

# Scénario

## L'œil des pirates

### Avertissement

Plusieurs images sont très sombres, et ne sont pas indiquées pour une impression.  
Prière de bien sélectionner les pages que l'on souhaite imprimer.

Scénario .....	1
L'œil des pirates.....	1
Présentation.....	2
Contexte.....	3
Chapitre 1 : Une mission difficile .....	4
Chapitre 2 : Havre Cuivre .....	6
Commerces de Havre cuivre .....	8
Chapitre 3 : Parmi les pirates .....	9
Chapitre 4 : A bord du Damoclès.....	12
Vaisseau pirate « Esmeralda » .....	15
Corvette classe « Powell » .....	16
Corvette classe « Powell », vue éclatée .....	17
Les PJ prêtirés .....	18

|

<http://solsys.ifrance.com>

|

# PRESENTATION

Ce scénario place les PJ d'emblée dans un environnement hostile, le monde interlope des pirates et des mineurs d'astéroïdes, pour aboutir sur une mission de renseignement délicate. Ce scénario est riche en scènes mouvementées, mais laisse un champ relativement libre aux joueurs comme au maître.

## Contexte

### Chapitre 1 : **Une mission difficile**

Les PJ découvrent l'environnement de leur mission au bas de l'échelle

### Chapitre 2 : **Havre Cuivre**

Un lieu de légende n'est qu'une étape pour ceux qui s'y trouvent

### Chapitre 3 : **Parmi les pirates**

Les pirates ont la vie dure, et leur mort n'arrange pas les choses

### Chapitre 4 : **A bord du Damoclès**

A bord d'un énigmatique vaisseau militaire, les PJ doivent trouver la clef du mystère

#### **PJ prêtirés**

[Paul Sta-Mercy](#), ex-capitaine de corvette

[Jack Filger](#), ex-caporal d'intendance

[Kel Helter](#), ex-sergent d'assaut

[Martin Legier](#), ex-radio

#### Fiches de **PNJ**

[Le vieux Sid](#)

[Charles Lynn](#)

#### **Recommandations :**

- Je conseillerai de faire jouer ce scénario en deux séances, la fin du scénario exigeant de l'attention et de la concentration. Le moment de la bataille spatiale est à ce titre un bon moment pour insérer le panneau "à suivre".
- Il est recommandé au MJ de lire les chapitres sur la piraterie, sur la ceinture d'astéroïdes et surtout sur Havre Cuivre. La consultation du tableau historique récapitulatif peut s'avérer utile.

## CONTEXTE

La guerre s'est achevée depuis 2 ans, et les convois interplanétaires n'ont plus besoin d'être escortés par des navires de guerre. Metropolis est en pleine reconstruction, et représente le premier débouché pour les industries des Nations Coalisées.

Malheureusement, depuis un an environ, le trafic commercial entre Metropolis et les planètes extérieures (Jupiter et au-delà) est ponctionné par des attaques de flibustiers, de plus en plus importantes. Quand bien même les cargos évitent les grandes routes commerciales, les flibustiers parviennent à les intercepter.

Alors qu'il y a un an encore, on pouvait leurrer les pirates dans des traquenards, ils sont désormais en mesure d'éviter toute présence militaire. C'est pourquoi les Nations Coalisées pensent que la flibuste a mis la main sur un radar militaire, seul capable de couvrir pareilles zones d'opérations.

Les marines coalisées parcourent la ceinture d'astéroïdes à la recherche des flibustiers et de leur radar, mais sans succès. Une tentative d'infiltration directe auprès des flibustiers vient d'échouer, les agents n'étaient manifestement pas aptes à garder longtemps leur couverture dans ce milieu extrême.

### LA SITUATION REELLE

Durant la Conférence de Thetys en 2161, il devint évident à l'amirauté de l'USF que sa flotte ne pourrait circuler au-delà de Mars.

A la même époque, la même amirauté reçut un signal code d'un des protégés du Général McAfee, le capitaine de corvette **Charles Lynn**.

Lynn avait eu la direction d'un petit vaisseau camouflé en vaisseau pirate, lors de la manœuvre de déception de l'USF (lire la page « 2160-2161 »). Après le désastre de l'intervention USF, Lynn et quelques-uns de ses hommes se sont fait passer pour des déserteurs, et ont intégré le milieu de pirates. Lynn a réussi à envoyer un message à l'amirauté, afin qu'elle puisse organiser une mission de sauvetage pour lui et ses hommes.

L'amirauté, étant donné la tournure défavorable que prenait la Conférence de Thetys, voulut utiliser la menace pirate comme argument en faveur du maintien de la flotte USF au-delà de Mars.

Elle enjoignit Lynn à rester sur place et à recruter un équipage sûr. Lynn et ses hommes furent bientôt enjoint de gagner un vaisseau de transport à proximité de Havre Cuivre, qui les mena à une corvette grimpée en vaisseau pirate et dotée d'un système de communication très élaboré.

Lynn devait effectuer plusieurs attaques pirates, y compris sur des cargos civils de l'USF spécialement affrétés pour l'occasion, afin de semer la terreur dans cette région. Un **vaisseau-espion** (indécélable), doté d'un radar à grande portée, l'assistait dans ces opérations.

Le temps que l'opération soit montée, les Accords de Thetys avaient été signés, et Lynn reçut de nouveaux ordres. Sa mission était désormais de représenter une forte contrainte au commerce entre Mars et le second disque solaire.

Metropolis, faute de pouvoir commercer efficacement dans cette direction, devrait se tourner vers son ancien ennemi pour accomplir sa reconstruction, et amener ainsi la domination économique de l'USF sur Mars.

Lynn décida de prendre le contrôle de la piraterie organisée, en faisant usage de l'avantage décisif que lui procurait le vaisseau-espion. Ses attaques violentes coupèrent l'herbe sous le pied des pirates, et contribuèrent à asseoir son autorité sur eux.

La nature même des attaques laisse soupçonner aux autorités du second disque solaire qu'il y a nécessairement un radar militaire dans cette situation. Devant l'impossibilité de résoudre la crise par le seul travail des flottes, le recours à des missions de renseignements devint inévitable.

# CHAPITRE 1 : UNE MISSION DIFFICILE

## LE BRIEFING

Le colonel Matters, auquel on s'adresse en dernier recours et connu pour ses méthodes peu orthodoxes, a obtenu carte blanche pour monter une mission d'infiltration.

Son plan est d'opérer une infiltration en utilisant des agents d'une disposition sociale similaire à celle des flibustiers : mépris de l'autorité, apte au gain, fortes tendances criminelles.

Les flibustiers étant pour la plupart des déserteurs de toutes les marines impliquées dans la guerre, le colonel Matters va chercher son équipe -nos PJ- dans la prison militaire de la corporation Soerensen-Lugano, sur Deimos.

Le colonel Matters propose comme récompense de cette mission la rémission des crimes des PJ et un cargo de type Stavrodyne flambant neuf. C'est une proposition considérable pour les PJ, un tel appareil représentant 40 ans de Capital-Travail, et crédible, car les Nations Coalisées ont plus que jamais besoin de transporteurs.

Les PJ ne peuvent avoir accès à leur appareil qu'à partir du moment où le radar a été repéré et détruit, que ce soit par opération militaire coalisée ou par leur propre opération de sabotage (il y a bien sûr un bonus pour eux en ce cas...). C'est une mission délicate, dans la mesure où le colonel Matters ne leur donne que la fréquence sous laquelle il peut être joint.

Les PJ peuvent emmener quelques objets personnels, dans la mesure où ceux-ci ne remettent pas en cause leur couverture de mineurs recules. En effet, les flibustiers recrutent souvent des auxiliaires parmi les mineurs de la ceinture d'astéroïdes, et c'est le moyen qu'a choisi le colonel Matters pour introduire les PJ dans la place.

## S'INTRODUIRE DANS LE MONDE DES MINEURS

Pour garantir une bonne couverture aux PJ, le colonel Matters les fait débarquer sur une installation minière des astéroïdes. Ils ont deux semaines pour s'acclimater à l'environnement et à la culture des mineurs, avant de se faire recruter.

La ceinture d'astéroïde est criblée de petites installations familiales, exploitant des gisements de minerai pour un faible profit depuis plus de cent ans. Celle qui accueille les PJ ne compte qu'un seul exploitant, le vieux Sid, auquel les astéroïdes ont pris toute sa descendance.

