

Final Frontier




John Doe



FF

final frontier

LE JDR SPACE SOAPERA,
UTOPIQUE ET PARODIQUE

À Isabelle, ma vulcaine à moi
À Noémie, Chloé et leurs rêves de balade dans les étoiles...

Ours Galactique

Conception et rédaction : Emmanuel Gharbi

Système de jeu : Antoine Bauza, assisté d'Emmanuel Gharbi et de Pierrick « Akhad » May

Illustration de couverture et illustrations intérieures : Loïc Senan

Maquette et mise en page : John Grümph

Relectures, corrections et suggestions : Antoine Bauza, Isabelle Gharbi, Régis « Rappar », Loris Gianadda, Jean-Marc « Xain-Phax » Dumartin, Matthieu « Myrkvid » Destephe, Frédéric « Lordsamael » Boulard, wild, Ebatbuok, Frédéric « Danilo » Toutain, Benoît Felten.

Testeurs : Isabelle Gharbi, Pierrick « Akhad » May, Sandrine et Jean-François Couderc, Didier Coulond, Matthieu Gonbert, James Crook, Cécile Maurin-Coïstard, Loris Gianadda, John Guillian, Melwen, Adj et les joueurs rencontrés à Objectif Jeux et à la SteveCon dont j'ai bêtement oublié de noter les noms...

Merci à Wenlock et au Surcapitaine pour l'emprunt de Mimie l'amibe géante et pour un mémorable multi-tables où FF passa l'épreuve du feu.

Merci à Ebatbuok pour ses pyjamas roses et ses conseils avisés.

Merci au capitaine Picard grâce à qui je sais qu'on peut être chauve et classe. Je ne crains plus la chute de mes cheveux, maintenant...

Merci aux frères Bogdanoff avec qui j'ai découvert la SF et les costards en alu !

ISBN10 : 2-916898-01-8
ISBN13 : 978-2-916898-01-8

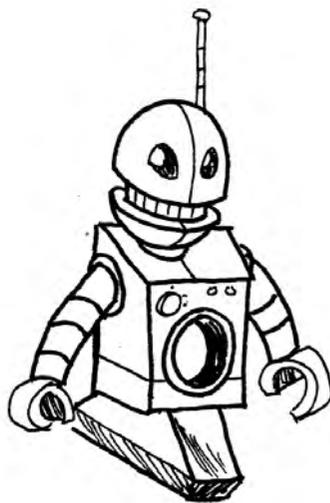
John Doe
SARL
26, rue des Girolles
95280 Jouy-le-Moutier

« DES MILLIERS DE MONDES, DES MILLIERS DE PEUPLES. »

Sommaire galactique

Ours Galactique	1	Les Gimmicks	34
COURAGEUX EXPLORATEURS		<i>Les gimmicks de peuple</i>	34
& MONDES INFINIS	4	<i>Les gimmicks de poste</i>	36
2280... Demain !	4	<i>Les gimmicks libres</i>	37
« Des milliers de mondes, des milliers de peuples... »	4	Les Hobbies	39
<i>Un univers merveilleux et chamarré</i>	5	<i>Hobby personnel</i>	39
Final Frontier, le jeu !	5	<i>Hobby de groupe</i>	39
<i>Pourquoi utopique ?</i>	6	Les Soap-Plots	39
<i>Pourquoi parodique ?</i>	6	<i>Comment ça marche ?</i>	39
Rôles et Personnages	7	<i>Types et idées de soap-plots</i>	40
<i>Les héros</i>	7	Progresser, toujours s'améliorer !	41
<i>Les seconds rôles</i>	7	Créer et gérer les personnages non-joueurs	42
<i>Les bonshommes en rouge</i>	8	<i>Gérer les Grands méchants</i>	42
<i>Et chez les méchants ?</i>	8	<i>Gérer les seconds rôles</i>	42
<i>Le navire</i>	8	<i>Gérer les bonshommes en rouge</i>	42
Un peu de matériel	8	DILEMMES, AFFRONTLEMENTS	
<i>Les héros de l'Excelsior</i>	9	& RÉOLUTIONS	43
UN HÉROS PREND VIE !	10	Le système de jeu	43
Création d'un héros galactique	10	<i>Les Points d'équipage</i>	43
<i>Les étapes</i>	10	<i>Epreuves et Résolution</i>	45
<i>Et maintenant ?</i>	12	<i>Modificateurs</i>	46
<i>Un exemple pratique : James H. Maddox</i>	12	Poings, fuseurs, zappeurs et console médicale	47
Les peuples de l'AMU	13	<i>Combattre</i>	47
<i>Les Gorichiens</i>	14	<i>Résister</i>	47
<i>Les Mégariens</i>	15	<i>S'armer</i>	48
<i>Les Sylvéniennes</i>	17	<i>Dégâts et Blessures</i>	48
<i>Les Bétabelleurks</i>	19	<i>Soins</i>	49
<i>Les Binariens</i>	21	ALERTE ROUGE !	51
<i>Les Humains</i>	23	Les navires spatiaux	51
<i>Les Humains génétiquement modifiés (HGM)</i>	23	<i>Le diagramme tactique de bord</i>	51
Les fiches de poste	24	<i>Voyager dans l'espace infini</i>	52
<i>Capitaine</i>	24	<i>Se poursuivre</i>	54
<i>Médecin de bord</i>	25	Le combat spatial	54
<i>Attaché scientifique</i>	25	<i>À vos postes !</i>	54
<i>Chef de la Sécurité</i>	26	<i>Feu à volonté !</i>	55
<i>Pilote</i>	26	<i>Les dommages et leur localisation</i>	56
<i>Mécanicien Chef</i>	26	<i>Navire en perdition</i>	58
<i>Cadet de l'Académie Galactique</i>	27	<i>Gérer les adversaires</i>	59
Les Traits	27	<i>Manœuvres spéciales</i>	59
<i>Les traits et les épreuves</i>	27	Pour une poignée de vaisseaux	59
<i>Cumuler des traits et traits opposables</i>	28	<i>Créer un navire spatial</i>	59
Les Bagages Académiques	29	<i>Navires de l'AMU</i>	60
<i>L'Académie Galactique</i>	29	<i>Autres navires</i>	61
<i>Bagage Académique Élémentaire</i>	29	PARMI LES ÉTOILES...	63
<i>Bagage Académique Spécialisé</i>	29	Donner vie au vaisseau spatial	63
<i>Bagage Académique Secondaire</i>	30	<i>Personnalisation du navire</i>	63
Les Compétences	30	La vie quotidienne des Héros	64
		<i>Quelques règles de base</i>	64
		<i>La Mode de l'espace</i>	64

Peupler le navire	65	Exploration et Découverte	94
Procédures des Rangers	69	Accélération	96
L'Ordinateur de bord	70	Résolution	98
Lieux et équipements	71	L'épilogue	98
Ponts & Coursives	71		
La passerelle	72	LE LECS DES BÂTISSEURS	99
La salle de briefing	73	Le contexte	99
Les cabines	73	De l'Empire Zorganien	99
les équipements de repos et de loisirs	73	« Au commencement étaient les Bâtisseurs... »	99
L'infirmier	74	Le secret de la bombe quantique	100
Le centre scientifique	74	Verdinius le demi-Zorganien	101
Le poste de sécurité	74	Les épisodes	102
La salle des machines	74	Épisode 01 – Les hérétiques de PaadBøl	102
La matrice de confinement de l'ordinateur central	75	Épisode 02 – À la niche !	104
Les soutes et hangars	75	Épisode 03 – Sauvetage sur Ranouffe II	106
Technologie et technoblaba	75	Épisode 04 – Echanges	107
Équipement des Rangers	76	Épisode 05 – La Congrégation des Globuliens	108
Matériel bizarre & BadTech	78	Épisode 06 – Virus	109
Robots et Androïdes	79	Épisode 07 – Cas de Conscience sur Peknouz	110
		Épisode 08 – Traque sur Utopia II	111
L'UNIVERS... ET AU-DELÀ !	80	Épisode 09 – Vapeurs d'alcool	112
Histoire de l'AMU	80	Épisode 10 – Piège Radical	113
La Terre : Les années noires	80	Épisode 11 – Dieu et C°	114
L'homme et le système solaire	80	Épisode 12 – L'ennemi de mon ennemi	115
L'homme arpente les étoiles	80	Épisode 13/14 – Échec et mat !	116
Naissance de L'Alliance des mondes Unis	81	Épisode 15 - Seconde équipe	118
L'assaut Zorganien	81	Épisode 16 – Les fantômes de Braxilia	119
L'Alliance des Mondes Unis	82	Épisode 17 – Opération Q	120
Adhésion, droits et devoirs	82	Épisode 18 – Je pense donc je suis	121
Les principales instances de l'AMU	83	Épisode 19 – La poursuite impitoyable	122
Utopia II	84	Épisode 20 – Spectres	123
L'AMU dans la galaxie	84	Épisode 21 – Eden retrouvé	124
Les Rangers Galactiques	85	Épisode 22 – La sphère primordiale	125
Le Code des Rangers	85	Un mot d'adieu	126
Au-delà de l'Alliance	86		
La Confédération de Ralthabix	86		
Les mondes libres de l'Amas de Zgar	87		
Le principat Telk	88		
L'Empire Nelrodan	88		
Ailleurs et AU-DELÀ...	89		
Le Continuum Zéro	89		
Le Continuum Zéro	89		
L'empire Zorganien	89		
DE FABULEUX MONDES ÉTRANGES...	90		
Mettre en scène une aventure galactique	90		
Structure d'un épisode	90		
Les trois niveaux d'intrigue	91		
Conseils divers à l'Amiral	91		
« Des Zabbas au petit déjeuner »	92		
Prégénérique	92		
Les intrigues	92		



COURAGEUX EXPLORATEURS & MONDES INFINIS

Explorer l'univers sans fin en pyjama bleu : un rêve désormais possible !

Bienvenue dans Final Frontier, le seul jeu de rôle capable de vous transporter à la vitesse de la lumière vers des mondes inconnus, des peuples étranges et des mystères sidéraux. Accrochez votre ceinture et enclenchez la distorsion : la galaxie est désormais à votre portée ! Le présent livre contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer, y compris un cadre de campagne qui vous permettra de vous lancer, vous et vos joueurs, dans l'espace infini. Voilà, tout est dit. Place aux Rangers Galactiques, ces héros des temps futurs. Nous vous souhaitons une bonne lecture et surtout, de bons voyages...

2280... Demain !

Après une effroyable troisième guerre mondiale, l'humanité a enfin choisi la voie de la paix, bannissant une fois pour toutes de la Terre pauvreté, conflits et obscurantisme. Une fois mise au point la propulsion supraluminique, ou **Distorsion**, les hommes se sont lancés à la découverte de la galaxie. Ils ont tissé des liens d'amitié et de respect avec de nombreuses races extraterrestres, cimentés en 2163 par la création de l'**Alliance des Mondes Unis**, qui rassemble aujourd'hui plus de 1350 mondes habités. Fers de lance de l'Alliance, les intrépides **Rangers Galactiques** explorent sans relâche l'univers infini...

Rangers Galactiques : ainsi sont appelés les incroyables héros de Final Frontier. Un nom synonyme de découverte, d'aventure, de liberté et de courage. Membres d'équipage d'un vaisseau spatial d'exploration, les Rangers sont tous complémentaires, chacun occupant un poste bien défini sur la passerelle de leur navire. Ce sont d'ardents défenseurs de la liberté, de la paix, de la tolérance et de l'égalité des peuples intergalactiques, tout en affichant un esprit enjoué de découverte et une ténacité à toute épreuve. Malgré leurs pyjamas (pour les hommes) et leurs minijupes (pour les femmes), ils ne se sentent jamais ridicules, même

lorsqu'ils continuent à se vouvoyer et à s'appeler « Monsieur » alors qu'ils se connaissent tous depuis cinq ans ! Tous les membres des Rangers sont issus de la prestigieuse **Académie Galactique** et leurs missions les entraînent aux quatre coins de l'univers. Le danger est omniprésent, mais les femmes et les hommes (sans oublier les hermaphrodites !) qui composent les Rangers sont tous de vaillants aventuriers.

« Des milliers de mondes,
des milliers de peuples... »

Les Rangers dépendent de l'Alliance des Mondes Unis (AMU) qui regroupe plus de 1350 mondes habités et rassemble plus de 500 peuples différents à travers la galaxie, dans le respect mutuel de leurs différences. Pourtant, la galaxie est loin d'avoir été entièrement visitée : les Rangers sont donc avant tout des explorateurs qui font reculer chaque jour les limites de l'univers connu et font tout pour amener de nouveaux mondes à rejoindre ce formidable élan d'humanisme et de fraternité qu'est l'AMU.

Malheureusement, les Rangers sont aussi bien souvent la seule ligne de défense de l'AMU face à des peuples expansionnistes et belliqueux ou d'étranges mystères cosmiques. Parmi ces menaces, citons les étranges **Nelrodans**, une race composée d'entités de pensée pure qui utilisent leurs androïdes biotroniques fous pour annihiler leurs adversaires. Repliés dans leurs territoires et guettant leur heure, les Nelrodans restent une menace constante et refusent toute intrusion sur leur quadrant galactique. Mais la pire menace de toutes est sans nul doute représentée par l'infâme **Empire Zorganien**. Venus d'une dimension parallèle, le **Continuum Zéro**, les Zorganiens furent repoussés au prix de terribles sacrifices. Ainsi, la Terre, frappée de plein fouet par une gigantesque bombe à distorsion spatiotemporelle, a-t-elle purement et simplement disparu, précipitée dans le néant, faisant de chaque



être humain un orphelin... Même défaits, les Zorganiens n'attendent que leur heure pour frapper à nouveau.

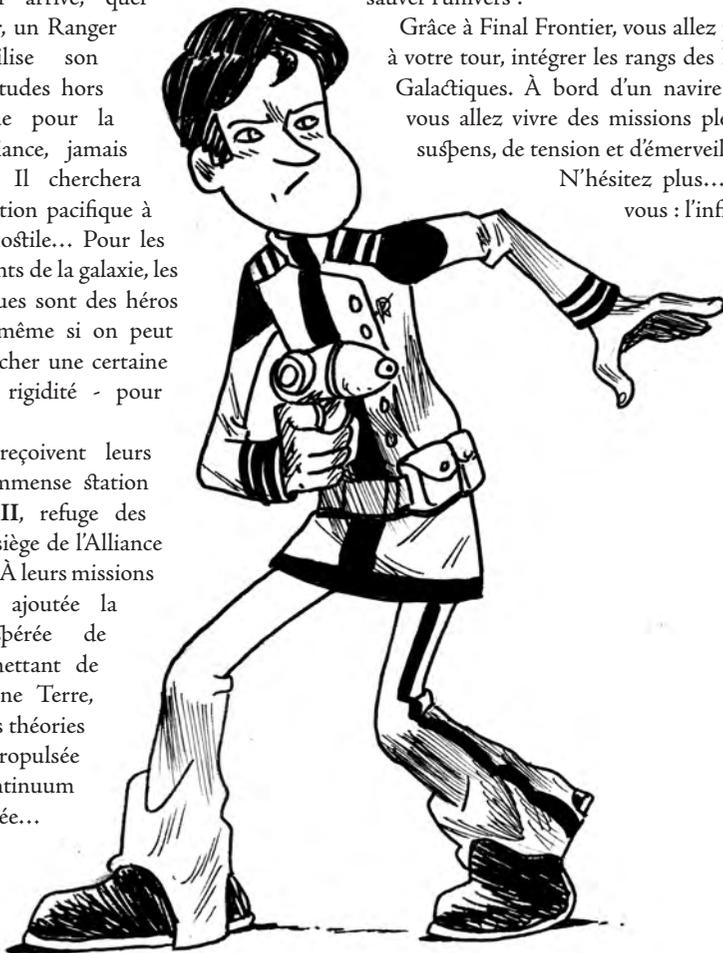
Mais quoi qu'il arrive, quel que soit le danger, un Ranger Galactique n'utilise son savoir et ses aptitudes hors du commun que pour la défense de l'Alliance, jamais pour l'agression. Il cherchera toujours une solution pacifique à toute rencontre hostile... Pour les milliards d'habitants de la galaxie, les Rangers Galactiques sont des héros et des modèles, même si on peut parfois leur reprocher une certaine propension à la rigidité - pour rester poli.

Les Rangers reçoivent leurs ordres depuis l'immense station spatiale **Utopia II**, refuge des êtres humains et siège de l'Alliance des Mondes Unis. À leurs missions récurrentes s'est ajoutée la recherche désespérée de tout indice permettant de retrouver l'ancienne Terre, qui selon certaines théories n'aurait été que propulsée hors de notre continuum et non pas annihilée...

tension est alors à son comble, mais on finit toujours par trouver quelque part les 15% de puissance supplémentaire nécessaires pour sauver l'univers !

Grâce à Final Frontier, vous allez pouvoir, à votre tour, intégrer les rangs des Rangers Galactiques. À bord d'un navire spatial, vous allez vivre des missions pleines de suspense, de tension et d'émerveillement.

N'hésitez plus... Face à vous : l'infini !



Un univers merveilleux et chamarré

Final Frontier est un jeu merveilleux où l'on peut parler à ses amis en frappant simplement l'insigne épinglé sur sa poitrine, où il est possible de soigner n'importe quelle maladie avec une loupiote rouge qui clignote, où les vaisseaux arborent tout à fait inutilement des myriades de panneaux avec des myriades de lumières de toutes les couleurs juste parce que ça fait joli et où un bon discours pacifiste emporte toujours l'adhésion des plus vils adversaires. Bien sûr, il faut parfois combattre pour ses idéaux : la

Final Frontier, le jeu !

Final Frontier va vous permettre de vous plonger dans un univers digne d'une grande aventure spatiale télévisuelle. Bien sûr, vos personnages n'en seront pas conscients. Pour eux, les décors en carton souple blindés de lumières flashy, c'est tout simplement leur quotidien, leur réalité.

Final Frontier tire en effet son inspiration des grandes séries télévisées de science-fiction, dont le mètre étalon n'est autre que la fabuleuse saga **Star Trek** et les nombreuses séries et films qui la

constituent. Ce jeu s'en veut à la fois un hommage et une gentille satire. La trame de chaque aventure est basée sur le principe d'un épisode de série télévisée, comportant généralement une intrigue principale, une intrigue secondaire et des éléments récurrents explorant la vie quotidienne des héros et de leur équipage, souvent composée de drames cornéliens que ne renierait pas un soap brésilien. Cela donnera lieu à des aventures courtes et échevelées - 2 à 4 heures en moyenne - d'exploration spatiale. Il est donc très simple de jouer Final Frontier en campagne : on parlera alors de « saison », suite d'épisodes généralement liés par un arc narratif. Les éléments récurrents de chaque épisode pourront alors répondre au même thème.

Comme dans ces séries, l'élément humaniste sera prépondérant dans les aventures de Final Frontier. Les personnages interprétés par les joueurs sont de véritables héros, désintéressés, épris de liberté et de fraternité entre les peuples. Final Frontier est un jeu tout autant utopique que parodique.

Pourquoi utopique ?

Final Frontier décrit un monde optimiste, où chaque homme œuvre pour le bien commun tout en poursuivant en toute harmonie sa recherche du bonheur et de l'équilibre personnel. Chacun est libre de choisir de quoi sa vie sera faite. L'égalité est un fait. Les richesses sont suffisamment nombreuses pour être accessibles à tous. Il n'est pas même besoin de travailler pour vivre. Pourtant, nombre de personnes cherchent à s'accomplir dans la voie qu'ils ont choisie : artiste, scientifique ou explorateur, chacun peut décider de l'orientation de sa vie...

Bien sûr, les conflits y sont parfois inévitables. Mais les héros de Final Frontier ne perdent jamais l'espoir de résoudre les pires situations par le dialogue. Eux-mêmes sont profondément désintéressés et tolérants. La résolution par la violence n'est jamais le but du jeu car, ce qui compte, c'est la découverte et la compréhension des autres (oui, c'est beau !). Dans Final Frontier, on ne tue que très rarement et, quand on le fait, c'est toujours parce qu'on a pas trouvé de meilleure solution. Et alors on est très triste et on se pose des tas de questions existentielles très très profondes. Lorsqu'on se bat, il est d'ailleurs toujours possible d'opter pour un mode non

légal : on peut résoudre beaucoup de choses avec une bonne bagarre aux poings sans pour autant provoquer des bains de sang. C'est pour cela que les armes ont toutes un mode « étourdissant ». Idéalement, un épisode comportera toujours une morale simple, facilement compréhensible mais profonde. Les méchants peuvent parfois être raisonnés, auquel cas ils peuvent se repentir de leurs vils actes, ou bien ils seront punis. La plupart du temps, leurs plans machiavéliques portent de toute façon en eux les germes de leur échec.

Cette approche pacifique n'empêche pas l'aventure : poursuite, évasions spectaculaires, mystères, dangers planétaires ou spatiaux, découverte de mondes merveilleux... Tout ceci est au programme de Final Frontier, et bien plus encore !

Pourquoi parodique ?

Final Frontier utilise de nombreux clichés et références. Malgré nos bonnes intentions et notre univers utopique empreint de gravité humaniste, nous sommes comme les producteurs de série télé des années 60 et 70 : nos budgets sont toujours limités. Et puis, les bons scénaristes coûtent cher et nous autres, chez John Doe, on ne les paie pas un radis ! En conséquence, il faut souvent faire avec les moyens du bord. Les planètes étrangères sont recrées en studio et l'on ne devine leur caractère extraterrestre que par la présence de plantes en plastique mauve et de trois jolies lunes peintes sur la toile derrière les acteurs. Les maquillages des extraterrestres sont sommaires et ils sont tous (quelle chance !) humanoïdes. Sauf cas particulier servant le scénario du jour, tout le monde se comprend sans avoir besoin de traducteur. Chaque histoire est empreinte d'une philosophie optimiste mais celle-ci doit rester simple pour ne pas égarer le spectateur. Et tout cela est enrubanné dans une atmosphère kitsch, colorée et acidulée, du plus bel effet.

