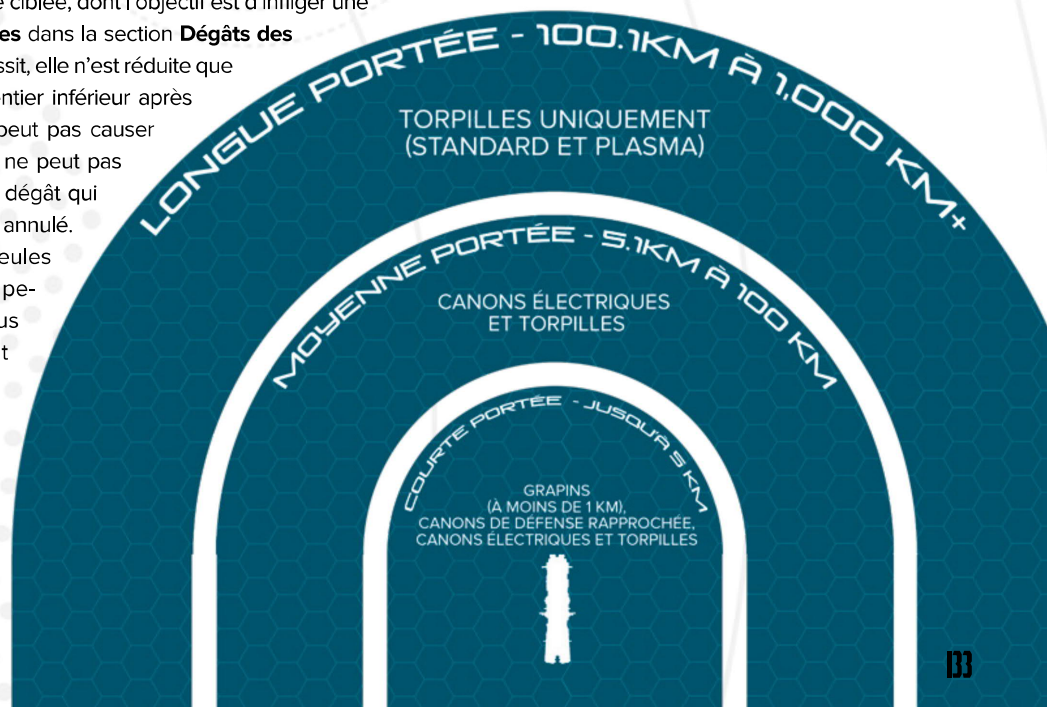
POURSUITES ET TORPILLES

Si le MJ l'accepte, un vaisseau peut tenter de distancer des torpilles en approche comme s'il s'agissait d'une poursuite (consultez la section **Poursuites** au **CHAPITRE 5**). Les torpilles sont alors considérées comme des vaisseaux de taille Minuscule, avec un bonus supplémentaire de +2 aux tests de poursuite étant donné leur taille et leur vitesse, et elles ajoutent également un bonus de +2 au résultat de leur dé de Péripéties comptant pour leur Total de poursuite. Elles bénéficient donc d'avantages conséquents. Le vaisseau ciblé commence avec un Total de poursuite de 2 à Courte portée, de 5 à Moyenne portée et de 10 à Longue portée. Cependant, il n'existe pas de seuil de réussite à partir duquel le vaisseau réussit à s'échapper, sauf si la torpille qui le poursuit entre en collision avec quelque chose, est abattue, ou est désactivée d'une autre façon. Quand le Total de poursuite d'une torpille dépasse le Total de poursuite du vaisseau, elle atteint sa cible. Pour cette raison, tenter d'échapper à une torpille est une mesure strictement temporaire qui permet seulement de gagner un peu de temps, rien de plus.

ATTAQUES CIBLÉES

On part généralement du principe que les attaques ont pour objectif d'infliger un maximum de dégâts à leurs cibles. Les personnages peuvent cependant choisir de faire une attaque ciblée, dont l'objectif est d'infliger une avarie particulière à une cible (consultez **Avaries** dans la section **Dégâts des attaques** ci-après). Dans ce cas, si l'attaque réussit, elle n'est réduite que de la moitié du score de Coque (arrondi à l'entier inférieur après avoir lancé les dés de Coque), mais elle ne peut pas causer d'effet supérieur à l'avarie annoncée, et donc ne peut pas mettre le vaisseau ciblé hors de combat. Tout dégât qui viendrait s'ajouter à l'avarie annoncée est donc annulé.

Les attaques ciblées sont parfois les seules attaques efficaces que peuvent porter les petits vaisseaux face à des adversaires de plus grande taille, au moins jusqu'à ce qu'ils aient causé assez d'avaries aux systèmes de leur cible pour reprendre un avantage. C'est au MJ de déterminer s'il estime qu'une attaque ciblée particulière est adaptée à une situation, en tenant compte de la nature de la cible, et il est libre de modifier la pénalité de Coque contre cette cible en fonction.



ACTIONS DÉFENSIVES

Une fois que les attaques ont été annoncées, les vaisseaux ciblés peuvent entreprendre des actions défensives. Les vaisseaux peuvent se défendre d'une attaque de deux manières : les manœuvres de dégagement et la défense rapprochée. Un vaisseau peut faire les deux au cours d'un même round.

DÉGAGEMENT

Le pilote du vaisseau ciblé peut faire un test de Dextérité (Pilote) afin de faire en sorte que son vaisseau ne se trouve plus sur la trajectoire de l'attaque. Le niveau de difficulté est alors de 10 + le score de Capteurs du vaisseau attaquant, plus tous les bonus conférés par les prouesses de commandement et de guerre électronique sélectionnées lors de ce round (voir les étapes **Commandement** et **Guerre électronique** présentées plus haut). Si le test est réussi, l'attaque rate le vaisseau. S'il échoue, l'attaque touche.

TEST DE DÉGAGEMENT = 3D6 + DEXTÉRITÉ (PILOTAGE) VS. ND 10 + SCORE DE CAPTEURS DU VAISSEAU ATTAQUANT

Si le vaisseau se trouve hors de la portée effective de l'arme, il réussit automatiquement son test de dégagement. Les projectiles tirés par les canons électriques et les CDR ne disparaissent pas purement et simplement au-delà de la Moyenne portée et de la Courte portée, mais ils continuent de traverser l'espace à la même vitesse jusqu'à ce qu'ils percutent quelque chose. Cela dit, c'est un jeu d'enfant de les éviter à cette portée.

TORPILLES

Dans la mesure où une torpille tirée à grande portée a plus de temps pour accélérer, il est plus difficile de l'éviter. À Moyenne portée, le ND pour éviter une torpille est de 12 + le score de Capteurs du vaisseau attaquant. À Longue portée, la vitesse des torpilles est telle que les vaisseaux ne peuvent pas espérer pouvoir se dégager pour les éviter et sont donc contraint d'avoir recours à leurs armes de défense rapprochée pour les abattre. Si un vaisseau n'est pas équipé de CDR, il ne sera pas capable de se défendre face à une attaque de torpille à Longue portée.

MANŒUVRES À HAUT-G

Le pilote a la possibilité d'entreprendre une manœuvre de dégagement à haut-g. Il bénéficie alors d'un bonus allant de +1 à +6 qu'il ajoute au résultat de son test de manœuvre, de la même manière que quand il accomplit une manœuvre à haut-g pour changer de bande de portée (consultez **Manœuvres à haut-g** dans la section **Manœuvres** plus haut dans ce chapitre). Une telle action déclenche le même test de Constitution (Endurance) auprès de tous les passagers afin de limiter les dégâts causés par la manœuvre.

EXEMPLE

Alex a besoin d'effectuer une manœuvre à haut-g pour mettre le Roci hors de danger, il prévient donc : « Voilà le jus ! » Il choisit de s'attribuer un bonus de manœuvre de +3, ce qui signifie que l'équipage du Roci doit faire un test de Constitution (Endurance) ND 11 (base de 8 + bonus de 3). Si les membres d'équipage réussissent, ils subissent chacun 1d6 dégâts pénétrants (la moitié de 3 arrondie à l'entier inférieur). S'ils échouent, ils subissent 3d6 dégâts pénétrants. Le jus leur permet de sélectionner les états fatigué et épuisé afin de réduire respectivement ces dégâts de 1d6 ou 2d6, avant d'être forcés de sélectionner l'état blessé ou gravement blessé.

Une manœuvre de dégagement à haut-g a cependant une autre conséquence : elle perturbe le système de ciblage du vaisseau. Ainsi, si un pilote choisit de réaliser une manœuvre à haut-g, le bonus qu'il obtient de fait est également utilisé comme bonus aux tests de dégagement par les autres vaisseaux qui cherchent à éviter ses attaques.

EXEMPLE

Bien que la manœuvre à haut-g d'Alex a été couronnée de succès et lui a permis d'obtenir le bonus nécessaire pour échapper aux attaques ciblant le Roci, cette assurance à un prix : elle confère aux autres vaisseaux un bonus de +3 pour éviter les attaques du Roci lors de ce round, ce qui accentue la probabilité que tout le monde rate sa cible.

DÉFENSE RAPPROCHÉE

Les vaisseaux peuvent également se défendre des attaques de torpilles à l'aide de leurs canons de défense rapprochée, qu'ils utilisent pour abattre les torpilles avant l'impact. Il s'agit d'un test impliquant les Capteurs du vaisseau, car même le meilleur canonnière humain sera incapable de réagir assez rapidement. Le niveau de difficulté est le même que pour le dégagement : 10 + le score de Capteurs du vaisseau attaquant, plus tous les bonus conférés par la guerre électronique et les prouesses de commandement sélectionnées lors de ce round.

TEST DE DÉFENSE RAPPROCHÉE = 3D6 + SCORE DE CAPTEURS VS. ND 10 + SCORE DE CAPTEURS DU VAISSEAU ATTAQUANT

Si les CDR du vaisseau qui se défend ont été utilisés pour attaquer lors de l'étape d'attaque du round, le ND du test de défense rapprochée est augmenté de +2 et devient alors 12 + le score de Capteurs du vaisseau attaquant. C'est pour cette raison que certains commandants de vaisseaux ou officiers responsables des systèmes d'armes préfèrent conserver les CDR à seul but défensif.

DÉGÂTS DES ATTAQUES

Si les actions défensives entreprises ne réussissent pas à éviter une attaque, celle-ci est susceptible d'infliger des dégâts au vaisseau ciblé. Le fonctionnement est assez similaire à celui des dégâts subis par les personnages et présenté au **CHAPITRE 5**. Lancez le nombre de dés correspondant aux dégâts de l'arme afin de déterminer ses effets.

DÉGÂTS D'UNE ATTAQUE = DÉS DE DÉGÂTS DE CE TYPE D'ARME

Le vaisseau absorbe ensuite les dégâts en suivant les étapes suivantes :

- Soustrayez le score de Coque à la quantité de dégâts. Si le score de Coque se présente sous la forme d'une quantité de dés, lancez ces dés, faites le total de leur résultat et soustrayez ce total aux dégâts.
- Appliquez les états d'avarie au vaisseau afin de réduire encore les dégâts de 1d6 ou 2d6.

S'il reste encore des dégâts après cela, le vaisseau est mis hors de combat.

TOTAL DE COQUE

En général, l'intégralité du score de Coque d'un vaisseau est défalquée des dégâts subis par un vaisseau. Il existe cependant quelques exceptions :

- Une attaque ciblée diminue le total de Coque de moitié (une fois les dés lancés), arrondi à l'entier inférieur. Cependant, l'attaque ne peut pas infliger plus de dégâts que l'avarie annoncée (voir **Attaques ciblées** plus haut).
- Une torpille à plasma considère que le score de Coque d'un vaisseau est d'une catégorie inférieure à son score réel. Il passe ainsi de 3d6 à 2d6 ou de 1d3 à 1, par exemple. Voir **Torpilles à plasma** dans la section **Qualités des vaisseaux** plus haut.

AVARIES

Si le total de Coque du vaisseau ne suffit pas à éponger les dégâts reçus, le vaisseau peut alors subir une ou deux avaries afin de réduire encore ces dégâts. Une avarie réduit les dégâts de 1d6 et impose deux états d'avarie parmi la liste suivante :

ARMES Des dégâts infligés aux armes d'un vaisseau imposent une pénalité -1 au niveau de difficulté à atteindre pour éviter les attaques de ces armes, et de -1 aux dégâts infligés par ces armes.

CAPTEURS Des dégâts infligés aux capteurs d'un vaisseau réduisent son score de Capteurs de 1.

COQUE Les dégâts infligés à la coque imposent une pénalité de -1 au score total de Coque (après lancement des dés).

DÉGÂTS COLLATÉRAUX Les membres d'équipage qui se trouvent dans l'un des compartiments du vaisseau subissent 1d6 dégâts. Si les membres d'équipage sont répartis entre plusieurs compartiments, le MJ décide de la (ou des) zone affectée.

MANŒUVRABILITÉ Des dégâts infligés aux propulseurs secondaires ou aux systèmes de navigation du vaisseau imposent une pénalité de -1 aux tests de Dextérité (Pilotage).



Vous pouvez choisir deux fois le même état d'avarie. Dans ce cas, ses effets se cumulent (−2 au score total de Coque, ou de Capteurs, par exemple). Un vaisseau ne peut pas choisir le même état d'avarie plus de six fois au total.

Vous pouvez déterminer un état d'avarie au hasard en lançant 1d6 sur la table **États d'avarie des vaisseaux spatiaux**. Si le vaisseau ne possède pas d'armes, relancez les dés si votre résultat est 5.

Deux avaries réduisent les dégâts de 2d6 et imposent quatre états choisis dans la liste ci-dessus, ou un des états d'avarie grave suivant :

RÉACTEUR HORS-LIGNE Des dégâts infligés au réacteur ou au système électrique d'un vaisseau désactivent le propulseur principal. Le vaisseau est alors incapable d'accomplir des manœuvres à haut-g et se voit imposer une pénalité de −2 à ses manœuvres de dégagement dans le cadre de ses actions défensives.

SYSTÈME D'ARMES HORS-LIGNE Des dégâts causent la désactivation d'un des systèmes d'armes du vaisseau. Le MJ est libre de décider ou de déterminer aléatoirement quelle arme est affectée.

ÉTATS D'AVARIE DES VAISSEAUX SPATIAUX

JET DE D6	AVARIE NORMALE	AVARIE GRAVE
1	Dégâts collatéraux	
2	Coque	Réacteur hors-ligne
3	Manœuvrabilité	
4	Capteurs	
5	Armes*	Système d'armes hors-ligne**
6	Relancer les dés	

*Si le vaisseau ne possède pas d'arme, relancez les dés si votre résultat est 5.

**Si le vaisseau ne possède pas de système d'armes, la seule avarie grave qu'il peut subir est un Réacteur hors-ligne

Vous pouvez déterminer un état d'avarie grave au hasard en lançant 1d6 sur la table **États d'avarie des vaisseaux spatiaux**. Si le vaisseau ne possède pas de système d'armes, la seule avarie grave qu'il peut subir est un Réacteur hors-ligne.

HORS DE COMBAT

Si des dégâts persistent encore une fois toutes les avaries appliquées, alors le vaisseau se trouve hors de combat. Cela fonctionne de manière similaire à la mise hors de combat d'un personnage lors d'une rencontre. L'attaquant choisit alors l'état de la cible. Il peut se contenter de le handicaper, de la rendre impuissante, ou simplement la détruire.

CAPITULER

Comme dans les combats interpersonnels, un vaisseau peut aussi décider de capituler. Le capitaine du vaisseau décide que celui-ci quitte la rencontre et le joueur (ou le MJ s'il contrôle le vaisseau concerné) détermine alors l'état dans lequel se trouve le vaisseau. Comme c'est le cas avec les combats interpersonnels, lors d'un round, un vaisseau peut seulement capituler avant l'étape d'application des dégâts. Cela dit, il peut prendre cette décision après avoir choisi ses actions défensives et avant que les dégâts soient calculés et appliqués.

GESTION DES DÉGÂTS

Quand un vaisseau subit des dégâts, ses ingénieurs doivent se mettre au travail. Sur les plus petits vaisseaux, un ingénieur doit probablement compter seulement sur sa formation, quelques plans et une trousse à outils. Cela dit, de nombreux vaisseaux possèdent un atelier dédié installé à proximité du propulseur. Un bon atelier est une salle où il sera possible de réparer n'importe quelle portion endommagée du vaisseau, à l'exception des dégâts les plus catastrophiques. Un excellent atelier où officie un ingénieur de talent est un endroit où il sera possible de fabriquer des pièces de rechange à partir de rien, pour peu que les matériaux de base soient disponibles.

Il est possible d'éliminer une unique avarie touchant la Manœuvrabilité, les Capteurs, ou les Armes grâce à un test de gestion des dégâts : Intelligence (Ingénierie) vs. ND 11 avec un seuil de réussite de 5. Réparer deux avaries nécessite d'atteindre un unique seuil de réussite de 10. Au cours d'un combat, la gestion des dégâts ne peut pas éliminer les avaries de type Dégâts collatéraux et Coque.

TEST PROLONGÉ DE GESTION DES DÉGÂTS = 3D6 + INTELLIGENCE (INGÉNIERIE) VS. ND 11, AVEC UN SEUIL DE RÉUSSITE DE 5 POUR UNE AVARIE ET DE 10 POUR DEUX AVARIES.



EXEMPLE DE COMBAT SPATIAL : L'ATTAQUE DE LA STATION THOT

Vous trouverez ci-dessous un exemple de déroulement d'un combat spatial dans *The Expanse*, le jeu de rôle, inspiré d'un événement qui se déroule dans *L'Éveil du Léviathan*, le premier livre de la série.

MISE EN PLACE

Le *Rocinante* approche de la station Thot avec son réacteur et son propulseur désactivés et son air expulsé. À quelque distance de là, le vaisseau Guy Molinari diffuse un message qui le fait passer pour un conteneur hors de contrôle. L'équipage espère que les Capteurs passifs de la station ne le repéreront pas avant qu'il arrive à Courte portée. Le MJ décide que le plan est bon et la manœuvre réussit. Une fois qu'il atteint le point déterminé, l'équipage du *Roci* rallume tous les systèmes et la rencontre commence !

ROUND UN

COMMANDEMENT

Holden donne ses ordres à l'équipage en faisant un test de Commandement (Meneur d'hommes). Il réussit son jet, mais n'obtient pas de double. Il n'a donc qu'un seul PP à dépenser pour ce round.

MANŒUVRES

Le *Roci* exécute une manœuvre de freinage à haut-g. Le MJ demande à l'équipage de faire un test de Constitution (Endurance) ND 9 pour tenter d'éviter de subir 1d6 dégâts. L'équipage réussit et ne subit pas de dégâts. Le vaisseau se trouve maintenant à Courte portée de la station, assez près pour que ses Capteurs révèlent la présence de deux vaisseaux furtifs (au lieu d'un seul), qui allument leur réacteur et partent dans des directions opposées.

GUERRE ÉLECTRONIQUE

Naomi commence à diffuser du bruit afin de brouiller les balayages lidar en provenance de la station. Les vaisseaux furtifs lancent également des paillettes et du bruit laser en se déplaçant dans des directions opposées. Il s'agit d'un test d'Intelligence (Technologie), auquel vient s'ajouter le score de Capteurs du *Rocinante*. Naomi lance les dés et obtient un mauvais résultat, contrairement aux vaisseaux furtifs. Ceux-ci gagnent un bonus égal à la moitié du dé de Péripéties, soit +2, qu'ils peuvent utiliser pour leurs actions défensives ou appliquer au ND de dégagement lors de ce round.

ATTAQUES

Alex tire une torpille en direction d'un des vaisseaux furtifs. La station utilise quant à elle son canon électrique contre le *Rocinante*. Le MJ décide que les vaisseaux furtifs sont toujours en train de se positionner.

ACTIONS DÉFENSIVES

Le vaisseau furtif ciblé fait un test de dégagement pour tenter d'éviter la torpille : le MJ applique son bonus de guerre électronique de +2, ainsi qu'un bonus de +1 obtenu grâce à la manœuvre à haut-g du *Roci*, pour un ND de 14 (10 + le score de Capteurs du *Roci*). Le test réussit et la torpille rate sa cible. Le *Roci* n'a pas autant de chance. Alex fait un test de Dextérité (Pilotage) afin de tenter de se dégager. Il vise un ND de 14 (10 + le score de Capteurs de la station), mais échoue. Son résultat n'est même pas assez bon pour que le PP dépensé par Holden dans la proue Soutien lui permette de réussir. Le *Rocinante* se fait toucher par la balle gauss tirée par le canon électrique.

DÉGÂTS DES ATTAQUES

Le MJ lance 3d6 pour les dégâts du canon électrique et obtient un total de 10. La Coque du *Rocinante* absorbe 2d6 dégâts, mais le résultat de ce jet est seulement un 7. Il reste 3 dégâts, ce qui signifie que le vaisseau doit subir une avarie. Le joueur qui dirige Holden décide de prendre Manœuvrabilité deux fois (les propulseurs secondaires bâbord) ce qui impose une pénalité de -2 aux tests de Dextérité (Pilotage) d'Alex.

GESTION DES DÉGÂTS

Amos signale une perte de pression dans les propulseurs secondaires bâbord, mais il ne peut pas commencer à gérer les dégâts avant le prochain round, quand il pourra accéder aux éléments endommagés.

ROUND DEUX

COMMANDEMENT

Holden ordonne à Alex de lancer une torpille sur la station afin de détruire son système de communications. Il fait un jet de Communication (Meneur d'hommes) ND 11 et réussit. Il obtient cette fois 4 PP.

MANŒUVRES

Le MJ constate qu'il y a des chances que le reste de la bataille se déroule à Courte portée, puisque la station ne va pas se déplacer et que les vaisseaux vont probablement en rester proches pour profiter de leur manœuvrabilité.

GUERRE ÉLECTRONIQUE

Naomi dirige le laser de communication du *Roci* et lance des paillettes pour troubler les systèmes des vaisseaux furtifs et, avec un peu de chance, les tenir à distance pendant quelque temps. Elle réussit son jet de dé à ce round et obtient un bonus de +2 pour l'équipage.

ATTAQUES

Les CDR de la station Thot tirent un barrage de balles de tungstène. Alex tire une torpille en faisant une attaque ciblée contre les systèmes de communication de la station, pendant que les vaisseaux furtifs tirent chacun une torpille en direction du *Rocinante*.

ACTIONS DÉFENSIVES

Les vaisseaux furtifs ne sont pas pris pour cible lors de ce round, ils n'ont donc pas besoin d'entreprendre d'action défensive. La station Thot ne peut pas fuir, mais ses CDR peuvent abattre la torpille si elle réussit un test de Capteurs avec un ND de 14. Alex veut mettre toutes les chances de son côté, il veut donc utiliser une partie du bonus de guerre électronique afin d'augmenter le ND à 15 et faire dépenser 2 PP à Holden dans la proue Cible verrouillée afin de le faire passer à 16. C'est assez pour faire échouer le test de défense de la station. Alex manœuvre le *Roci* afin d'éviter les tirs de CDR de la station et utilise les CDR de son vaisseau pour abattre les torpilles en approche. Il fait un test de Dextérité (Pilotage) avec

un ND 13 (10 + le score de Capteurs du vaisseau furtif) et une pénalité de -2 et réussit. Il fait alors un test utilisant les Capteurs du *Roci* avec un ND de 14 (10 + le score de Capteurs de la station), en utilisant le bonus de guerre électronique de +1 restant. Il échoue à son test de 2 et demande donc au joueur qui contrôle Holden d'investir les 2 PP restant dans la proue Soutien afin d'atteindre le ND. Holden est tout à fait d'accord et il permet à Alex de réussir son test et donc d'éviter toutes les attaques.

DÉGÂTS DES ATTAQUES

La torpille frappe la station et le joueur qui contrôle Alex lance 4d6 pour les dégâts, avec un résultat de 14. Puisqu'il s'agit d'une attaque ciblée, le MJ lance 5d6 pour la Coque de la station Thot et divise le résultat par 2, arrondi à l'entier inférieur, ce qui lui donne un 8. Il reste 6 dégâts. Le MJ lance 1d6. Il obtient 4 pour la première avarie et décide, puisque deux avaries sont nécessaires, que l'avarie touche automatiquement le système de communications. La station se trouve donc aveugle, sourde et muette.

GESTION DES DÉGÂTS

Amos s'attaque à la fuite du propulseur secondaire. Il s'agit d'une unique avarie, qui correspond à un test prolongé d'Intelligence (Ingénierie) avec un seuil de réussite de 5. Il réussit le premier test en faisant 2 au dé de Péripéties, il devrait donc être en mesure de régler le problème assez rapidement.

ROUND TROIS

COMMANDEMENT

Le joueur qui contrôle Alex annonce qu'il ne veut plus utiliser le CDR, mais le joueur qui contrôle Holden lui dit qu'il serait idiot de se faire tuer simplement pour conserver des munitions ! Il fait son test de Communication (Meneur d'hommes), le réussit et obtient 2 PP.

MANŒUVRES

Le *Rocinante* et le second vaisseau furtif se dirigent l'un vers l'autre pour une attaque à Courte portée.

GUERRE ÉLECTRONIQUE

Naomi s'efforce d'occuper le premier vaisseau furtif. Elle fait un test d'Intelligence (Technologie) et obtient une réus-

suite et un bonus de +3. Elle demande à utiliser l'intégralité du bonus pour empêcher le premier vaisseau furtif d'attaquer lors de ce round et le MJ accepte.

ATTAQUES

Le vaisseau furtif en approche tire deux torpilles en direction du *Rocinante*, qui riposte en tirant une torpille.

ACTIONS DÉFENSIVES

Le vaisseau furtif tente de se dégager. Il fait un test de Dextérité (Pilotage) ND 14, et échoue avec un total de 12. Le CDR du *Rocinante* tente d'intercepter les torpilles en approche en faisant deux tests de Capteurs ND 13. Le premier test échoue et Holden dépense ses 2 PP dans la proue Soutien pour en faire une réussite. Le second test échoue également. Le *Roci* est touché.

DÉGÂTS DES ATTAQUES

La torpille du *Roci* inflige 4d6 dégâts pour un total de 15 ! La Coque du vaisseau furtif n'absorbe que 2 dégâts, ce qui laisse 13 dégâts. Même avec deux avaries, il ne pourra réduire les dégâts qu'à 1 dans le meilleur des cas, le vaisseau est donc hors de combat.

La torpille du vaisseau furtif inflige 15 dégâts. La Coque du *Roci* absorbe 8 dégâts, mais il en reste encore 7. La situation est délicate ! Heureusement, le jet de la première avarie est 5 et celui de la seconde est un 4. Le *Rocinante* subit une nouvelle pénalité de -1 à ses tests de Dextérité (Pilotage) et de -1 à ses tests de CDR. Il reçoit également des Dégâts collatéraux. Amos subit 2d6 dégâts et se trouve donc dans l'état blessé, que le MJ décrit comme une côte fêlée causée par un choc contre une paroi.

GESTION DES DÉGÂTS

Amos obtient un 12 à son test d'Intelligence (Ingénierie), moins 1 point à cause de la pénalité liée à sa blessure, soit 11, juste assez pour réussir ! Il obtient également 3 à son dé de Péripéties, exactement ce qui lui manquait pour finir. La pénalité de pilotage d'Alex pour garder le contrôle du *Rocinante* est ainsi réduite de -3 à -1.

ROUND QUATRE

COMMANDEMENT

Holden ordonne à Alex de se placer en position de tir afin d'attaquer l'autre vais-

seau furtif. Il échoue à son test de Communication (Meneur d'hommes) lors de ce round et l'équipage ne peut donc pas compter sur des points de prouesses pour l'aider.

MANŒUVRES

Les vaisseaux se trouvent encore à Courte portée.

GUERRE ÉLECTRONIQUE

Naomi réussit son test de guerre électronique, et gagne un bonus de +2 pour le *Roci*.

ATTAQUES

Le *Roci* tire une torpille en direction du vaisseau furtif, qui utilise son canon électrique.

ACTIONS DÉFENSIVES

Le vaisseau furtif tente d'échapper à la torpille. Alex, qui veut mettre un terme à la confrontation, utilise le bonus de guerre électronique pour augmenter le ND à 16. Le vaisseau furtif échoue. Le *Rocinante* tente également d'éviter le projectile grâce à un test de Dextérité (Pilotage) avec un ND de 13 et une pénalité de -1. Alex échoue à son test d'un cheveu. Le *Roci* est également touché.

DÉGÂTS DES ATTAQUES

La torpille du *Rocinante* inflige de nouveau 15 dégâts. Étant donné ce qu'il s'est passé au tour précédent, le MJ sait que cela suffit à mettre le vaisseau furtif hors de combat.

Le canon électrique inflige 14 dégâts. Cette fois, la Coque du *Roci* n'en absorbe que 7 et il reste encore 7 dégâts. Deux avaries suffisent à couvrir un peu plus que les dégâts restants. La corvette martienne se voit imposer une pénalité de -2 à sa Coque et Holden subit une blessure causée par des débris volants dans le poste de commandement (2d6 dégâts collatéraux). Bien que le *Rocinante* et son équipage aient été malmenés, les vaisseaux furtifs sont vaincus et la station Thot est prête à être abordée.

GESTION DES DÉGÂTS

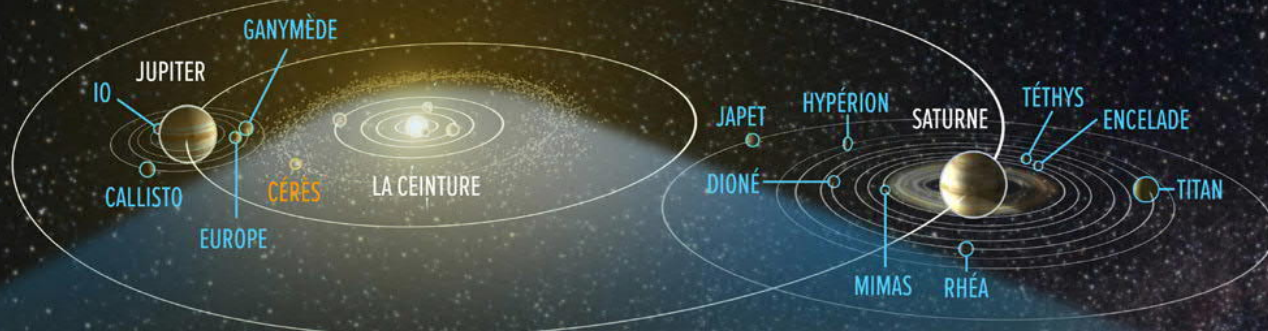
L'équipage commence par voir comment minimiser les dégâts. Cependant, les dégâts infligés à la Coque devront attendre qu'ils aient accès à des installations adaptées lors d'un interlude.



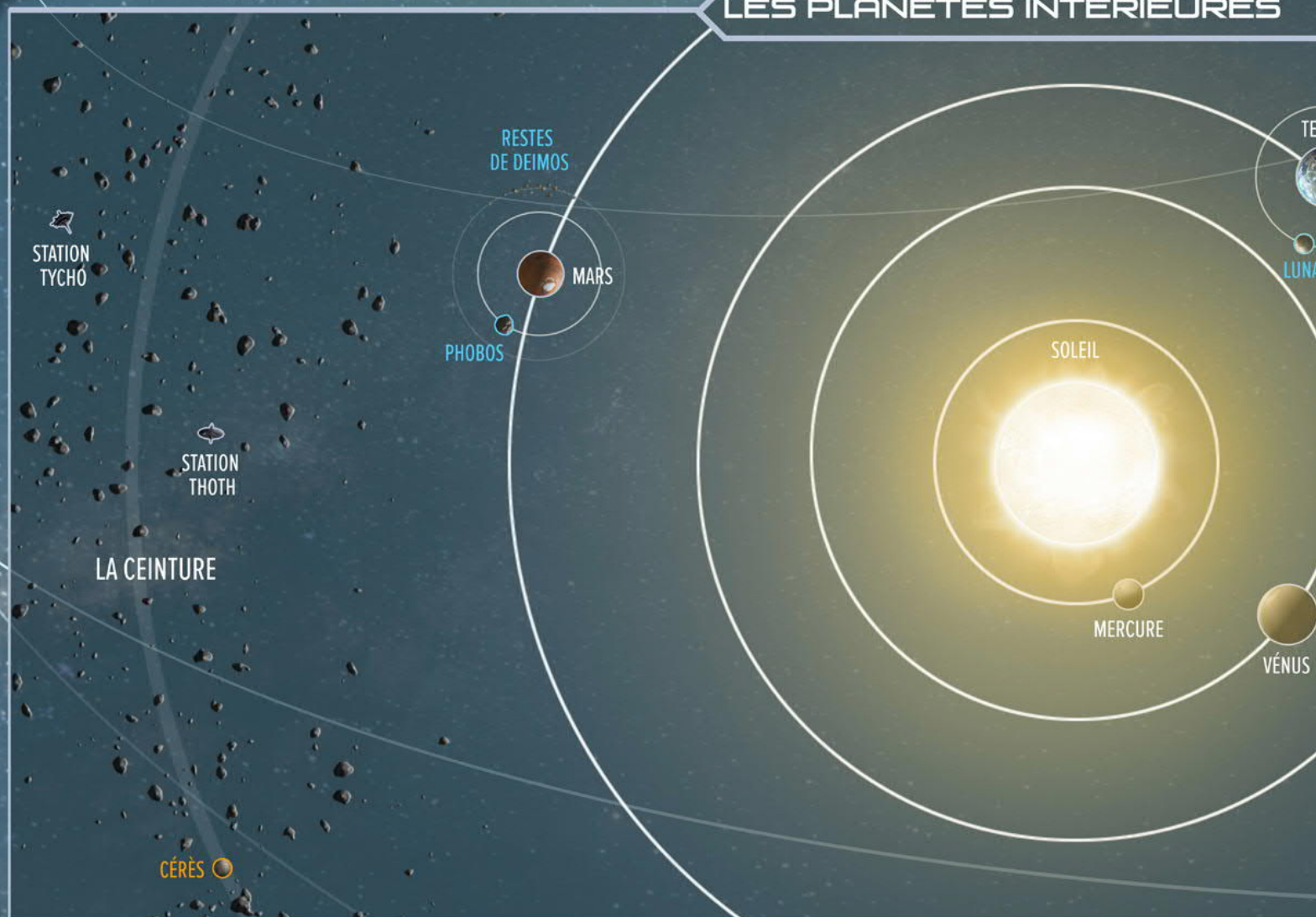
**LE GUIDE
DE THE
EXPANSE**

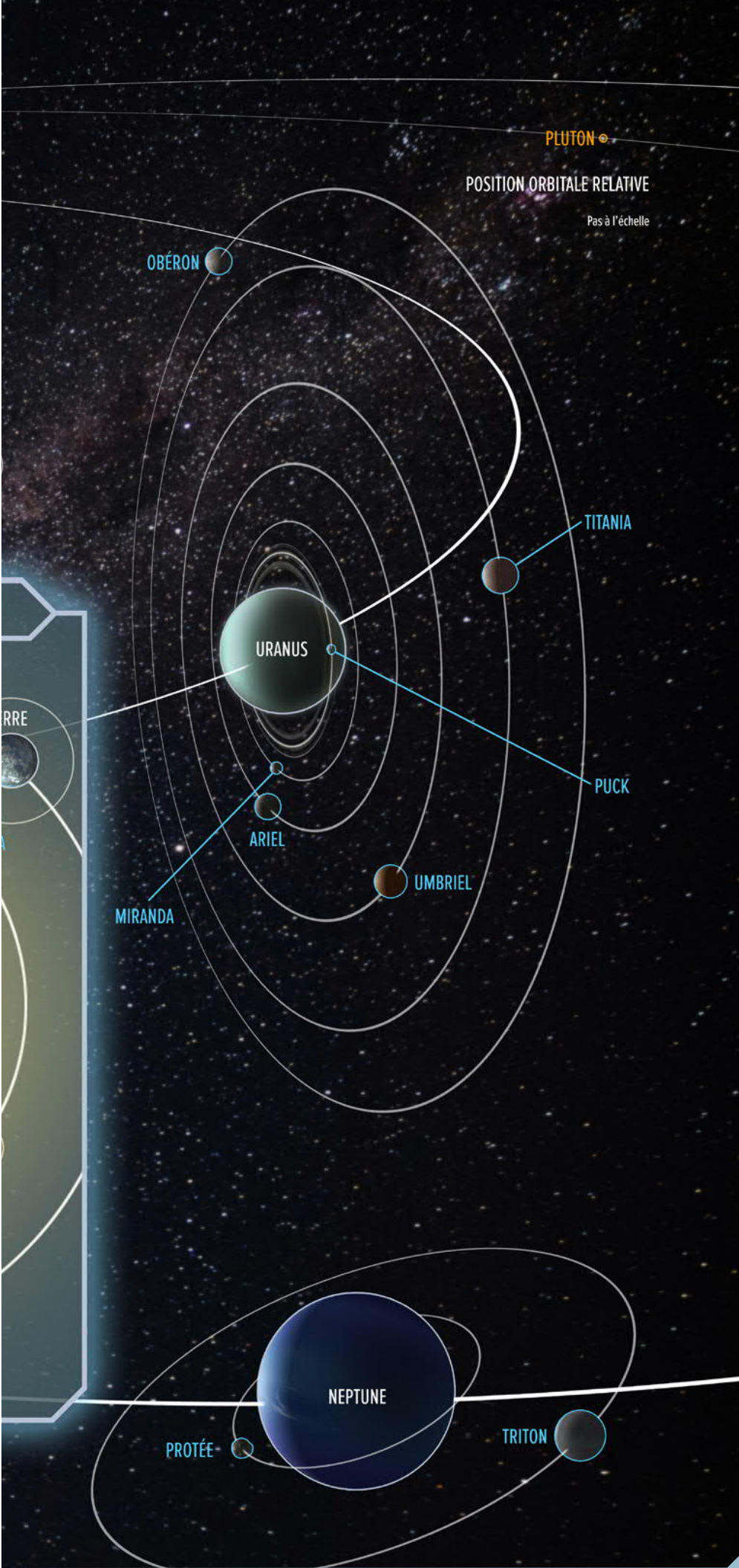
LE SYSTÈME SOLAIRE

LES PLANÈTES EXTÉRIEURES



LES PLANÈTES INTÉRIEURES





DISTANCE MOYENNE ENTRE LES PLANÈTES (EN UA)

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
MERCURE	0	0,33	0,61	1,13	2,38	4,81	9,15	18,75	29,67	39,14
VÉNUS	0,33	0	0,28	0,8	2,04	4,48	8,82	18,42	29,34	38,81
LA TERRE	0,61	0,28	0	0,52	1,77	4,2	8,54	18,14	29,06	38,53
MARS	1,13	0,8	0,52	0	1,24	3,68	8,02	17,62	28,54	38,01
CÉRÈS	2,38	2,04	1,77	1,24	0	2,44	6,79	16,42	27,34	36,76
JUPITER	4,81	4,48	4,2	3,68	2,44	0	4,34	13,94	24,86	34,33
SATURNE	9,15	8,82	8,54	8,02	6,79	4,34	0	9,6	20,52	29,97
URANUS	18,75	18,42	18,14	17,62	16,42	13,94	9,6	0	10,92	20,34
NEPTUNE	29,67	29,34	29,06	28,54	27,34	24,86	20,52	10,92	0	9,42
PLUTON	39,14	38,81	38,53	38,01	36,76	34,33	29,97	20,34	9,42	0

TEMPS DE TRAJET MOYEN ENTRE LES PLANÈTES

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
VOYAGE À 0,3 G (EN HEURES)										
MERCURE	0	72	97,9	133,2	193,3	274,8	379,1	542,7	682,6	784
VÉNUS	72	0	66,3	112,1	179	265,3	372,2	537,9	678,8	780,7
LA TERRE	97,9	66,3	0	90,4	166,7	256,8	366,2	533,8	675,6	777,9
MARS	133,2	112,1	90,4	0	139,6	240,4	354,9	526	669,5	772,6
CÉRÈS	193,3	179	166,7	139,6	0	195,8	326,6	507,8	655,3	759,8
JUPITER	274,8	265,3	256,8	240,4	195,8	0	261,1	467,9	624,8	734,3
SATURNE	379,1	372,2	366,2	354,9	326,6	261,1	0	388,3	567,7	686,1
URANUS	542,7	537,9	533,8	526	507,8	467,9	388,3	0	414,1	565,2
NEPTUNE	682,6	678,8	675,6	669,5	655,3	624,8	567,7	414,1	0	384,6
PLUTON	784	780,7	777,9	772,6	759,8	734,3	686,1	565,2	384,6	0

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
VOYAGE À 1 G (EN HEURES)										
MERCURE	0	39,4	53,6	73	105,9	150,5	207,6	297,2	373,9	429,4
VÉNUS	39,4	0	36,3	61,4	98	145,3	203,9	294,6	371,8	427,6
LA TERRE	53,6	36,3	0	49,5	91,3	140,7	200,6	292,3	370	426,1
MARS	73	61,4	49,5	0	76,4	131,7	194,4	288,1	366,7	423,2
CÉRÈS	105,9	98	91,3	76,4	0	107,2	178,9	278,1	358,9	416,2
JUPITER	150,5	145,3	140,7	131,7	107,2	0	143	256,3	342,2	402,2
SATURNE	207,6	203,9	200,6	194,4	178,9	143	0	212,7	310,9	375,8
URANUS	297,2	294,6	292,3	288,1	278,1	256,3	212,7	0	226,8	309,6
NEPTUNE	373,9	371,8	370	366,7	358,9	342,2	310,9	226,8	0	210,7
PLUTON	429,4	427,6	426,1	423,2	416,2	402,2	375,8	309,6	210,7	0

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
VOYAGE À 7 G (EN HEURES)										
MERCURE	0	14,9	20,3	27,6	40	56,9	78,5	112,3	141,3	162,3
VÉNUS	14,9	0	13,7	23,2	37,1	54,9	77	111,3	140,5	161,6
LA TERRE	20,3	13,7	0	18,7	34,5	53,2	75,8	110,5	139,9	161
MARS	27,6	23,2	18,7	0	28,9	49,8	73,5	108,9	138,6	159,9
CÉRÈS	40	37,1	34,5	28,9	0	40,5	67,6	105,1	135,7	157,3
JUPITER	56,9	54,9	53,2	49,8	40,5	0	54	96,9	129,4	152
SATURNE	78,5	77	75,8	73,5	67,6	54	0	80,4	117,5	142
URANUS	112,3	111,3	110,5	108,9	105,1	96,9	80,4	0	85,7	117
NEPTUNE	141,3	140,5	139,9	138,6	135,7	129,4	117,5	85,7	0	79,6
PLUTON	162,3	161,6	161	159,9	157,3	152	142	117	79,6	0

	MERCURE	VÉNUS	LA TERRE	MARS	CÉRÈS	JUPITER	SATURNE	URANUS	NEPTUNE	PLUTON
VOYAGE À 12 G (EN HEURES)										
MERCURE	0	11,4	15,5	21,1	30,6	43,5	59,9	85,8	107,9	124
VÉNUS	11,4	0	10,5	17,7	28,3	41,9	58,8	85	107,3	123,4
LA TERRE	15,5	10,5	0	14,3	26,4	40,6	57,9	84,4	106,8	123
MARS	21,1	17,7	14,3	0	22,1	38	56,1	83,2	105,9	122,2
CÉRÈS	30,6	28,3	26,4	22,1	0	31	51,6	80,3	103,6	120,1
JUPITER	43,5	41,9	40,6	38	31	0	41,3	74	98,8	116,1
SATURNE	59,9	58,8	57,9	56,1	51,6	41,3	0	61,4	89,8	108,5
URANUS	85,8	85	84,4	83,2	80,3	74	61,4	0	65,5	89,4
NEPTUNE	107,9	107,3	106,8	105,9	103,6	98,8	89,8	65,5	0	60,8
PLUTON	124	123,4	123	122,2	120,1	116,1	108,5	89,4	60,8	0



7. L'HISTOIRE DU FUTUR

Au commencement, il y a plus de 13 milliards d'années, toute la matière de l'univers était comprimée en un point unique, infiniment dense et chaud. Puis, en l'espace d'un instant, il explosa et s'étendit, projetant de la matière de tous côtés. Alors que la matière se séparait, un vide toujours plus grand se creusait entre les morceaux qui s'agrégeaient les uns aux autres. L'« Étendue » (« *the Expanse* ») était née.

Un de ces agrégats de matière se condensa et se réchauffa jusqu'à former une étoile et, autour de celle-ci se mirent à tourner des planètes, dont une serait un jour baptisée la Terre. Les éons passèrent et, progressivement, la Terre se refroidit et atteignit une certaine stabilité, jusqu'à ce que les conditions permettent l'abiogenèse : l'apparition de la vie. Cependant, il ne s'agissait pas de l'unique berceau abritant la vie dans l'univers. Il y a 2,3 milliards d'années, alors que les eucaryotes luttèrent encore pour évoluer sur Terre, une importante masse de matière dont la trajectoire croisait celle de la planète pénétra dans son système solaire. Par chance, l'attraction gravitationnelle de la planète Saturne happa l'envahisseur, qui se trouva placé en orbite stable autour de celle-ci et qui serait un jour pris pour une des lunes naturelles de Saturne.

L'ÈRE PRÉSPATIALE

Laissée à elle-même, la vie continua à se développer sur Terre. Il y a six millions d'années, les humains apparurent et foulèrent le sol de la planète pour la première fois. Il y a deux millions et demi d'années, ils commencèrent de confectionner des outils pour survivre, prospérer et se répandre sur la surface de la planète. Les déplacements pedestres furent progressivement remplacés par ceux à dos de créatures, puis les humains construisirent des bateaux qui leur permirent de traverser les lacs, les mers et les océans de leur planète. L'usage d'une langue orale et écrite leur permit de développer l'écriture, les mathématiques et les sciences, qui accélérèrent encore leurs progrès jusqu'à faire d'eux la forme de vie dominante de la planète et, peut-être, de l'univers tout entier. En effet, pour autant qu'ils le sachent, ils étaient seuls.

Cependant, à l'aide d'abord de simples lentilles polies à la main, l'humanité scrutait les cieux à la recherche de signes de vie. Une fois que les humains développèrent la technologie leur permettant d'agrémenter leurs archives écrites de photographies, les premiers clichés furent utilisés pour capturer des images du ciel et y chercher des indices leur permettant d'en apprendre plus. Au cours des derniers jours de ce qu'ils appelaient le dix-neuvième siècle, un astronome qui étudiait l'un de ces clichés découvrit un planétoïde en orbite autour de la planète Saturne. Ses collègues et lui, qui n'avaient aucune idée des origines extrasolaires du planétoïde, décrétèrent que ce nouveau corps céleste devait être une lune naturelle de Saturne et ils la baptisèrent Phœbé.

Au cours des décennies suivantes, pendant le vingtième siècle de l'histoire de l'humanité, les humains finirent par quitter la surface de la Terre et arpenter les cieux. Ils commencèrent par utiliser des aéroplanes pour voyager autour de leur planète, tout en res-

tant dans les limites de son atmosphère. Ils quittèrent ensuite la planète grâce à des vaisseaux spatiaux capables d'entrer en orbite, puis d'atteindre la Lune. Les humains se lancèrent alors dans une véritable « course à l'espace » et envoyèrent des dizaines de sondes dans l'espace afin d'en apprendre plus sur les autres planètes du système solaire, et ils découvrirent ainsi les immenses quantités de minéraux qui les attendaient dans l'espace, pour peu qu'ils puissent un jour les atteindre.

MARS ET LES NATIONS UNIES

Les premiers pas de l'humanité dans l'espace se déroulèrent, comme l'avaient été ses premiers voyages autour de sa planète natale, par petits bonds tâtonnants. Après des premiers jours grisants, les humains se contentèrent pendant longtemps d'une présence dans l'espace limitée aux stations spatiales en orbite de leur planète. Les choses ne s'accéléchèrent que des années plus tard, quand l'humanité prit la décision téméraire de braver l'espace pour atteindre sa plus proche voisine : la planète Mars. Au fil du temps, les expéditions inclurent des colons qui comptaient bien s'installer sur place. Ce sont ces scientifiques, ingénieurs et ouvriers qui développèrent les technologies de terraformation nécessaires pour se lancer dans la grande entreprise consistant à transformer Mars en un second foyer pour l'humanité. Des familles entières, à la recherche de travail et de nouvelles opportunités, quittèrent également le berceau de l'humanité pour se joindre à cet effort. Sur Terre, ils venaient d'une multitude de nations différentes et étaient des Chinois, des Indiens ou des Texans. Ici, ils vivaient tous côte à côte et formaient un seul peuple : les Martiens.

Les Martiens avaient besoin d'un apport régulier de matières premières auxquelles ils n'avaient pas accès sur leur nouveau monde, ce qui signifiait que des vaisseaux devaient régulièrement faire des aller-retour entre la Terre et Mars. Ces missions d'approvisionnement étaient coordonnées par les Nations Unies, une coalition terrestre, qui ne tarda pas à décider qu'il fallait un nouveau chantier de construction navale nécessaire pour produire les vaisseaux nécessaires aux échanges réguliers avec Mars. Afin de faire en sorte que la construction se trouve aussi haut que possible dans le puits gravitationnel de la Terre, les chantiers navals orbitaux Bush furent ainsi établis en orbite à proximité de la lune de la Terre. Les minuscules avant-postes qui se trouvaient sur la surface de la lune se développèrent alors, attirant les entreprises de construction, les corporations aux intérêts martiens et même l'ONU, qui y établit des bureaux afin d'être plus proche de ses intérêts en apesanteur, tout en ayant la possibilité d'opérer avec un minimum de gravité quand cela était voulu.

Sur Terre, l'humanité était quant à elle en train de payer le prix de sa longue évolution. Pendant des milliers d'années, les humains avaient extrait encore et toujours plus de ressources de leur planète et l'explosion démographique avait soit perturbé, soit tout bonnement remplacé d'innombrables cycles et habitats naturels. Pire, trop peu de mesures avaient été prises pour remédier aux effets du développement technologique et industriel, qui avait pollué la planète au point que certaines zones étaient presque inhabitables. L'écosystème était sur le point de s'effondrer et une violente récession économique venait encore compliquer les choses. Quand les gouvernants désorganisés

Cent cinquante ans plus tôt, alors que la querelle de chapelle entre la Terre et Mars menaçait de se transformer en conflit ouvert, la Ceinture avait constitué un horizon lointain recelant des richesses énormes en minerais mais hors de toute atteinte économique viable, et les planètes extérieures échappaient encore aux projets d'exploitation industrielle les plus irréalistes.

— *L'Éveil du Léviathan*

des nations se montrèrent incapables de trouver une solution au désastre, la population désespérée se tourna vers celle qui offrait une planche de salut : l'Organisation des Nations Unies.

Pendant des années, les Nations Unies avaient servi à coordonner un ensemble de gouvernements, de corporations et d'organisations du monde entier afin d'envoyer des ressources depuis la Terre jusqu'à Mars. L'ONU entreprit d'établir un plan permettant d'apporter à la planète de ce dont elle avait le plus besoin : les percées technologiques dans le domaine de la manipulation environnementale développées sur Mars et qui pouvaient maintenant permettre de redonner de la vigueur à la Terre en la terraformant. Il s'agissait d'un projet ambitieux, mais les nations qui s'étaient jointes à cette initiative constataient le retour du progrès et de la prospérité, tandis que celles qui persistaient dans leur indépendance réussissaient seulement à maintenir tant bien que mal un statu quo ou sombraient dans le chaos. L'une après l'autre, les nations de la Terre cédèrent leur autorité aux Nations Unies, jusqu'à ce que la majorité du monde lui emboîte le pas. En s'appuyant sur la technologie et sur leur expertise logistique et organisationnelle, les technocrates de l'ONU redécoupèrent le monde en « zones d'intérêt commun ». Souvent délimitées selon d'anciennes frontières étatiques ou nationales, les zones d'intérêt commun permettaient à leurs résidents de travailler à l'amélioration de leur vie et de celles de leurs voisins, tout en participant à l'effort commun de soutien des besoins de l'humanité dans tout le système solaire.

Le développement du quartier général des Nations Unies à la Hague allait de pair avec l'autorité et le domaine d'intervention grandissants de l'organisation. Sur la lune, les Bureaux de la logistique martienne de l'ONU de Lovell City furent également agrandis et ce qui était leur surnom depuis un certain temps déjà devint leur nom officiel : la Nouvelle Hague. L'ONU mit en place un programme appelé le « Basique » afin de faire en sorte que les besoins essentiels de la population soient satisfaits, indépendamment des choix de vie de chacun. Ceux qui voulaient travailler se voyaient assigner des missions par l'ONU leur permettant de poursuivre des études, de faire leur service militaire ou de trouver un emploi.

Au cours des premières années des grands projets de l'ONU, des scientifiques et ingénieurs martiens revinrent sur Terre pour collaborer avec des Terriens volontaires pour renoncer au Basique afin de réparer l'écosystème endommagé. Cependant, malgré les traitements destinés à les aider à s'ajuster, les Martiens se trouvaient confrontés à la difficulté de supporter la pesanteur terrestre et au fossé culturel grandissant entre Mars et la Terre. Ce qu'ils racontèrent, une fois rentrés chez eux, ne fit qu'alimenter le mécontentement des Martiens envers la Terre et les Nations Unies qui

détournaient des ressources alors qu'eux-mêmes faisaient enfin des progrès dans la terraformation de Mars.

LE PROPULSEUR EPSTEIN

Pendant des décennies, les Nations Unies autorisèrent les Martiens à refuser des affectations sur Terre s'ils le souhaitaient. Alors que leur population grandissait, il était toujours possible de trouver des remplacements sur Mars ou formés sur Terre. Puis, quand Mars s'approcha de l'autosuffisance, l'ONU toléra même la distribution à grande échelle de manifestes sécessionnistes au nom de la « liberté d'expression ».

Ce que l'ONU ne toléra pas, par contre, fut la tentative de Mars de construire dix-huit vaisseaux cargo afin de réduire sa dépendance aux transports de l'ONU chargés de son approvisionnement en ressources vitales depuis la Terre. Invoquant la clause de la province sécessionniste inscrite dans sa charte, l'ONU envoya immédiatement quarante vaisseaux militaires en direction de Mars. Tout le monde était convaincu que l'humanité était sur le point de mener sa première guerre interplanétaire. À la surprise quasi générale, la diplomatie remporta la partie et les vaisseaux de guerre revinrent sur Terre. Cependant, le mal était fait et la tension entre les deux mondes était maintenant devenue une constante.

Alors que les fils d'informations et les canaux diplomatiques étaient pleins de déclarations emphatiques, les employés des corporations et conglomerats industriels, qui disposaient de leurs propres relations interplanétaires, s'efforçaient quant à eux d'exercer une influence stabilisatrice. Au même moment, les réserves de matières cruciales aux deux planètes, comme le lithium, le molybdène et le tungstène s'épuisaient toujours un peu plus chaque année, malgré les efforts de recyclage de

certains déchets récupérés dans d'anciennes décharges terrestres. Pire, les Nations Unies déclarèrent que tous les vaisseaux seraient dorénavant construits dans les chantiers navals Bush de la Terre et que les chantiers navals martiens seraient fermés. Une fois encore, les planètes étaient au bord du conflit.

Heureusement, avant que la guerre ne soit déclarée, l'humanité fit un nouveau bond en avant, qui s'initia dans les chantiers navals martiens qui étaient au cœur de la crise. Depuis plusieurs années, le scientifique martien Solomon Epstein s'efforçait en effet de trouver un moyen d'améliorer l'efficacité des propulseurs des vaisseaux spatiaux. Alors que la fermeture des chantiers navals approchait, Epstein grimpa dans son yacht de trois personnes, sur lequel il avait préalablement installé son prototype de propulseur, et partit faire un rapide test en orbite. Il amorça la séquence d'allumage... et constata qu'il avait atteint son objectif au-delà de ses rêves les plus fous. Son yacht se mit en effet à accélérer pour atteindre une vitesse jamais auparavant atteinte par la technologie humaine, une vitesse pouvant seulement être mesurée en fraction de la vitesse de la lumière. Par contre, l'accélération inexorable du vaisseau soumettait Epstein à une telle pression qu'il n'était plus capable de lever la main pour éteindre le propulseur. Et c'est ainsi, sous l'œil des télescopes terriens et martiens, que le vaisseau d'Epstein traversa à toute allure le système solaire et partit se perdre au-delà de ses frontières.

Epstein et son prototype étaient perdus à tout jamais, mais le scientifique avait laissé sur son ordinateur personnel une copie des plans qui donneraient naissance au propulseur Epstein. Mars, consciente qu'elle ne pourrait pas préserver ce secret bien longtemps, choisit à la place de le partager avec les Nations Unies en échange de son indépendance. Mars forma alors son propre gouvernement, baptisé la République du Congrès martien, et les vaisseaux de la nouvelle Marine de la



République du Congrès martien furent parmi les premiers équipés du propulseur Epstein.

LA CEINTURE ET LES PLANÈTES EXTÉRIEURES

Le propulseur Epstein n'était pas seulement un moyen de relier Mars et la Terre sur un pied d'égalité dans les domaines politique et militaire. Il permettait également de résoudre l'épineux problème de la pénurie de ressources à laquelle ces mondes étaient confrontés en repoussant les limites de l'espace atteignable dans le système solaire. Des expéditions scientifiques et d'exploration furent ainsi envoyées en direction des grands corps célestes et la nouvelle que l'humanité avait posé le pied sur un autre monde ne tarda pas à devenir banale. Dans l'ensemble, la première vague de cette expansion se limita à la ceinture d'astéroïdes située entre Mars et Jupiter et où il était possible de trouver en abondance les minéraux qui venaient à manquer sur Terre et sur Mars.

Les vaisseaux extracteurs envoyés par de riches conglomerats ne tardèrent pas à arriver, suivis de près par des vaisseaux toujours plus petits, abritant parfois une seule famille de mineurs. Certains de ces prospecteurs eurent la chance de tomber sur un filon qui avait échappé aux corporations et devinrent riches, mais la plupart continuaient de sauter de rocher en rocher en espérant un coup de chance. La ceinture d'astéroïdes ne tarda pas à être surnommée simplement « la Ceinture » et ses habitants devinrent donc les « Ceinturiens ».

Petites ou grandes, toutes les opérations d'extraction de la Ceinture évaluaient la réussite de leur exploitation non seulement à l'aune de ce qu'ils extrayaient, mais des besoins essentiels à la survie de leur équipage humain, leurs « consommables ». Pour cette raison, l'un des exemples de réussite parmi les plus remarquables de ces premiers jours dans la Ceinture n'est pas celui d'une opération d'extraction, mais de l'entreprise Tycho Manufacture et Ingénierie, qui utilisa une véritable flottille de vaisseaux pour capturer une comète traversant le système solaire et l'installer en orbite stable dans la Ceinture. En extrayant la glace de la comète, Tycho avait accès à de l'eau et de l'oxygène et pouvait ainsi fournir aux Ceinturiens leurs consommables les plus importants.

Si tous les Ceinturiens se rendaient à la station d'approvisionnement de Tycho, l'entreprise leur refusait le droit de s'installer dans les environs ni ne voulait prendre le risque d'avoir des vaisseaux amarrés pour des réparations longues. Cependant, les entrepreneurs ceinturiens et les mécaniciens des vaisseaux avaient besoin d'un endroit où pouvoir exercer sous une pesanteur qui n'était pas celle d'un vaisseau en train d'accélérer. Comme ils n'avaient aucun foyer dans la Ceinture, les Ceinturiens décidèrent d'en construire un. Éros, l'un des premiers grands astéroïdes à avoir été prospecté et exploité fut d'abord envisagé puis rejeté à cause de sa forme irrégulière qui n'était pas adaptée à un projet pilote. C'est ainsi que Cérès, un énorme planétoïde à forme plus sphérique situé dans la Ceinture, fut désigné. Les mineurs utilisèrent leur équipement pour transformer les puits de mine en un réseau organisé de tunnels et de pièces, et engagèrent Tycho pour construire d'immenses moteurs à réaction capables de

« Puis Solomon Epstein avait conçu son petit propulseur à fusion modifiée, l'avait installé à l'arrière de son modeste yacht trois places et l'avait mis en marche. Avec un bon télescope, vous pouviez toujours voir son appareil filer un peu en dessous de la vitesse de la lumière en direction de l'infini. Les funérailles les plus longues et les plus réussies de toute l'histoire de l'humanité. Par chance, il avait laissé les plans de son invention dans son ordinateur, chez lui. Si le propulseur Epstein n'avait pas permis à l'humanité d'atteindre les étoiles, il avait mis les planètes à sa portée. »

— *L'Éveil du Léviathan*

conférer une rotation et une pesanteur stable à Cérès. Dix ans furent nécessaires pour compléter le projet Cérès, mais il permit à la Ceinture de posséder sa première grande ville et à l'expertise en ingénierie de Tycho d'être réputée dans tout le système. Des moteurs similaires furent installés sur Éros afin de permettre sa rotation, mais Cérès était et continuerait d'être le centre marchand de la Ceinture. Éros se spécialisa pour sa part dans la construction et la réparation des vaisseaux, tout en proposant de nombreux casinos et autres divertissements destinés à délester les équipages de leur argent.

Peu après la mise en rotation de Cérès et d'Éros vint le moment où les derniers fragments de la comète capturée par Tycho se trouvèrent réduits en consommables. Mais cela servait les plans de Tycho. Les installations de l'entreprise sur la comète étaient préfabriquées et elles furent donc démontées et transportées vers une nouvelle destination aussi facilement qu'elles avaient été installées en premier lieu, et les derniers fragments de glace de la comète furent vendus juste quand les prix se mirent à chuter. Pendant ce temps, les vaisseaux utilisés pour transporter les colons chargés d'installer des raffineries d'hélium 3 sur les lunes de Saturne avaient été reconvertis afin d'assurer les transports de glace puisée dans les réserves presque inépuisables des anneaux de la planète.

Entre-temps, les ingénieurs de Tycho s'étaient tournés vers un autre projet ambitieux situé dans les planètes extérieures, au-delà de la Ceinture : améliorer les installations des stations agricoles de Ganymède, une lune de Jupiter. Ganymède était l'une des premières colonies permanentes des planètes extérieures. Elle avait été choisie à cause de sa magnétosphère, assez intense pour protéger sa surface des dangereuses ceintures de radiations émanant de Jupiter. En ajoutant à cela un écran de protection assez important, des plantes pouvaient pousser dans les serres abritées par les dômes de Ganymède. Ainsi, de petites stations d'extraction pouvaient entretenir leur propre petit jardin hydroponique si elles étaient prêtes à sacrifier les consommables nécessaires. Quand elles ne provenaient pas de la Terre ou de Mars, les grandes quantités de viande et de légumes véritables ne pouvaient venir que d'un endroit : Ganymède. Ce qui était encore plus intéressant, c'est que cette même protection qui permettait aux plantes et aux troupeaux de prospérer protégeait également les embryons humains in utero des anomalies génétiques caractéristiques de l'espace. Dans la Ceinture et au-delà, tout le monde savait que, pour avoir un enfant en bonne santé, il fallait le concevoir

CHRISJEN AVASARALA

VICE-SECRÉTAIRE ADJOINTE DES NATIONS UNIES, TERRIENNE

Il existe deux catégories de personnes à la tête du système solaire : ceux qui croient le diriger et ceux qui le dirigent réellement. Chrisjen Avasarala, Vice-secrétaire adjointe responsable de l'Exécutif des Nations Unies, fait partie de cette dernière catégorie, et vous avez tout intérêt à ne pas l'oublier, bordel ! Avasarala arpente depuis longtemps la scène politique terrienne. Elle a précédemment été Trésorière de la Caisse de prévoyance des travailleurs et gouverneur de district de la Zone d'intérêt communale de Maharashtra-Karnataka-Goa avant de rejoindre l'ONU. Elle connaît tout le monde et toute personne qui gravite dans les cercles du pouvoir et est dotée d'un peu de bon sens sait à quel point elle est influente.

Il serait facile de prendre cette petite septuagénaire d'origine indienne aux longs cheveux gris et généralement vêtue d'un sari traditionnel coloré pour une gentille grand-mère. Et c'est exactement ce sur quoi elle compte. Lors des réunions, elle se contente la plupart du temps de rester assise en retrait en grignotant calmement des pistaches piochées dans son sac à main, tout en absorbant les informations et en planifiant les prochaines actions du gouvernement de l'ONU. C'est une tâche bien plus facile à accomplir quand la population se concentre sur ses représentants officiels et ne prête pas attention à ceux qui détiennent réellement le pouvoir. Ceux qui ont l'opportunité de lui parler se rendent vite compte qu'elle est capable de jurer comme un marine de carrière.

Cela dit, Avasarala est également une gentille grand-mère. Sa fille Ashanti a deux enfants, Kiki et Suri, qu'elle adore. Chrisjen est mariée à un poète prénommé Arjun. Sa nature douce apaise la politicienne et il est une des rares personnes en présence de qui elle ôte le masque qu'elle affiche dans sa vie professionnelle. Le couple avait également un garçon appelé Charanpal, mais celui-ci est mort dans un accident de ski alors qu'il était encore adolescent. Madame Avasarala prend bien soin de ne pas mélanger sa vie personnelle et professionnelle, afin de conserver un havre de paix et de bon sens, loin des dures réalités qu'elle rencontre dans son travail.

CHRISJEN AVASARALA

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT -1, **COMMUNICATION** 4 (MENEUR D'HOMMES, PERSUASION), **CONSTITUTION** 1, **DEXTÉRITÉ** 0, **FORCE** -1, **INTELLIGENCE** 3 (CULTURE GÉNÉRALE, LOI), **PERCEPTION** 3 (EMPATHIE), **PRÉCISION** 0, **VOLONTÉ** 4 (MAÎTRISE DE SOI)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
10	27	10	1

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
MAINS NUES	-1	1D3-1
PISTOLET	+0	2D6+3

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : À ce propos..., Assurance débordante, Inconvenance, Cartes sur table

TALENTS : Cadre (ONU, Expert), Contacts (Novice), Éloquence (Novice), Intrigue (Expert)

ÉQUIPEMENT : terminal mobile. Avasarala est rarement armée et s'équipe pour sortir dans l'espace seulement si elle n'a aucun autre choix.

MENACE : MODÉRÉE

et lui donner naissance sur Ganymède. La solution qu'apportait Ganymède à ces deux impératifs vitaux lui permit d'obtenir les ressources et l'élan nécessaires pour se développer. Presque toutes les entreprises d'ingénierie des planètes extérieures, dont Tycho, se retrouvèrent ainsi sur Ganymède afin d'y construire de nouveaux dômes, plus grands, et installer d'immenses miroirs orbitaux afin de réfléchir et concentrer les rayons du lointain soleil et les diriger sur les dômes.

Un minuscule avant-poste finit même par être établi sur l'une des lunes de la distante Uranus. Cependant, l'humanité ne se contentait pas de vouloir s'étendre vers l'extérieur. Un grand groupe d'investisseurs chargea en effet Tycho de concevoir un réseau de villes capables de flotter dans les hauteurs de l'atmosphère de la planète Vénus. Mais, alors que les derniers plans étaient tracés, on découvrit que certains membres du groupe n'avaient pas le droit d'utiliser les fonds qui leur avaient été confiés pour investir dans le développement extraplanétaire, tandis que d'autres avaient les droits mais pas l'argent qu'ils avaient promis. Le groupe, assailli de procédures judiciaires, fut dissout, et, à part Tycho, la seule organisation à profiter de la situation fut l'un des cabinets d'avocats chargé des médiations des innombrables disputes engendrées. Redirigeant ces profits dans le transport interplanétaire de marchandises et de passagers, le cabinet d'avocats se trouva bien vite éclipsé par le succès d'une de ses filiales appelée Mao Mercantile. Pendant ce temps, Tycho se tournait vers un nouveau projet pour le compte de l'Église des Saints des Derniers jours : la construction d'un immense vaisseau générationnel que ses commanditaires comptaient utiliser pour entreprendre un long voyage leur permettant de coloniser un autre système solaire.

L'ALLIANCE DES PLANÈTES EXTÉRIEURES

Les décennies passèrent et des générations entières naquirent, vécurent et moururent dans la Ceinture, et la vie en apesanteur rendit ses habitants progressivement plus grands et minces que les humains de la Terre et de Mars. L'isolement permit également aux Ceinturiens de développer leur propre langue, un « créole ceinturien » intégrant des mots et des phrases issus de nombreuses langues terriennes et accompagnés d'un langage corporel pouvant être utilisé dans une combi V. C'était, dans l'ombre, une nouvelle culture et un nouveau peuple qui étaient en train de se développer. S'il y avait une chose que même les premiers Ceinturiens savaient partager et dont ils pouvaient parler à chaque nouvelle rencontre, que ce soit sur Éros ou entre deux vaisseaux de prospection familiaux amarrés entre eux, c'était les récriminations qu'ils avaient envers les corporations des planètes intérieures, qui collaboraient maintenant avec les gouvernements planétaires, comme la Coalition Terre-Mars. Les Ceinturiens extrayaient des matières premières très précieuses dans la Ceinture, mais ils ne voyaient pas grand-chose de cette richesse, qui ne se reflétait pas dans les prix d'achat de la Coalition. Les profits des plus petites entreprises étaient parfois presque entièrement consacrés à l'achat de consommables vitaux, comme l'oxygène, l'eau et le carburant, qui étaient vendus par les mêmes conglomérats achetant les minéraux. L'indépendance et l'autonomie étaient des croyances fondamentales pour les Ceinturiens, mais même les plus entêtés sentaient le nœud



coulant se resserrer. S'ils ne se réagissaient pas pour protéger leurs droits en tant que groupe, ils couraient le risque de devenir des employés indenturés des planètes intérieures. De ces nombreuses plaintes et débats émergea un nouveau groupe : l'Alliance des Planètes Extérieures.

Étant donné que tout le monde pouvait se déclarer membre de l'Alliance des Planètes Extérieures, l'APE avait des milliers d'exigences, mais aucune voix unifiée. Les tentatives de négociations menées par des groupes locaux de l'APE étaient généralement ignorées par les corporations des planètes intérieures. Les choses s'emballèrent cependant quand l'administrateur d'une distante station d'approvisionnement de la Ceinture, gérée par le Groupement industriel Anderson-Hyosung, décida d'augmenter le coût des consommables. Cette hausse était la goutte de trop pour les mineurs désespérés qui, s'équipant d'armes vétustes, prirent le contrôle de la station. La Coalition réagit en envoyant un bataillon de marines bénéficiant d'un armement lourd dernier cri afin de reprendre la station par la force. Les marines, dirigés par le colonel Fred Johnson, tuèrent plus d'une centaine d'insurgés de l'APE et un millier de civils dans une opération-choc visant à dissuader de nouvelles révoltes. Ce n'est qu'au terme des trois jours que dura l'attaque que l'on découvrit que l'APE avait diffusé les images de surveillance, dévoilant le massacre, y compris

la reddition des insurgés juste avant le début de l'intervention. Affublé du surnom de « Boucher de la station Anderson » par le public et furieux envers ses supérieurs, qui avaient ordonné le massacre afin de présenter l'APE comme un groupe d'extrémistes refusant de négocier, Fred Johnson démissionna et présenta publiquement ses excuses. Après s'être retiré à Cérés, Fred Johnson était prêt à se noyer dans l'alcool. Il fut à la place recruté par l'APE. Démontrant qu'il était aussi fin stratège politique que militaire, il ne tarda pas à grimper dans les rangs de l'organisation pour en devenir le chef et la voix qui lui manquait.

LA PROTOMOLÉCULE

Pendant ce temps, un équipage de recherche scientifique en mission de routine qui explorait les lunes de Saturne atterrit sur Phœbé. Les scientifiques effectuèrent des prélèvements de glace, afin de déterminer s'il était possible de l'extraire comme on le faisait déjà dans les anneaux de la planète, et c'est alors qu'ils découvrirent des anomalies dans les silicates. Le gouvernement martien chargea la Corporation Protogène d'élucider ce mystère depuis un laboratoire de recherche installé sur cette lune.

Protogène découvrit vite des réponses qu'elle se garda bien de partager, même avec ses partenaires martiens : la lune en-

tière était en réalité un objet original d'un autre système, arrivé dans le système solaire plusieurs milliards d'années auparavant et capturé par la gravité de Saturne avant d'avoir atteint la Terre, sa destination initiale. En outre, au cœur du planétoïde, Protogène découvrit ce que Phœbé devait probablement apporter sur Terre : des cellules adaptables capables de se répliquer et de manipuler la matière à un niveau moléculaire. Protogène pensait qu'une fois libéré sur Terre, ce composé organique aurait utilisé les premiers organismes terrestres comme matériaux bruts, les refaçonnant et les remplaçant par ce qu'avaient décrété ses créateurs. Si l'origine du planétoïde et son but ultime restaient un mystère, Protogène avait conscience du potentiel de cet outil et lui donna un nom : la protomolécule.

La corporation mit alors sur pied un plan impitoyable lui permettant d'étudier rapidement les capacités de la protomolécule. Pour commencer, les scientifiques de Protogène piégèrent leurs partenaires martiens dans une section du laboratoire de Phœbé et les exposèrent à la protomolécule. Cependant, la quantité de matériel génétique transformé par la protomolécule était insuffisante et les données récoltées incomplètes. Protogène détruisit la station pour effacer ses traces en faisant porter le chapeau à l'APE. L'étape suivante consistait à faire croire que Mars avait attaqué un vaisseau de la Terre afin d'attiser les tensions entre les deux planètes, détournant ainsi leur attention pendant que Protogène préparait la suite de son plan. La corporation installa ainsi un laboratoire secret sur la station Éros, dans la Ceinture, puis libéra la protomolécule parmi la population. Enfin libre de poursuivre ses objectifs, la machine moléculaire extraterrestre entreprit la transformation, horrible et douloureuse, du million et demi de personnes se trouvant sur la station.

L'APE, qui était responsable de la station Tycho et de ses projets de construction, tenta d'utiliser l'impressionnante masse du vaisseau générationnel *Nauvoo* pour pousser Éros en direction du soleil afin de détruire la protomolécule... mais, à la surprise générale, la station accomplit l'impossible et esqua brusquement le vaisseau en approche. Remettant en cause tout ce que l'humanité pensait savoir concernant la poussée, le mouvement et l'accélération, l'astéroïde se mit à bouger et prit la direction de la Terre. Dans une tentative désespérée de détruire Éros, la Terre dirigea contre lui la totalité de son arsenal de missiles nucléaires. Cet effort se solda par un double échec : non seulement Éros réussit, on ne sait comment, à échapper à tous les détecteurs conventionnels, mais cela laissait également les missiles sous le contrôle de l'APE, qui se trouvait soudain à la tête d'une puissance militaire décaplée.