NOTA : les astéroïdes ne bougent pas sans arrêt, comme dans la Guerre des Etoiles. Ils effectuent des déplacements très lents, qui ne posent pas de problèmes de pilotage en soi. C'est la simple disposition complexe des astéroïdes qui est déjà un danger de navigation, si l'on n'est pas un assez bon pilote.

Sid accepte les PJ chez lui en échange de deux mille litres d'eau (une véritable fortune, pour un milieu où l'eau est très rare). Les PJ sont dotés de leurs propres provisions, et des rares objets que le colonel leur aura laissés prendre avec eux (provenant le plus souvent du bazar de Metropolis). Ils sont néanmoins tenus de travailler pour le vieux Sid, afin de se familiariser avec les expériences et les termes communs à tous les mineurs.

## UNE VIE DE MISERE

Le vieux Sid vit dans une misère noire. Son habitat de 80m<sup>3</sup> (4x5x4 mètres) est encombré de vieilleries et de systèmes vitaux réparés des centaines de fois. Jusqu'à six personnes vivaient dans cet espace incroyablement exigü et froid (5 à 8 degrés Celsius en moyenne). Une couche de crasse de cinq centimètres d'épaisseur recouvre les murs, et les objets courants sont maculés de sécrétions humaines et d'huile de moteur. L'usage de l'eau est draconien au possible, comme si l'on se trouvait sur un des

déserts de Mars, et l'hygiène des lieux s'en ressent. Au bout de trois jours, les PJ sont imprégnés d'une puanteur tenace, dont ils ne se rendent plus compte au bout d'une semaine.

Un moment de la partie devrait être consacré à une sortie de travail dans les astéroïdes. En compagnie du vieux Sid, les PJ embarquent sur l'unique véhicule présent, un astronef d'extraction âgé de soixante-dix ans, très cabossé mais d'une manœuvrabilité surprenante. Ils doivent piloter cet appareil avec difficulté parmi les astéroïdes, pour parvenir à un des gisements du vieux Sid.

Sid et les PJ travaillent par roulement, pendant environ 40 heures, manœuvrant les bras de l'appareil et effectuant des sorties pour capturer le minerai brut et l'amener dans l'aire de stockage.

Le travail est périlleux, et les PJ peuvent se familiariser avec de nombreux concepts locaux, comme "l'appel de pesanteur" : lorsque le forage détériore trop rapidement la roche, il se produit un changement brutal de l'équilibre des forces d'attraction avec les astéroïdes environnants et l'astronaute de sortie peut se voir catapulté hors de la zone de travail, ou happé vers des morceaux en train de se comprimer. L'appareil d'extraction lui-même est sujet à de telles perturbations, qui peuvent l'endommager sérieusement.

La récolte de minerai achevée, les PJ rompus de fatigue regagnent l'habitation sale et glacée de Sid, pour procéder au raffinage dès le jour suivant, travail moins dangereux mais répétitif et lassant.

Le caractère dangereux de cet environnement justifie un gain de statistiques : les PJ gagnent + (2D6) % en Cascade (qui recouvrent les mouvements en apesanteur) et + (1D6) % en Bricolage

Si un des PJ succombe à cette étape, ce qui est probable, le joueur malheureux peut, à l'étape suivante, choisir un PJ parmi :

- un déserteur qu'ils reconnaissent comme un camarade digne de confiance
- un mineur, qui viendra de leur sauver la mise
- Sid lui-même

## CHAPITRE 2 : HAVRE CUIVRE

### BIENVENUE A HAVRE CUIVRE

Lorsque les PJ se sentent assez acclimates, Sid les emmène sur Havre Cuivre. Les PJ doivent y être présentés aux flibustiers, et Sid compte y vendre son minerai.

Le voyage vers Havre Cuivre dure six jours, ce qui est encore acceptable pour la ceinture d'astéroïdes (Matters a pris soin de ne pas choisir un contact trop éloigné). Au cours du voyage, les PJ aperçoivent presque par inadvertance un des navires des pirates, cache dans l'ombre d'un creux d'astéroïde a quelques heures de Havre Cuivre.

Havre Cuivre se situe au cœur de l'amas de Koronis, dans une position telle que les vaisseaux de guerre ne peuvent l'approcher ni même l'atteindre avec leurs armes. De l'extérieur, Havre Cuivre se présente comme l'embouchure d'un puits menant au cœur d'un astéroïde de 3km de diamètre, protégé par deux antiques canons-laser.

Le tunnel menant à Havre Cuivre est encombré d'appareils d'extraction semblables à celui de Sid, dont certains sont en train d'être déchargés. Le long de la paroi, des passerelles pressurisées datant encore de l'époque lunaire mènent à un couloir étroit, dans lesquels on voit par les hublots circuler les équipages de mineurs.

Sid doit ranger son appareil, et négocie par radio a quelques négociants de minerai. Il demande 500 anneaux de cuivre pour son chargement, en obtient 100, mais en semble satisfait. Il peut alors débarquer et toucher son cuivre. Il donne 10 anneaux a chaque PJ en guise de paiement, et les accompagne jusqu'au cœur de l'installation.

Le cœur de Havre Cuivre est un ensemble de boyaux creuses à même la roche, large de deux mètres, menant à des salles éparses et bondées. Au bord des passages, des fermiers et des mécaniciens proposent leurs marchandises. Sid quitte les PJ pour se réapprovisionner.

Les PJ peuvent remarquer que la plupart des gens ici sont armes, ne serait-ce que d'une lame grossièrement façonnée et que la plupart des gens sont d'une maigreur effrayante.

Les mineurs viennent ici avec leurs familles, qui constituent des groupes insolubles dans la foule. Une faune de truands et de prostituées gravitent autour des personnes isolées.

Les PJ vont rapidement pouvoir constater que le pouvoir d'achat d'un mineur est très bas. Il leur faudra tôt ou tard s'acquitter de 2 anneaux par personne pour acheter pour un mois de rations et eau. <le MJ pourra prendre un équivalent de 500 FRF / 75 □ par anneau comme base de calcul.>

### SE RAPPROCHER DES PIRATES

Les pirates vivent la plupart du temps a bord d'un vaisseau, et ne font relâche que tous les quatre a six mois.

De nombreux pirates font relâche actuellement a Havre Cuivre, car la pêche a été maigre ces derniers temps. Si l'on interroge un pirate, il ne fera pas de mystère que les convois sont actuellement bien protégés et groupés. Comme par le passé, les capitaines flibustiers connaissent par leurs contacts le contenu et la composition des convois, mais cela ne suffit plus.

Il apparaît que seul le capitaine Lynn connaît les convois les moins bien escortés et les plus isolés. Les autres capitaines en sont réduits à attendre son signal pour le rejoindre. Le capitaine Lynn est un ancien capitaine de corvette de l'USF, présent parmi les pirates depuis l'échec des manœuvres de McAfee il y a plus de deux ans.

Les sentiments des pirates envers le capitaine Lynn sont mitigés. Pour certains, c'est un capitaine très doux, qui mérite le respect –tant qu'il fournit les pirates en convois-.

Pour d'autres, c'est un homme trop mystérieux pour être digne de confiance. Si on pousse un peu plus l'interrogatoire, on pourra apprendre que le capitaine Lynn a un caractère dur et martial, à tel point qu'on se demande comment il put désertier ; il ne fait pas de cas de la camaraderie entre pirates, et ses gens sont organisés militairement.

Si les PJ demandent si des convois USF sont attaqués, on leur répondra que Lynn a déjà mené des attaques contre l'USF, mais ces derniers sont devenus rares dans le secteur après les accords de Thetys. L'IFTA (Interstate Free-Trade Agency) exporte les biens USF vers le second disque solaire en utilisant les mêmes cargos que les autres.

Si un des PJ fait un jet réussi sous idée ou « Culture Générale », il pourra faire remarquer que l'USF exporte surtout vers Metropolis, les exportations vers d'autres systèmes sont négligeables en comparaison.

Personne hormis les hommes de Lynn ne connaît l'emplacement du vaisseau de Lynn, une corvette USF abîmée et retapée qui porte le nom de « Damoclès » (anciennement « USS Denver »). En général, Lynn s'annonce peu de temps avant son arrivée et reste peu de temps à proximité de Havre Cuivre.

<Les PJ ne peuvent pas en apprendre plus à ce stade. Ils pourront obtenir plus d'informations en intégrant un équipage pirate, ce qui n'est pas difficile>.