Chaque personnage est lui même un archétype : le capitaine du vaisseau est toujours intrépide ; c'est toujours un beau parleur paternaliste avec son équipage et il finit toujours par séduire la belle extraterrestre. L'attaché scientifique alien est toujours sage et philosophe, maniant un humour à froid déstabilisant mais camouflant mal le respect et l'amitié qu'il éprouve pour ses camarades de bord. Le chef mécanicien est toujours capable de dériver une



source d'énergie lorsque tout semble perdu ou de réparer le vaisseau en deux heures alors qu'il annonçait cinq jours à son capitaine. C'est un univers merveilleux où chacun est une force vive complémentaire des autres.

Au rayon des inspirations de Final Frontier, naturellement, c'est *Star Trek* et toutes ses déclinaisons qui se taillent la part du lion. La série originale est une pure merveille d'humanisme et d'invention et il y a de bonnes choses à prendre dans toutes celles qui ont suivi, mêmes les plus modernes : *Star Trek The Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager* et *Enterprise* : des centaines d'épisodes, autant de scénarios prêts à jouer. N'oublions pas les films, onze à ce jour ! Mais Final Frontier n'est pas une simple adaptation de *Star Trek*, nous y avons ajouté quantité d'éléments provenant de nos souvenirs de gosses émerveillés par *Cosmos 1999*, *Battlestar Galactica* ou *Lost in Space*. Plus récemment, on trouvera des éléments à récupérer dans *Babylon 5* ou *Stargate*. Au rayon films, plein de bonnes choses dans le superbe *Planète Interdite* ou les kitchissimes *StarCrash*, *Le Trou Noir* ou *Flash Gordon*. Et allez, n'ayons pas peur de nous ridiculiser en nous mesurant à un chef d'œuvre, même 2001, *Odyssée de l'Espace* pourra vous inspirer. Plus décalés, jetez-vous sur *Dr Who*, *Futurama*, *Galaxy Quest*, *Red Dwarf*, *Firefly*, *Les Décalés du Cosmos* ou *Lex...* La série de romans de Douglas Adams, *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, ainsi que la série télévisée et le film qui en ont été tirés, sont des inspirations de choix.

Et au niveau jeu ? *SpaceShip Zero* est une très bonne approche du genre serial SF des années 50, dans une ambiance plus Buck Rogers que *Star Trek* donc. Les différentes déclinaisons de la saga *Star Trek* - que ce soit chez Games Workshop, Last Unicorn Games ou Decipher - pourront vous être utiles si vous cherchez du matériel complémentaire... En français, jetez vous aussi sur *Star Drakkar* de Monsieur Eric Nieudan, disponible au format pdf (le jeu, pas Eric).

Rôles et Personnages

Au cœur des aventures de Final Frontier se trouve un vaisseau galactique d'exploration de l'AMU, l'Alliance des Mondes Unis, qui

deviendra vite la nouvelle demeure de vos personnages. Ce sont les aventures de ce navire et de son équipage que vous allez vivre au fil de vos parties.

Les héros

Les héros de Final Frontier sont les personnages qu'incarneront vos joueurs. Fine fleur des Rangers Galactiques, ils sont les officiers supérieurs d'un navire spatial. En poste sur la passerelle, ils prennent les décisions nécessaires à la conduite de leurs missions et en assument les conséquences, parfois dans ce qu'elles ont de plus dramatiques ! C'est une lourde charge car les membres de leur équipage et, au delà de ceux-ci, tous les peuples libres de l'AMU, comptent sur eux.

Chaque héros est créé, étape par étape, par le joueur qui va l'incarner. Il choisit son espèce parmi celles proposées, ainsi que son affectation à bord du navire, comme Capitaine ou Médecin de bord. À chaque affectation correspond une fiche de poste, listant les devoirs et responsabilités du personnage et les traits particuliers y afférant. Il ne restera plus ensuite qu'à personnaliser le héros. Tout cela vous est expliqué en détail dans le chapitre suivant : pour vous lancer à la découverte de l'univers en pyjama bleu, il ne vous reste qu'à suivre le guide.

Les seconds rôles

Les seconds rôles sont les personnages récurrents qui apparaissent dans la majorité des épisodes d'une saison. Qu'il s'agisse d'un pilote surexcité, d'un officier de la sécurité borné, du cuisinier de bord ou d'une jolie infirmière dévouée, ils peuplent les coursives du navire et y apportent chaleur, couleur et vie. Leurs interactions avec les héros sont importantes : indestructibles amitiés, histoires d'amour ou douloureuses rancœurs alimentent le quotidien des courageux explorateurs. Comme les héros, ils sont définis par des caractéristiques. Des règles de création adaptées vous sont présentées à la fin du chapitre « Un héros prend vie ». Vous trouverez dans le chapitre consacré à la vie du navire détails et idées pour créer et faire vivre les seconds rôles (et même des seconds rôles tout prêts rien que pour vous).

Les bonshommes en rouge

Même si l'on a toujours l'impression que les héros se chargent de tout à bord du navire, ce n'est pas vrai, et loin de là. Ils sont soutenus par un vaste équipage, composé de bonshommes en rouge, en jaune, en bleu, qui servent principalement à remplir le décor ou manipuler des objets bizarroïdes en arrière plan ! Parfois, ces bonshommes ont une ligne de dialogue. Souvent c'est la seule parce qu'ils meurent juste après, généralement dans une scène déchirante.

Il existe deux règles d'or s'appliquant aux bonshommes en rouge. Primo, même si des bonshommes en rouge meurent dans un épisode, il y en a toujours d'autres en réserve. Oui, même si le navire est perdu à des milliers d'années-lumière de sa base, c'est comme ça ! Secundo, si l'on commence à caractériser un bonhomme en rouge en lui donnant un nom, des habitudes ou des particularités, il doit devenir un second rôle. Le bonhomme en rouge est en effet interchangeable par nature. Ses caractéristiques sont minimales et fixes. Des règles de création adaptées vous sont présentées à la fin du chapitre « Un héros prend vie ».

Et chez les méchants ?

Les adversaires des personnages sont rassemblés sous le terme générique bien commode de « méchants ». Tout comme les vaillants explorateurs, on peut les classer en trois catégories :

Le Grand Méchant est bien souvent la Némésis des héros. Qu'il se fasse appeler Généralissime, Sombre Seigneur, MégaMaster, Omniscience Éclairée ou simplement Dieu, il partage avec ses sinistres confrères la même ambition : le pouvoir. Défini avec autant de détails qu'un personnage joueur, il reviendra forcément au gré des épisodes pour activer un nouveau plan diabolique.

Les seconds couteaux (âmes damnées, bras droit ou lieutenants) secondent les grands méchants et les assistent de toute leur perversité. Ce sont les équivalents maléfiques et cruels des seconds rôles. Comme eux, ils disposent d'un nom et de certaines particularités.

Enfin les sous-fifres (ou sbires, ou hommes de main, comme vous voudrez) sont les bonshommes en rouges des grands méchants.

Autant dire que ce sont des créatures pathétiques que les méchants sacrifieront sans aucun remords.

Tous ces affreux sont bien sûr animés par le meneur de jeu, que nous appelons ici « Amiral ».

Le navire

Le navire est un élément de premier ordre des aventures de Final Frontier, une sorte de méta-personnage. Pour les héros, les seconds rôles et les bonshommes en rouge, c'est en quelque sorte leur maison, tout comme l'équipage est une famille. Bien plus qu'un simple moyen de transport, le vaisseau est avant tout le cœur même des aventures des personnages. C'est aussi une véritable entité, animée par l'ordinateur de bord, une IA incroyablement avancée, qui interagit avec les héros, leur parle, les avertit du danger ou les conseille. Les personnages de Final Frontier parlent de leur navire avec un mélange de tendresse et de fierté : pour eux, aucun doute, il a une âme. À l'issue de la création des personnages, les joueurs définiront leur vaisseau et le baptiseront. Par la suite, durant les aventures des Rangers, il sera géré par l'Amiral, qui pourra s'en servir pour aider les personnages ou relancer l'action.

Un peu de matériel

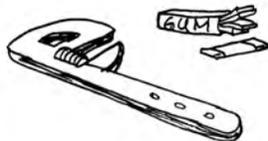
Pour jouer à Final Frontier, vous aurez besoin de dés à 6 faces. Il en faut une bonne poignée, n'hésitez pas ! Une photocopie de la feuille de personnage et hop, y a plus qu'à. L'autre fiche disponible à la fin du bouquin est en fait le diagramme de bord du vaisseau, sorte de feuille de personnage commune à tous les joueurs, qui permet de faire « vivre » le navire. Son utilisation nécessite de vous munir de jetons, une bonne trentaine devrait amplement suffire. N'importe quel type de jeton issu d'un jeu de société fera l'affaire, pour peu qu'ils puissent s'empiler...



Les héros de l'Excelsior

Excelsior... L'énoncé de ce nom, où que ce soit dans l'AMU, évoque immédiatement chez votre interlocuteur les mots courage, aventure ou héroïsme. Depuis vingt ans, les Rangers constituant l'équipage de ce navire sillonnent inlassablement la galaxie, fraternisant avec de nouvelles formes de vie, s'opposant à d'affreux envahisseurs et repoussant les limites du savoir... De gauche à droite, faites donc connaissance avec :

- ☞ M. **Brakkar**, dit le Fidèle, fier Gorichien et chef de la sécurité de l'Excelsior, à la fois poète et culturiste.
- ☞ La jeune et courageuse **Atsuko Sukikaku**, jeune cadette de l'Académie Galactique en cours de formation.
- ☞ La volcanique **Sélenna**, affolante Sylvénienne occupant le poste d'attaché scientifique.
- ☞ L'intépide et séduisant capitaine **James Horacius Maddox**, fin stratège et adepte des discours fleuves édifiants.
- ☞ Le sentencieux **Dr Clock**, médecin de bord, puits de science et second du capitaine Maddox, réputé pour son rédhibitoire manque d'humour.
- ☞ L'officier pilote **Igor Virinosky**, un humain génétiquement modifié, discret et maladivement timide mais incroyablement doué.
- ☞ Le sage Bétableurk **Kryiiwyk**, mécanicien chef de l'Excelsior, apprécié de tous à la fois pour ses compétences et ses qualités humaines.



UN HÉROS PREND VIE !

« Bienvenue dans la matrice de simulation de carrière de l'Académie Galactique. Le corps des Rangers Galactiques vous propose de participer activement à l'effort universel de paix et de prospérité galactique. Vous aussi, rejoignez un des équipages de l'AMU et partez à la découverte de l'univers. Veuillez à présent vous préparer pour les tests de simulation de carrière qui vous aideront à déterminer votre profil et vos aptitudes aux différentes fonctions du corps des Rangers. »

Création d'un héros galactique

Votre tour est venu de vous élaner vers les cieux infinis ! Pour cela, vous allez maintenant créer votre alter ego, un héros pur beurre et 100% naturel, un Ranger Galactique ! Pour commencer, saisissez-vous d'une superbe feuille de personnage estampillée « Final Frontier » et des instruments adéquats pour la renseigner et éventuellement la corriger (un crayon et une gomme quoi). Sous vos yeux ébahis, en quelques choix et coups de crayon, va naître un héros prêt à l'emploi et... à l'exploit ! Il vous suffit en effet de suivre la simplissime procédure suivante.

Les étapes

1. Choix du peuple auquel appartient le personnage

La première chose à faire est bien sûr de choisir votre peuple d'origine. Pour cela consultez la liste des peuples jouables, dans ce même chapitre. Outre de précieux renseignements sur la façon dont votre culture d'origine appréhende la vie, l'univers et le reste – et donc sur la façon d'interpréter votre personnage – le choix de votre peuple va vous apporter certains traits, qu'il faudra reporter sur votre fiche en suivant les instructions fournies, ainsi que des suggestions de gimmicks, concept qui vous est expliqué à l'étape 5...

2. Choix de l'assignation du personnage sur la passerelle

Étape cruciale de la création d'un Ranger Galactique que celle de son poste à bord du navire galactique ! L'assignation du personnage est décrite par une fiche de poste récapitulant responsabilités et devoirs dudit poste. Elle offre également un gimmick qu'il sera de bon ton d'inscrire sur la feuille de personnage.

On ne peut pas avoir deux capitaines à bord d'un vaisseau, faites donc en sorte que le choix contente tout le monde et ne laisse personne frustré sur l'embarcadère spatial. En fonction du nombre de joueurs participant à votre saison de Final Frontier, certains postes ne seront peut-être pas pourvus; ils échoiront alors aux seconds rôles, gérés par l'Amiral. Il est toutefois important, dans l'intérêt du jeu, que le poste de capitaine soit tenu par un personnage joueur.



Les étapes qui suivent prennent comme postulat de départ que chaque joueur a choisi le poste de son personnage en bonne intelligence. Nous

vous conseillons d'ailleurs de procéder à la création de personnage en groupe, de manière collégiale, chacun ayant ainsi à cœur de créer des membres d'équipage complémentaires. Toutefois, que se passe-t-il si tous les joueurs se battent à coups de dés pour interpréter le capitaine de leur fier navire ? Voici deux possibilités, que vous pouvez d'ailleurs mixer :

Les joueurs créent ensemble tous les personnages (ou vous les créez vous-même, mais c'est moins drôle). Ensuite, la répartition se fait au hasard, chaque joueur tirant une feuille.

À chaque session de jeu, les joueurs échangent leur feuille de personnage avec celle de leur voisin. Ainsi, tout le monde aura la possibilité d'incarner le capitaine, mais également chaque autre poste.



Voici les assignations possibles pour les Courageux Explorateurs :

- Capitaine
- Médecin de bord
- Attaché scientifique
- Chef de la sécurité
- Pilote
- Mécanicien chef
- Cadet de l'Académie Galactique

3. Choix et répartition des traits du personnage

Chaque Ranger Galactique doit posséder 3 traits positifs et 1 trait négatif. Ceci fait, il peut ensuite choisir de posséder des traits supplémentaires en les choisissant par paires, sur le modèle un trait positif / un trait négatif. Notons que les traits induits par le peuple du personnage n'interviennent pas dans ce choix, ils s'ajoutent aux traits librement choisis par le joueur. Celui-ci peut donc façonner son personnage comme il l'entend (mais l'on vous fournit des conseils plus bas).

4. Choix et répartition des bagages Académiques du personnage

Les bagages académiques, regroupant les compétences du personnage, résultent de son choix de carrière au sein du corps des Rangers. Ils représentent tout ce qu'il a pu apprendre durant sa formation à la prestigieuse Académie Galactique et durant ses missions précédentes.

Chaque personnage dispose des compétences du Bagage Académique **Elémentaire**, qui représente le socle de connaissances commun à tous les Rangers. Il dispose également des compétences de deux autres bagages. L'un est dit **Spécialisé** et correspond obligatoirement

au poste qu'il tient sur la passerelle. L'autre est dit **Secondaire** et il est choisi librement par le personnage pour compléter sa formation initiale, offrant ainsi une plus grande polyvalence aux membres d'un équipage.

Ces choix effectués, le joueur doit répartir les points suivants dans les niveaux de ses compétences, bagage par bagage :

Pour le Bagage Académique Élémentaire, le personnage dispose de **25** points à répartir entre les niveaux de ses compétences (maximum autorisé d'une compétence : 5, minimum 1).

Pour le Bagage Académique Spécialisé, le personnage dispose de **16** points à répartir entre les niveaux de ses compétences (maximum autorisé d'une compétence : 5, minimum 1).

Pour le Bagage Académique Secondaire, le personnage dispose de **10** points à répartir entre les niveaux de ses compétences (maximum autorisé d'une compétence : 4, minimum 0).

Il peut arriver qu'une compétence soit présente dans deux bagages... Dans ce cas, pas d'inquiétude, tout est prévu : le niveau maximum de cette compétence à la création passe tout simplement à 8 !

5. Choix des gimmicks

Les gimmicks sont les capacités spéciales des héros de Final Frontier, des aptitudes hors du commun qui les distinguent des seconds rôles et bonshommes en rouge. Vous trouverez plus loin la liste exhaustive de tous les gimmicks et de leurs effets.

Pour choisir ses gimmicks, le joueur doit piocher dans trois listes : il doit prendre un gimmick suggéré par son peuple, le gimmick suggéré par son poste et un troisième dans la liste libre. Il lui suffit ensuite de les reporter sur sa fiche de personnage et de prendre connaissance de leurs effets.

6. Choix des hobbies du Ranger

La vie d'un Ranger n'est pas faite que de conflits intergalactiques, de missions désespérées, de premiers contacts passionnants ou d'échanges culturels motivants. Il arrive aussi aux héros galactiques de se reposer ou de se distraire. Et c'est pourquoi chaque personnage doit se choisir au moins deux hobbies : l'un personnel et l'autre de groupe. Il peut à loisir en choisir d'autres.

Les hobbies n'ont guère de répercussions en termes de règles, à l'exception d'un petit bonus de-ci, de-là. Ils sont avant tout là pour donner du corps aux personnages, alimenter les soap-plots et susciter des vocations chez les fans de la série, histoire de rigoler lors des conventions !

7. Choix des soap-plots du personnage

Dernière étape et non la moindre, le choix des soap-plots. Vous en apprendrez plus sur ces soap-plots plus loin dans le texte, mais sachez pour l'instant qu'il s'agit d'intrigues personnelles propres au personnage, représentant à la fois le poids de son passé, ses préoccupations, ses intérêts ou ses passions. Chaque soap-plot se voit associé un moniteur sur la fiche de personnage, qui mesure son évolution au fil des épisodes de la saison. Chaque personnage commence donc la saison avec deux soap-plots.

Et maintenant ?

Si vous avez suivi les étapes jusqu'ici, nous avons le privilège de vous annoncer que votre personnage est prêt à explorer l'infini en pyjama bleu. Mais bien sûr, pour ce faire, il doit disposer d'un... vaisseau spatial ! Une fois tous les personnages définis, il reste donc à procéder à quelques choix collégiaux pour personnaliser le navire affecté à l'équipage. C'est on ne peut plus simple et c'est expliqué dans le chapitre « Parmi les étoiles... ».

Un exemple pratique : James H. Maddox

Antoine, tout nouvel Amiral fraîchement promu, décide qu'il va faire vivre à ses joueurs les légendaires aventures de l'équipage de l'Excelsior. Au sein de l'AMU, le capitaine de l'Excelsior, James Horacius Maddox, est une véritable légende vivante. C'est Christophe qui va avoir le privilège de l'incarner dans sa prime jeunesse, lorsqu'il a pris le commandement de l'Excelsior.

Après s'être saisi virilement d'une feuille de personnage vierge, il suit les étapes de création :

Les deux premiers choix sont évidents : Maddox est humain et son poste est celui de capitaine. Hop, Christophe inscrit ces informations sur sa fiche.

Viennent ensuite les traits. Le capitaine Maddox est un homme Séduisant (trait positif #1), Courageux (trait positif #2), Musclé (trait positif #3), mais souvent Impulsif (trait négatif #1). Christophe n'a pas eu recours à d'autres paires de traits, ceux-ci lui suffisant pour représenter, comme il l'imagine, le fier Maddox. Enfin, comme Maddox est humain, il peut automatiquement ajouter les traits suivants : Tenace (choisi par Christophe entre les traits proposés pour le peuple humain : Tenace, Polyvalent ou Ingénieux) et P'tit rigolo...

Le capitaine Maddox bénéficie, comme tout Ranger, du Bagage Académique Élémentaire (25 points à distribuer) En tant que capitaine, il a suivi le Bagage Académique Spécialisé d'Officier (16 points à distribuer). Et comme Maddox est résolument un homme d'action, il choisit le bagage Sécurité en tant que Bagage Secondaire (10 points à distribuer). Christophe nous répartit tout cela de la façon suivante :

 Bagage Élémentaire : Athlétisme 5 ; Civilité 3 ; Culture scientifique globale 2 ; Equipements personnels 2 ; Galactologie 3 ; Investigation 4 ; Techniques martiales 4 ; Survie 2.

 Bagage d'Officier : Bureaucratie 3 ; Commandement 5 ; Diplomatie 4 ; Tactiques spatiales 4.

 Bagage de Sécurité : Systèmes de sécurité 2 ; Techniques martiales avancées 2 ; Infiltration 3 ; Systèmes de bord : console tactique 3.

Lorsqu'il est seul dans sa cabine, Maddox aime à se saisir de son saxophone pour jouer quelques standards jazzy. C'est son premier hobby. L'autre est plus sportif : depuis sa jeunesse, Maddox est un joueur acharné d'astrofoot, à tel point qu'il a atteint un niveau plus que respectable. Pour souder son équipage, le capitaine aime à organiser régulièrement de petits tournois d'astrofoot. De temps en temps, il regarde dans sa cabine l'enregistrement d'un match mythique ou suit la retransmission de la coupe galactique... Voilà donc pour ses hobbies.