La Terre ne dut finalement sa survie qu'à deux individus : une femme disparue qui avait été l'une des premières victimes de la protomolécule, le « germe cristallin » à partir duquel cette dernière s'était développée sur Éros, et le détective ceinturien chargé de la retrouver. Bien qu'ils aient tous les deux été absorbés par la protomolécule, ils réussirent tous deux à l'influencer assez pour guider l'astéroïde jusqu'à un autre monde inhabité du système, la planète Vénus. Le site de l'impact fut vite dissimulé par une épaisse couche nuageuse et la protomolécule continua de mener son mystérieux travail à une échelle planétaire, dévoilant seulement aux sondes d'étranges tours cristallines et d'intrigantes lumières fantomatiques clignotantes. Tout le monde savait maintenant que l'humanité n'était plus seule dans l'univers.

Prête ou non, elle était sur le point de franchir une nouvelle étape.





8. LA TERRE

La Terre est la troisième planète à partir du soleil et le berceau de l'humanité. Même si ses enfants se sont installés sur Luna, sur Mars, dans la Ceinture et au-delà, elle reste le centre culturel, politique et économique de tout le système solaire. Il s'agit de l'unique monde du système avec une atmosphère respirable et où les gens peuvent vivre à l'air libre. La Terre a une population de trente milliards d'habitants et doit lutter contre les effets du réchauffement climatique, de la pollution environnementale, de la surpopulation et d'un chômage massif. Cependant, ses corporations sont toujours les plus riches et les plus puissantes du système. L'économie de la Terre dépend énormément des ressources de la Ceinture, mais elle est en train de graduellement perdre l'emprise qu'elle avait autrefois sur ses colonies interplanétaires.

LES NATIONS UNIES

Les Nations Unies gouvernent la Terre et ses satellites, dont Luna et des centaines de stations orbitales. Fondée au milieu du XXe siècle, l'Organisation des Nations unies était à l'origine une organisation transnationale dédiée à la gestion de la coopération intergouvernementale. Vers la fin du XXIe siècle, les nations de la Terre, démunies face aux nombreuses menaces environnementales qui menaçaient l'ensemble de l'écosystème, lui abandonnèrent leur souveraineté au profit d'un gouvernement mondial unifié. Sous l'égide des Nations Unies, la Terre établit des colonies sur Luna, Mars et dans la Ceinture d'astéroïdes, mais cette expansion était limitée par la technologie de l'époque. La Terre finit par accorder son indépendance à Mars en échange des secrets du propulseur Epstein, une technologie permettant la colonisation des Planètes Extérieures. Les Nations Unies prirent un certain nombre de mesures permettant de limiter les effets du réchauffement climatique et de la pollution et de laisser le temps à l'écosystème mal en point de la planète de se remettre progressivement. Une grande partie de ces mesures sont encore en place. Cependant, la surpopulation reste un problème sérieux et la Terre consacre trente pour cent de sa production énergétique au fonctionnement des systèmes de recyclage qui permettent de gérer les déchets de 30 milliards de personnes.

En débarquant de la navette, il ressentit enfin les effets de l'attraction terrestre. Il voulait qu'elle le perturbe, qu'elle se montre oppressante après toutes ces années passées loin d'ici. Mais en vérité, quelque chose au plus profond de lui, peut-être inscrit dans son code génétique, se réjouissait de la retrouver. Ses ancêtres avaient passé quelques milliards d'années à adapter toutes leurs structures internes à une gravité constante d'un g, et son organisme laissa échapper un soupir de soulagement sous la sensation de retrouver son environnement naturel.

— *Les Jeux de Némésis*

LA TERRE

DIAMÈTRE	12 753 km
PESANTEUR	1 g (normale)
JOUR (DURÉE)	24 h terrestres standard
ANNÉE (DURÉE)	1 année terrestre standard
PRESSIION ATMOSPHERIQUE	101,325 kPa
COMPOSITION DE L'ATMOSPHERE	azote (78 %), oxygène (21 %), argon (0,9 %) et quelques traces d'autres gaz
TEMPÉRATURES	-89 °C (min), 15 °C (moyenne), 57 °C (max)
GOVERNEMENT	République démocratique représentative
CHEF D'ÉTAT	Secrétaire général Esteban Sorrento-Gillis
ORGANE EXÉCUTIF	Conseil de sécurité des Nations Unies
ORGANE LÉGISLATIF	Assemblée générale des Nations Unies
ORGANE JUDICIAIRE	Cour de justice des Nations Unies
ORGANE MILITAIRE	Forces armées des Nations Unies, Flotte de l'ONU, Marines de l'ONU
CAPITALE	New York City
PLUS GRANDE VILLE	New York City
POPULATION	env. 31 milliards
PIB	Trillions de dollars de l'ONU
MONNAIE	Dollar de l'ONU (\$ ONU)



NEW YORK CITY

La capitale de la Terre est New York City. Elle abrite le gouvernement et le quartier général de l'armée des Nations Unies de la Terre. Cependant, l'administration et les instances législatives de l'ONU se trouvent à la Hague. Les vieux États-nations de la Terre n'existent plus. Les Nations Unies ont en effet divisé la planète en zones administratives, comme la Zone d'intérêt commun d'Afrique occidentale, la Zone d'intérêt commun nord-américaine, la Zone d'intérêt commun européenne, la Zone d'intérêt communale de Maharashtra-Karnataka-Goa, la Zone d'intérêt commun du golfe Persique, la Zone d'intérêt commun des Balkans et la Zone autonome pashwiri. Ces zones sont définies par l'« intérêt commun » des personnes qui les peuplent. Leurs limites ne sont plus liées aux anciennes frontières qui découpaient autrefois les cartes de la Terre et qui divisaient souvent des populations culturellement proches en une multiplicité d'États-nations indépendants. Le réchauffement climatique est à l'origine d'une hausse du niveau des océans et

de nombreuses villes littorales ne sont maintenant plus que des ruines inondées émergeant encore des flots. D'autres centres de population ont échappé à ce sort en dressant de grandes digues afin de contenir les eaux.

LE SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Le pouvoir est centralisé sur Terre entre les mains du secrétaire général des Nations Unies, qui cumule les pouvoirs d'un Premier ministre et d'un chef d'État. Le secrétaire général est le commandant en chef de l'armée terrienne et a à sa disposition l'arsenal nucléaire des Nations Unies. Cette force nucléaire est maintenant très réduite, depuis que la Terre a lancé les milliers de missiles nucléaires interplanétaires qu'elle possédait en direction de la station Éros suite à l'Incident Éros. Le Conseil de sécurité des Nations Unies, qui regroupe le secrétaire général, les secrétaires adjoints de l'ONU, ainsi que les amiraux et généraux qui dirigent l'armée terrienne, détient le pouvoir exécutif pour tout ce qui concerne les questions interplanétaires associées aux autres gouvernements humains du système.

Esteban Sorrento-Gillis, l'actuel secrétaire général, est un ancien prisonnier politique. Le secrétaire général Sorrento-Gillis est un homme politique populaire qui a consacré sa carrière à la lutte contre la corruption gouvernementale, mais il est plus une figure de proue qu'un véritable chef d'État et il se repose sur ses subordonnés et ses conseillers pour faire face à la plupart des questions épineuses. Sorrento-Gillis est officiellement à la tête du Conseil de sécurité de l'ONU, mais c'est en réalité Sadavir Errinwright, son Secrétaire adjoint en charge de l'Exécutif, qui dicte la plupart des mesures prises par l'ONU, ce qui fait de lui la seconde personne la plus puissante du système solaire. L'assistante d'Errinwright, la Sous-secrétaire adjointe Chrisjen Avasarala, est une politicienne de carrière rusée qui manœuvre depuis des décennies dans les antichambres du pouvoir et qui a acquis une influence considérable au sein du gouvernement de la Terre.

L'ARMÉE TERRIENNE

L'armée terrienne, et notamment l'association entre la Flotte des Nations Unies et le Corps des Marines des Nations Unies, représente probablement la plus puissante force militaire du système. Le gros de la Flotte de l'ONU est disséminé dans le système solaire afin de veiller aux intérêts de la Terre dans la Ceinture et les Planètes Extérieures, ou impliqué dans des opérations de maintien de la paix dans le cadre de la Flotte de la Coalition Terre-Mars. Si elle n'est pas aussi avancée que la Flotte de la République du Congrès martien d'un point de vue technologique, la Flotte des Nations Unies est considérablement plus importante et composée de vaisseaux capitaux, comme des dreadnoughts et des cuirassés, mais aussi de plus petits vaisseaux comme des croiseurs, des contre-torpilleurs, des frégates, des corvettes et bien d'autres. Cela dit, toutes les projections ont montré que la supériorité technologique de Mars lui donnerait l'avantage sur la Terre en cas de conflit entre les deux planètes.

Le Corps des marines des Nations Unies sert à bord des vaisseaux de la Flotte de l'ONU et assure la protection des avant-postes terriens dans la Ceinture et au-delà de celle-ci.

JAMES HOLDEN

CAPITAINE DU *ROCINANTE*, TERRIEN

James « Jim » Holden est né et a été élevé dans une ferme du Montana, sur Terre. Il est le seul enfant d'un regroupement familial de huit parents, cinq pères et trois mères. Avec un seul enfant partagé entre eux, les huit adultes bénéficiaient d'une exonération d'impôts assez importante pour conserver neuf hectares de terre arable. C'était Mère Élise qui avait porté et donné naissance à Jim et c'était également elle qui était restée à la maison pour l'élever, mais tous ses parents avaient contribué à son capital génétique.

Quand il eut dix-huit ans, Holden s'enrôla dans la Flotte des Nations Unies. Au bout de sept ans de service et alors qu'il avait atteint le grade de premier lieutenant, il se fit renvoyer à cause de ses problèmes avec l'autorité, après avoir frappé un officier supérieur à bord du *FNU Zhang Fei*. Comme beaucoup d'insatisfaits et de personnes au dossier entaché, Holden avait dû réintégrer les équipages par le bas de l'échelle, jusqu'à trouver un poste sur le transporteur de glace *Canterbury*, assurant le circuit Cérès-Saturne pour le compte de l'Entreprise Pur'n'Kleen.

Holden et quatre de ses camarades étaient en train d'enquêter sur un signal de détresse envoyé par le cargo *Scopuli* sur l'astéroïde CA-2216862 quand un vaisseau furtif d'origine inconnue détruisit le *Canterbury*. Au cours des événements qui suivirent, Holden et ses compagnons réussirent à échapper à la destruction du *Donnager*, un cuirassé martien, à bord d'une frégate légère de classe corvette : le *Tachi*. Holden baptisa alors le vaisseau *Rocinante* et en prit le commandement.

Depuis qu'il a diffusé à l'échelle du système son célèbre message informant de la destruction du *Canterbury* et impliquant la responsabilité de Mars, Jim Holden est considéré comme quelqu'un qui cherche la lumière des projecteurs. Quand il sent qu'une cause est juste, il la défend avec passion et, sans généralement prendre le temps de la réflexion, il n'hésite pas à se mettre en danger au nom de cette cause. Il est farouchement dévoué à la nouvelle famille qu'il s'est trouvée sur le *Roci* et, même s'il croit dans les notions de civilisation et d'état de droit, il fait preuve d'une méfiance naturelle envers l'autorité.



JAMES HOLDEN

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE), **COMMUNICATION 2** (MENEUR D'HOMMES), **CONSTITUTION 2**, **DEXTÉRITÉ 1** (INITIATIVE), **FORCE 2**, **INTELLIGENCE 1**, **PERCEPTION 1** (INTUITION), **PRÉCISION 2** (PISTOLETS), **VOLONTÉ 1** (COURAGE)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
11	32	12	4 (ARMURE 2)
ARME	JET D'ATTAQUE		DÉGÂTS
MAINS NUES	+4		1d6+2
PISTOLET	+4		2d6+1

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUÈSSES FAVORITES : Bravoure, Coup de chance, Par ici !, Sens du sacrifice

TALENTS : Combat à mains nues (Novice), Commandement (Expert), Improvisation (Novice), Motivateur (Novice), Séduisant (Novice)

ÉQUIPEMENT : armure légère (intermédiaire en prévision d'un combat), combi V, pistolet, terminal mobile

MENACE : MODÉRÉE

Les marines sont équipés d'armures assistées adaptées au vide et qui les protègent des radiations, ce qui leur permet de mener des opérations militaires presque n'importe où dans le système. Le CMNU compte près de 100 millions de soldats, un nombre qui dépasse de loin l'infanterie de toutes les autres nations, y compris Mars. En outre, ces marines sont nés, ont grandi et se sont entraînés en étant soumis à la pesanteur terrestre, ce qui leur donne un avantage considérable face à des adversaires habitués aux pesanteurs plus faibles de Mars ou de la Ceinture. Fred Johnson, l'actuel dirigeant de l'Alliance des Planètes Extérieures, était autrefois un colonel dans le Corps des marines des Nations Unies, où ses actions l'ont couvert d'infamie dans tout le système et lui ont valu le sobriquet de « Boucher de la station Anderson ».

LA SOCIÉTÉ TERRIENNE

La société terrienne est très stratifiée. Avec une population de 30 milliards d'individus, les ressources sont limitées et il n'y a pas de travail pour tout le monde. Si de nombreuses corporations et les Nations Unies sont très riches, la majeure partie de la population vit dans la pauvreté. Pour faire simple, il est possible de diviser les citoyens en deux groupes : ceux qui ont un travail et ceux qui bénéficient de l'Aide basique. Les travailleurs font fonctionner l'économie grâce à leur pouvoir d'achat et leur excédent de production, qui fait vivre le reste

de la population de la planète. Le simple fait de posséder de l'argent est une marque de statut et de classe sociale. Il existe également une hiérarchie entre les travailleurs en fonction de leur richesse. Les plus riches vivent en effet dans des enclaves qu'ils n'ont pas besoin de quitter et qui sont protégées par des services de sécurité qui veillent à ce qu'ils n'aient pas de contact avec les personnes aux revenus plus faibles et encore moins avec les autres.

Ceux qui travaillent ont accès à de la nourriture et des soins de qualité, ils peuvent acheter des terrains et des propriétés et ils ont le droit d'avoir des enfants, à condition qu'ils aient les moyens de payer la licence et les taxes associées. Afin d'infléchir la croissance de la population terrienne, les Nations Unies ont instauré une « taxe sur les bébés » d'un montant prohibitif. C'est pourquoi il n'est pas rare de voir des groupes d'individus se rassembler en unions civiles ou sous d'autres formes de regroupements familiaux afin de se partager le montant de la taxe, et assumer ensemble le rôle de parents d'un unique enfant (qui pourra être le fruit de l'ensemble de leur ADN). Il est bien entendu possible d'avoir des enfants sans payer la « taxe sur les bébés », mais il faut alors se tourner vers le marché noir et des médecins non agréés, ou alors avoir la chance de gagner un des rares droits d'exemptions qui sont distribués chaque année.

VIVRE EN BASIQUE

Pour ceux qui ne peuvent pas ou ne veulent pas trouver de travail, les Nations Unies ont mis en place un programme social mondial appelé l'Aide basique. La moitié de la population de la Terre survit grâce à lui. Sans emploi, ces individus ne gagnent pas d'argent. Le Basique leur permet de partager des logements dans des immeubles gérés par l'État, d'avoir de quoi se nourrir, sous la forme de maigres rations de protéines et de riz enrichi au goût fade, de bénéficier de soins médicaux essentiels dans les cliniques publiques, et même de recevoir des vêtements en papier recyclé récupérés dans des distributeurs grâce à une simple empreinte du pouce. Tous ces services sont proposés gratuitement, mais avec une contrepartie : ceux qui vivent en Basique doivent se soumettre à une contraception obligatoire et ne peuvent pas avoir légalement d'enfants, sauf s'ils gagnent la « loterie des bébés », qui autorise quelques naissances chaque année. Ceux qui vivent en Basique ne sont pas éduqués et ne contribuent quasiment pas à l'économie planétaire officielle. Entre eux, ils participent par contre activement à une économie de troc et peuvent se procurer un certain nombre de choses via un marché gris et des services non agréés, tant que ceux-ci restent assez modestes pour ne pas attirer l'attention du gouvernement.

Le seul moyen de quitter le Basique est d'obtenir un travail ou de faire des études. Cependant, pour postuler à une université ou un autre centre éducatif, un aspirant étudiant doit posséder au moins l'équivalent d'une année de revenus afin de prouver son engagement et son éthique professionnelle, afin d'éviter que les ressources éducatives ne soient gâchées par des individus qui ne les utiliseront pas pour contribuer à la société. Il existe des programmes de soutien qui proposent des opportunités d'emploi ou de formation pour les individus en Basique autodidactes ou qui ne peuvent pas répondre aux critères d'admission stricts,



mais ils font l'objet d'une rude compétition et les listes d'attentes de certains programmes professionnalisants peuvent atteindre dix ans. Ces programmes ne représentent ainsi une véritable option que pour une poignée de personnes choisies. Pour la plupart des gens, la vie en Basique est la seule qu'ils connaîtront jamais et les actualités, les séries télévisées et la pornographie qu'ils regardent sur les écrans de leurs terminaux sont leurs seuls moyens d'échapper à l'ennui de leur existence.

LES NON-RECENSÉS

Peu importe la classe à laquelle ils appartiennent, ceux qui possèdent un emploi et les individus qui vivent en Basique sont tous considérés comme des citoyens à part entière des Nations Unies, et leur date de naissance ainsi que de nombreuses informations les concernant sont enregistrées dans d'innombrables bases de données gouvernementales. Officieusement, il existe cependant un troisième groupe d'individus sur terre qui vivent en marge de la société : les non-recensés. Qu'ils soient des enfants nés hors du cadre légal ou des criminels qui ont effacé toute trace de leur existence, les non-recensés ont comme point commun que leur naissance et les détails de leur vie ne sont pas enregistrés dans les bases de données de l'ONU. Il est impossible de savoir exactement combien de non-recensés vivent sur Terre, survivant tant bien que mal dans les interstices de la société. Les extrémistes religieux et les groupes marginaux sont à l'origine de la majorité des naissances non-recensées, suivis de près par les enfants illicites nés de la prostitution. Ne bénéficiant pas même des ressources rudimentaires du Basique, les non-recensés résident souvent dans des immeubles condamnés et des squats délabrés et vivent grâce au marché noir ou au crime.

Une personne non-recensée peut décider à tout moment de se faire recenser auprès du gouvernement. Elles sont rares à le faire volontairement, préférant la difficulté de leur existence hors du système à la privation de liberté qui accompagne la vie en Basique. Les gouvernements régionaux organisent de temps à autre des descentes dans les logements Basiques et les quartiers pauvres ou à la criminalité élevée, et en profitent pour arrêter et rentrer dans le système tous les non-recensés qu'ils trouvent. Ceux qui refusent de donner leur nom aux agents de recensement se voient attribuer de nouveaux noms. S'ils ne sont jugés coupables d'aucun crime, ils sont enregistrés dans les rangs des Basiques et seront à leur tour surveillés par le gouvernement pendant le reste de leurs jours.

LES CENTRES URBAINS

Avec une population aussi importante, la majeure partie de la population terrestre est réunie dans d'immenses villes surpeuplées. À une époque, le mouvement des Arcologies urbaines a tenté de répondre au problème de la surpopulation par la construction d'immenses structures capables d'accueillir de nombreuses personnes en ayant un impact minimal sur l'environnement. Alimentées par des réacteurs à fusions internes, ces arcologies étaient censées être des écosystèmes autonomes. Cependant, la technologie n'était pas, à l'époque,

Il n'y avait que sur cette planète, la Terre, où la nourriture poussait toute seule, où l'air n'était qu'un produit dérivé d'une végétation non contrôlée, où les ressources abondaient dans le sol, qu'un individu pouvait réellement décider de ne rien faire du tout. Il existait assez de richesses créées par ceux qui ressentaient le besoin de travailler pour que le surplus nourrisse les autres. Un monde qui ne se divisait plus entre riches et pauvres, mais entre dynamiques et apathiques, actifs et passifs.

— *La Guerre de Caliban*

assez avancée pour mener le concept à son terme. Néanmoins, de nombreuses villes terriennes abritent des arcologies, vestiges d'un projet raté, qui s'élancent vers les cieux ou s'étendent sur des kilomètres dans le paysage urbain. Certains habitent encore ces monolithes en ruines datant d'une époque plus optimiste, où l'on pensait encore que le mouvement des Arcologies urbaines pourrait tenir ses promesses.

Aujourd'hui, la plupart des villes possèdent un quartier central consacré au commerce et au sein duquel des gratte-ciel abritent des bureaux d'entreprises et les appartements luxueux de riches individus. Autour de ce centre, des quartiers résidentiels abritant des gens qui vivent en Basique ou ont de bas salaires s'étendent sur des kilomètres et représente l'essentiel du parc immobilier de la plupart des villes. Mais même avec une telle superficie, avoir de la place est une denrée de luxe. Les logements Basiques sont en effet surpeuplés et les blocs d'appartements gouvernementaux sont souvent vieux, sous-financés et en piteux état. Il est bien souvent obligatoire de partager un logement et les familles étendues vivent ainsi dans des appartements sordides conçus pour abriter moitié moins de gens. Les logements des personnes à bas revenus sont meilleurs que les logements Basiques, et se présentent généralement comme des appartements simples ou de petites maisons de plain-pied produites à la chaîne et montées sur de minuscules parcelles de terrain. La différence majeure est ici que les résidents paient des loyers ou remboursent un prêt et qu'ils ont ainsi leur mot à dire sur l'état et l'emplacement de leur logement. Enfin, la ville est ceinte d'un quadrillage de banlieues résidentielles et de centres commerciaux destinés aux revenus moyens.

Les routes qui relient les quartiers les uns aux autres intègrent un réseau électrique qui alimente et dirige les véhicules, qu'il s'agisse de voitures particulières ou des transports publics, comme le service de bus automatisé et gratuit proposé aux Basiques dans la plupart des centres urbains. Les rues sont invariablement encombrées par le trafic automatisé et une foule de piétons, composée de ceux qui transitent vers ou depuis leur lieu de travail et des multitudes désœuvrées qui vivent en Basique et errent dans les rues en cherchant un sens à leurs petites vies ternes.

Hors des centres urbains, les terres sont pour la plus grande partie consacrées à l'agriculture industrielle automatisée, grâce à laquelle les machines produisent la nourriture et autres produits organiques nécessaires à l'alimentation de la population de la Terre et d'une grande partie du système solaire. Rares

AMOS BURTON

MÉCANICIEN DU ROCINANTE, TERRIEN



L'histoire d'Amos commence, se termine et recommence dans la ville de Baltimore, sur Terre. Amos Burton était un chef de gang à la tête de nombreuses opérations illégales dans les bas-fonds de Baltimore. Il était notamment proxénète, activité dans le cadre de laquelle il employait des prostituées non accréditées, dont l'une tomba enceinte illégalement et donna naissance à un garçon appelé Timmy, qui fut prostitué à son tour dans son enfance. Adolescent, Timmy était devenu grand et fort. Il fut recruté dans le syndicat de Burton par son ami d'enfance Erich, qui était hacker pour l'organisation. Cependant, quand on lui demanda d'exécuter son ami afin de faire ses preuves, Timmy vint trouver Burton et le tua à mains nues.

Afin de le remercier mais également pour s'assurer qu'il quitte Baltimore pour de bon, Erich vola alors l'identité d'Amos Burton et en fit don à Timmy, avec une place pour une des formations très recherchées sur Luna. Adoptant le nom d'« Amos Burton », le jeune homme quitta la Terre, abandonnant derrière lui tout ce qu'il connaissait. Amos apprit le métier de mécanicien de vaisseau et servit sur au moins deux autres vaisseaux

avant de trouver une place sur le *Canterbury*, exploité par l'entreprise Pur'n'Kleen. Amos, qui avait toujours été un survivant, adopta ensuite le rôle d'ingénieur en chef et mécanicien à bord du vaisseau fraîchement rebaptisé *Rocinante*.

Amos a subi de nombreux traumatismes au cours de ses jeunes années et il est capable de céder à de brusques accès de violence pour lesquels il n'exprimera aucun remords, mais il sait également faire preuve d'une empathie et d'une gentillesse remarquables. Il protège les gens auxquels il tient avec férocité et violence si nécessaire, tout en faisant preuve d'un pragmatisme exacerbé envers tous les autres. Il possède un sens de la justice bien à lui et se sent animé du besoin de protéger les plus faibles.

AMOS BURTON

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 3 (BAGARRE), **COMMUNICATION** 0, **CONSTITUTION** 3 (ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ** 2, **FORCE** 3 (INTIMIDATION), **INTELLIGENCE** 1 (INGÉNIERIE), **PERCEPTION** 1, **PRÉCISION** 2 (PISTOLETS, FUSILS), **VOLONTÉ** 2

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
12	32	12	6 (ARMURE 2)
ARME	JET D'ATTAQUE		DÉGÂTS
FUSIL	+4		3D6+1
MAINS NUES	+5		1D6+3
PISTOLET	+4		2D6+1

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Attaque vicieuse, Bricolage, La Haute main

TALENTS : Beuverie (Novice), Combat à mains nues (Novice), Combat écrasant (Expert), Faiseur (Novice), Interlope (Expert)

ÉQUIPEMENT : armure légère (intermédiaire en prévision d'un combat), combi V, pistolet, terminal mobile

MENACE : MAJEURE

sont ceux qui possèdent des terrains hors des rangs des plus riches. Cela dit, de petites exploitations familiales perdurent encore dans certaines régions et contribuent à leur échelle infime à la production agricole de la planète. Les grandes villes sont connectées les unes aux autres par des lignes ferroviaires à grande vitesse et de grands cargos à énergie solaire traversent les océans pollués de la Terre afin de répondre aux impératifs commerciaux.

LA TERRE ET LE SYSTÈME

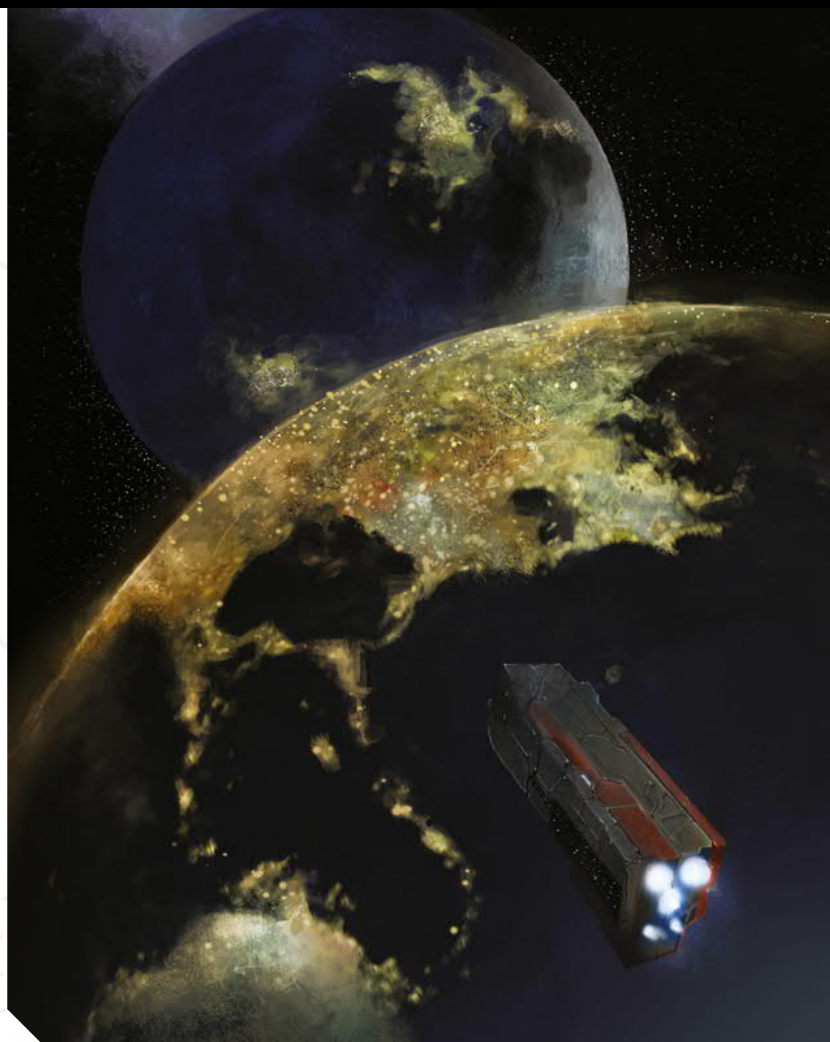
Étant donné le surpeuplement et le manque d'opportunités sur Terre, un grand nombre de ses citoyens partent chercher leur fortune dans l'espace. De nombreux Terriens considèrent la Ceinture comme un nouveau « far west », une frontière où chacun peut se démarquer en fonction de ses aptitudes et de ses compétences, et non de son identité ou de ses origines. Si cette notion romancée n'est pas strictement vraie, les Terriens peuvent cependant retrouver dans l'espace une mesure de liberté dont peuvent à peine rêver leurs congénères en Basique sur Terre. D'autres constatent simplement qu'aux confins du système, loin de la masse grouillante des milliards de Terriens, leurs actions peuvent faire une différence dans la vie des gens.

LA QUESTION MARTIENNE

Ce sont les mêmes rêves et ambitions qui ont poussé les ancêtres des Martiens et des Ceinturiens à quitter leur planète natale. Les relations entre la Terre et ses colonies n'ont cependant pas toujours été simples, voire amicales. S'il est un thème récurrent dans l'histoire de l'humanité depuis qu'elle a colonisé le système solaire, c'est celui des tensions entre la Terre et Mars. La Terre a toujours détesté Mars et se sent trahie par son ancienne colonie, qui a utilisé le propulseur Epstein pour s'émanciper. La Terre ne voulait en effet pas se séparer de la planète rouge et maintenant que Mars a surpassé son aînée dans de nombreux domaines, la Terre contemple avec appréhension la possibilité d'une défaite face à sa propre fille.

Pour sa part, Mars voit la Terre comme une civilisation sur le déclin. Les Martiens sont convaincus que les Terriens forment un peuple d'individus gâtés et fainéants qui vivent aux crochets d'un gouvernement qui oppresse les colonies pour enrichir les politiciens qui le dirigent. Sur Mars, le chômage est presque inexistant et il est impensable d'envisager que quelqu'un ne fasse rien de son temps sinon regarder des chaînes de divertissements en attendant l'aumône du gouvernement. Bien entendu, Mars n'est pas sans jalousier la Terre. La vie sur la planète rouge est difficile et l'environnement n'est pas fait pour accueillir la vie humaine, alors que la Terre possède de l'air, de l'eau et des ressources, et elle produit assez pour permettre à la moitié de sa population de vivre de l'excédent, un luxe que Mars ne pourra pas se permettre avant de nombreuses générations.

Bien que la rivalité entre la Terre et Mars ne se soit jamais transformée en véritable guerre, les deux puissances alternent des périodes de paix et d'hostilité ouverte. Actuellement, les planètes font preuve de neutralité l'une à l'égard de l'autre et elles semblent plus préoccupées par le maintien



L'océan, non loin de là, s'infiltrait de partout, un rappel olfactif à toute personne en provenance de l'espace et passant par Ellis Island que la Terre restait un endroit unique dans l'histoire de la race humaine. Le berceau de ses origines. L'eau salée qui coulait dans les veines de chacun venait des mêmes océans qui se trouvaient à l'extérieur du bâtiment. Ils étaient déjà là bien avant les êtres humains, avaient joué un rôle dans leur création, et lorsqu'ils auraient tous péri, la planète drainerait à nouveau l'eau de leur corps sans le moindre remords.

— *Les Jeux de Némésis*

de leur emprise sur leurs colonies respectives. La Flotte de la coalition Terre-Mars (qui réunit des unités de la Flotte des Nations Unies et de la Flotte de la République du Congrès martien) fait régner l'ordre dans le système solaire depuis plus d'un siècle et maintient l'hégémonie des planètes intérieures sur les planètes extérieures. Récemment, l'Incident Éros a cependant mis au jour la fragilité du lien entre les deux superpuissances solaires, et leur relation s'est significativement dégradée au cours des derniers mois.



LUNA

Luna est l'unique satellite naturel de la Terre. Elle fait seulement le quart du diamètre de la Terre pour une pesanté de 0,16 g, moins élevée que de nombreuses stations en rotation de la Ceinture. À seulement 384 402 kilomètres de la Terre, Luna est le premier corps céleste sur lequel l'humanité a atterri, et le satellite a accueilli la première colonie interplanétaire au début du 21^e siècle. La première base lunaire permanente était à la fois militaire et scientifique et, si ces deux éléments persistent, Luna se rapproche maintenant plus d'une station civile. Comme la Terre, Luna est sous la juridiction des Nations Unies et ses habitants, au nombre d'un milliard, sont considérés comme des citoyens des Nations Unies à part entière. L'Aide basique ne s'étend pas à Luna et ses habitants sont donc généralement plus riches que la plupart de leurs cousins terrestres. Les individus nés sur Luna sont globalement plus minces, une conséquence de la faible pesanté de la lune, mais ils ne sont pas aussi grands et minces que les Ceinturiens.

Luna fait office de zone de transit entre la Terre et le reste du système solaire et sert de point de rencontre naturel entre les résidents des Planètes Intérieures et ceux de la Ceinture et des Planètes Extérieures. Luna, grâce à sa faible pesanté, est la seule planète du système intérieur sur laquelle les Ceinturiens peuvent se rendre et séjourner confortablement sur de longues durées. Comme la Terre, Luna abrite de nombreux sièges d'entreprises ainsi que des universités et des instituts scientifiques respectés. Il s'agit d'une plaque tournante pour

le commerce et les voyages, qui accueille de nombreuses navettes venant de la Terre et y repartant, et assure un service de transports long-courrier en direction des Planètes Extérieures.

UN ENVIRONNEMENT HOSTILE

Luna ne possède pas d'atmosphère à proprement parler et est bombardée par d'intenses radiations solaires ainsi que par une constante pluie de micro-météorites, il n'est donc pas possible d'y installer des dômes de surface comme ceux que l'on trouve sur Mars. En conséquence, presque tous les logements et infrastructures se trouvent sous terre, mais à défaut de fenêtres, de nombreux écrans diffusent dans toute la station des images de la surface de la lune. Seuls le spatioport et les points d'accès aux tunnels souterrains se trouvent à la surface. En tant que plus ancienne colonie non terrestre et malgré les nouvelles constructions ajoutées au cours des siècles, une portion non négligeable de Luna est vétuste. Luna se distingue des autres colonies par une odeur caractéristique de poudre à canon que personne ne manque de remarquer et qui est causée par la poussière lunaire, si fine qu'elle réussit à traverser les filtres.

LOVELL CITY

Lovell City, la plus grande ville de Luna et sa capitale de facto, ceint le principal spatioport lunaire mais est invisible depuis la surface. Tout comme les villes terrestres, Lovell City possède des entrepôts, des centres commerciaux, des complexes

VENUS

Vénus est la seconde planète du système solaire. Si elle est proche de la Terre en termes de taille et de masse, elle est radicalement différente sous presque tous ses autres aspects. Vénus a une rotation rétrograde, ce qui signifie qu'elle tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, à la différence de la plupart des autres planètes du système solaire, et sa période de rotation de 243 jours est la plus longue de toutes les planètes. Une journée vénusienne est ainsi plus longue que son année, qui fait seulement 224,7 jours. Si la pesanteur de Vénus est à peine moins élevée que celle de la Terre, elle possède une atmosphère incroyablement dense et riche en dioxyde de carbone et sa pression atmosphérique est 92 fois plus importante que celle de la Terre. Cela est à l'origine d'un important effet de serre et la température à la surface de la planète est d'environ 467°C, ce qui fait de Vénus la planète la plus chaude du système solaire (sa surface est même plus chaude que celle de Mercure). Vénus n'a pas de lune.

Si elle a été la première planète visitée par l'homme, qui y a envoyé un vol inhabité au début du XXe siècle, Vénus n'a jamais été colonisée par les humains. Il y a près de quatre-vingts ans, Tycho Manufacture et Ingénierie devait entamer la construction d'un réseau de « villes nuages » dans la haute atmosphère vénusienne, mais le projet a connu un arrêt brutal suite à des disputes légales concernant des droits de développement, qui n'ont toujours pas été résolues. Mao-Kwikowski Mercantile, qui était à l'origine un cabinet d'avocats impliqué dans la procédure, a utilisé les bénéfices acquis grâce à ces procès pour diversifier ses activités commerciales jusqu'à devenir l'une des plus grandes corporations terrestres. En tout état de cause, aucune ville n'a jamais été construite dans le ciel de Vénus, aucun colon ne s'y est installé et l'entreprise tout entière est considérée comme un échec retentissant dans l'histoire de la colonisation interplanétaire.

L'INCIDENT

Vénus s'est une nouvelle fois trouvée sous le feu des projecteurs quand la station Éros s'est écrasée à sa surface peu de temps après l'Incident Éros, qui est l'événement le plus enregistré et largement diffusé de l'histoire de l'humanité. Après avoir quitté la Ceinture et pris la direction du centre du système solaire à une vitesse incroyable, Éros a arrêté sa course en orbite autour de Vénus, puis s'est fragmenté en des centaines de pièces identiques, toutes porteuses de la protomolécule extraterrestre, qui se sont alors disséminées à la surface de la planète.

Plusieurs mois se sont écoulés depuis ces événements et personne ne sait ce que fait la protomolécule sous couvert de l'épaisse couche de nuages d'acide sulfurique qui couvre la planète. Les conditions à la surface de Vénus sont telles que toute vie terrestre y serait impossible. La protomolécule semble quant à elle avoir survécu à l'impact comme à l'environnement. Les quelques données scientifiques et d'observations visuelles récoltées sont aussi étonnantes que terrifiantes, car la protomolécule semble avoir entrepris de modifier la planète elle-même. On observe ainsi des tours de cristal de deux kilomètres de hauteur, ainsi qu'un réseau de filaments interconnectés disposés en hexagones de 50 km de large transportant du courant électrique et de l'eau surchauffée dans un but encore inconnu. La pesanteur de Vénus s'est également légèrement accentuée et elle a donné des signes d'une activité volcanique qui n'existait pas auparavant. Personne ne sait ce qui se passe sur Vénus, mais tout le monde a le regard rivé sur la planète... et attend.

« Le dossier expliquant la démarche à suivre si quelque chose émerge de Vénus ? Il fait trois pages et il commence par Première Étape : Trouver Dieu. »

— *La Guerre de Caliban*

de bureaux, des chantiers navals, des salles de conférence, des hôtels, des prisons, des zones résidentielles et des écoles. Des pédicabs assurent les transports sur de courtes distances dans les tunnels et des stations de métro sont réparties dans la ville afin de faciliter la circulation entre les quartiers les plus éloignés. Le spatioport de Lovell City, avec ses docks creusés dans la surface de la planète, est presque unique dans le système. Des remorqueurs guident les vaisseaux dans et hors des docks, qui sont assez spacieux pour abriter des vaisseaux entiers. À la différence des stations de la Ceinture, où les vaisseaux attendent dans le vide de l'espace quand ils sont à quai, les docks de Luna sont équipés d'enveloppes protectrices rétractables qui peuvent être remplies d'air afin de permettre aux équipes de maintenance et de réparation de travailler plus confortablement sur les vaisseaux.

LA NOUVELLE HAGUE

La Nouvelle Hague est un quartier de Lovell City qui abrite les bâtiments des Nations Unies et notamment son centre administratif et sa cour de justice. Quiconque ne veut ou ne peut pas descendre dans le puits gravitationnel pour se rendre au quartier général de l'ONU, à New York, peut traiter avec le gouvernement ici. C'est également à la Nouvelle Hague que se trouve le Service scientifique des Nations Unies. Ce service scientifique est présent sur Luna depuis l'installation de la

base lunaire initiale et est à l'origine des premiers télescopes à large champ sur la lune, où ils ne subissent pas les effets de distorsion de l'atmosphère. Au fil des siècles, cependant, les frontières de la science se sont également déplacées vers les Planètes Extérieures et le service scientifique de l'ONU n'est plus que l'ombre de ce qu'il était autrefois.

PRÉSENCE DE L'ONU

Luna abrite également le Conseil d'administration des Planètes Extérieures, chargé de la supervision des colonies, des stations et des autres intérêts de la Terre dans la Ceinture et les Planètes Extérieures. Le Commandement des Planètes Extérieures (CoPE), qui est la branche de l'armée des Nations Unies responsable des opérations menées dans le système extérieur, est également basé ici. La Flotte de l'ONU entretient une présence militaire sur la base Luna, où les marines de l'ONU s'entraînent dans la faible pesanteur lunaire pour être prêts pour les opérations menées dans le vide. Le plus important centre de construction de vaisseaux de la Terre, les chantiers navals Bush, est situé en orbite autour de Luna. Les chantiers navals Bush ont construit la plupart des vaisseaux de guerre de la Flotte de l'ONU ainsi que nombreux vaisseaux civils. Seule la station Tycho, dans la Ceinture, est en mesure de construire des vaisseaux encore plus grands, comme l'immense vaisseau générationnel mormon, le *Nauvoo*.



9. MARS

Mangala, l'Étoile de feu, Nergal... Depuis que les hommes ont nommé les étoiles, la quatrième planète à la couleur si caractéristique est sortie du lot. Il s'agit de la couleur du sang et, pour la Terre, Mars a toujours été un présage de guerre et associée à l'esprit martial. En ces temps incertains, c'est toujours le cas, mais pour des raisons bien plus concrètes. La République du Congrès martien règne en effet sur plus de quatre milliards d'individus vivant sur Mars, dans ses stations orbitales et formant l'équipage de flottes militaires, petites mais très avancées technologiquement, qui patrouillent dans le système solaire.

Colonisée au XXI^e siècle au terme de nombreuses missions exploratoires, Mars est un monde de rêveurs unis autour d'un objectif : verdifier la planète rouge. Il s'agit d'un monde de survivants, qui tirent le maximum de leurs machines afin de persévérer dans leur lutte séculaire contre un environnement inhospitalier. Mars est également un monde de guerriers, qui sont convaincus d'être plus forts, plus intelligents et plus déterminés que tous les autres habitants du système solaire.

Cependant, même si la planète rouge tout entière se consacre à l'entreprise de terraformation d'une manière ou d'une autre, celle-ci progresse lentement. Aucun brin d'herbe ne pousse encore hors d'un dôme et le sol est toujours aussi stérile. Tous les Martiens contribuent à la terraformation ou sont rattachés à l'armée, chargée de protéger les autres travailleurs. La planète entière est dévouée à l'accomplissement de ce grand projet, même si les générations qui se succèdent savent qu'elles n'en verront pas le résultat. Comme le dit le dicton, les grands hommes plantent des arbres en étant conscients qu'ils ne profiteront jamais de leur ombre. Les Martiens plantent quant à eux des arbres dans le sol rouge en rêvant d'un futur vert. Aux yeux des Martiens, les Terriens sont des individus fainéants et indolents, dénués de foi et de volonté, qui se contentent de vivre aux crochets du gouvernement. La Terre représente un passé à l'agonie et Mars un avenir audacieux, une tentative désespérée d'échapper au compte à rebours menant à l'extinction.

LES MARTIENS

Les premiers Martiens étaient des colons originaires de la Terre et épuisés par un voyage de plusieurs mois. Ils étaient des scientifiques et des explorateurs, ainsi que des religieux de tous bords, jaïnistes, mormons ou chrétiens évangélistes et bien d'autres (et si ceux-là refusaient de se tourner vers l'alcool qui aidait leurs camarades à supporter la vie sur ce monde hostile, ils fréquentaient les mêmes bouges pour profiter de la compagnie de leurs compatriotes). La troisième planète leur envoya ses meilleurs et plus brillants individus, mais cette initiative ne contribua pas à améliorer le moral, car les premiers colons avaient bien peu de respect pour ces Martiens fraîchement arrivés. La distance entre la troisième et la quatrième

« La Terre. Mars. Cela ne fait pas une grosse différence », fit remarquer Miller.

« Essaie de dire ça à un Martien », répliqua Havelock avec un rire amer. « Tu te feras botter le cul. »

— *L'Éveil du Léviathan*

planète était vaste et la Terre traitait la planète rouge comme une colonie. Sur le long terme, la guerre semblait inévitable et elle se trouva à plusieurs reprises sur le point d'éclater, jusqu'à ce que l'ONU invoque la clause de la province sécessionniste.

Libérée de sa planète mère, Mars s'est développée jusqu'à devenir une puissance régionale, puis la seule véritable rivale de la Terre dans le système solaire. Au cours des siècles, la pesanteur de Mars, plus faible que celle de la Terre, a apporté des changements mineurs mais visibles à la physiologie de ses habitants, tout comme les Ceinturiens ont été façonnés par leur vie en micropesanteur. La sélection naturelle combinée à la faible pesanteur fait que les Martiens ont une masse musculaire et une densité osseuse moins importante que les Terriens. Ils ont donc tendance à être plus fins et plus grands que ces derniers, sans que cette différence soit frappante (les traitements hormonaux sont en effet facilement accessibles sur Mars). Grâce à un cocktail de saturateurs d'oxygène sanguin, d'inhibiteurs de fatigue musculaire et d'améliorateurs de densité osseuse, les Martiens peuvent cependant tolérer la gravité terrienne au prix d'un inconfort physique et émotionnel, pour le plus grand plaisir, à peine dissimulé, des diplomates des Nations Unies. Cependant, la sélection naturelle martienne privilégie les individus qui ont une tolérance plus élevée aux environnements à faible taux d'oxygène et les Martiens consomment ainsi un peu moins d'oxygène que les autres humains du système solaire.

AGORAPHOBIE

Les Martiens passent toute leur vie dans des cités sous dôme et des tunnels souterrains et ils ne sont ainsi pas confrontés à l'immensité de l'espace comme le sont les Ceinturiens. Au bout de plusieurs générations passées dans des villes et des tunnels souterrains, de nombreux Martiens souffrent d'agoraphobie. Rares sont ceux qui appellent cela une souffrance, cela dit. Confrontés aux vastes étendues des cieux et des mers terrestres, les Martiens ont généralement le souffle court et se mettent à hyperventiler sous la panique et le choc représenté par un tel espace. Ici, l'atmosphère est trop épaisse, le ciel trop lointain. C'est pour cela que les Martiens qui visitent la terre sont souvent déposés sur sa face sombre et reçoivent comme instruction de se concentrer seulement sur l'horizon quand ils doivent se déplacer à la surface. Comparées à leurs contreparties martiennes, les villes terriennes représentent un assaut de tous les sens physiques et moraux. En effet, les tunnels martiens sont propres et bien éclairés et même si des milliards d'individus se partagent cet espace restreint, on peut y trouver un calme qui n'existe pas sur Terre.

L'IDENTITÉ MARTIENNE

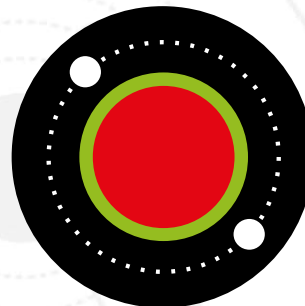
L'espérance de vie des Martiens actuels dépasse les 120 années terriennes. Les plus vieux Martiens se souviennent encore de l'époque où les meilleurs moyens de se changer les idées étaient l'alcool et les programmes de divertissement de la Terre, qui envoyait souvent des directives à une population plus avancée technologiquement que la sienne.

Le sentiment de révolte et la volonté d'indépendance de Mars sont encore vivaces dans les esprits, et cette revendication du bon droit accompagnée d'une bonne dose de défiance forme les fondations de la société martienne. Cette génération de co-

MARS

6 779 km
0,376 g (faible)
24 h 39 min, Temps terrestre standard
1,9 année terrestre standard
0,636 kPa
dioxyde de carbone (95,97 %), argon (1,93 %), azote (1,89 %)
-143 °C (min), -63 °C (moyenne), 35 °C (max)
République démocratique congressionnelle
Nathan Smith Books, Premier ministre
Cabinet martien
Congrès martien
Cour martienne
Ministère de la Défense, Flotte de la République du Congrès martien, Corps des Marines Martiens
Londres Nova
Londres Nova
env. 4 milliards
Trillions de dollars martiens
Dollar martien (\$ RCM)

DIAMÈTRE
PESANTEUR
JOUR (DURÉE)
ANNÉE (DURÉE)
PRESSION ATMOSPHÉRIQUE
COMPOSITION DE L'ATMOSPHÈRE
TEMPÉRATURES
GOUVERNEMENT
CHEF D'ÉTAT
ORGANE EXÉCUTIF
ORGANE LÉGISLATIF
ORGANE JUDICIAIRE
ORGANE MILITAIRE
CAPITALE
PLUS GRANDE VILLE
POPULATION
PIB
MONNAIE



lons avait construit de meilleurs vaisseaux, dépassé la Terre de plusieurs décennies dans le développement des sciences environnementales, et atteint un degré d'autarcie avancé, et cela avant même qu'un Martien de souche donne à l'humanité le moyen d'accéder à l'ensemble du système solaire grâce au propulseur Epstein. Cette génération, qui occupe encore des postes à hautes responsabilités au sein du gouvernement et de l'armée, se trouve maintenant confrontée à une nouvelle génération qui refuse de ne pas voir l'arbre qui cache la forêt (notamment car ces individus n'ont jamais vu de forêt, ou même d'arbres).

Par comparaison, la plus jeune génération est bien plus préoccupée par les vies martiennes et la suprématie martienne, dans cet ordre. Ils considèrent que leurs grands-parents et leurs parents, obnubilés par leur objectif de terraformation, font preuve de myopie et n'ont pas conscience des réalités militaires et politiques associées au fait d'être une des superpuissances du système solaire. Mars possède à peine plus d'un dixième de la population de la Terre et seulement une fraction de sa capacité industrielle. Cependant, tous les Martiens sont animés par une même volonté de

faire ce qu'il faut pour que Mars ne soit pas qu'une rivale du berceau de l'humanité, mais domine la Terre. Cela se manifeste par une vision du travail qui insiste sur le dévouement et la détermination, une armée à la place disproportionnée et des recherches scientifiques aux financements importants dont bénéficient en premier lieu l'armée, comme cela a été le cas avec les premiers vaisseaux furtifs. Les exercices de prévention des raids aériens étaient encore routiniers dans les écoles lors de la dernière génération et, il y a trois générations, la victoire inévitable de la Terre en cas de conflit pesait encore comme un front orageux derrière chaque discours enflammé des aspirants révolutionnaires. Depuis, les choses ont beau avoir changé, les plus jeunes Martiens restent insatisfaits de leur vie. Pour la première fois, Mars se trouve victime de son succès et l'état de perpétuelle préparation à la guerre combiné à la lenteur du processus de terraformation instille un profond malaise dans la société.

L'ARMÉE MARTIENNE

La République du Congrès martien se trouve souvent en confrontation directe avec l'ONU. Cet esprit de compétition s'étend à la Flotte martienne et à la FNU, aux Marines martiens et au CMNU, et à presque toutes les organisations parallèles. Contrairement à la bureaucratie bouffie de l'ONU parcourue de rancœurs séculaires, la RCM est animée par une volonté politique unique. Et c'est cette unité qui permet à Mars d'être une rivale digne de la Terre, malgré sa population moins importante. La Flotte de la République du Congrès martien, si elle

est moins importante que celle de la Terre est cependant plus avancée technologiquement. La capacité de cette flotte d'élite à surpasser les unités bien plus nombreuses de la Terre est une question en suspens depuis plusieurs générations, mais aucun des deux camps n'a osé chercher à y répondre.

Les dépenses disproportionnées de Mars dans le domaine de la recherche et du développement militaire signifient que ses vaisseaux sont toujours à la pointe de la technologie. Mars fait des percées technologiques à une fréquence étonnante malgré, ou peut-être grâce, à son relatif manque d'infrastructures par rapport à la Terre. De nombreuses entreprises conservent des intérêts sur Mars et sont intégrées dans le tissu social de la planète. Cependant, si Mars et la Terre sont en compétition de manière plus ou moins flagrante dans de nombreux domaines, la recherche et le commerce n'en font pas partie. Les deux planètes possèdent en effet des stations scientifiques communes sur certaines lunes et autres emplacements du système, et elles travaillent conjointement au développement de projets qui pourraient bénéficier aux deux planètes, comme des ascenseurs spatiaux. Les deux superpuissances contrôlent et exploitent également conjointement les ressources de la Ceinture.

LA PLANÈTE ROUGE

Sur Mars, la vie se déroule sous des dômes scellés reliés entre eux par des trains à grande vitesse, à l'abri de l'atmosphère trop ténue de la planète et des rayons trop agressifs d'un soleil pourtant distant. C'est un monde de spatioports, d'appartements souterrains (appelés des « terriers ») et d'immenses fermes hydroponiques. L'humanité a creusé profondément dans la terre et la pierre afin de se créer un nouveau foyer en créant des cités souterraines éclairées de lampes à UV suspendues en hauteur et en utilisant la surface de la planète comme bouclier contre les radiations pour pallier l'absence de magnétosphère planétaire. Dans les plus vieilles installations, l'isolant en céramique clair utilisé par les premiers colons pour construire leurs murs et leurs terriers montre des traces d'usures, vire au gris et se déforme sous l'effet de la lutte constante entre le chauffage de l'humanité et le froid glacial de l'atmosphère martienne. Rares sont les habitants de la planète rouge qui ont la chance de posséder des produits de luxe, comme des livres imprimés ou des objets contribuant à leur confort personnel. Le luxe est destiné à l'usage public ou constitue une dépense privée hors de son domicile.

LA VIE SUR MARS

Les grands centres de population de Mars avaient besoin d'avoir une langue commune à l'armée et au gouvernement et, aujourd'hui encore, de nombreux Martiens se tournent par défaut vers l'anglais. L'arrivée d'immigrants originaires d'Asie de l'Est et du Sud, des Amériques et d'autres parties de la Terre au cours des deux premières générations a donné naissance à une multitude d'accents, entretenus avec une fierté et un entêtement typiquement martiens. Ainsi, il n'est pas rare de rencontrer un Martien qui parle avec un fort accent texan (notamment s'il vient de Mariner Valley) ou un accent britannique, sans aucun rapport avec ses origines ethniques. Les fermes martiennes font pousser des plantes dans des sols soigneusement préparés à partir de terre et d'organismes provenant de la Terre et issus d'une sélection naturelle



ALEX KAMAL

PILOTE DU *ROCINANTE*, MARTIEN

Alex Kamal est né à Mariner Valley. Il a fait ses études à Londres Nova et a fini par s'engager dans la Flotte de la République du Congrès martien, qu'il a servie pendant près de vingt ans. Il a été stationné sur la base Hécate, sur Olympus Mons, et a également servi sur des vaisseaux de la *FRCM*, comme le *Bandon*. C'est à cette période qu'Alex a rencontré et épousé sa femme Talissa. Leur mariage a cependant tourné court et ils ont divorcé une fois qu'elle s'est rendu compte qu'Alex était surtout « marié » à son travail de pilote.

Pour les mêmes raisons, Alex a mal vécu la fin de son service pour la Flotte martienne. Quand il n'était pas aux commandes d'un vaisseau, il devenait nerveux et malheureux. C'est pour cette raison qu'il a repris du service comme pilote de cargo et a fini par accepter un poste à bord du *Canterbury* pour le compte de Pur'n'Kleen. Alex a été désigné pour piloter le *Knight*, la navette envoyée pour enquêter sur le signal de détresse du *Scopuli*. Plus tard, quand les survivants du *Knight* ont fui le cuirassé martien condamné *Donnager*, c'est Alex, le pilote le plus qualifié parmi les fuyards, qui a pris les commandes de la frégate de classe corvette baptisée *Tachi*.

Alex n'a pas eu de mal à se faire à l'idée de devenir le pilote à plein temps du vaisseau, renommé le *Rocinante*, et à rejoindre officiellement l'équipage. Jim Holden a beau être le capitaine du *Rocinante*, Alex considère ce vaisseau comme le « sien » et il s'adresse ainsi régulièrement à sa « chérie » avec son accent texan typique de Mariner Valley. Alex ne se trouve nulle part aussi bien que dans son fauteuil anti-g, aux commandes du vaisseau, et il n'aime pas en rester éloigné trop longtemps.



ALEX KAMAL

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 1, COMMUNICATION 0, CONSTITUTION 1 (TOLÉRANCE), DEXTÉRITÉ 3 (APESANTEUR, PILOTAGE), FORCE 1, INTELLIGENCE 1 (NAVIGATION), PERCEPTION 2 (VUE), PRÉCISION 2 (ARTILLERIE), VOLONTÉ 1

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
13	27	13	3 (ARMURE 2)
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
MAINS NUES	+1	1d3+1	
PISTOLET	+2	2d6+2	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Attaque en mouvement, Manœuvre d'évitement, Un plan sans accroc

TALENTS : Combat au pistolet (Novice), Expertise (Pilotage, drones, Novice), Observation (Vue, Novice), Pilote (Maître)

ÉQUIPEMENT : armure légère (intermédiaire en prévision d'un combat), combi V, pistolet, terminal mobile

MENACE : MODÉRÉE

MARS ET LA PROTOMOLÉCULE

La découverte de la protomolécule illustre parfaitement l'influence de la stratification générationnelle sur la politique martienne. Des mineurs financés par la RCM atterrirent sur la lune glacée Phœbé pour étudier les possibilités d'en extraire de la glace. L'étude des carottes dévoila cependant la présence d'échantillons de silicates contenant des traces organiques. C'est alors que les plus hauts échelons du gouvernement martien entrèrent en contact avec Protogène, une entreprise basée sur Terre, lui proposant de cofinancer l'établissement d'un centre de recherche à long terme. L'un des projets issu de cette collaboration et soutenu par Mao-Kwikowski Mercantile avait pour objectif de créer des super soldats hybrides pour l'armée martienne (nom de code : Projet Caliban). Si cette information parvenait un jour aux oreilles du public, les membres de la RCM seraient nombreux à être horrifiés de constater que leur dirigeants seraient prêts à sacrifier des vies martiennes dans le seul but d'obtenir un avantage stratégique sur la Terre.

courant sur des siècles ou d'un laboratoire qui les a confectionnés méticuleusement. Ces plantations sont arrosées à partir d'eau fondue et puisée loin sous la surface, ou directement acheminée par des tuyaux depuis les pôles. Cela dit, les récoltes sont bien maigres comparées à celles de Ganymède et d'Europe, où l'eau est abondante. Les Martiens mangeant rarement de la nourriture vraiment fraîche, qui se limite généralement à des patates, des champignons et plusieurs variétés de café. La viande est quant à elle cultivée dans des cuves, de même que plusieurs variétés de pâtes végétales qui ne sont pas sans rappeler du houmous. Les lasagnes se présentent sous la forme de couche d'ersatz de plaques de blé, noyées dans un ersatz de sauce tomate et un ersatz de fromage, et constituent un repas du soir dans la lignée de l'ersatz d'œufs du petit déjeuner. Les Martiens qui se rendent sur Terre, sur Ganymède ou Europe, profitent de l'opportunité pour se gorger de nourriture. La vraie nourriture est généralement déshydratée et gorgée de conservateurs. Malgré cela, les Martiens fréquentent les restaurants avec assiduité et profitent de ces occasions pour dévorer de grandes quantités d'une nourriture exotique originaire d'une planète que beaucoup n'ont jamais vue et qu'ils sont encore plus nombreux à mépriser, comme des fondues thaïlandaises, des pâtes à l'italienne ou des ramens japonais.

Les gargotes des siècles passées, seulement bonnes à servir de la vodka de patate pendant que l'écran diffusait un quelconque divertissement, ne sont plus. La Mars contemporaine propose des maisons de thé au décor élégant qui évoquent de vieux cafés parisiens. Les hôtels martiens sont quant à eux équipés de fontaines murales, un luxe que n'auraient jamais pu imaginer les précédentes générations. Les Martiens définissent l'opulence et l'excès par les cultures qu'ils ont abandonnées. À leurs yeux, la différence entre les Martiens et les Terriens est que les premiers travaillent dur et méritent les luxes qu'ils obtiennent ainsi, alors que les seconds gaspillent leur argent pour entretenir des individus paresseux et peu méritants.

OLYMPUS MONS

Olympus Mons est la plus grande montagne du système solaire et le seul monument naturel assez impressionnant pour représenter l'ambition martienne. Ses flancs ont été excavés et abritent plusieurs petites villes, fermes et prisons peuplées de forçats. La

plus grande de ces installations est la base Hécate, qui est le plus important centre d'entraînement de la Flotte martienne. La base a été rénovée au cours des dernières années mais, depuis l'orbite basse, il est difficile de constater des différences notables dans l'aspect de l'imposante structure d'acier. Les terrains de handball miteux ont beau avoir disparu et le tex-mex Steel Cactus avoir été remplacé par un restaurant thaï, le complexe abrite toujours la fierté du corps de cadets martiens. De petites villes et villages parsèment également les pentes d'Olympus Mons. À proximité d'Olympus, Syria Planum abrite une population importante d'immigrés originaires d'Algérie et d'Europe, qui ont développé une tradition musicale folklorique complexe et propre à Mars au fil des générations.

MARINER VALLEY

Valles Marineris, ou les vallées de Mariner, forment d'immenses canyons à la surface de la planète, avec quatre mille kilomètres de protection contre la violence des éléments martiens. Mariner Valley a été colonisée par des immigrants originaires de Chine, d'Inde orientale et du Texas dans l'une des premières vagues de migration et elle demeure l'une des portions les plus développées de Mars. Nichée sur les flancs des canyons, elle est composée de cinq quartiers reliés entre eux par Haizhe, un réseau de ponts et de tubes de transport évoquant une caricature de méduse. Un train à grande vitesse assure la liaison entre Mariner Valley et Londres Nova. De leur héritage terrestre, les habitants de Mariner Valley conservent une attitude et une manière de s'exprimer de cowboy et ils font généralement preuve d'un franc-parler étudié et sont portés sur la boisson. Pour les mêmes raisons, ils sont d'avidés sportifs et, dans la faible gravité martienne, les matchs de football américain se disputent sur de grandes distances et avec beaucoup de grâce. L'équipe de Mariner Valley a des fans sur toute la planète.

LONDRES NOVA

Londres Nova, ou « New London », est une ville située au nord de l'Aurora Sinus. Comme la plupart des villes martiennes, elle est partiellement souterraine, composée d'un réseau de tunnels creusés dans le permafrost et constellée de stations de métro qui déterminent la structure sociale des zones résidentielles dont la construction a été terminée il y a déjà longtemps. Dix dômes agricoles affleurent à la surface et sept quartiers rayonnent sous la surface. Les plus vieilles parties de la ville portent encore les marques des premiers temps de la colonisation : des cicatrices taillées dans la chair de la planète par des robots de construction automatisés et une préférence des premiers colons pour la fonction sur la forme.

Sur Mars, on disait souvent en riant que chacun était maître en son propre terrier, mais que cela revenait à être roi d'un simple dortoir.

— "Drive"



Aterpol est considéré comme le « centre » de la ville. Il est en effet possible d'y prendre le métro pour n'importe lequel des autres quartiers, et il abrite de nombreux magasins et restaurants destinés aux riches résidents qui peuvent se payer le luxe d'habiter ici. C'est également là que se trouvent les bureaux de la République du Congrès martien, juste à côté de la zone du centre-ville surnommée Olympia. Le gouvernement diffuse régulièrement ses sessions de débats, mais rares sont ceux qui les trouvent aussi intéressantes que les débats byzantins des politiciens de la Terre.

Salton possède un monorail de surface à grande vitesse qui permet de rejoindre l'observatoire de Dhanbad Nova et qui assure la liaison entre l'université supérieure et ses techniques cliniques et l'université inférieure du quartier de classe moyenne de Breach Candy. Les deux anciens quartiers industriels de Nariman et Martineztown, essentiellement habités par des familles de classe inférieure, sont quant à eux victimes d'une obsolescence associée au développement technologique et ils tentent, non sans mal, de se réinventer. Les quartiers les plus mal famés sont Innis Deep et Innis Shallows. Ils sont seulement accessibles par l'intermédiaire d'une unique ligne de métro, ce qui signifie qu'ils représentent des culs-de-sac ainsi que des refuges pour les Martiens qui possèdent certains traits ceinturiers et sont antisociaux, indépendants ou intolérants. En dépit de cela, ces quartiers restent peut-être les plus accueillants pour les étrangers (notamment parce qu'ils ne pourront pas trouver d'appartement ailleurs) et pour les Martiens impliqués dans le tissu associatif d'aide aux dépossédés. Les bas-fonds de la ville

sont parcourus par des vendeurs de drogue qui n'hésitent pas à recruter de jeunes chimistes à l'université, qui concoctent des stupéfiants de haute qualité qui seront revendus à la population.

DHANBAD NOVA

Le centre de recherches de Dhanbad Nova est encore l'un des plus grands de Mars. Il abrite de nombreuses initiatives financées par le gouvernement et possède plusieurs branches de recherches régionales. C'est ici qu'ont été développés les traitements antioncogènes que l'on trouve sur tous les vaisseaux martiens, ainsi que les techniques de récupération d'eau les plus utilisées aujourd'hui. C'est également là, dans l'aile de Masstech, qu'est né le propulseur Epstein. Aujourd'hui, si Dhanbad Nova reste un grand centre de recherches, on y trouve également l'assortiment habituel d'hôtels martiens avec toute la prétendue décadence de leurs pendants terriens : des savons raffinés, de grandes baignoires et des serviettes moelleuses. Les visiteurs qui se rendent dans les instituts de recherche peuvent ainsi profiter de tous les luxes qu'ils connaissent chez eux, peu importe leur origine (et ils viennent des quatre coins du système). De puissants conglomerats comme Masstech, ainsi que des entreprises interplanétaires comme le Groupement d'intérêts partagés Kwikowski, détiennent des parts importantes des laboratoires de Dhanbad Nova. Entre des « bars à nouilles » et autres vestiges de la lointaine colonisation, leurs bureaux occupent une surface importante de niveaux souterrains et de surface.

DEIMOS

Deimos n'existe plus vraiment. Suite à l'annihilation nucléaire de la station commune de recherche de Phœbé et du satellite de Saturne après l'Incident Éros, les Nations Unies ont à leur tour détruit l'une des deux lunes de Mars. Avant de n'être qu'un amas de poussière dans le ciel martien, Deimos abritait des installations militaires et une station radar à grande portée. Le gouvernement terrien avait en effet décrété que la destruction de Phœbé était une provocation, même si la Terre avait précédemment envoyé ses propres vaisseaux suivre des vaisseaux martiens dans plusieurs stations.

LA FLOTTE DE LA RÉPUBLIQUE DU CONGRÈS MARTIEN

Depuis l'Incident Éros, la Terre et Mars sont en guerre : parfois chaude, parfois froide. Les vieilles rivalités sont exacerbées et les deux camps établissent des stratégies. Avant cela, leurs flottes militaires respectives faisaient officiellement partie d'une coalition chargée de faire régner l'ordre dans le système solaire en luttant contre la piraterie. Les patrouilles menaient les flottes par Cérès sur le chemin de Saturne, Jupiter puis les stations de la Ceinture, et c'est dans ce contexte que la majorité des officiers martiens ont fait leurs premières armes. L'affectation à un croiseur chargé de traquer des pirates, comme

le *Donnager*, était considérée comme un poste de choix. Suite à la destruction d'Éros, la Flotte de la Coalition Terre-Mars se trouve une nouvelle fois divisée. Maintenant, Deimos n'est plus qu'un anneau autour de Mars, une mince bande de cailloux qui ceint une planète prête à partir en guerre. Les escadres de la FNU et de la FRCM se disputent les positions stratégiques et la suprématie d'un système solaire surpeuplé.

À l'exception de quelques vaisseaux amiraux exotiques des Nations Unies financés par la riche Terre, Mars possède les meilleurs vaisseaux militaires et d'exploration du système. Ainsi, à classe égale, n'importe quel vaisseau martien est en mesure de vaincre son équivalent terrien ou ceinturien. La FRCM se divise en deux grandes escadres : l'Escadre planétaire, stationnée sur Mars, et l'Escadre Jupiter, qui patrouille entre Cérès et Ganymède. Les deux escadres se trouvent régulièrement confrontées à des pirates et des pillards, mènent des missions d'exploration, testent en secret de nouvelles armes, ou effectuent des missions d'escorte diplomatique.

CONCEPTION ET DÉPLOIEMENT

La plupart des vaisseaux martiens suivent le même modèle général, étage par étage, depuis le cône de propulsion et les réacteurs. D'abord vient la salle des machines, puis les compartiments spécialisés et la coquerie, suivis par les cabines de l'équipage. Les deux ponts suivants abritent l'infirmerie et les salles d'interrogatoire. La soute et les sas suivent, puis le poste de commandement et de pilotage (aussi appelé passerelle dans les plus grands vaisseaux) au « sommet ». Quand ils sont soumis à une poussée, les vaisseaux martiens ressemblent à des gratte-ciel, avec des ascenseurs et des escaliers qui relient les différents ponts.

Les vaisseaux de la FRCM se déplacent généralement seuls, ou par paire pour les vaisseaux de taille modeste. Les cuirassés de troisième génération sont en effet assez bien armés pour être considérés comme des flottilles à eux seuls. La fierté de la FRCM est le dreadnought de classe *Donnager*, qui tire son nom de l'ancien vaisseau amiral de la flotte. Les dreadnoughts *Donnager* font près de 500 m de longueur, soit autant qu'un immeuble de 130 étages, et sont hérissés de tubes lance-torpilles, de canons de défense rapprochée et d'immenses canons électriques. Ils font office de vaisseaux amiraux des escadres de la FRCM et sont assez grands pour abriter en leur sein de petits missiles, des frégates ou d'autres vaisseaux d'escorte.

Les cuirassés de seconde génération ont toujours leur place dans la FRCM et servent aux côtés des croiseurs d'attaque rapide, de contre-torpilleurs et de frégates capables de patrouiller dans l'ensemble du système solaire. Mars possède également une technologie furtive avancée, mais ses dreadnoughts et autres vaisseaux de grande taille préfèrent généralement jouer la carte de l'intimidation en adoptant une posture martiale agressive. Les grands vaisseaux font essentiellement office de bases mobiles transportant des marines et des interrogateurs militaires qui n'hésitent pas à avoir recours à des substances médicamenteuses. La supériorité technologique et militaire de Mars, ainsi que la qualité de la formation de ses équipages font de sa Flotte une puissance sans égale. Les Martiens ne cessent de le rappeler aux autres et profitent de toutes les occasions pour encenser fièrement leur appareil militaire.



ROBERTA "BOBBIE" DRAPER

SERGEN T ARTILLEUR, CMM, MARTIENNE

Le sergent artilleur Roberta « Bobbie » Draper, 2e Force expéditionnaire de marines, CMM, est né sur Mars dans une famille de militaires. Bobbie est une femme de plus de deux mètres, athlétique et musclée, qui pèse une centaine de kilos. Elle a servi dans le Corps des marines martiens pendant dix-huit ans avant de se trouver assignée sur Ganymède avec son escouade suite à l'Incident Éros. Alors qu'elle surveillait les mouvements de troupes de l'ONU et patrouillait dans les environs des dômes des serres, l'escouade de Bobbie Draper a capté un signal de brouillage et a vu un groupe de marines de l'ONU en train de se précipiter dans sa direction. Draper a d'abord cru qu'il s'agissait d'une attaque, mais elle s'est vite rendu compte que les troupes de l'ONU fuyaient quelque chose, qui s'était avéré être un hybride de la protomolécule. La créature a massacré les soldats terriens et martiens, et a presque réussi à régler son compte à Bobbie avant d'exploser, laissant derrière elle une survivante.

Le sergent Draper a ensuite assisté à une réunion entre des représentants de Mars et de l'ONU, sur Terre, afin de discuter de l'Incident Ganymède et elle a fini par révéler l'existence du « monstre » infecté par la protomolécule qui a attaqué son escouade. Admonestée par ses supérieurs, Draper s'est rendue dans un bar, où Chrisjen Avasarala est venue la rencontrer. Avasarala lui a offert le poste d'agent de liaison avec l'armée martienne, qu'elle a fini par accepter. Cette décision a probablement sauvé la vie d'Avasarala. Accompagnant la secrétaire adjointe à bord du yacht de Jules-Pierre Mao, le *Guanshiyin*, et remplissant le rôle de garde du corps, Bobbie a en effet mis à profit son entraînement militaire (et son armure assistée martienne Goliath Mk.III) pour prendre le contrôle du vaisseau.



ROBERTA "BOBBIE" DRAPER

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 3 (BAGARRE), **COMMUNICATION** 0, **CONSTITUTION** 4 (COURSE), **DEXTÉRITÉ** 2 (INITIATIVE), **FORCE** 3, **INTELLIGENCE** 1 (TACTIQUES), **PERCEPTION** 1, **PRÉCISION** 3 (FUSILS), **VOLONTÉ** 2 (MAÎTRISE DE SOI)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
12	32	12	7+ (ARMURE 2+)
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
FUSIL	+5	3D6+1	
MAINS NUES	+5	1D6+3	
PISTOLET	+3	2D6+1	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Cartes sur table, Jeu de jambes, Mise à terre

TALENTS : Combat à mains nues (Novice), Commando (Novice), Intelligence tactique (Novice), Protecteur (Expert), Séduisant (Novice)

ÉQUIPEMENT : armure légère (armure assistée en prévision d'un combat), combi V, pistolet, terminal mobile

MENACE : MODÉRÉE



10. LA CEINTURE

D'après les Nations Unies, cinquante millions de personnes vivent parmi les rochers et autres habitats qui se trouvent au-delà de la Terre et de Mars. Si vous demandez aux recenseurs qui vivent là ce qu'il en est, ce nombre sera plus proche de cent millions. Ces derniers iront parfois jusqu'à affirmer que ceux qui ne vivent pas dans la Ceinture considèrent rarement les habitants de celle-ci comme des humains. Parmi tous ceux qui sont partis à la conquête de l'espace, les habitants de la Ceinture sont les dépossédés et les oubliés. La psyché des Ceinturiens est marquée par ce sentiment d'abandon et ils font preuve d'une calme résilience face à la nécessité de ne compter que sur eux-mêmes face à une criante d'autosuffisance. Ce ressentiment est une force puissante et durable, qui couve et contribue à l'instabilité entre les grandes puissances.