### **SE FAIRE RECRUTER PARI LES PIRATES**

Si les PJ veulent se faire recruter en faisant valoir leurs qualités respectives (radio, officier, commando...), ils font sauter leur couverture de pauvres mineurs et deviennent immédiatement suspects. Ils n'ont alors plus de chance d'intégrer un équipage pirate, et risquent fort de se faire assassiner. Le MJ devra leur faire sentir que Havre Cuivre est un très petit endroit, et que tout acte contraire à leur couverture attirera l'attention sur eux, avec ces mêmes conséquences.

Les pirates sont à la recherche de personnel pour les tâches subalternes à bord des vaisseaux, qui participe en outre au combat en cas d'abordage. Les PJ, en se faisant passer pour des mineurs désœuvrés, correspondent à ce profil et devraient être recrutés sans problème.

Les pirates ne seront pas plus loquaces qu'auparavant à ce stade, les PJ n'étant que du personnel subalterne.

Lynn est annoncé rapidement après le recrutement des PJ, et provoque un branle-bas de combat dans Havre Cuivre. Les PJ sont rapidement transportés à bord du navire pirate « Esmeralda », un vieux cuirassé de la première Armada qui croise aux abords de l'amas de Koronis. L'« Esmeralda » appareille aussitôt pour deux semaines de voyage vers une destination connue du seul capitaine et de son lieutenant. Huit autres navires du même gabarit les accompagnent.

## COMMERCE DE HAVRE CUIVRE

Le commerce à Havre Cuivre est reparti entre plusieurs établissements désignés sous le nom de "**saloons**". Chaque saloon propose une gamme plus ou moins étendue de services, comme l'achat et la vente d'objets standards, fourniture de nourriture cuisinée et de boissons, prostituées ou des chambres d'hôtels.

Chaque saloon ne traite qu'avec ses propres bons, qu'il échange avec des anneaux de cuivre (ainsi, il se garantit une consommation minimale pour chaque anneau). Les bons permettent de fractionner l'achat des PJ en unités plus propres à la négociation.

Havre Cuivre héberge quelques autres services :

- Un ancien médecin de l'Armada corporatiste, Harvey Blissman, gère une **mission médicale** pour les mineurs. Les médicaments y sont rares et très chers, les lieux sales et exigus, le médecin vieux et alcoolique.

- La **consigne** permet aux mineurs de s'échanger des objets et des informations, en l'absence d'un service postal dans les astéroïdes. Elle est constituée d'une partie hébergeant pouvant héberger des objets, de la taille d'une grosse valise, et d'une partie destinée au courrier et aux petits paquets.

La consigne est fortement blindée, et surveillée par des pirates vieillissants qui y trouvent les moyens de subsister. Ce poste est sujet de mépris pour les pirates encore jeunes, mais bien peu d'entre eux parviendront à l'âge requis pour l'exercer. Quelques pirates y ont déposés leur butin.

Les gardes tiennent à vérifier le contenu des objets volumineux avant de les mettre en consigne : une bombe à cet endroit signifierait la fin de Havre Cuivre, sort que désirent toutes les compagnies marchandes et les marines du secteur.

- Le **hangar** est une baie non pressurisée, dans laquelle se trouvent des pièces de récupération pour véhicules spatiaux, et dans laquelle sont effectuées les réparations et modifications. Bien que certains propriétaires de navires pirates y fassent préparer des pièces et modules délicats, cet hybride entre garage et chantier naval sert essentiellement aux mineurs et à leurs appareils vétustes.

- Un **atelier de réparation** mécanique est tenu par Martial Konabe. C'est une salle fortement encombrée par des machines-outils dignes des musées et par d'innombrables carcasses d'armes, d'outils et d'appareils électroniques. Lorsqu'il ne répare pas les objets qu'on lui amène, Martial travaille sur son stock de pièces, créant des objets uniques et inquiétants. Il produit notamment des armes puissantes et instables. Il vit dans son atelier, avec deux orphelins de huit et onze ans qui désosent les cartes électroniques et trient les pièces.

## CHAPITRE 3 : PARMIS LES PIRATES

### VIVRE PARMIS LES PIRATES

Le navire se trouve dans un état pitoyable.

Extérieurement, son blindage a été défoncé à de nombreux endroits par des tirs ou froissé par des astéroïdes, le revêtement est attaqué par les radiations solaires et plusieurs canons manquent.

À l'intérieur règne un désordre incroyable, des emballages de rations jonchent le sol à côté à côté de pièces mécaniques rouillées ou tordues. Beaucoup d'appareils de bord sont inutilisables ou cannibalisés, et nombre de compartiments ne fonctionnent que sur les circuits auxiliaires. Il apparaît évident que l'appareil a largement excédé sa durée de vie, et devrait d'urgence être mis au radoub.

Les pirates vivent à même le sol, mangeant et dormant dans des sacs de couchage au milieu des ordures. L'eau est sévèrement rationnée, et la qualité de l'air est mauvaise. De jeunes mousses s'emploient avec difficulté à maintenir un semblant d'ordre sur le vaisseau.

Pour les PJ, point de ménage : ils sont affectés aux réparations. Ce travail est pénible car la plupart des réparations impliquent des sorties dans l'espace alors que le vaisseau est en mouvement.

Les tenues spatiales sont des tenues militaires standard, mais très usées et rafistolées de nombreuses fois. Le travail de réparation est pour les PJ d'une difficulté comparable au travail minier, et tout aussi dangereux. Les tâches en elles-mêmes ne sont pas difficiles, et les PJ devaient bien s'en tirer. Là aussi, il y a gain de statistiques : + (1D6) % en Mécanique

Les pirates sont mélancoliques et coléreux, ils s'en prennent souvent violemment aux auxiliaires mineurs, comme nos PJ. Ils se disputent également entre eux, à longueur de journée. Les PJ en tirent de fortes inimités, mais aussi quelques amis.

La plupart des pirates sont des déserteurs coincés dans la vie misérable de la Ceinture d'Astéroïdes, bannis de leur colonie et de leur famille. Alors que leurs anciens camarades sont rentrés chez eux depuis deux ans, ils doivent continuer à combattre pour grappiller quelque subsistance au milieu de nulle part.

Tous les pirates cherchent un moyen de fuir la piraterie et de se rendre sur Metropolis, mais cela leur est très difficile. Ceci fait que le butin qu'ils amassent reste en définitive bloqué sur Havre Cuivre. Le fait de dépendre désormais pour leur survie du bon vouloir de Lynn au lieu de leurs contacts habituels les rend encore plus irritables.

Bien qu'il règne une grande anarchie à bord du navire, le capitaine et son entourage sont des hommes respectés et obéis par tous. Ce petit groupe d'une douzaine de personnes dispose du savoir critique qui permet de maintenir le vaisseau en l'état et de le diriger, et ont à ce titre fort à faire.

### L'ATTAQUE DU CONVOI

Quelques heures avant l'arrivée sur objectif, une agitation inquiète s'empare de l'Esmeralda. Les vaisseaux pirates sont désormais dans le périmètre de détection du convoi, qui se disperse aussitôt et entreprend des manœuvres d'évasion. Un appel au secours est adressé à toute unité de marine à proximité, mais ces dernières ne sauraient arriver à temps. Le Damoclès se réserve les deux torpilleurs japonais qui escortent le convoi, une proie agile et dangereuse.

La chasse commence : chaque navire pirate doit immobiliser un maximum de cargos, en évitant les armes de protection embarquées. L'Esmeralda est une vieille dame, qui a bien du mal à se mesurer aux cargos modernes qui sans leur cargaison pourraient aisément la semer. Les cargos se défendent avec adresse, et les PJ devront entreprendre des réparations durant le combat. Ceci leur permettra néanmoins d'être en tenue spatiale si un des compartiments venait à être touché et à se vider de son air.

<Ce devrait un moment d'action intense, voire confuse par moment, qui ne devrait cependant pas trop durer, les PJ n'ayant pas la possibilité de modifier la situation significativement.>

Plusieurs heures passent ainsi, mettant les hommes et le matériel à rude épreuve. Au terme de la chasse, quinze cargos ont été immobilisés, et le reste du convoi a abandonné une trentaine de containers pour pouvoir s'enfuir. L'escorte a été anéantie par Lynn, ce qui témoigne d'une indéniable valeur militaire de sa part.

En fonction de l'état des navires et de leur équipage, plusieurs missions sont distribuées.

Pour certains, il faudra aborder les cargos, afin de récupérer les fichiers qui détaillent leur cargaison, et, au passage, détrousser les artilleurs, morts ou vivants, qui s'y trouvent (ceux-ci n'opposent pas de résistance). Pour les autres, il s'agira d'arrimer les containers à la dérive et en déterminer le contenu.