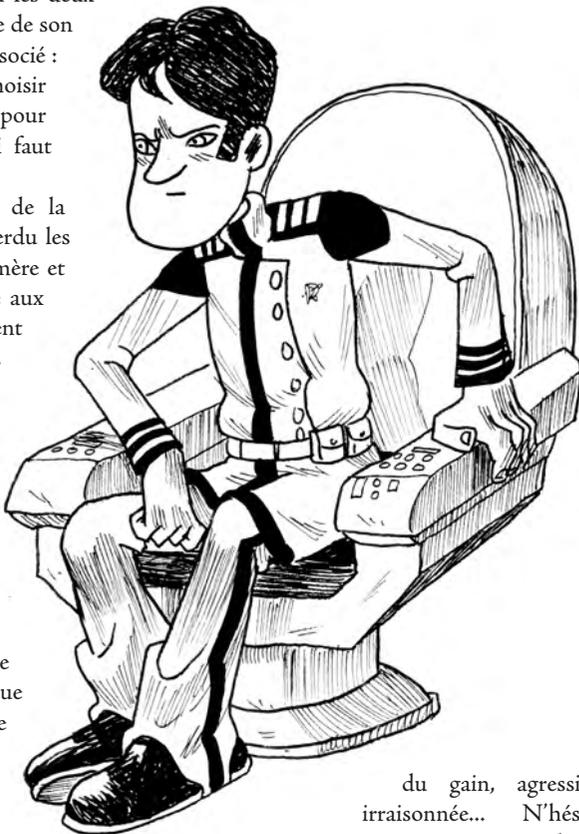
Passons aux gimmicks. En tant qu'humain, Maddox choisit « Mc Gyver » parmi les deux choix qui lui sont proposés. Capitaine de son navire, il récupère donc le gimmick associé : « Grand Stratège ». Enfin, il peut choisir un gimmick libre dans la liste et opte pour « Séduction ». Sacré Maddox, il lui faut être à la hauteur de sa réputation !

Reste enfin les soap-plots. Lors de la disparition de la Terre, Maddox a perdu les derniers membres de sa famille : sa mère et sa sœur. Il voue une haine farouche aux Zorganiens et il sait pertinemment que cette colère peut influencer sur ses décisions, voire même obscurcir son jugement en cas de confrontation. Maddox essaie de se convaincre qu'il doit dépasser cette haine aveugle pour rester fidèle à ses engagements de Ranger. Cette « haine des Zorganiens » est le premier soap-plot de Maddox. Le second est plus léger : Maddox est amoureux de Sélenna, la Sylvénienne qui occupe le poste d'attaché scientifique à bord de l'Excelsior. Partagé entre ses sentiments et son devoir de capitaine, impressionné par le caractère volcanique de Sélenna, Maddox ne s'est pas encore décidé à lui avouer son amour transi.

Les peuples de l'AMU

L'univers est sans limites et la diversité des peuples que l'on y rencontre l'est tout autant. Vous allez découvrir ci-dessous plusieurs espèces dont vos personnages pourront être les représentants. S'il s'agit des peuples les plus actifs de l'AMU, ils sont loin d'être les seuls. Rappelez-vous : « *des milliers de mondes, des milliers de peuples...* ». Il ne s'agit que d'un tout petit échantillon : n'hésitez donc pas à en inventer d'autres, de préférence drôles.

Comme vous le verrez, chaque peuple possède un ou plusieurs aspects très marqués. En comparaison, les humains semblent presque banals et ont pour principale caractéristique la polyvalence. Mais les autres races leur attribuent de nombreux défauts : curiosité malade, appât



du gain, agressivité irraisonnée... N'hésitez pas à jouer sur ces particularités et idées reçues : les Rangers Galactiques travaillent dans le respect mutuel, mais personne n'a dit que c'était toujours simple, surtout quand votre compagnon de cabine ronfle comme un sapeur à cause de ses six poumons ! Les soap-plots sont là pour ça.

À propos, comment tous ces extraterrestres communiquent entre eux ? Chacun parle en effet sa propre langue. Faut-il toutes les apprendre pour être à même de discuter entre membres d'équipage ? Absolument pas ! Chaque Ranger dispose, greffé dans l'oreille interne, d'une petite merveille technologique baptisée **Traducteur Instantané**. En clair, tout le monde se comprend sans avoir à suivre de cours de langue. Pratique, n'est ce pas ? Et ça marche même avec les races inconnues (à moins que l'Amiral n'ait décidé de s'amuser en forçant les joueurs à s'exprimer avec les mains) !

Les Gorichiens

« Je m'en voudrais beaucoup d'insister, capitaine... Mais cet individu vous manque encore de respect, il me semble. De plus, il a clairement insulté le corps des Rangers. Sans compter ce qu'il vient d'insinuer sur ma maman... Je me sentirais bien mieux si vous m'autorisiez à lui casser le genou, monsieur. »

Famous last words : « Ca sent le Gorichien mouillé, ici, non ? »

Monde d'origine : inconnu, possiblement dans le Continuum Zéro. On trouve aujourd'hui des colonies gorichiennes dans tout le quadrant galactique de l'AMU.

Le Gorichien est un mammifère omnivore cavernicole. Force de la nature, capable d'extraordinaires prouesses physiques, l'individu moyen mesure 2 mètres 50 pour un poids respectable de 200 kilogrammes de muscles. Son espérance de vie est d'une centaine d'années. Le corps du Gorichien est entièrement recouvert d'un pelage dru et doux au toucher, dont la longueur et la couleur varient fortement selon les individus. Mouillé, il libère une forte odeur musquée. Les yeux tristes des Gorichiens et leurs oreilles tombantes, qu'ils ont la fâcheuse habitude de gratter régulièrement d'une main distraite, font qu'ils sont unanimement considérés comme « mignons » par les enfants terriens. Pourtant, voir un Gorichien broyer la cage thoracique d'un adversaire à la seule force de ses muscles est tout sauf mignon... Les longs bras, bien qu'assez malhabiles, et les épaules musclées du Gorichien, sont en effet dotés d'une force dévastatrice, ce qui explique la longue et triste tradition d'esclavage à laquelle fut soumis, ou est encore soumis dans certains coins reculés de la galaxie, ce peuple. Capable d'une extrême violence, le Gorichien n'est pourtant pas une brute sans cervelle, bien au contraire. Sa grande intelligence ne fait aucun doute. Il apprend vite et montre très souvent une propension naturelle à l'art sous toutes ses formes...

Les Gorichiens ont longtemps été les esclaves de l'Empire Zorganien, à tel point qu'ils en ont oublié leurs propres origines, diluées dans une histoire faite d'humiliations, de sacrifices et de servitude. Utilisés comme force de travail, comme gladiateurs ou comme soldats, tenus en laisse par leurs maîtres zorganiens, les

Gorichiens ont enduré les pires souffrances en raison de leur propre mythe fondateur. Aux contours flous, ce mythe raconte comment le peuple gorichien, rejeon adoré de Grand-Père Rex, grand ordonnateur de toutes choses, trahit celui-ci. Ils furent alors jetés hors du territoire sacré, la Niche Stellaire, et expient depuis leurs vils actes. Ce mythe fut habilement utilisé par les Zorganiens pour asservir les Gorichiens, leur présentant leur nécessaire soumission comme une expiation. Dans l'esprit gorichien, l'honneur personnel et celui du clan sont aujourd'hui le bien le plus précieux d'un individu. Ils ont donc servi leurs maîtres avec zèle et docilité.

Les Gorichiens furent libérés du joug zorganien par le capitaine Dwight Z. Mc Calloway, du corps des Rangers Galactiques. La partie fut serrée : le valeureux capitaine dut convaincre le matriarcat gorichien de la duplicité zorganienne et de l'état déplorable dans lequel leur peuple était volontairement maintenu. Il fut difficile pour les Gorichiens de concevoir que l'on avait si longtemps abusé d'eux, mais lorsqu'ils furent convaincus, leur colère fut terrible... On raconte que quelques groupes isolés du matriarcat servent encore les Zorganiens dans les recoins du Continuum Zéro. Les Gorichiens ont depuis juré allégeance à l'organisation des Rangers et prêté le serment de la défendre jusqu'à leur mort. Dans chaque famille gorichienne, un jeune est ainsi promis à devenir Ranger et vit cette nomination comme un immense honneur.





Les autres Gorichiens profitent de leur liberté et développent une société qui tend à la paix, malgré leur nature violente. Les Gorichiens s'établissent souvent dans des complexes de cavernes creusées dans des astéroïdes. À la grande surprise des visiteurs, ces réseaux souterrains sont très finement décorés, notamment par des peintures tribales de toute beauté.

La société gorichienne est de forme matriarcale, notamment parce que selon la légende, ce sont les hommes qui trahirent Grand-Père Rex. Les femmes durent donc reprendre les rênes de la société gorichienne, dans l'espoir qu'un jour ils seraient pardonnés. Oui, ce sont les femmes qui portent la culotte dans les familles gorichiennes ! Il faut voir, une fois dans son existence, un surpuissant guerrier gorichien subir sans rien dire les remontrances de sa mère ou de son épouse. Attention toutefois, ils sont très sensibles aux plaisanteries sur ce sujet. Les anciennes de chaque clan sont rassemblées au sein du Grand Matriarcat.

L'esprit gorichien est assez ambivalent, entre une sauvagerie latente, une aspiration à la paix et à l'harmonie et une naïveté parfois désarmante. Facilement irritables, les Gorichiens ne mesurent pas leur force et ont des réactions violentes qu'ils contrôlent mal, surtout lorsqu'ils ont l'impression que leur honneur et par extension celui des personnes sous leur protection, comme les membres de leur équipage, est bafoué. Ils démarrent alors au quart de tour – même s'ils regrettent ensuite. Les membres de l'AMU ont été très surpris par les facultés d'adaptation et la bonne volonté des Gorichiens : ils se sont révélés de fabuleux artistes même si on se moque souvent d'eux (vous avez déjà vu une brute poilue de 2m50 de haut déclamer des vers). Ils ne sont pas très doués pour la technologie mais s'adaptent vite.

Au sein des Rangers, les Gorichiens forment d'excellents officiers de sécurité. Le premier commandant de bord gorichien a été nommé il y a deux ans, une preuve de plus de l'intégration réussie de ce peuple au sein de l'AMU. La cabine d'un Gorichien est généralement très plaisante, décorée de reproductions d'œuvres d'art venant de nombreux mondes. On y trouve aussi les armes rituelles du Gorichien, dont la redoutable « hache gorichienne », crainte à juste titre dans toute la galaxie.

TRAITS

Les personnages Gorichiens sont au choix, soit « Fort » et « Résistant », soit « Super fort », soit « Super résistant »

Ils disposent également du trait « Sens de l'honneur »

Malheureusement pour eux, ils doivent également inscrire sur leur fiche les traits négatifs « Maladroit » et « Odeur de Gorichien mouillé »...

GIMMICKS

Berserker

Esprit de niche



Les Mégariens

« Je ne comprends pas votre réaction, docteur. La situation étant désespérée, je ne vois aucune raison de vous démener ainsi. Vous ne ferez qu'amoinrir notre réserve d'oxygène et précipiter notre fin. Je vous conseille au contraire de rester calme et de profiter de ces derniers moments pour faire un point sur votre existence. D'autant plus qu'il n'y a qu'une chance sur 725 000 que notre SOS soit reçu à temps... »

Monde d'origine : Mégara ou planète colonie (les Mégariens se sont installés sur plus de 35 mondes différents).

Le Mégarien est un mammifère omnivore. L'individu moyen est plus grand qu'un être humain et plus longiligne. Malgré les ressemblances extérieures, la physiologie mégarienne diffère grandement de celle des humains, notamment en raison d'organes surnuméraires localisés à des emplacements différents. La longévité moyenne du Mégarien atteint les deux cent ans. Les Mégariens présentent une grande variété de couleurs de peau même si l'on rencontre le plus fréquemment une teinte ambrée. Seule différence immédiatement notable avec un humain : le crâne surdéveloppé du Mégarien, laissant entrevoir à son sommet les circonvolutions du cerveau. Le Mégarien dispose d'une puissance

réflexive et d'une mémoire proprement exceptionnelles. Cette capacité cérébrale leur permet de disposer de capacités de calcul foudroyantes, ce qu'eux même appellent « computer ». Certains Mégariens développent même d'efficaces capacités psioniques sur lesquelles le secret est toutefois sévèrement gardé. Sans surprise, la technologie mégarienne a toujours été très développée et le peuple de Mégara reste précurseur dans de nombreux domaines, de la bio-ingénierie à la propulsion hyperluminique. Cette capacité mentale n'est toutefois pas toujours une bénédiction : le Mégarien ne peut s'empêcher de calculer en permanence, accumulant statistiques et probabilités sur tout ce qui l'entoure, recoupant ces données pour en tirer variables ou règles. Sans autodiscipline, cela peut même entraîner un véritable blocage mental, communément appelé « boucle fractale » ou plus familièrement « surchauffe matheuse ». D'une manière générale, les Mégariens ont une tendance naturelle à la dépression. De fait, pour domestiquer leur cerveau, les Mégariens s'astreignent à une sévère autodiscipline.

L'esprit mégarien est ainsi très particulier. C'est un mélange de discipline, de stoïcisme et de fatalisme. Tout cela est codifié dans des corpus philosophiques très complexes et totalement abscons pour le néophyte qui n'en voit que les aspects extérieurs. À la base de la pensée mégarienne, les enseignements de PaadBól, philosophe des temps anciens et initiateur de la théorie du Hasard Cosmique. On raconte que Paadból fut l'individu le plus malchanceux de l'univers. Il subit tous les drames et malheurs possibles et finit par s'exiler dans le désert où il essaya durant des années, mais sans succès, de calculer les chances pour qu'un être quelconque s'attire autant de désastres. Il finit par en conclure que le hasard est la seule constante universelle, la première loi physique de la réalité sensible. Dès lors, il commença à écrire ses enseignements fondateurs et sa doctrine d'autodiscipline et d'accomplissement personnel. En un mot (car



c'est beaucoup beaucoup plus compliqué que ça, écoles et dissidences sont innombrables), l'individu est la seule constante de son univers sensible, sur lequel il n'a aucune prise. La discipline est nécessaire pour conserver le contrôle d'un environnement par définition chaotique mais même cela est une illusion : l'improbable finit toujours par arriver. Même s'il faut se battre pour réussir, il faut aussi prendre les échecs avec discernement et ne pas se laisser aller à la passion. Le Mégarien est ainsi très stoïque. Il s'attend toujours au pire et ne soupire même pas lorsque celui-ci survient. Il est détaché des contingences matérielles car celles-ci finissent toujours par disparaître.

Face à une décision, les Mégariens jouent souvent à pile ou face, notamment pour leurs choix matrimoniaux, et acceptent avec philosophie la fatalité. Ils prennent même des paris sur tout : c'est leur seul vice connu. Stoïques et sentencieux, on dit souvent des Mégariens

qu'ils n'ont aucun humour. C'est totalement faux. Bien au contraire, ils manient un humour nonsensique à froid particulièrement fin. Seul souci, ils sont souvent les seuls à le comprendre. Leurs blagues « mathématiques » sont particulièrement dévastatrices.

Il est parfois difficile de cohabiter avec un Mégarien. Son fatalisme est irritant. Impassible, il énonce des aphorismes péremptaires et on ne sait jamais vraiment s'il se moque de vous ou s'il est sérieux. Il ne peut s'empêcher de calculer vos chances de réussite ou les risques de vous voir vous planter lamentablement. Comme tout est éphémère, il refuse de s'attacher aux valeurs matérielles et se dépouille régulièrement de ses possessions, les distribuant au premier passant. Convaincu de la futilité du décorum, il médite en slip dans sa cabine et pratique le naturisme transcendantal. Son ascétisme trouve sa plus belle expression dans de l'art martial traditionnel mégarien, le Koud-Lâath.

Leur détachement matériel et leur goût pour la technologie expliquent le développement pacifique et raisonné des Mégariens. Depuis bien longtemps, ils arpentent les étoiles sans jamais chercher querelle aux peuples rencontrés. Les Mégariens furent ainsi la première race extraterrestre que rencontrèrent les explorateurs humains. Encore aujourd'hui, ils tempèrent fortement les ardeurs des autres peuples de l'AMU.

Parmi les Rangers, on retrouve les Mégariens à tous les postes. Seul celui de capitaine ne les attire pas vraiment car ils estiment que commander ne correspond guère à leur philosophie d'accomplissement personnel. Mais en cas de nécessité, aucun Mégarien ne tournerait le dos à son devoir. La cabine d'un Mégarien est généralement dépouillée de tout artifice et son confort est spartiate. Au mieux y trouve-t-on des casse-têtes et des exercices de logique pour entretenir le bon fonctionnement de son cerveau...

TRAITS

🖨 Les Mégariens disposent tous du trait « Super Calculateur »

🖨 En compensation, ils choisissent deux traits négatifs parmi les suivants : « Rigide », « Manque d'humour », « Dépressif ».



GIMMICKS

🖨 Koud-Lâath

🖨 Computation intuitive



Les Sylvéniennes

« Comme c'est intéressant, Votre Grandeur Galactique. Et le capitaine Maddox qui affirmait que votre plan était ridicule et voué à l'échec. Comme il s'est trompé ! Entre nous, je vous l'avoue, vous m'avez impressionnée. Votre connaissance des défenses d'Utopia II est parfaite. Et ce n'est pas Maddox, ou mes autres compagnons, qui pourront vous empêcher d'accomplir votre superbe plan, maintenant que vous nous tenez tous entre vos griffes. Oui, je reprendrais avec plaisir de ce vin d'Espéride II, il est fameux... Vous savez, Généralissime, je vous trouve siiiiitii séduisant... »

Monde d'origine : Sylvénia ou planète colonie (les Sylvéniennes ont essaimé sur plus de cent colonies).

Les Sylvéniennes sont des humanoïdes d'origine végétale, se reproduisant par spores. Leur peau, douce et chaude, présente de nombreuses couleurs, du vert pâle au bleu intense. Elles ont de grands yeux bleu acier. Leur sang est une sève chaude et la température interne des Sylvéniennes est en moyenne de 43°C. Les Sylvéniennes se nourrissent d'insectes. Depuis leur départ de leur monde natal, elles ont découvert les rongeurs et les oiseaux. Offrez une souris à une Sylvénienne, elle la dévorera comme une gourmandise ! La nature profonde des Sylvéniennes est donc très éloignée de celle des humains. Pourtant, depuis le premier contact entre les deux peuples, les Sylvéniennes représentent l'un des plus importants fantasmes de l'homme moderne. Physiquement, elles ressemblent en effet à des femelles humaines. Et pas n'importe lesquelles : des bombes sexuelles dans toute la splendeur de leur féminité ! Elles présentent toutes des formes sculpturales et des courbes affolantes, des visages parfaits selon les critères humains, une masse hypnotique de cheveux vivants et un tempérament de feu...

Tous les mâles humanoïdes de la galaxie sont en extase devant les Sylvéniennes.

Leur monde d'origine, Sylvénia, est une lune recouverte de gigantesques plantes. Magnifiques fleurs géantes, champignons gigantesques, incroyables fougères chromatiques... Dans ce monde végétal bigarré, les Sylvéniennes se baignent nues dans des piscines naturelles de rosée. Plusieurs fois par an, les Sylvéniennes ont une poussée de sève et il est alors temps de se reproduire, ce qu'elles font grâce à une série de danses lascives entremêlant leurs cheveux qui libèrent des spores. Celles-ci se fixent sur les grandes fleurs de Sylvénia et y développent des cocons. L'incroyable et impudique spectacle des ballets saphiques des Sylvéniennes est légendaire... Un paradis ? En apparence seulement, car cette magnificence naturelle cache d'innombrables dangers : Sylvénia est un véritable piège composé de fleurs carnivores, de plantes vénéneuses et d'insectes venimeux. Espèce dominante de la planète, les Sylvéniennes sont donc naturellement de grandes prédatrices, convaincues de leur supériorité et de la justesse de la sélection naturelle. Lorsqu'elles découvrirent la propulsion stellaire, les Sylvéniennes se transformèrent en farouches conquérantes et soumièrent très vite de nombreux mondes.

Aujourd'hui, les Sylvéniennes ont renoncé à leurs prétentions hégémoniques, surtout depuis qu'elles ont du se résoudre à une alliance avec l'AMU pour résister à l'assaut zorganien. Elles n'en restent pas moins de farouches guerrières, aimant asseoir leur domination. Si cela ne peut être fait physiquement, c'est socialement. Là encore, ce sont de véritables prédatrices et des intrigantes hors pair. Le sexe (même, voire surtout, interracial) est autant pour elles un loisir, une occasion de détente et d'harmonie, qu'un moyen de contrôle. À ce sujet, elles sont d'ailleurs

totalement décomplexées : elles portent des tenues ultra provocantes ou du cuir moulant, cultivent leur sensualité et apprécient l'amour vache, du style dominatrice ! Inutile de dire que les premiers contacts furent explosifs.

La société sylvénienne est pyramidale et organisée en castes. Elles adorent un large panthéon animiste, révéralent les esprits des plantes et la Grande Dévoreuse, mère-esprit des plus grandes plantes carnivores de Sylvénia, les gigantesques Florax Cannibalis. Une fois par an a lieu sur Sylvénia la Grande Célébration du Renouveau, gigantesque fête orgiaque célébrant les forces de la nature.

Cette fête religieuse est interdite aux étrangers : y être invité est la marque d'un très grand respect du peuple sylvénien, respect dont il faut alors se montrer à la hauteur... dans tous les sens du terme !

La technologie sylvénienne est très originale et entièrement basée sur la bio-manipulation des plantes. Ainsi, leurs navires spatiaux, gigantesques fleurs aux couleurs acidulées, sont des appareils végétaux qui poussent dans de grands cocons orbitaux. Au sein des Rangers, on trouve des Sylvéniennes à tout type de poste. Elles sont en effet compétentes dans

tous les domaines d'activité de l'AMU, même si on hésite parfois à leur confier certaines missions diplomatiques demandant une approche non « frontale ». À contrario, certaines autres missions leur sont proposées avec une grande confiance ! La cabine d'une Sylvénienne ressemble généralement à une jungle en miniature : fleurs vénéneuses, plantes urticantes et animaux venimeux y sont fréquents...