Loin des planètes terrestres, dans l'ombre des géants qui rivalisent avec Sol, les Ceinturiens mènent une existence précaire vouée à alimenter l'ambition des autres en grimaçant sous la chaussure qui les écrase. On les décrit souvent comme des colons mais, à la différence des Martiens, personne ici ne croit que la Ceinture sera un jour plus hospitalière. Rien ne permet de retenir l'air, les plantes ne poussent pas dans la pierre brute et les ressources naturelles essentielles à la vie sont bien trop rares. Ceux qui travaillent dans la ceinture d'astéroïdes extraient des minéraux afin de financer l'envoi d'immenses cargos qui démantèleront de grands astéroïdes afin d'en récupérer l'eau. Les deux superpuissances solaires sont devenues dépendantes de la richesse minérale et scientifique de la Ceinture afin de maintenir leur niveau de vie, mais elles ne donnent guère aux Ceinturiens en échange.

La capitale nominale de la Ceinture, pour peu que l'on puisse dire qu'elle en possède une, est Cérès, une planète naine qui est également un des plus grands corps célestes de la Ceinture.

Avant l'Incident Éros, Cérès et la majeure partie de la Ceinture étaient techniquement un protectorat des Nations Unies gouverné par la Terre, vivant dans la crainte permanente d'une invasion de Mars dans le cadre d'une guerre à l'échelle du système. Dans ce cas, la Terre réagirait par un assaut à grande échelle et la Ceinture serait perdante, quel que soit le vainqueur du conflit. Suite à Éros, cependant, plusieurs cellules et factions nationalistes ceinturiennes ont tenté de se démarquer en se revendiquant comme troisième puissance indépendante : l'Alliance des Planètes Extérieures (APE).

LES CEINTURIENS

Les premiers Ceinturiens étaient des mineurs qui vivaient dans des vaisseaux contenant assez de réserves de nourriture pour tenir des années. Ce n'est qu'après la découverte du propulseur Epstein que la Ceinture est véritablement devenue accessible à l'humanité, en permettant à une vie et à une culture de s'y développer. Les humains vivent parmi les as-

« L'agression contre la Ceinture est ce qui permet à la Terre et à Mars de survivre. Notre faiblesse est leur force », dit la femme masquée sur l'écran du terminal de Miller. Le cercle coupé en deux de l'APE apparaissait derrière elle, comme s'il avait été peint sur un drap. « N'ayez pas peur d'eux. Leur pouvoir dépend de votre peur. »

« Ouais, ça et une centaine de vaisseaux de guerre », remarqua Havelock.

— *L'Éveil du Léviathan*

téroïdes depuis moins longtemps que sur Mars. Cependant, après plus d'un siècle passé à vivre, se reproduire et grandir en micropesanteur, les Ceinturiens ont subi des modifications physiques importantes. Si Éros et Cérès ont été mis en rotation afin de générer un semblant de pesanteur, celle-ci est un piètre substitut à une vraie pesanteur, même faible, comme celle de Mars. Les Ceinturiens qui n'ont pas les moyens de se procurer les traitements hormonaux adaptés ou des séjours périodiques dans des environnements à pesanteur plus forte peuvent ainsi dépasser 2,10 m et leurs os sont plus longs et fragiles que la norme. Les traitements hormonaux ne suffisent cependant pas à régler tous les problèmes physiologiques. Les Ceinturiens ont ainsi tendance à être plus fins et moins musclés que les Terriens et les Martiens et développent parfois des signes physiques révélateurs, comme des excroissances osseuses au niveau de la colonne vertébrale, là où la fusion des os ne pas s'est opérée de manière homogène. Ces Ceinturiens souffrent de nombreux problèmes physiques et ne peuvent pas tolérer la pesanteur de la Terre s'ils ne se trouvent pas dans de grandes cuves remplies d'un liquide de flottaison. Descendre dans le puits gravitationnel sans être protégé par ces cuves est une véritable torture pour eux, au sens littéral comme légal. Les plus petites colonies de la Ceinture sont presque en apesanteur et les infortunés Ceinturiens qui vivent là ne peuvent pas se permettre de retrouver de pesanteur pour le restant de leur vie, courte et agitée.

Au-delà des problèmes physiques causés par la micropesanteur, de nombreux enfants souffrent également de troubles cérébraux causés par l'hypoxie, conséquence de filtres à air mal nettoyés ou des faibles taux d'oxygène diffusé dans les froids astéroïdes. De nombreux autres Ceinturiens souffrent de malnutrition, car presque toute la nourriture doit être importée de la Terre, de Mars, ou du grenier de la Ceinture, c'est-à-dire les serres qui se trouvent sur Europe et Ganymède. La déshydratation est également une préoccupation constante, car toute l'eau qui se trouve dans la Ceinture est soumise à d'innombrables recyclages ou se présente sous la forme d'immenses blocs de glace transportés par cargo depuis des sites d'extraction situés dans la Ceinture ou dans les anneaux de Saturne. Le travail de mineur est dangereux, peu importe ce qui est extrait. Un nombre disproportionné de Ceinturiens se voit ainsi contraint de remplacer des membres abîmés ou perdus par des prothèses, une option abordable malgré l'existence de procédés de repousse des membres manquants couramment utilisés par les Planètes Intérieures.

LES LOGEMENTS DES CEINTURIENS

La plupart des Ceinturiens vivent dans de petits appartements qu'ils appellent des terriers et qui sont souvent littéralement des trous creusés dans la roche des astéroïdes. Les endroits les plus agréables sont éclairés par des lampes encastrées dans les parois et possèdent un sol vert et un plafond bleu, afin de tromper le corps en lui rappelant la Terre. L'effet est accentué par la diffusion de parfums sensés camoufler l'odeur antiseptique des joints isolants et de l'air et de l'eau recyclés. De vastes quartiers sont séparés par des couloirs et liés les uns aux autres par des systèmes de filtration de l'air et de grands conduits métalliques qui sont de véritables réservoirs de champignons et de détritus s'ils ne sont pas constamment nettoyés. Les Ceinturiens font preuve d'un sens développé de la communauté, qui

LA CEINTURE

Représentation industrielle et anarcho-syndicalisme ; cellules de l'Alliance des Planètes Extérieures séparées en factions

TYPE DE GOUVERNEMENT

Entreprise Pur'n'Kleen, Star Helix Sécurité, Fondation Horizons lointains, Pinkwater, Tycho Manufacture et Ingénierie, Mao-Kwikowski Mercantile, Groupement industriel Anderson-Hyosung

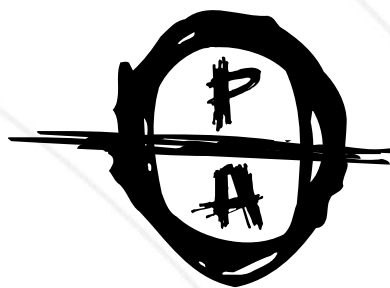
REPRÉSENTATION INDUSTRIELLE

Cérès, Éros, station Anderson, station Tycho

HABITATS MAJEURS

env. 50-100 millions

POPULATION



est une étrange combinaison de fierté civique et d'autonomie, renforcé par la vie dans un espace confiné. Ils se déplacent ainsi dans les couloirs des stations, empruntent les transports publics et passent leur vie au contact de leurs voisins.

Aucun astéroïde de la Ceinture n'est adapté à la vie ou à l'habitat humains et ils ne peuvent pas être terraformés comme Mars. Rien ne poussera jamais dans la pierre ni ne permettra à une planète naine de développer une atmosphère. Chaque bouffée d'air que respire un Ceinturien est passée par un filtre à air et est respirée par des milliers d'autres personnes vivant dans le même huis clos. Il incombe à l'ensemble de la communauté de s'assurer que les filtres à air sont propres, que les purificateurs d'eau grise ronronnent bien et que les cuves de champignons soient convenablement protégées. Tout le monde sait qu'il n'est pas possible de faire confiance aux autorités, quand celles-ci sont représentées par des entreprises venant de Luna ou de la Terre. Les Ceinturiens veillent les uns sur les autres par la force de l'habitude et quand l'un d'eux manque à ses devoirs ou entube un de ses congénères, le problème est traité comme une affaire communautaire. Quand quelque chose se casse, il faut le réparer. Si ce n'est pas un Ceinturien qui s'en charge, cela doit être par quelqu'un à qui l'information est transmise immédiatement, car il ne faut pas

s'attendre à ce que quelqu'un d'autre s'en charge. Les Ceinturiens sont capables de réparer eux-mêmes un équipement défectueux sans se soucier de prévenir un propriétaire aussi bien que d'abattre sommairement un administrateur qui refuse de s'assurer de la propreté des filtres à air. Il ne faut pas non plus compter sur les autres pour rendre la justice.

Pour toutes ces raisons, les Ceinturiens trouvent que les habitants des Planètes Intérieures sont d'une incroyable paresse. Même l'éthique professionnelle des Martiens est corrompue par leur besoin de supervision.

RELATIONS AVEC LES INTÉRIEURS

Il existe un truisme dans la Ceinture : les Ceinturiens sont nécessaires, mais on ne veut pas d'eux. Les Intérieurs qui font des étapes dans la Ceinture apprécient de boire l'alcool ceinturien et de pouvoir se détendre dans les bordels ceinturiens, d'acheter des métaux ceinturiens et de revendre de l'équipement de seconde main. La technologie et l'industrie de la Terre et de Mars dépendent des minéraux de la Ceinture, mais ces planètes continuent d'oppresser les Ceinturiens et refusent de leur accorder l'autonomie. Les meilleurs fruits (sans parler des graines et de la viande) d'Europe et de Ganymède sont envoyés en priorité sur Mars et même sur Terre. Les corporations terrestres pour lesquelles travaillent la plupart des Ceinturiens rognent sur les dépenses au prix d'une détérioration des conditions et de la sécurité du travail des mineurs qui extraient des minéraux et de l'eau sur les astéroïdes. Les produits de première nécessité, comme l'eau et l'air, sont rigoureusement contrôlés et leur accès est restreint en cas de difficultés financières (pour les entreprises, bien sûr). Les habitats ceinturiens sont équipés d'unités d'épuration de l'air recyclées et réutilisées, ce qui ne fait qu'aggraver le risque d'hypoxie chez les Ceinturiens.

L'APE

Il n'existe pas qu'une seule Alliance des Planètes Extérieures. Même les tatouages d'affiliation à l'OPA diffèrent radicalement. On trouve ainsi des tatouages de cercle brisé autour du cou (symbolisant la solidarité ceinturienne et évoquant les brûlures causées par les combinaisons défectueuses de la première génération de mineurs ceinturiens) aussi bien qu'une reprise stylisée du symbole de l'anarchie (symbolisant une volonté de sécession permanente de l'emprise de la Terre et de Mars). L'Alliance est, en réalité, un terme générique qui désigne une série de cellules indépendantes qui revendiquent toutes la formation d'une nation ceinturienne indépendante. Certaines ne sont pas autre chose que des cellules terroristes ou des gangs de criminels, qui cherchent le conflit et la violence et assassinent des Intérieurs au nom de l'unité de la Ceinture. D'autres cellules collaborent avec des groupements étudiants, ou cherchent à avoir bonne presse et tentent d'obtenir l'indépendance de la Ceinture par voie diplomatique. D'autres encore, comme les Ceinturiens qui travaillent sur la station Tycho, veulent consolider la richesse minérale de la Ceinture afin de pouvoir l'utiliser comme moyen de pression à la table des négociations.

Deux personnages se démarquent dans l'APE : Anderson Dawes sur Cérès et Fred Johnson sur Tycho (ce dernier n'est même pas un Ceinturien, mais est originaire de la Terre). Grâce à leur poids politique et leur forte personnalité, ils ont réussi à



NAOMI NAGATA

OFFICIER SUPÉRIEUR DU *ROCINANTE*, CEINTURIENNE

Naomi Nagata est née et a grandi dans la Ceinture. C'est là, seulement séparée du vide par une cloison, qu'elle a appris à quel point la vie était fragile. Naomi était intelligente et naturellement douée pour tout ce qui avait trait à la technique. Elle apprit beaucoup de choses grâce aux ressources disponibles en ligne, obtint deux diplômes supérieurs et se révéla posséder un véritable talent pour le codage et la programmation.

Ce talent faisait d'elle une recrue de choix pour certaines factions de l'Alliance des Planètes Extérieures, et notamment une cellule dirigée par un charismatique jeune homme du nom de Marco Inaros. Naomi et lui eurent une liaison et elle s'impliqua de plus en plus dans le combat politique du jeune homme. De leurs amours naquit un fils, Filip. Vers la même époque, Inaros utilisa des programmes conçus par Naomi pour saboter et détruire le vaisseau de transport *Augustin Gamarra* alors qu'il quittait Cérès. Quand Naomi l'apprit, elle sombra dans une profonde dépression. Elle finit par quitter Inaros, qui tentait de garder la mainmise sur elle par le biais de leur jeune garçon. Acculée, Naomi décida de les quitter tous les deux.

Elle finit par trouver du travail sur le *Canterbury*, au service de l'entreprise Pur'n'Kleen, et c'est alors qu'elle se trouva assignée au groupe chargé de découvrir ce qui était arrivé au *Scopuli*. Naomi était attirée par son collègue et officier supérieur Jim Holden, mais étant donné leur situation suite à la destruction du *Canterbury*, elle rejeta initialement ses avances. Ils finirent cependant par entamer une relation amoureuse.

Naomi est l'officier supérieur du *Rocinante* et son experte technique, mais la salle des machines reste le domaine d'Amos, qui accomplit la majorité des réparations. Elle remplit un rôle de conseillère auprès de Jim Holden et fait son possible pour tempérer ses impulsions par une bonne dose de raison. Elle a cependant conscience qu'elle ne peut pas le changer, même si cela la rassurerait de savoir qu'il prend moins de risques.



NAOMI NAGATA

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 1, COMMUNICATION 2 (TROMPERIE), CONSTITUTION 0, DEXTÉRITÉ 2 (APESANTEUR), FORCE 0, INTELLIGENCE 4 (CRYPTOGRAPHIE, TECHNOLOGIE), PERCEPTION 2, PRÉCISION 1 (PISTOLETS), VOLONTÉ 2 (MAÎTRISE DE SOI)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
12	27	13	0
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
MAINS NUES	+1	1d3	
PISTOLET	+3	2d6+2	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUesses FAVORITES : Bricolage, Effacer ses traces, Un plan sans accroc

TALENTS : Connaissances (Novice), Hacking (Expert), Improvisateur (Novice), Interlope (Novice)

ÉQUIPEMENT : armure légère (intermédiaire en prévision d'un combat), combi V, pistolet, terminal mobile

MENACE : MODÉRÉE

réunir plusieurs cellules de l'APE autour d'un même objectif : obtenir l'indépendance de la Ceinture. Ils espèrent que ce front uni leur permettra d'établir un gouvernement légitime. Quand l'ONU s'est retirée de Cérès, Dawes et Johnson ont tous deux revendiqué la station au nom de la Ceinture. Ils ne partagent pas la même vision quant à la manière d'atteindre l'unité. Dawes veut obtenir la légitimité par la force quand Johnson cherche à l'obtenir grâce à sa gestion des ressources.

LES GANGS CRIMINELS

La Ceinture abrite de nombreux gangs criminels, qui vivent de marché noir, de chantage à la protection, d'escroqueries à base d'eaux usagées, et qui s'efforcent globalement de servir leurs propres piètres intérêts aux dépens des Intérieurs ou des autres Ceinturiens. Des gangs importants, comme les Aryan Flyers ou les Loca Greiga, ont tendance à se créer à partir des groupes ethniques qui forment la culture créole de la Ceinture.

LES HABITATS CEINTURIENS

Chaque astéroïde, habitat ou structure ceinturienne est conçu en vue d'une habitation humaine. Rien de naturel ne survit dans l'espace. La lumière naturelle y est rare et la Ceinture est trop éloignée du soleil, ce qui nuit à la santé. C'est pour cela que des lampes à UV clignotent dans des couloirs taillés dans la roche pendant que de l'humidité se condense sur les murs. Ces murs font généralement au moins un mètre d'épaisseur afin de protéger les Ceinturiens des radiations omniprésentes dans la Ceinture. Même les rares serres doivent être mises sous lampe, ou bénéficier de lumière réfléchie et de la chaleur de Jupiter.

CÉRÈS

Cérès (officiellement appelée 1 Cérès) est la seule planète naine du système solaire ainsi que le premier et le plus gros astéroïde découvert par l'humanité. D'un diamètre de neuf cent cinquante kilomètres, l'astéroïde, maintenant évidé, abrite la station Cérès, l'une des premières colonies humaines. Une demi-génération après sa colonisation, la vénérable corporation Tycho Manufacture a mis l'astéroïde en rotation grâce à un exploit d'ingénierie, lui conférant une pesanteur de 0,3 g. L'astéroïde est percé de dizaines de milliers de kilomètres de tunnels et abrite des millions d'habitants dans ses couloirs illuminés par de faux soleils et envahis par la puanteur de parfums artificiels.

Cérès est le plus important port d'escale de la Ceinture et accueille à tout moment une population de près de six millions de résidents permanents et d'un million d'individus en transit. Chaque jour, sous la surveillance d'un million de paires d'yeux, entre huit cents et mille vaisseaux appontent et sont pris d'assaut par les employés des docks ceinturiens.

Les niveaux supérieurs de Cérès se présentent sous la forme d'un long couloir qui fait le tour de la station et est surplombé d'un dôme dévoilant une imitation du ciel censée rassurer les visiteurs comme les résidents. De nombreux Ceinturiens arrivent à l'âge adulte en n'ayant rien vu d'autre que cette réplique d'un firmament qu'ils n'ont jamais réellement vu. Seuls les plus riches ou ceux qui bénéficient d'emplois bien rémunérés peuvent se permettre de vivre dans des appartements proches de ce faux ciel. Les autres vivent dans les profondeurs rocailleuses, dans un monde éclairé de néons et de lampes à la lumière vacillante, et transpercé par les faisceaux aveuglants des phares des voitures électriques qui traversent les tunnels.



Sur Cérès, les marchés noir et gris sont florissants, notamment grâce aux dizaines de vaisseaux qui quadrillent la Ceinture. Il est possible de demander à presque n'importe quel Ceinturien qui se trouve sur un vaisseau de mettre la main sur des marchandises difficiles à obtenir. Des crevasses taillées dans la roche et des conteneurs de fret reconvertis accueillent également toute sorte de gens, mineurs, prostitués ou mécaniciens. Les Ceinturiens se réunissent souvent autour des tabourets des restaurants qui vendent des nouilles et du whisky. Plus on s'aventure dans les profondeurs et les zones les plus pauvres de l'astéroïde, plus la pesanteur s'amenuise et un effet Coriolis prononcé se fait sentir. Quand ils sont versés, les liquides prennent alors une courbure dans l'air et les gens trébuchent et se sentent pris de vertige, de nausée et du mal de mer alors qu'ils se trouvent à des millions de kilomètres de tout océan. Sur la station, l'eau est rationnée, surveillée avec soin et goutte en quantité progressivement plus faible depuis l'extérieur vers l'intérieur de la station.

Cérès était auparavant administrée par l'ONU et sa sécurité assurée par l'entreprise privée Star Helix Sécurité, avec un personnel composé essentiellement de Terriens (et de Ceinturiens qui n'étaient pas dérangés par la perspective de s'opposer à leurs congénères). Suite à l'incident Éros, l'APE a pris le contrôle de la station en revendiquant de jure ce qui était déjà une situation de facto. Le symbole de l'APE, déjà omniprésent parmi les nombreux graffitis des niveaux inférieurs, s'est maintenant imposé dans les niveaux supérieurs.

ÉROS

Un million et demi de personnes vivait sur Éros, un astéroïde qui croisait l'orbite de la Terre et de Mars. Éros avait l'apparence d'une patate et sa petite taille lui permettait de tourner bien plus vite que Cérès. Il s'agissait cependant du second plus grand astéroïde à proximité de la Terre.

C'est depuis Éros qu'est née la Ceinture. Il s'agissait en effet du premier port d'escale permettant l'expansion dans l'espace. Sol n'était plus qu'un lointain souvenir distant, brillant dans les ténèbres. Le minerai brut extrait de l'astéroïde avait d'abord laissé la place à des fournaies, puis à des docks pour les transports chargés d'eau et de gaz, et enfin à des logements permanents et des casinos, des bordels, et à tous les autres confort de la Terre. Les quais en toile d'araignée des anciens chantiers navals dépassaient encore de la patate qu'était Éros, illuminés par des lumières d'avertissement scintillant dans les ténèbres. Éros avait contribué à définir la culture ceinturienne avant que celle-ci existe véritablement. C'était une lumière isolée dans la nuit, où les transporteurs pouvaient trouver le réconfort avec une boisson fraîche et entre des bras accueillants.

Pendant des décennies, Éros avait été un port d'escale puis, après la mise en rotation de Cérès, l'astéroïde était devenu un port de plaisance, moins agité, mais plus confortable et chargé d'histoire. La sécurité était assurée par une entreprise privée appelée Protogène, jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par Carne Por la Machina, une société-écran montée par Protogène, qui en avait profité pour retirer ses agents avant de déclencher la plus cruelle et inhumaine des expériences scientifiques de l'histoire.

Avec l'Incident Éros et la libération de la protomolécule, l'humanité perdait le symbole de sa première incursion au-delà des planètes intérieures. Ce qui reste d'Éros est maintenant éparpillé à la surface de Vénus, en train de se dissoudre et de se dé-

sintégrer dans l'atmosphère implacable de la planète, ou bien... en train d'être transformé en quelque chose d'encore inconnu.

LA STATION ANDERSON

La station Anderson est une station de réapprovisionnement supervisée par le Groupement industriel Anderson-Hyosung et qui se trouve à l'extrémité de la Ceinture colonisée. Dix mille personnes vivent ici, en orbite dans la Ceinture à l'opposé de Cérès. Anderson représente ainsi une zone de frontière encore plus dure.

Ainsi, quand l'administrateur de la Coalition Terre-Mars décida d'appliquer une surtaxe à des ressources déjà très limitées, une révolte éclata et les insurgés prirent le contrôle de la station. Ils ne tardèrent pas à se rendre. Cependant, le Corps de marines de la Coalition mené par le colonel Fred Johnson ne fut pas informé de cette reddition et il reçut l'ordre de reprendre la station par la force, tuant des milliers de personnes pour l'exemple. Les caméras de surveillance diffusèrent les trois jours que dura le massacre dans l'ensemble du système solaire.

Fred Johnson fut décoré de la Légion d'honneur pour ses actions, mais reçut également le surnom, dans la Ceinture, de « Boucher de la station Anderson ». Johnson a depuis démissionné et adressé des excuses publiques. Il dirige maintenant la station Tycho et tente de se racheter de ses actions passées.

LA STATION TYCHO

La station Tycho est le quartier général de Tycho Manufacture et Ingénierie (et de l'Alliance des Planètes Extérieures) dans la Ceinture. Il s'agit de la plus grande plate-forme de construction mobile du système solaire et de l'une des seules structures complètement artificielles de la Ceinture. Quinze mille travailleurs et leurs familles vivent sur Tycho et participent à la construction de mégastructures ou d'immenses vaisseaux hors de portée des planètes.

Tycho est un anneau construit autour d'une sphère d'un demi-kilomètre de diamètre qui contient un espace de plus de soixante-cinq millions de mètres cubes consacré à la fabrication et au stockage. La station possède deux anneaux résidentiels en rotation opposée autour de cette sphère, qui bénéficient chacun de la micropesanteur standard de la Ceinture. Le faite de la sphère de fabrication est entouré d'immenses bras articulés capables de se saisir de cargos lourds ou d'immobiliser des vaisseaux de très grande taille, comme le vaisseau générationnel *Nauvoo* de l'église des Saints des derniers jours. Un réacteur à fusion digne d'un vaisseau capital et un système de propulsion coiffé d'une longue tuyère font de Tycho la plus grande plate-forme de construction mobile jamais construite et permettent à celle-ci de se déplacer dans la Ceinture au gré de ses commandes. Dans les titanesques anneaux de la station, chaque compartiment a été conçu sur un système à pivot qui lui permet de se réorienter en fonction de la poussée en pivotant autour d'une construction modulaire interne.

Tycho contribue régulièrement aux campagnes des politiciens terriens et martiens, s'assurant ainsi de la protection de la Flotte de la Coalition Terre-Mars. Cela dit, en cas de besoin, elle est parfaitement capable de fuir à grande vitesse. Avec la perte du *Nauvoo*, Tycho abrite bien plus de sympathisants à l'APE que jamais auparavant. Animé par la culpabilité qu'il ressent et la rigueur de la vie à bord de la station, Fred Johnson permet à de nombreux vaisseaux ceinturiens d'être construits sur Tycho.

LE CRÉOLE CEINTURIEN

La colonisation du système solaire par l'humanité a été réalisée par de nombreux individus terriens ou martiens aux origines différentes et qui, bien souvent, ne parlaient pas la même langue. Ils ont donc développé le lingo Cintur, un créole pidgin leur permettant de communiquer. Le lingo Cintur parlé est un mélange de termes et de règles grammaticales issus de l'anglais, du russe, de l'espéranto, du coréen, du chinois, du portugais, de l'espagnol, du français, du néerlandais, de l'italien, du hongrois, du turc et de l'arabe. Il fait également appel à de nombreux gestes qui peuvent être accomplis en portant avec une combi V quand il n'est pas possible de communiquer par radio.

Quand vous jouez ou interagissez avec des personnages ceinturiens, n'essayez pas de faire des phrases trop compli-

quées, sachez ? Cela risque d'être difficile à audier et d'avoir un impact bad sur le jeu, coyo. Après les premières phrases prononcées en créole ceinturien dans le jeu, demandez à vos joueurs intérieurs qui ne sont pas habitués à traiter avec des Ceinturiens de faire un test de Communication (Expression) *kennst lingo Cintur*. En cas d'échec, n'hésitez pas à parsemer les dialogues de quelques phrases tirées du glossaire ci-dessous et partez du principe que les personnages parlent un *tényleges lingo Cintur* trop obscur pour être compris et vous êtes *gut*. Le principe est le même que le lingo Cintur. L'essentiel est que vos joueurs comprennent le sens général de ce qu'on leur raconte, sa-sa ? La plupart des Ceinturiens les plus âgés ou les jeunes qui ont bénéficié d'une éducation parlent plusieurs langues. Cela dit, ils ne font pas nécessairement d'effort devant des Intérieurs et se délectent de leur expression confuse.

PHRASES EN CREOLE CEINTURIEN

ACIMA : au-dessus

AÜDI : entendre

BABY : bébé

BAD : mal, mauvais

BIST BIEN : tout va bien ?

BOSMANG : patron des docks, chef, mais pas capitaine de vaisseau

BOSSLET : patron, capitaine d'un vaisseau éventuellement

BOX : boîte

COYO : mec, mon pote, parfois un petit animal ou une vermine (irrévérencieux)

DANGSIN-EUN JUNBIGA ? : êtes-vous prêt ?

DUI : vrai

DZHEMANG (DJEMANG) : connard ; littéralement « homme à la queue tordue »

GE GUT : aller bien

GUT : bon, bien

GÚTEGOW (« GOOD TO GO ») : prêt, préparé

HAT : chapeau

HOY : hey, salut

IDO : amarrer, partir, dehors

IM : il/lui, elle, ça

JI-RAL : connerie

KENNST : (tu) comprends

LA : non

LINGO CINTUR : langue ceinturienne, créole ceinturien

MI : je/moi

MIT ? : vous voulez venir avec moi ?

NA : non/pas

NA KHOROCHO : pas bon

NICHTS : rien

ORBAS : yeux

OSO TO : moi aussi

PAMPAW : grand-père

PINCHÉ : putain (juron)

POW : maintenant

QUE SI ? : n'est-ce pas ?

ROSSE BUURT : quartier rouge

SA ? : alors ?

SA-SA : connaître/savoir, être au courant de

SABAKA : chien (insulte)

SABE : vous savez

SABEZ : je sais

SASA KE ? : savez-vous ?

SCHLAUCH : tube de transit

SETESHANG : station

SPIN : rotation (direction)

TÉNYLEGES : réel, véritable

TODA : tout/tous

UNOKABÁTYA : cousin(e)

ÜZGÜN : désolé

YA : oui

TANQU'ON DRESSÉ LE CEINTURIEN

BRAS CROISÉS SUR LA POITRINE : non ; négatif ; stop !

L'INDEX FORMANT UN CERCLE AVEC LE POUCE, TANDIS QUE LES TROIS AUTRES DOIGTS RESTENT DRESSÉS : va te faire foutre !

MAIN À PLAT, MOUVEMENT DE COUPE AVEC LE TRANCHANT AU NIVEAU DE LA GORGE : réserves d'oxygène basses, problème d'alimentation en oxygène

MAIN LEVÉE : poser une question

(MOUVEMENT DE VA-ET-VIENT DE L'AVANT-BRAS EN DIRECTION DE L'OREILLE) : radio hors service, dysfonctionnement de la radio

RETOURNER LA PAUME D'UNE OU DES DEUX MAINS VERS LE HAUT : haussement d'épaules.

UN POING LEVÉ : salutations ; hochement de tête ; réponse positive



11. LES PLANÈTES EXTÉRIEURES

Tout comme la ruée vers l'or avait poussé les Américains à partir à l'aventure dans des terres inexplorées afin d'y faire fortune, une fois les étoiles à portée, l'humanité s'était répandue dans la Ceinture et au-delà pour des raisons similaires : l'espoir d'une vie et d'un avenir meilleurs. Les centaines de petites colonies, stations et vaisseaux qui forment la Ceinture ont été construits au même moment que les chantiers navals, bases, mines et fermes des Planètes Extérieures. Et si les Ceinturiens sont considérés comme le cœur et l'âme de l'APE, celle-ci n'a pas été nommée Alliance des Planètes Extérieures pour rien.

Même ici, aux confins du système solaire, les Intérieurs gardent les choses sous contrôle. Les grandes lunes de Jupiter et de Saturne abritent des colonies parfaitement fonctionnelles, qui sont parfois sous la protection de vaisseaux et de troupes de l'ONU ou de la FRCM, en fonction de leur importance stratégique et économique. Les systèmes saturnien et jovien sont si grands et peuplés qu'ils peuvent presque être considérés comme des systèmes solaires miniatures. Les systèmes uranien et neptunien sont moins peuplés et souvent négligés par les Intérieurs, sauf quand vient l'heure de collecter les taxes et autres impôts. S'ils ne se trouvent pas véritablement dans la Ceinture, ces systèmes sont étroitement associés à celle-ci et leurs habitants ont les mêmes préoccupations et doléances que les Ceinturiens.

« Les planètes intérieures nous considèrent seulement comme leur main-d'œuvre attirée. Elles nous réclament des impôts. Elles nous disent comment nous comporter. Au nom de la stabilité, elles nous imposent leurs lois et ignorent les nôtres. Au cours de l'année écoulée, elles ont doublé les droits de douane de Titania. Cinq mille personnes sur une boule de glace en orbite autour d'Uranus, à des mois de trajet de tout. Pour eux, le soleil n'est rien d'autre qu'une étoile particulièrement brillante. Quel recours pensez-vous qu'ils ont ? »

— *L'Éveil du Léviathan*

LE SYSTÈME JOVIEN

Le système jovien tire son nom de la géante gazeuse autour de laquelle il s'organise. Ses colonies installées sur les lunes de Jupiter sont les plus peuplées des Planètes Extérieures. La planète elle-même est bien entendu inhabitable, mais elle est entourée de dizaines de colonies et de stations spatiales en orbite de celle-ci et de ses lunes. Métis, Adrastée, Amalthée et Thébé sont inhabitées car elles sont trop proches de Jupiter et de sa ceinture de radiation (sachant que même sur les lunes plus éloignées, les structures de surface doivent être protégées par d'épais boucliers antiradiations). Léda, Himalia, Lysithée, Élara, Ananké, Carmé, Pasiphaé et Sinopé sont quant à elles trop petites pour abriter une colonie.

Le système jovien est responsable de la culture et de la distribution de l'essentiel de la nourriture destinée aux Planètes Extérieures et à la Ceinture. C'est également là que s'effectuait l'essentiel des observations astronomiques extrasolaires avant la colonisation du système uranien. Il s'agit d'un endroit stratégique, vital pour la survie aux confins du système solaire et pour l'économie de la Ceinture.

CALLISTO

La stabilité tectonique de cette lune associée à ses gisements importants de minéraux rares en fait un emplacement idéal pour les chantiers navals de Mars, qui sont les plus importants des Planètes Extérieures. La majeure partie de la force navale de la FRCM a été construite en orbite autour de Callisto, dans des chantiers capables de construire des coques pouvant

atteindre 700 m de long destinés aux vaisseaux de classe *Donnager*.

Port Hampton est la seule colonie de la lune. Elle a été creusée dans les parois d'un grand cratère qui fait également office de spatioport pour les vaisseaux qui transportent les minéraux jusqu'aux chantiers navals en orbite. Comme de nombreuses villes industrielles qui font appel à une main d'œuvre confrontée à un travail fatigant et soutenu, Port Hampton a une réputation de « ville frontière » : un endroit où les marines et les sous-traitants peuvent se défouler et relâcher la pression quand ils sont en permission. La plupart des résidents permanents travaillent d'ailleurs dans l'industrie qui profite de ces permissions. Une force de sécurité, aidée par un bataillon de la FRCM stationné à proximité des docks, est chargée de maintenir l'ordre et de gérer tous les problèmes causés par les marines ou les mineurs ivres. Mais c'est bien entendu en orbite que la FRCM entretient une présence plus importante.

Si Callisto est l'une des seules lunes de Jupiter où des minéraux radioactifs sont assez proches de la surface pour pouvoir être extraits simplement, cela n'a pas suffi à lui permettre de développer une économie solide. L'extraction de minerais et la construction de vaisseaux sont les seules sources de revenus de la lune et ces revenus proviennent exclusivement de Mars. Callisto illustre ainsi parfaitement la notion de marché d'acheteur.

EUROPE

Europe est l'une des lunes les plus peuplées de Jupiter. Elle présente des similitudes avec Ganymède en cela qu'elle possède une activité tectonique stable, des serres protégées par des dômes et a été une des premières lunes à être colonisées. Il n'est pas rare que des Terriens, des Ceinturiens ou des Martiens (dont Jim Holden et Naomi Nagata) conservent des ovules et du sperme sur Europe et Ganymède, mais aussi sur Luna et sur Terre. Cependant, si Ganymède a énormément augmenté son investissement dans les technologies agricoles et médicales au cours des dernières décennies, Europe se trouve à la traîne. Cela est peut-être dû aux plus faibles radiations de Ganymède qui permettent à certains plants de fructifier là où ils peinent sur Europe.

Le principal atout de la lune est l'épaisse couche de glace qui couvre sa surface et permet à ses installations de se réapprovisionner en eau et en oxygène sans dépendre d'aucune aide extérieure. Un grand nombre d'Européens travaille dans la construction de bâtiments de surface. C'est un travail ardu qui nécessite de passer de longues journées engoncé dans une lourde combinaison spatiale, mais qui est nécessaire si les Européens veulent que leur lune rattrape son retard sur sa grande sœur. Les Européens ne sont pas pauvres selon les standards ceinturiens mais, selon les standards terriens, ils sont loin de vivre dans le confort.

Europe a une population importante de croyants méthodistes, qui se trouvent sous le pastorat du révérend docteur Anna Volovodov.

GANYMÈDE

La station Ganymède est le grenier et la principale maternité des Planètes Extérieures et de la Ceinture. Il s'agit d'une des premières colonies permanentes des planètes extérieures et d'un noyau de civilisation aux confins du système solaire.

JUPITER

ORBITE	778 330 000 km (5,20 UA) du soleil
DIAMÈTRE	142 984 km
PESANTEUR	2,528 g (forte)
JOUR (DURÉE)	9 h 56 min, Temps terrestre standard
ANNÉE (DURÉE)	12 années terrestres standard
PRESSI ON ATMOSPHERIQUE	100 kPa
COMPOSITION DE L'ATMOSPHERE	hydrogène (89,8 %), hélium (10,2 %), méthane (0,3 %)
TEMPÉRATURES	-145 °C (moyenne)

CALLISTO

DIAMÈTRE	4 820 km
PESANTEUR	0,126 g (faible)
JOUR (DURÉE)	16,7 jours, Temps terrestre standard
ANNÉE (DURÉE)	Orbite de Jupiter, 17 jours, Temps terrestre standard ; orbite du Soleil, 12 années terrestres standard
PRESSI ON ATMOSPHERIQUE	7,5×10 ⁻¹⁰ kPa
COMPOSITION DE L'ATMOSPHERE	Dioxyde de carbone, oxygène moléculaire ; ténue
TEMPÉRATURES	-218 °C (moyenne)
GOUVERNEMENT	Colonie martienne
CAPITALE	Port Hampton
POPULATION	env. 3 millions
MONNAIE	Dollar martien (\$ RCM)

EUROPE

DIAMÈTRE	6 200 km
PESANTEUR	0,134 g (faible)
JOUR (DURÉE)	3,551 jours, Temps terrestre standard
ANNÉE (DURÉE)	Orbite de Jupiter, 3,551 jours, Temps terrestre standard ; orbite du Soleil, 12 années terrestres standard
PRESSI ON ATMOSPHERIQUE	0,1 µPa
COMPOSITION DE L'ATMOSPHERE	Oxygène moléculaire ; ténue
TEMPÉRATURES	-171 °C (moyenne)
GOUVERNEMENT	Colonie terrienne
CAPITALE	Kensington
POPULATION	env. 23 millions
MONNAIE	Dollar de l'ONU (\$ ONU)



Il s'agit de la station la plus sûre du système jovien, où tout le monde peut venir accoucher pour éviter les effets néfastes associés à une gestation et un accouchement qui se déroulent en pesanteur faible ou nulle. Jusqu'à une date récente, les Planètes Intérieures se partageaient Ganymède et la majeure partie du système solaire comme une grande famille, heureuse mais légèrement dysfonctionnelle. Puis vint Éros. Et Protogène. Et Phœbé. Après cela, les deux superpuissances ont commencé à se diviser les stations et les lunes entre elles, comme autant d'objets après un divorce, et la seule lune qu'aucun des deux camps ne voulait céder à l'autre était Ganymède.

En tant qu'unique lune dotée d'une magnétosphère, il s'agit en effet du seul endroit où les plantations sous dôme ont une chance de survivre à l'agressive ceinture de radiations de Jupiter, alors que les autres auront beaucoup de mal, même sous des dômes et des habitats lourdement protégés. Ganymède se distingue également par son système unique et complexe de miroirs orbitaux qui redirigent la lumière concentrée du soleil sur les serres abritant des légumes, des fruits, et même de la viande destinée aux Extérieurs qui peuvent se permettre ce luxe. La glace qui se trouve à la surface et dans les profondeurs de la lune suffit à l'approvisionnement en eau nécessaire à la vie humaine, végétale et animale. Avec ses grands couloirs bordés de plantes luxuriantes et éclairés par des LED de croissance à spectre complet qui reproduisent les rayons d'or blanc du soleil, Ganymède propose un environnement aussi proche de la Terre qu'on peut l'être dans l'espace.

La construction de Ganymède s'est étendue sur des décennies. Les tunnels de la première génération, plus étroits, ont été graduel-

GANYMÈDE

5 268 km	DIAMÈTRE
0,146 g (faible)	PESANTEUR
Rotation synchrone	JOUR (DURÉE)
Orbite de Jupiter, 7 jours, Temps terrestre standard ; orbite du Soleil, 12 années terrestres standard	ANNÉE (DURÉE)
Traces	PRESSI ON ATMOSPHÉRIQUE
Oxygène	COMPOSITION DE L'ATMOSPHÈRE
entre -171 et -297 °C (moyenne)	TEMPÉRATURES
En litige	GOVERNEMENT
N/A	CAPITALE
env. 17 millions	POPULATION
Mélangées	MONNAIE

Elle avait été pensée pour le long terme, pas seulement sur le plan architectural, mais en prenant également en compte le rôle qu'elle remplirait dans le grand mouvement d'expansion de l'humanité vers les confins obscurs du système solaire. Elle portait en elle, depuis sa conception, les germes d'une catastrophe.

— *La Guerre de Caliban*



DIAMÈTRE	3 643 km
PESANTEUR	0,183 g (faible)
JOUR (DURÉE)	Rotation synchrone
ANNÉE (DURÉE)	Orbite de Jupiter, 1,77 jour, Temps terrestre standard ; orbite du Soleil, 12 années terrestres standard
PRESSI- ON ATMOSPHÉRIQUE	Traces
COMPOSITION DE L'ATMOSPHÈRE	dioxyde de soufre (90 %)
TEMPÉRATURES	-163 °C (moyenne)
GOVERNEMENT	Colonie terrienne
CAPITALE	Kelvin
POPULATION	env. 1,2 million
MONNAIE	Dollar de l'ONU (\$ ONU)

« Ne vous y trompez pas, rappela Bobbie. Io est l'un des pires endroits de tout le système solaire. La tectonique est instable et la radioactivité est effroyable. C'est facile de piger pourquoi ils ont décidé de se planquer ici, mais ne sous-estimez surtout pas les dangers que l'on court simplement en posant le pied sur cette saloperie de lune. »

— *La Guerre de Calibän*

lement abandonnés après la construction de zones neuves, plus spacieuses et plus accueillantes, garnies de plantes participant à la production d'oxygène, mieux éclairées et avec des zones communes plus grandes. Tous les habitants de Ganymède n'ont pas pour autant tourné le dos aux anciens tunnels. Ceux-ci sont en effet toujours utilisés, notamment pour la culture hydroponique illicite de marijuana échappant à la taxation. Des bruits courent selon lesquels de nouveaux tunnels et constructions auraient été creusés illégalement dans certaines des parties les plus anciennes de la station, mais il ne s'agit pour le moment que de rumeurs.

Avec des centaines de vaisseaux chargés de nourritures qui en partent chaque jour, l'économie de Ganymède est, sans surprise, florissante. La lune emploie de brillants docteurs, botanistes et agriculteurs, en assez grand nombre pour faire prospérer une industrie des services qui propose des écoles et des parcs pour les enfants, des restaurants et des bars pour se relaxer, des théâtres

et des clubs pour se divertir. La stabilité de la vie sur Ganymède a attiré de nombreuses familles et, même au pire des hostilités entre Mars et la Terre suite aux premiers incidents liés à la proto-molécule, la violence sur Ganymède s'est limitée à une petite révolte qui a fait seulement seize victimes. Cela aurait pu être pire.

Le quartier général de la sécurité de Ganymède se trouve au troisième sous-sol et il bénéficie d'une alimentation énergétique indépendante en cas d'urgence. L'hôpital est quant à lui un établissement ultramoderne avec une immense aile dédiée à la maternité. En résumé, Ganymède a été conçue pour la sécurité et la longévité.

IO

Io, l'une des plus grandes lunes de Jupiter, possède un environnement extrêmement hostile et impitoyable. Son atmosphère composée de dioxyde de soufre, ses nombreux volcans et son activité tectonique sont autant de dangers pour les colons. Qu'est-ce qui pourrait donc inciter quelqu'un à vivre ici ? L'argent.

Les volcans de Io peuvent libérer des chaleurs dépassant 1726 °C. En outre, quand le noyau de nickel et de fer de la lune traverse le champ magnétique de Jupiter, elle génère un champ électrique intense dépassant le trillion de watts. La surface de Io est ainsi parsemée de centrales énergétiques qui convertissent le transfert thermique et la charge électrique de l'atmosphère en énergie utilisable, faisant de la lune l'un des plus grands producteurs d'énergie stockable des Planètes Extérieures. Les besoins énergétiques des Planètes Extérieures et de la Ceinture ont permis à Io d'avoir une économie florissante malgré son cadre de vie inhospitalier. Les vaisseaux qui se posent sur le corps céleste le quittent généralement dans l'heure, chargé de pile énergétiques destinées aux lunes et stations de tout le système solaire.

Étant donné son atmosphère, les habitats des travailleurs se situent sous terre, dans les quelques régions à la tectonique stable de la lune. Le travail dans les centrales énergétiques de la surface est à la fois difficile et dangereux, mais la paie est assez élevée pour attirer continuellement de nouveaux travailleurs qui veulent gagner rapidement de l'argent.

Certains travailleurs qui vivent sur Io sont prêts à mettre leur main à couper qu'il se trouve une station scientifique quelque part sur la lune, mais ni la Terre ni Mars n'ont, officiellement, rien construit de ce type ici, et il ne reste de toute façon plus grand-chose à étudier concernant le champ magnétique et l'activité tectonique de la lune. On attribue généralement ces théories de la conspiration au stress généré par les conditions de travail.

LE SYSTÈME SATURNIEN

En orbite autour de la deuxième plus grande géante gazeuse du système solaire, le système saturnien possède (ou possédait) une grande station orbitale qui faisait office d'escale pour les missions d'exploration et d'exploitation des ressources contenues dans les anneaux de Saturne, ainsi qu'une poignée de lunes colonisées. Pan, Atlas, Prométhée, Pandore, Épiméthée, Janus, Mimas, Encelade, Téthys, Télésto, Calypso, Dioné et Hélène se trouvent toutes dans les anneaux de Saturne mais ne sont pas assez grandes pour qu'on y envisage une installation à long terme. Hypérion n'a pas encore été développée.

La réputation du système saturnien a été entachée par la station Phœbé qui, grâce à Mars, n'existe plus. Reste à voir s'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise chose.

RHÉA

Rhée est une lune principalement composée d'eau, de glace et de roche, qui se situe aux frontières de la civilisation humaine et est juste assez grande pour abriter une colonie. La seule chose que la lune a à offrir au reste du système est ses



gisements d'Hélium 3 ainsi que quelques filons de minéraux utiles.

Les nombreux petits habitats souterrains de Rhéa sont assez vastes pour abriter sa population de mineurs et d'ouvriers des raffineries d'hélium 3. La majorité de la nourriture est importée de Titan, ce qui augmente les coûts, et les exportations de minéraux et d'hélium 3 n'injectent pas énormément d'argent dans l'économie locale.

Le simple fait que des humains vivent sur Rhéa témoigne de leur détermination et de leur entêtement. Les humains tentent en effet de s'installer partout où ils le peuvent.

PHOEBÉ

Le premier vol habité a atterri sur Phœbé il y a huit ans. Le satellite n'est plus maintenant que poussière, voire moins, après avoir été atomisé par la planète qui a permis à la protomolécule de se répandre dans le système solaire et d'infecter la station Éros.

Au moment de la colonisation de Phœbé, la position officielle était que la station scientifique installée ici par Mars en collaboration avec Protogène avait pour but d'étudier la formation du système solaire et des objets du nuage de Oort. Les observations réalisées en rapport avec cette lune à l'orbite excentrique et rétrograde et à l'albédo singulier suggéraient qu'elle pouvait avoir été une comète capturée ou un objet issu de la ceinture de Kuiper.

SATURNE

1 429 400 000 km (9,54 UA) du soleil	ORBITE
120 536 km	DIAMÈTRE
1.065 g (moyenne)	PESANTEUR
10 h 42 min, Temps terrestre standard	JOUR (DURÉE)
29,5 années terrestres standard	ANNÉE (DURÉE)
140 kPa	PRESSION ATMOSPHERIQUE
hydrogène (96,3 %), hélium (3,25 %), méthane (0,45 %)	COMPOSITION DE L'ATMOSPHERE
-178 °C (moyenne)	TEMPÉRATURES

Miller hochà la tête. « La station scientifique de Phœbé, dit-il. Mars l'a mise en quarantaine.

– Que dalle, Pampaw. L'ont vaporisée. La lune a disparu. Ils ont balancé assez de missiles nucléaires pour en faire un nuage subatomique. »

— *L'Éveil du Léviathan*

Mais quelle que soit son origine, elle se distinguait d'une manière tout autre. Des scientifiques avaient en effet découvert sur celle-ci ce qui ressemblait à des restes de formes de vie

bactérienne, faisant probablement de Phœbé le seul corps du système solaire en plus de la Terre à avoir abrité la vie. Avec tout l'orgueil dont pouvaient faire preuve des humains qui s'étaient toujours trouvés au sommet de la chaîne alimentaire de n'importe quelle planète, lune ou rocher, dont ils avaient pris possession, les scientifiques nommèrent cette forme de vie bactérienne en hommage à la corporation pour laquelle ils travaillaient : la protomolécule.

L'analyse de Protogène détermina que la protomolécule était une arme vieille de deux milliards d'années, dont la fonction consistait à prendre le contrôle et reprogrammer la vie biologique à un niveau cellulaire fondamental. Malgré cela, les

scientifiques décidèrent de continuer à l'étudier et à la tester, afin de pouvoir l'utiliser contre d'autres humains pour la seule gloire de Protogène.

Cette combinaison d'initiative, d'ambition et d'audace aboutit à la libération de la protomolécule sur le *Scopuli*, puis par l'intermédiaire de Julie Mao, sur Éros. La libération de cet « agent viral » sur Éros avait été prévue depuis le début. Un million et demi de personnes fut ainsi sacrifié au nom de la science et de la technologie, apportant la preuve que l'humanité n'était pas seule dans l'univers.

Une fois la nouvelle concernant Phœbé et la station Thot diffusée, les événements qui s'étaient déroulés sur Éros avaient déjà rempli leur objectif consistant à instiller l'horreur et la peur dans la Ceinture et les Planètes Extérieures, et même au fond du puits gravitationnel. La Flotte martienne décida ensuite de limiter la casse et Phœbé fut réduite à néant.

TITAN

La lune la plus peuplée de ce système est drapée d'une épaisse couverture nuageuse à l'origine d'étranges et magnifiques manifestations causées par les vents solaires quand la lune pénètre ou quitte le puissant champ magnétique de Saturne. Ces impressionnantes formations et tempêtes sont visibles depuis les dômes d'habitation de la surface de Titan et génèrent la plus importante source de revenu de la lune grâce au tourisme. Cette lune est un lieu de villégiature populaire parmi les habitants des Planètes Extérieures, qui accueille parfois même des individus originaires des Planètes Intérieures et prêts à entreprendre un long périple afin de pouvoir passer quelques semaines sur Titan pour y admirer le spectacle coloré des nuages et profiter des meilleurs restaurants de toutes les Planètes Extérieures.

TITAN	
DIAMÈTRE	5 151 km
PESANTEUR	0,14 g (faible)
JOUR (DURÉE)	15 jours, 22 h, Temps terrestre standard
ANNÉE (DURÉE)	Orbite de Saturne, 15 jours, 22 h, Temps terrestre standard ; orbite du Soleil, 12 années terrestres standard
PRESSIION ATMOSPHÉRIQUE	146,7 kPa
COMPOSITION DE L'ATMOSPHÈRE	azote (98 %), méthane (1,4 %), hydrogène (0,2 %)
TEMPÉRATURES	-179 °C (moyenne)
GOVERNEMENT	Colonie martienne
CAPITALE	Titan City
POPULATION	env. 18 millions
MONNAIE	Dollar martien (\$ RCM)



Du point de vue chimique, Titan est également le corps céleste le plus actif du système solaire à l'exception de la terre. L'atmosphère comme la surface glacée de la lune possèdent en effet de nombreux composés organiques qui ne se trouvent nulle part ailleurs. Grâce à son accès facile à de la glace exploitable pour la production d'oxygène et une carence en illumination solaire, Titan s'est placé à l'avant-garde de la production de nourriture sans lumière solaire. Les levures et autres produits cultivés sur cette lune peuvent sembler étranges à ceux qui sont habitués à ce que leur nourriture pousse dans la terre ou marche sur celle-ci. Cependant, Titan se trouve très, très loin de la Terre.

La production de nourriture associée et l'afflux de touristes permettent à Titan de posséder une économie florissante et, si quelqu'un ne travaille pas sur cette lune, c'est par choix ou par impossibilité de le faire.

JAPET

Depuis que Phœbé a été oblitérée, Japet est la seule lune de Saturne dont l'orbite ne suit pas l'équateur de la planète. La lune se distingue également par la différence marquée existant entre ses deux hémisphères. L'hémisphère dirigé vers Saturne est d'un noir d'encre, tandis que l'albédo de l'hémisphère opposé est aussi élevé que celui d'Europe. La théorie la plus récente et suivie qui expliquerait cette étrange différence d'albédo est que Japet aurait absorbé un corps plus sombre au cours

Il n'était jamais allé sur Titan. Subitement, il avait très envie de s'y rendre. Quelques semaines à faire la grasse matinée, à manger dans des restaurants raffinés et à se balancer dans un hamac en contemplant les tempêtes atmosphériques multicolores au-dessus de lui, voilà qui avait tout d'un programme idyllique.

— *L'Éveil du Léviathan*

des derniers millénaires, peut-être des fragments d'une autre lune, l'un des anneaux de Saturne... ou, depuis les révélations de Phœbé, peut-être quelque chose de plus sinistre.

Dans tous les cas, qu'elle qu'en soit la raison, la face « sombre » de Japet est couverte de minéraux affleurants qui n'attendent que d'être récoltés. Les colons ont construit des machines spéciales avec lesquelles « balayer » les minéraux qu'ils peuvent alors exporter et vendre. Ce type d'« extraction » coûte tellement moins cher que les méthodes traditionnelles que ces ventes de minéraux suffisent à subvenir entièrement aux besoins de la lune. La récente découverte de gisements d'hélium 3 et la construction de raffineries lui ont en outre permis de renforcer et diversifier son économie. La majeure partie des résidents de Japet sont employés pour récolter et raffiner les minéraux destinés à être exportés et vivent dans de petits groupements d'habitats souterrains.

LE SYSTÈME URANIEN

Uranus est une autre géante gazeuse dont le mystérieux voile de gaz bleu ne donne aucune indication sur ce qu'il recouvre. Ses anneaux, délicats et à peine visibles, sont inclinés par rapport à son orbite et elle se distingue également par son modèle climatique. Seule une de ses nombreuses lunes a été colonisée. Les autres (Cordélia, Ophélie, Bianca, Cressida, Desdémone, Juliette, Portia, Rosalinde, Belinda, Puck, Miranda, Ariel, et Umbriel, ainsi qu'Obéron, Caliban, Sycorax, Prospero, Setebos, Stephano et Trinculo) n'ont pas encore été développées. La plupart des observations astronomiques extrasolaires se font maintenant depuis le système uranien.

Ce système, qui se situe dans les régions les plus excentrées du système solaire, fait partie des derniers colonisés. Il représente, avec le système neptunien, les véritables limites de la civilisation humaine, là où seuls les plus téméraires ou désespérés se rendent, pour le meilleur ou pour le pire.

TITANIA

Titania est la première et seule lune d'Uranus colonisée pour le long terme à ce jour. Cette boule de glace en orbite autour d'Uranus est tellement éloignée du soleil qu'il est presque impossible d'y capturer de l'énergie solaire. Il faut importer depuis d'autres systèmes les matériaux nécessaires à la génération d'énergie par fusion. Les Titaniens espèrent cependant finir par trouver ces éléments sur les autres lunes qui les entourent. La glace est la seule chose qu'ils possèdent en abondance, ils n'ont donc pas de problème d'approvisionnement en eau et en oxygène. Tous les autres matériaux organiques sont par contre virtuellement inexis-

URANUS	
2 870 990 000 km (19,218 UA) du soleil	ORBITE
51 118 km	DIAMÈTRE
0,886 g (faible)	PESANTEUR
17 h 40 min, Temps terrestre standard	JOUR (DURÉE)
84,3 années terrestres standard	ANNÉE (DURÉE)
Variable	PRESSION ATMOSPHÉRIQUE
hydrogène (83,3 %), hélium (15,3 %), méthane (2,3 %)	COMPOSITION DE L'ATMOSPHÈRE
-197 °C (moyenne)	TEMPÉRATURES

« Tu sais comment ils leur envoient le ravitaillement ? Ils chargent tout sur une rétrofusée à usage unique qu'ils projettent sur l'orbite d'Uranus à l'aide d'un canon électrique. »

— *La Porte d'Abaddon*

tants et doivent être importés. Les cinq mille Titaniens qui vivent sur cette lune sont des pionniers qui vivent une existence spartiate.

De nombreux doutes subsistent quant à la capacité d'une colonie comme Titania à s'implanter durablement si loin du soleil, mais le même scepticisme était dirigé contre le système saturnien au siècle dernier, et il en sera de même pour toutes les grandes entreprises humaines de l'histoire.

LE SYSTÈME NEPTUNEN

Neptune, la géante de glace, est la planète la plus distante du soleil. Elle est sombre et froide et constamment battue par des tempêtes de vents supersoniques. Ses lunes, tellement éloignées du soleil qu'elles reçoivent à peine sa lumière ou son énergie, ne valent guère mieux. Elles sont dans l'ensemble considérées comme inhabitables. Cependant, il en était ainsi des lunes d'Uranus à une époque. Pour le moment, aucune botte magnétique n'a encore foulé le sol de Naiade, Thalassa, Despina, Galatée, Larissa, Protée, Néréide, Pluton ou Charon.

NEPTUNE

ORBITE	4 504 000 000 km (30,06 AU) du soleil
DIAMÈTRE	49 532 km
PESANTEUR	1,14 g (moyenne)
JOUR (DURÉE)	24 h, Temps terrestre standard
ANNÉE (DURÉE)	165 années terrestres standard
PRESSION ATMOSPHERIQUE	10 kPa
COMPOSITION DE L'ATMOSPHERE	hydrogène (80 %), hélium (19 %), méthane (1,5 %)
TEMPÉRATURES	-201 °C (moyenne)

TRITON

De tous les satellites de Neptune, Triton est le plus grand et la seule lune du système solaire avec une orbite rétrograde. En raison de cette orbite et d'une composition comparable à celle de Pluton, les scientifiques pensent que la lune pourrait avoir été une planète naine originaire de la ceinture de Kuiper et capturée dans l'orbite de Neptune. Triton a un avantage : la glace qui se trouve à sa surface et sous celle-ci peut produire de l'eau et de l'oxygène. Son activité et ses geysers d'azote gazeux rendent périlleuse toute activité à sa surface. Cependant, on pense qu'il est possible d'installer sans trop de risques des habitats souterrains dans les régions à la tectonique assez stable.

Seul un petit groupe d'astronomes et de prospecteurs vivent sur Triton, dans l'abri le plus distant de la Terre jamais habité par des humains. Des laboratoires d'étude du ciel profond sont chargés de cartographier les zones inexplorées de la galaxie tandis que les prospecteurs étudient le potentiel minier des lunes de Neptune.

Lors des incidents causés par Protogène, ces laboratoires ont été investis par des prospecteurs sympathisants de l'APE, qui ont dirigé le système d'observation en direction des planètes intérieures, puis diffusé la position de tous les vaisseaux martiens présents dans le système solaire, ainsi que des images haute définition de la surface de Mars, assez détaillées pour qu'il soit possible d'apercevoir les seins nus des Martiennes prenant des bains de soleil dans les parcs sous dômes de la planète. Mars n'a pas vraiment apprécié la démarche et a proféré des menaces, mais a conservé ses missiles nucléaires pour Phœbé. Les astronomes ont fini par reprendre possession du laboratoire et les prospecteurs se sont de nouveau tournés vers leur travail.

AU-DELÀ

Au-delà de l'orbite de Neptune, l'humanité a envoyé de nombreuses sondes automatiques et atterrisseurs pour étudier des corps célestes comme Pluton, Charon et le nuage de Oort. Cependant, même maintenant qu'elle possède le propulseur Epstein, l'humanité n'a pas encore ressenti le besoin de pousser la colonisation jusque-là. Pour la plupart des gens, la prochaine étape après les Planètes Extérieures n'est pas une expansion progressive, mais un bond vers les étoiles lointaines par le biais de vaisseaux générationnels comme le *Nauvoo*.

Les confins du système solaire ne contiennent en effet rien de très intéressant. Cela dit, la découverte des origines de Phœbé sera peut-être à l'origine d'expéditions cherchant des traces d'autres interventions extrasolaires. Maintenant que l'on connaît l'existence de la protomolécule, qui sait ce qui attend encore l'humanité dans les étoiles ?

Vous voulez le découvrir ?

SECTION DU MENEUR DE JEU





12. MENER LA PARTIE

Si vous lisez ceci, c'est probablement que vous avez choisi d'endosser le rôle crucial de Meneur de jeu. C'est un poste important et exigeant, mais également très gratifiant. Le Meneur de jeu, ou « MJ », est à la fois conteur, réalisateur et arbitre. Ce chapitre a pour objectif de vous apprendre non seulement à préparer et mener des parties, mais aussi à utiliser les règles présentées dans la **Section des Joueurs**. De plus, vous y trouverez des conseils pour recourir à un élément propre à l'univers de *The Expanse* : les Turbulences.

LE TRAVAIL DU MJ

Tout bon MJ se doit de connaître les bases du jeu. Inutile de mémoriser la moindre règle, contentez-vous des concepts élémentaires, comme le lancer de dés, les niveaux de difficulté lors des tests en opposition, l'interprétation du dé de Péripiétés et la résolution des combats. Pour des règles spécifiques et des conseils sur le jeu, voir les **CHAPITRE 1 : RÈGLES DE BASE** et **5 : COMMENT JOUER**.

S'il revient aux joueurs de tenir la fiche de leur personnage à jour et de choisir ses actions, le Meneur de jeu est responsable de tout le reste. Un MJ doit gérer les événements qui se produisent en jeu tout en faisant en sorte que la partie soit fluide et appréciable pour tout le monde. Bien que ce chapitre couvre les bases du travail de MJ, l'expérience reste la meilleure manière d'améliorer vos compétences en la matière. Plus vous pratiquerez, plus vous deviendrez bon, et plus vous aurez confiance en vous. Voici les points essentiels du rôle d'un Meneur de jeu.

ARBITRER LES RÈGLES

Ce jeu étant basé sur l'imagination, il serait impossible d'écrire des règles couvrant tous les cas de figure envisageables. Quand survient l'inattendu, c'est au MJ de trancher, même si cela implique de modifier des règles qui ne fonctionnent pas dans sa campagne ou d'inventer de toutes nouvelles applications à des règles existantes pour résoudre un problème et en préserver le rythme.

« C'est vous le Cap'taine, Cap'taine », dit Amos.

— *L'Éveil du Léviathan*

LANCER OU NE PAS LANCER LES DÉS

Toutes les situations n'appellent pas un test. Si un personnage dispose de suffisamment de temps et d'un environnement calme pour accomplir sa tâche, inutile de lancer les dés. Par exemple, soigner des blessures modérées nécessite un test dans un vaisseau en pleines manœuvres d'évitement, mais pas forcément dans un hôpital dernier cri. Une compétence ou un talent spécifiques peut offrir un succès automatique. En conditions normales, un pilote de navette n'a pas besoin de test pour démarrer les moteurs et sortir d'une baie d'amarrage.

De plus, évitez de créer des situations où les personnages n'ont pas d'autre choix que de réussir un test pour que l'histoire avance. Préférez leur accorder un succès quoi qu'il arrive et laissez le dé de Péripéties dicter la qualité de celui-ci. Si par exemple les personnages cherchent à soutirer des informations à un PNJ en le faisant boire, l'objectif de base (le faire parler) réussit tout simplement. Un meilleur résultat offrira de meilleures informations et des pistes pour se lier d'amitié avec ce PNJ. De même, prenez garde à ne pas trop accumuler les tests ; vous ne feriez qu'augmenter les chances qu'ils échouent. Par exemple, durant l'exploration d'un site sécurisé, plutôt qu'une série de tests de Dextérité (Discrétion) pour rester furtif, privilégiez un test de défi, comme décrit au **CHAPITRE 1**.

Dans *The Expanse*, le jeu de rôle, la majorité de cette interprétation revient à résoudre des tests d'attributs, puis à décrire ces résultats comme des événements dramatiques.

GÉRER LES TESTS D'ATTRIBUTS

Les tests d'attributs sont au cœur de *The Expanse*, le jeu de rôle et représentent le gros des jets de dés en cours de partie. Votre tâche principale en tant que MJ est de les arbitrer équitablement tout en faisant avancer l'aventure. Plutôt que de fournir une liste interminable d'actions et de modificateurs, ce jeu utilise un système simple mais robuste. C'est une boîte à outils qui permet de gérer facilement la plupart des situations.

Pour rappel, pour faire un test d'attribut il vous faut trois dés à six faces (3d6). Deux dés devraient être d'une même couleur et le troisième d'une couleur différente ; ce dernier est le dé de Péripéties. Lancez les trois dés et faites la somme de leur résultat ; plus elle est élevée, mieux c'est. Ajoutez ensuite l'attribut testé, et un +2 supplémentaire si vous possédez une compétence appropriée. Ce nombre final est le résultat du test.

$$\text{RÉSULTAT DU TEST} = 3D6 + \text{ATTRIBUT} + \text{COMPÉTENCE}$$

Pour réussir un test simple, ce résultat doit être supérieur ou égal à un niveau de difficulté (ND). Dans le cas d'un test en opposition, le personnage qui l'emporte est celui qui obtient le résultat le plus élevé. Le résultat des dés de Péripéties sert à déterminer le niveau de succès et à départager les égalités éventuelles.

Voici quatre décisions-clefs que vous devez prendre en tant que MJ quand vous demandez un test d'attribut :

**Quel attribut utiliser ? Quelles compétences s'appliquent ? Combien de temps cela prend-il ?
Quels sont les résultats d'un succès et les conséquences d'un échec ?**

QUEL ATTRIBUT UTILISER ?

Quand un joueur tente de faire quelque chose qui a des chances d'échouer, demandez-lui un test d'attribut. Inutile de le faire pour les tâches faciles ou quotidiennes (comme ouvrir un fichier sur un terminal mobile ou prendre le métro).

Pour des entreprises plus risquées, le joueur doit décrire ce qu'il tente d'accomplir. En tant que MJ, vous décidez quel attribut est approprié et quelles compétences s'appliquent. Si un personnage veut enfoncer une porte, vous demanderez par exemple un test de Force (Vigueur). Chaque attribut est défini de manière suffisamment large pour que ce choix soit intuitif.

QUELLES COMPÉTENCES S'APPLIQUENT ?

Choisir une compétence requiert un peu plus de réflexion. Certaines sont évidentes ; se faufiler dans une soute de marchandises est un test de Dextérité (Discrétion). Il arrive qu'aucune compétence ne soit appropriée, résultant en un pur test d'attribut. Encouragez vos joueurs à faire des suggestions. S'ils peuvent donner une explication crédible à l'utilisation d'une compétence particulière, autorisez-la.

Si un test nécessite des connaissances ou des talents très pointus, vous pouvez faire de cette compétence un prérequis au lancer de dés. Par exemple, vous pouvez demander un test d'Intelligence (Ingénierie requise) ; les personnages ne possédant pas la compétence échouent automatiquement.

Pour les tests opposés, n'oubliez pas que des attributs et compétences différentes peuvent s'appliquer. Par exemple, un marchand véreux peut tenter d'extorquer plus d'argent à un personnage que cette nouvelle pièce de moteur n'en vaut. Le vendeur fait un test de Communication (Marchandage) contre la Volonté (Maîtrise de soi) du personnage.

COMBIEN DE TEMPS CELA PREND-IL ?

Le temps que représente la résolution d'un test en temps de jeu peut varier. Cela peut aller de quelques secondes à plusieurs jours, en fonction de ce que le personnage cherche à accomplir. Ces durées tendent à être plus longues en temps de narration. Un personnage pourra par exemple passer une heure ou plus à interroger diverses personnes dans le cadre d'une enquête.

En temps d'action, tenir le compte de ces durées est plus important. Rappelez-vous que chaque round équivaut à environ 15 secondes, pendant lesquelles un personnage peut entreprendre une action mineure et une majeure, ou deux actions mineures. Servez-vous de cela pour définir la durée d'un test ; un test long demandera une action majeure et une mineure, ou deux actions majeures si vous voulez l'étendre sur deux rounds.

Enfin il existe des tests d'attributs qui sont des réactions. Certains risques nécessitent que le joueur fasse un test pour que son personnage échappe à certains effets. Comme ces tests interviennent généralement hors du tour du personnage, on considère qu'ils ne prennent pas de temps.

QUELS SONT LES RÉSULTATS D'UN SUCCÈS ET LES CONSÉQUENCES D'UN ÉCHEC ?

Qu'arrive-t-il quand un personnage réussit son test ? Cela sera parfois évident, comme quand il tente de sauter d'une plateforme à une autre. Si possible, essayez de concevoir la majorité de vos tests en termes de réussite/échec. Mais quand un choix binaire ne suffit pas, servez-vous du dé de Péripéties pour déterminer le degré de réussite du personnage. Un 1 signifie que celui-ci s'en tire de justesse, tandis qu'un 6 représente un succès magistral.

Pour reprendre notre exemple précédent, avec un 1 sur le dé de Péripéties, le personnage se retrouve accroché à une poutre et risque de tomber ; avec 2-3, il chutera à l'atterrissage et aura besoin de temps pour se relever. Un 4-5 le verra atterrir sur ses deux pieds, et un 6 lui permettra en outre de couvrir une distance supplémentaire pour atteindre la porte suivante.

Mais dans ce cas, que se passe-t-il quand un test échoue ? Les mauvais jets peuvent arriver, et parfois même en série dans le pire des cas. Là aussi, parfois tout se résume à un choix réussite/échec. Un personnage tente de lire le marquage d'un vaisseau qui passe à toute vitesse, et rate son test de Perception (Vue). Il n'y a pas d'autre conséquence que ne pas savoir d'où vient ce vaisseau. Le personnage qui rate un saut encaisse des dégâts dans sa chute vers le niveau inférieur. Vous devez alors décider si oui ou non le joueur peut limiter les dommages et dans quelle mesure, en lui demandant par exemple de faire un test distinct de Dextérité (Acrobaties) contre l'impact de sa chute.

Dans certains cas, un personnage pourra vouloir retenter son jet. Si les circonstances le permettent, vous êtes libres d'accepter et même d'inclure de nouvelles conditions ou modalités à ce nouveau test. Si vous estimez qu'il n'y a pas assez de temps pour une autre tentative, vous pouvez décider que le personnage a besoin d'assistance ou d'une approche différente. Vous pouvez aussi décréter que compte tenu des difficultés ou du manque de temps il ne peut pas y avoir de nouvel essai. Tâchez de rester objectif, mais ne laissez pas la partie s'enliser.

POINTS À GARDER EN TÊTE
LORS DES TESTS D'ATTRIBUTS

- Une seule compétence s'applique à chaque test.
- Laissez les dés sur la table après les avoir lancés ; le résultat du dé de Péripéties peut être important.
- Le dé de Péripéties n'a d'effet que lors des tests réussis.
- Lors des tests en opposition, on résout les égalités d'abord grâce au dé de Péripéties, puis avec la plus haute compétence.
- Pour les tests simples, évaluez la situation et décidez d'une difficulté.
- Pour les tests en opposition, les circonstances peuvent se refléter par des bonus et des pénalités allant de 1 à 3.

DIFFICULTÉ DES TESTS SIMPLES

DIFFICULTÉ DU TEST	NIVEAU DE DIFFICULTÉ
Routinier	7
Facile	9
Moyen	11
Ambitieux	13
Difficile	15
Impressionnant	17
Grandiose	19
Miraculeux	21

TESTS SIMPLES

En l'absence d'opposition d'un autre personnage ou d'un monstre, limitez-vous au maximum aux tests simples. Du point de vue du MJ ce sont les plus simples à gérer ; tout ce que vous avez à faire c'est de fixer une difficulté. Pour ce faire, consultez la table des **Difficultés des tests simples**. Servez-vous-en souvent, et avec le temps ces valeurs vous viendront naturellement.

Quand vous fixez un niveau de difficulté, tenez compte de toutes les circonstances importantes. Le terminal auquel ils accèdent est crypté ? Demandez un test d'Intelligence (Technologie). Certaines trappes grincent ou sont mal fixées ? Demandez un test de Dextérité (Discretion). Ces circonstances définissent à quel point la tâche est délicate.

Il vaut souvent mieux les évaluer grossièrement et demander le test. Les joueurs lancent alors leurs dés et vous annoncent le résultat. Vous pouvez annoncer le ND aux joueurs,

mais le garder secret augmente le suspense et diminue les chances de débat par la suite. Pour couper la poire en deux entre garder le ND secret et l'annoncer, vous pouvez utiliser les désignations des niveaux de difficulté pour décrire la situation aux joueurs, comme « Ça a l'air difficile, mais faisable » ou « Tes chances d'y parvenir ne sont pas très bonnes ».

TESTS EN OPPOSITION

Les tests en opposition fonctionnent un peu différemment des tests simples. Un personnage ne s'efforce pas de battre une valeur fixe, mais de surpasser le résultat du test d'un autre intervenant. D'une manière générale, attribuez des bonus ou des pénalités entre 1 et 3 si les circonstances affectent un personnage ou plus. Vous pourriez par exemple imposer une pénalité de -2 au test de Force (Saut) d'un personnage qui essaye de sauter sur un terrain instable.

Parmi les facteurs envisageables se trouvent la disponibilité de l'équipement, les conditions météorologiques, les contraintes de temps, les distractions, l'assistance d'autres personnages, l'éclairage et un bon roleplay quand cela s'y prête. Annoncez les bonus et pénalités à vos joueurs avant qu'ils ne lancent les dés. Ne tenez en général pas compte du niveau de compétence des adversaires, ce facteur étant déjà inclus dans le test en lui-même.

TESTS PROLONGÉS

Certaines tâches requièrent beaucoup de temps ou de préparation, comme naviguer à travers un champ de débris ou pirater un terminal de sécurité pour obtenir des codes d'identification avant que le vaisseau que vous essayez de bluffer ne vous transforme en poussière stellaire. Ces situations nécessitent un test prolongé. Les règles sur la manière de résoudre un test prolongé se trouvent au **CHAPITRE 1 : Règles de base**. Vous trouverez ici pour référence la table des **Tests prolongés**, ainsi que quelques conseils supplémentaires sur les options à utiliser pour créer de tels tests.

UTILISER DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ FIXES

Si la situation n'est ni chronométrée, ni compétitive, utilisez un test simple ou en opposition classique. Mais si elle requiert beaucoup de temps, de préparation ou d'expertise, envisagez plutôt un test prolongé contre un niveau de difficulté fixe.