<Le MJ pourra décider à quelles activités seront employés les PJ, qui se retrouveront de toutes manières à l'étape suivante>

### **LE PARTAGE DU BUTIN**

Après la chasse, les équipages se rejoignent tous à bord d'un cargo capture, afin de discuter du partage du butin. Cette réunion a lieu dans un hangar intérieur de 1400 m<sup>2</sup>, libéré de sa cargaison. (On pensera au hangar du croiseur rebelle dans le « Retour du Jedi »). Seuls quelques hommes de confiance sont restés à bord des vaisseaux.

Les auxiliaires sont présents à cette réunion, même s'ils sont tous parqués dans un coin loin du lieu des négociations : les pirates n'aiment pas savoir les subalternes sans surveillance parmi leurs affaires.

La salle peine à accueillir les quelques 600 personnes, qui pour la plupart se pressent autour d'une petite estrade faite de caisses. Sur cette estrade, Lynn discute avec les chefs pirates et les propriétaires des navires (ce ne sont pas toujours une même personne) de la répartition du butin.

Un détail devrait intéresser les PJ : il n'y a presque pas d'hommes de Lynn dans la salle, mis à part quelques personnes sur lesquelles nous reviendrons plus tard.

Bien que les PJ ne puissent rien entendre de la conversation centrale, son contenu semble familier aux autres pirates, qui ont vécu beaucoup de ces réunions depuis deux ans. Si les PJ sont habiles, ils arriveront à rassembler de plusieurs pirates les informations suivantes :

- Auparavant, le partage se faisait d'abord entre chefs, puis à l'intérieur de chaque vaisseau. Lynn a imposé cette réunion générale, les premières fois sous le prétexte de réjouissance, puis par tradition.
- Lynn a les meilleures cartes en main, car il a les informations critiques qui sont à même de déclencher l'opération, il a le meilleur vaisseau et peut attaquer l'escorte armée des convois. En d'autres termes, les opérations de flibuste ne sont plus possibles sans lui. C'est pourquoi il réclame d'emblée 40% des prises, en conditions préalables à l'opération. Il ne reste aux autres que des miettes, 7,5% en l'occurrence. Les négociations ne visent qu'à déterminer ce qui revient à Lynn et aux autres.
- Parmi les prises, les chefs pirates ont besoin de biens distribuables à l'équipage (rations, équipements, armes etc.) et de biens marchands, afin de pouvoir financer l'armement de leurs vaisseaux. Compte-tenu des faibles parts qu'ils obtiennent, ils sont pris à la gorge.
- Les chefs pirates sont désunis entre eux. La plupart sont endettés auprès de Lynn, et le traitent visiblement avec plus d'égards qu'ils ne se traitent entre eux.
- Lynn tient par ces réunions de masse à faire voir à chaque pirate qu'il est le véritable maître de la situation, et à affaiblir l'emprise des chefs sur leurs troupes.

- Auparavant, les pirates chassaient plutôt occasionnellement, lorsqu'ils disposaient d'assez d'informations, et selon leurs besoins (la piraterie n'étant pas vraiment une activité agréable). Le transport de marchandises n'était pas organisé en convoi, les pertes par piraterie étant passées au compte des pertes & profits. Lorsque Lynn est entre en scène il y a deux ans, il s'est livré à une véritable saignée sur les convois, sans s'associer avec les autres pirates, et a écumé la zone dans une pure logique d'accumulation. Depuis cette période, les cargos se sont réunis en convois et se sont armés, rendant toute piraterie impossible sans la puissance de feu de Lynn.
- Lynn est considéré comme plein de ressources et très riche en butin depuis l'époque de ses attaques répétées. Son vaisseau est toujours en bon état, ses hommes bien nourris et bien équipés, il peut toujours fournir à ses débiteurs ce dont ils ont besoin au moment opportun.

Alors que les négociations s'éternisent, les PJ peuvent remarquer certains individus circuler parmi la foule et s'adresser à des pirates choisis. Ils s'adressent à chaque personne séparément et confidentiellement.

Ce sont des recruteurs ; ils apprennent de certains pirates complices quels sont les éléments les plus prometteurs parmi les équipages, et essayent de les débaucher pour le compte de Lynn.

L'un d'entre eux considère les PJ et se dirige vers eux. Il leur propose de travailler pour Lynn, en tant que manœuvre à bord du Damoclès. La discipline à bord du Damoclès est rigoureuse, aussi peut-il vouloir éviter certains PJ susceptibles de causer des troubles. En ce cas, les PJ devront faire montre de beaucoup d'habileté pour que le groupe soit recruté sans menacer sa couverture.

<Si ce moyen de faire venir les PJ à bord du Damoclès ne sied pas au MJ, le capitaine de l'Esmeralda peut très bien les vendre à Lynn comme remboursement de dettes>.

Des lors, les PJ sont amenés à bord du Damoclès, tandis que les équipages regagnent leur vaisseau pour prendre possession de leurs prises.

## CHAPITRE 4 : A BORD DU DAMOCLES

### UN VAISSEAU ORDONNE

Les PJ sont immédiatement mis à l'ouvrage, puisqu'il s'agit désormais de récupérer les prises avant que des vaisseaux de combat n'arrivent sur place. Le Damoclès dispose d'un appareil de chargement, ce qui évite que les PJ ne sortent dans l'espace.

Lorsque les marchandises ont été amenées à bord, le Damoclès se détache de la flotte et fonce se mettre à l'abri. La flotte pirate ne tarde elle-même pas à s'éparpiller.

Les PJ peuvent remarquer à bord du Damoclès une activité ordonnée, empreinte d'une certaine bureaucratie toute militaire. Le vaisseau est bien entretenu et maintenu dans un état de marche exemplaire. Les membres de l'équipage sont propres et bien nourris, et exécutent leur tâche avec la précision de l'habitude. L'équipage semble composé pour une très grande partie d'anciens militaires, anciens déserteurs de toutes les nations heureux de retrouver la vie militaire.

Les PJ peuvent se réjouir de ne plus avoir à dormir sur le sol et de prendre leur première douche depuis plus d'un mois. Ils se voient dotés de tenues de travail quasi neuves et à leur taille, qui n'est pourtant pas sans leur rappeler les uniformes de la prison de Deimos. Ils n'ont plus à ponctionner leurs rations, puisqu'il existe une cantine à bord, qui leur rappelle également la prison...

Les PJ sont soumis à une mise au pas sévère, ils apprennent à saluer les officiers, à ranger leurs affaires dans un certain ordre, ils font en quelque sorte leurs classes. Leurs premières journées à bord se déroulent sous l'œil vigilant d'un quartier-maître, pendant lesquels ils déchargent des containers, trient et répertorient avec soin les marchandises.

Au bout de quelques jours, ils se voient dotés d'une plus grande autonomie dans l'accomplissement de leurs missions de réparation. Le vaisseau a en effet son équipage au grand complet, mais doit entretenir une armée de technicien -recrutée à grand-peine- pour se tenir en état, faute de pouvoir avoir accès à un bassin de radoub. Les combats avec les torpilleurs ont causé des dommages un peu partout, aussi les PJ sont-ils assez libres de leurs mouvements.

### Groupe radar

Les PJ devraient en toute logique inspecter les installations radar du Damoclès. Le lieu n'est pas facile d'accès, mais a le mérite d'être pressurisé. Une fois sur place, les PJ peuvent constater, après un jet réussi en Mécanique, que le radar est hors d'usage, suite à un dommage de combat qui n'est pas récent. Un examen plus poussé indiquera que le dispositif radar a été cannibalisé, et se trouve désormais privé de ses éléments les plus sophistiqués.

Le Damoclès ne dispose plus que d'un radar de proximité, tout juste bon à éviter les astéroïdes. Un examen plus poussé de l'installation, ou la lecture de la documentation technique apprendra aux PJ que la portée de ce radar était de 10 millions de kilomètres (portée que l'on peut qualifier de « portée de champ de bataille »).

Or, en deux semaines, la flotte pirate –dans laquelle se trouvait le Damoclès- a parcouru plus de deux UA (Unité Astronomique, 1UA = 150 millions de kilomètres = distance de la Terre au Soleil). Quand bien même le radar du Damoclès eût été opérationnel, il n'eût pu localiser le convoi aussi précisément. (Un jet réussi en Idée est requis si les PJ ne viennent pas eux-mêmes à cette conclusion, ce qui est envisageable).