Restriction : une Sylvénienne porte forcément une tenue minimaliste - soit une combinaison super moulante, soit un bikini doré super riquiqui...



TRAITS

☞ Toutes les Sylvéniennes sont « Super sexy »

☞ Elles doivent choisir deux traits négatifs parmi les suivants : « Soupe au lait », « Intrigante », « Hautaine », « Mal lunée », « Agressive »...

GIMMICKS

☞ Émission de phéromones

☞ Zizanie



Les Bétableurks

« Non, non, je vous en prie, je... non, je suis confus, excusez moi, je ne voulais pas vous faire peur, c'est juste que... non, s'il vous plait, ne criez pas... je ne vous veux aucun mal, je passais juste... j'avais besoin du... attendez, je vous en prie... j'ai eu tort d'entrer ainsi dans la pièce sans m'annoncer, c'est vrai, je suis désolé... Vraiment, je ne voulais pas vous... Hurler ainsi n'arrangera rien, vous ne m'écoutez pas... Mais enfin vous n'avez VRAIMENT pas besoin de cette barre de fer, puisque je vous dis que je ne vous veux aucun mal ! »

Monde d'origine : Vark'Zloar Riiijleu'Krrg (approximation syntaxique humaine), communément appelé Bleurk au sein de l'AMU.

Les Bétableurks sont un peuple insectoïde que nombre d'humanoïdes vous décriraient comme « d'immondes cancrelats suintants ». Il faut bien l'avouer, c'est on ne peut plus vrai. Le Bétableurk moyen mesure deux mètres de haut, est recouvert d'une carapace chitineuse luisante d'un mucus jaunâtre, possède un abdomen mou et translucide laissant deviner ses organes internes. Il dispose de plusieurs appendices manipulateurs. Son visage comporte deux larges yeux à facettes, des antennes crénelées qu'il frotte avec un bruit agaçant pour ponctuer ses paroles, elles-mêmes prononcées d'une voix grinçante et haut perchée émise depuis un bec fourni de petits mandibules éceurants. Sans

compter qu'il laisse en se déplaçant sur le sol une traînée de bave rosâtre.

Dès lors, l'on conçoit sans peine l'expression horrifiée des premiers explorateurs humanoïdes rencontrant leur premier Bétableurk. Sauf que l'adage, une fois de plus, dit vrai : il ne faut jamais se fier aux apparences. Il n'existe pas d'être plus doux, plus réservé, plus timide et plus gentil qu'un Bétableurk. Véritables sages, bénéficiant d'une exceptionnelle longévité de plus de 800 ans, les Bétableurk forment au sein de l'AMU la voie éclairée de la raison, de la douceur et de la tempérance. Sans conteste, l'AMU ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui sans l'apport pacifique des Bétableurks.

Il n'en a pas toujours été ainsi. Il y a bien longtemps, le monde natal des Bétableurks était en permanence déchiré par de terribles guerres fratricides opposant les différents nids. Jusqu'au jour où le peuple bétableurk fut quasiment oblitéré par un holocauste nucléaire. La prise de conscience fut soudaine et terrible. Depuis ces jours anciens et funestes, dont les Bétableurks entretiennent ce qu'ils appellent le « souvenir de l'infamie », ce peuple cultive la paix. Les armes furent définitivement bannies de leur monde et c'est à peine s'ils ont entretenu quelques défenses tournées vers l'extérieur. Leur technologie avancée leur permit de se lancer dans les étoiles mais ils le firent avec la plus grande discrétion, évitant au maximum les contacts avec d'autres peuples, non par répulsion, mais par souci de ne pas déranger.

Lorsque leur monde fut finalement découvert par des peuples voyageurs, les Bétableurks firent tout leur possible pour échanger en paix et dans le respect mutuel. Ils ont rejoint l'AMU dès ses débuts, y reconnaissant une entreprise tournée vers la même direction pacifique que la leur. Ils en sont depuis de fervents amateurs et soutiens. Même si les Bétableurks s'attirent parfois la répulsion irraisonnée d'autres peuples en raison de leur apparence, ils font d'admirables négociateurs et diplomates, toujours soucieux de trouver des solutions justes et durables. Les Bétableurks sont la discrétion même, une discrétion confinant parfois à la timidité maladive, et peuvent être muets comme des tombes : on raconte qu'un secret n'est jamais mieux gardé que lorsqu'il est confié à un Bétableurk.

Cela n'est pas toujours à leur avantage. Ainsi, alors qu'ils collaborent avec joie aux avancées scientifiques de l'AMU, ils refusent obstinément de livrer certains secrets de leur propre technologie comme leur technique d'occultation de vaisseau. Ce serait naturellement un avantage stratégique non négligeable et c'est exactement ce que craignent les Bétableurks. Ils refusent que leur invention puisse servir à de mauvaises fins et sont intraitables sur ce sujet – même si leurs refus successifs sont toujours formulés avec la plus extrême politesse.

Le caractère bétableurk est d'une infinie douceur, à tel point que les nounous bétableurks sont très recherchés dans l'AMU pour la garde des enfants. Sages et cultivés, ils se passionnent pour l'art des peuples qu'ils rencontrent. Il n'est pas rare qu'un Bétableurk soit bien plus calé en littérature anglaise du 19ème siècle qu'un humain. Les Bétableurks aiment à développer une attitude désabusée, qui n'est souvent que de façade. Ils apprécient énormément l'humour et se révèlent souvent de joyeux compagnons. Ils répugnent à la violence, mais en cas d'agression, ils sont capables de prendre leurs responsabilités. Ils s'attachent fortement à leurs compagnons et n'hésiteraient pas à mourir pour eux. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir un Bétableurk faire l'honneur à un étranger d'entrer dans sa famille en tant que membre honoraire, ce qu'il appelle lui-même « l'extension du nid ». C'est un moment très émouvant, mais il faut être capable de supporter une onction de mucus régurgité... Enfin, signalons le total athéisme des Bétableurks. Leur société a depuis bien longtemps évacué toute considération religieuse et ils se distinguent par leur pragmatisme...

Le monde natal des Bétableurks n'a rien à voir avec

leur caractère tempéré : c'est un enfer rocheux, fait de lacs en fusion et de plaines de soufre. Les Bétableurks sont l'une des rares espèces à avoir su s'y développer. Extrêmement adaptables, ils respirent sans souci plusieurs types d'atmosphères – même s'ils la préfèrent saturée en soufre - et sont très résistants aux radiations solaires. Ils vivent dans des nids souterrains, où la technologie, bien que discrète, est très développée. Leur habitat ressemble à leurs personnes : des alcôves chaudes et suintantes dans lesquelles ils se lovent avec des chuintements mouillés révoltants. À bord des vaisseaux des Rangers, les Bétableurks reçoivent des cabines spéciales leur permettant de se ressourcer dans une atmosphère soufrée. Ils peuvent s'y baigner dans des réceptacles de mucus.

Enfin, l'une des grandes originalités des Bétableurks est leur mode de reproduction. Leur race est en effet formée de trois sexes : les mâles inséminés, les œufs produits par les femelles. Mais celles-ci ne peuvent porter les œufs et ce sont les « neutres » qui recueillent ces œufs inséminés et les font grandir dans une matrice nutritive. Les neutres sont bien moins nombreux que les mâles et les femelles. Ils sont unanimement respectés et choyés. On en rencontre rarement à l'extérieur de leur monde natal, même si certains, surtout parmi les jeunes, décident de visiter l'univers. On respecte alors totalement leur choix, non sans toutefois les protéger de près...

TRAITS

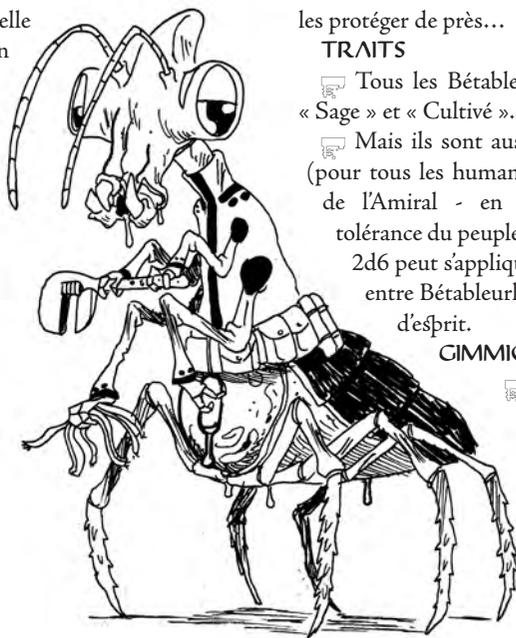
☞ Tous les Bétableurks reçoivent les traits « Sage » et « Cultivé ».

☞ Mais ils sont aussi « Super repoussant » (pour tous les humanoïdes). À la convenance de l'Amiral - en fonction du degré de tolérance du peuple rencontré - un malus de 2d6 peut s'appliquer aux relations sociales entre Bétableurks et peuples peu ouverts d'esprit.

GIMMICKS

☞ Jet de slime

☞ Aphorisme désarmant



Les Binariens

« - Ca me semble...
... Tout a fait réparable...
... en peu de temps...
... et un minimum d'effort...
... peut-être pourriez vous...
... attraper cette clé positronique et...
... me la tendre...
... non à lui...
... à moi...
... c'est cela...
...parfait...
... merci... »

Monde d'origine : Binaria

« Petits et gentils » : voilà ce que l'on dit généralement des Binariens, qui forment effectivement un peuple pacifique et agréable. Le Binarien est un petit humanoïde - 1m20 en moyenne - herbivore et mammifère, à l'aspect replet. Malgré une allure pataude, le Binarien est particulièrement habile de ses mains. Son visage rond, comportant deux grands yeux rieurs, est surmonté d'une paire de longues antennes flexibles. Il est dépourvu de toute pilosité.

En vérité, il ne convient pas de dire « le Binarien » mais bien « les Binariens ». En effet, la population binarienne n'est composée que de couples de jumeaux ou de jumelles inséparables. Les Binariens fonctionnent donc par binôme et vivent en symbiose. Il est quasiment impossible (sauf cas particulier comme une cicatrice) de différencier les deux membres d'un binôme binarien. Cette particularité physique est complétée par un lien psychique particulièrement fort : les couples binariens partagent en effet leurs pensées et n'agissent que comme un seul individu. Il est très fréquent, lorsque vous discutez avec un binôme, que l'un commence les phrases et que l'autre les finisse.

Les tâches qu'ils accomplissent le sont également la plupart du temps à deux. Ils n'ont jamais besoin de se concerter pour travailler en commun. Ce lien est permanent, profond et totalement inconscient. Ainsi les Binariens ont une perception de l'espace étrange puisqu'ils ajoutent à leur perception visuelle, par exemple, celle de leur binôme. Le lien entre les deux jumeaux semble avoir une portée efficace d'une dizaine de mètres au maximum. Au delà, il commence à s'étioler pour finalement être



définitivement rompu à quelques dizaines de mètres. Lorsque cela arrive, les jumeaux sont totalement désorientés, comme amputés de la moitié de leur perception. Inutile de dire qu'il est très rare que des jumeaux binariens s'éloignent l'un de l'autre volontairement. Ils peuvent s'y contraindre, en cas d'urgence par exemple, mais leur efficacité est amoindrie. Cela ne veut toutefois pas dire que le caractère des jumeaux est strictement identique : rien de plus faux, goûts et aspirations pouvant différer au sein d'un binôme. Mais le caractère doux et l'imbrication de la double pensée dans l'esprit binarien forcent naturellement aux compromis : les concessions mutuelles semblent naturelles aux Binariens et les moments de tension dans un binôme sont extrêmement rares.

Cela ne va toutefois pas sans poser quelques problèmes aux Binariens, le plus flagrant étant celui de la reproduction : difficile parfois pour un être unique de trouver l'âme sœur, alors imaginez pour trouver le binôme sœur... Mais nous l'avons déjà dit, la douceur des Binariens fait des merveilles. Après les rituels échanges de cadeaux et le cérémonial matrimonial adéquat, les quatre Binariens entament leur vie de couple. Quelques mois plus tard, chaque femelle donne naissance à un nouveau couple de jumeaux, mâle ou femelle. Il n'existe pas de « faux » jumeaux chez les Binariens. C'est alors

l'occasion de grandes fêtes partagées par tous les proches et d'offrandes rituelles à la figure religieuse des Binariens, communément appelée le « Grand-Tout » ou le « Réunificateur ». Bien sûr, le décès d'un Binarrien est un moment très difficile pour son binôme. On observe alors très souvent l'apparition du « Syndrome de l'écho » : le Binarrien survivant continue à parler avec son double mort. Il ne s'exprime plus qu'à moitié et fait l'objet de l'étonnement de tous quand il s'engage dans une conversation avec son double décédé. Est-ce un simple dérèglement de la personnalité ou une véritable communication avec le défunt, rien ne permet de le dire...

La plupart du temps, on trouve les Binariens désarmants, tant ils sont gentils et doux. Ce sont des êtres simples qui apprécient l'art, l'humour et les bonnes choses. Ils sont notamment très gourmands et adorent les plantes vertes, dont ils se délectent. Francs et directs, on les dit souvent naïfs et il est vrai qu'ils n'appréhendent que très difficilement les concepts de mensonge, d'agressivité ou de jalousie. Ils sont toutefois redoutablement intelligents et inspirés. S'ils ne sont jamais belliqueux, ils peuvent se révéler particulièrement tenaces et ne s'en laissent pas compter, même s'ils ont bien du mal à comprendre pourquoi certaines personnes compliquent les choses alors que tout pourrait facilement être réglé par une franche discussion autour d'une petite chopine de lait au Chôkla. Par ailleurs, les Binariens sont fort curieux et cette curiosité les a toujours poussés en avant.

Malgré cette soif de connaître l'univers qui les entoure, ils n'ont jamais éprouvé le besoin de coloniser d'autres mondes et encore moins de s'imposer par la force. Mais comme souvent, ils eurent à endurer l'oppression de peuples plus belliqueux. Leur monde natal, Binaria, a le malheur de se trouver très proche de celui des Kraadoz, peuple agressif ayant unilatéralement décidé que le riant monde de Binaria, aux vertes et douces collines, ferait une excellente décharge pour les déchets de leur industrie lourde. Pendant deux cent ans, ils l'utilisèrent donc comme poubelle à ciel ouvert, au grand dam des occupants des lieux, respectueux de leur cadre de vie. Il fallut l'intervention de l'AMU pour que la situation change et que le nettoyage de Binaria commence. Mais durant cette période,

les braves et ingénieux Binariens n'avaient pas perdu leur temps : étudiant les détritrus Kraadoz, ils en assimilèrent très vite la technologie, allant jusqu'à l'améliorer et atteignant l'âge spatial en un temps record. C'est un fait désormais établi : les Binariens sont sans doute parmi les meilleurs bricoleurs de la galaxie et font preuve d'une débrouillardise à toute épreuve...

Tout cela fait que les Binariens sont des compagnons fort appréciés un peu partout dans la galaxie. Paisibles et plaisants, on a guère à leur reprocher que leur fâcheuse et irritante habitude de chantonner (en canon !) en permanence. Petite particularité dont il faut se méfier : leur hypersensibilité à l'alcool. Un couple de Binariens qui noie son désespoir dans l'alcool sombre aussitôt dans une terrible crise existentielle. Si un seul jumeau boit, son binôme est tout autant grisé. De plus, leur lien psychique est perturbé par l'excès de boisson et ils perdent donc leurs repères pour devenir une véritable plaie. Ils sont malheureusement très friands d'une décoction de rose binarienne (dont il faudrait des litres pour rendre ivre un humain) qui les enivre après deux verres à peine...

Naturellement, les Binariens s'engagent en binôme dans leur carrière professionnelle. À bord des vaisseaux des Rangers, les jumeaux Binariens font d'excellents officiers scientifiques et de très efficaces mécaniciens. Quelques-uns occupent avec grand succès le poste de médecin. La cabine d'un couple de jumeaux binariens ressemble à un bric-à-brac encombré d'objets récupérés qu'ils entendent étudier, réparer ou améliorer...

Règle spéciale : un joueur choisit soit de jouer les deux jumeaux mais doit changer de voix au milieu de chaque phrase, soit les jumeaux sont joués par deux joueurs différents dont l'un doit finir les phrases commencées par l'autre. Dans tous les cas, ils ne peuvent bien entendu occuper qu'un seul poste.

TRAITS

Les Binariens doivent choisir comme trait positif « Débrouillard » ou « Malin » et en trait négatif « Naïf » ou « Insouciant ».

De plus, ils sont forcément « Petit ».

GIMMICKS

Télépathie

Technique du moustique

Les Humains

Monde d'origine : Terre (disparue dans le Continuum Zéro depuis douze ans) ou planète colonie (les humains ont essaimé sur plus de 75 mondes différents).

L'humain du 23^{ème} siècle diffère peu de celui des temps anciens. Grâce aux progrès technologiques et à la disparition de certaines maladies, il a gagné en longévité. Atteindre cent trente ans est loin d'être exceptionnel. La mixité ethnique totale est depuis longtemps une réalité et les humains ont conscience de leur appartenance à un monde unique, bien plus cruellement, d'ailleurs, depuis la disparition de celui-ci. Si l'on cultive encore les particularismes culturels, coutumes ou cultures locales, c'est surtout par goût, nostalgie et curiosité. Si l'on excepte quelques groupes extrémistes, l'universalisme des humains est à présent fort bien établi. La tolérance sexuelle ou religieuse de l'humain moderne n'a plus grand-chose à voir avec celle de son aïeul du 21^{ème} siècle.

Les humains font partie des peuples les plus entreprenants de l'Alliance des Mondes Unis. Assoiffés de découverte et d'exploration, ils poussent leurs alliés, plus calmes, vers les tréfonds inconnus de l'espace. Les autres peuples les regardent souvent avec un peu de condescendance mêlée de tendresse, comme des enfants turbulents mais attachants. Toutefois, ils s'accordent à reconnaître leur ingéniosité, leur ténacité et leur sens de l'honneur. Il n'est toutefois pas rare que les aspects sombres de la nature humaine réapparaissent : propension à la violence, jalousie ou difficulté à accepter les différences. Mais dans l'ensemble, les humains ont dompté leurs démons et sont membres à part entière de la grande communauté galactique.

L'adaptabilité des humains est bien connue : ainsi, on les trouve à tous les postes au sein des Rangers dont ils représentent plus de 40% des effectifs. Depuis la disparition de la Terre, les humains sont orphelins de leur monde d'origine. Ils sont naturellement attachés à Utopia II mais chaque Terrien d'origine ne peut s'empêcher d'espérer qu'un jour on retrouvera le berceau de l'humanité, quelque part dans les replis de l'étrange Continuum Zéro.

TRAITS

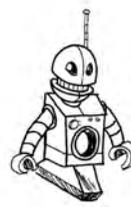
Les humains se voient attribuer, au choix, un trait positif parmi « Tenace », « Polyvalent » ou « Ingénieux »

Tous les humains sont affligés du trait négatif « P'tit rigolo », effet de leur réputation de jeunes loups pas très sérieux auprès de certains peuples plus « anciens » (qui a dit les Mégariens ?). À la convenance de l'Amiral, en fonction du degré de tolérance du peuple rencontré, un malus d'1D6 peut donc s'appliquer aux relations sociales entre humains et extraterrestres.

GIMMICK

Mc Gyver

Empathie instinctive



Les Humains génétiquement modifiés (HGM)

En apparence, rien ne différencie les HGM des « simples » humains. Toutefois, ils sont les témoins d'une des pages les plus noires de l'histoire humaine. Les anciennes nations terriennes avaient des règles variables en ce qui concernait la bio-ingénierie humaine. Toutefois, toutes condamnaient les manipulations de fœtus humains à des fins eugéniques. Un foyer de résistance apparut sur Mars, autour d'une colonie ayant décidé d'appliquer sa théorie « d'amélioration raisonnée de la race humaine » et de développer le plein potentiel du cerveau humain. Les enfants nés de ces manipulations, qui finirent par se qualifier eux-mêmes de « supra-cerveaux », firent sécession avec la Terre. À l'aube de l'âge galactique, une grande guerre a opposé les humains modifiés, plus généralement appelés « Radicaux Génétiques », aux terriens. Certains Radicaux caressèrent des rêves de domination insensés et leurs dissensions internes finirent par les perdre. En effet, les manipulations du génie génétique martien

n'étaient pas sans effet secondaire : instabilité d'humeur, hypersensibilité, désordre mentaux comme la paranoïa ou la schizophrénie...

Aujourd'hui, les humains issus de l'ingénierie génétique martienne sont toujours regardés avec méfiance mais ont réussi leur intégration dans la société humaine et galactique. On a reconnu le libre arbitre des populations à disposer de leur patrimoine génétique. En contrepartie, le contrôle des manipulations est plus strict, tout comme le suivi psychologique des sujets « à risque ». Étonnamment, peu d'humains se tournent finalement vers l'ingénierie génétique : on estime que seuls 5% des humains sont « modifiés ». L'apparence des HGM est en tout point celle des humains, mais leurs cerveaux sont plus puissants, certains pouvant même rivaliser avec des calculateurs mécaniques. Nombreux sont ceux qui souffrent de tares génétiques plus ou moins gênantes.

Quelques renégats, conservant le titre de « Radicaux Génétiques », ont toutefois refusé la paix entre humains et HGM, caressant toujours le mirage d'une humanité contrôlée

par leur savoir et leur discernement. Ces groupuscules, dont on ne sait pas grand-chose, sont en fuite aux quatre coins de la galaxie...