En voici quelques exemples : des recherches approfondies, de longues réparations sur un système critique dans un avant-poste, redémarrer l'ordinateur central d'un vaisseau ou une âpre négociation diplomatique (ou commerciale).

UTILISER DES TESTS EN OPPOSITION

Les poursuites et les compétitions sont un bon prétexte pour utiliser des tests prolongés à base de tests en opposition. Si ces derniers ont l'avantage de présenter des enjeux implicites, forcer ses joueurs à en effectuer encore et encore peut rapidement faire retomber la tension.

Vous pouvez éviter cela de deux manières. La plus simple est de partir sur un seuil de réussite bas. L'autre est de décrire en tant que MJ les aléas et rebondissements induits par les résultats d'une façon dramatique.

- Qui est sur le point de prendre l'ascendant ?
- Qui semble se fatiguer le plus vite ?
- Après cette bourde, le personnage de traîne va-t-il en plus perdre son calme ?
- Est-ce le fait de frôler de si près cet astéroïde qui a fait perdre son avance au vaisseau de tête ?

TESTS PROLONGÉS

DIFFICULTÉ DE LA TÂCHE	SEUIL DE RÉUSSITE
Facile	5
Moyen	10
Ambitieux	15
Difficile	20
Impressionnant	25



EXEMPLE

Sabaka ! Le minage d'un petit astéroïde rapporte des clopinettes, du coup acheter ce système de filtration d'air d'occasion paraissait une bonne idée. Mais ce welwala de Cérés vous a vendu de la camelote, et maintenant vous devez vous débrouiller pour fournir de l'air à votre famille en attendant que les secours arrivent (et que vos dettes envers ces fichues corpo de l'Intérieur augmentent encore).

Flip, un Ceinturien, essaye de réparer le système de filtration. Le MJ décide qu'il s'agira d'une série de tests d'Intelligence (Ingénierie) avec un seuil de réussite de 15. Le niveau de difficulté des tests est 13, et chacun représente une heure d'efforts. Il faut en tout 6 tests à Flip avant qu'il réussisse à réparer le système et à le remettre en ligne. Le premier et le cinquième étaient des échecs, le résultat du dé de Péripéties ne comptait donc pas. Les quatre jets réussis avaient un dé de Péripéties de 2, 5, 4 et 6. Leur total de 17 est supérieur au seuil de réussite, donc après six heures de travail les gens peuvent respirer plus facilement. Jusqu'à ce que Flip réalise que les tunnels inférieurs disposaient de beaucoup moins d'air. Le bilan des morts ne devrait pas tarder à arriver.

LE TOUT POUR LE TOUT

Quand les enjeux sont élevés, l'échec n'est parfois pas une option, mais une série de mauvais jets peut anéantir tout espoir de réussite, aussi maigre soit-il. Par exemple, deux personnages ont reçu une dose massive de radiation et échouent à tous leurs tests de Constitution pendant leur course vers la médi-baie de leur vaisseau. Dans de tels cas, quand un joueur a raté plusieurs jets pendant un test prolongé le MJ peut adopter la règle optionnelle du « tout pour le tout ».

Pour ce qui sera le dernier test, le joueur peut déclarer qu'il joue le tout pour le tout et dépenser des points de Fortune pour abaisser le seuil de réussite, au prix de 1 PF pour -1 au seuil. Puis il effectue le dernier lancer et le total cumulé du dé de Péripéties est comparé au nouveau seuil abaissé. Ce test peut aussi être modifié par la Fortune. Notez bien que même si cette règle permet au joueur de réduire le seuil de réussite à zéro, ou à une valeur inférieure au total déjà atteint, le test prolongé n'est réussi que sur un succès lors de ce dernier lancer. Même quand la réussite semble garantie, Dame Chance a toujours son mot à dire.

TESTS DE DÉFI

Quand vous concevez un test de défi, réfléchissez à la fois à la difficulté des tâches individuelles (leur niveau de difficulté) et à la complexité et à la préparation de l'opposition (le seuil de réussite). Un niveau de difficulté élevé avec un seuil de réussite bas peut représenter des gardes suspicieux sur un site peu sécurisé ou en sous-effectifs, ou un réseau informatique bien protégé mais de taille réduite. Un faible niveau de difficulté avec

un seuil de réussite élevé implique un objectif plus vaste ou plus complexe, mais avec une sécurité datée ou des gardes complaisants. Un test d'attribut par tranche de cinq points de seuil de réussite, avec un minimum de trois tests distincts est une bonne base générale.

Quand vous préparez un test de défi, choisissez plusieurs compétences pour permettre à plus de personnages de participer, voire pour les forcer à recruter de l'aide supplémentaire spécialisée. Permettez aux personnages de rassembler des données et des informations en amont afin qu'ils découvrent de quelles compétences ils auront besoin, ce qui donnera potentiellement lieu à des tests simples ou prolongés séparés représentant leurs recherches, comme payer un verre aux gardes ou retrouver des criminels qui ont tenté le même coup mais ont échoué. Vous pouvez même permettre aux personnages de choisir leur propre plan après avoir enquêté sur leur cible, suggérant quelles compétences ils pourraient raisonnablement utiliser, mais vous laissant la tâche de définir le niveau de difficulté de chaque test et le seuil de réussite global.

Les tests de défi sont un outil permettant de jouer rapidement des tâches complexes à la manière d'un montage, mais ne sont en aucun cas un substitut aux aventures. Ils offrent les moyens de gagner les ressources nécessaires à celles-ci ou d'amener les personnages à l'étape suivante, et représentent un défi à relever s'apparentant plus à une rencontre de combat.



EXEMPLES DE TESTS DE DÉFI

Voici trois exemples de tests de défi. Vous pouvez les utiliser tels quels ou les modifier pour qu'ils correspondent à vos propres aventures et vous en servir de modèles.

PIRATER UN RÉSEAU INFORMATIQUE

Gagner un accès à un réseau informatique requiert de solides connaissances sur les ordinateurs et leurs composants, mais peut aussi nécessiter de convaincre un utilisateur de vous donner ses identifiants. En prendre le contrôle ou accéder à des données restreintes ou hautement sécurisées fait rapidement grimper le seuil de réussite et nécessite vraisemblablement de multiples mots de passe ou un équipement spécialisé.

PIRATER UN RÉSEAU INFORMATIQUE

SEUIL DE RÉUSSITE : 10

COMPÉTENCES : Communication (Persuasion) ND 11, limite 1 succès, Intelligence (Cryptographie) ND 15, Intelligence (Technologie) ND 15

CONSÉQUENCES

MINEURES Le cryptage de ce système ne vous est pas familier, ce qui augmente le ND des tests d'Intelligence (Cryptographie) de +2 jusqu'à ce que le personnage réussisse un test d'Intelligence (Recherches) pour trouver de plus amples informations.

MODÉRÉES Les identifiants volés qu'utilise le personnage ont été bloqués, et il doit s'en procurer de nouveaux pour pouvoir poursuivre sa tentative de piratage.

MAJEURES Les tentatives de piratage maladroites ont alerté l'administrateur du système, qui commence à s'opposer activement aux tests de défi ; s'il réussit un test en opposition d'Intelligence (Technologie) il parvient à découvrir la position du personnage et lui envoie une équipe de sécurité.

INFILTRER UN GANG

En gagnant la confiance d'un gang ou d'une milice locale, vous apprendrez ses secrets, mais cela requiert un savant mélange de charme, de force et de prudence. Infiltrer une organisation plus officielle pourra demander de remplacer la compétence Force (Intimidation) par Dextérité (Contrefaçon). Les groupes plus organisés ou plus fermés, comme les groupuscules paramilitaires ou les cultes, représentent des défis au niveau de difficulté plus élevé et peuvent demander des compétences spécialisées comme Intelligence (Théologie).

INFILTRER UN GANG

SEUIL DE RÉUSSITE : 10

COMPÉTENCES : Communication (Persuasion) ND 13, Force (Intimidation) ND 13, Perception (Empathie) ND 11, Volonté (Maîtrise de soi) ND 13

CONSÉQUENCES

MINEURES Le personnage cause du tort à un ou deux membres mineurs du gang, ce qui lui vaut une surveillance accrue. Augmentez la difficulté des tests de Communication (Tromperie) de +2 jusqu'à ce que le personnage regagne leur confiance ou les discrédite complètement.

MODÉRÉES Une bétise écorne la crédibilité du personnage, balayant la moitié des succès accumulés jusqu'ici.

MAJEURES Au moins un des membres du groupe d'infiltration est démasqué comme agent de pénétration et doit s'enfuir sous peine d'être capturé.

S'INTRODUIRE SUR UN SITE SÉCURISÉ

S'introduire sur un site sécurisé comme une installation militaire, un bastion criminel ou un laboratoire de recherche nécessite de ne pas se faire voir, de désamorcer alarmes et serrures et de comprendre la psychologie des gens ayant quelque chose à cacher. Accéder à des sites mieux protégés augmente à la fois le niveau de difficulté des tests et le seuil de réussite, et peut requérir des tests supplémentaires comme Communication (Déguisement) pour leurrer les logiciels de reconnaissance faciale ou même Volonté (Courage) pour s'avancer calmement dans la gueule du loup.

S'INTRODUIRE SUR UN SITE SÉCURISÉ

SEUIL DE RÉUSSITE : 15

COMPÉTENCES : Dextérité (Discrétion) ND 13, Dextérité (Sabotage) ND 17, Intelligence (Sécurité) ND 15

CONSÉQUENCES

MINEURES Le site dispose de gardes ou d'une sécurité imprévus, augmentant le ND des tests d'Intelligence (Sécurité) de +2 jusqu'à ce qu'un personnage réussisse un test de Perception (Vue) pour s'adapter à la situation.

MODÉRÉES Suite à une alarme inopinée ou un faux-pas maladroît, 1-3 gardes (1d6 divisé par 2) viennent enquêter.

MAJEURES Le site tout entier est placé en alerte et les gardes commencent à rechercher des intrus activement.

Comme vous pouvez le constater avec les conséquences majeures de ces exemples, un échec lors d'un test de défi peut entraîner un changement de scène. Par exemple, un test de défi peut se transformer en rencontre d'action, les personnages devant désormais combattre, s'enfuir ou faire face à un nouveau risque.



GARDER LES RÉSULTATS SECRETS

Parfois, les joueurs n'ont pas à connaître immédiatement le résultat d'un test. Vous pouvez par exemple effectuer les tests de Perception en secret pour eux. Ils ne sauront alors pas s'ils ont échoué et si leur personnage est passé à côté d'un détail (mais peut-être qu'il n'y avait rien à trouver à la base). Définissez avec vos joueurs dans quels cas vous serez susceptible de faire certains tests en secret pour eux.

Une astuce de MJ consiste à faire une liste de jets aléatoires à l'avance. Quand vous avez besoin d'un test secret en cours de partie, rayez une des valeurs de cette liste et servez-vous-en de résultat. De cette manière, comme vous n'avez pas à lancer les dés, les joueurs ne sauront même pas que vous avez effectué un test pour eux.

DÉCRET DU MENEUR DE JEU

Il peut arriver qu'un lancer de dés résulte en une issue décevante ou juste stupide. Dans un tel cas, n'hésitez pas à changer les choses pour obtenir un résultat plus intéressant ou plus en accord avec votre partie. On appelle cela le Décret du Meneur de jeu, le jugement de ce dernier prévalant sur la stricte application des règles.

Est-ce que c'est de la triche ? Dans une acception littérale du terme, oui. Mais il s'agit surtout d'une fonction permettant au MJ de remplir son rôle intrinsèque, qui est de rendre la partie amusante et agréable pour tout le monde. Tant que vous le faites sans mauvaises intentions et uniquement dans ce but, vous ne devriez pas avoir de problème. Par ailleurs, les joueurs n'ont pas à savoir que vous trafiquez un résultat de temps en temps derrière leur dos. Avec tout cela en tête, il peut être une bonne idée de lancer les dés hors de vue des joueurs et de vous contenter d'annoncer le résultat.

La plupart des bonnes aventures sont cependant conçues pour que vous n'ayez que peu à recourir au décret du Meneur de jeu. Si vous sentez que vous vous en servez trop souvent, essayez d'intervenir sur les autres aspects tels que les niveaux de défi et la puissance générale des personnages. Ces détails peuvent nécessiter quelques ajustements.

LE DERNIER MOT

Des désaccords sur l'application ou le fonctionnement d'une règle peuvent émerger. Dans ce cas, c'est au MJ que revient le dernier mot. Cela ne veut pas dire que vous devez apprendre tout cet ouvrage par cœur. Certains joueurs peuvent mieux connaître certains pans de règles que vous, et vous pouvez leur demander conseil et opinions sur la manière de gérer certains points. Vous pouvez aussi demander aux joueurs qui ne sont pas directement occupés de chercher une règle particulière dans ce livre à votre place. Efforcez-vous d'éviter les débats qui ralentissent le jeu.

Mais il vous revient en définitive de trancher sur la manière de gérer la situation et de faire se poursuivre la partie. Même si vous pensez vous tromper sur l'interprétation d'une règle, dans votre partie c'est vous qui menez la barque.

LES TURBULENCES

Dans *The Expanse*, même dans une mission où les complications s'enchaînent, l'inattendu peut se produire, et vite. Ces événements sont souvent dangereux et semblent toujours arriver au pire moment. Et quand vous croyiez que les choses allaient mal, elles deviennent encore pires ; comme quand empêcher une contamination extra-terrestre se transforme en une course contre un astéroïde en pleine accélération menaçant de heurter la Terre. Ce pire-là.

Parfois, ce n'est qu'un contretemps. Parfois, vous y êtes jusqu'au cou. On donne de nombreux noms à ce concept : karma, mojo, mauvais jujū, etc. Dans *The Expanse*, le jeu de rôle, on l'appelle les Turbulences. Si vous voulez introduire les effets de l'un des éléments les plus insidieux de l'univers de *The Expanse*, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle dans votre campagne.

RÉSERVE DE TURBULENCES

Pour utiliser ce concept dans votre partie, vous devez gérer une Réserve de Turbulences. Elle représente la montée en puissance des événements lors d'une aventure, chaque rebondissement venant faire gonfler ce tourbillon d'incertitude qui finira inmanquablement par exploser à la face des héros.

Au début de chaque aventure, la réserve de Turbulences est remise à zéro. Ajoutez 1 à sa valeur à chaque fois qu'un des événements suivants se produit :

Un personnage réussit un test d'attribut avec un 6 sur le dé de Péripéties

Les personnages parviennent à surmonter une rencontre ou un risque

Un personnage dépense 4 PP ou plus pour accomplir une prouesse

Un personnage dépense des points de Fortune pour modifier un jet de dés

Les personnages terminent une étape de l'aventure

Quand la réserve de Turbulences atteint 10 et 20, lancez 1d6 et consultez la table **Turbulences**.

La réserve continue ensuite de monter. Quand elle atteint 30, un Effet Épique se produit automatiquement (sans jet de dé) et la réserve redescend à 0, puis reprend sa progression.

MINEURES

Un contretemps vient retarder les personnages, une légère complication qui leur rend la tâche plus difficile. Par exemple :

DÉFI Un personnage échoue automatiquement à un test d'attribut, ou doit en réussir deux consécutifs pour accomplir une tâche. L'équipage subit une conséquence modérée lors d'un test de défi.

RISQUE Un nouveau risque apparaît, ou un risque existant augmente d'un niveau.

INVESTIGATION Il faut un test supplémentaire ou une circonstance particulière pour débloquent un indice.

SOCIALES L'attitude d'un PNJ devient moins favorable d'un cran ou nécessite des efforts supplémentaires de la part des personnages pour être maintenue.

SEUILS DE TURBULENCES

RÉSERVE DE TURBULENCES	1-3 SUR 1D6	4-6 SUR 1D6
10	Effet mineur	Aucun effet
20	Effet majeur	Effet mineur

MAJEURES

Les personnages doivent faire face à un sérieux contretemps, comme :

DÉFI Une menace existante progresse au niveau suivant (normale à élite, etc. Voir le **CHAPITRE 13 : MENACES** pour plus de détails). L'équipage doit effectuer un test de défi imprévu.

RISQUE Un nouveau risque fait son apparition, ou un risque existant augmente de deux niveaux. Le vaisseau de l'équipage subit une Avarie (voir **Avaries** sous **Combat spatial** au **CHAPITRE 6**).

INVESTIGATION Les forces adverses prennent conscience des recherches et mettent des leurres en place ; il faut enquêter sur une piste ou un indice supplémentaire pour progresser.

SOCIALES L'attitude d'un PNJ devient moins favorable de deux crans ou ne peut être maintenue que grâce à une tâche difficile. Un PNJ apprend un secret préjudiciable aux personnages. Les PJ se font un nouvel ennemi mineur.

ÉPIQUE

Les choses vont de mal en pis. Une toute nouvelle menace entre en jeu, et elle est pire que celles auxquelles l'équipage doit déjà faire face. Par exemple :

DÉFI Un test ne peut être réussi qu'au prix d'un grand sacrifice : vies, équipement précieux ou statut social. Un nouvel adversaire épique fait son apparition, ou un ennemi existant progresse à ce niveau.

RISQUE Un nouveau risque mortel intervient, ou un risque existant progresse à ce niveau.

INVESTIGATION L'investigation mène les personnages droit dans un piège ; ils tombent dans une embuscade, sont victimes d'un coup monté ou sérieusement blessés.

SOCIALES L'attitude d'un PNJ favorable devient Hostile, ou celle d'un PNJ défavorable devient Très hostile. Un PNJ apprend un secret qui pourrait se révéler désastreux pour les personnages.

DÉCRIRE LES TURBULENCES

Les Turbulences sont une méthode reposant sur des règles, mais il vous revient d'en pimenter les descriptions en fonction du décor et de l'effet en question. Par exemple, si un personnage tire au pistolet et déclenche une Turbulence mineure, il peut marcher sur une dalle mal fixée au sol, tandis qu'avec un effet épique son tir pourra ricocher dans un conduit d'alimentation, le faisant exploser et endommageant la coque externe. Maintenant, l'équipage à un sabaka de problème ! Les effets indiqués précédemment ne sont que des guides et des suggestions, et vous êtes libre d'improviser des effets supplémentaires appropriés à l'histoire.

L'HISTOIRE AU SEIN DES TURBULENCES

Une autre manière d'utiliser les Turbulences est de planifier à l'avance leur intervention. Vous pouvez même créer vos propres effets, reliés directement à l'histoire ou à la partie que vous menez, en vous servant de la table comme d'un guide. Ces règles sont principalement conçues pour y ajouter une saveur, des défis et des éléments d'intrigue supplémentaires pour le plaisir de tous les participants. Si vos joueurs négocient bien les Turbulences ou proposent de bonnes idées ou un bon roleplay, vous pouvez choisir de les récompenser en leur redonnant des points de Fortune. Ce procédé n'a pas pour but d'être punitif ou malveillant, mais vise à maintenir l'intérêt et le défi de vos parties.

RÈGLES ET RÔLEPLAY

Dans toutes les aventures de *The Expanse*, il devrait y avoir un équilibre entre les tests, la résolution des combats et l'interprétation des personnages. Un jeu qui ne se concentre que sur un seul de ces aspects pourrait ne pas être amusant pour tout le monde.

À certaines tables, les joueurs peuvent passer des heures à faire du roleplay sans aucun jet de dés. Il en existe d'autres où l'activité principale consiste en affronter des menaces et accomplir des actes héroïques. Les bonnes aventures proposent un bon équilibre entre les deux. Qu'est-ce qu'un bon équilibre entre le roleplay et les jets de dés à votre table ? La réponse sera différente pour chacun.

RÈGLES ET RENCONTRES SOCIALES

La différence entre les compétences sociales d'un joueur et celles de son personnage est un sujet de débat récurrent. Quand faut-il interpréter une interaction par le roleplay, et quand faut-il lancer les dés ? Pouvez-vous faire les deux ? Que faire si l'attribut Communication d'un personnage est minable mais que son joueur a un bon bagou ? Et si un joueur taciturne dans la vie souhaite jouer un grand orateur ?

Pour la plupart, ces problèmes ne se posent pas lors des rencontres d'exploration ou de combat. Personne n'attend d'un joueur qu'il soit réellement capable de se battre ou de déchiffrer d'anciens écrits. Les gens se contentent de laisser les dés gérer ce genre de choses. Mais pour ce qui est du roleplay, les joueurs peuvent parler et interagir directement. Ils le font en tant que personnages, mais ce sont bien les joueurs qui usent de leurs propres compétences sociales.

Imaginons une scène dans laquelle les PJ doivent convaincre un agent de Star Helix qu'un de leurs amis est détenu injustement. Il y a quatre manières de gérer cette scène :

ROLEPLAY Toute la scène est jouée en roleplay. Les joueurs avancent leurs arguments verbalement, et vous jouez l'agent de sécurité qui les écoute. Si les joueurs sont assez convaincants, vous (dans le rôle de l'agent) décidez que leur ami peut être libéré.

TEST D'ATTRIBUT Vous pouvez choisir de faire faire un test d'attribut à un ou plusieurs joueurs, dans ce cas Communication (Persuasion) contre la Communication (Meneur d'hommes) de l'agent.

TEST PONDÉRÉ Vous pouvez mélanger roleplay et tests d'attributs en laissant les joueurs énoncer leurs arguments, puis en appliquant un modificateur au test basé sur la manière dont ils ont plaidé leur cause.

TEST PROLONGÉ PONDÉRÉ Vous pouvez traiter la scène comme un test prolongé en fixant un seuil de réussite et en décidant du temps dont disposent les joueurs pour convaincre l'agent. Si celui-ci n'accorde par exemple que cinq minutes aux personnages, chaque test de Communication (Persuasion) prendra une minute. Vous pouvez également appliquer un bonus ou une pénalité à chaque jet de dés en fonction de la manière dont les joueurs interprètent la situation. Bien que l'issue soit déterminée par les dés, un bon roleplay est généralement récompensé par une conclusion favorable.

Il n'y a pas de mauvais choix, mais c'est à vous de choisir ce qui convient le mieux à votre partie, même si vous devez pour cela mélanger les approches en fonction de la situation. Tenez également compte des préférences de vos joueurs. Ce qui importe, c'est de trouver ce qui fonctionne le mieux tout en restant amusant pour tout le monde.

NOTES SUR LE COMBAT

Quand le temps vient pour les joueurs d'affronter une armée de truands ou d'échapper au ciblage d'un autre vaisseau, le Meneur de jeu a plusieurs choses à prendre en compte. Le combat est-il trop facile ou trop difficile pour les joueurs ? Les joueurs peuvent-ils prendre l'avantage sur l'ennemi, et si oui quels bonus cela leur accorde-t-il ? L'ennemi a-t-il envie de se battre en premier lieu ? La discussion prend-elle fin dès que la première arme est dégainée ? Le combat est la part du jeu la plus riche en règles, et vous devez gérer de nombreux combattants et leurs actions. Définir certains détails en amont peut vous faciliter la vie ainsi qu'à vos joueurs et créer une ambiance plus naturelle, agréable et intéressante autour de la table, avant même que le moindre dé soit lancé. En plus des règles fondamentales présentées au **CHAPITRE 5**, celles qui suivent vous aideront à mener des rencontres de combat amusantes dans *The Expanse*.

PNJ MAJEURS ET MINEURS

Il existe deux types de personnages non-joueurs dans *The Expanse* : les majeurs et les mineurs. Les PNJ majeurs sont des personnages importants ayant un rôle récurrent. Les PNJ mineurs n'ont que très peu d'impact sur l'histoire. La plupart n'ont même pas de nom. Ils ne sont que des éléments de décor. En combat, ces deux types sont gérés différemment.

INITIATIVE

Pendant les rencontres de combat, lancez une initiative séparée pour chaque PNJ majeur. Vous pouvez grouper les PNJ mineurs par catégorie et faire un test d'initiative pour chaque groupe. Par exemple avec trois bandits et quatre ouvriers, vous lanceriez les dés une fois pour les bandits et une fois pour les ouvriers, chaque membre du groupe agissant à son tour d'initiative.

DÉGÂTS ET ÉTAT MOURANT

Vous pouvez, si vous le souhaitez, appliquer les règles des personnages mourants aux PNJ majeurs. Dans ce cas un PNJ majeur mis hors de combat peut acquérir l'état mourant (voir **États** au **CHAPITRE 1**). Les PNJ mineurs mis hors de combat sont simplement morts (ou inconscients), vous n'avez pas à vous préoccuper de leur état ou de leur sort.

SURPRISE

Frapper le premier est souvent la clef d'un combat remporté ; c'est pourquoi l'embuscade est une tactique vieille comme le monde. Au début d'une rencontre de combat, déterminez si un des camps prend l'autre au dépourvu. Cela se fait en trois étapes :

1 RÉFLÉCHISSEZ À LA SITUATION Un des camps est-il dissimulé ou déguisé ? L'autre camp est-il méfiant ou distrait ? Les deux se sont-ils rentrés dedans par accident ?

2 FAIRE UN TEST OU NON Ensuite, choisissez si les différentes parties ont la possibilité de se détecter mutuellement avant d'entrer en contact. Vous pouvez décider que certaines situations ne nécessitent pas de test. Dans ce cas, un des camps a automatiquement l'avantage sur l'autre. Si vous estimez qu'il y a une chance de détection, vous pouvez demander aux personnages des tests de Perception avec les compétences appropriées (Vue étant la plus courante). Il peut s'agir d'un test simple, auquel cas le ND est fixé par les circonstances, ou vous pouvez préférer un test en opposition de Perception contre Dextérité (Discrétion). Il est possible que certains personnages d'un même camp soient surpris et d'autres non. Comme évoqué au paragraphe **Garder les résultats secrets** dans ce chapitre, vous pouvez garder les résultats de ce test pour vous.

3 DÉBUT DU COMBAT Tout le monde lance l'initiative, le jeu passe en temps d'action et le combat commence. Les personnages surpris n'obtiennent pas de tour pendant le premier round de combat. À partir du deuxième round, tout le monde peut agir normalement.

OPTION : DANS LE VISEUR

Voici une règle optionnelle si vous souhaitez rendre vos parties de *The Expanse* un peu plus mortelles : dans une situation où un personnage est « dans le viseur », il ne peut pas dépenser de Fortune pour éliminer les dégâts qu'il subit. Ceux-ci doivent être encaissés avec la Résistance, des blessures légères ou graves, et tout excédent met le personnage hors de combat, comme d'habitude. Voici quelques situations typiques dans lesquelles un personnage se trouve « dans le viseur » : il est totalement surpris par une attaque (ciblé par un sniper hors de vue par exemple), il souffre de l'état impuissant, il est dans l'incapacité complète d'éviter une attaque ou un risque. Il vous revient de déterminer si une situation place un personnage « dans le viseur » et d'en informer les joueurs à l'avance. Si vous voulez par exemple qu'ils prennent les armes à feu plus au sérieux, dites clairement que se faire tenir en joue revient à être « dans le viseur », à moins de réussir à détourner l'attention du tireur. Les personnages auront ainsi moins tendance à foncer sur un adversaire armé. Ne vous servez pas de cette option comme d'un prétexte pour tuer arbitrairement les PJ de manière inattendue, mais comme d'un outil pour aider les joueurs à prendre des décisions réfléchies en fonction des risques pris par leur personnage.



MODIFICATEURS AU JET D'ATTAQUE

MODIFICATEUR	CIRCONSTANCES
-5	L'attaquant est aveugle ou incapable de voir la cible.
-3	Le défenseur s'abrite derrière un couvert important, comme un bâtiment ou un mur de pierre. L'attaquant au corps à corps est dans une épaisse couche de neige.
-2	Le défenseur bénéficie d'un abri léger, comme une haie ou un tronc d'arbre. L'attaquant au corps à corps est dans de la boue. Une attaque à distance contre un défenseur engagé au contact. Un combat de nuit.
-1	De la pluie, du brouillard ou de la fumée dissimule le défenseur. Un combat dans la pénombre.
0	Circonstances normales
+1	L'attaquant dispose d'une position avantageuse. Le défenseur est à terre. L'attaquant au corps à corps et ses alliés sont en supériorité numérique à 2 contre 1.
+2	L'attaquant au corps à corps et ses alliés sont en supériorité numérique à 3 contre 1. Le défenseur est ivre.
+3	Le défenseur n'a pas conscience de l'attaque.

JETS D'ATTAQUE ET CIRCONSTANCES

En combat, le jet d'attaque est le test le plus fréquent. C'est un test simple, mais son niveau de difficulté est égal à la Défense de l'adversaire. Une compétence applicable peut modifier ce test, de même que tout bonus approprié (lié à une visée, une charge, un équipement, des talents, etc.). Vous pouvez également attribuer des bonus et pénalités au jet d'attaque pour refléter les circonstances de la rencontre, comme pour les tests en opposition. En général, ces modificateurs vont de 1 à 3. Ils peuvent représenter tout ce qui peut affecter la capacité de l'attaquant à toucher sa cible, comme l'éclairage, le terrain, une stratégie ou un camouflage. La table des **Modificateurs au jet d'attaque** donne quelques exemples basés sur des circonstances courantes. Inspirez-vous-en quand vous déterminez quels modificateurs appliquer aux jets d'attaque.

MORAL

Dans de nombreux jeux, le combat est géré de manière binaire. Les adversaires se battent jusqu'à ce qu'un des camps soit anéanti. La guerre est une activité meurtrière, mais elle le serait encore plus si on la menait vraiment comme cela. En réalité, la plupart des combats prennent fin quand le moral d'un des camps se brise et que les combattants fuient ou se rendent. Dans *The Expanse*, la plupart des affrontements se font contre des PNJ dotés d'un minimum d'instinct de préservation. Vous pouvez si vous le souhaitez le simuler avec des tests de Volonté (Moral). Les personnages qui échouent à un test tentent de fuir le combat ou même de se rendre.

Quand faut-il demander un test de Moral ? À vous de voir, mais les conditions suivantes sont de bons exemples :

Quand plus de la moitié des combattants d'un camp a été mis hors de combat

Quand le meneur ou le champion d'un camp est mis hors de combat

Quand la poursuite du combat mène clairement à un piège ou un encerclement

Quand le camp opposé dévoile un avantage sérieux ou écrasant

Vous pouvez gérer ce test de deux manières. La première est de faire un test de Volonté (Moral) par camp en utilisant la Volonté de son meneur (ou la plus haute valeur disponible en l'absence de ce dernier). Cela a l'avantage d'être simple, et peut mettre fin à un affrontement en un jet de dés. La seconde option est de faire un test pour chaque PNJ majeur et groupe de PNJ mineurs. Ainsi certains combattants pourront prendre la fuite tandis que d'autres tiendront bon.

Les tests de Moral ne devraient servir que pour les PNJ. Le choix de fuir ou de combattre en fonction de la situation doit revenir aux joueurs.

EXEMPLE

Holden et Amos repoussent une embuscade de brutes de l'APE. Après quatre rounds de combat, seuls un des meneurs (un PNJ majeur) et deux brutes (un groupe de PNJ mineurs) sont encore debout. Le MJ décide qu'il est temps de tester leur moral, plus de la moitié des attaquants ayant été mis hors-jeu. Il lance les dés une fois pour le meneur et une fois pour les brutes et obtient respectivement 14 et 8. La difficulté ayant été fixée à 11, le meneur réussit son test, mais ses sbires échouent. Au prochain tour de ces derniers, ils tenteront de s'enfuir. Le meneur de l'APE devra prendre une décision difficile : continuer le combat seul ou suivre ses hommes ?

CRÉER DES AVENTURES

The Expanse se concentre sur les exploits des personnages contrôlés par les joueurs. Ces Personnages Joueur (ou « PJ ») sont les protagonistes de l'histoire racontée par votre groupe. Le travail du Meneur de jeu est de créer des scénarios d'aventure pour les joueurs et des accroches pour y impliquer directement les personnages, leur permettant de faire face aux défis qui leur seront proposés. Vous pouvez leur en faire jouer une pré-écrite (comme celle de cet ouvrage) ou de votre propre invention. Créer une aventure peut se révéler aussi exigeant qu'en faire jouer une. Si elle est bien construite, elle sera à la fois facile à mener et amusante à jouer. Vous devez garder ces deux facteurs à l'esprit quand vous écrivez. Si vous partez d'une aventure existante, il existe des méthodes pour l'adapter à vos besoins. La conception d'une aventure englobe plusieurs concepts-clefs.

QUELLE EST L'HISTOIRE ?

The Expanse possède un univers riche dans lequel vous pouvez créer d'incroyables aventures de SF, avec des révolutions à l'échelle d'une station, des courses-poursuites à travers tout un système, ou encore des négociations entre les Ceinturiens et leurs « bienfaiteurs » de la FNU. Mais ces histoires ont toutes le même point de départ : les personnages joueurs. Dans *The Expanse*, pour bien démarrer la création d'une aventure, considérez qu'ils font partie d'un équipage acceptant une mission qui va mal tourner. Ces complications donneront lieu à des problèmes que l'équipage devra gérer comme il le désire, ces décisions entraînant des conséquences ou des avantages qui mèneront à d'autres événements, voire à l'histoire suivante. Une aventure typique contient plusieurs éléments fondamentaux.

INTRIGUE GÉNÉRALE

Une fois votre intrigue générale trouvée, réfléchissez à la manière dont elle va se lancer, à comment y impliquer directement les personnages, et à une série d'événements majeurs qui se produiront au fil de l'aventure. Inutile de tout détailler comme dans un roman. En fait, c'est même mieux de faire l'inverse ; cela laissera de la place à de nombreuses options. Ce qui compte c'est que vous ayez une trame d'événements simple, afin de savoir (ou de déterminer facilement) vers où l'histoire se dirigera une fois arrivée à un certain point.

DÉFIS

Il est important d'identifier les diverses menaces auxquelles l'équipage devra faire face. S'agit-il d'un politicien véreux avec une armée de renégats sous ses ordres, ou de deux factions rivales essayant de s'entendre à bord d'une station spatiale en ruine ? Vous pouvez créer n'importe quel défi, tout en y ajoutant les risques et adversaires appropriés ; vous en trouverez de nombreux exemples au **CHAPITRE 13 : MENACES**.

« Petite clarification », intervint Alex en levant la main. « On a une apocalypse en approche ? C'est quelque chose qu'on était censés savoir ? »

« Vénus », répondit Avasarala.

« Oh. Cette apocalypse-là, » dit Alex en baissant sa main. « D'accord. »

— *La Guerre de Caliban*

HARD SCIENCE ET SCIENCE PAS-TROP-HARD

Quand on mène une partie dans un univers de science-fiction, il est important de tenir compte des divers éléments qui définissent ses aspects « scientifiques ». Dans *The Expanse*, la science et la technologie relèvent d'un type de SF appelé « hard science-fiction ». Nombreux sont ces éléments qui interviendront en jeu. Ils peuvent être simples, comme le métro de la station Cérès, l'usage normal des terminaux et scanners mobiles, ou les serrures électroniques nécessitant une carte d'accès. D'autres sont situationnels, comme la gestion d'une fuite d'oxygène dans une cabine pressurisée, ou comment ne pas perdre connaissance sous les g pendant les manœuvres d'un vaisseau.

Pour tous ceux qui vivent dans cet univers, ces choses font partie du quotidien. Aussi, quand vous présentez ces aspects en tant que décor, mieux vaut traiter les éléments de hard science comme des personnages mineurs de votre histoire. Ils peuvent ainsi se fondre dans vos descriptions en cours de jeu sans forcément devenir le centre de l'attention, du moins jusqu'à ce que vous le décidiez. L'histoire devrait toujours avoir la priorité sur les considérations techniques d'un univers à haute teneur scientifique, à moins que celles-ci ne se retrouvent au cœur d'un problème en cours.

C'est la même chose quand les joueurs interagissent avec l'environnement qui les entoure. Un pilote qui démarre son vaisseau n'a pas besoin d'en connaître toutes les étapes point par point, ni même de savoir selon quels principes il vole. Ça ne devient pertinent que quand il y a une fuite dans le réacteur du vaisseau et que l'ingénieur doit la réparer pendant que l'ennemi vous canarde. Vous êtes ainsi libre de décrire les lumières vives et les panneaux de commande clignotants quand vous le souhaitez, sans pour autant ralentir le rythme de la partie.

Holden commençait à se dire qu'ils n'étaient que des singes jouant avec un micro-ondes. Appuie sur un bouton, une lumière s'allume : c'est une lampe. Appuie sur un autre et mets ta main dedans, ça te brûle : c'est une arme. Apprends à ouvrir et fermer la porte : c'est un endroit pour cacher des choses. La fonction réelle leur échappait toujours, et ils ne disposaient peut-être même pas des schémas de pensée pour l'appréhender.

— *La Porte d'Abaddon*

POINT CULMINANT DE L'HISTOIRE

Une fois que l'équipage aura confronté les diverses personnalités et surmonté le flot de défis, risques et tests de l'histoire, où tout cela les aura-t-il conduits ? Il s'agira peut-être d'une bataille épique contre une puissance ennemie, d'une course contre la montre pour éviter une catastrophe à venir ou de la résolution du mystère qui les poursuit depuis le tout début. Quelle que soit sa nature, il s'agit du point de convergence de tous les événements de l'histoire, et du moment où les héros doivent se mettre en avant et sauver la situation.

CONCLUSION ET RÉCOMPENSES

Une fois le point culminant de l'aventure résolu, il est temps de conclure. C'est le moment où les héros découvrent les dernières informations, résolvent les derniers mystères, récupèrent leur récompense, etc. Certaines pistes et sous-intrigues peuvent avoir été laissées de côté (vous pourrez les transformer en de futures aventures), mais en général tout devrait être réglé et résolu à la fin. De plus les personnages peuvent recevoir récompenses, primes ou félicitations pour leurs efforts, ainsi que du temps pour se reposer avant leur prochaine aventure.

SOLUTIONS DÉTOURNÉES

Bon nombre de défis auxquels les personnages de *The Expanse* font face vont au-delà de « tirez dessus jusqu'à ce qu'ils meurent ». Certains des problèmes auxquels ils seront confrontés auront l'air de sortir du cadre offert par les systèmes de résolution fournis, et même un test de défi pourra vous sembler insuffisant. C'est tout à fait normal ; dans *The Expanse*, les enjeux peuvent grimper très haut, parfois jusqu'à impliquer le destin de l'humanité, et les personnages devront expérimenter des approches créatives (et souvent désespérées), tenant plus du « à Dieu vat » résigné que de la banale résolution de problème.

Prenez par exemple le cas d'Éros : sous le contrôle de la protomolécule, l'astéroïde était capable de se rendre indétectable à tout capteur connu, de se déplacer à des vitesses énormes sans le moindre moyen de propulsion apparent, et de changer de direction sans subir le moindre effet d'accélération ! Les efforts extérieurs pour le projeter dans le Soleil ou le détruire avec une flotte de missiles nucléaires ayant échoué, seul le détective Miller, resté sur place, pouvait encore agir : soit il déclenchait une bombe nucléaire au cœur de l'astéroïde grâce à un dispositif homme mort, soit il tentait dans un dernier effort désespéré de retrouver ce qu'il restait de Julie Mao dans les profondeurs du nouveau « réseau de contrôle » d'Éros. Miller choisit la seconde solution et réussit, aidé en partie par le fait qu'il ait opté pour ce choix audacieux, et pas seulement parce qu'il a obtenu un très bon résultat à son test de Communication, même si vous pouvez parier que tous ses points de Fortune restants y sont passés !

Cela veut dire que dans *The Expanse*, vous pouvez confronter vos joueurs (et leurs personnages) à des situations apparemment insolubles, mais que vous devez être prêt à encourager les combines créatives et désespérées qu'ils mettront sur pied pour en sortir, tout en leur donnant une chance de succès raisonnable. C'est particulièrement vrai dans le cas où les personnages sont prêts à toutes les extrémités pour réussir, y compris peut-être le sacrifice ultime. Poussez vos joueurs à penser (et jouer) hors du « cadre » du système de jeu et des règles. Leur personnage n'est pas qu'un pion qui se déplace de tant de cases et exécute des « actions » prédéfinies ; ce sont des personnes avec des rêves, des espoirs, des peurs et de la détermination.

INTÉGRER LE CANON

La saga *The Expanse* détaille des personnages majeurs et les événements qui établissent l'univers dans lequel vos histoires vont se dérouler. Vous trouverez la plupart de ces informations dans le Guide du Système. Mais le canon a-t-il une influence sur l'histoire que vous écrivez ? Et si oui et que vous le modifiez, est-ce important ? Lors de la préparation de votre campagne, vous devrez choisir à quel point l'histoire existante affecte la vôtre. Voici trois techniques pour gérer cet aspect.

S'EN INSPIRER

Vous pouvez vous servir du canon comme d'un tremplin pour votre histoire. L'utilisation de personnages et d'événements existants vous offre une réserve confortable d'histoires, personnalités et idées à partir desquelles bâtir une campagne mémorable. Cela crée également un degré de familiarité immédiat pour vous et les joueurs qui connaissent la saga *The Expanse*. L'inconvénient est que ces portions du canon que vous introduisez dans vos parties sont aussi une contrainte. Si par exemple vous décidez de faire de Miller un PNJ majeur dans votre campagne, vous serez limité à une certaine période pendant laquelle ce sera possible, et vous devez vous souvenir du sort qui l'attend (et du fait que vos joueurs peuvent eux aussi le connaître).

LE DÉTOURNER

Vous pouvez utiliser des éléments du canon dans votre partie, comme l'univers ou les événements passés, mais changer certains détails qui n'iraient pas dans le sens de votre histoire. Tous les composants majeurs peuvent demeurer inchangés, comme les lieux et factions principaux, mais les événements peuvent différer. Et s'il y avait eu plus de rescapés du *Canterbury* ? Et si c'étaient les personnages qu'on avait engagés pour retrouver la trace de Julie Mao ? Et si l'équipage du *Rocinante* étaient des PNJ majeurs dans votre récit ?

L'IGNORER

Vous pouvez soit totalement ignorer le canon, soit faire tourner votre histoire autour d'événements qui n'ont que peu d'effet sur lui. L'univers de *The Expanse* est vaste, et vous pouvez concevoir des histoires et des péripéties qui effleurent à peine ce qui est décrit dans la fiction. Une campagne entière pourrait se concentrer sur une crise à bord d'une de ses nombreuses stations, ou sur une équipe d'exploration qui traverse les planètes extérieures.

COMMUNIQUEZ SUR LES CHANGEMENTS

Quoi que vous décidiez, et si vos joueurs connaissent le canon, assurez-vous qu'ils soient au courant de vos changements pour éviter toute confusion. De plus, si vous altérez les événements principaux, soyez conscient de la réaction en chaîne que cela peut entraîner pour la suite et les autres personnages.

MYSTÈRES

Une multitude de mystères introduits dans *The Expanse* n'ont pas encore été résolus dans l'histoire racontée par les livres. Un bon exemple serait la nature véritable de la protomolécule et de ses créateurs extra-terrestres. Cette absence d'élucidation ne doit pas vous empêcher de vous servir de ces éléments et de les développer à votre table. Gardez seulement en tête que ces éléments pourraient prendre de l'importance dans de futurs romans et que l'histoire résultante aurait de grandes chances d'être très différente de la vôtre. Si vous voulez mener une campagne qui reste fidèle au canon, procédez avec prudence quand vous y introduisez des explications aux mystères existants.

FILS ROUGES ET SOUS-INTRIGUES

Avec l'expérience, vous en viendrez peut-être à inclure des sous-intrigues ou des fils rouges à votre campagne. Ils peuvent être liés à l'aventure en cours ou non, et permettent de varier les plaisirs tout en laissant les joueurs dans l'incertitude. Les sous-intrigues sont également un bon moyen de mettre les buts et les liens des personnages à profit ; ne passez pas à côté de ces occasions. Les grandes histoires ont souvent des intrigues interconnectées, ce qui aide à maintenir l'intérêt des joueurs et à placer certains événements sous un jour nouveau. Lancé à la recherche d'un vaisseau disparu, l'équipage pourrait découvrir qu'il faisait partie d'un convoi de contrebande, et que leur employeur cherche en réalité à en récupérer la précieuse cargaison. Celle-ci consiste en fait en des secrets militaires dérobés dans une base occulte de l'armée martienne. Ces secrets en eux-mêmes peuvent à leur tour être directement reliés à la localisation du proche disparu d'un des PJ. Toutes ces connexions pourraient résulter en une grande et unique histoire, ou en une suite de récits liés mais indépendants.

MENER LA PARTIE

En plus de préparer l'aventure avant une session, vous devez vous occuper de trouver le lieu (réel) où la partie se déroulera et gérer tout ce qui se passera pendant le jeu. Vous pouvez déléguer certaines de ces tâches aux joueurs, mais vous devez savoir de quoi vous disposerez et vous assurer que tout sera prêt comme prévu. Ces éléments peuvent être répartis en trois grandes catégories : l'environnement de jeu, la gestion des informations, et les styles de jeu.

L'ENVIRONNEMENT DE JEU

Le succès ou l'échec d'une partie peut reposer sur des facteurs totalement extérieurs à la partie elle-même. Les choses se déroulent mieux dans une bonne ambiance et quand tout le monde s'amuse. On ignore les mauvaises applications de règles, on rit des mauvais jets de dés, et les conflits entre personnages font partie du récit. Quand l'ambiance est mauvaise, le moindre contretemps suscite plaintes et agacement. Un groupe de joueurs peut tout à fait commencer la partie avec intérêt et bonne humeur, mais finir par s'ennuyer avant la fin.

CHOISIR UN ESPACE DE JEU

L'endroit où vous jouez a un impact sur l'ambiance et l'atmosphère de votre partie. Mieux vaut un espace bien éclairé, suffisamment spacieux pour que vos joueurs soient confortablement installés tout en ayant accès aux livres, dés et autre matériel. Ménagez-vous également assez de place pour étaler vos notes d'aventure et éviter d'avoir à chercher sans cesse la moindre information. C'est le genre de choses qui ralentit une partie. Jouer dans un environnement inconfortable peut induire une tension inutile, et les arrêts fréquents tendent à vite susciter l'ennui. Si aucun logement privé ne dispose d'assez d'espace, vous pouvez jouer dans certains lieux publics : bibliothèque, salles associatives ou votre magasin de jeu le plus proche.

FAIRE DES PAUSES

Si une séance se passe mal en dépit de vos efforts, il est peut-être temps de faire une petite pause. Interrompre temporairement une partie permettra à tout le monde de s'étirer et d'aller se chercher un verre ou quelque chose à grignoter. Tout comme changer de point de vue en cours de jeu, faire complètement sortir tout le monde de la partie peut remettre les choses à plat et permettre un nouveau départ un peu plus tard. Faites très attention à la durée de ces interruptions ; après une pause trop longue, il pourrait rester trop peu de temps et le groupe pourrait rechigner à reprendre.

RÈGLES À LA TABLE

Chaque groupe de jeu devrait également établir ses propres « règles de table » sur la manière dont tout le monde est censé se comporter, pour que la partie reste fluide et agréable. Au-delà de la politesse et de la courtoisie élémentaires, celles-ci peuvent inclure des détails comme l'utilisation des téléphones portables ; bien qu'adaptés à un contexte de SF comme celui de *The Expanse*, ils peuvent être une source de distraction hors du contexte de jeu. Ils devraient au minimum être passés en mode silencieux. Vous pouvez aussi, entre autres, décider si un dé tombé au sol compte ou doit être relancé.

GESTION DE L'INFORMATION

Les joueurs n'ont que leur feuille de personnage et quelques informations liées à l'aventure à gérer, mais la somme d'informations que le MJ doit garder en tête est assez énorme. Elles peuvent prendre la forme de notes sur les PNJ, intrigues et sous-intrigues, rencontres, lieux, vaisseaux, objets et autres. Pour éviter d'être submergé, tâchez de vous préparer un maximum entre les parties.

Gardez les différents types de notes dont vous aurez besoin à portée de main dans un classeur ou un carnet. Notez le jour et l'heure (dans le jeu) auxquels vous vous êtes arrêtés, ainsi que les dates et événements importants qui se produisent dans votre campagne ; vous pourrez ainsi reprendre plus facilement lors de votre prochaine session.

JOURNAL DE CAMPAGNE

Tenir un journal de campagne est un bon moyen de garder une trace des parties que vous avez menées. Pour être utile, il devrait contenir les informations suivantes, organisées de telle sorte qu'elles soient accessibles rapidement.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Un résumé de chaque aventure : à quelle(s) date(s) vous l'avez jouée, où et quand elle se déroulait dans l'univers du jeu. Il devrait inclure une brève description des événements, des personnages impliqués et des succès et échecs des héros, points d'expérience acquis et missions accomplies inclus. Mieux vaut écrire ce compte-rendu entre les parties, tant que les faits sont encore frais dans votre tête.

DRAMATIS PERSONAE

Une liste des personnages importants dans la campagne à ce jour, en général un simple nom et une note brève afin de retrouver d'un coup d'œil le nom de cet agent de l'APE à qui les joueurs ont réglé son compte la semaine dernière. N'hésitez pas à surligner (ou à faire ressortir d'une manière ou d'une autre) les noms des personnages importants dans vos résumés, afin de les retrouver plus facilement.

COMLOTS ET MANIGANCES

Les informations sur les intrigues, sous-intrigues et développements dans la partie. Avec plusieurs personnages principaux, beaucoup de choses peuvent arriver en termes d'histoires individuelles. Notez leur progression, cela vous aidera à en garder le fil et vous évitera d'en oublier en cours de route.

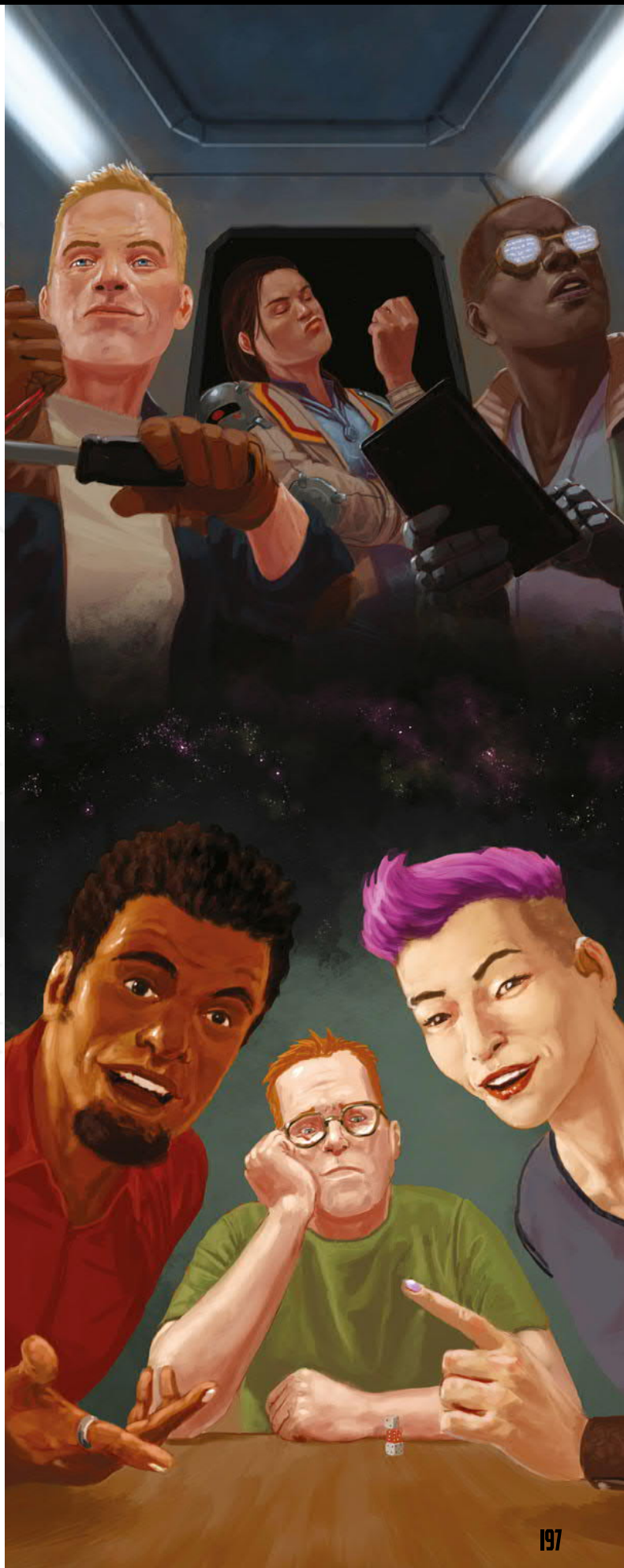
NOTES DE JEU

En plus de votre journal de campagne, vous pouvez garder près de vous un carnet ou une page volante pour griffonner rapidement en cours de partie. Vous pourrez vous servir de ces notes plus tard pour rédiger un résumé plus détaillé dans votre journal de campagne et vous rappeler des choses importantes, comme quand tel PNJ a été rencontré ou les détails d'une conversation entre les héros et un de leur contacts.

STYLES DE JEU

Deux parties de *The Expanse* pourront utiliser les mêmes règles, personnages principaux et scénarios, et pourtant se jouer de manière totalement différente. Le style de jeu définit la façon dont vous interagissez avec les joueurs et celle dont ils se perçoivent eux et le monde. Des styles différents produisent des parties différentes. C'est ce qui fait tout le charme du jeu de rôle sur table. Pour éviter les problèmes, il est crucial d'appréhender votre style de jeu, celui de vos joueurs et la manière dont ils fonctionnent ensemble ; cela vous donne la capacité de modifier l'ambiance d'une partie, selon comment vous présentez vos scénarios.

Aucun style de jeu n'est meilleur ou pire, tant que vous ne dépassez pas certaines limites. Certains styles de MJ fonctionnent avec certains types de joueurs, et d'autres pas. La clef est de respecter un équilibre pour que tout le monde s'amuse tout en limitant au maximum les risques de conflits.



STYLES DE MJ

Les MJ ont tous une manière particulière d'aborder leur rôle. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des styles les plus courants. Soyez attentif à quand et comment vous y avez recours, et à la manière dont y réagissent vos joueurs. Le principal problème vient parfois de la divergence entre votre manière de mener votre partie et celle dont les joueurs aiment jouer. Avec un peu d'efforts et de pratique, c'est quelque chose que l'on peut corriger.

ANTAGONISTE

Le MJ antagoniste s'efforce d'attirer des ennuis aux héros... beaucoup d'ennuis. Les ennemis des personnages sont d'une impitoyable efficacité et souvent spécialement conçus pour les vaincre. Les MJ antagonistes ont tendance à suivre scrupuleusement les règles. S'ils utilisent des règles maison, c'est leur interprétation qui prévaut, comme pour celles de base. Les joueurs peuvent choisir les actions qu'entreprend leur personnage mais n'ont peu ou pas d'influence sur le monde. De la même manière, le MJ arrange les rencontres et les PNJ pour mettre les PJ en danger, et n'hésite pas à mettre ces derniers hors-jeu, voire à les tuer.

Le nombre de joueurs qui apprécient qu'un MJ veuille leur peau en permanence est extrêmement réduit. En toute logique, il n'y a rien qu'un joueur puisse faire pour « battre » un Meneur de jeu. Quelle que soit la force des héros, ils peuvent toujours se faire attaquer par une armée de mercenaires ou autre menace disproportionnée. L'idée qu'un MJ puisse réellement vouloir « vaincre » les joueurs par tous les moyens est stupide ; il gagnerait toujours, et les joueurs auraient de grandes chances de ne plus jamais vouloir jouer.

Certains apprécient pourtant d'avoir l'impression que le MJ essaye de les avoir. Cela augmente le sens du risque et du danger, et le sentiment d'accomplissement en cas de succès est accru.

Les aventures conçues par ce type de MJ devraient rester à portée raisonnable de la puissance des personnages joueurs. Il est injuste de les faire tous empoisonner par un maître-assassin quand ils n'ont aucun moyen de détecter ou d'éviter le danger. Rendre les aventures plus dangereuses est une chose, mais cela doit être clair dès le début. Le MJ devrait se contenter de rencontres à la portée des personnages, ou au moins leur laisser une échappatoire si ce n'est pas le cas. Un équipage qui décide d'attaquer un officier vétéran d'entrée de jeu aura choisi son destin, mais si l'ennemi sort de nulle part et lance l'assaut, c'est injuste.

Même le meilleur et le plus impartial des MJ peut prendre ses joueurs à rebrousse-poil. Ce style peut trop facilement passer pour de l'abus aux dépens des joueurs, et personne n'aime les brutes. La seule bonne manière d'y recourir est pour pimenter l'expérience des joueurs, mais seulement s'ils aiment ça. De nombreux joueurs préfèrent raconter une bonne histoire ou récolter les fruits de leurs efforts plutôt que risquer constamment de perdre leur personnage dans une suite d'épreuves mortelles sans fin.

En général, le style antagoniste est à réserver aux plus épiques des conclusions, et tout le monde devrait en être averti. Toujours truquer les jets de dés et sauver les héros par des *deus ex machina* avant de les jeter aux lions n'est pas très juste. Si vous changez de ton pour des raisons dramatiques, assurez-vous que les joueurs ont compris qu'il n'y aura pas de seconde chance ou de revirement soudain. Puis laissez parler les dés.

BIENVEILLANT

Le MJ bienveillant est un arbitre des règles qui fait en sorte que tout soit à la fois juste et amusant. Comme l'antagoniste, il a tendance à coller aux règles, mais pas pour créer des défis trop ardues pour les joueurs ou pour leur faire payer une décision stupide. Si la logique le demande, elles peuvent être modifiées ou ignorées, mais une bonne histoire seule ne justifie pas de telles exceptions.

Ce style de MJ, s'il est bien appliqué, produit des parties amusantes et souples, dans lesquelles tout le monde sait comment fonctionne le monde (les règles étant cohérentes) et que ces règles ne serviront pas à obtenir un résultat déraisonnable par la force. Quand ils tordent ponctuellement une règle mais refusent de le faire dans d'autres circonstances, les MJ bienveillants suscitent souvent des interprétations divergentes (voir plus loin dans ce chapitre). Ils ont également tendance à laisser trop de liberté aux joueurs, donnant lieu à des errances sans but et à des sous-intrigues stériles.

RÉALISATEUR

Un réalisateur essaye de faire agir les joueurs comme il l'estime approprié aux situations et aux récits. La plupart des aventures possèdent un « bon » cheminement, et les joueurs qui le suivent sont récompensés et punis dans le cas contraire. Ce style de jeu place souvent les besoins de l'histoire au-dessus des règles du jeu et des désirs des joueurs.

Un réalisateur qui parvient à guider les joueurs sans entraver leur liberté et leur amusement peut donner lieu à des arcs narratifs mémorables et aux moments dramatiques dont sont friands de nombreux rôlistes. Ce type de parties implique un grand sens du style, ce qui les distingue d'autres campagnes moins focalisées et permet de recréer des moments dramatiques comme

Le nom ROCINANTE s'étalait sur la paroi en lettres hautes comme sa main, et quelqu'un avait ajouté au pochoir une gerbe de narcisses jaune. Elle semblait à la fois désespérément incongrue et parfaitement appropriée. À bien y réfléchir, c'était le cas de beaucoup de choses à bord. Son équipage, par exemple.

— *La Guerre de Caliban*

ceux des fictions de *The Expanse*. Dans une partie où le MJ oriente subtilement les événements pour coller au récit, il est plus facile de parvenir à lancer des tirs après l'arrêt du système de ciblage, à se faufiler derrière des flics corpo véreux au beau milieu d'émeutes dans la Ceinture, à décrypter un code étrange trouvé avec la boîte que tout le monde veut récupérer ou à survivre à un face-à-face tendu entre membres d'équipage armés.

Mais le côté négatif, c'est qu'un réalisateur peut téléguider des joueurs qui font ce qu'ils peuvent pour s'amuser. Les partis pris d'un MJ réalisateur sautent généralement aux yeux et peuvent influencer la manière dont il réagit aux actions des PJ. Les mauvais réalisateurs pénalisent les joueurs qui prennent des réactions raisonnables mais sortent du cadre de son histoire, ou tentent de les maintenir « sur des rails », qu'ils le veuillent ou non.

CONNAISSEZ VOTRE GROUPE

Pour créer un univers que les joueurs voudront explorer, vous devez les connaître. Comprendre comment ils sont susceptibles de réagir aux situations, quels styles de jeu ils apprécient, et comment ils interagissent entre eux vous permettra de leur tailler un monde et des défis sur mesure, des ennemis qu'ils voudront affronter et des causes qu'ils voudront défendre. Connaître suffisamment un groupe de joueurs pour prévoir leurs réactions et bâtir des aventures qu'ils aimeront est à la fois la partie la plus importante et la plus difficile du rôle de MJ. Si vous comprenez vos joueurs, tout le reste sera beaucoup plus simple.

Pour apprendre à connaître un groupe de joueurs, il n'y a pas de recette miracle. Même si on peut distinguer quelques personnalités-types, chacun est un individu à part entière, avec ses manies et ses sensibilités. Avant de bien les cerner, vous devrez passer du temps avec eux, et lors de vos premières parties vous devrez vous débrouiller avec peu d'informations. Le plus sûr est de faire tourner vos premières parties autour de thèmes classiques (une cargaison suspecte, des gangs agités, le sauvetage d'un vaisseau de commerce) et de garder les intrigues plus complexes pour plus tard. Discutez avec vos joueurs entre les parties pour apprendre ce qu'ils ont aimé ou pas, et ce qu'ils aimeraient voir par la suite. Ne vous cantonnez pas forcément au jeu de rôle ; vous pourrez en apprendre beaucoup en discutant de cinéma autour d'un bon repas.

PROFILS DE JOUEURS PROBLÉMATIQUES

La liste qui suit se concentre sur les profils de joueurs problématiques, les autres étant par définition simples à gérer. On peut généralement les classer en grandes catégories, ce qui pourra vous aider à comprendre la manière de leur répondre. Ce n'est cependant qu'un point de départ. Tout comme le MJ, la plupart des joueurs empruntent à plusieurs styles de jeu. Un joueur peut être un pinailleur quand il fait équipe avec un comédien, mais devenir un motivateur au sein d'un groupe de gros bourrins plus étendu. Il vous faudra essayer différentes solutions avant de trouver celle qui fonctionne avec un joueur particulier.

Si vous avez plus d'un joueur perturbateur, discutez-en avec eux. Ne pénalisez pas un PJ pour les transgressions de son joueur hors-personnage. Privilégiez le dialogue, si possible en privé, en fonction de votre ressenti et de votre perception de la dynamique du groupe. Aucun joueur ne devrait se sentir pris à partie, mais vous devrez parfois mener ces discussions en groupe.

Évitez par-dessus tout l'intimidation ou le harcèlement ; vous ne disposez d'aucune autorité en dehors de l'univers du jeu. C'est à vous de gérer les perturbations parce que vous êtes l'hôte de la partie, mais si les problèmes persistent impliquez tout le groupe. Personne ne doit être trompé, mis à l'écart ou maltraité : si un joueur cause des problèmes, le groupe doit y faire face de manière directe et mature. Décaler les soirées de jeu sans prévenir le joueur indélicat peut sembler plus simple, mais au final ça ne causera que du ressentiment et d'autres problèmes. Certaines personnes ne sont pas faites pour jouer ensemble ; un groupe mature l'acceptera et passera à autre chose.

Vérifiez si vous aussi correspondez à l'une de ces catégories. Connaître vos propres travers et préférences vous permettra souvent de déceler les conflits potentiels avec d'autres joueurs avant même qu'ils ne se produisent. Un MJ qui est un gros bourrin en tant que joueur devinera vite qu'un comédien n'appréciera pas sa campagne, à moins qu'il n'y ajoute de multiples opportunités de roleplay et d'interprétation. Un bon MJ doit savoir se plier aux désirs des joueurs sans sacrifier son propre style de jeu.



CABOTIN

Un cabotin veut toujours tout faire. Il veut souvent jouer plus d'un personnage, ou en jouer un qui se distingue des autres. Ce type de joueur recherche de l'attention, pour lui-même et son personnage. Il peut être très enthousiaste et s'impliquer dans une campagne, et cela peut affecter positivement les autres joueurs. Néanmoins, s'il parvient à s'accaparer trop de temps « d'antenne », empêchant les autres de profiter pleinement de la partie, cela peut devenir problématique.

Il n'y a pas grand-chose à faire pour gérer un cabotin, si ce n'est lui parler et lui demander de calmer un peu ses ardeurs. Si nécessaire, vous pouvez calibrer vos intrigues pour qu'elles mettent plus l'accent sur les autres PJ, mais soyez juste : le cabotin a autant le droit d'être sous les feux de la rampe que n'importe qui. Consultez également les autres joueurs pour savoir si le comportement du cabotin les gêne ; un groupe de gros bourrins et de figurants peut être tout à fait d'accord pour le laisser gérer tous les dialogues, par exemple.

COMÉDIEN

Ce qui intéresse le plus un comédien, c'est d'interpréter son personnage au maximum. Il peut insister pour jouer chacune des actions de son PJ, la moindre conversation, et il restera dans son rôle même quand les autres ne le feront pas. Tant qu'un comédien ne perturbe pas la partie, laissez-le faire ; le fait qu'il s'implique autant ajoutera du style et de la profondeur à l'univers. Cependant, ce type de joueur peut parfois aller trop loin. Si un autre joueur vous informe qu'il doit répondre (dans la réalité) à son téléphone et que le comédien se met à l'interroger sur cet objet inconnu au nom étrange, c'est juste pénible. De même, s'il refuse de faire l'impasse sur un long voyage sans histoire de Cérès à la Terre, sous prétexte « qu'on pourrait parler de quelque chose d'important » et qu'il veut aborder tous les sujets de conversation possibles.

Un comédien pourra se montrer plus compréhensif si vous parlez en termes de cinéma ou de série. Plutôt que de déclarer que vous ne jouerez pas un voyage, dites que la scène coupe et qu'elle reprend dix jours plus tard. Expliquez que si vous faites l'impasse sur les événements mineurs ce n'est pas pour aller directement au combat suivant mais pour vous concentrer sur les scènes dramatiquement importantes. Vous pouvez fixer des limites au temps approprié à la description d'une action simple. Décrire comment un soldat dégaine son arme Avec panache, c'est bien ; prendre deux minutes pour détailler une attaque sans prouesse pour potentiellement échouer au final, c'est nul.

FIGURANT

Le figurant est l'exact opposé du cabotin. Ce joueur ne semble pas du tout s'investir, parle à peine et laisse les autres s'occuper de tout. Il n'est problématique que s'il fait piétiner la partie en refusant de répondre aux questions, de faire ses jets d'initiative ou d'agir à son tour. Le plus frustrant, c'est qu'il prétend souvent beaucoup apprécier la campagne, même s'il semble très effacé durant les parties.

Si vous parvenez à découvrir la cause de son silence, un figurant pourra souvent se muer en un participant actif. Certains ne connaissent tout simplement pas les règles du jeu (surtout quand il en existe de nombreuses variantes). Dans ce cas, il peut être utile de désigner quelqu'un qui l'aidera à planifier ses actions et à vous répondre (une bonne occasion de mettre à profit les talents d'un pinailleur de manière constructive). D'autres joueurs de ce type ont seulement besoin de s'habituer à une campagne ou à un groupe particulier ; d'autres encore ne s'investiront jamais davantage. Vérifiez régulièrement si le figurant souhaiterait ajouter quelque chose à la campagne, mais en dehors de ça laissez-le tranquille et assurez-vous qu'il ne ralentit pas la partie.

GROS BOURRIN

Tout ce qui intéresse le gros bourrin, c'est de tuer des trucs. Pour lui, chaque défi se résume à « que doit-on tuer et quelle est la meilleure manière de le faire ? ». Ce joueur a tendance à s'ennuyer pendant les rencontres d'exploration et les phases de roleplay. Le bon côté, c'est qu'il apprécie quelque chose que le jeu offre naturellement (les combats) et qu'il est facile à contenter. Le mauvais côté, c'est qu'il peut se désintéresser de tout le reste, discuter et distraire les autres joueurs ou même se plaindre de tout ce qui retarde l'arrivée du prochain affrontement.

Mais si vous parvenez à découvrir ce qui les fait vibrer lui et son personnage, il est possible de les faire s'impliquer dans autre chose que le combat. En discuter franchement et ouvertement avec le joueur ne sera sans doute pas inutile, tout comme exploiter l'historique de son personnage et d'en faire vanter les mérites martiaux par les PNJ. Quand vous voulez qu'il soit attentif à une information que vous devez lui transmettre, essayez de l'intégrer aux vannes d'un ennemi pendant un affrontement.

Et enfin, si vous ne parvenez pas à éveiller son intérêt pour autre chose, contentez-vous de prévoir suffisamment de batailles. La plupart des joueurs comprennent qu'il en faut pour tous les goûts, un gros bourrin pourra rester suffisamment intéressé et impliqué dans votre campagne si vous intercalez vos scènes autres entre des rencontres de combat. Ne vous attendez juste pas à ce qu'il négocie avec les PNJ, résolve des énigmes ou s'engage dans de grandes romances si le joueur n'a pas manifesté d'intérêt pour ces activités. Encouragez le roleplay, mais ne l'imposez pas.



MAUVAIS COUCHEUR

Aussi connu sous le nom de « troll », un mauvais coucheur cherche juste à enquiquiner les autres joueurs et le MJ. Fort heureusement, ce type de joueur est rare. Si vous vous rendez compte que vous avez un mauvais coucheur à table, vous devez en parler poliment mais fermement. Si celui-ci parvient à se modérer pour ne plus énerver les autres joueurs, laissez-le rester, mais méfiez-vous des mauvais coucheurs qui promettent de changer (et prétendent que si leurs actions agacent c'est involontaire), mais ne font rien pour arranger les choses. Si un mauvais coucheur continue de poser problème, le groupe de jeu dans son ensemble devrait l'exclure de la partie.

MOTIVATEUR

Le motivateur veut que les choses soient faites. Tout de suite. Tant que l'équipage ne dévie pas du chemin pour atteindre son objectif il sera content, mais il ne supporte ni les à-côtés, ni les temps morts, ni les erreurs. Certains n'appliquent cette rigueur qu'à eux-mêmes, mais d'autres attendent du MJ et des autres joueurs qu'ils restent tout aussi concentrés. Cela peut être utile quand un groupe s'éloigne un peu trop de l'intrigue (ou sort du jeu de manière générale). Mais un motivateur trop exigeant pourra passer pour tyrannique et se fâcher avec les autres joueurs.

Vous pouvez gérer cela en planifiant des temps de pause, à la fois pour vos personnages et votre groupe de joueurs. Si vous annoncez qu'il est temps d'offrir un interlude à vos PJ, le motivateur saura qu'il est inutile de pousser tout le monde à poursuivre. Il pourra être satisfait si le groupe de joueurs se met d'accord pour commencer à jouer dans l'heure qui suit le début de la séance, et que le MJ annonce des pauses régulières. Dans le cas contraire, assurez-vous que le motivateur ne gêne pas les autres joueurs et encouragez-le à rester poli et amical quand il suggère qu'il est temps d'avancer.

PINAILLEUR

Le redoutable pinailleur est l'un des types de joueurs problématiques les plus communs. Pour lui, les règles du jeu sont une matraque qu'il abat sans cesse sur les autres joueurs et le MJ. Il abuse de leurs failles, construit ses personnages pour en profiter et reprend les autres quand ils font des erreurs. Le pinailleur justifie souvent son comportement en citant les règles et leur interprétation « officielle », tout en contestant les arbitrages qui ne lui conviennent pas.

Un joueur qui connaît bien le système de *The Expanse* peut être utile ; il peut vous aider à trouver des points de règles rapidement et même répondre aux questions d'autres joueurs pour vous faire gagner du temps. Cela devient problématique quand il

passer son temps à contester l'interprétation des règles, à s'en servir pour obtenir des résultats improbables ou à ruiner le plaisir de jeu en reprenant sans cesse les autres joueurs.

Ce type de joueur est souvent initialement motivé par l'impartialité. Un joueur ayant vécu des parties où le MJ favorisait un ou plusieurs joueurs pourra devenir un pinailleur, voyant en la stricte application des règles le moyen de garantir l'équité de la partie. Dans ce cas, un traitement juste et équitable de tous les joueurs, même en contournant certaines règles, pourra régler le problème.

Pour d'autres, la connaissance des règles est une manière de se mesurer au MJ. En pointant vos erreurs du doigt, ces joueurs tentent de marquer des points et de contrôler le rythme de la campagne. Le jeu de rôle est une activité coopérative et vous devez œuvrer avec les joueurs, mais en tant que Meneur de jeu vous avez le dernier mot sur l'interprétation des règles. Si un pinailleur essaye de contrôler la manière dont les règles s'appliquent, efforcez-vous d'affirmer votre autorité fermement, sans vous montrer impoli ou tyrannique.

La meilleure manière de le faire est d'établir des consignes pour la gestion des désaccords techniques avant qu'ils n'apparaissent. Informez vos joueurs que votre partie s'appuie sur les règles, mais qu'elle n'en est pas l'esclave. Vous pourrez être amené à trancher rapidement certains litiges pour que la partie se poursuive. Accordez un moment aux contestataires pour qu'ils exposent leur point de vue. Si vous êtes d'accord avec eux, il n'y a rien de mal à revenir sur votre décision ; sinon, déclarez le sujet clos et revenez-y après la partie. Si vous décidez par la suite d'appliquer la règle différemment, informez-en les joueurs au début de la séance suivante.

Si le pinailleur continue de poser problème, vous pouvez tout à fait faire valoir que toutes les questions seront gérées à la fin de la séance, pour éviter que tout le monde attende. Le pinailleur peut les noter, et vous pourrez les examiner ensemble en dehors de la partie.

TOURISTE

Un touriste n'est pas vraiment intéressé par la partie en soi ; il est juste là pour passer du temps avec les autres. Il s'agit bien souvent d'un ami ou du compagnon d'un autre joueur. Tant qu'il ne perturbe pas le jeu, vous avez tout intérêt à le laisser tranquille.

Vous pouvez toujours tenter de le faire participer de manière un peu plus active, mais si vos efforts échouent régulièrement, il est inutile d'insister. Assurez-vous juste qu'il ne s'agit pas en fait d'un figurant qui aimerait s'impliquer plus ; dans le cas contraire, il n'y a rien que vous puissiez faire. Tout le monde ne peut pas aimer les jeux de rôle ; certains n'y jouent que par commodité mais sans vouloir s'y investir outre mesure. Si ça ne les intéresse vraiment pas, inutile de gaspiller votre temps et votre énergie à modifier votre campagne pour ce type de participant.