Le radio ou l'officier peuvent connaître l'existence de radars dits « stratégiques » très puissants, capable de couvrir un espace de plus d'une 1 UA de diamètre. Si les PJ ne se sont pas documentés sur les radars au début de leur mission (très probable), seuls les deux PJ cités plus haut peuvent disposer de cette information, à condition de réussir un jet de chance (chance d'avoir eu accès à cette information).

Même s'ils n'ont pas réussi à porter ce fait à leur connaissance, les PJ peuvent déduire que le Damoclès est guidé par une source extérieure.

## Groupe de transmissions

Les PJ devraient être curieux de savoir si Lynn tient ses ordres de quelqu'un, ou d'après les découvertes faites sur le groupe radar comment les informations lui sont parvenues. Cela les mène vers le groupe de transmissions.

Contrairement au groupe radar, le groupe de transmissions est étroitement surveillé et protégé par un système d'alarme puissant. De plus, un technicien expert en systèmes de transmissions est présent à bord, et lui seul a le droit d'accéder à ce groupe.

Les PJ ne sont aucunement en mesure d'accéder aux appareils en eux-mêmes, mais peuvent obtenir des informations au moyen du réseau informatique du bord.

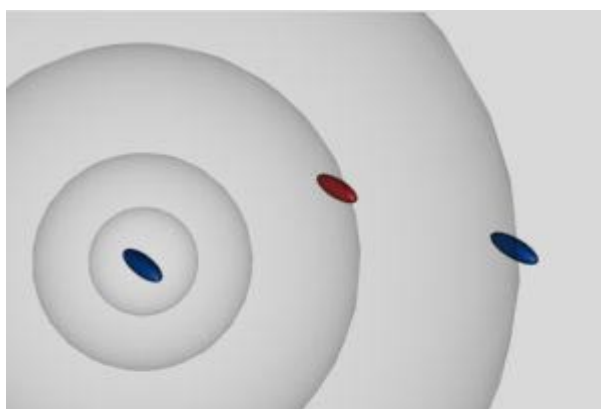
*Note* : le Damoclès, comme tout appareil militaire, est doté de passerelles auxiliaires, à partir duquel le vaisseau peut être commandé lorsque la passerelle principale est détruite.

Le radio est en mesure d'utiliser un code d'administration de bas niveau pour accéder au réseau. Il peut le simuler (jet moyennement difficile en Informatique), en obtenir un d'un collègue technicien (jet de persuasion difficile) ou en demander un officiellement, dans le cadre de la mission de réparation. Avec ce code, les PJ ne peuvent pas avoir accès à d'autres fichiers que les fichiers purement techniques, tout autre fichier nécessite un code de niveau militaire.

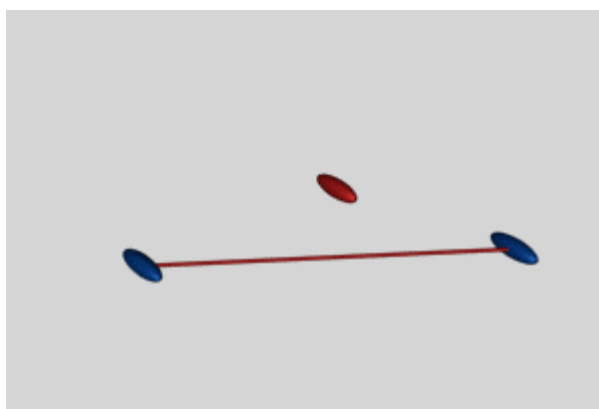
Les PJ peuvent à partir de la découvrir qu'il existe deux installations de transmissions à bord. L'une est l'installation standard d'un vaisseau de guerre, pouvant envoyer des messages codés à l'amirauté, mais diffusant le signal tout autour de soi.

L'autre est une installation non spécifiée, mais à laquelle sont rattachées de grosses machines de calcul (nécessaires pour un cryptage particulièrement puissant), et surtout un émetteur directionnel : le signal suit le chemin d'une droite, et son récipiendaire doit se trouver sur cette droite pour intercepter le message. Si on ne se trouve pas sur la ligne de transmission, on ne sait même pas que le message existe.

Il s'agit ici d'une installation très sophistiquée, que même de nombreuses colonies ne peuvent s'offrir.



Les transmissions radio normales sont diffusées dans l'espace, informant l'ennemi de leur existence. L'origine du signal peut être repérée par triangulation.



Le procédé de transmission directionnelle permet un échange d'information exclusif, dont l'ennemi n'a pas connaissance. Ce procédé exige néanmoins de connaître la position du récepteur.

## **UN PEU DE GEOMETRIE**

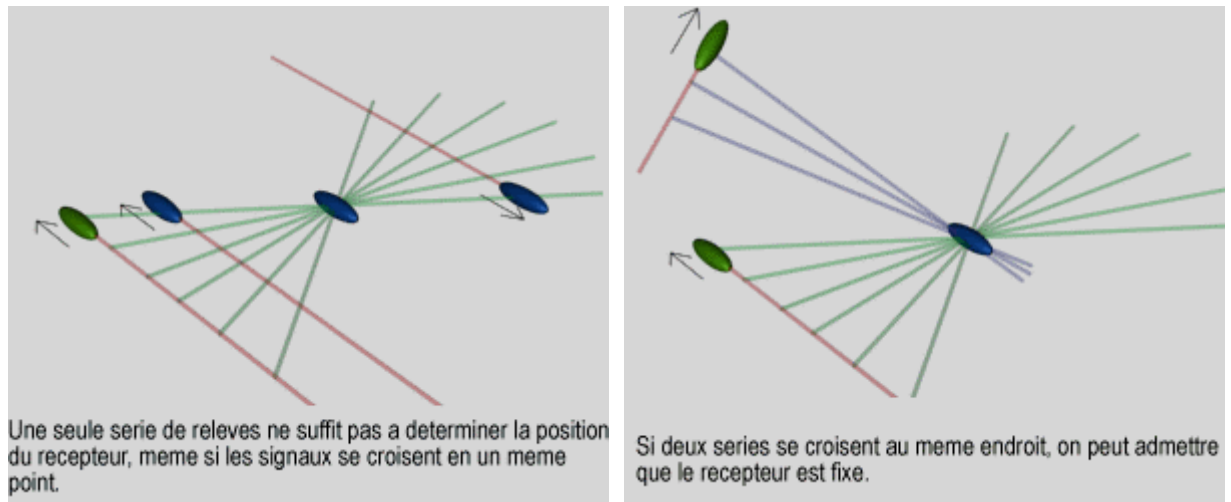
Ce système implique que l'émetteur sache à l'avance où son récipiendaire va se trouver au moment de la transmission, afin d'orienter son antenne précisément.

Les PJ peuvent obtenir du système de bord les traces informatiques des dernières instructions d'orientation de l'antenne directionnelle. En utilisant de l'autre côté les données de navigation du vaisseau au moment de la transmission, les PJ sont en mesure de trouver les coordonnées de la droite de transmission. Comme le vaisseau se déplace pendant la transmission, il est même possible de

déterminer dans certains cas si la destination est en mouvement (on ne peut cependant pas déterminer avec certitude qu'elle est immobile).

Ces considérations sont banales à la fois pour le radio et l'officier, et il ne leur est demandé qu'un jet en Informatique pour construire ce calcul ; ils sont sur un terminal du réseau de bord, qui peut effectuer le calcul facilement. Ils n'ont pas même besoin de faire un jet pour en venir à cette idée, car c'est une chose naturelle pour eux.

La comparaison de deux transmissions assez proches dans le temps montre que le point de réception est fixe, et en fournit les coordonnées.



<Si le MJ considère que le radar est en mouvement, il lui faudra trouver un autre moyen pour que ses PJ puissent remplir à bien leur mission.>

Il reste alors aux PJ à envoyer le message au Colonel Matters, ce qui n'est tout de même pas facile. L'utilisation des transmissions du bord est quasi impossible à obtenir, du moins s'ils comptent rester vivant pour toucher leur prime.

### **ACCOMPLIR LA MISSION**

Le meilleur moyen pour les PJ de transmettre leur message est de participer à l'abordage d'un cargo lors de la prochaine chasse, et d'utiliser l'installation à bord de celui-ci. Le prétexte de vouloir s'enrichir des quelques avoirs des artilleurs du bord peut suffire aux supérieurs des PJ pour accepter.

Il leur faudra ensuite se faire passer pour décédés ou manquants, afin de pouvoir rester sur le cargo –ou à sa proximité immédiate- et d'attendre les secours.