Au sein des Rangers, on trouve des HGM à tout type de poste, bien que rarement à des postes de commandement, en raison de leur instabilité reconnue. Ils font naturellement d'excellents médecins, ingénieurs ou officiers scientifiques.



TRAITS

Les HGM choisissent un trait positif super comme « Super intelligent », « Super mémoire »...

Ils doivent également choisir des défauts génétiques : soit deux tares simples, soit une super (Hypersensible, Odeur corporelle, Trous de mémoires, Mégalomane, Timidité malade, Paranoïaque...)

GIMMICKS

- Computation intuitive
- Projection psionique



Les fiches de poste

En attendant plus de détails dans notre fabuleuse gamme de suppléments « Poste-book », voici une description de chaque position disponible sur la passerelle d'un navire de l'AMU (on rigole pour les poste-books, hein, promis).

Capitaine

« Je suis le capitaine James Horacius Maddox, commandant du navire Excelsior, du corps des Rangers Galactiques. Au nom de l'Alliance des Mondes Unis, je viens en paix... »

Le capitaine est en charge du commandement du navire. Il assigne les responsabilités, prend les décisions et, dans le feu de l'action, donne des ordres. C'est une tâche difficile et exigeante, demandant des nerfs d'acier : le capitaine d'un navire est parfois amené à faire des choix difficiles et à décider du sort de son équipage dans un délai de quelques secondes seulement. Les capitaines sont choisis parmi la fine fleur des officiers issus de l'Académie Galactique.

Les capitaines des Rangers ne sont toutefois pas seuls maîtres à bord. On attend d'eux qu'ils tiennent compte de l'avis souvent éclairé de leurs subordonnés. Ils doivent notamment écouter les réflexions de leur officier en second, généralement le médecin du bord. Ils répondent de leurs actes devant le Haut Commandement et sont soumis

à la stricte observance du code des Rangers. Parmi les qualités requises pour être capitaine, on notera, outre le courage et la ténacité, un grand humanisme, le contrôle de soi et le sens des responsabilités. Une tronche de beau gosse, ça peut aider aussi, quoi qu'on en dise.

Devoirs : le capitaine tient le journal de bord, et gagne 1 point d'équipage quand il pense à le faire après un événement important de l'épisode en cours. Il convoque ses officiers pour les briefings et les points d'avancement. Il s'assure du bien-être de l'équipage. Il est en charge, si les conditions le permettent, de tous les premiers contacts et de la diplomatie. Il parle au nom de l'Alliance des Mondes Unis. Enfin, c'est un véritable animateur pour son équipage : il remonte le moral des troupes après les coups durs et sait trouver le meilleur en chacun.

GIMMICK

🗨 Grand stratège.

Médecin de bord

« C'est absolument ridicule Bob ! Enfin, reprenez-vous. Oui, ces Gorniens nous ont mis une sacrée déculottée. Oui, ils ont réussi à voler le Plasmatron réverbérant. Et oui, nos moteurs sont en panne. Mais vous n'allez tout de même pas baisser les bras pour si peu ! Pas vous, pas l'homme qui a mis fin à la guerre glackonienne. Voilà, haut les cœurs ! Ah, je préfère vous voir comme cela, vieille branche. »

Le médecin est traditionnellement le second du capitaine. C'est « M. Bon Sens », capable de prendre des libertés avec le code quand cela s'impose, sachant analyser les situations à froid et éventuellement tempérer ses camarades. On attend de lui qu'il s'oppose au capitaine en cas de désaccord philosophique et qu'il le soutienne farouchement dans tous les autres cas. Le médecin a d'abord à cœur la protection de l'équipage et celle des formes de vie rencontrées.

Le médecin règne en maître absolu sur l'infirmerie du vaisseau. C'est aussi le conseiller psychologique du bord. Après chaque mission, il peut (et doit) rencontrer les membres d'équipage pour s'assurer de leur bien-être psychologique.

Devoirs : le médecin peut enregistrer des addenda au journal de bord. Il est de son devoir de faire régulièrement des contrôles d'hygiène et de s'assurer de la bonne santé de ses

équipiers. Même le capitaine ne peut refuser un check-up ordonné par le médecin de bord et encore moins quitter l'infirmerie si le médecin estime qu'il n'est pas à même d'assurer ses fonctions. Lors d'une rencontre avec une forme de vie inconnue, il est en première ligne pour s'assurer qu'elle ne mettra pas en danger l'équipage ou ne sera pas affectée par le métabolisme des Rangers.

GIMMICK

🗨 Philosophe



Attaché scientifique

« Tout ceci est illogique, capitaine. Si j'en crois les relevés de la sonde, la pulsation électromagnétique suit un rythme erratique mais semble entrer en résonance avec nos capteurs. Je dois effectuer quelques nouveaux calculs, capitaine, tout ceci est fascinant... »

Les Rangers sont tout autant des chercheurs et des savants que des soldats. L'attaché scientifique chapeaute toutes les activités de recherche conduites à bord d'un navire de l'AMU. Il conseille le capitaine sur toutes les particularités scientifiques d'une mission et collabore avec le médecin pour déterminer les caractéristiques d'une planète ou d'une espèce inconnue. On attend de lui une grande polyvalence et une capacité à improviser face à l'inconnu. Il dispose de plusieurs spécialités scientifiques - xénobiologistes, botanistes, astronomes, physiciens, archéologues... - sous ses ordres, et lui-même doit choisir sa spécialité de prédilection.

Sur la passerelle, il se charge de la console scientifique, qui commande une multitude d'instruments de communication et de détection permettant par exemple de connaître la composition de l'atmosphère d'une planète.

Devoirs : l'attaché scientifique peut enregistrer des addenda au journal de bord dans tous les domaines concernant les découvertes scientifiques. Il est de son devoir d'analyser les situations d'un point de vue scientifique et de convaincre le capitaine d'organiser des recherches approfondies ou des expéditions pour chaque phénomène local ou galactique intéressant la science. Il peut toujours demander une partie de la puissance de l'IA pour poursuivre ses recherches et ses analyses.

GIMMICK

☞ Super science

Chef de la Sécurité

« Je sais pas vous, mais moi j'aime pas ça. Cette planète est trop calme. Y a même pas d'vent. Vous trouvez ça normal, vous ? Pas d'vent ? Et ces drôles de types au relais ? Non, j'vous le dis tout net, ça cache quelque chose et... Attention capitaine, derrière vous ! »

Le chef de la sécurité est en charge des aspects tactiques des missions des Rangers, sous la direction du capitaine. Il a en charge la sécurité du vaisseau et de son équipage. Il répond directement au capitaine ou à son second. Il commande les forces de sécurité du vaisseau. Sur la passerelle, il s'occupe des armes de bord. Il gère la prison de bord et l'armement. Normalement, il fait partie des détachements au sol et se charge de leur composition en choisissant le nombre de bonshommes en rouge à emmener.

Devoirs : le chef de la sécurité doit toujours payer de sa personne en cas de situation dangereuse. C'est lui qui relève le gant quand une espèce extra-terrestre provoque l'équipage en duel. Au même titre que le capitaine, il est habilité à autoriser les tirs pour tuer. Enfin, c'est lui qui est en charge des enquêtes internes au vaisseau, pouvant librement fouiller toute zone ou interroger n'importe qui – y compris les invités du bord.

GIMMICK

☞ Invocation de bonshommes en rouge

Pilote

« C'est risqué, capitaine, mais je peux peut-être tenter le gambit de l'opossum. Il suffit de longer cet astéroïde, d'inverser la puissance au dernier moment et de lancer le vaisseau dans une vrille. Si tout va bien, on se retrouvera derrière eux ! »

Sur la passerelle, le pilote est chargé de piloter le vaisseau. C'est lui qui choisit l'injection des moteurs, qui manœuvre et évite les tirs ennemis. Il calcule les coordonnées de vol. Sur les ordres du capitaine, il peut se lancer dans diverses manœuvres. Il sait aussi piloter toutes les navettes de bord et utiliser les équipements connexes (sas de sécurité, cordon ombilical). Il se déplace avec les équipes au sol et connaît la mécanique de base.

Devoirs : le pilote est celui qui effectue toutes les manœuvres du vaisseau. Il doit toujours être à son poste en cas de problème. Il est tenu d'obéir rigoureusement aux instructions du capitaine chaque fois que celui-ci ordonne une manœuvre, y compris quand elle paraît stupide ou insensée. Le reste du temps, il est parfaitement autonome.

GIMMICK

☞ Manœuvre de la mort

Mécanicien Chef

« Les injecteurs de plasma ont sacrément morflé, Bill. Les relais ont tous cramé et on a plus de puissance sur les ponts B, C et E. Sans compter que le générateur à triple inversion a rendu l'âme et que... combien de temps ? Bah, donnez moi deux heures et un tube de colle et on pourra donner une leçon à ces fichus Zorganiens ! »

Dans la salle des machines, le mécanicien chef est le seul maître ! Il a en charge l'entretien et la réparation de tous les systèmes. Il gère également les télétransporteurs et leur utilisation. Depuis son poste dans la salle des machines ou depuis la console d'ingénierie de la passerelle, il répartit l'énergie, manipule les boucliers, dérive et shunte les différents systèmes d'un navire qu'il connaît comme sa poche (d'ailleurs, il a participé à sa conception) et dans les entrailles duquel il peut se diriger les yeux fermés. Il sait faire joujou avec tous les équipements de bord et il est capable de les réparer avec un chewing-gum. Il dirige les équipes d'ingénieurs et c'est un bricoleur de génie.

Devoirs : le mécanicien en chef est en charge du déplacement des pions sur le plan ingénierique du vaisseau. Il est le seul à pouvoir le faire. Il se déplace rarement en équipe au sol, préférant gérer le vaisseau durant l'absence du capitaine et des autres membres d'équipage. Seule exception : quand ses talents sont requis pour analyser une machinerie inconnue ou diriger les travaux de réparation d'une installation alliée.

GIMMICK

 Cadore du chewing-gum

Cadet de l'Académie Galactique

« Si je peux vous interrompre et m'excuser de vous déranger... Je sais que je n'ai pas encore suivi la formation en relativité spatio-temporelle et que mon avis ne vaut pas grand chose et que je n'ai pas votre expérience et que j'ai loupé mon partiel de physique quantique et... Que j'en vienne au fait ? Oui, oui... Hé bien, peut-être qu'en inversant la polarité du flux subdimensionnel, ça pourrait régler le problème, non ? »

Détaché par l'Académie Galactique, le cadet est un jeune officier effectuant en quelque sorte son stage probatoire à bord du navire. Le capitaine est censé noter ses progrès mais également veiller à ce qu'il reçoive de chacun une formation adéquate qui lui permettra de choisir, le moment venu, son affectation de prédilection. Il pose de nombreuses questions et veut toujours bien faire. Chacun se souvient avec nostalgie de son propre voyage en tant que cadet.

Devoirs : faire le café. Aider n'importe quel autre officier de pont. Prendre la place qu'on lui assigne. Ne pas oublier le sucre. Faire preuve d'initiative. Être toujours de bonne humeur sauf quand plus rien ne va. Et la petite cuillère.

Règle spéciale : lors de la création de personnage, le cadet bénéficie de moins de points de compétences qu'un officier accompli. Il ne distribue donc que 20 points dans son bagage élémentaire, 12 dans son bagage spécialisé et 5 dans son bagage secondaire.

GIMMICK

 Coup de génie



Les Traits

Nous l'avons vu dans la procédure de création de personnage, le joueur va choisir plusieurs traits pour donner vie à son Ranger. Un trait peut aussi bien être une caractéristique purement physique (fort ou faible, petit ou grand, séduisant ou repoussant), une qualité (patient, intègre, attentif), un défaut (égoïste, corruptible, indiscipliné) ou un comportement (impulsif, butor, sournois).

Les Rangers Galactiques sont des héros bourrés de qualités, des faiseurs de rêves, des modèles pour toutes les entités pensantes du cosmos. Mais, dans le but de pimenter une dramaturgie riche, ils doivent avoir une ombre à leur tableau, un point noir sur leur visage rayonnant, une petite tâche de tarte sur leur sourire hollywoodien. Chaque Ranger Galactique a donc au moins un trait négatif et éventuellement plusieurs.

Les traits et les épreuves

En terme de règles, les traits peuvent constituer, selon les situations, des avantages ou



Quelques exemples de traits

 **Caractéristiques** : Grand (Petit), Musclé (Frêle), Gros (Maigre), Séduisant (Repoussant), Adroit (Maladroit), Intelligent (Pas malin), Rusé (Naïf), Rapide (Lent), Agile (Empoté)...

 **Qualités** : Intègre, Patient, Perspicace, Sage, Brave, Fidèle, Imaginatif, Tolérant, Généreux, Volontaire, Énergique, Courageux...

 **Défauts** : Paresseux, Versatile, Soupe au lait, Violent, Lâche, Jaloux, Escroc, Traître, Filou, Mégalomane, Paranoïaque...

 **Comportement** : Impulsif, Réfléchi, Curieux, Sympathique, Bourru, Comique, Serein, Tendre, Meticuleux, Agressif, Flatteur, Affectueux, Franc, Reconnaissant, Loyal, Prolixe, Optimiste, Pessimiste, Angoissé, Méfiant...

des désavantages, ce qui se traduit par un bonus ou un malus lors de l'accomplissement d'une action si l'Amiral estime que le trait s'applique :

**Trait : +/- 1d6
lors de la résolution d'action**

 Le capitaine Maddox essaie d'intimider une petite frappe dans un débit de boisson de Rakmana Primus. Il possède le trait « Musclé » ce qui lui vaut un bonus d'1d6 à son action d'Intimidation. Ce même trait « Musclé » pourrait être handicapant si, par exemple, Maddox devait fuir devant le malfrat rancunier en se glissant dans une conduite d'égoût d'à peine 50cm de diamètre...

 Une Sylvénienne aux lèvres pleines et au teint cerise tente de détourner le docteur Clock du droit chemin. Ce dernier peut utiliser son trait « Intègre » pour résister à la tentatrice.

Certains peuples extraterrestres - et certains héros également - disposent de traits puissamment marqués. Ces super-traites octroient non pas 1d6 de bonus mais 2d6. Attention cependant, si un super-trait est comptabilisé comme un malus dans une épreuve, ce malus est lui aussi de 2d6. Les traits sont alors notés par le préfixe « Super » : Super musclé, Super timide, Super perspicace, etc.

Si vraiment vous voulez mettre en scène un monstre surpuissant, vous pouvez lui coller un trait Méga-quelque chose, qui donnera un bonus de 3d6, mais cela doit être réservé à des créatures hors du commun.

Cumuler des traits et traits opposables

Dans certains cas, deux traits pourront se combiner pour octroyer un bonus/malus cumulatif de 2d6 (il est toutefois déconseillé de cumuler plus de deux traits). Dans d'autres situations, deux traits peuvent s'opposer. Inutile dans ce cas de s'embêter à jeter les dés, il suffit de ne pas prendre en compte les dés qui sont opposés :

 Baranard, un HGM au physique impressionnant, court se jeter dans un trou d'homme pour se mettre à l'abri de l'explosion d'un vaisseau ennemi. Il est « Rapide », un avantage pour la course, +1d6, mais il est « Grand », un désavantage pour se jeter dans le trou, -1d6. Du coup, il n'ajoute ni ne retire aucun dé à son épreuve d'Athlétisme.



Bien gérer les traits

Il est naturel, et même souhaitable, que les joueurs réfléchissent à la meilleure façon d'aborder une action pour pouvoir bénéficier de l'assistance d'un de leurs traits. Quoi de plus logique que d'essayer d'utiliser l'environnement à son avantage, en mettant en avant ses points forts naturels ? Si les joueurs vont dans ce sens, ils devraient naturellement apporter des éléments descriptifs à leurs actions, ce qui enrichira la narration. Mais pour éviter tout débordement, assurez-vous que l'emploi d'un trait vous paraît adéquat. Si l'argument du joueur paraît fumeux, pas de d6. Vous pouvez également décider de limiter le recours aux traits aux épreuves importantes et pas pour faire le café. Limiter le nombre de recours au même trait peut être efficace : pas d'utilisation multiple du même trait dans la même scène, comme un combat par exemple. Enfin, n'oubliez pas d'appliquer les traits négatifs, y a pas de raison.

Un exemple ? Le trait « Rapide » ne s'applique que si la situation exige d'être rapide pour réussir une action, comme pour désamorcer une bombe alors que le compte à rebours est presque achevé. Il ne s'applique pas si le joueur annonce qu'il fait tout « rapidement » juste pour pouvoir profiter de son trait (« ben là, je fais les calculs super vite, comme ça je rajoute mon trait Rapide... »). Rigolez pas, on me l'a fait tel quel lors des tests !

Voyager aux frontières de l'infini est source de bien des changements. Au cours de ses aventures intersidérales, un personnage peut gagner de nouveaux traits, en faire évoluer d'autres (transformant ainsi un trait en super-trait) et parfois perdre des traits existants. Toutefois, ces évolutions doivent rester logiques. Ainsi, un personnage ne peut cumuler les traits « Petit » et « Grand », « Corruptible » et « Intègre », etc.



Les Bagages Académiques

« Construisons ensemble la galaxie de demain ! »

L'Académie Galactique

Chaque personnage joueur de Final Frontier est issu des bancs de la prestigieuse - et universellement réputée - Académie Galactique. C'est cette glorieuse institution, située sur Utopia II, qui forme les Rangers Galactiques. L'Académie propose à ses élèves des formations hautement qualifiantes dans les nombreux champs de compétences nécessaires à la conduite de missions pour le compte de l'AMU.

Chaque aspirant Ranger commence par suivre le cursus élémentaire d'une durée de trois AGS - Années Galactiques Standards. L'élève Ranger poursuit alors sa formation en se spécialisant dans le métier qui l'intéresse et pour lequel il montre le plus d'aptitude : officier, pilotage, mécanique, sciences... Les candidats reçus aux examens doivent alors suivre un stage probatoire : ils postulent auprès d'un capitaine en activité pour rejoindre son équipage, devenant ainsi Cadet pour une durée d'une AGS. À l'issue du stage, le capitaine rédige un rapport qu'il délivre aux services de l'Académie. Selon les résultats du candidat, il sera - ou non - autorisé à entrer dans la grande famille des Rangers.

Bagage Académique Élémentaire

« Des bases solides pour des mondes meilleurs ! »

Le Bagage Académique Élémentaire, commun à tous les Rangers Galactiques, est composé des compétences suivantes :

BAGAGE ACADÉMIQUE ÉLÉMENTAIRE

-  Athlétisme
-  Civilité
-  Culture scientifique globale
-  Équipements personnels
-  Galactologie
-  Investigation
-  Techniques martiales
-  Survie

Bagage Académique Spécialisé

« Des spécialistes au service de la communauté. »

Les différents Bagages Spécialisés sont les suivants :

-  Bagage Académique d'Officier
-  Bagage Académique de Pilote
-  Bagage Académique de Mécanicien
-  Bagage Académique de Médecin
-  Bagage Académique de Scientifique
-  Bagage Académique de Sécurité

Chacune de ces formations traite de plusieurs domaines de compétence, lesquels sont élégamment détaillés dans les brochures numériques réalisées par le service de communication de l'Académie.

BAGAGE ACADÉMIQUE D'OFFICIER

-  Bureaucratie
-  Commandement
-  Diplomatie
-  Tactiques spatiales

BAGAGE ACADÉMIQUE DE PILOTE

-  Astrogation
-  Systèmes de bord : pilotage
-  Pilotage de modules
-  Maintenance

BAGAGE ACADÉMIQUE DE MÉCANICIEN

-  Ingénierie
-  Maintenance
-  Systèmes de bord : transmissions et Senseurs
-  Systèmes de bord : télétransporteur

BAGAGE ACADÉMIQUE DE MÉDECIN

-  Patho-traumatologie
-  Psychologie
-  Spécialisation Scientifique
-  Systèmes de bord : medicoprocess

BAGAGE ACADÉMIQUE DE SCIENTIFIQUE

-  Systèmes de bord : transmissions et Senseurs
-  Systèmes de bord : laboprocess
-  Programmation IA
-  Spécialisation scientifique

BAGAGE ACADÉMIQUE DE SÉCURITÉ

- ☒ Systèmes de sécurité
- ☒ Techniques martiales avancées
- ☒ Infiltration
- ☒ Systèmes de bord : console tactique

Bagage Académique Secondaire

« Des hommes et des femmes polyvalents et adaptables »

Afin de mettre toutes les chances de leur côté lors de leurs missions aux confins de la galaxie, les Rangers Galactiques suivent une formation complémentaire dans un autre domaine que leur Spécialité. Les quotas horaires consacrés au Bagage Secondaire sont bien sûr plus réduits mais ce dernier a maintes fois démontré sa pertinence sur le terrain.

Les Compétences

Astrogation

Vaste et vitale compétence que l'Astrogation. Tous les pilotes du corps des Rangers sont amplement formés à cette discipline qui comprend : la théorie de la propulsion hyper et infra-luminique, le calcul de trajectoire, la connaissance des périls stellaires, mais aussi des notions d'ingénierie comme la consommation du navire. On y aura recours à chaque fois que l'on voudra calculer une route stellaire.

Athlétisme

Tous les Rangers suivent lors de leur formation un entraînement sportif, combinant développement personnel et sports collectifs, l'un des moyens les plus efficaces d'apprendre à travailler ensemble et de savoir utiliser les atouts de chaque membre de l'équipe – c'est notamment un moyen idéal pour découvrir de quoi sont capables les physiologies non humaines. La tradition sportive de l'Académie Galactique est bien illustrée par les prestigieuses équipes formées de cadets qui s'affrontent amicalement chaque année.