INTERPRÉTATIONS DIVERGENTES

Les interprétations divergentes sont l'un des plus grands risques auxquels puisse faire face un Meneur de jeu. Il se produit quand un joueur suppose une chose, et vous une autre. Par exemple, si un MJ déclare que cinq PNJ visiblement dangereux menacent un PJ, le joueur pourra se les imaginer comme des brutes sans armes (« visiblement dangereux » voulant dire qu'ils sont musclés et intimidants). Mais peut-être que dans la tête du MJ, « visiblement dangereux » signifie qu'ils seraient difficiles à vaincre en combat, et qu'ils portent en réalité des armures lourdes et des armes. Ni le joueur ni le MJ n'ayant conscience de cette confusion, le premier pourra choisir de réagir d'une manière incompréhensible pour le deuxième, et le plaisir de chacun s'en ressentira.

La raison pour laquelle les interprétations divergentes sont si dangereuses, c'est qu'on ne les détecte souvent qu'après coup. Ils peuvent perdurer pendant très longtemps et donner lieu à des rancœurs des deux côtés de l'écran. Dans le cas qui précède, si aucun combat n'éclate, le joueur pourra se sortir de la rencontre sans jamais réaliser qu'il a mal évalué ses adversaires. Il pourra découvrir par la suite que ces PNJ font partie d'un gang plus étendu qui retient la station en otage, mais continuera à les voir comme des brutes dépourvues d'armes. Le joueur persuade alors son groupe d'attaquer le repaire du gang, persuadé que la victoire est possible. Le groupe passe trois séances à planifier et mettre en place l'assaut avant de le lancer, pour découvrir qu'il est rempli de mercenaires en armures lourdes. Le joueur s'insurge mais s'entend rétorquer que les membres du gang ont toujours été lourdement armés et équipés. Il aura l'impression que le MJ a modifié la réalité dans le jeu, et ce dernier croira que le joueur n'a juste pas été attentif.

Il n'existe aucune méthode miracle pour éviter les interprétations divergentes. Donnez un maximum d'informations, et assurez-vous que vos joueurs les ont bien comprises. Soyez conscient que les interprétations divergentes peuvent arriver, et montrez-vous patient quand un joueur à l'air d'avoir compris une chose différemment de ce que vous pensiez. Vous pouvez parfois autoriser un joueur à modifier ses actions passées quand une hypothèse raisonnable se révèle erronée. Dans certains cas bénins, vous pouvez même modifier la réalité en jeu pour l'adapter à la fausse hypothèse (surtout quand vous la détectez avant les joueurs). Si de telles divergences d'interprétations deviennent fréquentes, tâchez de trouver un moyen de communiquer plus clairement, comme en utilisant des illustrations, en distribuant des aides de jeu, en décrivant les choses différemment et en effectuant un résumé des événements au début de chaque séance.

« Oui, c'est toi qui commandes. Ça fait de moi ton second, et le boulot du second c'est de dire au capitaine quand il se conduit comme un abruti. Tu te comportes comme un abruti, commandant. »

— *L'Éveil du Léviathan*

RÈGLES TACITES

Le poste de Meneur de jeu s'accompagne de quelques règles tacites. Gardez toujours les points suivants à l'esprit quand vous endossez ce rôle.

RÈGLE 1 : SOYEZ JUSTE

Comme dans toute activité de groupe, vous êtes censé traiter tout le monde de manière équitable. Ne favorisez personne. Vous devez arbitrer les règles de manière juste, pour tout le monde. Un défi de ND 13 pour un joueur devrait presque toujours être de ND 13 pour un autre. Cela implique aussi d'aider les joueurs qui s'amuse moins ou se sentent exclus, vous pouvez donc parfois « tricher » en leur faveur ; mais uniquement pour les aider, jamais pour leur compliquer la tâche ou de manière à constamment offrir un avantage injuste à un joueur.

RÈGLE 2 : SOYEZ DYNAMIQUE

Rien ne tue plus facilement l'ambiance que de rester assis à attendre que quelque chose se produise. Dans un jeu de rôle, c'est à vous de faire bouger l'histoire ! Faites prendre des actions décisives aux personnages et adversaires rencontrés par les protagonistes. Créez des conséquences pour les personnages qui feront sentir aux joueurs que leurs décisions ont un poids. Encouragez les gens à rester concentrés, mais ménagez des pauses pour qu'ils puissent se détendre et renouveler leur capacité d'attention. Le jeu de rôle requiert de la créativité, et les gens sont plus créatifs quand ils ont l'énergie de s'impliquer et que les idées s'enchaînent de manière fluide, contribuant naturellement à l'expérience globale.

RÈGLE 3 : SOYEZ OUVERT

Une activité de groupe, quelle qu'elle soit, doit pouvoir accueillir toute personne capable de s'intégrer et désireuse de participer en toute bonne foi. Cela signifie que vous devez tenir compte du fait que certains ne partagent pas vos points de vue ou peuvent être très sensibles à certains sujets. Sans compter qu'aucun être humain digne de ce nom ne devrait délibérément discriminer quelqu'un à cause de son genre, sa sexualité, son ethnie ou ses aptitudes, entre autres aspects qui nous définissent. Tout cela s'applique également au jeu de rôle. N'oubliez pas que dans le jeu, certains personnages peuvent subir des événements susceptibles de bouleverser des joueurs qui s'y identifient. Vous devez par conséquent faire bien attention avant d'introduire des éléments qui pourraient raisonnablement choquer quelqu'un dans la vie réelle ou dans un film. Certains éléments peuvent anéantir l'amusement des joueurs sans que vous en ayez conscience. Encouragez-les à s'exprimer et à énoncer clairement si quelque chose les met dans l'inconfort.

RÈGLE 4 : SOYEZ PROACTIF

Vous êtes le Meneur de jeu ; quand les joueurs s'installent, c'est pour jouer à votre table. Ils comptent sur vous pour leur proposer une séance amusante, immersive et distrayante. Même si une aventure du commerce est conçue pour vous fournir tous les outils nécessaires, c'est à vous qu'il revient d'en faire bon usage. Si vous savez qu'un événement dans votre partie risque de générer de la confusion, faites un plan. Si vous pensez qu'il manque des informations sur une carte qui pourraient aider les joueurs, ajoutez-les. Si vous pensez qu'un élément risque de pousser vos joueurs à faire dérailler le scénario, il vaut sans doute mieux le retirer. Une fois que vous aurez pris le coup de main et que vos joueurs se seront habitués à votre manière de gérer les problèmes, tout le monde pourra s'asseoir à table en sachant qu'il va passer un bon moment.

RÈGLE 5 : SOYEZ FLEXIBLE

La seule et unique vérité concernant les aventures, c'est que chacune se déroulera différemment en fonction du temps et des joueurs. Prendre conscience de ça, c'est faire le premier pas vers votre capacité à ajuster les choses que vous contrôlez et à accepter celles que vous ne contrôlez pas dans votre partie, quel que soit le scénario que vous faites jouer. On ne devient pas un Meneur de jeu expert en une soirée, et les meilleurs MJ savent bien que personne ne « maîtrise » vraiment quoi que ce soit. Mais avec du temps, de la pratique et de la préparation, cela devient plus facile, et plus vite que vous l'imaginez ; le jeu devient alors aussi amusant pour tout le monde, quel que soit le côté de l'écran où vous vous trouvez.



13. MENACES

Chaque boulot a ses complications. Chaque mission a son lot d'obstacles, et sans défis extraordinaires à surmonter il n'y aurait pas d'aventure. Les conflits et le danger font partie intégrante de l'histoire. *The Expanse* regorge de phénomènes étranges, d'environnements hostiles, de dangers cachés et d'adversaires sans merci et ils sont un élément important des campagnes que vous concevrez en tant que Meneur de jeu. Ce chapitre vous fournira les outils pour créer les nombreuses menaces auxquelles vos héros devront faire face sur leur chemin à travers les étoiles. Il existe deux types de menaces principaux dans *The Expanse* : les Risques et les Antagonistes.

RISQUES

Comme indiqué au **CHAPITRE 5**, les personnages de *The Expanse* peuvent être confrontés à de nombreux risques pouvant les blesser ou les tuer. Vous trouverez dans cette section quelques indications générales sur la manière dont les risques sont conçus et dont ils fonctionnent en jeu.

RISQUES COURANTS

Voici quelques exemples de risques mettant en œuvre les indications du **CHAPITRE 5**. Vous pouvez les modifier ou vous en servir de base pour créer les vôtres. Les aventures et suppléments de *The Expanse*, le jeu de rôle vous en proposeront de nouveaux.

ACCÉLÉRATION

Les accélérations à forte gravité ont un effet dévastateur sur la fragile physiologie humaine. L'augmentation conséquente de poids effectif fait s'agglutiner le sang et le « pousse vers le bas », ce qui peut causer évanouissement et hématomes. De manière plus grave, l'accélération peut entraîner des difficultés respiratoires, des défaillances organiques, des attaques ou des arrêts cardiaques. Elle implique généralement des dégâts en fonction de son intensité ; le cocktail médicamenteux appelé « jus » aide à limiter ces effets et à garder les membres d'équipage conscients et aptes à opérer durant les phases d'intense accélération.

Dans les scènes d'action, cette dernière est souvent une conséquence d'un test de défi (voir **Tests de défi** au **CHAPITRE 1**), dont l'échec résulte en des dégâts allant de 1d6 à 4d6 ou plus. Les personnages peuvent recourir à la Fortune et aux états pour éviter une mise hors de combat, comme d'habitude. S'ils utilisent le jus, ils peuvent encaisser les dégâts en s'infligeant les états fatigué et épuisé avant de passer à blessé et gravement blessé. L'accélération peut également résulter des manœuvres d'un vaisseau (voir **Combat spatial** au **CHAPITRE 6**) ou d'un long trajet parcouru pendant un interlude. Dans ce dernier cas, vous pouvez vous contenter d'attribuer l'état fatigué ou épuisé aux personnages, pour refléter la nature éreintante de leur voyage, ou leur demander un test de Constitution (Endurance) dont le résultat déterminera leur état une fois rendus à destination.

« Je vois », dit Avasarala. « Et quel est votre plan ? » Holden éclata d'un rire dénué d'humour. « Un plan ? Mon plan, c'est de crever dans une boule de plasma en fusion. »

— *La Guerre de Caliban*

ASPHYXIE

En l'absence d'air respirable, un personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal au double de son score de Constitution. Après cela, pour continuer à retenir sa respiration il doit effectuer un test de Constitution (Endurance) ND 9 par round, le ND augmentant de +1 à chaque fois. Si un personnage échoue à ce test, il perd connaissance. Au cours du round suivant, son état devient mourant et le personnage ne peut pas être stabilisé tant qu'il n'est pas en mesure de respirer de nouveau. Un personnage stabilisé après avoir été mourant suite à une asphyxie n'est qu'épuisé (au lieu d'impuissant, inconscient et gravement blessé habituellement).

FAIM ET DÉSHYDRATATION

Les humains peuvent se passer d'eau pendant une journée. Au-delà, un test de Constitution (Endurance) ND 9 est requis pour éviter d'acquiescer l'état fatigué. Un test supplémentaire doit être fait pour chaque heure sans boire, augmentant chaque fois le ND de +1. Un deuxième échec résulte en un état épuisé, puis inconscient et enfin mourant, à moins que le personnage ne puisse boire avant. De même, un personnage peut passer 3 jours sans manger, après quoi un test de Constitution (Endurance) ND 9 est nécessaire, comme pour la déshydratation mais les tests supplémentaires n'ont lieu qu'une fois par jour. Le personnage ne peut se débarrasser des états acquis de la sorte qu'en recevant l'eau et la nourriture nécessaires.

IMPACT

Quand on tombe, quelle que soit la pesanteur, le problème vient en général de l'impact. Comme on dit, ce n'est pas la chute qui fait mal, c'est l'arrêt brutal (ou la modification d'inertie). Sous 1 g une chute courte (3 à 4 m) équivaut à 2d6 de dégâts, mais plus elle est longue plus cette valeur augmente, jusqu'à 6d6. Certaines situations permettent au personnage d'effectuer un test de Dextérité (Acrobaties) pour diviser les dégâts d'un impact par deux, en amortissant l'atterrissage pour absorber une partie du choc. Certains « impacts » résultent d'un changement brutal d'accélération, plaquant violemment les personnages contre les parois d'un vaisseau ou d'une station. En général, les fauteuils anti-accélération permettent d'atténuer cet effet (en partie, voir **Accélération** ci-dessus), mais quiconque n'est pas attaché quand le vaisseau accélère, ralentit ou manœuvre subitement peut subir des dégâts équivalents à une chute grave.

MALADIES, TOXINES ET RADIATIONS

Quand un personnage est soumis à une infection potentielle, il doit effectuer un test de Constitution (Tolérance) dont le ND est basé sur la virulence de la maladie, de 7 pour un contact fugace à 15 ou plus en cas d'exposition directe. En général, le développement de la maladie est géré par un test de défi impliquant d'autres tests de Constitution (Tolérance), avec d'éventuels tests d'Intelligence (Médecine) en sus. L'intervalle entre ces tests dépend du temps d'incubation de la maladie ; une journée est une bonne moyenne, mais certaines peuvent ne mettre que quelques heures à se développer. Les conséquences peuvent inclure une plus grande difficulté pour les tests de résistance ultérieurs ou l'apparition de symptômes avancés prenant la forme d'états différents (voir **États** au **CHAPITRE 1**). Dans le cas d'une maladie mortelle, la conséquence majeure est l'acquisition par le patient de l'état mourant.

On peut adopter la même approche pour les toxines et les radiations : un test initial de Constitution (Tolérance) pour résister ou tempérer l'effet, suivi d'un test de défi mesurant la progression de l'état ; une fois le seuil de succès atteint, l'état du personnage se stabilise et le risque a été surmonté. Avec certaines maladies, toxines ou expositions aux radiations, la stabilisation peut nécessiter une assistance médicale en plus d'atteindre le seuil de succès ; en l'absence de celle-ci, le patient finira inmanquablement par subir les pires conséquences liées au risque.

**EXEMPLE**

Après avoir été exposés à une haute dose de très fortes radiations, Miller et Holden doivent faire face à un test de défi de Constitution (Tolérance) ND 15, avec un seuil de succès de 20 et un intervalle de 15 min ; les conséquences en cas d'échec incluent les états fatigué, épuisé et handicapé. Le MJ leur annonce qu'ils ne pourront pas atteindre le seuil de succès sans un traitement anti-radiation ; ils doivent donc retourner à bord du Roci avant qu'il ne soit trop tard. Même s'ils survivent, ils devront passer le reste de leur vie à prendre des médicaments anti-cancer.

PESANTEUR

La gravité a tendance à ne constituer un risque qu'en termes d'accélération et d'impact (voir les sections correspondantes) mais la pesanteur locale peut également être une source de problèmes pour les personnages. Chacun possède une pesanteur de naissance déterminée par son origine, comme décrit au **CHAPITRE 2** : micropesanteur pour les Ceinturiens, faible pesanteur pour les Martiens et pesanteur normale pour les Terriens. Si les conditions de pesanteurs actuelles dépassent cette valeur de deux crans, le personnage est handicapé. Si l'écart est de trois crans, il est entravé (voir **États** au **CHAPITRE 1**).

De plus, les conditions de pesanteur supérieure peuvent nécessiter des tests de Constitution (Endurance) pour éviter la fatigue. La difficulté de base est généralement 9, et ce ND augmente de +1 à chaque test, jusqu'à ce que le personnage puisse se reposer. L'intervalle des tests dépend des conditions, d'une fois par minute pour les activités physiques sous pesanteur supérieure de deux crans ou plus à celle de naissance, à une fois par heure si l'écart n'est que d'un cran.

Les personnages qui opèrent en micropesanteur reçoivent l'état en apesanteur et doivent disposer de points d'ancrage (poignées, filin de sécurité ou bottes magnétiques) ou d'un moyen de poussée pour se déplacer. Les mouvements en apesanteur peuvent nécessiter un test de Dextérité (Apesanteur) dont le ND peut aller de 7 pour les manœuvres les plus simples à 13 pour les plus délicates. Un échec à ce test signifie que le personnage ne se déplace pas comme prévu, et si de surcroît le dé de Péripéties obtient un 1, il peut se retrouver à flotter sans point d'ancrage jusqu'à ce qu'il puisse atteindre une surface à laquelle s'agripper.

TEMPÉRATURES EXTRÊMES

Les humains ne supportent qu'une plage de températures restreinte que les systèmes environnementaux des vaisseaux font de leur mieux pour respecter. Une exposition prolongée à un froid ou une chaleur intense représente un risque bien défini. Les personnages doivent effectuer des tests périodiques de Constitution (Endurance) ND 9 de base, chaque test additionnel voyant sa difficulté augmenter de +1. Un échec à ce test entraîne 1d6 dégâts. Un personnage peut s'infliger l'état fatigué ou épuisé au lieu de les subir. S'il se retrouve mis hors de combat ou inconscient suite à ces dégâts, les suivants lui imposent l'état mourant. La périodicité des tests de Constitution (Endurance) dépend de l'intensité des températures, pouvant aller d'une fois par heure à une fois par minute pour les environnements les plus extrêmes tout en restant dans les normes terrestres.

VIDE

L'exposition au vide spatial est un danger permanent dans *The Expanse*, et presque toujours fatal. Le round suivant celle-ci, le personnage acquiert l'état mourant. Il subit en outre au début de chaque round 6d6 dégâts dus au froid et aux radiations spatiales. Un test de Constitution (Tolérance) ND 15 permet de diviser ces dégâts par deux. Un personnage mis hors de combat par ces dégâts meurt immédiatement. La perte de Constitution ou les dégâts tueront en général le personnage rapidement ; il existe néanmoins une infime chance pour qu'il survive, pour peu qu'il soit transporté en lieu sûr avant cela et que son état mourant soit stabilisé.

LA PROTOMOLÉCULE

En plus de tous les antagonistes, complications et autres menaces auxquelles sont confrontés les personnages de *The Expanse*, un risque spécifique à cet univers mérite qu'on s'y attarde : la protomolécule.

ORIGINES

La protomolécule est une particule extra-terrestre découverte sur Phoebe par la République du Congrès martien. Après avoir atterri sur l'astéroïde pour une prospection minière, les martiens découvrirent des échantillons de protomolécule pris dans la glace et contactèrent Protogène, une corporation dédiée à la recherche. Cette dernière nomma la substance « protomolécule » et lança différents tests et expérimentations. Elle découvrit alors sa capacité à radicalement altérer les formes de vie infectées et à les reprogrammer biologiquement pour son propre compte. Les scientifiques avancent l'hypothèse selon laquelle la protomolécule aurait été envoyée dans le système solaire des milliards d'années plus tôt dans le but de pirater le développement de la vie sur Terre, mais aurait été capturée par la gravité de Saturne jusqu'à sa découverte par les Humains. Protogène finit par trahir les Martiens en les infectant délibérément pour ses tests préliminaires avant de détruire la base de recherche et d'emmener les échantillons ailleurs pour une étude plus poussée. C'est elle qui a orchestré la contamination en masse des habitants de la station Éros, représentant plus d'un million et demi de personnes, comme détaillé au **CHAPITRE 7**.

EFFETS DE LA PROTOMOLÉCULE

Au début de la plupart des campagnes de *The Expanse*, le seul échantillon de protomolécule connu se trouve dans la chambre forte de Fred Johnson sur la station Tycho, les chances que les personnages la croisent sont donc assez minces. Si vous souhaitez intégrer la protomolécule dans votre campagne, nous vous recommandons de suivre ces quelques règles.

La protomolécule n'affecte que la vie biologique, et uniquement par contact.

Elle est anaérobie et ne se transmet pas par l'air.

Tout personnage qui entre en contact avec la protomolécule doit réussir un test de Constitution (Tolérance) ND 18 ou devenir immédiatement infecté.

Une fois le personnage infecté, le MJ lance 2d6 et ajoute le score de Constitution de celui-ci. Il s'agit du nombre de jours qu'il reste au personnage avant d'être submergé par les effets de la protomolécule. Dans le cas où il serait exposé à de forts taux de radiations, le temps jusqu'à contamination totale se transforme en heures plutôt qu'en jours.

SYMPTÔMES DE LA CONTAMINATION PAR LA PROTOMOLÉCULE

Les symptômes initiaux ressemblent à ceux d'une grippe moyenne et se transforment rapidement en une sorte de fièvre violente. Le personnage devient de plus en plus fatigué et désorienté. Alors que l'infection se propage, des fluides bruns commencent à s'écouler de ses orifices jusqu'à ce que la victime soit totalement paralysée. Elle commence également à avoir des hallucinations, et se concentrer sur quelque chose ou résister à de brusques pics émotionnels (généralement de la rage ou de la tristesse) peut nécessiter des tests de Volonté (Maîtrise de soi). À mi-chemin de la contamination totale, des taches veineuses noires et brunes se répandent sur la peau du personnage et il commence à tituber de manière incontrôlable en vomissant des fluides bruns contagieux sur les autres formes de vie. On surnomme les hôtes humains arrivés à cette étape les « zombies vomisseurs ». À partir de ce stade, la victime n'est plus un personnage joueur, mais passe sous le contrôle de la protomolécule ; il devient un PNJ dirigé par le MJ.

Il n'existe aucun remède connu à la contamination par la protomolécule. Un personnage infecté est irrémédiablement condamné ; ce n'est qu'une question de temps. Consultez le **CHAPITRE 15** pour des idées supplémentaires pour gérer la protomolécule dans vos propres campagnes de *The Expanse*.

ANTAGONISTES

Transporter des biens à travers la Ceinture n'est pas toujours sûr. Se rendre dans les coins les plus louches des ponts inférieurs d'une station est encore plus dangereux, et si vous cherchez des poux aux gangs locaux ou à toute autre faction, soyez prêts à en découdre. Il y a toujours des gens dangereux pour se mettre en travers de la route des personnages de *The Expanse*. On appelle les PNJ les plus susceptibles d'entrer en conflit avec eux des antagonistes.

Ils peuvent prendre de nombreuses formes et représenter de nombreux dangers en fonction de leur rôle dans l'histoire et de leur niveau d'animosité envers les protagonistes. Ce chapitre contient un éventail d'antagonistes issus de tous les milieux pour votre campagne. Ce ne sont que des points de départ ; servez-vous-en comme modèles pour créer les vôtres. Vous pouvez les rendre plus ou moins forts, ou changer ce que vous voulez. La sélection qui suit va du quotidien au très étrange, pour correspondre à des campagnes très diverses.

FORMAT DES PROFILS

Les caractéristiques techniques des antagonistes sont présentées sous un format standard et incluent une description, leurs attributs, compétences, talents, équipement et prouesses. Tous les antagonistes d'un type donné n'ont pas forcément accès à toutes les prouesses indiquées ; n'hésitez pas à leur faire accomplir une prouesse particulière si vous estimez que l'histoire l'exige.

CONSEILS DE CRÉATION D'ANTAGONISTES

Les antagonistes de ce chapitre ne respectent pas forcément les mêmes règles que les personnages joueurs. C'est le cas pour les personnages non-joueurs en général, et plus particulièrement pour les antagonistes non humains comme les drones, robots ou créations de la protomolécule. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer les antagonistes et PNJ en suivant les mêmes règles de création que les PJ, mais vous n'avez pas besoin de le faire. Vous pouvez également vous contenter de leur assigner les attributs, compétences, talents et prouesses que vous jugez appropriés. Les antagonistes et autres personnages de soutien n'ont pas à respecter non plus les prérequis en ce qui concerne les talents, spécialisations ou autres traits.

COMPÉTENCES DES ANTAGONISTES

Les antagonistes utilisent les mêmes compétences que les protagonistes, sauf dans le cas des non-humains possédant des attaques spéciales. Ces compétences sont inaccessibles à la plupart des PJ, à moins d'événements bizarres durant la campagne qui rendraient un personnage plus enclin à brandir des griffes qu'une arme à feu, par exemple.

MENACE DES ANTAGONISTES

Pour aider le MJ à trouver l'antagoniste le plus adapté à son groupe de joueurs, chacun dispose d'un niveau de menace s'échelonnant de Mineur à Légendaire. La table **Menace des Antagonistes** indique à quel niveau moyen de PJ doit être confronté un adversaire du niveau de menace donné pour offrir un combat équilibré à difficile ou servir de faire-valoir efficace. Un niveau de menace inférieur représentera un défi facile à relever ; un niveau de menace supérieur sera particulièrement dangereux et plus adapté aux adversaires majeurs.

La menace est un indicateur de danger, mais il peut varier selon les circonstances en cours. Au meilleur de sa forme, un soldat est une menace intimidante : vigoureux, entraîné, et armé jusqu'aux dents. Imaginez ce que devient son niveau de menace si ce soldat est ivre, déjà blessé, coupé de son quartier général et ne possède plus qu'une balle de fusil.

Le niveau de menace peut également être affecté par le degré de préparation des PJ, leurs armes et leurs aptitudes. Un personnage physiquement impressionnant pourra vaincre un adversaire dans un combat de rue ; un laborantin isolé aura plus de

chances de prendre une dérouillée. Ces personnages joueurs ne percevront pas la menace du malfrat qui leur fait face de la même manière. À l'inverse, un scientifique pourra se montrer plus rusé qu'un saboteur s'attaquant à la station, mais son copain bagarreur ne pourra pas faire grand-chose d'autre que monter la garde. Le meneur de jeu doit être conscient des capacités individuelles des personnages et de tout ce qui pourrait les rendre plus ou moins efficaces face à un adversaire en particulier.

Notez que les menaces de bas niveau ont tendance à se montrer en petits groupes (aussi nombreux que l'équipage, bien souvent) et celles de niveau élevé sont plus souvent seules, accompagnées d'un ou deux sbires, ou plus rarement par deux.

NIVEAU DE MENACE DES ANTAGONISTES

NIVEAU DE MENACE	NIVEAUX DES PJ
Mineure	Niveaux 1–4
Modérée	Niveaux 5–8
Majeure	Niveaux 9–12
Terrible	Niveaux 13–17
Légendaire	Niveaux 18–20

RENFORCEMENT DES ANTAGONISTES

Les valeurs présentées dans ce chapitre sont une moyenne pour un antagoniste de ce type, mais vous pouvez les modifier pour les rendre plus forts ou plus compétents. Souvent, un simple changement d'arme ou d'armure suffit à créer des défis tactiques différents : un Soldat ou un Vétéran devient un ennemi d'une toute autre stature si vous l'équipez d'une armure assistée, par exemple ! (Voir **Armure assistée** au **CHAPITRE 4** pour plus de détails.) Si vous souhaitez qu'un antagoniste soit plus fort et compétent, vous pouvez modifier ses statistiques comme vous l'entendez. Nous vous recommandons les ajustements suivants :

ANTAGONISTE ÉLITE

Pour rendre un antagoniste un peu plus puissant que la moyenne, ajoutez-lui 1 point à trois attributs au choix, deux compétences et augmentez sa Fortune de 5. Vous pouvez aussi en faire un novice dans un nouveau talent ou augmenter son grade dans un talent existant.

ANTAGONISTE HÉROÏQUE

Pour obtenir un adversaire redoutable, ajoutez 2 points à deux attributs, 1 point à trois autres, quatre compétences et augmentez sa Fortune de 15. Vous pouvez également en faire un novice dans deux nouveaux talents ou ajouter deux grades aux existants.

ANTAGONISTE ÉPIQUE

Pour créer un antagoniste extrêmement dangereux, ajoutez 3 points à un attribut, 2 points à deux autres et 1 point à trois autres. Donnez-lui cinq compétences, augmentez sa Fortune de 20 et son Armure de 2 ou plus. Vous pouvez également ajouter 3 grades dans des talents existants ou non.

« Question castagne, je suis ce qu'on peut appeler un amateur assez doué. Mais j'ai bien étudié la dame, avec et sans son joli costume mécanique. C'est une pro. On ne joue pas dans la même catégorie. »

— *La Guerre de Caliban*

ANTAGONISTES SOCIAUX

La question de l'efficacité se pose pour les PNJ mettant l'accent sur l'aspect social. Prenez leurs attributs sociaux (en particulier Communication et Volonté) comme référence pour déterminer comment ils interagissent avec les autres PNJ. Dans la plupart des situations, aucun test n'est requis : vérifiez la valeur adéquate, et en fonction de l'aventure en cours décidez du résultat. Pour les cas où un PNJ entreprend des actions sociales à l'encontre des PJ, reportez-vous à **Rencontres sociales** au **CHAPITRE 5**, en particulier les **Règles sociales pour les personnages joueurs**. En général, les antagonistes sociaux devraient avoir des valeurs d'attributs (et les compétences appropriées) équivalentes à celles des PJ. Ajoutez +1 pour chaque renforcement (élite, héroïque et épique) ; les antagonistes sociaux épiques bénéficient également d'un bonus de +3 à deux ou trois de leurs compétences sociales.

Les antagonistes n'ont généralement pas de score de Ressources ; on décrit plutôt leur richesse en quelques mots. Ils peuvent acquérir tout ce qui semble raisonnable et correspond aux besoins de l'histoire. Ces conseils peuvent vous servir pour les autres règles concernant les PNJ ; parfois il convient de les ignorer complètement. Une simple description est souvent bien suffisante.

PERSONNAGES SECONDAIRES

Les protagonistes peuvent rencontrer des personnages secondaires amicaux, passifs, ou de simples passants n'ayant aucune envie de se battre. Comme ces PNJ n'apparaîtront que dans quelques rencontres de roleplay, ils n'ont pas besoin de profils complets. Le profil abrégé du Journaliste décrit suffisamment les attributs et compétences de ce personnage secondaire pour permettre une interaction ponctuelle avec un reporter de second plan. Cette présentation peut également servir aux antagonistes sociaux qui n'ont pas vocation à combattre les personnages. Si jamais ses autres attributs deviennent nécessaires plus tard dans l'histoire, vous pourrez facilement développer ces valeurs en un profil complet.

PERSONNAGES NON COMBATTANTS

Certains PNJ sont des non-combattants : des personnages qui ont peu de chance de riposter ou de se montrer plus rusés que les personnages joueurs. Ils font tout pour éviter les situations de combat, et le cas échéant seront battus par les protagonistes sans qu'il soit nécessaire de lancer les dés, à moins que le MJ estime que la balance puisse pencher en leur faveur. Dans ce cas, vous pouvez vous servir du profil abrégé des personnages secondaires. Les non combattants n'ont en général pas de score de Fortune et 0 à tous leurs attributs. Certains, comme les enfants ou les personnes âgées, ont même des scores plus bas.

JOURNALISTE

COMBAT 0, COMMUNICATION 3 (EXPRESSION), CONSTITUTION 1, DEXTÉRITÉ 2 (DISCRÉTION), FORCE 1, INTELLIGENCE 2 (CULTURE GÉNÉRALE, INFORMATIQUE), PERCEPTION 2 (FOUILLE, VUE), PRÉCISION 1, VOLONTÉ 1 (MAÎTRISE DE SOI)

OPTION : ANTAGONISTES MINEURS

À la discrétion du Meneur de jeu, vous pouvez considérer que les antagonistes mineurs (ayant peu d'importance dans l'histoire et ne représentant pas un défi majeur pour l'équipage) ont un score de Fortune de 0 et sont donc incapables d'en dépenser pour réduire les effets des dégâts. Cela signifie qu'ils devront se reposer uniquement sur leur Résistance et les blessures simples et graves, et auront donc de bonnes chances d'être mis hors de combat avec les dégâts de 2 ou 3 dés. C'est une bonne option si vous ne voulez pas avoir à gérer de multiples scores de Fortune et souhaitez juste savoir si un antagoniste mineur est blessé, gravement blessé ou hors de combat.

EXEMPLES D'ANTAGONISTES

La plupart des antagonistes cherchent à ralentir, neutraliser ou tuer les personnages. Ceux qui préfèrent utiliser leurs poings plutôt que la loi, ou un flingue plutôt qu'une négociation en coulisses, sont les antagonistes d'action. Bien que les gardes de sécurité, soldats et malfrats soient ouvertement capables de communiquer, de penser librement et même de raisonner, ils excellent à faire usage de la violence. Certains de ces PNJ ne sont que des gros bras sans envergure, d'autres ont plus leur place dans un « combat de boss ». À vous d'ajuster leurs caractéristiques aux besoins de votre scénario, en vous servant des conseils sous **Renforcement des antagonistes**.

AGENT DE POLICE

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE), **COMMUNICATION 2** (PERSUASION), **CONSTITUTION 1**, **DEXTÉRITÉ 2** (CONDUITE), **FORCE 0**, **INTELLIGENCE 1** (LOI), **PERCEPTION 1**, **PRÉCISION 2** (PISTOLETS), **VOLONTÉ 0**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
12	11	12	1
ARME	JET D'ATTAQUE		DÉGÂTS
PISTOLET	+4		2D6+1
TASER	+2		1D6-3

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Bon flic/Mauvais flic, Courte rafale, Le Bénédicte du Doute

TALENTS : Contacts (Novice), Intrigue (Novice)

ÉQUIPEMENT : insigne et carte ID, menottes, pistolet, taser, terminal mobile

MENACE : MINEURE

CASSEUR

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 3 (ARMES LÉGÈRES, BAGARRE), **COMMUNICATION 2**, **CONSTITUTION 2**, **DEXTÉRITÉ 2**, **FORCE 2** (INTIMIDATION), **INTELLIGENCE -1**, **PERCEPTION 0**, **PRÉCISION 1**, **VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
12	12	12	3
ARME	JET D'ATTAQUE		DÉGÂTS
COUP-DE-POING AMÉRICAIN	+5		1D3+3
GOURDIN	+5		1D6+3
PETITE CHAÎNE	+5		1D6+2

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Les moyens du bord, Montée d'adrénaline

TALENTS : Beuverie (Novice), Combat aux armes de jet (Novice)

ÉQUIPEMENT : coup-de-poing américain, gourdin improvisé, protection de cuir épais (ou équivalent)

MENACE : MINEURE

AGENT DE POLICE

ALIAS : Flic, Poulet

Dans bien des villes, il ne suffit pas d'un uniforme pour inspirer confiance à une population agitée. Les victimes ne s'attendent pas à ce que la police prenne un crime au sérieux, puisque c'est parfois elle qui l'a permis. Les policiers intègres se débattent pour garder la tête hors des eaux fétides qui parcourent la ville. Ils sont bien trop nombreux à craindre de devenir comme leurs supérieurs : corrompus, blasés et indifférents. Le fait que de nombreux départements de police soient à la solde de grandes corporations, chacune avec ses propres intérêts, ne leur facilite pas la tâche.

CASSEUR

ALIAS : Ivrogne, Petite frappe, Loubard

Avec plusieurs pintes de bière dans le gosier et un appétit féroce pour la bagarre, le casseur est une force de destruction naturelle. Peu enclin à s'engager dans un gang criminel ou quoi que ce soit d'aussi formel, son penchant pour l'alcool et les embrouilles l'attire davantage dans les pubs, les ruelles sombres et les gradins des stades. De son point de vue, il ne fait que s'amuser, et il se fait un devoir de faire changer d'avis à grands coups de poing ceux qui désapprouvent.

CHASSEUR DE PRIMES

ALIAS : Limier, Agent de recouvrement, Pisteur

Quand les gens réussissent à échapper à la sécurité, aux autorités et à l'armée, ils deviennent la proie de chasseurs de primes.

Ils sont souvent sous contrat avec les corporations, dont certaines spécialisées dans la sécurité, et opèrent en indépendant ou au sein de groupes de chasseurs plus étendus. En fonction de leur niveau d'éthique, ils peuvent préférer se faire payer pour une cible morte plutôt que vive. La plupart du temps, c'est plus simple comme ça.

Ces valeurs représentent un professionnel, par opposition au casseur ou au pirate cherchant à se faire des crédits faciles, ou au garde de sécurité ou au soldat avec un petit boulot annexe. Reportez-vous à ces différents profils pour des versions moins « formelles » du chasseur de primes. Son niveau de menace augmente avec ses années d'expérience (voir **Renforcement d'antagonistes**).



CHASSEUR DE PRIMES

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (ARMES LÉGÈRES), **COMMUNICATION 1** (MARCHANDAGE), **CONSTITUTION 2** (ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ 2** (DISCRÉTION, PILOTE), **FORCE 2**, **INTELLIGENCE 1** (LOI), **PERCEPTION 3** (VUE PISTAGE), **PRÉCISION 2** (PISTOLETS), **VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
13	22	13	4
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
COUTEAU	+4	1D6+2	
PISTOLET	+4	2D6+3	
PISTOLET INCAPACITANT	+4	1D6+3	
CAPACITÉS SPÉCIALES			

PROUESSES FAVORITES : Escarmouche, Tireur efficace, Tir ciblé

TALENTS : Expertise (Expert, Pistage), Interlope (Expert), Reconnaissance (Expert)

ÉQUIPEMENT : armure légère, couteau, pistolet, pistolet incapacitant, terminal mobile, équipement de survie

MENACE : MODÉRÉE

CHEF DE GANG

ALIAS : Seigneur du crime, Baron de la drogue, Chef des malfrats

Les chefs de gang se taillent des territoires dans les parties les plus louches des villes, avant-postes et stations spatiales. Ils coordonnent leurs sbires pour maintenir la population sous leur joug, par la distribution de drogue, l'intimidation ou la sub-

CHEF DE GANG

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 3 (ARMES LÉGÈRES, BAGARRE), **COMMUNICATION 2** (MARCHANDAGE, MENEUR D'HOMMES), **CONSTITUTION 1**, **DEXTÉRITÉ 3**, **FORCE 2** (INTIMIDATION), **INTELLIGENCE 1** (ESTIMATION, LOI), **PERCEPTION 3**, **PRÉCISION 2** (PISTOLETS), **VOLONTÉ 2** (MORAL)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
13	21	13	2
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
COUP-DE-POING AMÉRICAIN	+5	1D3+3	
COUTEAU DE COMBAT	+5	1D6+3	
PETITE CHAÎNE	+5	1D6+2	
PISTOLET	+4	2D6+1	
CAPACITÉS SPÉCIALES			

PROUESSES FAVORITES : Attaque vicieuse, Montée d'adrénaline

TALENTS : Contacts (Expert), Intrigue (Novice), Motivateur (Novice)

ÉQUIPEMENT : assortiment de drogues, couleurs du gang, coup-de-poing américain, couteau de combat, petite chaîne, pistolet

MENACE : MINEURE

version des forces de l'ordre. Bien que la plupart œuvrent en coulisses, ils gardent leurs troupes sous contrôle grâce à des démonstrations de force malignes et cruelles. On rencontre rarement un chef de gang seul : il est généralement accompagné de plusieurs sbires agissant à la fois comme lieutenants et gardes du corps. Utilisez les statistiques du **malfrat** un peu plus loin.

DRONE DE COMBAT

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (ARMES LÉGÈRES), **COMMUNICATION -2**, **CONSTITUTION 3** (ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ 4**, **FORCE 3**, **INTELLIGENCE 0**, **PERCEPTION 1** (VUE), **PRÉCISION 2** (ARTILLERIE), **VOLONTÉ 0**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
14*	25	14	6

*VOL 18

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
ARMES MONTÉES	+4	2D6+3
MATRAQUE INCAPACITANTE	+4	1D6+4 PÉNÉTRANTS

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Attaque éclair, Escarmouche

MENACE : MODÉRÉE

ESPION

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2, **COMMUNICATION 2** (TROMPERIE), **CONSTITUTION 1** (ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ 3** (ESCAMOTAGE, DISCRÉTION), **FORCE 1**, **INTELLIGENCE 2** (SÉCURITÉ, TECHNOLOGIE), **PERCEPTION 3** (OÛÏE, VUE), **PRÉCISION 1**, **VOLONTÉ 2** (MAÎTRISE DE SOI)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
13	11	13	1

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
COUTEAU	+1	1D6+1
PISTOLET	+1	1D6+3
PISTOLET INCAPACITANT	+1	1D6+3

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : C'était pas moi, Désarmement, S'abriter

TALENTS : Effraction (Expert), Contacts (Maître), Mystificateur (Expert)

ÉQUIPEMENT : couteau, outils et matériel d'infiltration divers, pistolet, pistolet incapacitant

MENACE : MINEURE

DRONE DE COMBAT

ALIAS : Drone de sécurité

On utilise les drones de combat dans plusieurs situations. Ils patrouillent dans les bâtiments gouvernementaux, comme les sites et avant-postes de la FNU et de la FRCM. On s'en sert de moyen de dissuasion sur les propriétés de grosses corporations ou d'individus fortunés. Ils servent également dans les exercices de combat pour les soldats et les marines.

Il existe de nombreux autres drones et robots semi-autonomes dédiés au combat, à la sécurité et à la surveillance, allant des petits roto-drones équivalant ni plus ni moins à des grenades volantes jusqu'aux véhicules pilotés et programmés à distance et équipés d'armes lourdes (voir **Combats de véhicules** au **CHAPITRE 5** pour les créer et les utiliser). Vous pouvez également concevoir des drones de combat plus robustes en utilisant les conseils de **Renforcement des antagonistes**, pour en faire des adversaires majeurs au niveau de menace plus élevé.

Les drones ne disposent pas de score de Fortune, mais vous pouvez permettre à certains d'encaisser plusieurs blessures

GARDE DE SÉCURITÉ

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE, LUTTE), **COMMUNICATION 2** (INVESTIGATION), **CONSTITUTION 1**, **DEXTÉRITÉ 1**, **FORCE 2**, **INTELLIGENCE 0**, **PERCEPTION 1**, **PRÉCISION 2** (PISTOLETS), **VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
11	11	11	1

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
PISTOLET	+4	2D6+3
TASER	+4	1D6
MAINS NUES	+4	1D3+2

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Ange gardien, Escarmouche

TALENTS : Intelligence tactique (Novice), Protecteur (Novice)

ÉQUIPEMENT : pistolet, scanner, taser, terminal mobile, uniforme

MENACE : MINEURE

INSPECTEUR DE POLICE

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE), **COMMUNICATION 3** (MARCHANDAGE, INVESTIGATION), **CONSTITUTION 1**, **DEXTÉRITÉ 2**, **FORCE 0**, **INTELLIGENCE 1** (LOI), **PERCEPTION 1**, **PRÉCISION 2** (PISTOLET), **VOLONTÉ 0**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
12	11	12	1

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
PISTOLET	+4	2D6+1

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Bon flic/Mauvais flic, Inconvenance, S'abriter

TALENTS : Contacts (Expert), Intrigue (Novice)

ÉQUIPEMENT : insigne et carte ID, pistolet, terminal mobile

MENACE : MINEURE

graves et légères avant d'être trop endommagés pour pouvoir rester fonctionnels.

ESPION

ALIAS : Agent, Taupe

L'information est une des ressources les plus précieuses du système. Les gouvernements, corporations et organisations ne reculent devant rien pour obtenir des données sur leurs alliés et ennemis, et emploient à cet effet des individus dont c'est la spécialité. Les espions disposent de réseaux de contacts à la fois au sein du gouvernement et dans les organisations criminelles. Certains respectent un code ou se dédient à une cause, d'autres s'enorgueillissent de monter chaque partie les unes contre les autres, se vendant au plus offrant.

GARDE DE SÉCURITÉ

ALIAS : Garde du corps, Sentinelle

Les gardes de sécurité les moins menaçants sont les retraités, souvent d'anciens policiers, à la recherche d'un salaire régulier. Les plus dangereux sont les ex-flics ou ex-soldats

MALFRAT

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2, COMMUNICATION 0 (MARCHANDAGE, TROMPERIE), **CONSTITUTION 2, DEXTÉRITÉ 1, FORCE 2, INTELLIGENCE 0, PERCEPTION 1, PRÉCISION 0** (PISTOLETS), **VOLONTÉ 0**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
11	17	11	2

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
COUP-DE-POING AMÉRICAIN	+2	1D3+2
COUTEAU	+2	1D6+2
PISTOLET	+2	2D6+1

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Le Bénéfice du Doute, Montée d'adrénaline, Raillerie

TALENTS : Contacts (Novice), Intrigue (Novice)

ÉQUIPEMENT : coup-de-poing américain, couteau, pistolet, terminal mobile

MENACE : MINEURE

grisonnants, embauchés pour leur réputation de loyauté, de violence et le fait qu'ils soient prêts à prendre une balle pour leur employeur. Les gardes de sécurité protègent un lieu, un individu spécifique ou ses biens. Leur degré d'armement et de protection varie en fonction de leur mission.

INSPECTEUR DE POLICE

ALIAS : Ripou, Vendu

Dans les villes et les avant-postes les plus peuplés, il est quasi impossible de distinguer les policiers corrompus des intégrés. En essayant de se fondre dans le décor et de « comprendre » les gens qu'ils souhaitent interroger, les agents en civil et de sécurité ne font que rendre les choses plus confuses. Si on les paye suffisamment, un bon paquet d'entre eux regardera ailleurs. On dit qu'une fois que le flic a tombé l'uniforme, il renonce aussi à ce qui le protégeait de la réalité du crime. Les inspecteurs doivent nager dans les eaux boueuses les plus fétides du crime, et c'est eux qui en ressortent les plus sales.

MALFRAT

ALIAS : Membre de gang, Trafiquant de drogue

Le malfrat va du gros bras œuvrant pour le crime organisé au trafiquant de drogue opérant depuis son repaire dans les planètes extérieures, en passant par l'opportuniste volant de l'eau aux usines de traitement. Armés typiquement d'une arme de poing pour éloigner leurs rivaux, ces gangsters sont moins enclins à s'en prendre aux innocents, sachant bien qu'attirer l'attention de la loi est mauvais pour les affaires. Si on parvient à acheter sa loyauté, un malfrat peut être une excellente source d'informations, mais si ses alliés et employeurs découvrent sa duplicité, ce mouchard aura vite tendance à disparaître.

PILOTE

ALIAS : Jockey de l'espace, As du manche

Les pilotes vivent pour fendre le ciel et l'espace, et le frisson que cela leur procure. Le ronronnement des moteurs, la vitesse

PILOTE

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 0, COMMUNICATION 1, CONSTITUTION 2 (ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ 3** (INITIATIVE, PILOTAGE), **FORCE 1, INTELLIGENCE 1** (ASTRONOMIE, INGÉNIERIE), **PERCEPTION 2** (VUE), **PRÉCISION 0, VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
13	12	13	2

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
PISTOLET	+0	2D6+2

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Bricolage, Bête de course, Pied au plancher

TALENTS : Pilote (Expert)

ÉQUIPEMENT : combi V, pistolet, vaisseau personnel

MENACE : MINEURE

PIRATE

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2, COMMUNICATION 0, CONSTITUTION 1, DEXTÉRITÉ 2 (DISCRÉTION, PILOTAGE), **FORCE 1** (INTIMIDATION), **INTELLIGENCE 0** (ESTIMATION, INGÉNIERIE), **PERCEPTION 1** (VUE), **PRÉCISION 2** (PISTOLETS), **VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
13	22	13	4

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
COUTEAU	+2	1D6+2
GOURDIN	+2	1D6+1
PISTOLET	+4	2D6+1

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Attaque éclair, Mise à terre

TALENTS : Interlope (Novice), Réflexes éclairs (Novice)

ÉQUIPEMENT : combinaison de vol, cutter, gourdin improvisé, outils de mécano, pistolet

MENACE : MINEURE

et la puissance à portée de manettes et le sentiment de pouvoir aller n'importe où sont ce qui les maintient en vie. Les compétences de pilote sont inestimables partout dans la galaxie, que ce soit pour le commerce, l'armée ou les loisirs.

PIRATE

ALIAS : Pilleur de vaisseaux, Flibustier

Les vaisseaux transportant des matériaux, du carburant et de la glace entre les Planètes Extérieures représentent une cible pour les pirates. Ils se cachent parmi les débris et petits planétoïdes le long des routes commerciales, tendant des embuscades aux vaisseaux dénués de protection et de défenses. La plupart font partie d'équipages indépendants, mais certains sont à la solde d'organisations criminelles ou de corporations corrompues. Avant les conflits les plus récents, la lutte contre ce fléau était le devoir principal des marines terrienne et martienne, mais aujourd'hui les patrouilles se font moins nombreuses, et la piraterie a le vent en poupe.

SABOTEUR

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE), **COMMUNICATION 1** (DÉGUISEMENT), **CONSTITUTION 1** (COURSE), **DEXTÉRITÉ 3** (DISCRÉTION, ESCAMOTAGE), **FORCE 1**, **INTELLIGENCE 4** (EXPLOSIFS, INGÉNIERIE, TECHNOLOGIE), **PERCEPTION 2**, **PRÉCISION 2** (JET, PISTOLETS), **VOLONTÉ 2** (COURAGE, MAÎTRISE DE SOI)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
13	16	13	3
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
GRENADE	+4	3D6	
MAINS NUES	+4	1D3+1	
PISTOLET	+4	2D6+2	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES: *C'était pas moi, Effacer ses traces*

TALENTS : Contacts (Novice), Interlope (Expert)

ÉQUIPEMENT : armure légère, explosifs divers, kit d'outils et de déguisement, pistolet

MENACE : MODÉRÉE

SOLDAT

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 1 (BAGARRE), **COMMUNICATION 2**, **CONSTITUTION 3** (ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ 2**, **FORCE 2**, **INTELLIGENCE 1**, **PERCEPTION 1** (OUIË), **PRÉCISION 3** (FUSILS, PISTOLETS), **VOLONTÉ 2** (COURAGE, MORAL)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
12	23	12	5
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
FUSIL	+5	3D6+1	
PISTOLET	+5	2D6+1	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : *Courte rafale, Escarmouche, Mitrailage, S'abriter, Tactique de groupe, Tir de suppression*

TALENTS : Combat au fusil (Expert), Commandement (Novice), Intelligence tactique (Expert)

ÉQUIPEMENT : armure légère, fusil, pistolet, uniforme et insigne

MENACE : MODÉRÉE

SABOTEUR

ALIAS : Contestataire, Rebelle, Terroriste

Les saboteurs marchent sur une corde raide. Ce sont parfois d'anciens activistes, qui sont passés à des méthodes plus extrêmes. Quand ils agissent pour une cause en laquelle ils croient vraiment, ils peuvent mettre leur conscience au second plan. Certains les voient comme des pions au sein des conflits corporatistes, d'autres comme des terroristes ou des croisés et des combattants de la liberté opposés aux autorités en place.

SOLDAT

ALIAS : Marine, Garde d'honneur, Merco

La plupart des soldats appartiennent à une armée ou à de petits détachements militaires et suivent les ordres d'un supérieur hiérarchique ou gouvernemental. D'autres opèrent indépendamment, comme tueurs à gages ou conseillers tactiques

VÉTÉRAN

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 3 (BAGARRE, ARMES LÉGÈRES), **COMMUNICATION 1** (MENEUR D'HOMMES), **CONSTITUTION 3** (BAGARRE, ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ 3** (INITIATIVE), **FORCE 3** (ESCALADE), **INTELLIGENCE 1** (EXPLOSIFS, TACTIQUES), **PERCEPTION 2** (VUE, PISTAGE), **PRÉCISION 3** (PISTOLETS, FUSILS, JET), **VOLONTÉ 2** (COURAGE, MORAL)

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
13	28	13	7
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
FUSIL	+5	3D6+2	
GRENADE	+5	3D6	
PISTOLET	+5	2D6+2	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : *Blocage, Courte rafale, Escarmouche, Longue rafale, Tactique de groupe, Tir de suppression*

TALENTS : Commandement (Expert), Improvisation (Expert), Intelligence tactique (Maître), Motivateur (Novice)

ÉQUIPEMENT : armure intermédiaire, fusil automatique, grenades, terminal mobile, équipement tactique

MENACE : MAJEURE

pour des sociétés privées. Un soldat d'armée établie dispose de tout le matériel auquel ses pairs de la même unité ont accès. Un mercenaire ne bénéficie pas de cette protection institutionnelle et ne peut compter que sur son astuce et son entraînement pour se procurer renforts et matériel. L'un travaille légitimement, l'autre non, et ce dernier pourra être prêt à accomplir des actes prohibés par les contrats et traités établis. Dans le système actuel, la ligne entre ces deux types de soldats se fait de plus en plus floue.

VÉTÉRAN

ALIAS : Officier de rang, Soldat d'élite, Chef d'escouade

Les vétérans ont connu le pire du pire des conflits et ont survécu pour en parler. S'ils ne pouvaient pas obéir à un ordre, ils le retournaient dans tous les sens jusqu'à pouvoir le faire. Ils sont l'élite, les meilleurs, et en attendent autant des soldats sous leurs ordres. En l'absence de commandement, ils deviennent souvent entraîneurs ou officiers à la retraite. Quelques-uns tournent le dos à leurs anciennes convictions et s'engagent en tant que mercenaires à la terrible réputation.

ANTAGONISTES INHABITUELS

La plupart des personnages de *The Expanse* devraient espérer ne jamais rencontrer les antagonistes qui suivent ; ils sont des créations de la protomolécule extra-terrestre et par conséquent extrêmement dangereux, soit à cause de leurs capacités inhérentes, soit par leur faculté à potentiellement infecter les autres avec une technologie moléculaire mortelle. Soyez prudent quand vous introduisez ces antagonistes dans votre campagne : nous les incluons ici pour référence et par souci d'exhaustivité, dans le cas où votre équipage se pencherait sur les mystères de la protomolécule et de ceux qui cherchent à la dompter pour en faire une arme.

ZOMBIE VOMISSEUR

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 1, COMMUNICATION -2, CONSTITUTION 5, DEXTÉRITÉ -2, FORCE 2, INTELLIGENCE -2, PERCEPTION -1, PRÉCISION 0, VOLONTÉ 1

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
8	0	8	5
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
MAINS NUES	+1	1D3+2	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : *Mise à terre, Vomir (2 PP)*

VOMIR (2 PP) : un zombie vomisseur qui accomplit la prouesse Vomir recouvre une cible adjacente de fluide brun. Si celle-ci est une créature vivante, elle est susceptible d'être contaminée par la protomolécule (voir **La protomolécule** au paragraphe **Risques** de ce chapitre).

TACTIQUE DE GROUPE : Si au moins trois zombies vomisseurs attaquent, toutes leurs prouesses (Vomir inclus) leur coûtent 1 PP de moins.

MENACE : MODÉRÉE

ZOMBIE VOMISSEUR

ALIAS : Infecté à la protomolécule

Ceux suffisamment malchanceux pour se faire contaminer par la protomolécule sont voués à être consumés par elle, se transformant en pantins fiévreux et titubants dont le seul but est de projeter leurs fluides infectieux sur toute créature à portée, jusqu'à être réduits à un simple tas de matière première.

HYBRIDE DU PROJET CALIBAN

ALIAS : Hybride Caliban, Hybride de protomolécule Mao

Le Projet Caliban est une tentative secrète de Mao-Kwikowski Mercantile (une corporation parente de Protogène), en partenariat avec le gouvernement martien, d'infecter délibérément des sujets-tests avec la protomolécule pour en faire des super-soldats. Il réussit partiellement, utilisant des humains dénués de système immunitaire pour créer une créature hybride dotée d'une force, d'une résistance et d'une rapidité extraordinaires, capable de survivre dans le vide sans assistance. Il est très difficile de tuer un hybride Caliban sans l'incinérer.

Ce sont de grands humanoïdes au crâne et aux membres allongés. Leur peau est noir mat et couverte de solides plaques protectrices, et leurs yeux luisent de la pâle lumière bleutée associée aux créations de la protomolécule. Cette dernière se nourrissant de radiations, les hybrides sont attirés par toute source à portée. Leurs créateurs ont implanté des systèmes d'incinération dans leur torse, censés les détruire en cas de perte de contrôle, mais l'adaptabilité de la protomolécule a permis à certains spécimens d'expulser ces appareils sans les déclencher.

HYBRIDE DU PROJET CALIBAN

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 5, COMMUNICATION -2, CONSTITUTION 7 (TOLÉRANCE), DEXTÉRITÉ 3, FORCE 14 (VIGUEUR), INTELLIGENCE 1, PERCEPTION 3, PRÉCISION 2 (JET), VOLONTÉ 4

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
13	35	13	12
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
MAINS NUES	+5	1D6+14	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : *Escarmouche, Lutter*

POUSSÉE DE VITESSE : quand un hybride Caliban effectue l'action Course, sa Rapidité est multipliée par dix au lieu de deux.

IMMUNITÉ : un hybride Caliban peut opérer dans le vide total sans combi V et ne souffre d'aucune conséquence due aux risques environnementaux associés.

RÉGÉNÉRATION : l'hybride récupère rapidement de tous les dégâts qui dépassent sa Résistance. Au début de chacun de ses tours, lancez un dé pour gagner des PP dans le cadre de cette prouesse spéciale : l'hybride récupère d'un état blessé (2 PP), d'un état gravement blessé (4 PP) ou regagne un nombre de points de Fortune équivalent au résultat. S'il subit des dégâts de brûlure (comme avec de l'acide ou du feu), l'hybride ne peut pas se régénérer lors du round suivant.

BROUILLEUR DE SIGNAUX : un hybride Caliban peut émettre un signal de brouillage qui bloque toutes les communications dans un rayon d'un kilomètre.

TALENTS : Combat de lutteur (Expert), Combat écrasant (Maître)

MENACE : TERRIBLE





14. RÉCOMPENSES

Les personnages de *The Expanse*, le jeu de rôle ont des vies trépidantes et dangereuses. Les menaces auxquelles ils font face mettent leur vie (et parfois l'humanité tout entière) en péril, ce qui les force à encaisser et à grandir sous peine d'être emportés par le flot des événements. Surmonter ces défis apporte de nombreuses récompenses, que ce soit en termes de développement personnel, de compte en banque ou de respect de la part d'organisations à l'échelle du système.

Certaines de ces récompenses s'accompagnent de bénéfices mécaniques. En remplissant des missions, les personnages peuvent faire augmenter leurs attributs et améliorer leurs Revenus, ou accéder à du matériel spécial. Ils peuvent également se voir accorder des avantages au sein de diverses organisations, ou une reconnaissance de la part de groupes politiques majeurs. Cela peut donner lieu à une meilleure réputation ou à des bonus durant leurs interactions avec d'autres membres de ces groupes (bien que cela complique les choses avec les groupes adverses). Parfois la récompense est moins palpable et plus personnelle. Elle peut modifier les relations avec des PNJ spécifiques, ou développer l'historique d'un personnage et faire avancer son histoire personnelle. La fréquence à laquelle le MJ distribue ces deux types de récompenses peut affecter le rythme de la campagne.

REVENUS

Comme précisé au **CHAPITRE 2**, les Revenus sont un facteur important dans toutes les campagnes. Indépendamment de toute autre motivation, c'est au moins en partie pour l'argent que la plupart des personnages embrassent une vie d'aventure et de dangers. Même ceux pour qui ce n'est pas le cas doivent joindre les deux bouts. De ce fait, vous devriez réfléchir avec soin aux récompenses en Revenus que vous accordez. Trop chiches, et les joueurs pourront avoir l'impression de peiner à améliorer leur

équipement et à atteindre leurs objectifs. Trop généreuses, et ils seront capables de surmonter la plupart des défis avec leurs Revenus, diminuant la tension de l'histoire.

La plupart des aventures devraient augmenter les Revenus des personnages de +1. En cas d'aubaine inattendue, vous pouvez accorder une augmentation de +2, ou offrir des Revenus temporaires (voir encadré). Une aventure particulièrement dangereuse pourra justifier de meilleures récompenses, mais assurez-vous que des personnages aussi riches soient compatibles avec votre histoire. Leur offrir l'accès aux ressources d'une organisation, comme décrit au paragraphe **Affiliation** plus bas, est une bien meilleure manière d'augmenter leur pouvoir d'achat.

BONUS TEMPORAIRE DE REVENUS

Au lieu d'augmenter les scores des personnages, vous pouvez opter pour un bonus temporaire représentant une manne limitée. Le personnage gagne un bonus de +1 à +3 à son prochain test de Revenus. En cas de succès, le bonus est consommé et disparaît. Un personnage peut choisir de diviser son bonus entre plusieurs tests de Revenus, mais une fois un test réussi, son bonus alloué disparaît. De plus, toute diminution du score de Revenus du personnage est déduite en priorité du bonus temporaire, et ces points ne peuvent être récupérés.

RÉPUTATION

Toutes les récompenses ne prennent pas la forme de Revenus ou de niveaux. Par leurs actions (ou les rumeurs à leur sujet), les personnages gagnent en renommée et en réputation. Qu'on le surnomme « Boucher de la station Anderson » suite à un assaut militaire sanglant, ou qu'il soit connu comme le meilleur privé de la Ceinture, un personnage peut faire jouer sa réputation pour faciliter ses interactions sociales ou se procurer des choses inaccessibles au commun des mortels. Un simple nom peut faire la différence entre être considéré comme un étranger suspect ou un allié de confiance.

La réputation peut être liée aux talents ou aux spécialisations d'un personnage. La résistance aux manœuvres à gravité élevée d'un pilote de course intrépide en dit long sur sa résilience, tandis que les talents pour les discours enflammés d'un agitateur politique aux dents longues sont révélateurs de sa capacité à évaluer et manipuler une foule de partisans. Ces réputations découlent des actes des personnages en jeu, et procurent généralement des avantages mécaniques lorsqu'ils se consacrent à leur domaine d'expertise.

Il est important de se souvenir que les réputations sont rarement permanentes, surtout quand elles se heurtent à des faits contraires. Quand le pilote perd une course largement retransmise, ou que l'agitateur fait une bourde embarrassante lors d'un direct, leur réputation peut en pâtir ou basculer complètement. Un personnage qui fait face à ce revers de fortune pourra avoir du mal à regagner son ancien titre.

Il est également important de signaler qu'une réputation peut ne pas être entièrement justifiée, voire se révéler fausse. Certains personnages s'attribuent une gloire imméritée, ou parviennent à faire en sorte que les gens les prennent pour ce qu'ils ne sont pas. Certains portent le poids des opinions ou des accusations des autres, ce dont il peut être difficile de se débarrasser.

Les interludes offrent aux personnages une occasion de faire grimper ou de modifier leurs réputations, comme indiqué dans la section **Activités d'interlude** au **CHAPITRE 5**. Les personnages qui choisissent l'activité Réputation lors d'un interlude peuvent tenter de cultiver ou d'atténuer une notoriété actuelle ou naissante. À vous de décider si ses efforts sont suffisants pour gagner ou perdre une réputation donnée, mais influencer toute renommée ne s'étendant pas au Système entier ne devrait pas prendre plus de quelques interludes.

TITRES HONORIFIQUES

La réputation est souvent reflétée par les surnoms dont un personnage est affublé. Ces titres honorifiques sont puissants, mais totalement situationnels. Un champion d'athlétisme ne pourra généralement pas compter sur sa notoriété dans les stades pour rallier les gens à sa cause lors d'un débat politique tendu, à moins que le sujet n'ait un lien avec le sport. Vous avez le dernier mot sur l'application ou non d'un bonus découlant d'un titre honorifique à une situation donnée, mais vous devriez toujours encourager et récompenser les utilisations inventives.

RÉPUTATION PERSONNELLE

Un personnage peut invoquer sa réputation personnelle pour gagner un avantage lors d'un conflit. Quand il annonce son titre honorifique ou révèle la manière dont il l'a gagné, il bénéficie d'une supériorité psychologique. Dans un test opposé impliquant la compétence ou la capacité qui vaut sa réputation au personnage, ses adversaires subissent une pénalité de -1 à leur test, réfléchissant à deux fois à leurs actions face à cet expert notoire.

RÉPUTATION RAPPORTÉE

Un personnage peut également tirer profit de l'invocation de son titre honorifique par un allié ou un ennemi dans le cadre de son action. Cet usage particulier nécessite que son titre soit évoqué par un autre personnage ou que celui-ci évoque de manière convaincante ses hauts faits auprès de quelqu'un d'extérieur au groupe. Pendant cette scène, le personnage dont la réputation a été rapportée gagne un bonus de +2 sur les tests durant lesquels il démontre les aptitudes pour lesquelles il est connu. Un hacker de renom qui pénètre dans une salle de chat dans laquelle ne sont postés que des mèmes de lui deviendra le centre de l'attention, tandis qu'un amant d'exception sera au sommet de son art quand il approchera sa conquête d'un soir sous les yeux d'un rival envieux.

RÉPUTATION ÉTENDUE

Un personnage faisant valoir sa réputation hors de son domaine d'intérêt ou d'expertise peut le faire à titre d'argument ou d'illustration. Par exemple, le Fléau de la Ceinture racontera ses assauts sur les cellules terroristes de l'APE pour gagner la confiance d'un groupe de mercenaires martiens, ou un garde du corps célèbre pour sa loyauté évoquera les nombreuses blessures reçues

« La réputation a rarement grand-chose à voir avec la réalité. Je pourrais vous citer une demi-douzaine de parangons de vertu qui sont d'horribles personnes, mesquines et mauvaises. Et vous quitteriez la pièce si je prononçais le nom de certains des meilleurs hommes que je connaisse. Quand on respire l'air de quelqu'un, il se révèle bien différent de ce qu'il laissait paraître. »

— Chrisjen Avasarala, *La Guerre de Caliban*

dans le cadre de ses fonctions pour convaincre un médecin récalcitrant de le traiter en priorité. L'usage étendu de la réputation offre au personnage un bonus de +1 au résultat de son dé de Péripéties lorsque son joueur l'évoque de manière futée et inventive.

RÉPUTATION PASSIVE

En général, un personnage utilise ses titres honorifiques de manière passive plus souvent qu'active. Quand il traite avec un groupe ou un individu conscient de sa réputation et susceptible d'être directement affecté par elle, à vous de donner à cette interaction la couleur appropriée. Un personnage considéré comme APE pur et dur sera reçu à bras ouverts dans un bar près du centre de Cérès, mais il suffira d'un minimum de provocation pour qu'il se fasse arrêter et fouiller par les agents de sécurité à la solde de la Terre. Dans ses interactions sociales, le personnage bénéficie d'un décalage d'attitude automatique d'un cran dans la direction appropriée. Ce décalage n'est pas toujours positif, un titre peut tout à fait attirer l'antipathie ou la méfiance de certaines personnes.

EXEMPLES DE TITRES HONORIFIQUES

Les titres honorifiques sont de simples surnoms ou titres, gagnés pour une raison ou un autre. En voici quelques exemples, agrémentés d'options pour des réputations similaires. Vous pouvez en créer d'autres avec vos joueurs en fonction des événements de votre campagne.

ABSOLU

Le personnage est le parangon d'une cause ou sous-culture particulière, et ce titre n'est pas dénué d'une certaine ironie. Il incarne les traits favoris du groupe qu'il représente, et ses amis et contemporains l'adulent en tant que champion de leur cause. Ce statut de champion est également acquis pour les ennemis de cette cause ou de ce groupe. Ils attaquent le personnage sans répit et traquent la moindre craquelure dans le vernis qui le recouvre pour le dénoncer publiquement comme un hypocrite.

ALTERNATIVES Le Zonard absolu, L'Unioniste absolu, Le Coyo absolu

AMANT D'EXCEPTION

Un personnage connu pour être un amant d'exception doit bien sûr sa réputation à ses prouesses romantiques et sexuelles, mais également à sa compassion et à sa générosité dans une relation. Il peut la brandir comme un étendard pour attirer les gens à lui, ou la souligner plus subtilement pour obtenir juste ce qu'il veut lors d'une conversation. Mais les gens peuvent se montrer jaloux d'un tel rival en amour et peuvent en venir à de grandes extrémités pour le discréditer s'ils se sentent abandonnés ou ignorés.

ALTERNATIVES Le Libertin, L'Âme sœur, Le Prédateur, Le Brise-cœurs

APE PUR ET DUR

Il y a l'APE, et puis il y a l'APE. Le personnage est vu comme un membre loyal du groupe le plus contestataire, et sans doute le plus violent de l'Alliance des Planètes Extérieures. Cela lui vaut le respect (et potentiellement la crainte) des Ceinturiens sensibles à la cause de l'APE, mais les forces de sécurité des Planètes Intérieures le traiteront avec une éminente suspicion, voire de la haine.

ALTERNATIVES L'Homme fait, Accréditation top secrète, Le Poseur

ARTISTE VISIONNAIRE

Un personnage considéré comme un artiste visionnaire a gagné sa renommée dans un domaine particulier grâce à son grand talent et un marketing intelligent. Il jouit sans doute de l'attention de riches mécènes souhaitant exposer leur cachet culturel, ainsi que d'une légion d'artistes en herbe cherchant à s'engouffrer dans la voie qu'il a tracée. Cela dit, les critiques seront toujours promptes à faire des gorges chaudes de ses erreurs ou à déplorer sa déchéance vers une confortable médiocrité. Les nouveaux artistes ont également tendance à voir en un visionnaire établi une stagnation contre laquelle ils doivent se révolter.

ALTERNATIVES Le Génie méconnu, Le Briseur de tabous notoire, L'Écrivain

CHAMPION

Le personnage est une star dans son domaine sportif et a remporté un titre ou un événement notable. Il est célèbre dans son milieu, et potentiellement sur toute sa planète ou station. Cela en fait une source d'admiration et une cible à détrôner pour ses rivaux jaloux. Tant que cela ne sera pas arrivé, ses prouesses resteront reconnues.

ALTERNATIVES La Star du ballon, Le Champion de Go, Le Champion de judo, Le Doyen des podiums

CHANCEUX

Tout semble toujours bien se passer pour ce personnage. Il n'atteindra peut-être pas les sommets de la grandeur comme certains, mais il s'en tire toujours bien, parfois même contre toute attente. Un personnage chanceux évitera un procès grâce à un vice de procédure quelconque ou raflera la mise après avoir joué ses derniers crédits aux cartes. Ces victoires incessantes génèrent du ressentiment, et de nombreux adversaires malheureux de ce personnage sont prêts à tout pour le faire chuter.

ALTERNATIVES Le Béni, L'Arnaqueur, Le Poissard

EXPERT DANS SON DOMAINE

Un personnage qui se voue corps et âme à une profession ou un domaine d'étude peut finir par être reconnu pour ses connaissances et ses accomplissements. Sa renommée n'atteindra pas forcément les oreilles du grand public, mais quiconque peut le voir à l'œuvre se retrouve dans l'impossibilité de mettre ses compétences en doute. Bien sûr, cette expertise peut être reconnue par des rivaux dans le même domaine, qui restent néanmoins en désaccord et chercheront à le discréditer.

ALTERNATIVES Le Génie technique, Le Célèbre Polymathe, Professeur Foldingue

FLÉAU DE LA CEINTURE

La croisade du personnage contre les pirates et les terroristes de l'APE de la Ceinture lui vaut la réputation de faire respecter la loi dans une région qui en est dépourvue. Qu'il poursuive implacablement ses proies ou qu'il se contente de rester à l'écoute des allées et venues des groupes criminels, il a gagné la gratitude de ceux qui rêvent d'une Ceinture paisible et prospère, et la haine de ses groupes indépendantistes.

ALTERNATIVES Fléau de la Terre, Fléau de Mars, Fléau de Star Hélix

HYPERCONNECTÉ

Un personnage hyperconnecté est profondément impliqué dans le réseau d'informations qui traverse le système solaire. Il est reconnu pour ses prouesses avec la technologie ou les médias, que ce soit dans un cadre légal ou non, ainsi que pour ses accès à de nombreuses sources d'informations différentes. Un tel individu s'attire toutes sortes d'ennemis, des créateurs de mèmes cherchant à l'insulter et à l'envoyer sur de fausses pistes aux hackers et programmeurs qui veulent le voir démasqué et arrêté.

ALTERNATIVES Qui parle aux ordinateurs, La star des réseaux sociaux, Le Luddite, le Lanceur d'alertes

LOYAL

Le personnage a la réputation de ne jamais laisser tomber ses amis, quelle que soit la situation, même quand il s'agit clairement d'une mauvaise idée. Il a pu la gagner pour services rendus, mais seulement en allant au-delà de ce qui était attendu de lui, prenant métaphoriquement (ou peut-être littéralement) une balle pour son employeur. La plupart des gens respectent ce trait de personnalité et le récompensent, mais d'autres le voient comme une faille à exploiter.

ALTERNATIVES Lié par un serment, Marche ou Crève, Vise le sommet

NATURELLEMENT DOUÉ

La réussite d'un personnage loué pour son talent est perçue comme une conséquence de ses aptitudes naturelles plutôt que d'un travail acharné. Cette réputation peut mettre du temps à se bâtir, chaque victoire remportée face à un adversaire mieux entraîné ajoutant à son crédit. Bien sûr, ce genre de renommée peut disparaître immédiatement au moindre faux pas ou suite à une défaite spectaculaire.

ALTERNATIVES Parfaitement proportionné, Le Surdoué, L'Arriéré

PROTECTEUR DES INNOCENTS

Le personnage est connu pour défendre ceux qui ne peuvent le faire eux-mêmes. Qu'il s'agisse d'un petit groupe, de toute une ville ou d'une station entière, il est loué pour son courage et sa droiture par tous ceux qui ont eu vent de ses actes. Cette renommée donne au personnage un accès à des gens importants au sein du gouvernement ou des médias, mais la célébrité est une épée

à double tranchant. Certains individus sont toujours avides de faire chuter les héros de leur piédestal, sans parler des envies de vengeance de ceux aux dépens de qui le personnage a acquis sa réputation.

ALTERNATIVES Héros de Io, L'Égide des Travailleurs, Le Boucher de la station Anderson

SURVIVANT

Le personnage a affronté une litanie sans fin de désastres et de tragédies mais en est sorti indemne, ou tout du moins vivant. Il semble que, quelles que soient les circonstances, qu'il réussisse ou qu'il échoue, il trouve toujours un moyen de faire face à l'épreuve suivante. Les récits de sa ténacité ont tendance à impressionner les autres et lui valent leur respect, mais certains verront toujours sa réputation comme un défi à relever.

ALTERNATIVES L'Intuable, Le Désastre ambulant, L'Aimant à balles

VOUÉ À LA GRANDEUR

Quelles que soient les entreprises du personnage, il réussit toujours au-delà des attentes. Une ascension aussi fulgurante vers le sommet générera à coup sûr son lot de rivaux et d'ennemis criant à l'imposture et cherchant à interrompre cette série gagnante.

ALTERNATIVES Qui a vendu son âme au diable, L'Ange gardien, Poursuivi par la malchance, Né sous une bonne étoile

AFFILIATION

Dans *The Expanse*, les personnages d'exceptions peuvent être les catalyseurs d'événements importants, mais ce sont les grandes organisations qu'ils représentent qui font vraiment bouger l'histoire. Elles seules bénéficient de l'influence et de l'impact capable de faire basculer une station, une planète ou le système solaire tout entier.