Cette dernière phase peut volontiers être dramatique : les réserves d'oxygènes s'épuisent, les PJ survivront-ils à cet ultime obstacle entre eux et leur vaisseau flambant neuf ?

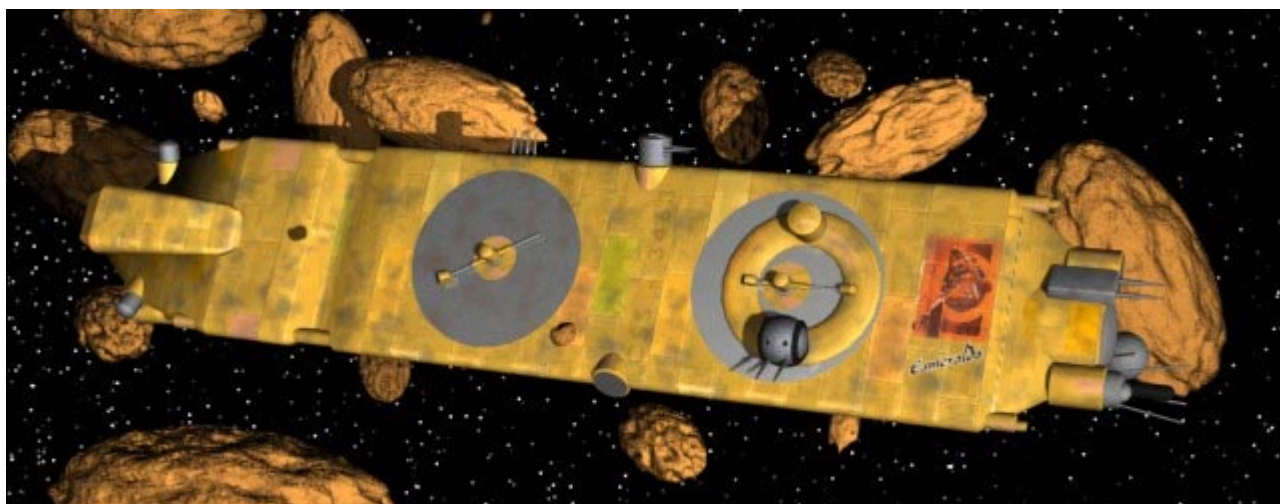
Si tout se passe bien, une action coordonnée de plusieurs marines parvient à neutraliser le vaisseau-espion. L'histoire ne dit pas s'il s'est auto-détruit ou, dans le cas contraire, qui le possède désormais...

Les PJ, à bord de leur propre vaisseau, ne devraient pas chômer. Après tout, maintenant ils savent comment entretenir un vaisseau spatial...

### **Variante**

Un MJ facétieux pourra introduire une équipe de renseignement concurrente à bord du Damoclès, qui à force de maladresses en vient à attirer l'attention de Lynn. Voyons voir comment d'anciens prisonniers militaires se départissent de ceux qui les incommode.

## VAISSEAU PIRATE « ESMERALDA »



Le vaisseau pirate Esmeralda quitte la ceinture d'astéroïdes

Le cuirassé de l'Armada Corporatiste CSS-3463 a déserté avec l'ensemble de son équipage en 2157, plutôt que se sacrifier inutilement dans une "action retardataire" contre la flotte USF. C'est aujourd'hui un bâtiment bien fatigué, cannibalise de ses meilleurs équipements, mais représente un des plus gros vaisseaux pirates.

### Vaisseau pirate Esmeralda

**Longueur :** 103m

**Section :** 26m

**Equipage :** 370 pirates

**Passagers :**

**Véhicules embarqués :** 6 chaloupes d'abordage

**Multiplicateur de propulsion :** x 0,8

**Furtivité stratégique - tactique** 25% - 10%

**Manœuvrabilité :** -15%

**Coque :** 12

**Armement :**

3 tourelles-laser légères **2D6**

Bonus de visée : +25%

2 tourelles-laser jumelées **3D6+2**

Bonus de visée : +20%

1 poste de tir fixe avant **3D6+2**

Bonus de visée : 0%

4 tourelles-laser quadruples **4D+1**

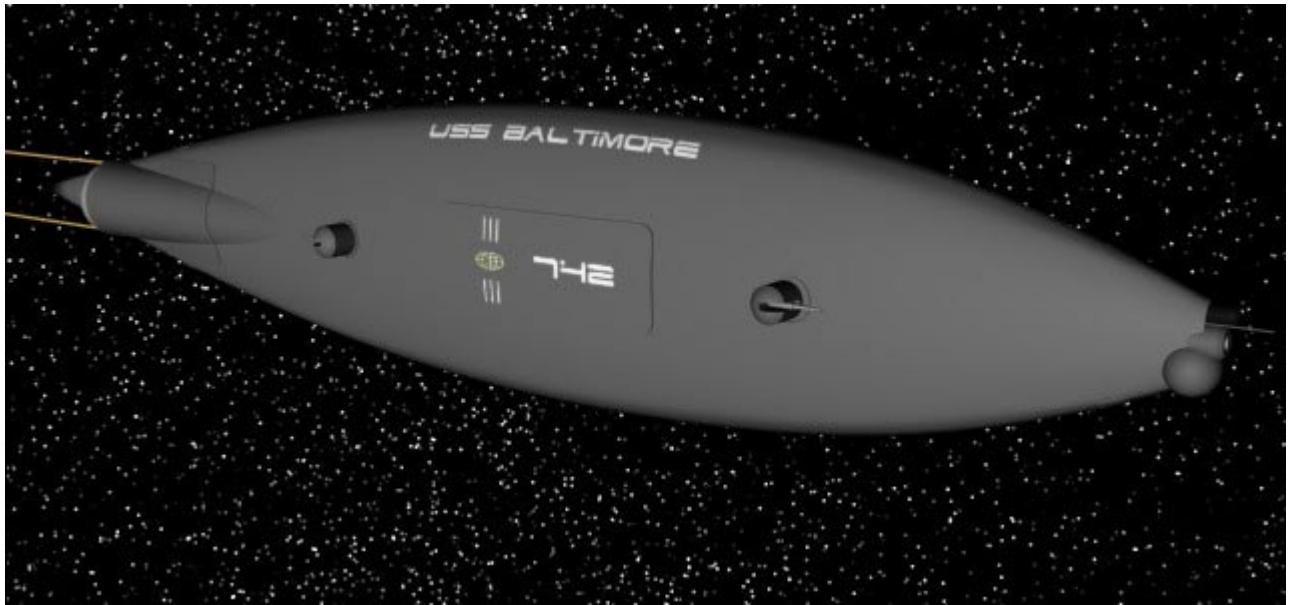
Bonus de visée +20%

poste de tir a rotation excentrique -15% pour atteindre cette cible

6 tubes lance-torpilles (0 torpille) **6D6**

Manœuvrabilité : 70%

## CORVETTE CLASSE « POWELL »



La corvette classe "Powell" est le bâtiment de 3eme génération de l'USF (furtivité stratégique mais non tactique). L'USF, encore plus que les autres nations, a une pénurie de personnel naval, et a donc automatisé ce bâtiment au maximum.

Parmi les qualités techniques de cette corvette, citons son moteur rotatif a deux échappements (au lieu de trois), améliorant le rendement du moteur et permettant des manœuvres inusitées.