Bureaucratie

Un navire spatial de la taille d'un Explorateur Galactique est une véritable cité, avec une population qu'il faut gérer, alimenter, soigner. Bien souvent, la tâche des officiers supérieurs est compliquée par des facteurs extérieurs à leur vaisseau, avec lesquels il faut savoir composer : règles d'approvisionnement d'une station frontière, fonctionnaires de mondes reculés ou situation de crise. Ce module enseigne au cadet le fonctionnement politico-administratif des principales institutions et mondes de l'Alliance des Mondes Unis, ainsi que les différents protocoles utilisés dans le commandement d'un vaisseau et lors des missions. Enfin, cette compétence permet de gérer la logistique complexe d'un navire spatial.

Civilité

C'est une large compétence souvent sollicitée : les Rangers Galactiques sont les ambassadeurs de l'Académie et de l'Alliance des Mondes Unis partout dans la galaxie. En tant que tel, ils doivent savoir s'entretenir avec tout être intelligent qu'ils seraient amenés à rencontrer : éloquence, rhétorique, marchandage ou persuasion sont couverts par la compétence Civilité. Mais ce n'est pas tout : briller en dansant au bal donné par l'ambassadeur Vilbolien ou raffer la donne dans un casino galactique de la frontière Ralthahix dépendent également de la compétence Civilité.

Commandement

Le module de Commandement doit permettre à un officier de faire face à toutes les situations avec calme, intelligence et panache, tout en respectant les valeurs et les idéaux de l'AMU. Selon l'Académie Galactique, le secret d'un bon commandement s'appuie sur trois préceptes fondamentaux : connaître et faire confiance à son équipage, connaître et faire confiance à son vaisseau, connaître et faire confiance à sa mission. Avant toute chose, le futur officier supérieur apprend que s'il a la lourde responsabilité de prendre les décisions en dernier recours, il n'est en aucun cas omniscient et que chacun de ses hommes est, dans son domaine de prédilection, plus compétent que lui. Être à l'écoute de son équipage est sans nul doute la valeur fondamentale des officiers du corps des Rangers.

Culture scientifique globale (CSG)

Afin de disposer de connaissances théoriques solides à solliciter pour faire face aux problèmes qu'ils vont rencontrer en mission, les Cadets de l'Académie suivent un enseignement général dans les grands domaines scientifiques, de la biologie à la théorie hyperluminique, en passant par la diététique ou la botanique. Ce module d'enseignement ne fera pas d'un Ranger un expert scientifique mais un très respectable amateur dans une majorité de domaines.

Diplomatie

Les Rangers Galactiques sont avant tout des messagers de paix. Ce module s'emploie à fortifier le sens diplomatique des officiers Rangers. Respect des traditions et des particularismes, négociation, évaluation des risques sont autant de travaux pratiques qui permettent au cadet de seconder au mieux les envoyés officiels et diplomates professionnels qui prennent place à bord d'un vaisseau de l'AMU, voire de les remplacer, par exemple en cas de premier contact avec un peuple inconnu.

Équipements personnels

Dans une société galactique où la place de la technologie est prépondérante, chaque individu doit se sentir à l'aise avec les équipements d'utilisation régulière. L'objectif de ce module d'enseignement est de donner à chaque Ranger Galactique les connaissances et la pratique nécessaire pour utiliser les équipements personnels les plus communs : le maniement des combadges, des consoles d'ordinateurs de bord, des mégacordeurs ou bien encore des scaphandres autonomes est donc couvert par la compétence Équipements personnels.

Galactologie

La Galactologie est une compétence vitale pour le Ranger Galactique. Elle constitue le B.A.BA théorique de l'explorateur spatial et lui permet de faire face avec aplomb à la majorité des situations rencontrées dans ses pérégrinations stellaires. La formation de Galactologie rassemble de nombreuses connaissances théoriques sur l'AMU et les peuples qui la composent : histoire, galactocartographie globale, systèmes politiques et économies, ethnies et traditions culturelles, etc. Naviguer dans les innombrables et parfois touffues bases de connaissances de l'AMU est couvert par cette compétence.

Infiltration

Espionner, se déguiser, s'introduire furtivement dans des lieux hostiles : c'est le sujet de ce module d'enseignement capable de transformer un Ranger en véritable courant d'air...

Ingénierie

Cette compétence recouvre tous les aspects théoriques de la propulsion stellaire, de la construction et de l'opération d'un navire spatial. Les ingénieurs sont appelés à maîtriser tous les aspects de la technique spatiale : systèmes de survie, théorie de la distorsion stellaire, propulsion classique... rien n'est oublié. Après tout, dans le vide spatial hostile, le sort de tout un équipage peut dépendre d'un ingénieur débrouillard. Concevoir un nouveau système, en dresser les plans, en évaluer la faisabilité mais aussi diriger une équipe d'ingénieurs pour le réaliser font partie de la compétence Ingénierie. Toutefois, maintenir en état un vaisseau spatial et savoir procéder à une réparation de fortune tombe dans le domaine de la compétence Maintenance



(typiquement, trouver l'origine d'une panne dépend de l'Ingénierie, tandis que la réparer relèvera de la compétence Maintenance).

Investigation

Ce module d'enseignement est souvent très couru par les cadets. Non content d'être très pratique, il n'en oublie pas moins le développement personnel. Ainsi les Cadets apprennent à aiguïser leur esprit critique et leur jugement afin d'en faire un atout majeur sur le terrain. Garder l'œil ouvert et l'esprit alerte, être capable de découvrir rapidement et efficacement un environnement inconnu, mener des recherches de manière ordonnée et productive, font partie des talents que l'on développe grâce au module Investigation.

Maintenance

Un vaisseau doit ronronner comme un chat repus. Pour cela, les mécaniciens en apprennent la Maintenance sous toutes les coutures. Ils doivent être capables d'improviser, de réparer une conduite avec les moyens du bord et de colmater une brèche avec ce qu'ils trouveront dans la cambuse. Si un expert en maintenance ne sera pas capable de concevoir un nouveau système de propulsion révolutionnaire (cela dépend de la compétence Ingénierie), on peut toutefois être sûr que les moteurs qui lui seront confiés continueront à tourner sans un hoquet.

Patho-traumatologie

C'est la compétence du médecin de bord et de ses infirmiers assistants. Bien entendu, un petit bobo ou un bandage de fortune pourront être traités avec la compétence Survie mais seules les personnes formées à la Patho-traumatologie sauront réellement profiter d'une infirmerie en bon état de marche : outils de diagnostic, instruments chirurgicaux, opérations lourdes... Traiter une population de trois cent Rangers, comprenant de nombreux peuples aux physiologies variées, ne s'improvise pas.

Pilotage de modules

Ce module d'enseignement recouvre tous les véhicules qui ne sont pas de la taille d'un navire stellaire : navettes, petits modules, véhicules à roues ou à coussin d'air. Les Rangers formés à cette compétence sont capables de manipuler tout ce qui roule, vole et flotte.

Programmation IA

De nombreuses fonctions sont automatisées sur un vaisseau. Elles sont quasiment toutes placées sous la supervision de l'ordinateur de bord, une IA de classe Georges super évoluée. Comme un médecin doit parfois réparer le corps d'un patient, cette compétence permet d'entretenir les rouages délicats de l'IA de bord. La comparaison n'est pas anodine : pour l'AMU, les IA sont des êtres pensants de plein droit.

Psychologie

Vivre dans l'espace, froid et vide, loin de ses attaches, de sa famille, en compagnie d'êtres dont on ne comprend pas la culture peut être particulièrement déstabilisant. Pour les petits coups de blues galactiques, rien ne vaut l'aide d'un bon psychologue ! Bien entendu, les Rangers ayant suivi ce module d'enseignement sont formés à analyser les paroles, comportement et gestes d'un interlocuteur. Très utile en cas de confrontation, de premier contact ou de négociation.

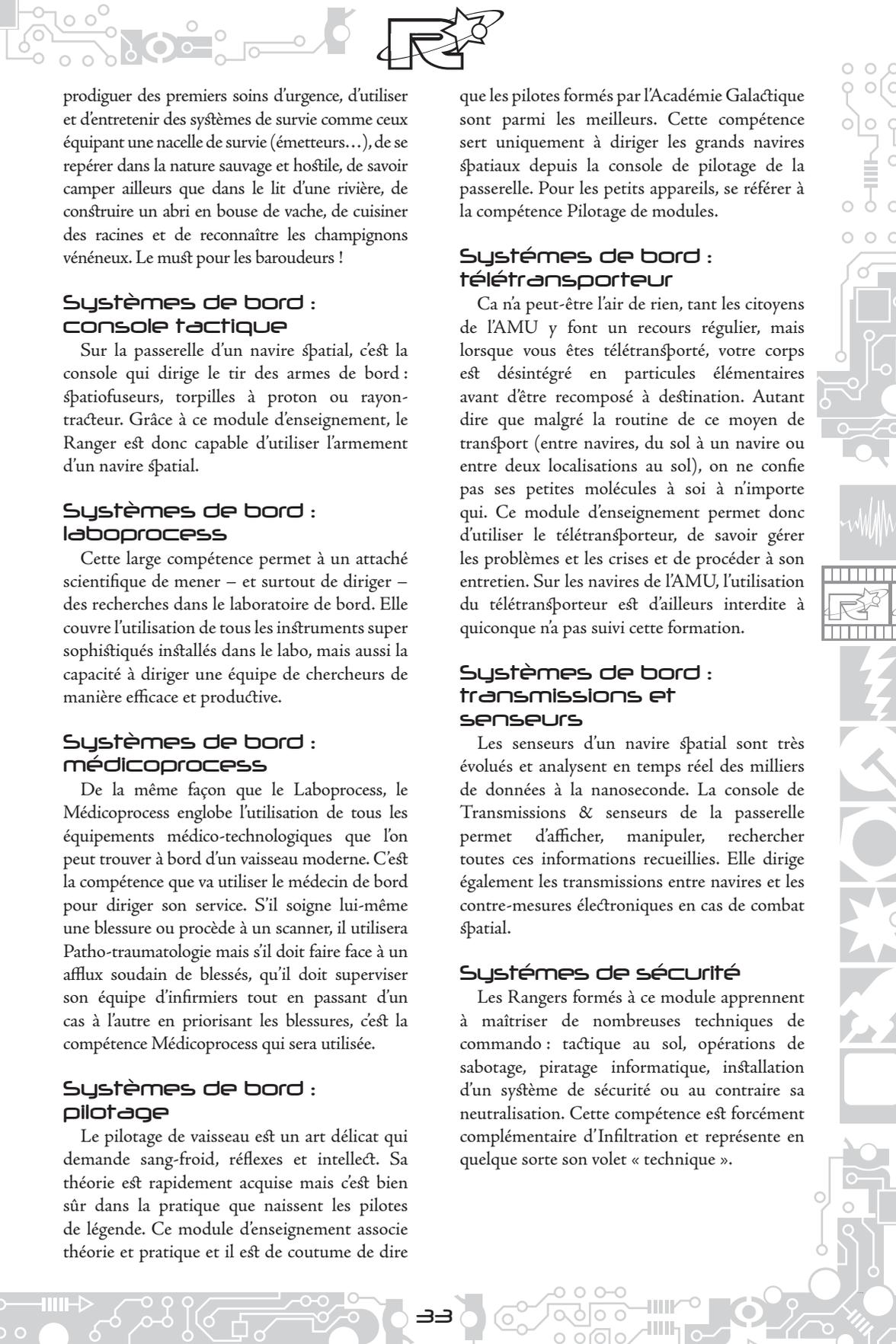
Spécialisation scientifique

Alors que la CSG donne un vernis scientifique à tous les Rangers, la spécialisation scientifique fait d'eux de véritables savants, parmi les meilleurs que compte la galaxie. N'oublions pas que les Rangers ne sont pas seulement explorateurs, mais également chercheurs. Il faut un minimum de 4 en CSG pour suivre ce module d'enseignement. Pour chaque groupe de 2 points dans cette compétence, le Ranger maîtrise l'un des domaines suivants (donc une personne avec un 6 en Spécialisation Scientifique maîtrise 3 domaines)

-  Sciences de la vie (écologie, biologie et xenobiologie)
-  Sciences médicales (génétique)
-  Sciences physiques
-  Sciences planétaires (climatologie, géologie, minéralogie...)
-  Sciences sociales (xénoethnologie, histoire comparée)
-  Sciences spatiales (astronomie, théories et anomalies spatiales)

Survie

Il n'est pas rare que les Rangers se retrouvent dans des situations très délicates. Ce module d'enseignement permet à l'élève Ranger de savoir



prodiguer des premiers soins d'urgence, d'utiliser et d'entretenir des systèmes de survie comme ceux équipant une nacelle de survie (émetteurs...), de se repérer dans la nature sauvage et hostile, de savoir camper ailleurs que dans le lit d'une rivière, de construire un abri en bouse de vache, de cuisiner des racines et de reconnaître les champignons vénéneux. Le must pour les baroudeurs !

Systèmes de bord : console tactique

Sur la passerelle d'un navire spatial, c'est la console qui dirige le tir des armes de bord : spatiofuseurs, torpilles à proton ou rayon-tracteur. Grâce à ce module d'enseignement, le Ranger est donc capable d'utiliser l'armement d'un navire spatial.

Systèmes de bord : laboprocess

Cette large compétence permet à un attaché scientifique de mener – et surtout de diriger – des recherches dans le laboratoire de bord. Elle couvre l'utilisation de tous les instruments super sophistiqués installés dans le labo, mais aussi la capacité à diriger une équipe de chercheurs de manière efficace et productive.

Systèmes de bord : médicoprocess

De la même façon que le Laboprocess, le Médicoprocess englobe l'utilisation de tous les équipements médico-technologiques que l'on peut trouver à bord d'un vaisseau moderne. C'est la compétence que va utiliser le médecin de bord pour diriger son service. S'il soigne lui-même une blessure ou procède à un scanner, il utilisera Patho-traumatologie mais s'il doit faire face à un afflux soudain de blessés, qu'il doit superviser son équipe d'infirmiers tout en passant d'un cas à l'autre en priorisant les blessures, c'est la compétence Médicoprocess qui sera utilisée.

Systèmes de bord : pilotage

Le pilotage de vaisseau est un art délicat qui demande sang-froid, réflexes et intellect. Sa théorie est rapidement acquise mais c'est bien sûr dans la pratique que naissent les pilotes de légende. Ce module d'enseignement associe théorie et pratique et il est de coutume de dire

que les pilotes formés par l'Académie Galactique sont parmi les meilleurs. Cette compétence sert uniquement à diriger les grands navires spatiaux depuis la console de pilotage de la passerelle. Pour les petits appareils, se référer à la compétence Pilotage de modules.

Systèmes de bord : télétransporteur

Ca n'a peut-être l'air de rien, tant les citoyens de l'AMU y font un recours régulier, mais lorsque vous êtes télétransporté, votre corps est désintégré en particules élémentaires avant d'être recomposé à destination. Autant dire que malgré la routine de ce moyen de transport (entre navires, du sol à un navire ou entre deux localisations au sol), on ne confie pas ses petites molécules à soi à n'importe qui. Ce module d'enseignement permet donc d'utiliser le télétransporteur, de savoir gérer les problèmes et les crises et de procéder à son entretien. Sur les navires de l'AMU, l'utilisation du télétransporteur est d'ailleurs interdite à quiconque n'a pas suivi cette formation.

Systèmes de bord : transmissions et senseurs

Les senseurs d'un navire spatial sont très évolués et analysent en temps réel des milliers de données à la nanoseconde. La console de Transmissions & senseurs de la passerelle permet d'afficher, manipuler, rechercher toutes ces informations recueillies. Elle dirige également les transmissions entre navires et les contre-mesures électroniques en cas de combat spatial.

Systèmes de sécurité

Les Rangers formés à ce module apprennent à maîtriser de nombreuses techniques de commando : tactique au sol, opérations de sabotage, piratage informatique, installation d'un système de sécurité ou au contraire sa neutralisation. Cette compétence est forcément complémentaire d'Infiltration et représente en quelque sorte son volet « technique ».



Tactiques spatiales

Si vous avez rêvé d'être un stratège spatial, ce module est fait pour vous. Affrontement entre deux navires ou choc frontal entre deux flottes de combat, vous étudierez les grands maîtres, les batailles fameuses et vous procéderez à des centaines de simulations afin de vous familiariser avec le commandement d'un navire spatial en situation de combat spatial.

Techniques martiales

Bien qu'ils soient une force de paix, les Rangers sont conscients des dangers que peuvent croiser les explorateurs galactiques. Tous les cadets de l'Académie suivent donc une formation obligatoire en corps à corps, lutte et maniement des armes de poing les plus répandues (fuseurs et mini-fuseurs). Toutefois, l'accent est mis, avec emphase, sur les moyens de coercition non létaux : on apprend ici à désarmer un adversaire ou à l'assommer, pas à le tuer froidement. L'enseignement des techniques martiales s'accompagne de cours de « gestion de la violence » où le cadet apprend à ne pas céder à la provocation, à évaluer une menace, à y répondre de manière appropriée et à n'utiliser la violence qu'en tout dernier recours. Cette compétence permet d'utiliser toutes les armes blanches ou à distance de catégorie A ou B. En combat à mains nues, l'utilisateur de cette compétence inflige des dommages de catégorie A.

Techniques martiales avancées

Réservé à ceux qui suivent une spécialisation de sécurité – des gens qui savent ce qu'ils font – cette compétence permet d'utiliser des armes lourdes,

de pratiquer l'art de la démolition par explosifs ou encore d'apprendre des techniques de corps à corps très efficaces, voire meurtrières. Cette compétence permet d'utiliser toutes les armes blanches ou à distance de catégorie C. En combat à mains nues, l'utilisateur de cette compétence inflige des dommages de catégorie B.

Les Gimmicks

Pour rajouter un peu de piment à une partie de Final Frontier, chaque personnage dispose d'une ou plusieurs capacités spéciales, appelées gimmicks. Certaines sont utilisables en permanence, d'autres nécessitent d'utiliser les fameux points d'équipage en concertation avec les autres joueurs, d'autres encore doivent survenir dans un moment adéquat de tension dramatique. Dans certains cas, les points d'équipage sont purement retirés de la réserve, dans d'autres ils sont convertis en d6 (un par point), lancés et ajoutés à un test.

Les gimmicks de peuple

APHORISME DÉSARMANT (BÉTABLEVRKS)

Au prix d'un point d'équipage, toute la sagesse du Bétableurk s'exprime par le biais d'un aphorisme empreint de tolérance et de profonde vérité universelle. Pendant deux tours de jeu, les belligérants, que ce soit dans le cadre d'un combat physique ou d'un affrontement social, sont totalement désarmés par la portée de la vérité énoncée. Ils ne peuvent donc plus agir. Bien entendu, dès qu'ils se sont repris, ils se sautent à la gorge derechef, mais deux tours, c'est parfois juste le temps qu'il faut pour sauver une situation désespérée !



BERSERKER (GORICHIENS)

Au prix de trois points d'équipage, un Gorichien peut devenir berserker. Il ignore tout malus dû aux blessures et ses coups infligent deux fois plus de dommages. Si son moniteur de choc ou de trauma est rempli, il reste actif pour trois tours encore avant de s'écrouler. Si ce n'est pas le cas, l'effet du berserker s'efface à l'issue du combat. Un Gorichien ne peut pas devenir berserker plus d'une fois par épisode. Il ne frappera pas ses amis mais ne sera pas non plus à même d'être raisonné avant d'avoir étalé ses adversaires.

COMPUTATION INTUITIVE (MÉGARIENS, HGMS)

Les Mégariens (ou les HGM spécialement développés pour cette tâche) sont de véritables ordinateurs vivants capables d'emmagasiner des données à une vitesse faramineuse – leur mémoire n'est donc jamais prise à défaut. De plus, une fois par scène, l'utilisateur de ce gimmick peut computer les probabilités avant un événement, ce qui lui permet de piocher un dé d'équipage et de l'ajouter à une épreuve (qu'elle soit réalisée par lui ou par un tiers). Toutefois, cela s'accompagne fatalement d'une déclamation à voix haute des différents pourcentages, ce qui peut s'avérer vite criéant.

ÉMISSION DE PHÉROMONES (SYLVÉNIENNES)

Au prix de deux points d'équipage, une Sylvénienne peut émettre des phéromones qui soumettent les mâles, quelles que soient leurs espèces. Le mâle visé – il est donc possible de désigner une personne précise, même parmi un groupe - doit réussir une épreuve de difficulté extrême (il peut utiliser un trait adapté, comme Tenace, Résistant ou Insensible) ou succomber immédiatement au charme de la Sylvénienne. L'effet exact est laissé à l'appréciation de l'Amiral. À priori, personne ne va se jeter d'une falaise pour un simple clin d'œil, mais la victime sera clairement bien disposée envers la Sylvénienne et fortement influençable par elle. Rouler des yeux et prendre une posture sensuelle sont un plus certain lorsqu'on utilise ce gimmick.

EMPATHIE INSTINCTIVE (HVMAINS)

Les humains, curieux et ouverts de nature, ont souvent un certain avantage sur d'autres peuples lors des premiers contacts avec une race inconnue. Grâce à ce gimmick, et uniquement lors d'un premier contact avec un peuple qu'il n'a jamais croisé, un humain peut piocher deux

dés d'équipage et les ajouter à l'épreuve de Civilité de son choix dont le but est d'échanger, comprendre ou rassurer l'autre. Bien sûr, cela doit s'accompagner de moult mimiques.

ESPRIT DE NICHE (GORICHIENS)

Les Gorichiens sont très attachés à leur maison volante et à leurs compagnons de bord, qui deviennent très vite pour eux une véritable famille. Une fois par scène, un Gorichien qui aide un autre personnage par un dé d'équipage peut faire doubler l'effet de ce point (le résultat du dé est multiplié par 2).