Un personnage peut disposer d'Affiliations auprès d'organisations grâce à son historique ou sa profession, mais son influence en leur sein dépend de son rang. Vous pouvez définir celui-ci, ainsi que son temps de validité et la solidité de la réputation associée en fonction des accomplissements du personnage pour le compte de l'organisation. Par exemple, un syndicat de mineurs pourra valoriser les années de service et l'éthique professionnelle d'un personnage, mais si celui-ci est bourru et a peu d'amis au sein de l'organisation, il aura peu de chances d'être choisi pour la représenter dans les milieux politiques.

Les organisations sont très diverses, à la fois dans leur structure et dans leur raison d'être. Nombreuses sont celles qui cherchent à obtenir davantage de contrôle social pour leurs membres, mais certaines le feront par des réglementations et une collaboration strictes, tandis que d'autres ne sont qu'un rassemblement libre d'individus aux vues politiques similaires. Les objectifs d'une organisation peuvent aussi varier en termes de portée. L'une pourra exercer une influence au sein d'une profession dans tout le Système tout en étant majoritairement inconnue en dehors de ce cercle, tandis qu'un groupe politique local sera reconnu dans les médias tout en ne détenant du pouvoir que dans une zone restreinte.

Pour pouvoir gravir les rangs d'une organisation, un personnage doit en avoir reçu la possibilité de votre part et consacrer un interlude à l'activité Progression, comme décrit dans **Activités d'interlude** au **CHAPITRE 5**.

RANG 1 : RECRUE

Les personnages nouvellement admis dans une organisation reçoivent un bonus de +1 à tous les tests liés à une interaction positive avec ses membres. Ce bonus peut se cumuler avec toute bonne relation préexistante avec le groupe et peut monter jusqu'à +2.

Les nouvelles recrues sont souvent tenues à distance quelque temps. Elles sont testées et évaluées (parfois ouvertement, parfois secrètement) avant qu'on ne leur confie un accès plus étendu à l'organisation et ses rouages. En général, elles connaissent peu de monde en dehors des autres recrues et de leurs supérieurs directs. Même à ce niveau, l'affiliation apporte quelques avantages. Un personnage peut accéder aux ressources de base du groupe, dont des services, des comptes partagés ou des logements de fonction. Les groupes politiques peuvent permettre d'accéder à des gens de pouvoir associés, et les groupes professionnels peuvent accorder

DIFFÉRENCES DE RANG

Soyez prudent quand vous accordez aux joueurs des rangs différents au sein de leur organisation respective, qu'elles soient différentes ou pas. Un personnage pourrait se retrouver avec plus de pouvoir que les autres, ce qui peut créer des conflits indésirables dans votre groupe. De la même manière, différentes organisations peuvent entrer en conflit durant votre campagne, ce qui dresserait les personnages les uns contre les autres. Ces deux situations peuvent donner lieu à de grands moments de roleplay, mais il revient à chaque groupe de décider s'il souhaite en faire un élément central de la partie.

Comme toujours, consultez vos joueurs pour déterminer si de tels conflits les gênent ou non.

des remises sur certains services, voire la gratuité totale. Les organisations militaires et de sécurité pourvoient à de nombreux besoins de leurs membres, tout en leur offrant un accès à des armes et un matériel inaccessibles aux civils.

Il est communément admis que les recrues ont souvent une vision disproportionnée de leur rôle au sein d'une organisation. C'est pourquoi celles-ci limitent leur soutien aux nouveaux membres, limitant de ce fait la dilapidation de leurs ressources au seul prétexte d'aller frimer dans un bar. On attend des nouveaux membres qu'ils fassent leurs preuves et qu'ils fassent en sorte de mériter de plus grandes responsabilités. En cas d'attentes déçues, la plupart des organisations n'hésitent pas à lâcher du lest.

RANG 2 : MEMBRE RESPECTÉ

Après avoir franchi les épreuves de leur période d'essai et gagné le respect de leurs supérieurs, les personnages peuvent accéder au rang de membre respecté de leur organisation. Les traits qu'elles recherchent chez leurs membres varient grandement de l'une à l'autre, mais la plupart sont claires sur ce qu'elles attendent d'eux pour progresser. Quand il finit par atteindre ce niveau, un personnage gagne un bonus de +2 à tous les tests impliquant d'autres membres de son organisation du même rang ou inférieur. Un membre respecté gagne également un bonus de +1 lors de ses interactions sociales avec des personnes extérieures ayant des raisons de respecter ou craindre l'organisation.

À ce rang, le personnage gagne l'accès à toutes ses ressources organisationnelles, généralement personnel compris. Il peut demander à des subordonnés de résoudre des rencontres simples à sa place, ou se servir des fonds de l'organisation pour engager des recrues qui pourront s'occuper de rencontre de difficulté moyenne. Ces membres ne sont pas totalement serviles (à moins qu'ils ne soient membres d'un culte ou assimilés). Ils travaillent pour le membre respecté autant pour la reconnaissance que pour le salaire.

Enfin, les membres à part entière ont accès à toutes les ressources de leur groupe, dans les limites du raisonnable. Cela comprend les richesses et l'équipement, ainsi que les informations et l'accès aux membres haut placés ayant des liens avec l'organisation. À ce niveau, celle-ci attend généralement des personnages qu'ils agissent au mieux de ses intérêts et ne dilapident pas ses ressources pour servir leurs propres objectifs. Si les personnages abusent de leurs prérogatives, les dirigeants peuvent décider d'intervenir.

RANG 3 : FIGURE D'AUTORITÉ

À moins d'avoir lui-même participé à la création du groupe, il peut être difficile pour un personnage d'atteindre le véritable sommet d'une organisation. Les membres de ce rang possèdent un pouvoir immense sur les autres, fixent les lignes de conduite du groupe et contrôlent l'accès à ses ressources et à son personnel. Un personnage parvenu à ce niveau ne dispose d'aucun bonus mécanique supplémentaire ; au lieu de cela, il exerce un contrôle total sur les actions et les priorités de l'organisation. N'oubliez pas que ce contrôle ne s'étend pas à ce que les membres pensent du groupe, il ne s'applique qu'à ce qu'ils doivent faire pour demeurer loyaux. Un personnage en position d'autorité sur un groupe gagne un bonus de +1 durant ses interactions sociales où son contrôle peut impressionner les non-membres, en plus du bonus accordé au rang 2, pour un total de +2.

Une figure d'autorité qui consacre les ressources d'une organisation à son seul bénéfice personnel ou pour à des vendettas pourra voir l'influence du groupe ou sa puissance lui échapper. Ses alliés et membres du groupe en désaccord avec ses nouvelles méthodes ou aspirations pourraient bien constituer une opposition farouche. Si le personnage persiste dans son égoïsme, il s'expose à un coup d'état interne en bonne et due forme.



« Les faveurs politiques sont ma manière d'exprimer mon affection.

— Chrisjen Avasarala, *La Guerre de Caliban*



RELATIONS

Là où les titres honorifiques représentent la manière dont le monde réagit à un personnage et où l'affiliation à des organisations définit ses rapports avec de vastes groupes d'individus, les relations décrivent des liens plus personnels. Celles-ci peuvent être délibérément nouées ou être le résultat de forces hors de contrôle du personnage, mais chaque relation est intime et personnelle, à divers degrés.

Elles devraient idéalement naître durant la partie, et découler du comportement du personnage vis-à-vis d'un autre au fil du temps. Les personnages non-joueurs récurrents offrent des opportunités de roleplay mémorables, et vous pouvez les rendre plus appréciables en les faisant tourner autour de relations existantes. Que ce soit avec le mécano maussade réparant régulièrement leur vaisseau des personnages ou le chef de la sécurité à la bonne humeur exaspérante qui les envoie systématiquement en cellule de dégrisement, les relations doivent se former naturellement et avoir de l'importance pour les PJ mais aussi pour les PNJ.

En plus de celles engendrées par le roleplay, vous pouvez vous servir des relations comme d'une récompense. Celles-ci se mesurent par leur Lien et leur Intensité. Le Lien est la nature de la relation qui unit les personnages, comme l'amitié, l'amour ou la haine. L'Intensité en mesure la force.

LIEN RELATIONNEL

Les relations d'un personnage peuvent être simples et directes, ou si complexes qu'elles défient toute explication. Elles peuvent quoi qu'il en soit enrichir une partie, et méritent d'être quantifiées par un Lien. Celui-ci peut exister entre amis, patron et employé, et même rivaux acharnés. Un personnage peut conserver un Lien avec un être cher disparu, perpétuant son héritage ou lui reprochant de l'avoir abandonné trop tôt. Il est important pour vos joueurs et vous de bien comprendre les fondations d'un Lien entre deux personnages et d'en noter l'intensification ou l'affaiblissement, voire potentiellement la transformation en une autre relation.

Voici quelques exemples de Liens :

JE RISQUERAI MA VIE POUR TOI.

Il s'agit d'un Lien fort qui peut faire office de motivation majeure dans la prise de décision du personnage. Cela peut représenter une dévotion volontaire basée sur une relation amoureuse, ou un contrat de protection rapprochée.

SEULE TA MORT M'APPORTERA LE REPOS.

Ce Lien reflète la volonté d'un personnage de mettre fin à la vie d'un autre. C'est un Lien fort, difficile à faire oublier ou à faire basculer sans action exceptionnelle.

ON A TRAVERSÉ L'ENFER ENSEMBLE.

Ce Lien représente le respect et le dévouement d'un personnage envers un compagnon d'infortune. Cela peut être littéral dans le cas de survivants d'une expérience de combat trauma-

tisante, ou métaphorique, comme pour un frère et une sœur ayant traversé une enfance horriblement violente. Quelle que soit la nature de cet « Enfer », il a créé des liens puissants de confiance et d'interdépendance entre eux.

JE COMPTE SUR TOI POUR ME SERVIR DE CONSCIENCE.

Le PJ a développé une dépendance envers un autre, se reposant sur lui pour prendre les décisions à sa place, et ainsi pallier une déficience qu'il perçoit en lui-même. Ce Lien implique un certain degré de dévouement envers l'autre, bien qu'il puisse être facilement exploité si le personnage se repose trop dessus.

JE T'AIME ET JE TE RESPECTE, MAIS NOUS NE SERONS JAMAIS ENSEMBLE COMME JE LE SOUHAITERAIS.

Ce Lien représente une aspiration silencieuse à ce que le personnage sait être impossible. Le sujet de son désir peut en être conscient ou non, mais le personnage ne souhaite sans doute pas admettre ce qui sépare ses rêves de la réalité, de peur de perdre le peu qu'il a.

INTENSITÉ RELATIONNELLE

L'Intensité d'une relation se mesure par un chiffre entre 1 et 5, 1 représentant un lien naissant mais important, et 5 étant du type dont on ne fait l'expérience qu'une fois dans sa vie.

Pour chaque niveau d'Intensité, le personnage gagne un point de prouesse gratuit qu'il ne peut utiliser que pour des prouesses impliquant ou en lien avec cette relation. Ces PP peuvent être dépensés une fois par séance, et uniquement quand les actions du personnage sont motivées par cette relation. En revanche, les points de prouesse d'Intensité peuvent servir sur n'importe quel test, pas uniquement quand le joueur obtient un double. Ils peuvent se combiner avec les PP obtenus par le biais de doubles. Les points de prouesse d'Intensité se récupèrent au début de chaque séance de jeu, mais vous pouvez décider qu'un interlude particulièrement cathartique permet de les régénérer.

EXEMPLE

Ade Akintola possède le Lien « Tu es comme une petite sœur pour moi » vis-à-vis de sa coéquipière Nico Velez, avec une Intensité de 2. Ce Lien offre à Ade jusqu'à 2 points de prouesse par aventure dans toute situation où ses actions le poussent à traiter Nico comme sa petite sœur, que ce soit pour l'aider ou la protéger, mais il ne peut pas les dépenser pour des tests n'impliquant ou ne concernant pas Nico d'une manière ou d'une autre.

AJOUTER DES RELATIONS

Avec votre permission, les personnages peuvent tenter de forger un nouveau Lien avec quelqu'un en utilisant l'activité d'interlude Développer une relation, que vous trouverez au **CHAPITRE 5, Activité d'Interlude**. Cette activité nécessite que les personnages se connaissent et se fréquentent déjà. Une nouvelle relation débute avec une Intensité de 1, mais vous pouvez demander un test de Communication (Expression ou Séduction) pour qu'un Lien particulièrement fort débute à Intensité 2. Ne dépassez pas cette Intensité pour une nouvelle relation ; la développer et l'approfondir demande du temps.

MODIFIER DES RELATIONS

La nature d'un Lien peut évoluer en même temps qu'une relation. L'Intensité n'est pas une valeur statique, elle peut croître ou s'étioler à mesure que les personnages se rapprochent ou s'éloignent au quotidien. Réévaluez avec les joueurs les relations d'un personnage à chaque fois qu'il gagne un niveau, et décidez s'il convient d'en modifier l'Intensité et le Lien. Les personnages peuvent activement se consacrer à modifier leurs relations existantes, grâce à l'activité d'interlude Développer une relation, comme décrit au **CHAPITRE 5, Activités d'interlude**.

Durant cette activité, le joueur et vous devez vous mettre d'accord sur l'évolution de la relation. Vous pouvez décider qu'un unique interlude permet de remanier légèrement la formulation d'un Lien, mais qu'un changement plus important en nécessite plusieurs. L'évolution de l'Intensité est également laissée à votre discrétion, mais une bonne base de réflexion consiste à demander au joueur d'y consacrer un nombre d'interludes égal au niveau d'Intensité qu'il souhaite atteindre, qu'il soit supérieur ou inférieur à l'actuel. Par exemple, un personnage avec une relation d'intensité 2 devra consacrer 3 interludes à la faire progresser au niveau 3, mais un seul pour l'abaisser au niveau 1.





15. LES SÉRIES DANS THE EXPANSE

Une série d'aventures de jeux de rôles a de nombreux points communs avec une série télévisée. Les deux rassemblent un ensemble d'histoires courtes qui s'intègrent dans le cadre d'une histoire plus importante. Le **CHAPITRE 12** contient de nombreuses informations sur la manière de mener une aventure simple. Vous trouverez dans ce nouveau chapitre des conseils sur la manière de concevoir une série dans l'univers de *The Expanse*. Nous vous y présenterons de nombreux thèmes caractéristiques de l'univers de *The Expanse* et la manière de les intégrer à vos propres séries. Vous découvrirez également plusieurs points de départ possibles pour vos séries, qui tiennent notamment compte du moment où voulez commencer votre série par rapport aux romans, et de l'influence que cela peut avoir sur votre histoire. Enfin, ce chapitre vous présente plusieurs cadres de séries correspondant à des types d'histoires pouvant être racontées dans l'univers de *The Expanse*, et qui mettent en scène des personnages aussi divers que des marchands indépendants, des unités des forces spéciales ou des rebelles de l'APE.

PRÉPARER UNE SÉRIE

Une série bien préparée peut non seulement simplifier le travail du MJ, mais également rendre l'expérience des joueurs encore meilleure. Bien entendu, même une série préparée avec soin doit conserver assez de souplesse pour survivre au contact des joueurs. Le MJ doit en effet être prêt à adapter et modifier l'histoire en fonction des actions des joueurs. Plutôt que de détailler tous les aspects de sa série en avance, le choix d'un thème général et d'un fil directeur permet au MJ d'adapter l'histoire avec bien plus de facilité quand les joueurs prennent des décisions inattendues ou s'engagent sur une voie qui n'avait pas été prévue. Un MJ qui a établi un thème et une histoire solide sera en mesure de réagir à presque toutes les situations afin de suivre sa ligne directrice. Le MJ peut également impliquer les joueurs dans l'ébauche initiale de la série, afin de s'assurer qu'il crée des aventures qui leur plaisent. Après tout, si les joueurs n'apprécient pas l'histoire, la série va vite s'essouffler.

CONSULTER LES JOUEURS

Quand vous entamez la préparation d'une série de *The Expanse*, nous vous recommandons de demander à vos joueurs quelles histoires les intéressent. Vous pouvez même mener une brève aventure indépendante avec vos joueurs, comme celle proposée dans cet ouvrage. Cette expérience peut donner aux joueurs une meilleure compréhension du fonctionnement du jeu, de l'univers et du type de personnages qu'ils apprécient. Après cela, discutez de ce qu'ils aimeraient voir dans une série au long cours. Une fois que la série aura été lancée, les détails des histoires seront entre vos mains. C'est donc le moment ou jamais de faire participer les joueurs au processus de création.

Prévoyez quelques questions à leur poser. Qu'est-ce qui les intéresse dans l'univers de *The Expanse* ? Quels aspects de la science-fiction les intriguent ? Qu'est-ce qu'ils apprécient et n'apprécient pas dans *The Expanse* ? Comment envisagent-ils la collaboration entre leurs personnages et quels sont leurs objectifs ? Tenez compte des réponses à ces questions au moment de créer votre série et vous serez en mesure de proposer des moments agréables et mémorables pour tous les participants. Cette collaboration entre le MJ et les joueurs est l'un des aspects les plus intéressants des jeux de rôles, vous avez donc tout intérêt à profiter de cette opportunité.

Prenez le temps de discuter avec vos joueurs des styles et des formats de séries proposés dans les sections suivantes. Notez ce qui semble leur plaire, mais également ce qui semble leur déplaire. Si les joueurs ont déjà créé leurs personnages, renseignez-vous sur leur histoire et leurs buts, et discutez avec eux de la manière dont leur personnage pourrait s'intégrer à une histoire. S'ils n'ont pas encore créé de personnages, trouvez quel genre de personnages ils souhaiteraient incarner. Collaborez avec vos joueurs afin qu'ils créent des personnages qui soient non seulement capables de s'intégrer à votre histoire, mais également qui aient des affinités les uns avec les autres. Vous devez faire attention à cet aspect, car si un joueur crée un personnage qui ne s'intègre pas dans le cadre de série que vous avez choisi, ou au groupe formé par les autres personnages, ce joueur ne va pas s'amuser et, pire encore, il risque de se transformer en élément perturbateur pour les autres. Si le groupe décide qu'il veut constituer un équipage de négociants indépendants, il faudra qu'il s'assure de couvrir tous les postes nécessaires au bon fonctionnement d'un vaisseau, ce qui nécessite : un pilote, un mécanicien, un canonier, et peut-être un ex-marine ou un autre type de personnage capable de se débrouiller au combat au corps à corps. Qui négociera avec des marchands ou des employeurs ? Qui intimidera des pirates qui menacent de faire sauter le vaisseau ? Si tout le monde veut jouer le rôle d'un pilote ou d'un escroc, il vous faudra probablement trouver un cadre de série adapté. Car bien entendu, le plus important est de vous assurer que tout le monde apprécie l'histoire que vous contribuez tous à raconter.

THEMES

The Expanse explore de nombreux thèmes qui peuvent tous se retrouver dans votre série. Avant de commencer à préparer votre série, réfléchissez au type d'histoire que vous souhaitez raconter dans le contexte de ces thèmes. Une série peut être caractérisée par un thème récurrent, tout en étant par ailleurs composée d'aventures qui possèdent individuellement leurs propres thèmes. Les thèmes présentés ici font partie de ceux qui se retrouvent dans les romans de *The Expanse*. N'hésitez cependant pas à en créer ou en explorer de nouveaux.

LE CHEMIN DE L'HISTOIRE

Martin Luther King Jr. a dit, en paraphrasant Theodore Parker : « Le chemin de l'univers moral est long, mais il tend vers la justice. » Il serait possible d'adapter ainsi cette citation à l'univers de *The Expanse* : « Le chemin de l'histoire est long et il mène aux étoiles. » Certains événements infléchissent fortement le cours de l'histoire et d'autres marquent l'humanité d'une trace indélébile. L'imprimerie de Gutenberg, les deux Guerres mondiales (et peut-être, de manière encore plus significative, le bombardement d'Hiroshima et de Nagasaki), l'atterrissage sur la Lune, la colonisation de Mars et l'invention du propulseur Epstein sont autant d'événements qui ont marqué l'humanité et infléchi sa course. La découverte de la protomolécule représente l'étape suivante sur cette courbe. Une série qui tourne autour de ce thème peut traiter de la longue marche de l'humanité en direction des étoiles et elle sera alors caractérisée par des découvertes, des prises de risques inconsidérées et des événements marquants. N'oubliez pas non plus de tenir compte de l'impact durable que ces événements ont sur les humains, et de la manière dont ils influent sur notre façon d'agir et de penser.

LES ACTIONS ONT DES CONSÉQUENCES

La troisième loi du mouvement de Newton, qui stipule que « toute action engendre une réaction opposée et égale », s'applique aussi bien à la physique qu'à l'Histoire. Nous constatons sans cesse que les décisions prises par Holden et l'équipage du *Rocinante* ont des conséquences, qui dépassent leurs intentions initiales. Nous voyons ainsi comment une seule personne peut avoir une influence sur le reste de l'humanité. Le message transmis par Holden avant sa capture par le Donnager de la FRCM mène la Terre et Mars au bord de la guerre. S'il ne s'agissait certainement pas de son intention, c'est l'une des répercussions de son action. De même, la décision (on pourrait même parler de compulsion) de Miller de retrouver et aider Julie Mao permettra en fin de compte de sauver la Terre et des dizaines de milliards d'individus.

Le système solaire est vaste, mais toutes les actions des joueurs sont susceptibles d'avoir un impact qui pourra se ressentir même sur une lune ou une station éloignée. Ainsi, si un vaisseau transportant de la glace ou de la nourriture n'arrive pas à destination à temps, cela peut entraîner des morts sur une lointaine station. Une famille affamée peut alors se tourner vers la piraterie et entraîner la perte d'une autre cargaison vitale, et ainsi de suite, dans un cycle sans fin. Une série qui tourne autour de ce thème raconte des histoires qui mettent les personnages face à des décisions difficiles qui auront des répercussions dans tout le système solaire. Le concept et le système des Turbulences présentés au **CHAPITRE 12** ont été pensés pour renforcer ce thème dans le cadre du jeu.

IL FAUT ALLER DE L'AVANT, PAS REGARDER EN ARRIÈRE

Une fois qu'une ligne de conduite a été définie, la seule chose à faire est de la suivre jusqu'au bout. Rétropédaler a presque toujours des conséquences désastreuses. Les histoires qui se concentrent sur ce thème nécessitent que les personnages aillent de l'avant pour trouver une échappatoire face à un problème. Ils sont forcés de trouver de nouvelles idées et des solutions originales s'ils veulent s'en sortir. Dans *The Expanse*, ce concept est représenté par le fait que les humains, en tant qu'espèce, doivent grandir et évoluer, socialement et peut-être même physiquement, pour pouvoir survivre dans l'espace. C'est peut-être bien chez les humains nés et élevés dans la Ceinture et les Planètes Extérieures que ce changement est le plus visible. Les Ceinturiens ne peuvent pas retourner sur les planètes qui ont donné naissance à leurs parents et grands-parents. Ils doivent continuellement s'adapter aux nouveaux environnements dans lesquels ils se trouvent s'ils veulent survivre. Ils ne peuvent pas revenir en arrière. Ce thème se retrouve de nombreuses fois dans l'histoire de *L'Éveil du Léviathan*. Holden et son équipage sont constamment poussés vers l'avant, surtout dans la première partie du roman. Ils quittent le *Canterbury* à bord du *Knight*, sont secourus par le *Donnager* et trouvent enfin refuge sur le *Rocinante*. Ils ne peuvent à aucun moment faire demi-tour. Ils doivent constamment aller de l'avant.

LES GENS SONT CAPABLES DU MEILLEUR COMME DU PIRE

Les romans de *The Expanse* soulignent la dichotomie qui existe dans la psyché humaine par le biais de Miller, Holden et son équipage et même de Protogène. Les individus sont en effet capables de faire preuve de beaucoup de gentillesse et de générosité, mais également d'accomplir des actes horribles et d'une grande brutalité. Fred Johnson, qui dirige la station Tycho et est un héros aux yeux de nombreuses personnes, est également le « Boucher de la station Anderson ». Il peut être difficile de concilier cette différence entre l'histoire et les intentions, mais cette dualité se retrouve dans chaque être humain. Les histoires qui font appel à ce thème peuvent pousser les personnages à accomplir des actions terribles pour le bien commun, ou à chercher à se racheter pour de mauvaises actions accomplies par le passé.

L'AMOUR ET LES SACRIFICES

L'amour a une place importante dans *The Expanse* et ceux qui décident de vivre dans les étendues vides et glacées de l'espace doivent souvent faire des sacrifices. Ainsi, même s'il lui faut du temps pour le réaliser, Miller suit la trace de Julie Mao dans tout le sys-

tème solaire parce qu'il est amoureux d'elle. Puis, à la fin, c'est par amour qu'il choisit de sacrifier une partie de ce qu'il est. Il s'agit de deux thèmes forts que vous pouvez intégrer dans vos histoires. L'amour peut être une motivation suffisante pour prendre la direction des étoiles, et l'amour d'une famille, d'un partenaire, d'un enfant, ou même d'un pays, d'une planète ou d'un idéal, peut mener les individus à faire preuve d'un héroïsme exceptionnel. Dans les planètes extérieures, le simple impératif de survie demande souvent des sacrifices. Certains comforts matériels qui peuvent être considérés comme naturels sur Terre y sont souvent rares, voire impossibles à obtenir, et chaque capitaine de vaisseau ou commandant de station sait qu'il faut bien souvent faire des sacrifices pour assurer la sécurité de l'équipage.

LE SAVOIR ET LE POUVOIR

Une flotte de vaisseaux peut remporter une bataille, mais c'est l'expertise et les connaissances d'un bon dirigeant qui permettront de gagner la guerre. C'est la poursuite du savoir qui a mené l'humanité dans l'espace. Les gouvernements cherchent à connaître les secrets de leurs ennemis. Même une découverte en apparence bénigne, comme une méthode de fertilisation des graines de soja augmentant leur rendement, peut faciliter la colonisation du système solaire par l'humanité. La découverte du propulseur Epstein a, sans surprise, eu un impact majeur sur l'histoire de l'humanité. Tout comme les tentatives d'obtenir les secrets de la protomolécule. Tout le monde, qu'il s'agisse de politiciens, de hauts gradés militaires ou de marchands indépendants, comprend les liens entre le savoir et le pouvoir. Il s'agit d'un thème qui peut se retrouver dans presque tous les types de séries.



POINTS DE DÉPART

La situation présentée dans ce livre est celle dans laquelle se trouve l'humanité juste après les événements de *L'Éveil du Léviathan*. Cela dit, vous n'êtes pas forcé de commencer votre histoire à ce moment précis. Ce livre de règles propose ce moment de l'histoire et ce cadre, mais il s'agit de vos parties et c'est donc à vous de décider du moment le plus adapté à l'histoire que vous souhaitez raconter. Vous pouvez ainsi reprendre les choses au début de *L'Éveil du Léviathan* et raconter une histoire parallèle aux aventures de l'équipage du Rocinante, ou même remplacer cet équipage par vos joueurs. Si vous le préférez, vous pouvez même situer votre histoire à une période plus tardive dans les romans, ou dans une phase bien plus précoce de la colonisation du système solaire. Vous ne trouverez pas, dans ce livre, de propositions concernant ces deux options (les prochaines publications du jeu de rôle *The Expanse* devraient cependant vous exposer la suite de l'histoire présentée ici), mais cela ne doit pas vous empêcher de faire ce que vous voulez.

AVANT L'ÉVEIL

Comme indiqué au **CHAPITRE 7**, l'histoire précédant les romans de *The Expanse* vous offre de nombreuses possibilités de campagnes et d'aventures. Les nouvelles "Drive" et "The Butcher of Anderson Station" proposent un aperçu de l'histoire précédant *L'Éveil du Léviathan*.

Les débuts de l'expansion et de la colonisation de la Ceinture sont également riches en possibilités d'histoires et d'aventures. Des entreprises rivales luttent pour obtenir plus d'influence et de contrôle. Des colonies fraîchement établies sur les planètes extérieures importent clandestinement des marchandises nécessaires à leur survie. Les premiers jours de l'expansion de l'humanité depuis la Terre et Mars rappellent le Far West américain, alors que les colons, prêts à tout pour échapper aux villes surpeuplées de la Terre et aspirant à une vie meilleure, se répandent dans le système solaire.

La novella "The Churn" décrit la vie dans la cité surpeuplée et ravagée par la criminalité de Baltimore. Les chefs de gangs et leurs "familles" font de la contrebande d'armes et d'implants cybernétiques illégaux et sont en rébellion ouverte face aux autorités. Les joueurs peuvent vouloir participer aux opérations de contrebande clandestine, ou être des membres des forces de l'ordre, désespérés d'endiguer la vague de criminalité.

Des corporations luttent pour obtenir plus de pouvoir et d'influence pendant que l'humanité s'efforce de coloniser les astéroïdes, les lunes et les planétoïdes dans tout le système solaire. Les premiers pirates fondent sur les vaisseaux qui traversent les vastes étendues de vide entre les mondes. La plupart d'entre eux sont en réalité des corsaires à la solde de corporations, qui n'hésitent pas à employer des individus cupides à la morale flexible pour faire leur sale boulot.

Des désirs et des nécessités des citoyens des planètes situées au-delà de la Terre et de Mars naît l'Alliance des Planètes Extérieures (APE). Les Ceinturiens, dépendant de ressources contrôlées par la Terre, se trouvent dans une situation dangereusement proches de l'esclavage. Les personnages peuvent alors faire partie des premiers membres de l'OPA qui luttent pour libérer le peuple de la Ceinture et rêvent du jour où ils pourront reprendre les rênes de leur destinée.

APRÈS L'ÉVEIL DU LÉVIATHAN

Cette période est le cadre par défaut du jeu de rôle *The Expanse*. Elle commence juste après qu'Éros s'est écrasé sur Vénus. La RCM et l'ONU sont en train de redéployer leurs vaisseaux dans tout le système. Sur Ganymède, placée sous le contrôle partagé de la RCM et de l'ONU, les marines des deux puissances se font face au sol tandis que les vaisseaux se font face dans les airs, et il ne manque plus qu'une étincelle pour faire exploser ce baril de poudre.

Les cadres de séries présentés dans la section suivante utilisent cette situation comme point de départ. Cela dit, vous pourrez sans mal adapter la plupart d'entre eux à un autre point de départ. Le système solaire se trouve sur le fil du rasoir, mais cette situation vous permet de mener presque n'importe quel type d'histoire.

HISTOIRES FUTURES

Les suppléments à venir de *The Expanse* exploreront les événements de *La Guerre de Caliban* et ce qui se déroule au-delà. Cela ne doit cependant pas vous limiter au moment de concevoir vos histoires. Les luttes de pouvoir continuent de déchirer l'humanité alors même qu'elle explore les étoiles. Pour l'instant, les histoires qui se déroulent à cette période sont laissées à l'appréciation du MJ. Vous pouvez vous inspirer des romans, raconter des histoires parallèles à celles des romans, ou vous pouvez remplacer les protagonistes de ceux-ci par vos personnages, en leur laissant l'opportunité de mener l'histoire dans une direction différente. Vous pouvez également choisir de mener l'histoire dans une direction totalement différente.

Vous pouvez en effet décider que la protomolécule fait quelque chose de radicalement différent après avoir atterri sur Vénus. Elle peut ainsi ériger une cité vénusienne habitable par des humains. Elle peut également construire un portail qui permet à des extraterrestres de rejoindre le système solaire et de menacer la Terre, Mars et les Planètes Extérieures. Ces extraterrestres peuvent aussi se présenter sous un premier abord amical, puis représenter une menace pour la survie de l'humanité alors qu'ils se répandent dans le système solaire. Vous pouvez également prendre une direction bien plus fantastique, avec un portail qui mène à des dimensions ou des lignes temporelles alternatives. Ou bien faire en sorte que la protomolécule crée une race d'humains mutants, ce qui vous permet de mener une histoire hybride qui parle à la fois de science-fiction et de super-héros.

CADRES DE SÉRIES

L'univers de *The Expanse* regorge d'opportunités d'histoires et d'aventures. Cette section vous présente plusieurs cadres de série, comme celui d'indépendants qui s'efforcent de gagner assez pour entretenir leurs vaisseaux, d'espions industriels qui tentent de dérober les derniers plans issus de la branche R&D de la corporation Mao-Kwikowski ou de rebelles luttant pour la justice dans les planètes extérieures. Les personnages peuvent également être des agents gouvernementaux ou des espions qui découvrent un nouvel échantillon caché de la protomolécule. *The Expanse* vous propose un univers incroyablement riche dans lequel vous pouvez raconter de nombreuses histoires. Chaque section est accompagnée d'un encart qui vous présente plusieurs « appels à l'aventure »

liés à chacun de ces cadres. N'hésitez pas à utiliser les éléments que nous vous proposons ici, à les mélanger, ou tout simplement à créer quelque chose de complètement original pour votre série.

APPELS À L'AVENTURE : SÉRIE D'INDÉPENDANTS

Voici quelques « appels à l'aventure » que vous pouvez utiliser pour lancer un groupe d'indépendants.

LES RÉCUPÉRATEURS

Selon les lois de l'ONU, toute épave de vaisseau ou cargaison trouvée dans une épave devient la propriété de celui qui l'a récupérée. Ainsi, l'équipage peut découvrir un vaisseau abandonné et monter à son bord afin d'en revendiquer la cargaison ou d'autres pièces d'équipement qu'il pourra récupérer. Bien entendu, un tel vaisseau peut être en réalité un piège tendu par des pirates ou avoir été piégé par ses anciens propriétaires. Les systèmes de communication du vaisseau sont peut-être en panne et il abrite des survivants, ou quelqu'un d'autre a des vues sur l'épave. Des indices découverts sur un vaisseau à l'abandon peuvent diriger les personnages vers divers mystères et être à l'origine de nombreuses aventures.

LE PASSAGER VIP

Le vaisseau transporte un passager qui a des exigences particulières, ce qui complique nettement le travail de l'équipage. Ce passager peut avoir du mal à supporter les manœuvres à haut-g, ou être l'enfant privilégié d'un chef d'entreprise, un artiste ou un journaliste célèbre, ou même un puissant politicien. Chacune de ces situations peut poser des problèmes particuliers à l'équipage.

LA CARGAISON PRÉCIEUSE

L'équipage est recruté pour transporter une cargaison particulièrement fragile ou qui nécessite un traitement particulier (elle ne supporte que les bas-g ou doit être conservée à une température particulière). Il peut également s'agir de nourriture périssable ou de médicaments vitaux pour une station dans les planètes extérieures. Les possibilités sont innombrables. Bien entendu, il est également possible que d'autres groupes, comme des pirates ou l'APE, veuillent mettre la main sur cette cargaison. L'équipage doit alors protéger l'objet de sa mission et le mener à bon port s'il veut être payé.

LE SCOOP

Un journaliste indépendant obtient une information incroyable qui lui permettra d'obtenir un scoop dans les planètes extérieures. Il peut s'agir de la localisation d'un témoin des horreurs d'Éros, d'une interview en face à face avec Fred Johnson, d'un contact avec un scientifique qui prétend avoir des informations inédites sur la nature de la protomolécule, etc. Le problème est que son contact insiste pour le rencontrer dans les planètes extérieures. Et il est fort possible que quelqu'un n'ait aucun intérêt à ce que le journaliste atteigne le lieu de rendez-vous.

LA CARGAISON PROHIBÉE

L'équipage est engagé pour livrer une caisse dans les planètes extérieures, peut-être dans un lieu encore tenu secret, et il est payé pour ne pas poser de questions. La situation se complique quand il apprend la mort de son contact et que la Flotte martienne cherche une caisse correspondant à celle qui se trouve dans la soute. L'équipage va-t-il l'ouvrir ? Si oui, que fera-t-il de ce qu'il y découvre ?

SÉRIE D'INDÉPENDANTS

Le système solaire regorge d'opportunités pour ceux qui sont assez courageux pour les saisir au vol. Parmi les dizaines de milliards d'humains, la plupart se contentent de vivre tranquillement dans la sécurité relative de sa planète ou de son astéroïde de naissance. De nombreux habitants des Planètes Extérieures passent leur vie sur la même station sans jamais sortir dans l'espace. Seuls les plus audacieux s'aventurent hors de la carapace de métal, du dôme ou de l'atmosphère qui garantit leur sécurité. Pour une question de sécurité, ceux qui osent affronter le vide forment souvent des groupes d'explorateurs ou des équipages de vaisseaux.

Dans ce cadre de série, les personnages font partie de ces audacieux partis chercher leur fortune dans l'espace. Ils peuvent être des marchands, des contrebandiers, des vagabonds, ou même un groupe de musiciens ou d'artistes itinérants. Ils se déplacent dans les Planètes Extérieures, de station en astéroïde en station afin de faire des affaires et cherchent à faire fortune, ou au moins à gagner de quoi vivre convenablement. Ils se trouvent généralement confrontés à l'aventure par le biais d'événements locaux. Tout peut commencer quand un étranger mystérieux souhaite une place sur leur vaisseau, ou ils peuvent se trouver pris au milieu d'une querelle entre deux gangs rivaux, ou encore être mêlés à une enquête pour meurtre. Ils peuvent arriver juste à temps pour sauver un petit avant-poste d'une attaque de pirates, ou être engagés pour une mission de secours consistant à livrer des médicaments vitaux.

Les aventures rencontrées dans une série d'indépendants ont de nombreux points communs avec celles de la série militaire, sauf que les personnages ont ici plus de libertés. Personne ne leur ordonne d'accomplir une mission. Ils choisissent celle-ci afin de gagner de l'argent ou par simple bonté. Ils sont soumis aux lois des stations ou des gouvernements sous la juridiction desquels ils se trouvent, mais ils sont sinon libres de faire ce qu'ils veulent et de suivre la voie de leur choix. À l'exception de certaines zones de l'espace prosrites par arrêté gouvernemental, ils peuvent voyager où bon leur semble à la recherche de richesses et d'aventures. Ils peuvent ainsi explorer la ceinture d'astéroïdes à la recherche de minéraux inexploités, s'adonner à de la contrebande d'implants illégaux, vendre des informations sur les couloirs de navigation martiens à l'APE sur la station Tycho, ou encore visiter les bars, les boîtes de nuit et les casinos de Cérès.

Ce cadre de série suit de près le format de l'aventure spatiale « traditionnelle ». Un groupe s'élance à la conquête des étoiles à la recherche d'aventures et de nouvelles opportunités. Chaque personnage a probablement ses propres raisons et motivations de quitter son ancienne

vie pour se tourner vers les étoiles. Ces motivations peuvent être l'appât du gain, la recherche d'adrénaline, l'ennui, ou encore la volonté de tourner le dos à un passé mouvementé. Presque n'importe quelle profession ou n'importe quel historique de personnage peut correspondre à ce cadre, il suffit que les personnages aient une raison de voyager ensemble.

NÉGOCIANTS INDÉPENDANTS

Une série de ce type peut commencer avec l'équipage d'un petit vaisseau qui se déplace de port en port pour y acheter et vendre des marchandises et transporter des passagers. L'équipage peut être composé seulement de personnages, ou bien intégrer un ou deux PNJ qui occupent les éventuels postes de bord vacants. Sur un plus grand vaisseau, les personnages ne représentent peut-être qu'une petite fraction de l'équipage. Cela peut donner lieu à des histoires mettant en jeu des interactions avec l'équipage, les personnages entre eux et des étrangers.

La composition de l'équipage et le profil des personnages ont une influence sur la manière dont ces derniers interagissent avec les étrangers et les potentiels employeurs. Par exemple, si l'équipage est entièrement composé de Martiens, vous pouvez vous attendre à des frictions, voire des éclats de violence, face à des Terriens. Un équipage aux origines mixtes pourra plus facilement traiter avec n'importe qui, tant que ces personnes acceptent de payer leurs services.

Les négociants indépendants sont confrontés à de nombreux dangers et ils sont plus nombreux à rencontrer une mort prématurée (mourant de froid ou suffoquant dans le vide spatial, ou tués par des pirates en maraude) qu'à trouver la fortune qu'ils cherchent. Le coût de fonctionnement et d'entretien d'un vaisseau est très élevé et il n'est donc pas rare de rencontrer des négociants indépendants ruinés, sans abri ou coincés sur l'une des nombreuses stations des Planètes Extérieures. Bien entendu, une telle situation peut servir de tremplin à une nouvelle série d'aventure qui met en scène un équipage désespéré, prêt à accepter n'importe quel contrat, si dangereux soit-il, afin de gagner la somme nécessaire pour remettre son vaisseau à flot (ou pour rembourser un prêt garanti par le vaisseau afin de pouvoir le récupérer).

Cette série peut se concentrer sur les voyages de l'équipage, d'un port à l'autre, et sur les aventures qu'il vit au fur et à mesure de ses pérégrinations, ou voir l'équipage rattrapé par le conflit opposant Mars, la Terre et l'Alliance des Planètes Extérieures. L'approche d'une guerre crée de nombreuses opportunités pour des indépendants prêts à prendre des risques, mais les expose également de nombreux nouveaux dangers. Peuvent-ils rester indépendants ou doivent-ils s'allier à une faction ? Chaque choix présente des avantages et des inconvénients. En fin de compte, c'est à l'équipage de forger sa propre destinée.

CONTREBANDIERS

La contrebande a de nombreux visages dans les planètes extérieures. Des marchandises illégales, des drogues, des données piratées, de la technologie de contrebande, et même des personnes sont transportées clandestinement dans tout le système. Les contrebandiers se font généralement passer pour des négociants indépendants et, en pratique, une portion importante de leurs affaires est parfaitement légale. De nombreux vaisseaux de contrebandiers possèdent des compartiments secrets dissimulés dans leur soute. Cependant, l'essentiel du métier consiste à savoir qui corrompre et comment éviter les patrouilles. Si les douanes montent à bord de votre vaisseau, vous avez probablement fait une erreur. Cela dit, même les meilleurs se font parfois aborder.

Une série de contrebandiers ressemble à une série de négociants indépendants, mais avec des personnages à la morale plus flexible. L'équipage peut se considérer comme une bande de Robins des bois des planètes extérieures, qui transportent clandestinement de la glace ou des médicaments aux Ceinturiens dans le besoin. Ils peuvent aussi être des contrebandiers au service d'une faction, comme l'APE, ou travailler pour un syndicat du crime et transporter des drogues et des technologies illégales depuis la Terre jusqu'aux Planètes Extérieures.

JOURNALISTES

Étonnamment, les journalistes bénéficient d'une liberté remarquable dans *The Expanse*, et il n'est pas rare de croiser une équipe à la recherche de sujets dans les planètes intérieures et extérieures. Un groupe de joueurs peut ainsi représenter une équipe de journalistes à la recherche d'un scoop et de la gloire parmi les astéroïdes. Une équipe sera alors probablement composée d'un reporter/rédacteur, d'un cameraman, d'un technicien, d'un agent de sécurité et d'un producteur. En chassant son exclusivité, cette fine équipe peut facilement se retrouver impliquée dans toutes sortes d'aventures. Les journalistes peuvent même se trouver pris dans des intrigues politiques, être engagés par un gouvernement, ou devenir ses pions malgré eux.

SÉRIE MILITAIRE

Dans *The Expanse*, la sécurité du système solaire repose depuis plus d'un siècle sur les forces armées de Mars et de la Terre. Des pirates se tiennent en embuscade derrière des astéroïdes en attendant le passage d'innocents négociants indépendants, des terroristes de l'APE menacent des transports civils et de vétustes vraquiers succombent à des avaries et dérivent sur les couloirs de circulation. Cependant, la FCTM (Flotte de la Coalition Terre-Mars) et le Corps des Marines (martiens et des Nations Unies) veillent. Ils assurent la protection et viennent au secours de ceux qui en ont besoin, et font leur possible pour faire régner l'ordre.

Cependant, à la fin de *L'Éveil du Léviathan*, tout cela change.

Mars et la Terre sont au bord de l'annihilation mutuelle. Des vaisseaux militaires des deux puissances surplombent Ganymède, leurs canons électriques et missiles dirigés sur leurs contreparties. Les pirates et autres opportunistes profitent de l'occasion et les trajets dans

le système deviennent plus dangereux que jamais auparavant. L'APE s'enhardit et entreprend à son tour de créer sa propre flotte. Celle-ci est certes loin d'égaler celles de la Terre ou de Mars, mais elle compte assez de vaisseaux pour être une épine dans leur pied.

Une série militaire peut mettre en jeu la Terre, Mars et même l'APE. Les personnages peuvent alors être des militaires en poste, faire partie d'un groupe de paramilitaires, de mercenaires, ou même être rattachés à une société de sécurité privée. Une série mili-

taire peut se trouver au croisement d'une série politique dans la mesure où les organisations politiques et militaires sont étroitement liées. Les personnages traversent tout le système solaire et font face aux dangers au fur et à mesure qu'ils se présentent afin de servir la faction qu'ils ont choisie.

ASSEMBLER UNE UNITÉ

Les personnages militaires peuvent représenter n'importe quel concept. Cependant, les membres d'une unité militaire officielle auront probablement tous la même origine : terrienne, martienne ou ceinturienne. Il y a bien entendu des exceptions. Un Terrien expatrié peut tout à fait se retrouver parmi les rangs de l'armée martienne, comme un Martien mécontent parmi ceux de l'APE. Techniquement, les Ceinturiens ne possèdent pas d'armée officielle. Ils sont cependant à la tête de plusieurs groupes paramilitaires et sont en train de former leur propre flotte.

Une unité militaire efficace aura une approche interarmes, ou combinée, et rassemblera plusieurs spécialités : des soldats aptes au combat à distance et à mains nues pour gérer les combats, un commandant pour diriger l'unité, un pilote pour diriger le vaisseau, des mécaniciens et des techniciens pour assurer la bonne marche de ce dernier, des infirmiers pour soigner les blessés, et peut-être même des aumôniers pour toutes les questions religieuses. Certaines unités comptent un diplomate dans leurs rangs, mais c'est un rôle qui échoit souvent au commandant. Des scientifiques peuvent également être intégrés à une unité afin de récolter des informations sur des régions inexplorées du système solaire. Dans les petites unités, certains personnages peuvent avoir deux, voire trois fonctions afin d'en pallier les manques. Tous les membres d'une unité doivent collaborer pour mener à bien leurs missions.

LA CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Les membres d'une unité militaire, même s'ils appartiennent à une compagnie de mercenaires, sont soumis à une chaîne de commandement. Les groupes militaires ont des supérieurs auxquels ils doivent des comptes et dont ils doivent suivre les ordres. Ils ont parfois une certaine marge de manœuvre dans l'exercice de leur fonction, mais ils sont toujours responsables de leurs actions. Ils peuvent même recevoir des ordres auxquels ils n'adhèrent pas et qui peuvent les mettre face à un choix difficile : suivre les ordres ou ne pas les suivre et risquer la cour martiale et peut-être la prison.

Les personnages qui se trouvent dans des situations où ils ne peuvent pas, en toute conscience, suivre leurs ordres peuvent se trouver à un moment charnière qui les fait basculer d'une série militaire à une série d'indépendants. Une unité militaire qui reçoit des ordres qu'elle refuse de suivre peut constituer un excellent point de départ ou prélude à une aventure dans une série d'indépendants. L'unité peut par exemple recevoir l'ordre de massacrer des civils ou de commettre une autre atrocité. La situation peut encore se compliquer si les PJ découvrent que leur officier supérieur n'agit pas pour le compte de leur gouvernement, mais pour servir les intérêts d'une corporation ou d'une autre entité privée.

L'autre élément à prendre en compte dans une série militaire est la probabilité que certains personnages aient un grade plus élevé que leurs camarades. Certains joueurs peuvent avoir du

APPELS À L'AVENTURE : SÉRIE MILITAIRE

On rencontre des militaires dans presque tout le système solaire, où ils mènent de nombreuses opérations. Vous trouverez ci-dessous une poignée de suggestions de missions qu'une unité peut recevoir.

LA MISSION DE SAUVETAGE

On fait souvent appel aux unités militaires pour sauver des individus victimes de toutes sortes de désastres, qu'il s'agisse d'une défaillance du propulseur, d'une collision avec un astéroïde, etc. Ils cherchent également les vaisseaux disparus, surtout si quelqu'un d'important se trouvait à bord. Les missions de sauvetage peuvent facilement donner lieu à des aventures supplémentaires.

LA CHASSE AUX PIRATES

La Ceinture et les Planètes Extérieures sont infestées de pirates qui s'attaquent aux transports civils et aux vaisseaux marchands. Une des missions principales de l'armée consiste à protéger les couloirs de navigation de ces bandits. Une chasse aux pirates peut mener à d'autres aventures. L'équipage peut ainsi découvrir une station spatiale cachée quelque part dans la Ceinture, ou peut-être se lancer sur les traces d'un groupe de pirates qui a volé une cargaison de grande valeur ou enlevé une personne importante. Toutes les missions ne peuvent cependant pas se résoudre avec le canon d'une arme. Il vous sera en effet difficile de récupérer un politicien de haut rang pris en otage ou une cargaison de matériel médical dérobée avec une salve de missiles.

L'ESCORTE

Un vaisseau militaire peut être assigné à l'escorte d'un diplomate important, ou un groupe de marines peut servir de garde d'honneur d'un émissaire de l'ONU sur Mars. Cette unité devra peut-être protéger quelqu'un d'une tentative d'assassinat ou protéger son vaisseau d'une attaque menée par des pirates ou une entreprise rivale.

LES GARDIENS

Dans tout le système solaire, la sécurité des stations est assurée par des marines ou des sociétés de sécurité privées. Les personnages peuvent recevoir pour mission de protéger un individu, un dépôt d'armes ou un laboratoire scientifique, ou encore de s'assurer du maintien de la paix sur une station comme Cérès ou Ganymède. Ils doivent faire leur possible pour remplir leur mission. S'ils échouent, leur unité pourra se trouver chargée d'enquêter sur le meurtre de la personne sur laquelle elle devait veiller, ou de retrouver la cargaison importante qui a été dérobée sous son nez.

LA RÉBELLION

Les petites révoltes et mouvements de protestations sont des événements courants dans la ceinture, généralement à l'instigation de l'APE. De temps en temps, cependant, une station se trouve avec un soulèvement général sur les bras, généralement à cause de pénuries de consommables ou de médicaments. C'est ce qui s'est déroulé sur la fameuse station Anderson. Les personnages reçoivent pour ordre de calmer une révolte avant qu'elle se transforme en soulèvement général. S'ils réussissent, cela peut donner lieu à d'autres aventures. Les personnages peuvent en effet apprendre que les meneurs font partie d'un réseau de conspirateurs ou qu'une corporation est à l'origine de l'insurrection, qui avait pour but de couvrir des activités illicites. Comme dans le cas de la station Anderson, ils peuvent aussi se trouver du mauvais côté du conflit, notamment si les rebelles ont des griefs légitimes et que leurs supérieurs ou les responsables du gouvernement ne veulent rien savoir.



mal à accepter cette situation qui les place sous l'autorité d'un autre joueur. Si vous avez l'impression que la différence de grades entre les joueurs risque de poser des problèmes, vous pouvez résoudre le problème de deux manières. Vous pouvez décider que les personnages ont tous le même grade et qu'un PNJ est le commandant de l'unité, ou vous pouvez mener une série d'un type différent.

SOLDATS DE LA FLOTTE

L'Incident Éros a créé un schisme dans la Flotte de la Coalition Terre-Mars (FCTM) qui a assuré la sécurité du système solaire pendant plus de 100 ans. Après l'Incident Éros, la FCTM s'est scindée en deux entités, la Flotte des Nations Unies (FNU) et la Flotte de la République du Congrès martien (FRCM), qui se regardent maintenant en chiens de faïence au-dessus de Ganymède. Avant l'Incident Éros, ces Flottes protégeaient les couloirs de navigation spatiaux des pirates en patrouillant le long de ceux-ci. Elles inspectaient également régulièrement les navires marchands à la recherche de marchandises de contrebande.

Les personnages qui se trouvent dans une série navale peuvent former l'équipage d'un vaisseau relativement petit et polyvalent comme le *Rocinante* (auparavant nommé *Tachi*). Après les événements de *L'Éveil du Léviathan*, la plupart des vaisseaux militaires sont redéployés et réassignés à la défense des intérêts de la Terre et de Mars dans l'ensemble du système solaire, au détriment de leur mission précédente de chasse aux pirates et de protections des routes marchandes. Seules les plus importantes d'entre elles bénéficient encore de cette protection. Le vaisseau des personnages peut dans cette configuration participer au face à face qui se déroule au-dessus de Ganymède, être assigné à une mission de chasse aux pirates, ou avoir une mission secrète d'espionnage ou d'exploration sur une lune des planètes extérieures.

MARINES

On rencontre des membres du Corps de Marines de l'ONU et du Corps des Marines Martiens à bord de vaisseaux militaires dans tout le système solaire. Les marines peuvent également avoir comme mission de garder certains lieux, ou de patrouiller dans des zones sensibles et à haut risque. En combat, ils sont toujours les premiers envoyés sur le terrain (ou à mettre le pied sur vaisseau ennemi) et sont souvent appelés à effectuer des missions très dangereuses. Les marines peuvent aussi faire office de gardes du corps de diplomates et émissaires importants quand ceux-ci sont envoyés dans des régions dangereuses.

Une série de marines peut facilement être associée à un autre type de série. Une poignée de marines peut ainsi être assignée à la protection d'un diplomate de haut rang, ou à une corvette militaire. Ils peuvent être en poste sur Ganymède, ou sur n'importe quel autre avant-poste que se disputent Mars et la Terre, fixant, par-delà une étendue caillouteuse stérile, une unité de marines du camp adverse. Si vous décidez de commencer votre série au début de *La Guerre de Caliban*, les personnages peuvent incarner les marines de l'ONU qui ont survécu à l'attaque de l'hybride de la protomolécule. Cependant, un autre hybride peut également se trouver sur une autre station ou un autre avant-poste et les personnages peuvent alors incarner les seuls survivants de cette attaque.

MERCENAIRES

Dans les planètes intérieures comme extérieures, on fait appel aux mercenaires pour accomplir de nombreuses tâches. Ils sont employés par presque toutes les factions imaginables de *The Expanse* et peuvent aussi bien être utilisés comme service de sécurité d'une entreprise que comme armée privée. Certains mercenaires restent au service d'un unique gouvernement ou d'une entre-

prise pendant des années, tandis que d'autres changent régulièrement d'employeur. Les compagnies peuvent aussi bien être des petites unités formées d'une dizaine de membres ou moins que des organisations paramilitaires qui rassemblent des centaines, voire des milliers de membres et des dizaines de vaisseaux.

Un cadre de série mettant en scène des mercenaires peut facilement tomber dans le giron des séries d'indépendants. Il a cependant sa place dans cette section du fait de la structure hiérarchique militaire caractéristique des compagnies de mercenaires. Suite aux événements de *L'Éveil du Léviathan*, des unités de mercenaires sont employées pour remplir les rôles traditionnellement assignés aux Flottes, comme la chasse aux pirates ou les patrouilles le long des couloirs de navigation. Des mercenaires peuvent aussi être employés pour protéger une cargaison ou un personnage revêtant une importance particulière, ou pour s'assurer de la livraison d'une cargaison de valeur.

MEMBRES D'UN SERVICE DE SÉCURITÉ PRIVÉ

De nombreuses stations ou corporations des planètes extérieures emploient des entreprises de sécurité privées pour assurer le respect des lois et de l'ordre. Star Helix Sécurité, qui assure l'ordre sur la station Cérès, entre autres, est l'une de ces organisations. Star Helix est probablement la plus grande des entreprises de sécurité privées, mais il en existe des centaines. Certaines comptent seulement une dizaine de membres et dépendent d'un unique contrat, tandis que d'autres rassemblent des centaines, voire des milliers d'employés, et sont en contrat avec de nombreux clients dans les planètes intérieures et extérieures.

Il est parfois difficile de différencier une entreprise de sécurité privée d'un groupe mercenaire et pour cause : ils représentent parfois seulement deux aspects d'une même chose. Les entreprises de sécurité privées se contentent généralement de faire respecter les lois et d'assurer la sécurité au sein d'une base, voire d'un unique bâtiment. Les mercenaires rempliront quant à eux des missions plus énergiques, comme occuper une lune ou un astéroïde, ou encore étouffer une émeute ou une rébellion. Cependant, les frontières entre les deux sont souvent floues, surtout quand il y a de l'argent en jeu.

SÉRIE POLITIQUE

La politique a un impact sur tous les aspects de la vie des dizaines de milliards d'individus qui vivent dans *The Expanse*. Même les mineurs et les chercheurs qui se trouvent aux confins du système sont affectés par les intrigues politiques qui se jouent entre la Terre, Mars et l'APE. Ce cadre de série permet aux joueurs d'explorer les eaux périlleuses de la politique interplanétaire. Dans une série politique, l'histoire se concentre plus sur l'intrigue et l'investigation que sur le combat. Cela ne signifie pas pour autant que l'on n'y rencontre pas des épisodes faisant la part belle à l'action ou même à la terreur. Dans *The Expanse*, le terrain de jeu de la politique foisonne en effet de dangers.

Une série politique peut ainsi se concentrer sur les agents d'un des gouvernements planétaires chargés de découvrir ce que l'autre gouvernement sait de la protomolécule. Ces agents gouvernementaux doivent faire face à toutes sortes de dangers. Un jour, ils enquêteront sur des rumeurs selon lesquelles des expériences illégales sont menées dans les planètes extérieures et, le suivant, ils devront peut-être s'efforcer de retrouver la base d'un nouveau groupe suspect de pirates utilisant des vaisseaux à la pointe de la technologie.

En dehors d'une occasionnelle tentative d'assassinat, une série politique ne donnera probablement pas lieu à beaucoup d'action. N'hésitez pas à mener une série politique en parallèle avec une série d'un autre type si vous voulez donner à vos joueurs l'opportunité de se défouler en tirant sur quelques fripouilles. Cette possibilité est développée plus en détail dans la section **Séries parallèles**, ci-après.

Vous trouverez aux **CHAPITRES 8 À 11** de cet ouvrage des informations détaillées sur la Terre, Mars, la Ceinture et les Planètes Extérieures. Les paragraphes suivants se concentrent donc plutôt sur la manière dont les personnages peuvent se trouver impliqués avec ces factions.

LA TERRE ET MARS

Il n'y a pas si longtemps, les principales préoccupations de la Terre et de Mars étaient les pirates et les terroristes de l'APE. Depuis l'Incident Éros, les deux superpuissances ont reporté toute leur attention sur leur homologue. Dans l'ombre, des espions des deux camps mènent une guerre couverte afin de gagner un avantage sur l'autre parti. Des organisations secrètes existent au sein de chaque gouvernement et forment autant de factions qui luttent pour accomplir leurs propres desseins. Sur Terre, des individus comme Chrisjen Avasarala, la Vice-secrétaire adjointe responsable de l'Exécutif, s'efforcent d'apprendre ce qu'ils peuvent sur la protomolécule, tout en faisant leur possible pour éviter qu'éclate une guerre entre la Terre et Mars. Cependant, d'autres factions veulent une guerre et comptent bien utiliser la protomolécule pour leur propre compte.

Les Nations Unies et la République du Congrès martien ne reconnaissent pas encore entièrement l'Alliance des Planètes Extérieures comme un groupe politique à part entière. Cependant, l'assistance apportée par Fred Johnson et l'APE lors de l'Incident Éros a permis à l'ancien colonel d'obtenir un siège à la table politique interstellaire.

Une série entièrement centrée sur la politique peut ne pas être particulièrement exaltante (voir la section consacrée aux **Séries parallèles**). Cependant, vous pouvez donner aux personnages le rôle d'agents haut placés ou même d'espions ou d'agents secrets au service de l'armée ou d'un gouvernement civil. Cette série peut mettre en scène des agents au service d'une des nombreuses factions qui luttent pour obtenir le pouvoir au sein d'un même gouvernement. Les personnages peuvent également être des agents infiltrés sur Ganymède qui utilisent leur couverture pour espionner le camp adverse et qui tentent de déterminer la composition de la flotte ennemie et le nombre de marines sur la planète.

L'ALLIANCE DES PLANÈTES EXTÉRIEURES

Avec le réveil des tensions entre la Terre et Mars, l'APE, sous la direction de Fred Johnson, a enfin la chance d'être reconnue légitimement. Fred Johnson se trouve en possession du dernier échantillon de protomolécule et il possède ainsi un moyen de pression qui lui permet d'ouvrir des canaux de négociation officiels avec l'ONU et la RCM. En outre, à l'insu de la Terre, l'APE a pris le contrôle d'un grand nombre de missiles nucléaires lancés par la Terre en direction d'Éros. L'APE a finalement assez de poids pour obtenir un siège à la table des négociations avec les planètes intérieures. Reste à voir ce que l'organisation va faire de cette nouvelle légitimité.

Dans la mesure où les Flottes martienne et terrienne sont occupées à manœuvrer l'une autour de l'autre, l'APE est forcée de prendre le relais dans la Ceinture en protégeant les vaisseaux des pirates et en menant des opérations de sauvetage. Depuis la station Tycho, Fred Johnson, a commencé de recruter des agents indépendants pour remplir les missions abandonnées par la Terre et Mars, ce qui est un bon moyen de faire le lien entre une série politique et une série d'indépendants (voir plus haut).

AGENTS

Les employés gouvernementaux sont parfois plus que ce qu'ils semblent au premier abord, et certains petits fonctionnaires sont en réalité des espions infiltrés. Les personnages peuvent ainsi être des espions se faisant passer pour des employés gouvernementaux de bas échelon, ou occupant des postes peu importants pour passer inaperçus. L'ONU et la RCM cherchent toutes les deux à savoir ce que l'autre camp sait et elles utilisent pour cela toutes les ressources à leur disposition.

DIPLOMATES & ATTACHÉS

Les personnages peuvent faire partie d'une équipe de diplomates chargée de statuer sur les disputes territoriales dans la Ceinture et les Planètes Extérieures. Le fossé grandissant entre la Terre et Mars n'a fait qu'augmenter le nombre de ces disputes, notamment dans des endroits comme Ganymède, qui produit de la nourriture et d'autres ressources vitales au système.

Les politiciens envoient régulièrement des groupes d'attachés diplomatiques (avec parfois des agents infiltrés) dans les zones politiques sensibles du système. Ils rencontrent là leurs homologues envoyés par les autres gouvernements, échangent des informations et tentent d'éviter une escalade militaire. Si la Terre et Mars sont des habituées de ce jeu, l'APE le découvre juste. Ses attachés et représentants sont donc moins rompus aux jeux politiques et ils s'expriment et agissent de manière plus directe, ce qui peut se révéler dangereux lors de ces délicates négociations.

SÉRIE DE REBELLES

Tous les Ceinturiens n'ont pas prêté allégeance à Fred Johnson, le Premier ministre de facto (mais pas élu) de l'APE. Nombreux sont ceux qui voient la fracture politique entre la Terre et Mars comme une opportunité, l'occasion de creuser encore plus le fossé entre les deux planètes et d'obtenir ainsi plus de pouvoir et d'influence pour les Ceinturiens. Plutôt que de participer au processus de paix, ils souhaitent profiter de l'occasion pour asseoir leur position en déclarant leur indépendance des Planètes Intérieures, par la force si nécessaire.

Être un rebelle peut cependant s'avérer compliqué. À la fois terroristes et animés d'une vocation humanitaire, les personnages peuvent se trouver dans la situation où ils posent des bombes sur un chantier naval un jour et livrent des consommables vitaux à un avant-poste ceinturien oublié le lendemain. C'est une vie périlleuse au cours de laquelle un seul faux pas peut mener au désastre.

Il ne faut pas non plus oublier qu'une rébellion organisée fera probablement appel à une structure de commandement similaire à celle de l'armée. Vous devrez donc déterminer quelle est la place des personnages dans cette structure, où s'ils n'en font pas partie (s'ils forment une cellule indépendante, par exemple). Comme dans le cas d'une série militaire, vous devez prendre en compte les envies de vos joueurs. Certains d'entre eux ne voient aucun problème à faire partie d'une chaîne de commandement, d'autres sont mal à l'aise à cette idée, ou elle ne les amuse tout simplement pas.

APPELS À L'AVENTURE : SÉRIE POLITIQUE

Vous trouverez ci-dessous quelques « appels à l'aventure » que vous pouvez utiliser pour faire en sorte qu'un groupe de personnages se trouve projeté dans les engrenages de la politique.

LA COLLECTE D'INFORMATIONS

Les personnages reçoivent pour mission d'obtenir des informations importantes en possession d'un ambassadeur qui voyage sur un paquebot luxueux. Ils peuvent se faire passer pour des attachés d'un autre diplomate ou pour des membres de l'équipage du paquebot. Il est possible qu'une tierce partie cherche également à obtenir ces informations.

LA LIVRAISON

Un groupe d'attachés politiques doit transmettre à un contact dans les planètes extérieures des informations trop importantes pour suivre les canaux de communication classiques. Ou alors ils sont supposés rencontrer un contact pour obtenir ces informations, mais quand ils arrivent au lieu de rendez-vous, ils découvrent que celui-ci a été assassiné.

LES NÉGOCIATIONS

Les personnages font partie d'un groupe de diplomates qui participe à des négociations tendues entre Mars et la Terre sur une station neutre de la Ceinture. La rencontre est interrompue par des manifestations de l'APE et se trouve sous la menace d'une attaque terroriste de l'APE. Du moins, c'est ainsi que les choses se présentent en apparence.

LA TENTATIVE D'ASSASSINAT

Les personnages sont des agents gouvernementaux qui ont pour mission d'empêcher une tentative d'assassinat ou d'enquêter sur un assassinat qui a réussi. Mais la vérité peut être dangereuse et, si elle devient publique, elle pourrait déclencher une guerre. L'assassinat a en effet peut-être été commandité par un rival politique. Dévoiler l'information risquerait de créer une dangereuse fracture au sein du gouvernement. Parfois, il n'y a pas de bonne réponse.

APPELS À L'AVENTURE : SÉRIE DE REBELLES

Vous trouverez ci-dessous quelques « appels à l'aventure » que vous pouvez utiliser dans une série de rebelles.

L'ENLÈVEMENT

Des rebelles veulent enlever un puissant diplomate ou un autre personnage important afin de lui soutirer des informations ou obtenir une rançon. Les personnages sont chargés de l'enlèvement et doivent donc planifier avec soin le moment et le lieu de la tentative de rapt.

L'ASSISTANCE HUMANITAIRE

Le face à face tendu entre les planètes intérieures est à l'origine de nombreux retards dans la livraison de chargements, ainsi que d'une intensification de la piraterie, ce qui est à l'origine de dangereuses pénuries de consommables vitaux dans les stations de la Ceinture. Les personnages peuvent avoir pour mission de transporter de l'eau ou d'autres ressources à une station dans le besoin. Bien entendu, des pirates peuvent voir ce vaisseau humanitaire comme une proie facile.

LE RAID

Un dépôt de ravitaillement des planètes intérieures a été laissé sous garde réduite et les rebelles y voient une double opportunité : s'approprier des ressources dont ils ont cruellement besoin tout en portant un coup à l'ennemi. Les personnages sont chargés d'organiser et de mener le raid. Bien entendu, il est notoire que les rebelles ont des ressources limitées, donc les personnages ne peuvent compter que sur un soutien logistique très limité.

LE RECRUTEMENT

Une station indépendante située au cœur de la Ceinture a contacté la rébellion pour se proposer comme refuge et port de réparation. Le hic est qu'elle a d'abord besoin d'aide pour résoudre un problème. L'équipage est chargé de découvrir ce qu'elle veut et de trouver une solution à son problème. La station peut avoir des problèmes de piraterie, ou peut-être qu'elle demandera aux personnages de jouer aux pirates pour obtenir quelque chose qui se trouve dans un convoi non protégé. En outre, les dirigeants de la station sont-ils sincères ou cette proposition n'est-elle qu'un piège pour attraper des agents rebelles ?

LA TRAQUE

Quand des rebelles jouissent d'une trop grande réputation, ils sont souvent traqués pour servir d'exemple. Si les personnages ont connu de nombreux succès depuis qu'ils participent à la rébellion, Mars ou la Terre peuvent décider qu'elles en ont assez et tenter de piéger l'équipage. Un faux message peut alors être envoyé pour les attirer dans un piège. Leur capture pourra être à l'origine d'histoires dans le cadre desquelles les personnages tentent de s'échapper, ou peut-être qu'ils possèdent des talents qu'ils peuvent faire valoir à leurs ravisseurs pour négocier leur remise en liberté.

POUR LA LIBERTÉ

Les personnages peuvent faire partie d'un mouvement de résistance organisé contre Mars et la Terre. Avec l'ascension de Fred Johnson, ils se trouvent maintenant en désaccord avec d'autres éléments de l'APE. Les aventures peuvent ainsi se concentrer sur leurs efforts pour obtenir des vaisseaux, des ressources et de l'équipement permettant la survie de la résistance. Faites attention à ne pas négliger les relations publiques et le recrutement. Il n'est pas possible de mener une rébellion sans le soutien d'une partie de la population. Et que faire concernant Fred Johnson ? Les personnages veulent-ils tenter de rallier sa faction de l'APE à leur camp ? Vont-ils rejoindre sa faction de l'APE pour tenter de l'influencer de l'intérieur ? Ou vont-ils partir de leur côté et peut-être former une quatrième faction ?

LES CORSAIRES

La « capitale officielle » de l'APE, la station Tycho, a entrepris de gérer des patrouilles dans la Ceinture et les Planètes Extérieures afin de protéger les couloirs de navigation des pirates. Une poignée de groupes dissidents a pour sa part entrepris de financer des pirates et des individus prêts à prendre des risques pour le compte de l'APE. Ces corsaires choisissent leurs cibles avec soin, sélectionnant les vaisseaux qui transportent des cargaisons en direction des planètes intérieures ou même des individus importants qu'ils peuvent prendre en otage afin de réclamer des rançons exorbitantes.

Une série peut ainsi être centrée sur un vaisseau corsaire qui s'en prend aux ressources de valeur des planètes intérieures. La vie d'un corsaire est dangereuse et moralement ambiguë. Si l'équipage ne se montre pas prudent, il risque de se trouver aux prises avec les vaisseaux plus rapides et plus puissants de flottes de l'ONU et la RCM. Bien entendu, les tensions existant entre ces deux planètes signifient qu'ils sont, pour le moment, occupés ailleurs. Cela étant, la piraterie est un mode de vie dangereux et les personnages qui s'y adonnent courent le risque d'avoir une vie plus brève que s'ils se trouvaient dans d'autres cadres de séries.

En tant que MJ, vous pouvez utiliser ce cadre comme point de départ pour d'autres aventures. Un équipage de corsaire peut, par exemple, se trouver confronté à une cargaison inattendue. Que faire si un vaisseau qu'ils abordent transporte un échantillon de la protomolécule ou un personnage important voyageant en secret ? L'équipage peut ainsi, sans s'y attendre, se trouver soudain projeté au centre du plateau de jeu de la politique interplanétaire.

SÉRIE AVEC LA PROTOMOLÉCULE

La découverte de la protomolécule a bouleversé l'ordre établi. La Terre et Mars sont toutes deux désespérées d'apprendre ce que l'autre sait à ce sujet. Fred Johnson et l'APE possèdent le

seul échantillon restant, qu'ils utilisent pour obtenir une place à la table des négociations avec l'ONU et la RCM. Après qu'Éros s'est écrasé sur Vénus, tous les regards sont tournés vers la protomolécule et tout le monde se demande ce qu'il va se passer ensuite.

L'un des aspects les plus importants de toute série située dans l'univers de *The Expanse* consiste à décider en quoi la découverte de la protomolécule va affecter votre histoire et comment les personnages vont s'intégrer dans celle-ci. Il est probable qu'une série avec la protomolécule recoupe plusieurs autres types de séries. La section suivante explore plusieurs manières dont les personnages peuvent se trouver impliqués dans une histoire faisant intervenir la protomolécule. Prennent-ils la place de l'équipage du *Rocinante*, en suivant le même chemin que les personnages des romans ? Cela fonctionnera seulement si le MJ est le seul à avoir lu les romans, afin de préserver le suspense et de pouvoir surprendre les joueurs. Alternativement, la série peut se dérouler en parallèle avec les romans et les personnages tracent alors leur propre chemin en réaction aux événements. Vous pouvez également changer la nature de la protomolécule, ou simplement ignorer son existence. L'univers de *The Expanse* est riche de possibilités et le MJ et les joueurs doivent se sentir libres de se l'approprier comme bon leur semble dans le contexte de leur série.

EN PARALLÈLE

Une série parallèle se déroule en même temps que les événements des romans de *The Expanse*, mais les joueurs vivent leur propre histoire créée par le MJ. Certaines de leurs aventures pourront même avoir des liens avec celles de l'équipage du *Rocinante*. Une série parallèle demande au MJ d'être attentif s'il souhaite respecter la chronologie des romans, mais les personnages conservent assez de souplesse pour vivre leurs propres aventures sans apporter trop de changement à la trame générale.

À la fin de *L'Éveil du Léviathan*, tout le monde pense que les derniers échantillons de protomolécule en possession de Protogène ont été retrouvés ou bien ont profité du voyage d'Éros qui s'est terminé sur Vénus. Et si ce n'était pas le cas ? Et si Protogène possédait encore une base secrète quelque part, peut-être dirigée par un scientifique rebelle ou par une division clandestine de la corporation ? Les joueurs peuvent alors découvrir une autre conspiration.

LA SUBSTITUTION

Alternativement, le MJ peut décider de remplacer l'équipage d'Hol-den par les personnages. L'histoire peut alors se dérouler de la même manière ou complètement différemment. Bien entendu, certains événements doivent se produire pour que l'histoire des romans suive son cours, mais l'ensemble conserve assez de souplesse pour que de nombreux aspects de l'histoire se déroulent différemment.

Ce genre de série peut offrir au MJ plus de liberté dans la mesure où les personnages ont la capacité de mener l'histoire dans une direction différente. Et si Éros s'était écrasé sur la Terre ? Peut-être que la grande majorité de l'humanité a été détruite en l'espace d'une unique journée. Mars et les Planètes Extérieures représentent alors le seul espoir de survie de l'humanité et elles doivent se préparer à ce qui risque d'émerger des ruines du berceau de la race humaine. Ou peut-être qu'il a été possible d'éviter la catastrophe d'Éros et que Protogène cherche encore à relâcher la protomolécule quelque part pour découvrir sa fonction.