### Corvette USF classe "Powell"

**Longueur :** 55m

**Section :** 16 mètres de haut, 8 de large

**Equipage :** 45 matelots, 7 officiers

**Passagers :** 2 escouades d'abordage de 10 personnes

**Véhicules embarqués :** 2 chaloupes d'abordage

**Multiplicateur de propulsion :** x 0,8

**Furtivité stratégique - tactique** 90% - 35%

**Manœuvrabilité :** + 10%

**Coque :** 20

**Armement :**

1 canon a particule **7D6+2**

Bonus de visée : 0%

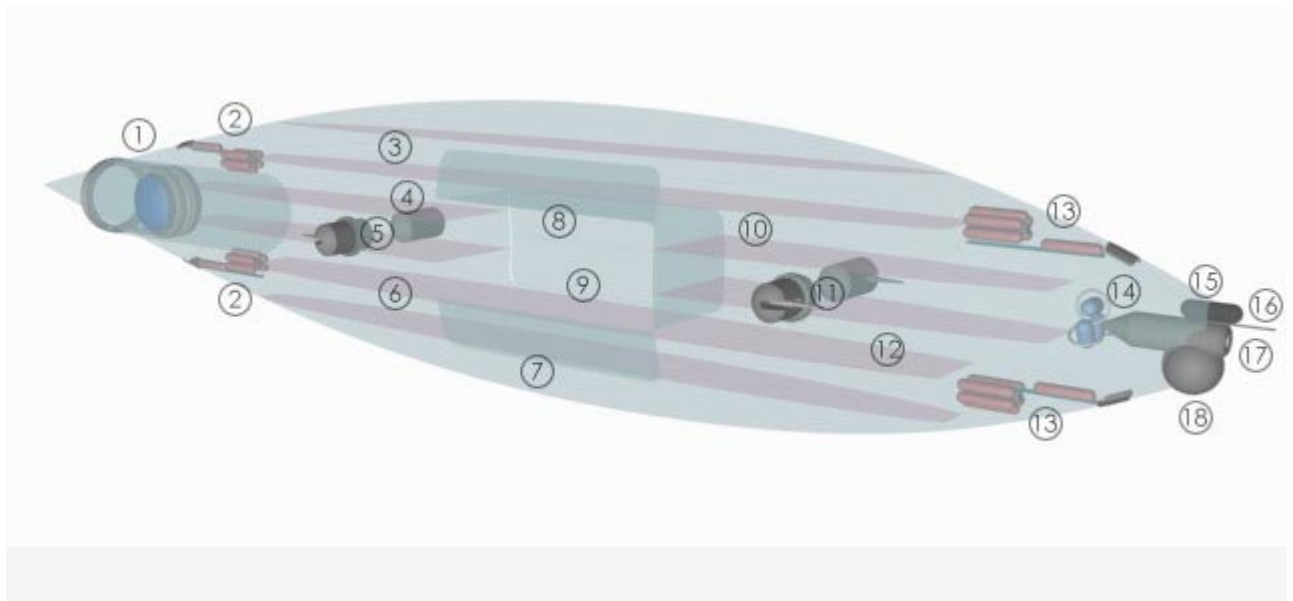
4 tourelles-laser légères **2D6**

Bonus de visée : +25%

4 tubes lance-torpilles (24 torpilles) **6D6**

Manœuvrabilité : 70%

## CORVETTE CLASSE « POWELL », VUE ECLATEE



### Poupe

1. Moteur rotatif, a deux échappements
2. Groupes lance-torpilles arrières
3. Compartiment des officiers
4. Poste de commandement
5. Tourelles laser arrières
6. Poste médical
7. Réserves en eau et en air
8. Hangar (16m de long x 8m de large x 6m de haut)
9. Chaloupes d'abordage

### Proue

10. Compartiment des hommes d'équipage
11. Tourelles-laser avant
12. Compartiment des troupes d'abordage
13. Groupes lance-torpilles avant
14. tri-generateur du canon à particules
15. Ensemble de communication tactique
16. Antenne de brouillage radio
17. Embouchure du canon a particule
18. Radar tactique

\*

### Composition de l'équipage :

1 **capitaine de corvette**

2 **lieutenants**

2 pilotes

1 **officier de tir**

1 **navigateur**

1 radio

2 opérateurs radar

2 opérateurs de contre-mesures

1 **médecin de bord**

3 quartiers-mâîtres

8 matelots

5 mécaniciens

1 **ingénieur de bord**

5 électro-informaticiens

8 torpilleurs

8 canonniers

1 cuisinier

72 personnes à bord : 7 **officiers**, 45 <sup>+</sup> 20 membres des escouades  
matelots d'abordage

### Notes :

L'emplacement de la plupart des modules varie d'un navire a un autre, à la discrétion du capitaine. Le radar stratégique est un module à part, non illustre ci-dessus.

La rotation du bloc moteur permet de réduire considérablement le risque d'impact direct sur les échappements, talon d'Achille de la plupart des vaisseaux de guerre USF. Cette spécificité technique, en réduisant le nombre d'échappements, accroît la puissance du moteur.

## LES PJ PRETIRES



**Paul Sta-Mercy**

Ex-capitaine de corvette, condamné pour lâcheté devant l'ennemi

Race : 0,6g

Age : 43

Force	12	Pouvoir	14	Chance (%)	70
Dextérité	11	Intelligence	15	Idée (%)	75
Constitution	14	Taille	11	Apparence	12
Développement	400	dont non attribué	100		
Points de vie maximum	13	Points de vie restants			

Illustration: photo de l'acteur Gary Sinise

Issu de l'aristocratie de la colonie libre de Telesto (Saturne), Paul Sta-Mercy a rapidement occupé des positions de commandement dans la flotte coalisée au cours de la guerre. Lors de l'attaque du général McAfee, le capitaine Sta-Mercy était second à bord du croiseur "Extrudor".

Lors de la bataille, le bâtiment fut gravement endommagé et Sta-Mercy se retrouva seul officier à bord, à la tête d'une poignée de matelots traumatisés et sans dispositif de communications. Il considéra le bâtiment comme inapte au combat, et l'emmena hors de la zone de combat. Victorieuse, l'amirauté coalisée voulut faire un exemple en condamnant Sta-Mercy pour lâcheté devant l'ennemi. Sta-Mercy a de plus été banni de Telesto après ce jugement.

Plusieurs années de prison militaire sur Deimos ont brisé cet homme brillant. Après une tentative de suicide, Sta-Mercy est redevenu un homme dur, mais sa fragilité est sous-jacente.

	%	%	%	%	%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80	Histoire/Géographie	10 20
Athlétisme	15		Langue étrangère :		Informatique	20 35
Bricolage	10			00	Mécanique	10
Cascade	10	30		00	Médecine	00
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15 65	Piloter	00 30
Commerce	20		Navigation	00 50	Science	00
Culture Générale	20	35	Orientation	15	Sciences sociales	00
Déguisement	10		Persuasion	15 25		
Discrétion	15		Sagacité	20 45		
Droit et illégalité	10	25	Secourisme	30		
Conduite	20		Survie	10 15		
Esquiver	25		Vigilance	20 40		
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps à corps</i>		<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	45	Bagarre	50	1d3	0
Armes d'épaule	20	30	Lutte	20	(2d3)	0
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0		



## Jack Filger

Ex-caporal  
d'intendance, condamné  
pour fraude et commerce illicite

Race : 0,6g

Age : 28

Force	11	Pouvoir	16	Chance (%)	80
Dextérité	15	Intelligence	14	Idée (%)	70
Constitution	09	Taille	09	Apparence	11
		Développement	400	dont non attribué	100
		Points de vie maximum	9	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Steve Buscemi

Jack Filger est issu d'une famille endettée à vie auprès d'une Corporation. Par nécessité puis par goût du risque et du jeu, il se familiarise rapidement avec toutes les formes de revenu illicites, comme le recel, la fraude, le chantage, l'escroquerie et les jeux de hasard.

Expulse de sa Corporation, il vagabonde d'abord de colonie en colonie puis, harcelé par ses crédettes et ses victimes, finit par s'enrôler comme mercenaire dans les forces armées européennes. Il dépouille d'abord ses camarades au jeu avant de rentrer dans l'intendance et de monter son petit commerce de contrebande. Lorsqu'il veut doubler un policier militaire corrompu, celui-ci met certaines de ses activités à jour et le fait incarcérer.

Depuis, Jack Filger se morfond en prison et apprend quelques nouveaux tours, en attendant de retourner écumer les bas-fonds des colonies. **Note** : les jeux d'argent se jouent sous la compétence "Sagacité".

	%	%	%	%	%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80	Histoire/Géographie	10
Athlétisme	15		Langue étrangère :		Informatique	20
Bricolage	10			00	Mécanique	10
Cascade	10			00	Médecine	00
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15	Piloter	00
Commerce	20	50	Navigation	00	Science	00
Culture Générale	20		Orientation	15	Sciences sociales	00
Déguisement	10	25	Persuasion	15	55	
Discretion	15	45	Sagacité	20	65	
Droit et illégalité	10	55	Secourisme	30		
Conduite	20		Survie	10	25	
Esquiver	25	35	Vigilance	20	55	
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps à corps</i>		<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	40	Bagarre	50	1d3	0
Armes d'épaule	20		Lutte	20	(2d3)	0
<i>Armes blanches</i>	25	40	<i>Protection ou armure</i>	0		



### Kel Helter

Ex-sergent d'assaut,  
condamné pour meurtre et  
tentative de viol

Race : 0,6g

Age : 26

Force	16	Pouvoir	10	Chance (%)	50
Dextérité	14	Intelligence	09	Idée (%)	45
Constitution	16	Taille	14	Apparence	09
		Développement	400	dont non attribué	100
		Points de vie maximum	15	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Dennis Quaid

Kel Helter a grandi dans les installations industrielles de Titania (Uranus). D'un caractère violent et impulsif, il est entré dans la petite délinquance à un jeune âge. À la suite de plusieurs vols et actes de vandalisme, il a passé son adolescence dans un bagne disciplinaire. À sa libération, incapable de se réinsérer dans la colonie, il s'est porté volontaire dans les troupes coalisées.