JET DE SLIME (BÉTABLEVRKS)

Au prix d'une case de choc, le Bétableurk peut lancer un jet de slime puant et opaque. Cette matière gluante est à même de coller entre eux de petits éléments, ce qui peut s'avérer fort utile, ou d'aveugler un adversaire. Pour ce faire, le Bétableurk doit toutefois remporter une épreuve opposée de combat. En cas de réussite, son adversaire ne peut plus agir pendant les deux tours de combat qui suivent.

KOUD-LÂATH (MÉGARIENS)

Le Koud-Lâath est un art martial millénaire et philosophique dispensé par les écoles transcendantes mégariennes. En dépensant deux points d'équipage, et en récitant un mantra millénaire, le Mégarien peut doubler son attaque : il multiplie par deux le résultat de son dé, des éventuels dés de bonus ainsi que sa compétence, et mêmes les dommages ! On n'utilise jamais les passes de Koud Lâath de manière triviale car il s'agit d'une véritable fusion entre esprit et corps et cela ne doit pas être pris à la légère dans la philosophie mégarienne... Il doit obligatoirement s'accompagner de tirades fumeuses pour être efficace. De plus, il n'est utilisable qu'une fois par adversaire.

MC-GYVER (HVMAINS)

Une fois par épisode, au prix d'un point d'équipage, l'humain peut improviser une solution complètement abracadabrante, mais qui fonctionne, quel que soit le sujet. C'est idiot mais ça marche, et avec la coupure pub, ça passe tout seul. En plus, ça alimente sans fin les discussions en convention de fans.

PROJECTION PSIONIQUE (HGMS)

Au prix d'une case de choc, le psionique est capable de projeter une pensée simple dans l'esprit d'une autre personne : un avertissement par exemple, ou une réponse à Questions

pour un Champion. S'il dépense deux points d'équipage, qu'il ajoute à une épreuve opposée à son adversaire, il est même capable de procéder à un scan mental lui permettant de lire les pensées et les souvenirs de sa cible. À noter toutefois que le psionique doit pouvoir appliquer ses deux mains sur les tempes de la cible tout en se concentrant au moins quelques minutes. Si le scan échoue (la marge d'action de l'adversaire est plus haute), le psionique subit un choc mental en retour qui lui enlève deux cases de choc.

TÉLÉPATHIE (BINARIENS)

Les jumeaux binariens sont naturellement liés par un lien télépathique. En cas de situation de stress, il peut toutefois être difficile de canaliser sa pensée de manière utile. Pour éviter d'être tous deux plongés dans les sentiments de peur et de confusion, les Binariens peuvent dépenser deux points d'équipage. Pour toute la durée de la scène, ils peuvent alors communiquer de manière claire et précise...

TECHNIQUE DV MOVSTIQUE (BINARIENS)

Les Binariens sont des êtres qui aspirent naturellement à la paix. Mais cela ne les empêche d'avoir appris à se défendre. Lorsque l'un des jumeaux est attaqué au corps à corps, son binôme entre dans le combat et les deux petits bonshommes harcèlent leur adversaire en virevoltant autour de lui. À chaque point d'équipage investi, l'adversaire ne peut pas frapper sa cible. Bien entendu, l'assaut des Binariens ne provoque pas de dommages mais c'est bien utile pour temporiser en attendant son copain gorichien...

ZIZANIE (SYLVÉNIENNES)

Les Sylvéniennes ont la capacité presque surnaturelle de provoquer des arguties sans fin qui finissent presque toujours par virer au pugilat. Pour deux points d'équipage, lors de toute confrontation sociale, une Sylvénienne peut insinuer des demi-vérités et des sous-entendus qui vont très vite pourrir l'atmosphère. Cerise sur le gâteau, chacun sera persuadé que la Sylvénienne est de « son » côté, ou du moins qu'elle conserve une neutralité bienveillante...

Les gimmicks de poste

CADOR DV CHEWING-GUM (CHEF MÉCANICIEN)

C'est la capacité à relancer les moteurs et à trouver de l'énergie alors qu'il n'y en a plus, à réparer le vaisseau avec des bouts de ficelle, à colmater des fuites avec un chewing-gum et à construire des appareillages très complexes avec des morceaux de carton coloré. Idéal aussi pour comprendre rapidement les secrets d'une technologie alien pourtant totalement étrangère à son propre mode de pensée. À croire que le mécanicien entretient un lien charnel avec ses moteurs qu'il cajole de mots doux. Une fois par épisode, le mécanicien peut saisir un dé d'équipage, le lancer et ajouter son résultat aux jetons du panneau de contrôle du Diagramme Tactique de bord – ou bien ajouter deux dés d'équipage à une épreuve de Maintenance ou d'Ingénierie. On ne peut pas utiliser ces deux capacités dans le même épisode.

COUP DE GÉNIE (CADET DE L'ACADÉMIE GALACTIQUE)

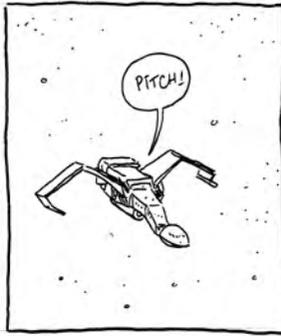
Un coup de génie, possible une fois par épisode, est une superbe improvisation de la part d'un novice complet. Alors qu'il sera sujet aux railleries de ses aînés en voulant prendre la parole, le cadet peut tenter n'importe quelle action, même s'il n'a pas la compétence requise, en ajoutant à son épreuve trois dés d'équipage !

GRAND STRATÈGE (CAPITAINE)

Ce gimmick fait du personnage un génie des affrontements spatiaux. Une fois par combat spatial, lors d'un moment crucial, s'il parvient à citer à haute voix un général chinois ou un stratège grec, chaque personne présente sur la passerelle peut piocher un dé d'équipage (le capitaine y compris) à utiliser lors de sa prochaine action. Parfois, cela suffit pour renverser une situation.

INVOCATION DE BONSHOMMES EN ROUGE (CHEF DE LA SÉCURITÉ)

Une fois par épisode, au prix de trois points d'équipage, le chef de la sécurité peut être sauvé, lui-même ou un autre héros, grâce au sacrifice d'un bonhomme en rouge : celui-ci s'interpose entre son chef et le rayon en criant « nooooo ! ». Il meurt dans les bras de son chef en lui demandant de prévenir sa femme.



MANŒVRE DE LA MORT (PILOTE)

Une fois par combat spatial, le pilote est capable de réaliser une manœuvre monstrueusement risquée. Plus elle a de chances de rater et semble folle, mieux c'est : le joueur est donc encouragé à la décrire de manière fleurie. Chaque personne présente sur la passerelle peut piocher et utiliser un dé d'équipage (le pilote y compris) à utiliser lors de leur prochaine action. Remarquons cependant que si une manœuvre impossible est réussie, elle peut avoir des conséquences fâcheuses sur l'intégrité matérielle de l'appareil. Les pilotes les plus téméraires ont souvent des mots avec le mécanicien de bord...

PHILOSOPHE (MÉDECIN)

Moins grandiloquent que l'orateur, le philosophe touche moins de monde mais plus en profondeur. Idéal pour faire comprendre à un leader extraterrestre, après de longues heures de discussion, qu'il est mal de vouloir utiliser une bombe quantique à déplacement subliminal. Une fois par épisode, un discours profond permet au philosophe de piocher deux dés d'équipage et de les ajouter à une épreuve de Diplomatie ou de Psychologie. Il est aussi possible « d'inspirer » un compagnon Ranger : dans ce cas, les deux dés d'équipage lui sont confiés pour sa prochaine action – efficace quand un capitaine doute de ses capacités juste avant une bataille spatiale...

SVPER SCIENCE (ATTACHÉ SCIENTIFIQUE)

Une fois par épisode, et pour un coût de trois points d'équipage, l'attaché scientifique peut accoucher d'une théorie fumeuse qui permet de nier pour le temps d'une action (forcément cruciale) les lois communément admises de la physique...

Les gimmicks libres

Les gimmicks libres forment une liste de capacités dans laquelle vont pouvoir piocher les joueurs lors de la création de leur personnage.

AV BON ENDROIT, AV BON MOMENT

Il y a des gens qui ont le chic pour toujours se trouver au bon endroit, au bon moment et sauver la situation. Avec ce gimmick, ce sera le cas du personnage. Si le personnage n'était pas présent dans un lieu ou dans une scène avec ses petits camarades, et que ceux-ci ont besoin de son aide, il y débarque pile au bon moment, par exemple juste derrière le méchant qui s'apprête à ouvrir le feu ! Débarquer ainsi coûte deux points d'équipage, ne se produit qu'une fois par épisode et sera justifié a posteriori : « *vous aviez oublié le sac de pique-nique, alors je me suis dit que je pouvais encore vous rattraper* ». Naturellement, ce gimmick est restreint par les circonstances éventuelles et c'est l'Amiral qui décide en dernier recours : si le personnage est dans le coma à l'autre bout de la galaxie, il peut raisonnablement refuser l'emploi du gimmick.

BIBLE DE LA SÉRIE

Le personnage est toujours capable de faire référence à une aventure passée, pour en déduire un indice ou une porte de sortie utile à l'aventure en cours. « *Vous souvenez-vous, lorsque nous avons affronté les Crépozoidiens sur Gamma 7 et que nous avons inversé le flux positronique ? En changeant quelques paramètres, ça pourrait marcher !* ». Il pioche alors deux dés d'équipage qu'il peut ajouter à toute épreuve, tentée par lui ou un compagnon. Ce n'est possible qu'une fois par épisode.

COLVMBO

Le personnage est un expert dans la lecture du langage corporel et il est très fort pour percer à jour les vilains menteurs. Il peut, lors d'une discussion, piocher deux points d'équipage et l'ajouter à une épreuve de Civilité opposée à la Civilité de l'interlocuteur. S'il réussit l'épreuve, il sait avec certitude si son interlocuteur lui ment ou pas. L'Amiral doit alors doubler les dires de la personne ciblée avec ses vraies pensées : « *Nous sommes bien évidemment ravis de vous accueillir chez nous = Nous allons nous arranger pour vous ne repartiez plus* » ou « *Je suis convaincu de l'innocence de Zerflo = Bien sûr qu'il est coupable, mais j'ai besoin de lui pour mon attaque sur la planète Chisime* ». Ce n'est possible qu'une fois par scène.

DEVS EX MACHINA

C'est l'incroyable capacité à changer la donne après un événement : le personnage que tout le monde croyait mort ne l'est pas, le tir de fuséur ayant touché en fait le petit pendentif qu'il a toujours sur la poitrine en souvenir de sa maman... Ce n'est utilisable qu'une fois par épisode et cela coûte trois points d'équipage.

EDDIE BARCLAY

Votre Ranger a le bras long. À force d'écumer les soirées mondaines, il connaît absolument tout le monde et n'est jamais perdu. Grâce à ce gimmick et à la dépense de deux points d'équipage, il est possible pour le personnage de connaître quelqu'un dans l'endroit où il arrive. Sur une station spatiale reculée, il aura déjà dîné avec le responsable scientifique, sur une lointaine planète à peine découverte, il connaîtra l'ambassadeur de l'AMU fraîchement nommé et ainsi de suite. Bien entendu, l'Amiral a toujours le dernier mot et peut refuser l'utilisation de ce gimmick : ainsi, si l'équipage est perdu dans le Continuum Zéro...

GRAND ORATEUR

C'est la capacité à se lancer dans un discours enflammé sur les vérités de l'univers et les mystères de la vie. Cela permet de désamorcer les conflits et de s'assurer que chaque adversaire tombe dans les bras de son voisin en pleurant. Une fois par épisode, deux points d'équipage sont ajoutés à une épreuve liée à la diplomatie, si le joueur déclame un discours émouvant.

OPINIÂTRE

Une fois par scène, ce gimmick permet au personnage, au prix de deux points d'équipage, de relancer un jet raté. Il garde le meilleur résultat des deux jets ! Bien sur, cela doit s'accompagner d'une farouche détermination : « *Je refuse d'abandonner, Jack ! Je vais reconnecter ce positronneur et nous sortir de là !* ».

SÉDUCTION

Certains Rangers résolvent une bonne partie de leurs problèmes en séduisant au moment adéquat un membre adverse du sexe opposé (ou du même sexe d'ailleurs). Le personnage est donc un tombeur né et est capable de séduire n'importe qui, même un androïde qui n'est pourtant pas programmée pour cela, ou une poulpe urticante de Tremblota VI. Une fois par épisode, le joueur peut piocher deux dés d'équipage et les ajouter à une épreuve de Civilité dont le but est de séduire.

SPORT BILLY

Voilà un gimmick fort pratique : tout se passe comme si le personnage disposait d'une sorte de poche magique, lui permettant d'avoir toujours à portée de main les objets dont il pourrait avoir besoin, au prix d'un point d'équipage. Appliquez toutefois les restrictions suivantes : le matériel doit pouvoir être contenu dans un sac et il doit faire partie des objets normalement accessibles à un Ranger à bord de son vaisseau. Hé non, pas possible de sortir de sa poche un surgénérateur à particules pour alimenter les propulseurs du navire...

SVPER 6ÈME SENS

« *Il y a décidément quelque chose d'anormal, ici...* ». Une fois par scène, le personnage peut, au prix d'un point d'équipage, avoir une sorte de prémonition : ce type est louche, il va se passer quelque chose dans ce canyon, ou on vient dans le couloir...

TOVT EST PERDV !

Ce gimmick n'est utilisable que lorsque tout espoir semble perdu et que personne n'arrive à joindre le Capitaine Flam, une seule fois par épisode. Le personnage prononce un discours motivant qui galvanise l'équipage : chacun peut piocher un dé d'équipage qu'il pourra utiliser n'importe quand, pour n'importe quelle action. Si l'utilisation a lieu bien après le discours, un joli flash-back où le visage de l'orateur apparaît flou dans le ciel sera alors un effet du meilleur goût.

Les Hobbies

Les Rangers ne passent pas tout leur temps sur la passerelle de leur navire pour sauver l'univers. Pour se remettre de toute cette tension, il leur arrive de se détendre. En conséquence, chaque joueur doit choisir deux hobbies pour son héros, l'un de groupe (théâtre, sport, danse classique) et l'un personnel (écriture, philatélie...). En fait, plus c'est idiot, mieux c'est ! Voici quelques exemples :

Hobby personnel

☞ Cultiver des champignons et moisissures, jouer d'un instrument de musique (comme la harpe 3D ou le triangle Crackonien), jouer aux échecs mégariens, collectionner les canettes de soda, les roches volcaniques ou les fuseurs de poche, faire du yoga, de la méditation...

Hobby de groupe

☞ Pratiquer la lutte gréco-romaine, le théâtre ou la danse, l'expression corporelle, jouer à l'astrofoot...

Il n'y a pas de score ou de valeur associés aux hobbies. Ce sont des activités que les personnages pratiquent pour le plaisir, par exemple lors des longs voyages qui les conduisent aux confins de la galaxie. Toutefois, on peut imaginer qu'un hobby puisse donner, de manière exceptionnelle, un bonus d'1d6 à une action (voir « épreuves et résolution »).

Une énigme machiavélique met en danger la vie de l'équipage, alors que l'un des personnages a pour hobby « Casse-têtes » : l'Amiral décide d'accorder 1d6 de bonus à son épreuve d'Investigation.

Les Soap-Plots

Les soap-plots sont un élément inutile, donc essentiel, des personnages et du système de jeu de Final Frontier. Bien utilisés, ils vont vous permettre de gérer votre équipage, de donner de la substance aux seconds rôles et d'enrichir la vie privée de vos personnages joueurs. Ce sont des éléments de background qui ne servent qu'à broder sur la vie des personnages. Bien entendu, ils ne seront réellement utilisés que si vous jouez en « saisons » mais lors d'un one-shot, ils peuvent permettre au joueur d'incarner son personnage avec plus de facilité.

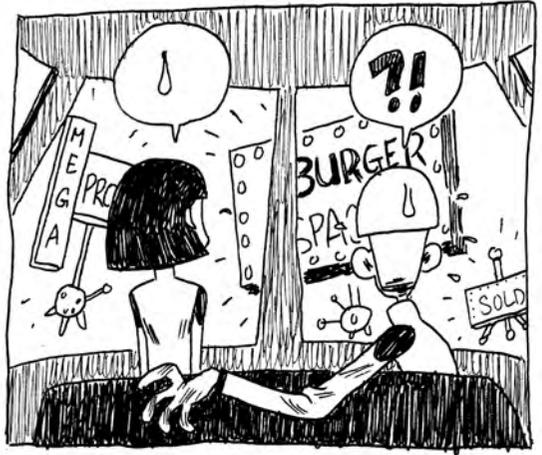
Comment ça marche ?

Chaque soap-plot est inscrit sur la feuille de personnage. Comme vous pouvez le voir sur celle-ci, chacun dispose de six cases rondes à cocher et non, il ne s'agit pas d'une réserve de points de sang, bande de geeks. À chaque fois que le joueur fait avancer son histoire personnelle, l'Amiral lui permet de noircir une case. L'avancement d'un soap-plot ne signifie pas qu'il s'agit d'une « amélioration » : une situation peut se dégrader, c'est aussi une évolution. Pour « boucler » un soap-plot, il faut le mener à une conclusion, qu'elle soit positive ou négative, pour le personnage. C'est l'Amiral qui estime quand un soap-plot doit avancer : *a priori*, il pourra le faire lorsqu'une scène, intime ou pas, vient d'être jouée et a tourné autour du sujet du soap-plot. Le moniteur de soap progresse alors d'un point. En revanche, les soap « négligés » stagneront. Le dernier point ne peut être validé que si la scène – ou l'épisode – apporte une « conclusion » satisfaisante à l'intrigue du soap. D'une manière générale, le soap-plot ne peut pas augmenter de plus d'un point par épisode.

☞ Lorsqu'un moniteur de soap-plot d'un personnage est complété, cela signifie que cet aspect de son histoire personnelle est derrière lui. L'Amiral peut, s'il le souhaite, gratifier le personnage d'un nouveau trait, positif ou négatif, en rapport avec ce qu'il vient d'accomplir. Ce n'est pas une obligation : le fait de s'être confronté à ses problèmes est en soi un achèvement. Mais un soap-plot bien mené peut apporter aux personnages des connaissances, de nouveaux hobbies, des liens avec une communauté et ainsi de suite...

☞ Le soap-plot achevé est remplacé par un nouveau, choisi par le joueur en accord avec l'Amiral.

Un exemple : Loris a décidé que son personnage, le capitaine Barax, vouait une haine tenace aux Shoutoniens, suite à l'implication de quelques représentants de ce peuple dans la destruction du navire de son ami, le capitaine Rafferty. Lors d'un épisode, Barax est confronté à un sage shoutonien et commence par le vivre très mal. Mais il décide de passer outre sa méfiance naturelle et de suivre les indications mystiques du penseur. Grand bien lui en prend car cela se révèle d'une grande aide pour délivrer son équipage. Barax reconnaît avec difficulté, lors d'une discussion avec le médecin de bord, qu'il a acquis un peu d'estime pour la pensée



shoutonienne. L'Amiral permet à Loris de noircir une case de son soap-plot.

Plus tard dans la saison, l'équipage de Barax est confronté à un étrange personnage, un Shoutonien naturellement ! Le capitaine est persuadé que l'individu n'est qu'un traître avide de les trahir. Plus tard, il s'avérera que cela était faux. Lors du climax d'un épisode, Barax se retrouve au bord d'un précipice, surplombant le Shoutonien qui pend dans le vide. Celui-ci tend désespérément sa main vers Barax, lui demandant de l'aider, mais Barax hésite... Loris décrit alors aux autres joueurs comment les pensées se télescopent dans l'esprit de Barax : il voit des flashbacks tout flous de ses précédentes rencontres avec les Shoutoniens, le tout sur une musique étrange, ce qui fait bien marrer tout le monde. Puis il décide que Barax saisit la main du Shoutonien et le sauve d'une mort certaine. C'est le début d'une véritable amitié ! Et hop, un autre point de soap-plot validé.

Enfin, alors qu'il ne lui reste plus qu'un point de soap-plot à valider, Barax accepte l'invitation de son ami de se rendre avec lui sur Shoutonia pour assister à son mariage traditionnel. Là, Barax va définitivement s'imprégner de la culture shoutonienne et reconnaître sa richesse. Comme ce mariage est la conclusion d'un épisode, l'amiral clôt le soap-plot. Il n'accorde pas de nouveau trait, positif ou négatif, au personnage de Loris, mais il assure à celui-ci que partout où il ira, Barax sera à présent reconnu comme un ami des Shoutoniens ! Il aurait tout aussi bien pu offrir le trait « Tolérant » à Barax, par exemple.

Types et idées de soap-plots

Tout ce qui peut faire une jolie histoire parallèle aux sujets principaux des épisodes est un soap-plot en puissance ! Même si nous présentons ici beaucoup d'idées « négatives », destinées à alimenter les confessions, la nuit dans les cabines surchauffées, un soap-plot n'a pas forcément besoin d'être affreusement dramatique pour fonctionner. N'hésitez pas à mettre un peu de douceur dans la froideur de l'univers... Certaines de ces situations peuvent être prises littéralement – le docteur Spolb boit plus que de raison, il lui arrive de faire des erreurs et ses mains tremblent quand il opère, comment va-t-il réagir ? - ou explorées avec humour – le docteur Spolb est en fait accro aux plaquettes de Chôkla et il fera tout pour s'en procurer, allant jusqu'à faire des réserves partout dans l'infirmerie...