Certains joueurs et MJ peuvent préférer une série de science-fiction plus sombre et plus terre-à-terre, auquel cas vous êtes libre d'éliminer complètement l'existence de la protomolécule. Ou peut-être que la protomolécule n'a pas réussi à s'échapper et que l'histoire reste centrée sur la politique et la survie dans le système solaire. Ces deux extrêmes et tout ce qui se trouve entre eux représentent des options tout à fait viables. Les choix sont seulement limités par l'imagination du MJ et de ses joueurs.

SÉRIES PARALLÈLES

Un autre type de parallèle consiste à mener deux (ou plus) séries en même temps. Si vous avez assez de joueurs ou si vous voulez simplement explorer différents aspects de *The Expanse* avec les mêmes joueurs, vous pouvez également mener deux séries en parallèle et en les faisant interagir. Un groupe peut alors incarner des politiciens haut placés, qui concluent des accords en coulisses et négocient des traités, tandis qu'un autre groupe, plus axé sur l'action, doit gérer les conséquences de ces manœuvres politiques, ou mener des missions pour le compte de ces caciques. Le roman *La Guerre de Caliban* donne une bonne idée de la façon dont ce type de série peut se dérouler. Les personnages de ces séries peuvent être incarnés par les mêmes joueurs ou chaque série peut avoir son groupe attiré. Les actions des personnages de chaque série peuvent avoir un impact sur les autres personnages.



APPELS À L'AVENTURE : SÉRIE AVEC LA PROTOMOLÉCULE

Ces « appels à l'aventure » mettant en scène la protomolécule ne font qu'effleurer la surface des innombrables possibilités qui s'offrent à vous, surtout si, en tant que MJ, vous êtes prêt à vous éloigner du canon. Vous trouverez parmi les propositions ci-dessous certaines qui suivent l'histoire établie des romans et d'autres qui suggèrent des idées à ceux qui sont prêts à s'en éloigner.

À QUI PROFITE LE CRIME ?

L'équipage peut être engagé pour traquer tous les contacts professionnels et politiques de Protogène et découvrir si certaines divisions de l'entreprise sont encore en activité et ce qu'elles savent. Presque n'importe quel type d'équipage peut se trouver impliqué dans une telle histoire. Les politiciens peuvent aborder une telle mission en faisant jouer leurs relations, une unité militaire peut découvrir des informations sur un vaisseau pirate qu'elle vient d'aborder, tandis que des indépendants peuvent recevoir cette mission d'un employeur ou décider de l'accomplir d'eux-mêmes, comme l'équipage du *Rocinante*.

L'ÉQUIPE DE NETTOYAGE

Protogène n'est peut-être pas la seule à posséder des échantillons de la protomolécule. Les personnages peuvent appartenir à une équipe qui a reçu pour ordre de retrouver ces échantillons et de les détruire avant que quelqu'un d'autre se les approprie et risque de déclencher un nouvel Éros.

ÉROS ET PSYCHÉ

L'équipage est composé d'individus qui ont tous perdu quelqu'un sur Éros. Ensemble, ils ont les compétences, les talents et la motivation pour demander des comptes aux responsables et faire en sorte qu'un tel événement ne se reproduise plus jamais. Bien entendu, face à ces braves se dressent de nombreux obstacles, qui prennent la forme d'interférences gouvernementales, de tentatives de dissimulation de l'affaire, et du rapide et efficace démantèlement de Protogène accompagné de la disparition de presque toutes les personnes associées à l'entreprise. Les choses peuvent se compliquer encore quand un (ou plusieurs) personnage capte des transmissions en provenance de Vénus et reconnaît dans les messages fragmentaires la voix d'un proche disparu.

Une série orientée sur la politique de haut vol peut être adaptée à des joueurs qui n'ont pas de temps à consacrer à des parties régulières ou des joueurs qui ne peuvent jouer en face à face. Ce genre de séries peut également se dérouler en ligne, par le biais d'une plate-forme de jeux de rôles, d'e-mails, ou même par SMS. Vous pouvez même faire en sorte que vos joueurs représentent les différentes factions que sont la Terre, Mars et l'APE. Pendant ce temps, votre groupe de joueurs réguliers, plus orientés sur l'action, peut être pour sa part forcé de réagir aux manœuvres politiques des gouvernements planétaires.

AU-DELÀ DU CANON

Même en l'absence de la protomolécule, les romans de *The Expanse* proposent un cadre de science-fiction assez riche pour y inclure des intrigues politiques, de l'espionnage industriel, des pirates, des contrebandiers et bien plus. Vous n'avez pas besoin de la protomolécule pour élaborer une série passionnante dans cet univers. Celle-ci peut en effet avoir été détruite lors de sa collision avec Vénus et cette page est alors tournée, ou vous pouvez décider qu'elle n'a jamais existé. La Terre est surpeuplée et ses villes bondées sont en proie à une criminalité galopante. La nouvelle « The Churn » vous donne une idée de la vie dans la cité de Baltimore pendant cette période. Vous y trouverez assez de matière pour y mener une série complète sans avoir jamais besoin de quitter le puits gravitationnel de la Terre.

Une alternative peut aussi consister à changer la nature de la protomolécule. Trouvez-lui alors une autre origine ou un autre but. Ses créateurs, au lieu d'être des extraterrestres, étaient peut-être des scientifiques humains. Dans ce cas, comment l'ont-ils créée et quels sont ses effets ? Cette option ouvre la porte à de nombreuses possibilités fantastiques. S'agit-il d'un nouveau mode de propulsion qui permet aux vaisseaux d'atteindre des vitesses proches de la lumière, voire supérieures à celle-ci ? Transforme-t-elle les gens en super-soldats ? Elle peut également donner accès à des pouvoirs psychiques. Toutes ces possibilités apportent des changements radicaux à l'histoire de *The Expanse*. Cependant, il s'agit ici de votre propre histoire, vous ne devez donc pas hésiter à en faire ce que vous voulez.

DÉTERMINER L'ARC NARRATIF

Une fois que vous avez choisi les concepts qui se trouvent à la base de votre série avec vos joueurs (le thème, le point de départ et le cadre dans lequel elle va se dérouler), il est temps de penser à l'arc narratif global de votre histoire.

TRACER LES GRANDES LIGNES

Une fois l'arc narratif de votre série déterminé, vous pouvez commencer de la fragmenter en histoires distinctes. Il est conseillé de privilégier les histoires qui peuvent être jouées en une seule session de jeu, entrecoupées de quelques histoires s'étalant sur plusieurs sessions. Fragmentez l'arc narratif de la série en plus petites sections ou en une suite d'aventures. Vous pouvez envisager chaque suite d'histoires comme un roman et la série complète comme plusieurs romans.

AU-DELÀ DU CANON : CONCEPTS

Vous trouverez ci-dessous quelques idées de séries qui se déroulent dans l'univers de *The Expanse* mais s'éloignent du canon existant. Si vous comptez mener une série de ce type, parlez-en préalablement avec vos joueurs afin de ne pas surprendre ceux qui s'attendent à une histoire de *The Expanse* plus conventionnelle.

MUTATIONS

La protomolécule est à l'origine de mutations mentales ou physiques et transforme des humains en l'équivalent de super-héros. Les personnages reçoivent pour mission de détruire les derniers échantillons de protomolécule. Ils devront peut-être pour cela s'opposer à des humains mutants qui protègent jalousement la protomolécule et veulent l'utiliser à leurs propres fins, ou qui ont peut-être prévu de la relâcher sur la Terre ou Mars afin de transformer l'humanité. Lors d'un combat, il est possible que l'équipage se fasse également infecter. Que feront les personnages, maintenant qu'ils sont devenus l'ennemi qu'ils combattaient ?

Ce type de séries demande un grand investissement de la part du MJ, qui doit compléter les règles présentées dans cet ouvrage par des règles décrivant le fonctionnement des super-pouvoirs conférés par la protomolécule. Les règles des pouvoirs arcaniques et psychiques du jeu de rôle *Modern AGE* offrent une bonne compatibilité et représentent ainsi un bon point de départ.

LE PROTOPROPULSEUR

Dans cette série, les humains ont réussi à canaliser le potentiel de la protomolécule et à l'utiliser pour voyager à une vitesse plus rapide que la lumière. Les personnages peuvent faire partie des premiers équipages à se trouver sur un vaisseau équipé d'un protopropulseur et ils sont envoyés en mission d'exploration dans les étoiles. Au cours de leurs pérégrinations, ils rencontreront peut-être des races extraterrestres et même les créateurs de la protomolécule.

L'APRÈS-TERRE

Et si Éros s'était écrasé sur la Terre ? Il pourrait être intéressant d'explorer l'univers de *The Expanse* après l'annihilation et la transformation de toute la vie sur Terre. Comment l'humanité va-t-elle survivre sans la nourriture et les ressources de sa planète mère ? Que fait la protomolécule maintenant qu'elle a trouvé une telle quantité de structures biologiques à transformer ? Une telle série va probablement demander beaucoup de travail pour le MJ, mais elle ouvre la porte à de très nombreuses possibilités.

LES MERVEILLES DE VÉNUS

Cette série part du principe que la protomolécule s'est écrasée sur Vénus, qu'elle y a grandi et développé une superbe ville cristalline capable d'accueillir des humains. Quels mystères se cachent dans cette mystérieuse cité ? Peut-être qu'on y trouve des portails menant à d'autres dimensions ou d'autres mondes. Que se passe-t-il quand des visiteurs de ces autres mondes arrivent et rencontrent les premiers habitants du système solaire chargés d'explorer cette étrange cité ?

Au début, n'hésitez pas à prendre votre temps. Prenez soin de donner beaucoup de détails à vos joueurs et laissez-leur la liberté d'explorer. Donnez-leur le temps de découvrir l'univers dans lequel ils évoluent et de se familiariser avec leur personnage. Vous pouvez tester différents types d'histoires et de rencontres afin de déterminer celles que vous et vos joueurs appréciez le plus. Vous pouvez même modifier ce que vous aviez initialement prévu pour le futur de votre série en fonction de ces expériences.

Une fois que vous avez fini de tracer les grandes lignes de la première partie de votre série, ou de votre premier « roman », vous pouvez vous attaquer à l'écriture de votre première aventure (voir la section **Créer des aventures** au **CHAPITRE 12**). Les aventures publiées peuvent vous faire gagner du temps et du travail de préparation. Cependant, même si vous choisissez de mener une aventure publiée, nous vous conseillons de prendre le temps de l'adapter afin qu'elle puisse s'intégrer à votre série et correspondre à vos personnages.

ESQUISSEZ LA FIN

Votre série de *The Expanse* pourra s'étaler dans le temps et occuper de nombreuses sessions de jeu, mais elle devra bien prendre fin à un moment ou un autre. Si vous envisagez la fin de votre série avant même de la commencer, vous pourrez diriger l'histoire dans la direction de votre choix, ce qui vous permettra de l'amener à sa conclusion quand le moment vous semblera juste. Peut-être qu'il s'agit du moment où les personnages seront sur le point d'atteindre leurs buts, ou si vos joueurs commencent à laisser paraître des signes d'impatience, ou encore si vous êtes forcé de mettre le jeu en pause à cause d'éléments extérieurs. Quelle qu'en soit la raison, même les meilleures choses ont une fin.

Peu importe le temps que vous avez passé à préparer votre série, vous devez vous préparer à ce qu'elle prenne une direction inattendue. Cela fait partie du plaisir et de l'intérêt des jeux de rôles sur table. Les joueurs font des choix inattendus et, soudain, une idée que vous trouviez vraiment géniale peut ne plus fonctionner. N'oubliez pas que les joueurs font partie du processus de création et qu'ils influencent le déroulement de l'histoire avec des conséquences sur la fin que vous aviez envisagée. En fin de compte, vous devez être prêt à faire preuve de flexibilité et suivre la direction qui semble la plus cohérente sur le moment et qui sera la plus intéressante pour toutes les personnes présentes.

Gardez en tête que la fin d'une histoire n'est pas synonyme de celle des personnages. Vous pouvez toujours commencer une nouvelle série de *The Expanse* avec des personnages déjà existants, soit en redémarrant peu de temps après la fin de votre précédente série, soit en faisant une ellipse temporelle. Vous pouvez également repartir de zéro avec de nouveaux personnages prêts à vivre de nouvelles aventures.

L'ÉVEIL DU LÉVIATHAN COMME ARC

Au moment de découper votre histoire en chapitres, vous pouvez toujours vous tourner vers le matériau d'origine. Ce qui suit est l'esquisse d'une série basée sur *L'Éveil du Léviathan* et présentée sous la forme des notes d'un MJ pour une série d'aventures.

HISTOIRE 1

Alors qu'il rentre à son port d'attache, le *Canterbury*, un transporteur de glace, capte un signal de détresse. Il envoie des membres d'équipage dans une navette pour enquêter. La source du signal s'avère être un transporteur abandonné appelé *Scopuli*. À bord du *Scopuli*, il n'y a aucune trace de cargaison ou de l'équipage, mais les personnages trouvent une balise qui est la source du signal de détresse (ils peuvent la récupérer s'ils le souhaitent. Un examen ultérieur leur permettra de déterminer que ses composants sont d'origine martienne). Alors que les personnages retournent à leur navette, plusieurs vaisseaux furtifs apparaissent et ouvrent le feu. Le *Canterbury* est détruit par une arme nucléaire. Des débris du vaisseau endommagent la navette et les personnages doivent se dépêcher de la réparer avant de se trouver à court d'oxygène.

HISTOIRE 2

Les personnages réussissent à réparer leur navette, mais ils n'ont pas assez de carburant pour rejoindre un lieu sûr avant d'épuiser leurs réserves d'oxygène. Si les personnages mentionnent Mars ou des vaisseaux furtifs dans leur signal de détresse, ils sont contactés par Fred Johnson qui propose de leur porter secours. Cependant, avant que quiconque puisse intervenir, la navette est récupérée par le *Donnager*, un vaisseau de la FRCM. Le capitaine du *Donnager* se montre méfiant envers les membres de l'équipage et elle les interroge séparément (note : séparer les joueurs, et éventuellement préparer un espace pour roleplayer les interrogations). Le *Donnager* se fait à son tour attaquer par les mêmes vaisseaux furtifs qui ont détruit le *Canterbury*. En partant du principe que les personnages ont fait un compte-rendu honnête de leur situation, le capitaine conclut qu'ils sont la cible des vaisseaux furtifs et elle charge un groupe de marines de procéder à leur évacuation. Le *Donnager* se fait aborder par les assaillants et les personnages doivent fuir en échangeant des coups de feu jusqu'au hangar. Le dernier des marines est tué alors qu'ils arrivent devant le *Tachi*, une frégate légère appontée dans le hangar du *Donnager*. Les personnages font sauter la porte du hangar et lancent le propulseur en forte combustion pour s'échapper juste avant que le *Donnager* s'autodétruisse.

HISTOIRE 3

L'équipage doit rejoindre la station Tycho. S'ils ont déjà été contactés par Fred Johnson, il faut leur rappeler qu'il leur a proposé de les accueillir. Ils doivent également tenir compte du fait qu'ils se trouvent dans un vaisseau martien volé. Ils doivent donc rejoindre un lieu neutre pour éviter que la Terre ou Mars ne se saisisse du vaisseau. Au besoin, le *Tachi* peut avoir été endommagé au moment où il a quitté le *Donnager* et l'équipage a alors besoin de l'aide de Johnson. Un interlude s'intercale entre leur fuite du *Donnager* et leur arrivée à la station Tycho.

Une fois sur la station Tycho, les personnages rencontrent Johnson (insister sur la complexité de la situation, car les PJ font apponter un vaisseau de guerre martien sur station affiliée à l'APE). En partant du principe que les personnages partagent ce qu'ils savent avec Johnson, ce dernier leur propose son aide. Il les informe qu'il possède un agent de l'APE sur Éros qui pourrait en savoir plus sur la situation. Il veut que les personnages se rendent sur Éros et rencontrent son agent. Il propose également d'équiper le vaisseau martien de nouveaux codes de transpondeur et de lui apporter des modifications externes afin de le faire passer pour un transporteur de gaz ou un vaisseau similaire (les joueurs doivent trouver un nouveau nom pour leur vaisseau). Les personnages ont le temps de faire un interlude sur la station Tycho.

Les personnages arrivent sur Éros sans encombre. Ils apprennent que leur contact, « Lionel Polanski », réside dans un hôtel. Une fois arrivés à l'hôtel, les personnages se trouvent pris en embuscade par un groupe de truands armés (cela peut être le bon moment d'introduire le personnage du détective au groupe. Peut-être qu'il enquête sur une personne disparue ?). Les personnages arrivent à vaincre les truands et rejoignent la chambre de Polanski. « Polanski » s'avère être une jeune femme du nom de Julie Mao. Son corps est couvert d'étranges excroissances organiques. Les personnages découvrent dans son terminal personnel des entrées décrivant la progression de sa maladie, qui semble prospérer quand elle est exposée à des radiations et de l'énergie. Ils découvrent également les coordonnées d'un astéroïde. Alors que les personnages quittent la station, les alarmes des détecteurs de radiations se déclenchent dans toute la station.

Je détaillerai le reste de la série pour plus tard. Je préfère voir ce que les joueurs apprécient avant de continuer. Pour la suite, la trame générale est la suivante :

- 1 Les personnages doivent se frayer un chemin hors de la station, arme au poing, alors même que celle-ci se trouve envahie par la mystérieuse protomolécule.
- 2 Ils trouvent l'*Anubis* abandonné sur un astéroïde. Ils trouvent une vidéo expliquant l'origine de la protomolécule.
- 3 Les personnages apprennent l'existence d'une base secrète menant des recherches sur la protomolécule. Aborder la station avec l'aide de Fred Johnson ?
- 4 La protomolécule se développe de manière incontrôlée sur Éros. Les personnages doivent trouver un plan pour la contenir ou détruire Éros.
- 5 Le plan échoue et Éros prend la direction de la Terre. Les personnages peuvent poursuivre l'astéroïde et même monter à bord de la station. Ils doivent trouver un plan pour l'arrêter avant qu'il entre en collision avec la Terre.

Pour le moment, je prévois qu'Éros s'écrase finalement sur Vénus plutôt que sur la Terre. Cela dit, qui sait ce que feront les joueurs...



DORMIR, RÊVER PEUT-ÊTRE

Dormir, rêver peut-être, est une aventure du jeu de rôle *The Expanse* conçue pour un équipage de trois à six personnages de niveau 1 à 3. L'équipage part à la recherche de deux scientifiques disparus dans les planètes extérieures et découvre ainsi la conspiration d'un magnat de l'industrie qui rêve d'explorer les étoiles, un rêve pour lequel il est prêt à tuer.

INTRODUCTION

Depuis sa plus tendre enfance, Sebastian Pope rêve d'une chose : visiter un autre monde, sans avoir besoin de faire appel à une combinaison spatiale ou un dôme environnemental. Mais la technologie n'évolue pas assez vite à son goût et il craint de ne pas vivre assez vieux pour réaliser son rêve. Les Mormons sont les seuls à envisager sérieusement l'exploration interstellaire. Cependant, ils veulent utiliser un vaisseau générationnel, ce qui signifie que même s'il réussit à obtenir une place sur leur vaisseau, il sera mort bien avant d'arriver à destination. Sa seule autre option consiste donc à investir sa fortune et ses ressources considérables dans le développement de nouvelles technologies. Après des années de recherches et de consultations, Pope a conclu que sa meilleure chance de réaliser son rêve est de trouver une méthode viable de biostase ou de cryogénisation.

Pope a donc placé Nari Dreik, sa principale consultante, à la tête d'une équipe de scientifiques chargée de développer une méthode viable de cryogénisation. Malheureusement, les essais humains nécessaires pour progresser dans ce domaine dans le délai imposé par Pope enfreignent les lois des Nations Unies. Sur les conseils de Dreik, Pope a investi une part importante de sa fortune dans la reconversion d'une mine abandonnée en base de recherche secrète sur l'astéroïde (532) Herculina. Pope s'est assuré que le projet reste confidentiel et s'est procuré les ressources nécessaires à sa réalisation par l'intermédiaire de plusieurs sociétés-écrans, afin de ne pas attirer l'attention du gouvernement.

Pope a chargé Dreik de gérer le projet « Marchand de sable », visant à développer les technologies de cryogénisation, et il a mis à sa disposition des ressources tirées de ses entreprises légitimes. Dreik a discrètement recruté de brillants scientifiques. Malheureusement, certains pontes dans les domaines qui l'intéressent sont déjà employés par des gouvernements ou travaillent pour le compte des Mormons sur le projet Nauvoo. Au bout de deux ans et de nombreux échecs, Pope s'impatiente et exige de Dreik qu'elle lui présente des résultats encourageants. En effet, aussi riche soit-il, même Pope ne pourra pas garantir éternellement la clandestinité de son laboratoire et quelqu'un finira inmanquablement par le découvrir. Sous la pression de son employeur, Dreik décide donc de prendre des mesures radicales. Les deux scientifiques les plus éminents dans les domaines de la neurophysiologie et de l'habitat/survie dans l'espace travaillent pour le projet Nauvoo des Mormons. Dreik les contacte discrètement afin de déterminer s'ils seraient prêts à faire défection, mais les deux refusent catégoriquement. Prête à tout pour obtenir des résultats, Dreik

LES PERSONNAGES CONNAISSENT UN PNI

Avant le début de la partie, le MJ devrait établir que l'un des personnages et un des scientifiques se connaissent, afin les PJ ne soient pas seulement motivés par l'appât du gain. Vous pouvez décider quel personnage connaît quel scientifique, mais vous devriez déterminer avec le joueur concerné la nature de leur relation. Un personnage qui a déjà des liens avec les Mormons serait un choix idéal. Le scientifique peut être un ancien collègue, un ami, un amant, ou même un parent. La relation qui existe entre ces individus peut également être une des raisons pour lesquelles les Mormons s'adressent aux personnages, surtout s'ils ont une réputation sulfureuse.

organise, par le biais de deux entreprises de Pope, les Transports Pope-Sanchez (TPS) et Vector Sécurité, l'enlèvement des deux scientifiques ainsi que d'un lot de « sujets d'étude ».

INTÉGRER LES PERSONNAGES DANS L'AVENTURE

Les personnages entrent en scène quand ils sont recrutés par les Mormons, sur la station Tycho, pour retrouver les scientifiques disparus. Ils n'ont pas besoin de chercher bien loin pour constater qu'un certain nombre de Ceinturiens sans emploi ni famille ont disparu à peu près au même moment. S'ils creusent trop profondément, ils sont pris à partie par des agents de Vector Sécurité, qui tentent de les dissuader d'approfondir leur enquête ou tout simplement de les tuer. Les personnages finissent par découvrir que les scientifiques et les Ceinturiens disparus ont tous embarqué sur un vaisseau en partance pour Vesta (*l'Ebenezer Hazard*) mais qu'aucun d'eux n'est arrivé à destination. Un examen du plan de vol et de la durée du trajet du vaisseau permet de déterminer le détour le plus probable : une mine abandonnée sur (532) Herculina. Si les personnages ne possèdent pas de vaisseau, ils doivent trouver un moyen de se rendre sur Herculina. Ils peuvent soit emprunter un vaisseau, soit prendre le contrôle du prochain vaisseau de TPS en partance pour Vesta.

Une fois que les personnages arrivent sur Herculina, ils doivent s'introduire sur la station, éviter des pièges et s'occuper des agents de Vector Sécurité avant de pouvoir chercher les scientifiques. Dreik se trouve dans le laboratoire, où elle supervise le travail des scientifiques. Pour elle, la reddition n'est pas envisageable, et elle est prête à déclencher la séquence d'auto-destruction de la station s'il le faut. Les personnages vont peut-être aussi devoir affronter les scientifiques présents. Ceux-ci ont, pour la majorité, subi une procédure qui leur permet de travailler plus efficacement mais les a transformés en sociopathes dépourvus de conscience. Une fois qu'ils ont récupéré les scientifiques enlevés, les personnages doivent se frayer un chemin hors de la station, l'arme au poing et peut-être sous la menace du compte à rebours annonçant l'auto-destruction de la station.

Une fois rentrés sur Tycho, les Mormons récompensent généreusement les PJ pour avoir secouru les scientifiques (s'ils ont survécu) et les personnages bénéficient de la gratitude éternelle de tous les cobayes qu'ils ont également secourus. Ils se sont cependant fait un puissant ennemi en la personne de Sebastian Pope.

INTÉGRER « DORMIR, RÉVER PEUT-ÊTRE » À UNE SÉRIE

Il est facile d'adapter cette aventure à presque n'importe quel cadre de série. Les personnages sont ici présentés comme un groupe d'indépendants ou de mercenaires engagés par les Mormons pour retrouver les scientifiques disparus. Cependant, vous avez bien d'autres possibilités qui vous demanderont seulement d'apporter des modifications mineures à l'aventure, essentiellement au cours de la **Scène 1**.

La disparition d'un biochimiste/neuroscientifique peut en effet éveiller les soupçons des gouvernements terrien et martien, qui craignent un nouvel incident lié à la protomolécule. La dernière chose qu'ils veulent est un autre incident Éros, ils sont donc tous les deux susceptibles d'envoyer une équipe d'agents sous couverture pour mener l'enquête sur la station Tycho. L'OPA et Fred Johnson peuvent être arrivés aux mêmes conclusions et veulent alors mener leur propre enquête. Des personnages rattachés à une société de sécurité privée comme Star Helix peuvent recevoir cette mission comme travail indépendant, un peu comme Miller et son enquête sur une disparition dans *L'Éveil du Léviathan*. Presque n'importe quel groupe de personnages peut se trouver impliqué dans l'aventure si un de ses membres a un lien avec l'un des scientifiques disparus. Le groupe peut alors commencer une enquête de sa propre initiative, puis devoir traiter en cours de route avec Mars, la Terre, l'APE, les Mormons, ou une combinaison de ces organisations. Un groupe très rusé ou ambitieux pourra même tenter de travailler pour plusieurs de ces organisations à la fois.

PREMIÈRE PARTIE

SUR LES TRACES DES DISPARUS

L'histoire débute par le recrutement des personnages par l'église mormone, qui les charge de retrouver et ramener deux scientifiques qui ont récemment disparu. Ils revêtent tous deux une importance vitale pour le projet Nauvoo. Le Dr Anna Bagenholm a disparu il y a trois mois. Le Dr Matteo Cerri a cessé de donner signe de vie il y a un peu plus de trois semaines.

Le projet Nauvoo est actuellement une crise. Le vaisseau *Nauvoo* a en effet été réquisitionné par Fred Johnson pour tenter de dévier la trajectoire d'Éros, qui pointait en direction de la Terre. La tentative a échoué et le vaisseau, sans équipage, se dirige main-

tenant à toute allure vers les confins du système solaire. Johnson a promis de monter une expédition pour récupérer le vaisseau et il a déjà entamé la construction d'un vaisseau ultra-rapide qui devrait être capable de rattraper le *Nauvoo* avant qu'il disparaisse pour de bon. Pour couronner le tout, deux scientifiques importants impliqués dans la conception des systèmes de survie du *Nauvoo* ont disparu.

Dans la **Première partie**, les personnages sont invités à rencontrer l'Elder Birch, un membre important du clergé mormon, qui leur confie la mission de retrouver et ramener les scientifiques disparus. L'enquête des personnages ne tarde pas à leur révéler que les scientifiques ont été enlevés et probablement emmenés sur une base secrète située sur l'astéroïde (532) Herculina. S'ils ne possèdent pas de vaisseau, ils doivent en trouver un pour se rendre sur Herculina.

SCÈNE I

LA MISSION

RENCONTRE SOCIALE

Au début de la scène, les personnages reçoivent une invitation de la part de l'Elder Birch, le Mormon de plus haut rang de la station Tycho. L'invitation s'adresse au personnage qui connaît un des scientifiques disparus, mais il est stipulé qu'il peut être accompagné de ses « associés ». Les personnages se rendent jusqu'aux quartiers des Mormons sur la station Tycho et sont immédiatement introduits dans le grand bureau de l'Elder Birch.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs :

La pièce est grande et bien éclairée. Son sol est couvert d'une moquette et plusieurs bibliothèques sont alignées contre ses murs en faux lambris. Vous n'avez jamais vu autant de véritables livres réunis en un même endroit. L'air sent un peu le renfermé et il s'y mêle une odeur de moquette neuve. Une extrémité de la pièce est occupée par un grand bureau en bois contreplaqué. Des photos de famille ornent le bureau et les murs, sur lesquels se trouvent également des tableaux. L'un d'eux représente Joseph Smith, agenouillé et brandissant les plaques d'or, alors qu'il est surplombé par un être angélique. Une autre peinture représente le temple mormon sur Terre, à l'aube. Un grand livre relié de cuir, portant l'inscription Le livre de Mormon en lettres d'or sur sa couverture, occupe une place de choix sur le bureau. Plusieurs chaises ont été disposées devant le bureau (assez pour vous tous). Derrière le meuble, un vieil homme aux cheveux blancs et clairsemés est assis dans un fauteuil de cuir qui semble un peu trop grand pour lui. Au moment où vous entrez, il se lève et vous fait signe de venir vous asseoir.

« Bienvenue. Merci d'avoir répondu à mon invitation. Je sais que cela peut vous sembler singulier, mais je vous ai conviés ici car nous souhaitons faire appel à vos... talents particuliers. En outre, <insérer le nom du personnage concerné> est personnellement concerné par ce que je suis sur le point de vous révéler.

Deux scientifiques importants, le Dr Anna Bragenholm et le Dr Matteo Cerri, qui travaillaient tous les deux sur le projet Nauvoo, ont disparu. Le Dr Bragenholm a disparu il y a environ trois mois et le Dr Cerri il y a à peine plus de trois semaines. Quand le Dr Bragenholm a disparu, nous avons d'abord envisagé la possibilité d'un départ volontaire mais, après la disparition du Dr Cerri, nous avons dû nous rendre à l'évidence : quelqu'un tente de saboter le projet Nauvoo ou a besoin de ces scientifiques pour une autre raison. Nous n'avons pas entièrement... confiance... en Fred Johnson et l'APE. Certains membres de notre communauté craignent en effet qu'ils soient impliqués dans ces événements. C'est la raison pour laquelle nous nous adressons à vous. Dans tous les cas, nous voulons récupérer ces scientifiques ! »

L'Elder Birch fait son possible pour répondre au mieux aux questions des personnages et il leur remet un bref dossier sur chacun des scientifiques. Il leur donne également les noms et coordonnées de leurs collaborateurs des scientifiques et, dans le cas du Dr Cerri, de sa famille.

Les informations suivantes sont fournies aux personnages ou sont facilement accessibles :

DR ANNA BRAGENHOLM

Le Dr Bragenholm a 32 ans. Elle possède la carrure grande et mince caractéristique de quelqu'un né hors du puits gravitationnel (dans son cas, il s'agit de Luna). Son visage est fin et ses pommettes proéminentes. Elle a des yeux bleus enfoncés dans leurs orbites et elle rassemble généralement ses cheveux couleur paille en une queue de cheval.

INDICE 1

Le Dr Bragenholm est un ingénieur ECLSS (spécialiste des systèmes de support de vie et de l'habitat). Elle travaille pour le projet Nauvoo depuis plus de cinq ans et a conçu la majeure partie de ses systèmes environnementaux.

INDICE 2

Elle est célibataire et n'a pas de famille. Ses parents et sa sœur cadette ont été tués par une collision entre la navette qui les transportait et un astéroïde, il y a 14 ans. Anna était à l'université à ce moment.

INDICE 3

Elle a été aperçue pour la dernière fois alors qu'elle quittait son poste de travail dans les bureaux du Projet Nauvoo, il y a trois mois, à 17h24 (heure de la station Tycho).

INDICE 4

Elle est d'un naturel solitaire et renfermé. Elle ne cache pas sa croyance au mormonisme et assiste régulièrement aux services. En dehors de cela, elle prend rarement part à d'autres activités sociales.

Il est possible d'apprendre les informations suivantes en interrogeant ses collaborateurs et en réussissant un test **Communication (Investigation) ND 13** :

INDICE 5

Le projet approchant de son terme, elle a récemment manifesté l'insatisfaction et l'ennui qu'elle ressentait dans son travail. Elle a également eu quelques accrochages avec des collègues.

INDICE 6

Environ deux mois avant sa disparition, elle a mentionné à l'un de ses collègues qu'elle avait reçu une proposition de travail intéressante avec beaucoup d'argent à la clef. Elle a cependant affirmé avoir refusé pour ne pas perdre sa place sur le *Nauvoo*.

DR MATTEO CERRI

Les informations suivantes sont fournies aux personnages ou sont facilement accessibles :

INDICE 1

Le Dr Cerri a 47 ans. Originaire de la Terre, il est plutôt petit et trapu, même pour un Terrien. Ses cheveux courts et ébouriffés sont teints en bleu électrique. Il a des yeux bruns surmontés d'épais sourcils. Son visage est sinon carré et il a un bec de lièvre. Ses joues sont souvent couvertes d'une barbe de quelques jours.

INDICE 2

Le Dr Matteo Cerri est un biochimiste/neurophysiologiste qui travaillait aux côtés des ingénieurs ECLSS afin de s'assurer de la sécurité et de la bonne santé des passagers du *Nauvoo* lors de leur voyage. Il travaille sur le projet *Nauvoo* depuis trois ans.

INDICE 3

Il est marié à Fiona Tan avec qui il a deux enfants : Alexa et Cesare (17 et 13 ans). Ils vivent tous sur la station Tycho.

INDICE 4

Il a été aperçu pour la dernière fois alors qu'il quittait son poste de travail dans les bureaux du projet *Nauvoo*, il y a un peu plus de trois semaines, à 18h33 (heure de la station Tycho).

Il est possible d'apprendre les informations suivantes en interrogeant ses collaborateurs et en réussissant un test **Communication (Investigation) ND 13** :

INDICE 5

Cerri et sa famille assistaient régulièrement aux services de l'église mormone, mais ils ne sont pas considérés comme étant particulièrement croyants. On a déjà entendu la femme de Cerri critiquer certaines des règles mormones, notamment l'absence de femmes à des postes importants au sein du clergé.

INDICE 6

Cerri est apprécié et respecté par les autres membres de son équipe, et il participe volontiers à des sorties et activités après le travail et il en est souvent l'instigateur. Il est également considéré comme l'un des meilleurs spécialistes dans son domaine.

SCÈNE 2

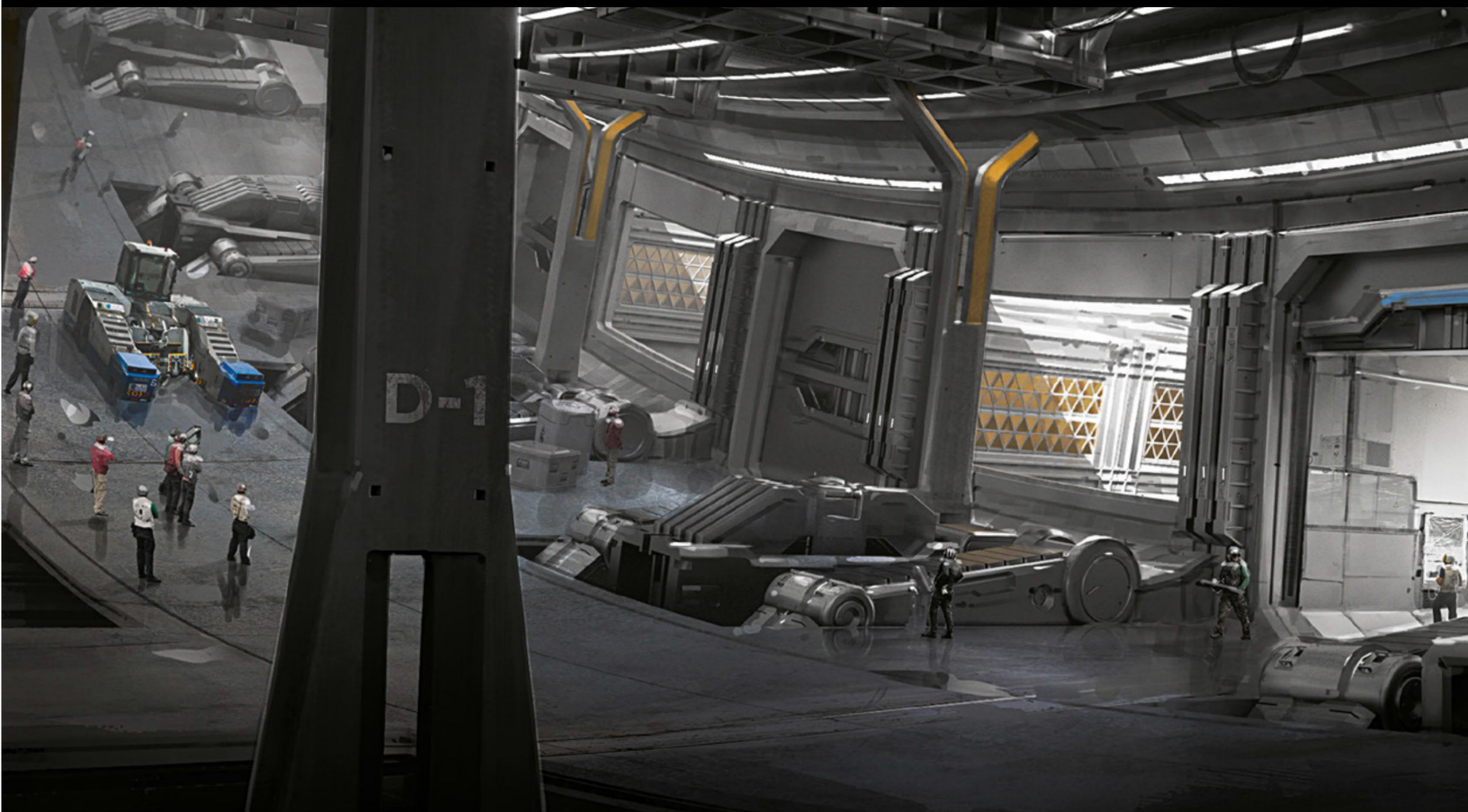
À LA RECHERCHE D'INDICES SUPPLÉMENTAIRES

RENCONTRE D'EXPLORATION/SOCIALE

Les personnages peuvent se rendre aux docks pour tenter de retrouver la trace du Dr Cerri. S'ils réussissent un test de **Communication (Investigation) ND 11**, ils découvrent qu'on a vu le Dr Cerri monter à bord d'un cargo des Transports Pope-Sanchez en compagnie de deux hommes vêtus de combinaisons au logo de la TPS.

SUIVRE LA PISTE DU DR CERRI

Si les personnages ont des contacts parmi le personnel de la station Tycho ou s'ils arrivent à convaincre le service de sécurité de la station Tycho ou Fred Johnson de les laisser étudier les enregistrements de sécurité, ils peuvent accéder aux caméras de surveillance de la station pour suivre les déplacements du Dr Cerri après qu'il a quitté son poste. S'ils ne disposent pas d'un moyen d'influencer le service sécurité de la station Tycho (si aucun personnage ne connaît un membre du personnel de la station, par exemple), ils peuvent tenter de convaincre un employé d'accéder aux enregistrements de sécurité avec un test de **Communication (Persuasion) ND 15**. Les personnages peuvent également tenter de pirater le réseau de la sécurité de la station Tycho, mais il s'agit d'une option risquée qui nécessite de réussir un test d'**Intelligence (Technologie) ND 17**. S'ils sont pris sur le fait, continuez sur la **Scène optionnelle : M. Johnson entre en scène**.



Une fois qu'ils ont obtenu l'accès aux enregistrements de sécurité, ils peuvent faire un test d'**Intelligence (Technologie)** ou de **Perception (Fouille) ND 9** pour tenter de retrouver le Dr Cerri grâce à un logiciel de reconnaissance faciale. S'ils réussissent, ils peuvent suivre le parcours du Dr Cerri depuis le moment où il quitte son poste. Les caméras le montrent en train de quitter son bureau, puis de prendre le chemin de son logement. Les caméras le perdent pendant qu'il traverse un marché bondé (d'après les données de sécurité, les caméras de la zone ont été vandalisées. Elles ont en réalité été endommagées par des agents de Vector Sécurité).

Un test d'**Intelligence (Technologie)** ou de **Perception (Fouille) ND 9** supplémentaire permet de retrouver le Dr Cerri, qui se trouve maintenant dans une zone des docks et est escorté par deux malabars vêtus d'une combinaison verte générique. Leur parcours leur permet d'éviter que le Dr Cerri ne présente son visage aux caméras, mais le savant tourne la tête quelques fois, ce qui permet de l'identifier. Un test de **Perception (Empathie ou Intuition) ND 13** permet de déterminer à partir de son langage corporel qu'il n'accompagne pas les deux hommes de son plein gré. Les hommes le font monter à bord de l'*Ebenezer Hazard*, un cargo de l'entreprise Transports Pope-Sanchez (TPS).

L'EBENEZER HAZARD

Il est de notoriété publique, et même annoncé clairement (aucun test requis), que l'*Ebenezer Hazard* accomplit ces temps-ci une tournée de livraison régulière entre la station Tycho et Vesta. Le *Hazard* doit rentrer à Tycho demain et repart deux jours plus tard. En creusant un peu et en réussissant un test d'**Intelligence (Technologie) ND 9**, les PJ découvrent que, durant les deux voyages au cours desquels il transportait les scientifiques (et les Ceinturiens) enlevés, le vaisseau a accompli son trajet en 14 h de plus qu'en temps normal. En analysant les cartes de navigation et en réussissant un test d'**Intelligence (Navigation) ND 11**, ils découvrent un astéroïde appelé (532) Herculina sur lequel se trouve une installation minière abandonnée et qu'il est possible de rejoindre en faisant un détour de presque exactement 14 h. Si les personnages en font la demande auprès de l'autorité portuaire de Vesta (un test de **Communication [Persuasion] ND 9**), ils apprennent qu'aucun passager dont le nom ou la description correspond aux deux scientifiques ou aux Ceinturiens disparus n'a débarqué sur Vesta.

LES TRANSPORTS POPE-SANCHEZ

Cette entreprise est une société de transport basée à Durham, en Caroline du Nord (États-Unis). Elle est spécialisée dans les livraisons rapides et régulières. Elle assure des transports réguliers dans tout le système solaire, avec un service standard entre de nombreuses destinations, et elle propose également des prestations de livraisons spéciales. L'entreprise accepte également de transporter des passagers avec un confort minimaliste et pour peu que ceux-ci acceptent de payer un bonus. Besoin d'un transport rapide et sûr entre Mars et Cérès ? TPS, à votre service !

Les principaux actionnaires et fondateurs de l'entreprise sont Sebastian Pope et Enrique Sanchez, qui ont fusionné leurs deux plus petites entreprises de transport pour former Pope-Sanchez. Sanchez est actuellement en semi-retraite dans une de ses propriétés sur Luna. Pope reste quant à lui très actif dans le domaine des affaires et il est l'actionnaire majoritaire de plusieurs autres entreprises, dont Vector Sécurité.

SCÈNE 3

LES CEINTURIENS DISPARUS

RENCONTRE SOCIALE

Cette scène se déroule si les personnages passent un certain temps à enquêter sur les scientifiques disparus auprès des habitants de la station. La rencontre se déroule dans un bar, à proximité des docks, ou dans n'importe quel autre endroit de la station. L'un des personnages est interpellé par une jeune Ceinturienne appelée Nicola, qui lui demande de l'aide. Elle explique avoir entendu les personnages poser des questions sur les scientifiques disparus et elle explique que son petit-ami, Pedro Gwong, a lui aussi disparu il y a environ trois semaines. Elle raconte qu'il a quitté leur terrier tôt un matin en expliquant qu'il avait peut-être trouvé un emploi, mais qu'elle n'a aucune nouvelle de lui depuis. Elle a également entendu dire qu'au moins trois autres Ceinturiens ont disparu à peu près au même moment. Ils étaient tous au chômage et cherchaient du travail (six Ceinturiens ont été enlevés au total, mais les deux autres n'ont aucun proche). Elle donne aux PJ une photo de Gwong et d'une autre disparue, une Ceinturienne du nom de Liz Greene. Elle n'a aucune autre information concernant les deux autres Ceinturiens.

Si les personnages ont accès aux caméras de sécurité des docks, ils peuvent retrouver des vidéos montrant Gwong, Greene, et quatre autres Ceinturiens forcés d'embarquer sur l'*Ebenezer Hazard* peu de temps avant le Dr Cerri.

SCÈNE 4

L'EMBUSCADE

RENCONTRE D'ACTION

L'investigation des PJ aux alentours des docks attire l'attention des agents de Vector Sécurité qui sont restés sur place pour s'assurer, justement, que personne ne s'intéresse de trop près aux disparitions. La façon dont ces agents abordent les personnages repose en grande partie sur le comportement et l'apparence de l'équipage. Si les personnages ont plutôt le profil de détectives privés ou s'ils se renseignent sur le sort d'amis à eux, les agents tentent de les intimider. S'ils ont plutôt l'air d'être des militaires ou des membres des forces spéciales, les agents se montrent plus agressifs.

Si les agents de Vector veulent seulement intimider les personnages, ils peuvent les aborder alors qu'ils se trouvent dans un bar ou traversent une zone peu fréquentée de la station. Ils tentent de les intimider et les avertissent de laisser tomber leur enquête.

S'ils ont des intentions plus agressives, ils organisent alors une embuscade et attirent les personnages dans un hangar vide, sous prétexte de leur fournir de nouvelles informations. Le nombre d'agents de Vector Sécurité est égal au nombre de personnages +1.

Dans un cas comme dans l'autre, ils ne se présentent pas comme des employés de Vector Sécurité. Si les personnages risquent d'être blessés ou tués, faites intervenir le service de sécurité de Tycho juste à temps pour les sauver.

Si les personnages capturent les agents de Vector, ils peuvent faire un test de **Perception (Fouille)** ND 11 pour trouver une pièce d'identité dissimulée sur l'un d'eux qui révèle qu'ils sont employés par Vector Sécurité. Les prisonniers refusent d'abord de parler. Cependant, si les personnages réussissent un test de **Force (Intimidation)** ND 15 ou de **Communication (Persuasion)** ND 17 en les interrogeant, ils avouent avoir été engagés pour enlever les Drs Bragenholm et Cerri et les escorter jusqu'à un vaisseau de la TPS juste avant son décollage. À chacune de ces occasions, ils ont également reçu l'ordre d'enlever six Ceinturiens choisis au hasard. Leurs ordres étaient de trouver des vagabonds ou des parias, des Ceinturiens sans emploi ni famille dont la disparition n'alerterait personne. Ils insistent sur le fait qu'ils n'ont pas reçu ces ordres de Vector Sécurité, mais qu'il

s'agissait d'un contrat indépendant. C'est techniquement vrai, dans le sens où Vector Sécurité n'a aucune trace d'un tel contrat dans ses archives. En outre, tous les agents concernés sont en congé prolongé. Ils ne savent pas qui les a engagés. Tout est organisé par un contact qui les joint quand cela est nécessaire. L'argent est ensuite déposé anonymement sur leur compte.

AGENT DE VECTOR SÉCURITÉ

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE, LUTTE), **COMMUNICATION 2** (INVESTIGATION), **CONSTITUTION 1**, **DEXTÉRITÉ 1**, **FORCE 2**, **INTELLIGENCE 0**, **PERCEPTION 1**, **PRÉCISION 2** (FUSILS, PISTOLETS), **VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
11	11	11	3
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
MAINS NUES	+4	1D3+2	
PISTOLET	+4	2D6+1	
TASER	+4	1D6+1 PÉNÉTRANTS	

CAPACITÉS SPÉCIALES

TALENTS : Intelligence tactique (Novice), Intrigue (Novice)

ÉQUIPEMENT : armure légère, pistolet, taser, terminal mobile, uniforme

MENACE : MINEURE

SCÈNE OPTIONNELLE

M. JOHNSON ENTRE EN SCÈNE

RENCONTRE SOCIALE

Il existe plusieurs possibilités susceptibles de faire intervenir dans cette aventure Fred Johnson, le dirigeant de facto de l'APE et le commandant de la station Tycho. Si un des personnages a des liens avec Johnson ou l'APE, il peut être le commanditaire de l'équipage (il vous suffit d'adapter la scène d'introduction). Les personnages peuvent également s'adresser à lui ou au service de

sécurité de la station Tycho, ou être arrêtés par la sécurité après leur confrontation avec les agents de Vector Sécurité, ou avoir tenté de s'introduire illégalement dans le *Hazard*.

Fred Johnson est un homme intimidant et il sait jouer de sa stature imposante pour obtenir des informations. S'il apprend qu'une paire de scientifiques a disparu, il s'inquiète des possibles liens avec la protomolécule (il craint de nouvelles expériences) et propose à l'équipage de les aider dans leur enquête. Il peut même leur proposer un bonus s'ils arrivent à découvrir la raison pour laquelle les scientifiques ont été enlevés. S'il apprend que leur mission va les mener jusqu'à la base installée sur Herculina, il leur demande de récolter autant de données que possible sur place.

SCÈNE 5

SUIVRE LA PISTE

RENCONTRE SOCIALE/D'ACTION

Une fois que les personnages ont appris que les scientifiques disparus ont été escortés à bord de l'*Ebenezer Hazard* et que le vaisseau est apponté sur Tycho, ils voudront probablement se renseigner sur l'équipage et peut-être le vaisseau lui-même. Les joueurs peuvent choisir de mener ces rencontres dans l'ordre de leur choix. Gardez en tête que si les joueurs font trop de bruit et qu'ils n'ont pas encore parlé à Fred Johnson, celui-ci leur enverra probablement une invitation transmise par le service de sécurité de la station Tycho.

L'équipage du *Hazard* est composé de trois personnes, qui logent dans un hôtel à proximité des docks. Les pilotes se détendent généralement dans un proche bar en attendant la fin du ravitaillement et du chargement de la cargaison. L'équipage se compose de Mia Gallagher la pilote, de Jay Chen le co-pilote, et de Kolton Hague, un agent de Vector Sécurité. Hague est également responsable du chargement et du déchargement de la cargaison. Il s'agit de l'équipage qui a transporté les Drs Cerri et Bragenholm jusqu'à la base secrète d'Herculina.

INTERROGER LES PILOTES

Gallagher et Chen font le trajet Tycho-Vesta depuis plus de deux ans. Ils ont reçu l'ordre de ne pas évoquer leur détour jusqu'à Herculina, ni même d'en admettre la possibilité, et ils se montrent donc réticents face aux questions. Cependant, ils aiment tous les deux boire lors de leurs permissions et il est possible de les convaincre de parler grâce à un test social (vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section **Interactions** du **CHAPITRE 5**). Les personnages choisissent l'approche qu'ils préfèrent : la persuasion, la séduction, l'intimidation ou même la corruption. L'Attitude initiale des deux pilotes est Distant (-1), mais elle peut être modifiée par des actions comme leur payer une tournée ou leur verser un pot-de-vin. Ils savent qu'il se passe quelque chose d'inhabituel, étant donné que les passagers sont restés enfermés dans leurs cabines pendant toute la durée du voyage. Si les PJ réussissent à les convaincre de parler, ils admettent qu'ils reçoivent parfois l'ordre de faire un détour par Herculina pour une livraison « imprévue ». Kolton Hague, l'officier de Vector Sécurité, est responsable du déchargement pendant qu'eux attendent dans le vaisseau. Ils savent seulement qu'ils appontent sur les docks d'une vieille installation minière et qu'ils en partent dès que la cargaison a été déchargée, généralement en moins d'une heure. Gallagher possède une des clefs de sécurité de l'*Ebenezer Hazard*.

INTERROGER HAGUE

Hague en sait bien plus sur la situation, même s'il n'a pas de perspective d'ensemble. Il s'agit d'un professionnel, qui fait partie de Vector Sécurité, et il est ainsi bien plus compliqué de le convaincre de parler. Il ne boit pas et il passe la majeure partie de son temps sur la station à superviser le chargement et déchargement du vaisseau. Il est insensible aux efforts de persuasion des personnages et il refuse les pots-de-vin. Cela dit, il est susceptible de céder à la pression d'un interrogatoire. Si les PJ entament un interrogatoire, son Attitude initiale est Hostile.

Hague sait que, dans les deux cas d'enlèvements, un scientifique et six autres Ceinturiens ont été escortés au *Hazard*, et qu'il les a enfermés dans des cabines à bord du vaisseau. Il sait parfaitement qu'il s'agit de victimes d'enlèvements. Il possède également une clef de sécurité de l'*Ebenezer Hazard*.

QUE FAIRE DU HAZARD ?

À un moment ou un autre, les personnages voudront probablement fouiller et peut-être même voler le *Ebenezer Hazard*. Si les personnages ont des contacts parmi les membres de l'autorité portuaire de la station Tycho, il ne leur sera pas compliqué d'avoir accès au vaisseau. Il leur faudra peut-être convaincre les personnes concernées de regarder ailleurs en leur offrant un pot-de-vin ou autre chose. Cependant, Pope-Sanchez étant une entreprise terrestre, il n'en faudra pas beaucoup pour convaincre les Ceinturiens qui travaillent sur les docks. Pour un test social, leur Attitude initiale est Neutre (Amicale si le personnage qui fait le test est un Ceinturien). La sécurité des docks est assez lâche, donc si les PJ veulent s'introduire sur le vaisseau, ils doivent seulement s'assurer que Hague n'est

GALLAGHER ET CHEN, PILOTES DE TPS

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 0, COMMUNICATION 1, CONSTITUTION 2
(ACCÉLÉRATION), **DEXTÉRITÉ 3** (ARTISANAT, INITIATIVE, PILOTAGE),
FORCE 1, INTELLIGENCE 1, PERCEPTION 2 (VUE), **PRÉCISION 0,**
VOLONTÉ 1

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
13	12	13	2
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
PISTOLET	+3	2D6+2	
CAPACITÉS SPÉCIALES			

TALENTS : Pilote (Expert), Réflexes éclair

ÉQUIPEMENT : clef de sécurité de l'*Ebenezer Hazard* (Gallagher), combinaison de vol de TPS, pistolet

MENACE : MINEURE

pas dans les parages. Le pilote et Hague ont tous deux des clefs de sécurité. Les personnages peuvent accéder au vaisseau en volant l'une d'elles, ou ils peuvent tenter de contourner le verrou de sécurité en faisant un test d'**Intelligence (Sécurité) ND 15**.

L'intérieur du vaisseau ne contient aucun indice. Les cabines ont été consciencieusement nettoyées depuis les enlèvements. Si les personnages réussissent à accéder à l'ordinateur de bord en faisant un test d'**Intelligence (Technologie) ND 13** pour pirater le système, ils ont accès aux données de navigation du vaisseau qui révèlent les détours faits jusqu'à Herculina. Ils peuvent également obtenir les codes d'apportage du vaisseau aux docks d'Herculina.

PRENDRE LE CONTRÔLE DU HAZARD

Si l'équipage décide de prendre le contrôle du *Hazard*, plusieurs possibilités s'offrent à lui. Les PJ peuvent réserver une place sur le vaisseau et tenter d'en prendre le contrôle une fois à bord. Ils seront cependant désarmés (toutes les armes des passagers sont enfermées dans les casiers du vaisseau), ce qui n'est pas le cas de Hague. En outre, les pilotes contrôlent les systèmes de sécurité du vaisseau. Une autre possibilité consiste à enlever (ou tuer) Hague et les pilotes pendant qu'ils se trouvent sur la station. Cela permet aux PJ d'obtenir la clef de sécurité du vaisseau, et ils n'ont alors plus qu'à acheter ou tromper un agent de l'autorité portuaire grâce à un test de **Communication (Persuasion) ND 11** pour obtenir l'autorisation de décoller. Enfin, les personnages peuvent aussi présenter assez de preuves au service de sécurité de la station ou à Fred Johnson pour que l'équipage du *Hazard* se trouve arrêté ou au moins mis en garde à vue. Utilisez le profil du Petit cargo du **CHAPITRE 6** pour représenter le *Hazard*, en lui retirant le défaut Fragile et en lui ajoutant la qualité de Système d'armes suivante : un tube lance-torpilles.

DEUXIÈME PARTIE

LES SCIENTIFIQUES DISPARUS

Les personnages doivent trouver un moyen de monter à bord de la station, retrouver les scientifiques puis s'échapper. Le déroulement de cette partie de l'aventure dépend en grande partie des actions des personnages. Ils peuvent aussi bien débarquer arme au poing que tenter d'infiltrer discrètement la station. Ce raid donnera presque certainement lieu à des combats, mais une approche basée sur la furtivité et la ruse permettra d'en limiter le nombre.

SCÈNE 1

REJOINDRE HERCULINA

RENCONTRE SOCIALE/D'EXPLORATION

L'équipage s'est fait une bonne idée de la localisation des scientifiques et il lui faut maintenant rejoindre cette destination. Si les personnages possèdent leur propre vaisseau, ils peuvent l'utiliser dans ce but, sinon ils doivent s'en procurer un. S'ils ont été engagés par les Mormons, ils peuvent leur en demander un ou, s'ils ont rencontré Fred Johnson, il peut proposer de leur en prêter un. Les personnages peuvent également réquisitionner ou prendre le contrôle de l'*Ebenezer Hazard*, comme indiqué dans la scène précédente.

Le voyage jusqu'à Herculina prend un peu plus d'une semaine. Il est cependant possible de l'atteindre un peu plus rapidement grâce à une combustion intense. L'astéroïde représentait à l'origine un environnement en apesanteur, car aucune gravité n'était nécessaire aux opérations minières. Pope a dépensé une petite fortune pour le mettre en rotation, car une pesanteur, même faible, paraissait fondamentale à la conduite de certaines expériences.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs au moment où ils approchent d'Herculina :

(532) Herculina est un grand astéroïde, d'environ 260, sur 220, sur 215 km. Il n'est pas sphérique, mais plutôt de forme oblongue. L'astéroïde bénéficie d'une rotation artificielle qui lui confère une pesanteur d'environ 0,28 g. Deux ponts d'accostage sont visibles à l'extérieur de l'astéroïde. Un petit cargo occupe l'un d'entre eux. Plusieurs petits sas (permettant d'accéder à la surface de l'astéroïde) et autres conduits de dégazage sont également visibles à différents endroits de la surface de l'astéroïde.

SCÈNE 2

MONTER À BORD DE LA STATION

RENCONTRE D'ACTION/EXPLORATION

Quand ils arrivent, les personnages doivent décider comment ils comptent monter à bord de la station. Ils peuvent apponter directement à l'emplacement disponible, ou se mettre en orbite et revêtir leur combi V, équipée d'un pack EVA, afin de rejoindre un conduit de dégazage ou un sas. Chaque approche a ses avantages et inconvénients. S'ils atterrissent sur l'astéroïde et pénètrent sur la station par l'un des sas, les PJ ont beaucoup plus de chances de prendre le service de sécurité de la station par surprise. S'ils appontent, ils doivent être prêts à se battre dès qu'ils quittent leur vaisseau. Bien entendu, si les personnages forment une unité militaire ou de mercenaires, ils peuvent préférer cette approche directe.

L'ASTÉROÏDE

Les personnages peuvent atterrir presque n'importe où sur l'astéroïde sans se faire détecter. Il leur faut cependant réussir un test de **Dextérité (Pilotage) ND 9** pour s'aligner sur la vitesse de rotation de l'astéroïde et atterrir. Une fois cela accompli, ils peuvent utiliser leur combi V pour rejoindre l'un des sas ou des conduits de dégazage.

Les portes externes des sas s'ouvrent sans mal, mais les portes internes sont verrouillées. Les personnages peuvent contourner le mécanisme de verrouillage grâce à un test d'**Intelligence (Sécurité) ND 11**, ou ils peuvent se contenter de découper les verrous ou de les faire sauter avec des explosifs. S'ils choisissent l'une de ces dernières options, les portes de sécurité descendent brusquement afin de sceller le couloir et éviter une décompression, et Vector Sécurité place la station en état d'alerte. L'un des gardes de Vector Sécurité chargé de monter la garde de l'autre côté de la porte de sécurité. Les sas permettent tous d'accéder à un couloir de maintenance indiqué sur la carte.

Les conduits de dégazage ont quant à eux été installés en cas de nécessité de dégazage de certaines portions de la mine pour cause d'incendie ou de risque chimique. Ils s'enfoncent profondément dans l'astéroïde et s'y aventurer vêtu d'une encombrante combi V est un exercice délicat, qui nécessite également de posséder du matériel d'escalade afin de négocier quelques longs passages à pic. Les conduits donnent accès aux mines, dans les profondeurs de l'astéroïde. Explorer ces tunnels de mine permet de trouver un ascenseur qui permet de rejoindre l'intérieur de la station.

Avant l'acquisition de cette installation minière par Pope, elle était occupée par des pirates, qui avaient pris soin de piéger les conduits de dégazage et les abords des sas extérieurs. Le personnel de Vector Sécurité a préféré les laisser en place plutôt que de risquer de les déclencher en les désarmant. Si les personnages entrent dans la station en utilisant les sas de surface, le MJ peut choisir un ou plusieurs Risques parmi ceux qui sont proposés ci-dessous ou en proposer un de sa création (consultez la section **Risques** au **CHAPITRE 5**). Le Meneur de jeu doit se sentir libre de modifier la difficulté de ces risques en fonction des précautions prises par les personnages.

EXPLOSIF ACTIVÉ PAR UNE PLAQUE DE PRESSION

Une plaque de pression qui déclenche un engin explosif. Les personnages qui se montrent prudents peuvent remarquer la plaque de pression grâce à un test de **Perception (Fouille ou Vue) ND 11**. Le détonateur peut être désactivé par un personnage qui réussit un test d'**Intelligence (Explosifs ou Sécurité) ND 13**. Les personnages peuvent également tenter de contourner le piège grâce à un test de **Dextérité (Acrobaties) ND 11**. Il s'agit d'un Risque majeur et un échec inflige 3d6 dégâts (sur une portée de 2 m).

EXPLOSIF ACTIVÉ PAR LASER

Un faisceau laser qui, s'il est franchi, déclenche un engin explosif. Les personnages qui se montrent prudents peuvent remarquer le faisceau laser grâce à un test de **Perception (Fouille ou Vue) ND 15**. Le détonateur peut être désactivé par un personnage qui réussit un test d'**Intelligence (Explosifs ou Sécurité) ND 13**. Les personnages peuvent également tenter de contourner le piège grâce à un test de **Dextérité (Acrobaties) ND 9**. Il s'agit d'un Risque majeur et un échec inflige 3d6 dégâts (sur une portée de 2 m).

TUNNELS DE MINE INSTABLES

Une partie des tunnels est instable et risque de s'effondrer si les personnages ne sont pas prudents. Ils peuvent identifier ces zones grâce à un test d'**Intelligence (Ingénierie) ND 11**. Une fois la zone instable identifiée, il est facile de l'éviter. Il s'agit d'un Risque modéré et un échec inflige 3d6 dégâts (sur une portée de 3 m).

UTILISER LE PONT D'ACCOSTAGE

Les personnages peuvent utiliser les pinces d'amarrage du vaisseau puis contourner le verrou électronique ou se contenter de faire sauter le sas extérieur. Dans un cas comme dans l'autre, ils se trouvent face à des agents de Vector Sécurité armés dès qu'ils ont franchi ce sas.

Si les personnages ont obtenu la clef électronique de Hague ou celle du pilote, ils possèdent alors le code d'ouverture du sas externe des docks, mais ils doivent encore ouvrir la porte interne du sas, qui est contrôlée depuis le centre de sécurité la station Hercule.



LES SYSTÈMES DE SÉCURITÉ DE LA STATION HERCULINA

La sécurité de la station Herculina repose plus sur le secret que sur ses défenses. Elle abrite une petite garnison d'employés de Vector Sécurité et des caméras de sécurité placées dans les zones les plus sensibles. Les portions inutilisées de la station ont été piégées avant son acquisition par Pope par un groupe de pirates qui utilisait la station comme base d'opérations. Vector Sécurité a décidé de laisser les pièges en place plutôt que de se risquer à les désarmer.

LE PERSONNEL DE SÉCURITÉ

La station abrite un total de neuf gardes de Vector Sécurité (le MJ doit cependant se sentir libre d'ajuster ce nombre en fonction du groupe de PJ). À moins que les PJ ne déclenchent une alarme, trois d'entre eux sont de repos. Tant que la station n'est pas en alerte, trois autres se trouvent dans la salle de pause et passent le temps en jouant aux cartes ou en faisant une activité similaire. Deux autres sont en poste dans le centre de sécurité et le dernier patrouille dans la station.

SYSTÈMES DE SURVEILLANCE

Des caméras sont installées dans les deux sas d'entrées des docks et dans le hall principal. Le temps est long sur Herculina et les gardes ne sont pas particulièrement alertes. Si les personnages traversent assez rapidement une zone surveillée par des caméras, ils ont une chance raisonnable de passer inaperçus (faites un test opposé de Discrétion ou, pour chaque round pendant lequel les personnages se trouvent devant l'objectif d'une caméra, lancez 1d6 : les personnages se font seulement remarquer sur un résultat de 1 ou 2). Si une caméra est détruite, le garde de sécurité en patrouille arrive 1 à 6 minutes plus tard pour déterminer l'origine du dysfonctionnement.

Aucune des portes intérieures n'est verrouillée, sauf si les gardes sont en alerte, auquel cas ils verrouillent toutes les portes intérieures, soit manuellement, soit à distance depuis le centre de sécurité. Les portes sont équipées de simples claviers alphanumériques et peuvent être déverrouillées à l'aide d'un test d'**Intelligence (Sécurité or Technologie) ND 11**. Les portes sont toutes en acier et étanches, ce qui joue en faveur des personnages, car cela leur confère également une bonne isolation phonique. Un PNJ a ainsi peu de chances d'entendre ce qui se passe dans une pièce adjacente à celle où il se trouve, sauf s'il s'y produit une explosion puissante.

PERSONNEL DE SÉCURITÉ DE LA STATION HERCULINA

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE, LUTTE), **COMMUNICATION 2** (INVESTIGATION), **CONSTITUTION 1**, **DEXTÉRITÉ 1**, **FORCE 2**, **INTELLIGENCE 0**, **PERCEPTION 1**, **PRÉCISION 2** (FUSILS, PISTOLETS), **VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
11	11	11	3
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
FUSIL	+4	3D6+1	
MAINS NUES	+4	1D3+2	
PISTOLET	+4	2D6+1	
TASER	+4	1D6+1 PÉNÉTRANTS	

CAPACITÉS SPÉCIALES

TALENTS : Intelligence tactique (Novice), Intrigue (Novice)

ÉQUIPEMENT : armure légère, pistolet, taser, terminal mobile, uniforme

MENACE : MINEURE

SCÈNE 3

EXPLORER LA STATION

RENCONTRE D'ACTION/SOCIALE/D'EXPLORATION

Sous la direction de Nari Dreik, la station Herculina a été entièrement réaménagée pour remplir ses nouvelles fonctions. À l'intérieur, les murs sont essentiellement composés de pierre nue couverte de couches de plastique aux endroits nécessaires. Les salles et couloirs sont d'aspect spartiate et aucune attention n'a été apportée à la décoration.

CENTRE DE SÉCURITÉ

Il s'agit d'une petite pièce depuis laquelle les gardes de Vector Sécurité veillent sur l'ensemble de la station. On y trouve des panneaux contrôlant l'ensemble des portes et des caméras de la station. Heureusement pour les personnages, les gardes s'ennuient profondément et passent la majorité de leur temps à lire les actualités ou à jouer à des jeux sur leurs terminaux personnels au lieu de prêter attention à ce qui se passe sur les écrans de surveillance. Il est possible d'accéder aux systèmes de sécurité en réussissant un test d'**Intelligence (Technologie) ND 13**.

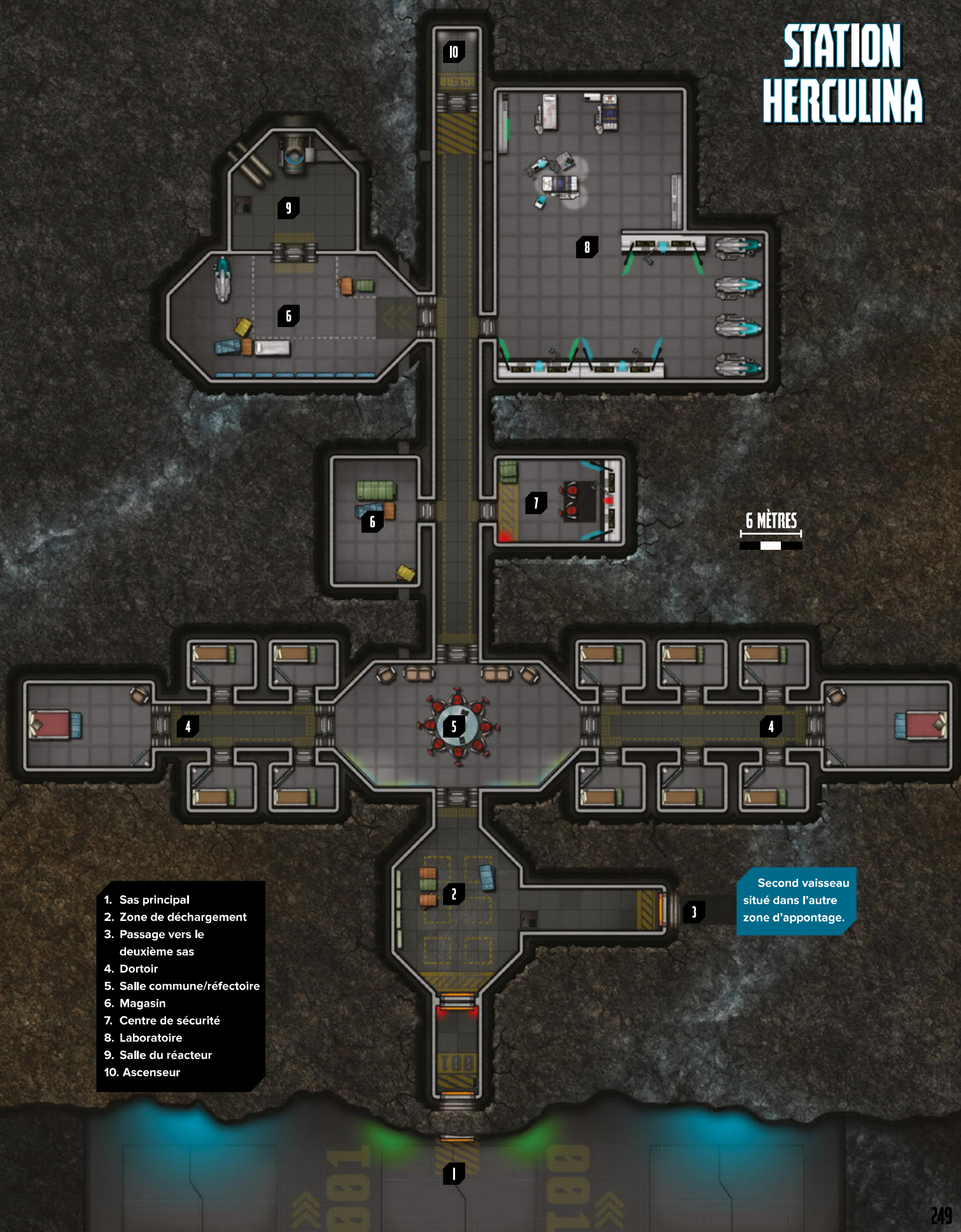
LOGEMENTS

Les lieux de vie sont petits et spartiates. Les scientifiques n'ont presque aucun effet personnel. Chaque pièce contient un lit ou deux lits superposés. Les gardes occupent deux pièces et deux d'entre eux partagent le même lit. Dreik possède sa propre chambre. Une pièce centrale est dédiée aux repas et aux loisirs, mais elle ne semble pas être beaucoup utilisée.

MAGASINS

Deux grandes pièces servent de lieux de stockage. On y trouve des caisses vides, de la nourriture et de l'équipement médical inutilisé. Les gardes ne les inspectent que rarement.

STATION HERCULINA



1. Sas principal
2. Zone de déchargement
3. Passage vers le deuxième sas
4. Dortoir
5. Salle commune/réfectoire
6. Magasin
7. Centre de sécurité
8. Laboratoire
9. Salle du réacteur
10. Ascenseur

Second vaisseau
situé dans l'autre
zone d'atterrissage.

SALLE DU RÉACTEUR

Cette pièce abrite le réacteur et les systèmes de survie d'Herculina. Le réacteur alimente la station en électricité et son accès est strictement limité au personnel habilité (test d'**Intelligence [Technologie] ND 13** pour contourner les mesures de sécurité). Les personnages qui arrivent à accéder au réacteur peuvent le désactiver en quelques minutes s'ils réussissent un test d'**Intelligence (Ingénierie) ND 11**, mais ils doivent forcément posséder la compétence Ingénierie ou Technologie pour réussir. Cela active automatiquement les batteries d'alimentation de secours de la station jusqu'à la réactivation du réacteur. Désactiver le réacteur n'interrompt pas la séquence d'auto-destruction si celle-ci a déjà été lancée.

SUPERVISEUR ADMINISTRATIF

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 0, COMMUNICATION 3 (MENEUR D'HOMMES, TROMPERIE), **CONSTITUTION 0, DEXTÉRITÉ 2, FORCE 0, INTELLIGENCE 2** (AFFAIRES, TECHNOLOGIE), **PERCEPTION 2, PRÉCISION 1, VOLONTÉ 3**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
12	10	10	0
ARME	JET D'ATTAQUE		DÉGÂTS
PISTOLET	+1		2D6+2
CAPACITÉS SPÉCIALES			

TALENTS : Éloquence (Expert)

ÉQUIPEMENT : pass d'accès à l'ensemble des portes de la station, pistolet

MENACE : MINEURE

SCIENTIFIQUES

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (BAGARRE, LUTTE), **COMMUNICATION 2** (INVESTIGATION), **CONSTITUTION 1, DEXTÉRITÉ 1, FORCE 2, INTELLIGENCE 0, PERCEPTION 1, PRÉCISION 2** (FUSILS, PISTOLETS), **VOLONTÉ 1**

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉS
12	5	10	0
ARME	JET D'ATTAQUE		DÉGÂTS
ARME IMPROVISÉE	+0		1D6-1
COUTEAU	+0		1D6
CAPACITÉS SPÉCIALES			

TALENTS : Expertise (choisissez une compétence d'Intelligence, Expert)

ÉQUIPEMENT : arme improvisée faible (instrument médical aléatoire), certains sont équipés de couteaux

MENACE : MINEURE

LE LABORATOIRE

Le laboratoire est au cœur des activités immorales qui se déroulent sur Herculina. Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs quand ils pénètrent dans le laboratoire :

La pièce qui se trouve devant vous résonne du bourdonnement d'appareils électroniques et l'air est chargé d'une odeur d'antiseptique. La pièce est remplie d'équipement médical et scientifique de pointe. Plusieurs individus se déplacent devant une série d'écrans d'ordinateur alignés contre un mur qui indiquent les données vitales de plusieurs sujets, et prennent des notes sur leurs terminaux mobiles. Au centre de la pièce se trouvent plusieurs grandes tables couvertes de fioles, de bēchers et de terminaux mobiles. À l'autre bout de la salle, face à la porte, se dressent quatre tubes dont la forme évoque des sarcophages. Deux d'entre eux semblent inertes : les « visières » de verre qui se trouvent à leur extrémité sont plongées dans l'obscurité. Les deux autres sarcophages semblent illuminés et de nombreuses diodes clignotent mystérieusement sur leurs flancs. Ce qu'ils contiennent reste cependant caché par la brume ou le givre qui couvrent le verre.