L'armée et ses camarades sont devenus pour lui un substitut de famille, pour laquelle il n'a pas hésité à risquer sa vie à maintes reprises, notamment sur les déserts de Mars. La démobilisation venue, ses camarades ont très vite fait de l'oublier. Souffrant de stress post-traumatique et de frustration sexuelle, il redevint criminel. Il tua un des policiers militaires venus l'empêcher de violer une habitante de Metropolis, et séjourne depuis dans le bagne militaire de Deimos.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10	
Athlétisme	15	45	Langue étrangère :			Informatique	20	
Bricolage	10	25		00		Mécanique	10	
Cascade	10	55		00		Médecine	00	
Chercher / Fouiller	20	25	Commandement	15	30	Piloter	00	
Commerce	20		Navigation	00		Science	00	
Culture Générale	20		Orientation	15	40	Sciences sociales	00	
Déguisement	10		Persuasion	15				
Discrétion	15	25	Sagacité	20				
Droit et illégalité	10	40	Secourisme	30				
Conduite	20		Survie : désert	10	20			
Esquiver	25	50	Vigilance	20	35			
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps à corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	55	Bagarre	50	75	1d3	0	1d3
Armes d'épaule	20	65	Lutte	20	55	(2d3)	0	1d3
<i>Armes blanches</i>	25	60	<i>Protection ou armure</i>	0				



## Martin Legier

Ex-radio, condamné pour usage de narcotiques

Race : 1g

Age : 35

Force	12	Pouvoir	11	Chance (%)	55
Dextérité	13	Intelligence	13	Idée (%)	65
Constitution	13	Taille	10	Apparence	11
		Développement	400	dont non attribué	100
		Points de vie maximum	12	Points de vie restants	

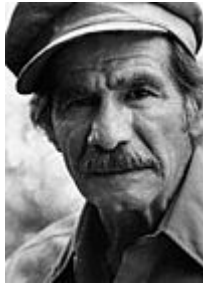
Illustration: photo de l'acteur Willem Dafoe

Martin Legier est originaire de la colonie française de Titan (Saturne) et technicien en électronique de profession. Il est enrôlé deux ans après l'obtention de son brevet et sert comme radio à bord du navire-amiral français "Xaintrailles".

Les rudes batailles de la fin de la guerre mettent ses nerfs à vif, par deux fois il survit miraculeusement à la destruction du poste de commandement. Lors de sa deuxième convalescence, sa fiancée lui informe qu'elle le quitte. Brisé par le chagrin et les traumatismes de la guerre, il se met à consommer des narcotiques, essentiellement de la morphine, et devient dépendant. Alertée par son comportement étrange durant le service, la police militaire l'arrête en flagrant délit et l'incarcère aussitôt à Deimos.

Les tortures de la désintoxication brutale achèvent de briser Martin, qui s'était déjà ruiné et endetté pour satisfaire son vice.

	%	%	%	%	%	%	
Art/Artisanat	05		Langue natale	80	Histoire/Géographie	10	
Athlétisme	15		Langue étrangère :		Informatique	20 <b>65</b>	
Bricolage	10	<b>50</b>	Anglais	00	<b>70</b>	Mécanique	10 <b>45</b>
Cascade	10			00		Médecine	00
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15		Piloter	00
Commerce	20	<b>30</b>	Navigation	00		Science	00
Culture Générale	20		Orientation	15		Sciences sociales	00
Déguisement	10		Persuasion	15			
Discrétion	15		Sagacité	20			
Droit et illégalité	10	<b>35</b>	Secourisme	30			
Conduite	20		Survie	10	<b>20</b>		
Esquiver	25		Vigilance	20	<b>35</b>		
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps à corps</i>			<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	<b>40</b>	Bagarre	50		1d3	0
Armes d'épaule	20	<b>45</b>	Lutte	20		(2d3)	0
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0			



<b>Sid</b>	Force	<b>11</b>	Pouvoir	<b>09</b>	Chance (%)	<b>80</b>
Vieux mineur	Dextérité	<b>13</b>	Intelligence	<b>12</b>	Idée (%)	<b>70</b>
	Constitution	<b>09</b>	Taille	<b>09</b>	Apparence	<b>08</b>
Race : 0,6g			Développement	<b>400</b>	dont non attribué	<b>100</b>
Age : 72			Points de vie maximum	<b>9</b>	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Buck Kartalian

Le vieux Sid a vécu toute sa vie dans la ceinture d'astéroïdes, comme ses ancêtres depuis plus de cent ans. Ses parents, frères et sœurs ont tous péri dans l'exploitation des astéroïdes, et depuis plus de quinze ans il mène une vie solitaire et misérable.

Cette vie s'est améliorée depuis qu'il a secouru quelques matelots perdus dans leur capsule de sauvetage au terme d'une bataille navale. En dehors de la récompense substantielle, des services de renseignement de l'amirauté lui achètent de temps à autre quelques informations.

	%	%	%	%	%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80	Histoire/Géographie	10
Athlétisme	15		Langue étrangère :		Informatique	20
Bricolage	10	<b>65</b>		00	Mécanique	10 <b>25</b>
Cascade	10	<b>65</b>		00	Médecine	00
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15	Piloter	00 <b>45</b>
Commerce	20	<b>45</b>	Navigation	00	Science	00
Culture Générale	20		Orientation	15	Sciences sociales	00
Déguisement	10		Persuasion	15	<b>30</b>	
Discrétion	15		Sagacité	20	<b>25</b>	
Droit et illégalité	10	<b>25</b>	Secourisme	30		
Conduite	20		Survie : astéroïdes	10	<b>55</b>	
Esquiver	25		Vigilance	20	<b>45</b>	
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps à corps</i>		<i>Dommages</i>	<i>Bonus</i>
Armes de poing	20		Bagarre	50	1d3	0
Armes d'épaule	20		Lutte	20	(2d3)	0
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0		



<b>Charles Lynn</b>	Force	12	Pouvoir	14	Chance (%)	70
Capitaine corsaire	Dextérité	11	Intelligence	16	Idée (%)	80
	Constitution	11	Taille	12	Apparence	15
Race : 0,6g			Développement	400	dont non attribué	0
Age : 32			Points de vie maximum	12	Points de vie restants	

Illustration: photo de l'acteur Errol Flynn

Le capitaine Lynn est issu d'une famille de militaires, et était promis à une carrière toute tracée dans la hiérarchie militaire. Echoue avec quelques-uns de ses hommes auprès de pirates, il prend part à une opération secrète de l'USF depuis lors.

Les négociations avec des pirates et l'échafaudage de sa puissance dans la ceinture d'astéroïdes ont réveillé ses instincts d'entrepreneur. Il n'est aujourd'hui plus véritablement un jeune officier travaillant comme sous-marin pour l'USF, mais d'ores et déjà un homme capable, puissant et redoutable.

	%	%		%	%		%	%
Art/Artisanat	05		Langue natale	80		Histoire/Géographie	10	25
Athlétisme	15		Langue étrangère :			Informatique	20	30
Bricolage	10			00		Mécanique	10	
Cascade	10			00		Médecine	00	
Chercher / Fouiller	20		Commandement	15	70	Piloter	00	45
Commerce	20	65	Navigation	00	65	Science	00	
Culture Générale	20	30	Orientation	15		Sciences sociales	00	
Déguisement	10		Persuasion	15	65			
Discrétion	15		Sagacité	20	50			
Droit et illégalité	10	45	Secourisme	30				
Conduite	20		Survie	10				
Esquiver	25		Vigilance	20	35			
<i>Armes à feu</i>			<i>Corps à corps</i>			<i>Dommages</i>		<i>Bonus</i>
Armes de poing	20	45	Bagarre	50		1d3	0	
Armes d'épaule	20		Lutte	20		(2d3)	0	
<i>Armes blanches</i>	25		<i>Protection ou armure</i>	0				