Une grande vitre occupe la quasi-totalité de la paroi qui se trouve à gauche de la porte. Elle donne sur ce qui ressemble à une salle d'opération. Trois tables d'opération métalliques occupent le centre de la pièce. Deux d'entre elles sont actuellement occupées par un sujet et entourées par plusieurs personnes vêtues de tenues médicales. La mort d'un des sujets ne fait aucun doute : son cerveau lui a été retiré. L'autre, bien vivant, est attaché à la table. Des tubes et des perfusions intraveineuses émergent de différents endroits de son anatomie et sa bouche est couverte par un respirateur. L'un des docteurs est en train de lui percer un trou dans le côté du crâne, pendant que les yeux du sujet roulent de terreur dans ses orbites.

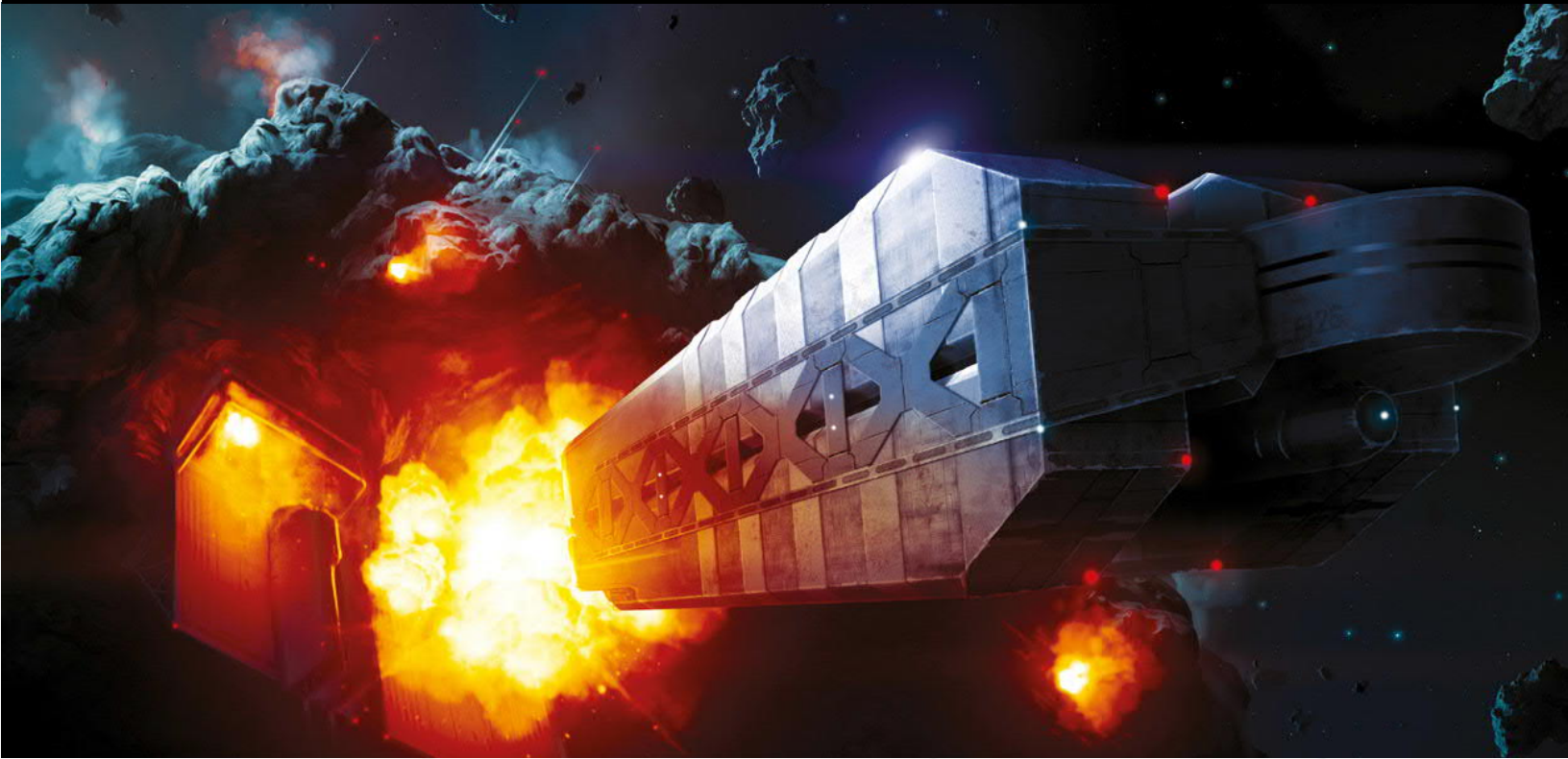
Sept docteurs et scientifiques se trouvent dans la pièce. Quatre autres sont endormis ou en train de se reposer dans leur chambre. Dreik est également présente quand les personnages arrivent. Quand elle les voit, Dreik contacte immédiatement la sécurité, ou engage la discussion avec les personnages afin de gagner du temps en attendant l'arrivée du service de sécurité.

"LA PROCÉDURE"

L'ensemble de l'équipe de chercheurs, à l'exception du Dr Cerri, a subi une procédure médicale qui a modifié le fonctionnement de leur cerveau. Ces altérations sont à l'origine d'une profonde sociopathie chez les chercheurs et elles accentuent significativement leur capacité à se concentrer sur leurs recherches tout en les libérant des contraintes éthiques et morales. Les scientifiques deviennent par contre sujets à des éclats de violence s'ils sont dérangés pendant leur travail. Le MJ est libre de jouer avec cet aspect de leur personnalité comme il l'entend. Cependant, aucun scientifique ne souhaite quitter la station et, s'ils sont interrompus dans leur travail, ils s'agitent, se mettent en colère et peuvent devenir violents. Si Dreik le leur ordonne, ils s'emparent d'instruments médicaux et attaquent les PJ, l'écume aux lèvres.

LE DR BRAGENHOLM

Le Dr Bragenholm a subi la procédure récemment. Elle est encore capable de se maîtriser (elle ne se joint pas à ses collègues s'ils attaquent les PJ en groupe) et tente donc d'en dissimuler les effets secondaires. Elle essaie cependant de saboter la tentative de sauvetage dès que l'opportunité se présente. Elle peut ainsi s'emparer du pistolet d'un garde de sécurité vaincu pour tenter d'abattre le Dr Cerri, ou même déclencher la séquence d'auto-destruction de la station. La seule manière de la ramener au vaisseau consiste à lui faire perdre connaissance et la porter jusque-là. Quelqu'un qui interagit avec elle et qui fait un test de **Perception (Empathie ou Intuition) ND 11** se rend compte que son comportement n'est pas normal. S'il s'agit d'un PJ qu'elle connaît, celui-ci bénéficie d'un bonus de +3 à ce test.



SCÈNE 4

FUIR LA STATION HERCULINA

RENCONTRE D'ACTION

Le degré de difficulté de cette fuite dépend des actions précédentes des personnages et du risque qu'ils doivent courir contre la montre. Plusieurs possibilités sont exposées ci-dessous.

LE COMPTE À REBOURS

Si l'alerte a été déclenchée et que des gardes sont encore en vie, les PJ peuvent devoir se frayer un chemin jusqu'à leur vaisseau l'arme au poing. Si le centre de sécurité est toujours intact, les employés de Vector Security peuvent verrouiller n'importe quelle porte de la station à distance. Les gardes peuvent également déclencher la séquence d'auto-destruction de la station. Une fois cette séquence enclenchée, il n'est pas possible de l'arrêter et, une fois que le compte à rebours arrive à 0, le réacteur à fusion qui alimente la station explose et détruit l'ensemble de la base. Le MJ peut fixer le compte à rebours en fonction de l'effet dramatique qu'il veut obtenir. Les personnages devraient avoir juste assez de temps pour quitter la station, mais pas plus.

LE SECOND VAISSEAU

Un petit cargo est apporté à la station. Si, pour une raison ou une autre, les personnages ne peuvent pas rejoindre leur propre vaisseau dans les temps, ils peuvent s'échapper à bord de ce second vaisseau. Utilisez le profil du Petit cargo du **CHAPITRE 6** en lui ajoutant la qualité de Système d'armes suivante : un tube lance-torpilles. Si la séquence d'auto-destruction a été déclenchée, les gardes de Vector Sécurité survivants tentent également d'embarquer sur le cargo. Si les personnages ne possèdent pas de vaisseau et sont arrivés sur la station sur un vaisseau d'emprunt, ils peuvent également voler celui-ci et se l'approprier en invoquant le « droit de récupération ».

UNE POURSUITE DANS L'ESPACE

Si les personnages s'échappent dans leur propre vaisseau, vous pouvez ajouter un peu de sel à la situation en décrétant que le cargo apporté à la station les prend en chasse. Consultez les sections **Poursuites** au **CHAPITRE 5** et **Combat spatial** au **CHAPITRE 6** pour plus de détails et si l'équipage décide d'affronter son poursuivant.

CONCLUSION

Si les personnages ramènent les deux scientifiques, ils reçoivent l'intégralité de la somme promise. Si le Dr Bragenholm a été tué, leur récompense peut être légèrement moindre. Les personnages ont gagné de puissants alliés avec l'église mormone, mais ils se sont également fait un ennemi en la personne de Sebastian Pope, qui n'a pas renoncé à son rêve d'atteindre les étoiles.



MISSION RÉCUP'

Mission Récup' est une aventure pour The Expanse, le jeu de rôle. Elle est conçue pour un équipage de 4 à 6 personnages de niveau 1 à 3. Cette aventure part du principe que l'équipage dispose de son propre vaisseau, mais pas forcément d'un bon. Les PJ vont en trouver un autre abandonné dans la Ceinture et qui va soit changer leur vie, soit y mettre un terme.

Le Picus, un vaisseau pirate ceinturien, transportait du matériel militaire martien volé. Malheureusement, celui-ci comprenait des drones semi-autonomes qu'un membre d'équipage un peu trop curieux (et sans doute cupide) a accidentellement activés. Conformément à leur programme, les drones ont alors tué tous les pirates, laissant le vaisseau dériver dans la Ceinture, attendant que les PJ tombent dessus. Le *Picus* et sa cargaison sont une trouvaille de choix, à supposer que les personnages survivent aux drones et aux pirates venus au secours de leurs comparses.

THÈME

Mission Récup' est, à bien des égards, une « histoire de maison hantée dans l'espace ». Les PJ embarquent à bord d'un sinistre vaisseau abandonné, découvrent que son équipage a été massacré, que les tueurs sont toujours là, ainsi qu'une survivante traumatisée. L'ambiance de l'aventure devrait être tendue ; c'est un récit de survie face aux machines tueuses que l'humanité a elle-même créées. Bien qu'elle comprenne une part d'interaction et un bon potentiel d'affrontements, elle consiste avant tout en une dangereuse rencontre d'exploration.

FAIRE JOUER *MISSION RÉCUP'*

Les quatre scènes de Mission Récup' se produisent dans l'ordre inverse de leur importance ; si vous êtes pris par le temps vous pouvez couper court, mais toutes devraient tenir dans une séance normale. Pour des parties plus courtes, laissez de côté la Scène 4 (le conflit avec l'autre vaisseau pirate) ou 3 (avec la survivante) et concentrez-vous sur l'abordage du Picus et la confrontation avec les drones. Si à l'inverse les Scènes 2 et 3 sont négociées trop rapidement, vous pouvez toujours ajouter des drones ou autres risques et péripéties pour compliquer la tâche de l'équipage.

Vous ne devriez pas avoir de mal à intégrer Mission Récup' dans une série The Expanse en cours : le Picus à la dérive constitue une rencontre isolée qui peut se produire sur n'importe quel trajet entre deux points d'une autre histoire. Elle peut aussi servir de point de départ à une nouvelle série ; avec le Picus, les personnages peuvent obtenir un vaisseau fiable et performant, s'ils parviennent à s'en emparer et à le conserver. Dans ce cas, vous pouvez faire débiter les PJ en tant que mineurs, inspecteurs d'astéroïdes, coursiers ou membres d'équipage d'un vaisseau de transport, voire survivants d'un vaisseau détruit par les pirates ! Dans ce cas, ils ont pu suivre le Picus et le retrouver après sa désactivation par les drones, ou ils ont échappé à une attaque du Cybelle, le vaisseau de la Scène 4, et sont tombés les premiers sur le vaisseau abandonné.

SCÈNE I

À L'ABANDON

RENCONTRE D'EXPLORATION

Quand les joueurs sont prêts à commencer, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Avec ses longues journées routinières faites d'accélération et d'occasionnelles corrections de trajectoires, votre dernier trajet à travers le système vous a laissé tout le temps d'apprendre à vous connaître. Vous vous rapprochez de l'amas de rochers flottants qu'est la Ceinture. Vers la moitié de votre quart, vos scanners à longue portée détectent un élément inhabituel qui vient briser la routine : un corps métallique dont la forme et la composition ne sont pas celles d'un astéroïde, mais presque à coup sûr celles d'un vaisseau. Il n'émet cependant aucun signal de transpondeur, et à cette distance ses émissions d'énergie sont quasi nulles. Son propulseur est inactif, et il semble probable que son réacteur soit éteint. Il est à la dérive, tel un vaisseau fantôme flottant dans la Ceinture.

S'il s'agit de votre première partie de *The Expanse*, laissez aux joueurs le temps de présenter leur personnage après la première phrase d'introduction. Pour établir leurs relations ils peuvent jouer toutes les interactions de bord souhaitées, en fonction de leur Motivation et de leurs Relations (voir au **Chapitres 2 et 13** du livre de base). Si ce n'est pas votre première partie, l'équipage devrait bénéficier d'un interlude suite à sa dernière aventure et avant le début de cette scène. Pour plus de détails, voir **Interludes** au **Chapitre 5 : Comment Jouer** dans le livre de base.

INVESTIGATION

Laissez à l'équipage l'opportunité d'examiner ce mystérieux bâtiment. Il doit pour cela modifier la trajectoire de son propre vaisseau et décélérer jusqu'au point de contact pour finalement aligner leur deux vitesses grâce à ses propulseurs secondaires. Sans monter à bord, les personnages sont limités à ce qu'ils voient aux relevés de leurs capteurs, ce qui est peu. Voici ce qu'ils apprennent après un examen rapide :

L'autre vaisseau est un peu plus grand qu'un canot ou qu'une chaloupe ; il s'agit sans doute d'un petit cargo modifié d'environ 30 m de long. Il possède clairement un cône de propulseur Epstein. Un scan visuel montre également un lance-torpille et des canons de défense rapprochée ; les vaisseaux civils étant dépourvus de telles armes, cela en fait soit un vaisseau militaire ou de sécurité, soit un pirate.

Il n'y a ni nom, ni immatriculation, ni marquage sur la coque et aucun signal de transpondeur actif. Ce dernier point peut signifier que le transpondeur est endommagé ou hors-ligne, ou qu'il s'agit d'une modification illégale des systèmes du vaisseau. L'absence d'immatriculation évoque un vaisseau de pirates ou de contrebandiers.

Le vaisseau n'émet aucune chaleur, et les autres scans énergétiques suggèrent que son réacteur est coupé.

Toutes les tentatives de le contacter par radio ou lascom restent sans réponse.

Les joueurs n'ont pas besoin de tests d'attributs pour apprendre ces choses, mais n'hésitez pas à faire quelques jets de dés cachés avant de leur dire ce que les personnages découvrent pour maintenir un sentiment de mystère et de tension. Si vous préférez, vous pouvez demander un test d'**Intelligence (Technologie) ND 9** à chaque personnage utilisant les capteurs du vaisseau, ou de **Perception (Vue) ND 9** à quiconque examine les images de l'autre vaisseau à portée courte, mais de tels tests ne sont pas nécessaires.

SI L'ÉQUIPAGE REFUSE D'ENQUÊTER

Si l'équipage décide d'ignorer l'épave mystérieuse et poursuivre sa route, il rate la plus grosse partie de cette aventure. N'hésitez pas à rappeler aux joueurs récalcitrants qu'une prise de cette ampleur ne se présente qu'une fois dans une vie. Permettez aux autres joueurs de convaincre les réfractaires de mener l'enquête. Faites appel à la Motivation des personnages, qui sert à les pousser à l'action. S'ils persistent dans leur refus, Kay Tollen (la survivante de la **Scène 3**) parvient à envoyer un bref SOS ou signal radio avant qu'il soit brouillé ou coupé par les drones. Cela devrait motiver les joueurs à chercher à en apprendre plus.

S'ils s'obstinent à ne pas vouloir explorer le *Picus*, passez à la **Scène 4** et faites-leur affronter le *Cybele*, l'autre vaisseau pirate. Ils seront peut-être faits prisonniers, ce qui offrira aux personnages l'opportunité de s'échapper. Les pirates les enverront peut-être enquêter à bord du *Picus*, en leur rappelant que leurs armes sont braquées sur leur vaisseau et qu'ils feront feu au moindre signe d'entourloupe. Développez les événements au mieux en réponse aux actions de l'équipage.

LE PICUS

TAILLE	Grande (30 m de long)
COQUE	2d6
ÉQUIPAGE	6 (16)
COMPÉTENCE	N/A
PROPULSEURS	Epstein, propulseurs secondaires
CAPTEURS	1
ARMES	

Réseau de défense rapprochée :
Réseau de défense rapprochée (Courte portée, 2d6 dégâts), tube lance-torpilles (Longue portée, 4d6 dégâts)

NOTES

Voir le Chapitre 6 : Vaisseaux du livre de base pour l'utilisation des caractéristiques d'un vaisseau.

MONTER À BORD

Si l'équipage décide d'enquêter sur le vaisseau abandonné, il a deux possibilités pour monter à bord : il peut utiliser des combis V et des réacteurs dorsaux pour passer d'un vaisseau à l'autre et tenter d'ouvrir le sas depuis l'extérieur, ou il peut s'y arrimer et ouvrir la porte depuis un tunnel de jonction. Même dans ce dernier cas, les personnages seront bien avisés de porter une combi V, n'ayant aucune idée de la nature de l'environnement de l'autre côté du sas (voir le **Chapitre 4 : Technologie et équipement** dans le livre de base pour plus de détails sur les combis V).

S'arrimer ou se propulser vers l'autre vaisseau relève de la routine (aucun test requis), mais ouvrir sas extérieur nécessite un test d'**Intelligence (Technologie) ND 9**. L'alimentation du vaisseau est coupée et les personnages doivent utiliser un système d'ouverture manuelle d'urgence pour forcer les portes du sas à la main.

SCÈNE 2

VAISSEAU FANTÔME

RENCONTRE D'ACTION/EXPLORATION

Une fois que l'équipage a ouvert le sas intérieur et peut accéder au *Picus*, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Il est clair que le vide règne à l'intérieur de tout le vaisseau. Les quelques taches lumineuses de l'éclairage d'urgence mises à part, tout est plongé dans le noir. Une forme sombre se détache à votre droite quand vous entrez, flottant dans la micropesanteur juste en dehors de votre champ de vision.

Demandez un jet d'initiative aux joueurs, un test de **Dextérité**. Le premier personnage à agir découvre ce qui suit :

La silhouette est un individu en combi V ; ses pieds sont toujours fixés magnétiquement au pont, mais de petits éclats issus de sa visière brisée flottent autour de sa tête. Cette personne est morte, mais les conditions du vide empêchent de dire depuis quand.

RISQUE : VIDE

L'intérieur du *Picus* ne possède pas d'atmosphère, les personnages dépendent donc de la protection de leur combi V. Si une combinaison est endommagée ou tombe à court d'air, le PJ se mettra à suffoquer (voir **Asphyxie** au **Chapitre 13 : Menaces** du livre de base). Quand un personnage subit des dégâts suite à une attaque à l'arme à feu, au couteau ou autre, sa combinaison est également percée. L'air disponible s'échappe en 2d6 rounds à moins que l'accroc soit réparé, ce qui nécessite une action majeure de la part du porteur ou d'un personnage qui l'assiste. Toutes les combinaisons de l'équipage disposent de patchs d'urgence prévus pour ce genre de cas.

Suite à une brèche plus importante (en cas de bris de visière ou de casque, par exemple), le personnage commence immédiatement à suffoquer et subit 1d6 dégâts pénétrants chaque round, jusqu'à ce qu'il meure ou atteigne une atmosphère respirable, introuvable sur le vaisseau tant que le courant n'a pas été rétabli. Un personnage astucieux pourra trouver rapidement un casque de rechange ou toute autre partie de combi V sur les membres d'équipage décédés du *Picus*, grâce à un test d'**Intelligence (Ingénierie) ND 7**, ce qui lui prendra 6 rounds moins le résultat du dé de Péripéties.

Le vaisseau n'étant actuellement pas propulsé, il n'y a aucune pesanteur à bord ; tout y est de fait en apesanteur (voir **Pesanteur** au **Chapitre 13 : Menaces** du livre de base pour plus de détails). Les manœuvres peuvent requérir un test de **Dextérité (Apesanteur)** de la part des personnages, le ND dépendant de leur difficulté. Dans l'ensemble, l'équipage peut se déplacer normalement en aimantant les bottes de leur combi V au revêtement du pont.

MENACE : LES DRONES

L'équipage l'ignore au moment où il embarque, mais trois drones militaires occupent le *Picus*. Ils faisaient partie de la cargaison, ont été accidentellement activés et suivent leur programme de capture d'un vaisseau ennemi : éliminer toutes les cibles à bord, prendre le contrôle des systèmes, couper le système de survie et le propulseur, puis attendre de nouvelles instructions. Les drones sont en veille, mais il se réactivent dès qu'ils détectent de nouveaux intrus à bord dépourvus de codes de transpondeurs IFF appropriés (identification friend or foe, identification ami ou ennemi) les désignant comme « amicaux ».

Ils ressemblent à un disque épais d'environ un mètre de diamètre, doté de propulseurs pour manœuvrer en micropesanteur et de pattes magnétiques arachnéennes leur permettant de se déplacer sur la plupart des surfaces. Chaque drone est équipé d'une arme à feu ainsi que d'une arme étourdissante utilisable en combat rapproché. Heureusement pour l'équipage, bien que

puissants les drones sont dépourvus de Fortune. Ils ne peuvent que subir des états blessé et gravement blessé pour réduire les dégâts et éviter la mise hors de combat (voir **Appliquer les dégâts** au **Chapitre 5 : Comment jouer** du livre de base). Chaque drone peut cependant encaisser deux états blessé et deux états gravement blessé (contrairement aux humains, qui ne peuvent en subir qu'un de chaque).

EMPLACEMENT DES DRONES

Le poste de pilotage et la salle des machines abritent chacun un drone qui surveille les systèmes essentiels du *Picus*. Le troisième patrouille dans le conduit principal entre ces deux salles. Par défaut il se trouve à l'opposé de l'endroit que l'équipage choisira d'explorer en premier. Si les PJ se séparent, laissez le hasard décider de l'endroit où le drone attend. Il a 50 % de chances de se trouver à chaque niveau : quand l'équipage met pour la première fois les pieds sur un pont, lancez un dé. Sur 4 ou plus, le troisième drone se trouve ici. Si les PJ traversent tout le conduit principal sans tomber sur lui, ils le rencontrent automatiquement à l'extérieur du poste de pilotage ou de la salle des machines.

EXPLORER LE VAISSEAU

L'équipage est relativement libre d'explorer le *Picus* comme il l'entend. La plupart des portes et des écoutilles sont fermées et doivent être ouvertes manuellement, du moins tant que le courant n'est pas rétabli. Pour ce faire, quelqu'un doit relancer le système dans la salle des machines. En attendant, il faut cinq rounds en temps d'action pour ouvrir ou fermer une porte manuellement.

Comme la plupart des vaisseaux de *The Expanse*, le *Picus* est agencé pour que, lorsqu'il accélère, le « bas » se trouve vers le propulseur. Il est donc bâti comme un grand bâtiment couché sur le côté. Le conduit d'accès principal qui traverse le centre du vaisseau est comme un long couloir percé de portes donnant sur les différents ponts. L'ordre des salles depuis le sommet (ou l'avant) jusqu'au cône de propulsion est comme suit :

POSTE DE PILOTAGE

La porte donnant sur le conduit d'accès principal est ouverte. Le **drone** qui s'y trouve est en veille, mais il s'active et attaque quiconque entre dans la pièce. Il y a également deux corps revêtus de combi V ; le premier est toujours harnaché sur un fauteuil anti-g, l'autre flotte librement. On a tiré à multiples reprises sur les deux. Les écrans et contrôles du poste de pilotage assurent le service minimum : les PJ peuvent s'en servir pour examiner l'état des systèmes du *Picus* (fonctionnels mais éteints), mais tant que le courant n'est pas rétabli ils ne découvriront pas grand-chose de plus.

COQUERIE

Un autre cadavre flotte librement dans cette salle, qui contient une table avec des bancs fixés de chaque côté et un équipement de cuisine standard permettant de reconstituer des plats cuisinés. La victime de la coquerie ne présente aucun signe de violence. Vu qu'elle ne porte pas de combi V, elle a sans doute succombé à l'asphyxie ou à l'exposition au vide.

QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE

Les trois niveaux suivants contiennent des chambres doubles pour jusqu'à douze personnes. Les portes sont toutes fermées, sauf une. La pièce ouverte contient deux corps flottant en apesanteur, tous deux abattus par plusieurs balles. L'une des chambres fermées sert également de refuge à l'unique survivante de l'équipage du *Picus*. Si les personnages s'en approchent ou tentent d'ouvrir sa porte, rendez-vous à la **Scène 3**. Le contenu des quartiers de l'équipage n'a rien d'extraordinaire, mais si les PJ ont besoin de quelque chose en particulier, comme une arme de poing ou un objet de rechange quelconque, vous pouvez leur accorder un test de **Perception (Fouille)** ND 9 pour le trouver.

SAS

C'est par ici que les PJ entrent dans le *Picus* et découvrent le corps d'un des membres d'équipage, mort après qu'un drone a fait éclater sa visière. Comme partout ailleurs, les portes ne sont pas alimentées et doivent être manœuvrées manuellement. Le vaisseau ne peut pas être repressurisé tant que le sas extérieur n'a pas été refermé.

DRONE DE COMBAT

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2 (ARMES LÉGÈRES), **COMMUNICATION** -2, **CONSTITUTION** 3 (ENDURANCE), **DEXTÉRITÉ** 4, **FORCE** 3, **INTELLIGENCE** 0, **PERCEPTION** 1 (VUE), **PRÉCISION** 2 (ARTILLERIE), **VOLONTÉ** 0

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
14 (VOL 18)	0	14	6

ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS
PISTOLET EMBARQUÉS	+4	2D6+3

MATRAQUE INCAPACITANTE	+4	1D6+4 PÉNÉTRANTS
---------------------------	----	------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Attaque éclair, Escarmouche

PROUESSE SPÉCIALE—BRÈCHE DE COMBINAISON : pour 2 PP lors d'une attaque au corps-à-corps réussie, le drone endommage la combi V de la cible. Pour 5 PP, le drone crée une brèche dans la combi V de la cible. Voir la section Risque : Vide plus haut pour les effets associés

MENACE : MINEURE

SOUTE

Sous le sas se trouve la soute, dotée d'une porte de chargement plus grande. Elle contient une demi-douzaine de caisses d'armes militaires issues du marché noir. Les caisses sont fixées magnétiquement au sol, mais l'une d'elles est brisée ; c'est de là que les drones sont sortis après leur activation. Ils ont aussitôt abattu les deux pirates qui s'y trouvaient. Comme ils étaient déjà morts quand les drones ont désactivé les systèmes de survie, aucun ne porte de combi V. En revendant la contrebande de la soute, l'équipage gagne temporairement +2 à ses Revenus. Il faut évidemment passer par le marché noir.

SALLE DES MACHINES

La salle des machines du *Picus* se trouve juste au-dessus du réacteur et du cône de propulsion. Comme dans le poste de pilotage, on y trouve l'écouille ouverte ainsi qu'un **drone**, magnétiquement « pendu » au plafond et en veille. Dès que des intrus pénètrent dans la salle des machines, celui-ci passe à l'attaque. Une fois que l'équipage a accès aux commandes de la salle des machines, il peut réactiver le réacteur du *Picus* et alimenter le vaisseau grâce à un test prolongé d'**Intelligence (Technologie) ND 9** et un seuil de réussite de 10. Chaque test prend dix minutes. Une fois le réacteur remis en route, les PJ peuvent accéder aux autres fonctions du vaisseau, comme la propulsion et l'armement. S'ils n'ont pas réactivé le *Picus* avant la **Scène 4**, ils devront peut-être le faire en urgence.

MENER CETTE SCÈNE

Cette scène est le cœur de *Mission Récup'* : l'équipage explore le vaisseau et fait face à la menace des drones. La première rencontre se produira probablement dans le conduit d'accès principal, et en fonction de sa durée l'un ou l'autre drone (ou les deux) pourra se joindre à l'affrontement. Sinon, les PJ les rencontreront à leur « poste », dans la salle des machines ou au poste de pilotage. Les drones sont reliés en réseau et leur système expert est assez développé pour qu'ils se liguent face aux intrus. En dehors de ça, ils suivent leurs instructions aveuglément et ne font preuve d'aucune intelligence.

CALMER LE JEU

Si l'affrontement contre le premier drone se révèle particulièrement ardu, ne faites pas venir les autres drones en renfort contre l'équipage. Ils restent « à leur poste » jusqu'à ce que quelqu'un entre dans leur secteur. Les PJ pourront ainsi souffler un peu entre les rencontres. Ces derniers peuvent également trouver refuge dans une des zones abandonnées du vaisseau. Ils sont relativement tranquilles tant qu'ils restent hors de vue des drones, ce qui peut leur permettre de se regrouper, de reprendre des forces et de réfléchir à un plan. Vous pouvez aussi décider que les drones souffrent déjà de dégâts (infligés par l'équipage du *Picus*) et ne sont donc pas à pleine puissance, en leur infligeant un état blessé ou gravement blessé, voire les deux. Rappelez-vous que les drones peuvent subir deux états de chaque type avant d'être mis hors de combat.

Si l'équipage est vraiment en difficulté, Kay Tollen peut sortir de sa cachette pour les aider ou les guider vers un abri. Si en revanche les PJ tergiversent et mettent du temps à passer à l'action, le drone patrouilleur finira fatalement par leur tomber dessus.

FAIRE MONTER LA PRESSION

À l'inverse, si l'équipage ne fait qu'une bouchée du ou des premiers drones, n'hésitez pas à en ajouter un ou deux et faites-leur coordonner leurs attaques pour rendre les choses plus difficiles la prochaine fois.

Les drones peuvent essayer de les prendre par surprise, en s'agrippant magnétiquement au « plafond » pour se laisser tomber sur les personnages, par exemple. Aucun son ne se propage dans le vide du *Picus*, les tests de Perception (Vue) ou (Toucher) sont donc le seul moyen pour les personnages de déceler une attaque imminente. Consultez **Surprise** à la section **Notes sur le combat** du **Chapitre 12 : Mener la partie** du livre de base pour déterminer si un drone surprend l'équipage ou non, et ce qui se passe s'il y parvient.

Cette scène doit être inquiétante et pleine de tension. Même après avoir rencontré le premier drone, l'équipage n'a aucun moyen de savoir exactement combien se trouvent à bord, comment ils sont arrivés là et quel est le but (hormis apparemment tuer tout ce qui croise leur route).

SCÈNE 3

UNIQUE SURVIVANTE

RENCONTRE SOCIALE

Kay Tollen est une pirate ceinturienne qui s'est enfermée dans les quartiers de l'équipage, et la seule rescapée du massacre des occupants du *Picus*. Ses réserves d'air commencent à s'épuiser et il ne reste que deux balles dans le chargeur de son arme, sa situation est donc pour le moins désespérée.

Si l'équipage n'était pas monté à bord du *Picus*, ces circonstances l'auraient vite poussée à ignorer ses faibles chances de survie et à sortir pour affronter les drones ayant tué ses coéquipiers. Quand les PJ traversent les quartiers de l'équipage ou commencent à enquêter, elle perçoit les vibrations du pont mais n'est pas sûre qu'il ne s'agisse pas des drones qui la traquent. Au départ, elle n'utilise pas les canaux de communication et ne rompt pas le silence radio, de crainte qu'ils ne les surveillent.

Si l'équipage ouvre la porte de la chambre de Kay, elle les tient en joue et leur demande qui ils sont, tout en leur intimant de prendre garde aux drones. Si elle voit un de ces derniers, elle lui tire dessus. Si elle ne considère pas les personnages comme une menace immédiate, Kay les fait entrer et referme la porte aussi vite que possible, même si un si petit espace a du mal à accueillir autant de monde.

Dans le cas où l'équipage ne découvre pas Kay, vous pouvez la faire sortir pour voir ce qui se passe. Elle peut intervenir et aider les PJ face aux drones ; si elle voit quelqu'un en train de les combattre, elle tire ses deux dernières balles de pistolet sur les machines. Elle peut vous aider à renverser la vapeur si un combat tourne mal pour l'équipage.

INTERAGIR AVEC KAY

Il suffit que l'équipage fasse preuve d'un minimum de compassion et d'empathie pour que Kay lui fasse confiance ; elle vient de perdre presque tous ses proches et est épuisée, affamée, assoiffée et manque d'air et d'options. Elle n'est pas suicidaire, mais suffisamment désespérée pour coopérer avec quasiment n'importe qui. Une fois que les PJ ont prouvé qu'ils n'étaient pas une menace et qu'ils ont un moment pour discuter, elle leur explique ce qui s'est passé dans les grandes lignes : le *Picus* transportait de l'équipement militaire martien vers un lieu d'échange dans la Ceinture quand plusieurs drones se sont échappés de la soute et ont commencé à tuer tout le monde. Elle dormait quand tout a commencé, et est parvenue à enfiler une combi V et à récupérer quelques bouteilles d'air supplémentaires avant que les drones ne coupent les systèmes de survie. Elle n'est pas certaine du nombre de drones, mais pense qu'il y en a « au moins trois ». Vu le temps qui s'est écoulé, elle est quasiment sûre que le reste de l'équipage est mort. Cela fait au moins une journée, peut-être deux, qu'elle se terre dans cette pièce et en est arrivé au stade où elle doit absolument trouver de l'air sous peine de suffoquer.

MESSAGE DANS UNE BOUTEILLE

Si vous préférez simplifier cette rencontre sans l'éliminer pour autant, les PJ peuvent arriver trop tard pour sauver Kay. Ils la trouvent aussi morte que le reste de l'équipage, ses réserves d'air épuisées. Ils découvrent cependant son terminal mobile qui fonctionne toujours et affiche un message d'alerte clignotant. Dans l'hypothèse où quelqu'un la trouverait, Kay a enregistré un bref résumé de ce qui est arrivé au vaisseau et à son équipage. Cet ultime message fournit les mêmes explications aux personnages sans les complications d'un survivant réclamant sa part du butin et sans interaction trop longue (si vous êtes pressé par le temps).

L'UNIVERS EST PETIT

Contre toute attente, Kay peut se révéler être une connaissance d'un des PJ, surtout si celui-ci a passé du temps du mauvais côté de la loi dans la Ceinture ou les Planètes Extérieures. Si l'historique d'un des personnages évoque un criminel ou un pirate, il peut s'agir de Kay Tollen, ou vous pouvez la remplacer complètement par ce personnage. Cela ajoutera à cette scène un enjeu personnel pour le personnage joueur, et pourra également servir à pousser un équipage hésitant à enquêter à bord du *Picus*. Les choses seront aussi un peu plus compliquées quand il s'agira de décider quoi faire du vaisseau pirate et de son unique rescapée.

UN NOUVEAU PERSONNAGE JOUEUR

Si vous souhaitez accueillir un nouveau joueur en cours de partie, Kay (ou n'importe quel personnage pré-tiré qui la remplacera) représente un bon moyen pour que l'équipage rencontre un nouvel individu potentiellement utile à bord du *Picus* et au milieu de l'aventure. Elle pourra aussi servir de personnage de rechange si un des membres de l'équipage est mis hors de combat par un drone et que vous voulez lui permettre de continuer à jouer.

SCÈNE 4

SUS AUX SQUATTEURS

RENCONTRE D'ACTION

Si l'équipage est parvenu à éliminer ou neutraliser tous les drones, rien ne l'empêche de s'approprier le *Picus* et son contenu, hormis Kay Tollen qui, à supposer qu'elle ait survécu, n'est pas vraiment en position de négocier. Elle se pliera à ce que décideront les PJ, même si elle préférerait évidemment obtenir une part des profits de la vente d'armes suite à tout ce qu'elle a dû traverser. Les choses se compliquent cependant quelque peu quand un autre vaisseau pirate arrive, à la recherche du *Picus* disparu !

KAY TOLLEN, PIRATE CEINTURIENNE

ATTRIBUTS (COMPÉTENCES)

COMBAT 2, COMMUNICATION 0, CONSTITUTION 1, DEXTÉRITÉ 2 (PILOTAGE, DISCRÉTION), FORCE 1 (INTIMIDATION), INTELLIGENCE 0 (ENGÉNIERIE, ESTIMATION), PERCEPTION 1 (VUE), PRÉCISION 2 (PISTOLETS), VOLONTÉ 1

RAPIDITÉ	FORTUNE	DÉFENSE	AR + RÉ
12	15	12	1
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	
PISTOLET	+4	2D6+1	

CAPACITÉS SPÉCIALES

PROUESSES FAVORITES : Attaque éclair, Mise à terre

TALENTS : Interlope (Novice), Réflexes éclair (Novice)

ÉQUIPEMENT : pistolet, combi V

MENACE : MINEURE

Si l'équipage a laissé quelqu'un sur son vaisseau, cette personne peut l'avertir de l'approche d'un vaisseau immédiatement après l'exploration du *Picus* lors de la **Scène 2**. Sinon, les PJ ne le découvriront qu'après avoir rétabli l'alimentation du *Picus*. À supposer qu'un personnage se trouve dans le poste de commande pour voir la notification, les contrôles du vaisseau indiquent qu'un autre bâtiment se trouve sur une trajectoire d'interception et leur a envoyé un message lascom. Le message répète en boucle :

« Ici le *Cybelles*, nous arrivons. Indiquez votre statut. Terminé. »

CHOIX DIFFICILES

Le *Cybelles* est un autre vaisseau pirate et possède les mêmes caractéristiques que le *Picus* ainsi qu'un équipage de qualité Ordinaire (voir le **Chapitre 6 : Vaisseaux** du livre de base). Quand le *Picus* ne s'est pas présenté à son rendez-vous, le *Cybelles* a remonté sa piste pour retrouver le vaisseau disparu (et sa cargaison). Si les personnages répondent au message du *Cybelles*, on leur dit de tenir leur position et d'attendre l'équipe d'abordage. Toute hésitation de la part de l'équipage leur vaut une sévère injonction à obéir sous peine de se faire abattre. Si elle se trouve avec les personnages, Kay leur dit que le *Cybelles* ne plaisante pas : le vaisseau et sa cargaison ont de la valeur, mais les autres pirates préféreront les détruire plutôt que les abandonner. Les PJ ont trois options : permettre à l'équipage du *Cybelles* de monter à bord, tenter de s'enfuir ou combattre.

POURSUITE DANS L'ESPACE

Si l'équipage opte pour la fuite ou le combat, servez-vous des règles de poursuite ou de combat spatial, respectivement aux **Chapitre 5 : Comment jouer** et **Chapitre 6 : Vaisseaux** du livre de base. Les deux bâtiments sont équivalents, il revient donc à l'équipage de faire la différence. Ce dernier peut tromper les pirates en prétendant se rendre, ce qui lui offre une occasion d'attaquer ou de fuir avant qu'ils puissent réagir.

REPOUSSER LES ABORDEURS

Si l'équipage permet aux pirates de monter à bord du *Picus*, une escouade de six individus vient s'emparer du vaisseau. Ils ont les mêmes caractéristiques que Kay mais sont armés de fusils qui infligent 3d6+1 dégâts et possèdent la qualité Automatique. À l'équipage de décider s'il préfère se rendre ou se battre. Les pirates tenteront de tuer tous les attaquants et ne sont pas d'humeur à faire des prisonniers, à moins que vous souhaitiez que Kay ne les convainque de faire preuve de pitié. Si les PJ parviennent à se débarrasser de la section d'abordage, ils devront s'occuper des quatre pirates restant à bord du *Cybelles*.

REDDITION

Si les PJ livrent le *Picus* et sa cargaison sans résister, ils pourront peut-être convaincre l'équipage du *Cybelles* (avec l'aide de Kay) de les laisser partir avec la promesse de n'en parler à personne. Les pirates n'ont que faire du vaisseau des personnages et sont déjà en retard pour la livraison de la marchandise à leur client. Utilisez les règles de **Rencontres sociales** du **Chapitre 5 : Comment jouer** du livre de base de *The Expanse* : l'attitude initiale des pirates est Distante (à moins que l'équipage n'ait fait en sorte qu'elle soit différente). Si les PJ parviennent à l'améliorer jusqu'à Amicale lors d'une interaction sociale détaillée, les pirates acceptent de les laisser partir pour avoir aidé Kay ou éliminé le problème des drones.

Il peut être intéressant que les personnages soient même forcés de *rejoindre* les pirates en remplacement des membres d'équipage tués à bord du *Picus* ; mais dans ce cas ils seront dans un premier temps divisés entre les vaisseaux afin de s'assurer qu'ils ne causeront pas de problèmes. Votre série reposera alors sur le choix de l'équipage entre embrasser sa nouvelle carrière de pirates ou chercher à s'enfuir ensemble.

ÉPILOGUE

Avec un peu de chance et de doigté, l'équipage devrait survivre à *Mission Récup'*, probablement avec un nouveau vaisseau. Cela ouvre de nombreuses possibilités, à la fois pour eux et pour votre série *The Expanse*.

RÉCOMPENSES

Un vaisseau pirate peut se revendre contre une augmentation permanente de leurs Revenus de +2 ; les PJ peuvent aussi le ou les conserver et se lancer en indépendants, qu'ils travaillent légalement dans la Ceinture ou se lancent eux-mêmes dans la piraterie ! S'ils revendent leur ancien vaisseau, l'augmentation des Revenus n'est que de +1 ; s'ils sont en revanche parvenus à capturer *deux* vaisseaux, l'argent tiré de leur revente leur offre une augmentation de +3.

De plus, l'équipage peut revendre la cargaison de contrebande militaire martienne pour un bonus temporaire de +2 aux Revenus de chacun. Les armes doivent être revendues au marché noir. Les personnages peuvent chacun s'équiper d'un pistolet, d'un fusil et d'une armure intermédiaire piochés dans la cargaison sans faire baisser sa valeur de revente. L'équipement martien possède les qualités Bon et Solide, et les armes possèdent la qualité #Scellées.

RÉPERCUSSIONS

La première répercussion à laquelle l'équipage doit faire face concerne les pirates et leur contrebande. Premièrement, il revient au Meneur de jeu de décider si le *Picus* et le *Cybelle* faisaient partie d'une flotte plus grande, et si les camarades de leur équipage chercheront à se venger. Cela permettrait d'introduire un ennemi récurrent dans votre série, du moins jusqu'à ce que l'équipage trouve un moyen de régler le problème.

Pour ce qui est des armes martiennes, les lecteurs assidus de *The Expanse* se souviendront que *beaucoup* de matériel militaire (dont des vaisseaux) a commencé à disparaître suite à l'Incident Éros. Cela peut ou pas faire partie d'une conspiration plus étendue, et pourra ou non attirer l'attention sur l'équipage, au choix du MJ. Même si les autorités martiennes ne donnent pas suite, un équipage d'indépendants dépenaillés utilisant du matériel militaire martien dernier cri finira par attirer l'attention.



A

À terre (état).....	21
Abris.....	90
Absolu (titre honorifique).....	218
Accélération inertielle.....	113
Accélération.....	204–205
Accidents.....	92
Acrobaties (compétence).....	47
Actions.....	84
<i>Libres</i>	84
<i>Majeures</i>	84, 85
<i>Mineures</i>	84, 85
Activer (action).....	85
Affaires (compétence).....	47
Affichage Tête Haute.....	68, 78
Affichage virtuel.....	78
Affiliation.....	220–221
Agent (spécialisation).....	59
Agent de l'ordre (profession).....	35
Agent de police.....	210
Agile (talent).....	49
Aide basique.....	152
Aisé (talent).....	49
Alliance des Planètes <i>Extérieures</i>	147–148, 168
Amant d'exception (titre honorifique).....	218
Aménagements luxueux (qualité).....	122
Aménagements <i>médiocres (défaut)</i>	123
Antagonistes.....	208–215
<i>Compétences</i>	208
<i>Création</i>	208
<i>Exemples</i>	210–215
<i>Inhabituels</i>	214–215
<i>Menace</i>	208
<i>Mineurs</i>	210
<i>Renforcement</i>	209
<i>Sociaux</i>	209
APE pur et dur (titre honorifique).....	218
Apesanteur (compétence).....	47
Apesanteur, en (état).....	22
Apoapside.....	114
Appliquer les dégâts.....	88–89
Apprêter (action).....	85
Arcs (compétence).....	48
Aristocrate (historique).....	31
Arme incapacitante.....	87
Armes.....	72–75
<i>À distance</i>	73–74
<i>De corps à corps</i>	72–73
<i>Qualités</i>	73–74
Armes (avarie).....	135
Armes de corps à corps <i>légères</i>	78
Armes de corps à corps <i>lourdes</i>	78
Armes de jet.....	75
Armes de jet (prix).....	78
Armes improvisées.....	87
Armes légères (compétence).....	47
Armes lourdes (compétence).....	47
Armure assistée.....	77
Armure intermédiaire.....	76, 78
Armure légère.....	76, 78
Armure lourde.....	76, 78
Armures.....	76–77, 88
<i>Défauts</i>	76
<i>Qualités</i>	76
Arrangeur (profession).....	35
Art (compétence).....	47
Artillerie (compétence).....	48
Artisan (historique).....	31
Artisanat (compétence).....	47
Artiste (profession).....	35

Artiste martial (spécialisation).....	59–60
Artiste visionnaire (titre honorifique).....	218
As de la gâchette (spécialisation).....	60
Asphyxie.....	205
Assourdi (état).....	21
Atelier.....	78
Athlète (profession).....	35
Attaquer à distance (action).....	85
Attaquer à outrance (action).....	85
Attaquer au corps à corps (action).....	85
Attaquer des objets.....	90
Attaques.....	86
Attitudes.....	103
Attributs.....	25–26
<i>Déterminer</i>	26
<i>Options</i>	26
Attributs secondaires.....	43
Automatique (qualité).....	73
Avaries.....	135
Avasarala, Chrisjen.....	146
Aventures.....	193–195

B

Bagarre (compétence).....	47
Bagarreur (profession).....	35
Balles traçantes (qualité).....	73
Bâtisseur (motivation).....	38
Battant (motivation).....	39
Beuverie (talent).....	49
Blessé (état).....	21
Blessures.....	88
Blessures graves.....	88
Blindage de coque (qualité).....	122
Boissons.....	80
Bon samaritain (motivation).....	39
Bon vivant (motivation).....	39
Boucliers.....	76
<i>Anti-Émeute</i>	76
<i>Balistique</i>	76
Burton, Amos.....	154
Buts.....	43

C

Cadre (profession).....	35
Cadre (spécialisation).....	60
Cadres de série.....	228–236
<i>Au-delà du canon</i>	236
<i>D'indépendants</i>	228–229
<i>De rebelles</i>	233–234
<i>Militaire</i>	229–232
<i>Politique</i>	232–233
<i>Protomolécule</i> <i>(avec la)</i>	234–235
Callisto.....	174
Canons de défense <i> rapprochée</i>	122, 132
Canons électriques.....	123, 132
Canot.....	125
Capacité des armes.....	75, 91
Capituler.....	89
Capteurs (avarie).....	135
Cargo.....	127
Cargo, grand.....	129
Cargo, moyen.....	128
Cargo, petit.....	126
Casseur.....	210
Catégorie sociale.....	29–30
<i>Classe inférieure</i>	30
<i>Classe moyenne</i>	30
<i>Classe supérieure</i>	30
<i>Exclu</i>	30
Ceinture, la.....	145, 166–172
Ceinturiens.....	166–170

Cérés.....	170–171
Chaloupe.....	125
Champion (titre honorifique).....	218
Chanceux (titre honorifique).....	219
Charger (action).....	85
Charon.....	180
Chasseur de primes.....	210–211
Chef de gang.....	211
Citadin (historique).....	31–32
Combat d'auto-défense (talent).....	51
Combat (attribut).....	25
Combat à deux armes (talent).....	50
Combat à deux mains (talent).....	50
Combat à mains nues (talent).....	50
Combat à une seule <i>arme (talent)</i>	50
Combat au fusil (talent).....	50
Combat au pistolet (talent).....	50–51
Combat aux armes <i>de jet (talent)</i>	51
Combat de lutte (talent).....	52
Combat écrasant (talent).....	52
Combat spatial.....	130–138
<i>Actions défensives</i>	134
<i>Attaques</i>	132–133
<i>Dégâts des attaques</i>	135
<i>Exemple</i>	137–138
<i>Gestion des dégâts</i>	136
<i>Guerre électronique</i>	132
<i>Manœuvres</i>	131–132
Combi V.....	71
Combi V (prix).....	78
Combinaison ajustée.....	78
Combinaison <i>environnementale</i>	71
Combinaison <i>environnementale (prix)</i>	78
Combustion intense.....	115
Commandant (profession).....	35
Commandement (talent).....	52
Commando (spécialisation).....	61
Communication (attribut).....	25
Communication dans <i>le système</i>	116–117
Communications.....	70
Compartiments secrets (qualité).....	122
Compétence de <i>l'équipage</i>	119
Compétences.....	26–27, 46–48
<i>Combat</i>	27, 47
<i>Communication</i>	27, 47
<i>Constitution</i>	27, 47
<i>Dextérité</i>	27, 47
<i>Force</i>	27, 47
<i>Intelligence</i>	27, 47–48
<i>Particulières</i>	48
<i>Perception</i>	27, 48
<i>Précision</i>	27, 48
<i>Volonté</i>	27, 48
Compétences requises.....	15
Concept.....	25
Conduite (compétence).....	47
Connaissances (talent).....	52
Conseil d'administration <i>des Planètes Extérieures</i>	157
Conséquences.....	20
<i>Majeures</i>	20
<i>Mineures</i>	20
<i>Modérées</i>	20
Constitution (attribut).....	25
Contacts (talent).....	52
Contre-torpilleur.....	127
Convalescence (interlude).....	109

Coque (avarie).....	135
Corporatiste (historique).....	32
Cosmopolite (historique).....	32
Courage (compétence).....	48
Courir (action).....	85
Course (compétence).....	47
Création artistique (talent).....	53
Créole ceinturien.....	172
Criminel (profession).....	35
Croiseur.....	128
Cryptographie (compétence).....	47
Cuirassé.....	129
Culture générale (compétence).....	47

D

Dans le viseur.....	191
Dé de Péripiétés.....	16
Décret du Meneur de jeu.....	188
Défectueux (défaut).....	67
Défense rapprochée.....	134
Défense.....	43, 90
Dégagement.....	134
Dégâts.....	86–89
<i>Déterminer</i>	86–87
Dégâts collatéraux (avarie).....	135
Dégâts pénétrants.....	88
Déguisement (compétence).....	47
Deimos.....	164
Description.....	44
Déshydratation.....	205
Développer une <i>relation (interlude)</i>	110
Dextérité (attribut).....	25
Dhanbad Nova.....	163
Dilettante (profession).....	36
Dirigeant (motivation).....	39
Discrétion (compétence).....	47
Dispersion (qualité).....	73
Don pour les langues (talent).....	53
Draper, Roberta <i>"Bobbie"</i>	165
Drone de combat.....	212
Drone, petit.....	78
Drones.....	70–71

E

Effraction (talent).....	53
Éloquence (talent).....	53–54
Empathie (compétence).....	48
Endurance (compétence).....	47
Enrayage des armes.....	91
Entravé (état).....	22
Entretien (interlude).....	110
Environnement de jeu.....	196
Épuisé (état).....	21
Équipement.....	41–42, 65–77, 78
<i>Armes</i>	72–75
<i>Armures</i>	76–77
<i>Défauts</i>	66–67
<i>Disponibilité</i>	65
<i>Général</i>	67–72
<i>Maintenance</i>	66
<i>Qualités</i>	66–67
<i>Restriction d'accès</i>	65
Éros.....	171
Érudit (profession).....	36
Escalade (compétence).....	47
Escamotage (compétence).....	47
Espion.....	212
Estimation (compétence).....	47
États.....	21–22
Étiquette (compétence).....	47
Europe.....	174
Exilé (historique).....	32
Expert (profession).....	36

Expert dans son domaine (titre honorifique).....	219
Expertise (talent).....	54
Explorateur (profession).....	36
Explosifs.....	75, 91
Explosifs (compétence).....	47
Expression (compétence).....	47

F

Fabriquer (interlude).....	110
Faim.....	205
Faiseur (talent).....	54
Fatigué (état).....	22
Fléau de la Ceinture (titre honorifique).....	219
Flotte de la République <i>du Congrès martien</i>	164
Foi (compétence).....	48
Force (attribut).....	25
Fortune.....	17–20, 43, 88
Fouille (compétence).....	48
Fragile (Défaut).....	67, 124
Frégate.....	126
Furtif (qualité).....	122
Fusil (prix).....	78
Fusils (compétence).....	48
Fusils.....	74

G

Ganymède.....	174–176
Garde de sécurité.....	212–213
Gérer.....	183–184
Gestion de <i>l'information</i>	196–197
Goût (compétence).....	48
Grand jeu.....	105
Grande capacité (qualité).....	73
Grappins.....	132
Gravement blessé (état).....	22
Grenade (prix).....	78
Grenades.....	75

H

Hacker (spécialisation).....	61
Hacking (talent).....	54–55
Handicapé (état).....	22
Hangar (qualité).....	122
Harceler (action).....	85
Histoire.....	142–148
Historique.....	29–34
Holden, James.....	151
Hors de combat.....	89
Hybride du <i>Projet Caliban</i>	215
Hyperconnecté (titre honorifique).....	219

I

Impact.....	205
Impressionnant (qualité).....	66
Impressions.....	103
Improviseur (talent).....	55
Impuissant (état).....	22
Inconscient (état).....	22
Inefficace (défaut).....	67
Infirmier (talent).....	55
Ingénierie (compétence).....	47
Initiative (compétence).....	47
Initiative.....	83
Inspecteur de police.....	212–213
Intelligence (attribut).....	25
Intelligence tactique (talent).....	55
Interactions.....	104–105
Interlope (talent).....	55–56
Interludes.....	23, 108–111
<i>Activités</i>	109–111
<i>et Rencontres</i>	109
<i>Priorités</i>	111

Interprétations divergentes.....	202
Intimidation (compétence).....	47
Intrigue (talent).....	56
Intuition (compétence).....	48
Investigateur (profession).....	36
Investigateur (spécialisation).....	62
Investigation (compétence).....	47
Investigations.....	100-103
Compétences.....	102
Détailées.....	101
Prouesses.....	102-103
Simple.....	100-101
Io.....	176

J

Japet.....	179
Je-sais-tout (talent).....	56
Jet (compétence).....	48
Jeu (compétence).....	47
Jovien, système.....	173-176
Juge (motivation).....	40
Jupiter.....	174
Jus de bonne qualité (qualité).....	122
Jus de mauvaise qualité (Défaut).....	124
Jus, le.....	82

K

Kamal, Alex.....	161
Kit d'outillage.....	78

L

Lance-torpilles.....	123
Langue des signes ceinturienne.....	172
Léger (qualité).....	66
Lent (défaut).....	67
Liens.....	44
Logement.....	80-81
Logiciel.....	68
Loi (compétence).....	47
Londres Nova.....	162-163
Longue portée (qualité).....	73
Lourd (défaut).....	67
Lovel City.....	156-157
Loyal (titre honorifique).....	219
Luna.....	156-157
Lutte (compétence).....	47

M

Magasin amélioré (qualité).....	122
Maintenance dispendieuse (défaut).....	124
Maîtrise de soi (compétence).....	48
Maladies.....	205
Malfrat.....	213
Manœuvrabilité (avarie).....	135
Manœuvrable (qualité).....	122
Manœuvres à haut-g.....	132, 134
Manœuvres sociales.....	105
Marchand (profession).....	37
Marchandage (compétence).....	47
Marginal (historique).....	32-33
Mariner Valley.....	162
Mars.....	143, 158-164
Martien.....	158-160
Armée.....	160
Identité.....	159-160
Masse.....	113
Matelassage.....	76, 78
Mauvais (défaut).....	67
Méca de construction.....	78

Méca, harnais.....	78
Mécas.....	70-71
Médecin (talent).....	56-57
Médecine (compétence).....	47
Médecine.....	78, 81-82
Médicaments.....	81-82
Membre, remplacement.....	82
Meneur d'hommes (compétence).....	47
Militaire (historique).....	33
Minable (défaut).....	67
Modificateurs au jet d'attaque.....	192
Mondain (profession).....	37
Mondain (spécialisation).....	62
Moral.....	192-193
Motivateur (talent).....	57
Motivation.....	38-40
Mourant (état).....	22
Mouvement.....	112-113
Mystificateur (talent).....	57

N

Natation (compétence).....	47
Nations Unies.....	143
Secrétaire général.....	150
Nations Unies, les.....	149-150
Naturellement doué (titre honorifique).....	219
Navette.....	125
Navigation (compétence).....	47
Négociateur (profession).....	37
Neptune.....	180
New York City.....	150
Niveau, augmentations.....	45
Niveau de vie.....	78-79
Maintenance.....	79
Vivre au-dessus de ses moyens.....	79
Nom.....	44
Non combattants.....	209
Non-recensé.....	153
Nourriture.....	80
Nouvelle Hague.....	157

O

Observation (talent).....	57
Odorat (compétence).....	48
Olympus Mons.....	162
Orbite.....	114
Organe, remplacement.....	82
Origine.....	28-29
Ceinturien.....	28
Martien.....	29
Terrien.....	29
Ouïe (compétence).....	48
Outils.....	72
Ouvrier (historique).....	33

P

Parallèle.....	235-236
Paria (historique).....	33
Pénitent (motivation).....	40
Perception (attribut).....	26
Pénétration d'armure (qualité).....	74
Performant (qualité).....	67
Périapside.....	114
Persuasion (compétence).....	47
Pesant (défaut).....	124
Pesanteur.....	206
Phœbé.....	177-178
Pilotage (compétence).....	47
Pilote (profession).....	37
Pilote (talent).....	57
Pilote émérite (spécialisation).....	62-63
Pilote.....	213
Pirate.....	213
Pistage (compétence).....	48

Pistolet (prix).....	78
Pistolets.....	74
Pistolets (compétence).....	48
Pluton.....	180
PNJ majeurs.....	191
PNJ mineur.....	191
Politicien (profession).....	37
Portée.....	86
Poursuites.....	92-94
Gestion.....	92
Préparation.....	93-94
Résolution.....	94
Tests.....	92
Poussée.....	113
Précision (attribut).....	26
Précision absolue (talent).....	57
Profession.....	34-38
Professionnel (profession).....	37
Profil de Joueurs problématiques.....	199-202
Prograde.....	115
Progression.....	45
Progression (interlude).....	110
Propulseur Epstein.....	113, 144
Protecteur (motivation).....	40
Protecteur (talent).....	58
Protecteur des innocents (titre honorifique).....	219-220
Protomolécule.....	148, 207
Effets.....	207
Origine.....	207
Prouesse martiale (action).....	85
Prouesses.....	16
Avec armes à feu.....	96
D'Affiliation.....	106
D'attitude.....	106
D'infiltration.....	99
D'investigation.....	103
De Commandement.....	131
De corps à corps.....	97
De lutte.....	96
De Réputation.....	106
En combat avec un véhicule.....	97
Générales d'exploration.....	99
Sociales générales.....	107

R

Radiations.....	205
Rapide (qualité).....	67
Rapidité.....	43
Rapport poussée poids.....	115
Réacteur hors-ligne (avarie).....	136
Rebelle (motivation).....	40
Recherché (défaut).....	124
Recherches (compétence).....	47
Récompenses.....	216-223
D'Affiliation.....	220-221
De Relations.....	222-223
De Réputation.....	217-220
De Revenus.....	216
Reconnaissance (talent).....	58
Récupérateur (profession).....	37
Réflexes éclair (talent).....	58
Règles tacites.....	203
Relations.....	222-223
Ajouter.....	223
Intensité.....	223
Lien.....	222-223
Modifier.....	223
Religieux (profession).....	37
Rencontres.....	23
D'action.....	23, 83-97
D'exploration.....	23, 98-103
Sociales.....	23, 103-107
Rencontres sociales.....	190
Réparer (interlude).....	110
Répit.....	89
Réputation.....	217-220
Étendue.....	217

Passive.....	218
Personnelle.....	217
Rapportée.....	217
Réputation (interlude).....	110-111
Réseuteur (motivation).....	40
Réseaux.....	69-70
Résistance.....	43, 88
Rétrograde.....	115
Revenus.....	41-42, 78-79, 216
Bonus temporaires.....	216
Rhéa.....	176-177
Risques.....	98-100, 204-207
Rotation.....	113

S

S'entraîner (interlude).....	111
Saboteur.....	214
Saturne.....	177
Saut (compétence).....	47
Sciences (compétence).....	48
Se Défendre (action).....	85
Se Déplacer (action).....	85
Se documenter (interlude).....	111
Se Préparer (action).....	85
Se protéger (action).....	85
Sécurité (compétence).....	48
Séduction (compétence).....	47
Séduisant (talent).....	58
Série.....	224-227
Déterminer l'arc narratif.....	236-237
Points de départ.....	227
Préparation.....	224-225
Thèmes.....	225-226
Soldat.....	214
Soldat (profession).....	38
Solide (qualité).....	67
Spécialisations.....	59-64
Spectacle (compétence).....	47
Spectacle (talent).....	58
Sphère d'influence.....	115
Star (spécialisation).....	63
Station Anderson.....	171
Station Tycho.....	171
Styles de parties.....	197-199
Suburbain (historique).....	33-34
Surprise.....	191
Survie (compétence).....	48
Survie.....	71-72
Survivaliste (profession).....	38
Survivant (motivation).....	40
Survivant (titre honorifique).....	220
Système d'auto-destruction (qualité).....	123
Système d'armes (qualité).....	123
Système d'armes hors-ligne (avarie).....	136
Système de capteurs avancés (qualité).....	123
Système défaillant (défaut).....	124
Système médical expert (qualité).....	123
Système neptunien.....	180
Système saturnien.....	176-179
Système uranien.....	179
Systèmes vulnérables (défaut).....	124

T

Tactiques (compétence).....	48
Talents.....	49-58
Taser.....	74
Technicien (profession).....	38
Technologie (compétence).....	48
Températures extrêmes.....	206
Temps d'action.....	22-23
Temps de narration.....	22
Temps de trajet.....	116-118
Tenir bon (action).....	85

Terminal mobile.....	67-68, 78
Terminal.....	68
Terre, la.....	149-155
Armée.....	150
Centres urbains.....	153, 155
et le système.....	155
Société.....	152-153
Tests d'attributs.....	15-20, 183-188
Défi.....	20, 186
Difficulté.....	184
Effectuer.....	15
En opposition.....	18, 185
Prolongés.....	19, 185
Secret.....	188
Simple.....	18, 184
Types.....	17
Tireur d'élite (spécialisation).....	63-64
Titan.....	178
Titania.....	179
Titres honorifiques.....	217-220
Tolérance (compétence).....	47
Torpilles.....	133-134
Accélération.....	133
Dégagement.....	134
Poursuites.....	133
Torpilles à plasma (qualité).....	123
Total de Coque.....	135
Toucher (compétence).....	48
Toxines.....	205
Trajectoire brachistochrone.....	115
Tranquillisante (qualité).....	74
Transferts de Hohmann.....	115
Travailler (interlude).....	111
Triton.....	180
Tromperie (compétence).....	47
Turbulences.....	189-190
et Armes à feu.....	91

U

Universitaire (historique).....	34
Universitaire (spécialisation).....	64
Uranus.....	179

V

Vaisseaux.....	119-129
Acquisition.....	124
Armes.....	121-122
Capteurs.....	120-121
Coque.....	119
Défauts.....	122-124
Équipage.....	119
Maintenance.....	124
Propulseur.....	120
Propulseurs secondaires.....	120
Qualités.....	122-123
Taille.....	119
Véhicules et combat.....	91-92
Vénus.....	157
Vétéran.....	214
Vide.....	207
Vigueur (compétence).....	47
Viser (action).....	85
Visionnaire (motivation).....	40
Vitesse.....	113
Voleur (spécialisation).....	64
Volonté (attribut).....	26
Voué à la grandeur (titre honorifique).....	220
Voyage spatial.....	112-118
Vue (compétence).....	48

Z

Zombie vomisseur.....	215
-----------------------	-----

THE EXPANSE

NOM	
ORIGINE	
HISTORIQUE	
CATÉGORIE SOCIALE	
PROFESSION	
MOTIVATION	

COMBAT	<input type="checkbox"/>	SCORE
COMMUNICATION	<input type="checkbox"/>	SCORE
CONSTITUTION	<input type="checkbox"/>	SCORE
DEXTÉRITÉ	<input type="checkbox"/>	SCORE
FORCE	<input type="checkbox"/>	SCORE
INTELLIGENCE	<input type="checkbox"/>	SCORE
PERCEPTION	<input type="checkbox"/>	SCORE
PRÉCISION	<input type="checkbox"/>	SCORE
VOLONTÉ		SCORE

APPARENCE PHYSIQUE					DÉPLACEMENT	COURSE
RAPIDITÉ	DÉFENSE	RÉSISTANCE	ARMURE	PÉNALTÉ	NIVEAU	FORTUNE
TYPE D'ARMURE						
TALENTS & SPÉCIALISATIONS						
RELATIONS						
ÉTATS						
<input type="checkbox"/> À TERRE	<input type="checkbox"/> ENTRAVÉ	<input type="checkbox"/> HANDICAPÉ				
<input type="checkbox"/> ASSOURDI	<input type="checkbox"/> ÉPUISÉ	<input type="checkbox"/> IMPUISSANT				
<input type="checkbox"/> AVEUGLÉ	<input type="checkbox"/> FATIGUÉ	<input type="checkbox"/> INCONSCIENT				
<input type="checkbox"/> BLESSÉ	<input type="checkbox"/> GRAVEMENT BLESSÉ	<input type="checkbox"/> MOURANT				
<input type="checkbox"/> EN APESANTEUR						

ÉQUIPEMENT			BUTS	
REVENUS				
ARME	JET D'ATTAQUE	DÉGÂTS	PROUesses FAVORITES	
GROUPES D'ARMES				

NOM DU TALENT	GRADE	EFFET

CARACTÉRISTIQUES DE VAISSEAU

NOM

TYPE

PROPULSEUR

CAPTEURS

COQUE

ÉQUIPAGE

ARMES

QUALITÉS

DÉFAUTS

RÔLE D'ÉQUIPAGE

TEST DE RÔLE

RÉSUMÉ DES ÉTATS
<p>À TERRE : Le personnage ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Il peut seulement se déplacer en rampant. Pour se relever, il doit effectuer une action de Déplacement qui lui coûte la moitié de sa Rapidité. Les attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +1 contre les personnages à terre. Les attaques à distances reçoivent quant à elles une pénalité de -1.</p> <p>ASSOURDI : le personnage ne peut plus entendre et échoue automatiquement à ses tests associés à l'ouïe, comme Perception (Ouïe).</p> <p>AVEUGLE : le personnage ne peut plus voir et échoue automatiquement à ses tests associés à la vue, comme Perception (Vue).</p> <p>BLESSÉ : le personnage reçoit une pénalité de -1 à tous ses tests et se trouve dans l'état fatigué, incapable d'effectuer les actions Charger et Courir. Un personnage blessé de nouveau affecté ciblé par l'état blessé devient gravement blessé.</p> <p>EN APESANTEUR : le personnage se trouve dans un environnement en apesanteur ou en micropesanteur et n'est plus soumis à la gravité. Il ne peut se déplacer que s'il a accès à des prises, une surface contre laquelle pousser ou un système de propulsion (comme un réacteur dorsal) et, une fois en mouvement, il continue de se déplacer à la même vitesse et sur la même trajectoire, sauf s'il a un moyen de l'infléchir ou de l'interrompre.</p> <p>ENTRAVÉ : la Rapidité du personnage est réduite à 0 et il ne peut pas se déplacer. L'état entravé peut empêcher un personnage d'effectuer d'autres actions, en fonction de la nature de ce qui l'entrave.</p>
<p>ÉPUISÉ : La Rapidité du personnage est divisée par deux (arrondir à l'inférieur) et il ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Un personnage épuisé qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état fatigué ou épuisé devient impuissant.</p> <p>FATIGUÉ : le personnage ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Un personnage fatigué qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état fatigué devient épuisé.</p> <p>GRAVEMENT BLESSÉ : le personnage subit une pénalité de -2 à tous ses tests. Il est épuisé, sa Rapidité est diminuée de moitié et il ne peut pas utiliser l'action Courir. Un personnage gravement blessé qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état blessé ou gravement blessé devient mourant.</p> <p>HANDICAPÉ : la Rapidité du personnage est divisée par deux (arrondir à l'inférieur) et il ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir.</p> <p>IMPUISSANT : le personnage ne peut pas effectuer d'actions.</p> <p>INCONSCIENT : le personnage est inconscient de ce qui l'entoure et du passage du temps. Il tombe à terre et se trouve dans l'état impuissant et est donc incapable d'effectuer des actions.</p> <p>MOURANT : le personnage perd 1 point de Constitution à chaque round, au début de son tour. Quand le score de Constitution d'un personnage atteint - 3, il meurt. Un personnage mourant qui reçoit des premiers soins est stabilisé. Il perd l'état mourant et se trouve à la place dans les états impuissant, inconscient et gravement blessé. Il doit se remettre de ces états normalement.</p>

PISTE DE TURBULENCES

RÉSERVE DE TURBULENCES

Au début de chaque aventure, la réserve de Turbulences est remise à zéro. Ajoutez 1 à sa valeur à chaque fois qu'un des événements suivants se produit :

Un personnage réussit un test d'attribut avec un 6 sur le dé de Péripéties

Un personnage dépense 4 PP ou plus pour accomplir une prouesse

Un personnage dépense des points de Fortune pour modifier un jet de dés.

Les personnages parviennent à surmonter une rencontre ou un risque

Les personnages terminent une scène de l'aventure.

Quand la réserve de Turbulences atteint 10 et 20, lancez 1d6 et consultez la table **Turbulences**.

La réserve continue ensuite de monter. Quand elle atteint 30, un Effet Épique se produit automatiquement (sans jet de dé) et la réserve redescend à 0, puis reprend sa progression.

EFFETS DE TURBULENCES

MINEUR : un contretemps vient retarder les personnages, une légère complication qui leur rend la tâche plus difficile. Par exemple :

DÉFI : un personnage échoue automatiquement à un test d'attribut, ou doit en réussir deux consécutifs pour accomplir une tâche. L'équipage subit une conséquence modérée lors d'un test de défi.

INVESTIGATION : il faut un test supplémentaire ou une circonstance particulière pour débloquent un indice.

RISQUE : un nouveau risque apparaît, ou un risque existant augmente d'un niveau.

SOCIAL : l'attitude d'un PNJ devient moins favorable d'un cran ou nécessite des efforts supplémentaires de la part des personnages pour être maintenue.

MAJEUR : les personnages doivent faire face à un sérieux contretemps, comme :

DÉFI : une menace existante progresse au niveau suivant (normale à élite, etc. Voir le **CHAPITRE 13**). L'équipage doit effectuer un test de défi imprévu.

INVESTIGATION : les forces adverses prennent conscience des recherches et mettent des leurres en place ; il faut enquêter sur une piste ou un indice supplémentaire pour progresser.

RISQUE : un nouveau risque fait son apparition, ou un risque existant augmente de deux niveaux. Le vaisseau de l'équipage subit une Avarie (voir **Avaries** ou **Combat spatial** au **CHAPITRE 6**).

SOCIAL : l'attitude d'un PNJ devient moins favorable de deux crans ou ne peut être maintenue que grâce à une tâche difficile. Un PNJ apprend un secret préjudiciable aux personnages. Les PJ se font un nouvel ennemi mineur.

ÉPIQUE : les choses vont de mal en pis. Une toute nouvelle menace entre en jeu, et elle est pire que celles auxquelles l'équipage doit déjà faire face. Par exemple :

DÉFI : un test ne peut être réussi qu'au prix d'un grand sacrifice : vies, équipement précieux ou statut social. Un nouvel adversaire épique fait son apparition, ou un ennemi existant progresse à ce niveau.

INVESTIGATION : l'investigation mène les personnages droit dans un piège ; ils tombent dans une embuscade, sont victimes d'un coup monté ou sérieusement blessés.

RISQUE : un nouveau risque mortel intervient, ou un risque existant progresse à ce niveau.

SOCIAL : l'attitude d'un PNJ favorable devient Hostile, ou celle d'un PNJ défavorable devient Très hostile. Un PNJ apprend un secret qui pourrait se révéler désastreux pour les personnages.



SEUILS DE TURBULENCES

RÉSERVE DE TURBULENCES	1-3 SUR 1D6	4-6 SUR 1D6
10	Effet mineur	Aucun effet
20	Effet majeur	Effet mineur