AMOVRS, PASSIONS & TVMVLTES

Amours et passions sont toujours des moteurs extrêmement forts :

Le sentiment amoureux n'est pas inconnu aux intrépides Rangers : pourquoi ne pas mettre en scène un triangle amoureux entre membres d'équipage, ou un amour impossible par exemple entre un Ranger et la dirigeante d'un peuple farouchement opposé à l'AMU ?

La passion dévorante est aussi un axe sympathique : que ce soit pour une personne, une activité, un symbole, une position philosophique ou religieuse... Ce peut-être l'indéfectible volonté d'accomplir quelque chose, comme résoudre à tout prix une antique énigme mégarienne, retrouver la Terre, faire enfin cesser

le conflit entre deux peuples ennemis depuis des temps immémoriaux...

☞ La colère et la haine sont de mauvaises conseillères et se marient mal avec les devoirs d'un Ranger Galactique. Mais comment trouver la force de les dépasser ? La haine envers une personne précise, une organisation ou tout un peuple peut constituer une très intéressante source de situations dramatiques.

SECRETS, DOVTES & FÉLVRES

Rien de plus émouvant que de voir un courageux capitaine douter de ses capacités alors qu'il doit réagir et affronter le pire péril de son existence...

☞ Mal du pays : le personnage vit peut-être mal son éloignement de sa famille, de sa planète, de ses habitudes de vie ? Attention, la déprime peut guetter !

☞ Dilemme philosophique ou religieux : peut-être le personnage remet-il en question sa culture ancestrale et doute-t-il des enseignements millénaires des sages de son peuple ? Ou est incertain de la pertinence de certaines régulations du corps des Rangers ? Enfin, peut-être le personnage doute-t-il de son engagement, regrettant de ne pas avoir répondu à une autre passion comme l'élevage des poulets bicéphales de Groonx.

☞ Tout ce qui est caché peut ronger un personnage : peut-être refuse-t-il d'évoquer ou d'assumer un drame familial ? Peut-être cherche-t-il à dissimuler un secret honteux qui le hante : « *oui, j'ai triché à l'examen d'admission de l'Académie Galactique ! J'ai hoooonnte* »... Dans tous les cas, le poids du passé – son histoire personnelle ou ses précédentes missions – peut être très lourd à porter.

☞ La culpabilité, qu'elle soit fondée ou non, peut aussi engendrer doutes et regrets.

☞ Enfin, il est tout à fait possible pour un Ranger de douter des compétences de l'un de ses camarades, ou même des siennes !

FAIBLESSES & DÉFIS

Le personnage peut souffrir d'une faiblesse, d'un penchant ou d'une aversion. Il lui faudra vaincre ou accepter cette faiblesse pour la dépasser.

☞ Une dépendance peut rendre compliquée la vie d'un Ranger, que ce soit à la bière vilminienne ou aux jeux de hasard...

☞ Claustrophobie, anxiété spatiale ou maladie en zéro G : le personnage ne supporte pas d'être



Le soap-plot de groupe ?

Mais non, ce n'est pas sale !

Au fil des aventures, il est tout à fait possible qu'un soap-plot concerne plus d'un personnage, comme une histoire d'amour à plusieurs ou un événement traumatisant vécu en commun mais géré différemment par chacun. Il est tout à fait possible de rendre un soap-plot commun et de privilégier alors les résolutions communes, comme une scène de groupe où chacun videra son sac...

enfermé dans une capsule exigüe ou un scaphandre. Que se passera-t-il s'il craque alors que le sort de ses camarades pèse sur ses épaules ?

☞ Blessure ou maladie cachée : peut-être le personnage souffre-t-il d'une maladie rare qu'il ne souhaite pas divulguer ou dont il refuse l'existence ? Mais que se passera-t-il quand ses capacités commenceront à faiblir ?

☞ Le personnage peut souffrir du souvenir d'un événement traumatisant, qu'il s'agisse d'une scène de guerre, d'accident, d'une rupture ou d'une humiliation. Il peut en rêver et éviter inconsciemment d'affronter les situations qui pourraient lui rappeler ces tristes souvenirs...

☞ Le personnage peut s'être lancé un défi personnel ou fait une promesse solennelle. Il s'est donné un but, peut-être par pression sociale ou familiale : être le meilleur de sa catégorie, atteindre une certaine position...

Progresser, tous jours s'améliorer !

Tel est le credo de l'Académie Galactique. À la fin de chaque épisode, les personnages gagnent de l'expérience qui, investie, leur permet d'améliorer leurs compétences académiques. Cette expérience est matérialisée sous la forme de points d'expérience, dénomination pratique s'il en est. Un joueur peut faire progresser une ou plusieurs compétences, mais aucune ne peut être augmentée de plus d'un niveau par épisode, ni dépasser le niveau 8.

☞ Améliorer une compétence académique d'un niveau coûte : (niveau souhaité) PE

À la fin d'un épisode, l'Amiral distribuera entre trois et six points selon la performance de l'équipage. Les nouveaux traits, eux, ne

peuvent être acquis que par la résolution d'un soap-plot, comme nous venons de le voir dans la section précédente, ou éventuellement par une méchante séquelle découlant d'une blessure (mais ils seront alors forcément négatifs).

Créer et gérer les personnages non-joueurs

Les seconds rôles comme les bonshommes en rouge ont des responsabilités moindres dans la série. Logiquement, ils possèdent des ressources moindres par rapport aux héros. Pour respecter cela, voici quelques limitations à respecter lors que vous créez un second rôle ou un bonhomme en rouge pour votre série.

Créer les Grands méchants

Les grands méchants ou les personnages non joueurs récurrents très détaillés sont créés à l'image des héros : traits, compétences, éventuellement soap-plots s'ils reviennent régulièrement dans la série. Suivez les règles de création de héros pour les traits et les hobbies. Oui, les méchants eux aussi savent se détendre de temps à autre... Pour les compétences, vous n'êtes pas obligé de suivre les règles des Bagages Académiques. Répartissez entre 40 et 60 niveaux entre les compétences qui vous paraissent adaptées aux plans démoniaques de votre grand méchant. Vous pouvez monter les compétences de votre choix à leur niveau maximum : 8. Comme un héros, un grand méchant dispose d'un biomoniteur complet.

Enfin, vous pouvez tout à fait donner à votre grand méchant un ou plusieurs gimmicks. Ceux-ci ne seront naturellement pas activés par des points d'équipage : définissez à l'avance le nombre de points de gimmicks que pourra dépenser votre méchant lors de chaque aventure.

Créer les seconds rôles

Les seconds rôles et les âmes damnées des Grands Méchants ont la chance d'être au moins affublés d'un nom ! Ils sont généralement définis avant tout par leur fonction : assassin, espion, mécanicien, barman ou hôtesse d'accueil... Comme les héros et grands méchants, les seconds rôles disposent d'un biomoniteur complet, ce qui peut donc faire d'eux des

adversaires redoutables. Tout cela est expliqué en détail au chapitre suivant, dans la section concernant les dommages et les soins !

Pour définir un second rôle, donnez-lui au maximum trois traits puis piochez plusieurs compétences académiques qui collent à son activité régulière. Les seconds rôles ne disposent pas de gimmicks.

 Traits : 3 maximum

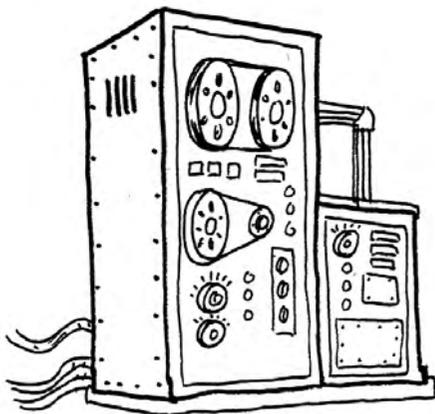
 Compétences académiques : de 1 à 8 niveaux par compétence

Gérer les bonshommes en rouge

Les bonshommes en rouge, comme les sbires, sous-fifres et autres hommes de main, sont bien souvent là pour peupler les arrière-plans. Pour les définir, un seul trait et une seule compétence générique, représentant leur activité, suffisent. De plus, pour les combats, ils ne disposent que d'un biomoniteur réduit qui comprenant uniquement deux statuts : « En pleine forme » et « Mourant ». Voir le chapitre suivant, dans la section concernant les dommages et les soins, pour tout comprendre...

 Trait : un seul

 Compétence générique : de 1 à 6 niveaux



DILEMMES, AFFRONTEMENTS & RÉOLUTIONS

Ce chapitre aborde toutes les actions que les Rangers Galactiques peuvent accomplir, à l'exception de celles qu'ils réalisent en commun lorsqu'ils sont en situation de combat sur la passerelle de leur navire (pour cela, reportez-vous au chapitre « Alerte rouge »). Chaque jour passé dans l'espace apporte son lot d'épreuves aux courageux explorateurs. Pour surmonter ces obstacles, les Rangers Galactiques disposent d'un atout majeur, leur solide esprit d'équipe. C'est donc tout naturellement que l'importance du travail en commun occupe une place prépondérante dans les règles de Final Frontier, grâce aux points d'équipage.

Le système de jeu

Les Points d'équipage

UTILISATION DES POINTS D'ÉQUIPAGE

Durant la partie, l'Amiral va distribuer aux joueurs des **points d'équipage**, en fonction de leurs actions et coups d'éclat. Ces points d'équipage forment une cagnotte commune à tous les joueurs et sont matérialisés par des d6 posés sur la zone adéquate du Diagramme Tactique. Ils sont utilisés de deux manières :

☞ L'activation de la majorité des gimmicks, qu'ils soient de peuple, de poste ou génériques, nécessite la dépense d'un ou plusieurs de ces points. Pour ce faire, le joueur retire du pool de dés d'équipage un nombre de dés égal à la valeur indiquée dans la description du gimmick afin de pouvoir utiliser celui-ci. Selon le gimmick, ces dés sont simplement rendus à l'Amiral, ou bien lancés par le joueur pour augmenter le résultat du test concerné...

☞ Les dés d'équipage représentent également la capacité des membres d'un équipage à s'entraider, à se dépasser lorsqu'ils travaillent en commun, comme un groupe soudé et complémentaire. Ainsi, dès qu'un personnage tente d'en aider un autre, soit via l'une de ses compétences, soit en accomplissant une action visant à lui simplifier la tâche, il permet au joueur aidé de puiser un dé d'équipage et de

l'ajouter à sa main avant d'effectuer son jet. Il est possible à deux personnages (voire plus) d'en aider un troisième, mais ils doivent le faire de manière différente et complémentaire. Dans ce cas, un dé d'équipage est ajouté au lancer de dé par personne supplémentaire.

Exemple 1 : Alors que le chef mécanicien, le Bétableurk Kryiiwyik, a été sérieusement blessé, la propulsion de l'Excelsior subit de dramatiques distorsions. Personne ne réussit à stabiliser le cœur de dilithium. C'est alors qu'Atsuko, la jeune cadette galactique, décide de tenter sa chance et d'utiliser son gimmick « Coup de génie ». Elle pioche trois dés d'équipage et les ajoute à sa main pour tenter une épreuve de Maintenance... Sauvera-t-elle l'Excelsior ?



Exemple 2 : Maddox est en lutte avec un androïde fou et il est mal engagé. Bien qu'il soit blessé et au sol, son second, le courageux Clock, tente d'aider son capitaine. Il ramasse une pierre, qu'il jette dans la direction de l'androïde en espérant le distraire et le gêner dans son attaque. L'Amiral décide que Maddox peut prendre un dé d'équipage dans la réserve pour le prochain round de combat...

Exemple 3 : Clock tente de faire face à une terrible épidémie d'eczéma mais l'infirmerie est littéralement submergée de Rangers en proie à de terribles démangeaisons. Il se prépare donc à réaliser une épreuve de Medicoprocess. Devant l'urgence de la situation, tous se mobilisent : Sélenna propose d'utiliser sa compétence de Psychologie et ses attributs naturels pour calmer les Rangers affolés. Quand à Maddox, il est prêt à faire preuve d'autorité - compétence Commandement - pour ramener de l'ordre dans l'infirmerie. L'Amiral autorise le joueur qui interprète Clock à piocher deux dés d'équipage et à les ajouter à sa main.

Les points d'équipage, puisqu'ils sont mis en commun, sont toujours dépensés d'un commun accord. Pas la peine de ralentir le jeu : laissez les joueurs piocher dans la réserve comme ils le souhaitent. Toutefois, si un joueur émet une objection quand à l'emploi des dés d'équipage par un autre joueur, procédez rapidement à un vote à main levée. Si la majorité est favorable à l'emploi de la réserve, le joueur peut continuer.

LES DRAMA-TIQUES

En début de séance, l'Amiral peut amorcer la réserve de points, généralement en attribuant trois dés à la réserve. À la fin de la partie, tous les points d'équipage non utilisés sont irrémédiablement perdus : ils ne se transforment pas en points d'expérience, pas plus qu'ils ne

sont capitalisés pour la prochaine séance. Voilà qui devrait inciter les braves Rangers à en faire bon usage, surtout lors du climax d'un épisode.

C'est au cours de la partie que l'Amiral va alimenter la réserve de points d'équipage. Il lui suffit pour cela de placer un d6 (ou plusieurs éventuellement) dans la zone prévue du Diagramme Tactique à chaque fois qu'un joueur utilise un Drama-Tique bien placé.

Les Drama-tiques, ce sont ces actions ou ces phrases bien senties qui ponctuent les moments cruciaux du scénario, ces réflexions métaphysiques qui laissent les personnages comme les spectateurs plongés dans une admiration respectueuse ou même ces gestes poignants, si lourds de signification, qui marquent l'implication émotionnelle des Rangers Galactiques. Parmi les possibilités, citons : un discours grandiloquent arrivant au bon moment pour désamorcer une situation explosive, une action d'éclat incroyablement risquée, une superbe scène larmoyante faisant avancer un soap-plot, une idée lumineuse ou un éclair de génie venant résoudre un épais mystère, la mise au point d'un plan retors impossible à contrer, une implication personnelle fortifiant le drame et l'émotion de l'épisode...

Les Drama-tiques sont donc, en partie, une prime à l'interprétation du personnage. Mais pourquoi ne sont-ils pas nominatifs, dans ce cas ? Tout simplement parce que leur transformation en points d'équipage commun permet à tous, même aux joueurs timides ou débutants, d'en profiter. La grandiloquence de certains joueurs sert donc à tous et cela évite que la partie ne se transforme en concours ! Il ne s'agit pas non plus de se focaliser sur la seule interprétation : les actions effectuées par le joueur, leur à-propos ou leur panache, ne sont



pas moins importantes. Enfin, pour éviter les abus, récompensez la nouveauté et la surprise : le même gimmick verbal utilisé jusqu'à plus soif ne mérite pas de points d'équipage.

Quelques idées de Drama-tiques : ils peuvent être verbaux : « *Par la grande nébuleuse de Grimara, je ne laisserai pas ce vaisseau tomber entre les griffes immondes des Zentroniens* » ; gestuels « *Le capitaine Maddox relève la tête, fixe les yeux humides de l'ambassadrice bélevienne et se frappe la poitrine du salut des Rangers galactiques* » ou scénaristiques comme le fait de venger une humiliation subie dans un épisode précédent, faisant ainsi progresser un soap-plot. Respecter les devoirs liés à son poste est également une bonne manière de glaner des points d'équipage, ainsi si le capitaine pense à tenir son journal de bord, surtout s'il le fait avec humour. L'adéquation de l'interprétation des joueurs avec le ton de votre série, tout comme une bonne utilisation des particularités de chaque peuple de l'AMU, sont également des éléments méritant une distribution de points d'équipage.

Combien de points d'équipage donner dans une séance ? Une vingtaine de points par séance de jeu est une bonne moyenne. Si vous voulez que les joueurs aient tous l'occasion d'utiliser leurs gimmicks, ajoutant ainsi du panache à l'action, n'hésitez toutefois pas à en donner un peu plus.

Epreuves et Résolution

Le principe des épreuves permet de résoudre les actions tentées par les personnages et s'applique à tous les domaines de compétence, de la programmation d'ordinateur au combat spatial en passant par l'utilisation d'une console médicale. Une épreuve peut également être dite « opposée » lorsqu'une résistance active s'emploie à contrecarrer les intentions du personnage actif.

Quelques exemples d'épreuves simples :

- ☞ Poser ou faire décoller une navette (Pilotage de modules),
- ☞ Déterminer si une planète a une atmosphère viable (Systèmes de bord : laboprocess),
- ☞ Procéder à une réparation sur les propulseurs du navire (Maintenance).

Quelques exemples d'épreuves opposées :

- ☞ Échanger quelques coups de poings avec un Margilien éméché (Techniques martiales),



Utiliser un trait à la place d'une compétence

Les joueurs et l'Amiral peuvent ne pas disposer de la compétence académique adaptée pour résoudre une situation. Il est alors possible de substituer un trait à la compétence manquante. Au lieu d'ajouter le niveau de compétence pour la résolution, on ajoute 1d6 pour un trait standard et 2d6 pour un Super trait.

☞ Disputer une partie d'échecs galactiques (Civilité),

☞ Convaincre un bureaucrate Ribouldien borné que l'on dispose du bon formulaire (Bureaucratie).

NIVEAUX DE COMPÉTENCES

Dans Final Frontier, les compétences sont mesurées par un simple indice, leur niveau. Le niveau d'une compétence représente l'aptitude du personnage dans le domaine de compétence donné et peut varier sur une échelle de 0 à 8. C'est à l'Amiral de décider si un personnage avec une compétence nulle peut tenter une action correspondante et dans ce cas, le jet subira de toute façon un d6 de pénalité.

À quoi correspondent ces niveaux de compétence ? Voici une petite échelle pour évaluer l'aptitude d'un personnage :

- 0 : Incompétent
- 1 : Débutant
- 2 : Étudiant
- 3 : Confirmé
- 4 : Compétent
- 5 : Professionnel
- 6 : Expert
- 7 : Élite
- 8 : Élite galactique

RÉSOLVRE UNE ACTION SIMPLE

Pour résoudre une action simple, il suffit de déterminer la difficulté de celle-ci (son seuil de réussite) et de la comparer à la compétence du personnage impliqué (son niveau), ajustée par des modificateurs éventuels (un ou plusieurs traits du personnage, un dé d'équipage, l'effet

d'un gimmick, l'utilisation d'un hobby) et d'un facteur aléatoire, matérialisé par la somme de 2 dés à 6 faces. Si cette somme est supérieure au seuil de réussite de l'épreuve, celle-ci est réussie, dans le cas contraire, l'épreuve est ratée.

SEUIL DE RÉUSSITE

Le Seuil de Réussite (noté SR) matérialise la difficulté d'une action entreprise, ainsi que les conditions qui en affectent la réalisation. Ainsi une action considérée modérée par l'Amiral (comme installer une parabole émettrice sur un terrain rocailloux) pourra devenir difficile (la butte est battue par une violente pluie et de très fortes bourrasques de vent) voire extrême (en plus, la butte est frappée par les tirs d'une batterie laser zorganienne).

Facile	3
Modérée	6
Ardue	9
Difficile	12
Extrême	15
Titanesque	18
Héroïque	21

Si le niveau de compétence d'un personnage dépasse le seuil d'une réussite d'une action, considérez que la réussite est automatique. Vous remarquerez aussi que l'échelle est très vite assez dure. La majorité des tâches classiques d'un Ranger au cours de ses missions sera en effet comprise entre difficulté modérée et difficile. Les énoncés des difficultés supérieures reflètent ce qu'elles sont : des actions qu'on entreprend pas à la légère, et pour lesquelles un bon niveau de compétence, un trait adapté et/ou un peu d'aide des copains ne sont jamais superflues...

RÉSOLUTION D'UNE ACTION OPPOSÉE

À la différence des épreuves simples, qui placent un protagoniste face à l'adversité, les épreuves opposées placent deux protagonistes face-à-face, chacun étant généralement déterminé à ne pas laisser l'autre réussir. La résolution de ces actions est similaire à celle des épreuves simples, à une différence près : les épreuves opposées ne se voient pas attribuer de Seuil de Réussite. Tout simplement, les protagonistes réalisent un jet avec leurs ressources respectives et comparent ensuite les résultats. Celui qui réalise le plus haut résultat remporte l'opposition. Si le résultat est identique, c'est un match nul : la confrontation des actions des adversaires ne permettant pas de les départager, il convient de réaliser un nouveau jet...



Épreuves étendues

Les épreuves étendues sont des épreuves simples qui servent à modéliser des actions qui sont de longue durée. Elles sont un outil pour les Amiraux désireux de traiter des actions de manière rapide, quand par exemple ces actions ne sont pas déterminantes pour l'épisode en cours. Il s'agit donc de « Couper au montage ». Pas besoin de vous embêter à cumuler les marges d'actions d'une pléthore de jets successifs, il suffit de procéder à un jet simple et de décider de la durée que prend le test. Slalomer dans une ceinture d'astéroïde peut prendre une scène entière, mais si cette scène est de toute façon destinée à être coupée au montage, l'Amiral peut décider de la traiter plus rapidement en la résumant à une action simple : dans cet exemple, une action de pilotage. En fonction du résultat de cette action, il en interprète les retombées à la louche : le vaisseau traverse la ceinture sans encombre, avec des dommages légers ou graves...

MARGE D'ACTION :

La Marge d'Action permet de définir l'ampleur d'une réussite ou d'un échec lors d'une épreuve, quelle soit simple ou opposée. Pour la calculer, il faut comparer le score de résolution au Seuil de Réussite et de calculer la différence entre ces deux nombres. Pour une épreuve réussie, c'est la marge de réussite (notée MR) qui est calculée. Pour une épreuve ratée, c'est la marge d'échec (notée ME). Cette marge permet d'évaluer l'ampleur d'une réussite ou d'un échec. La même technique est utilisée pour départager les protagonistes d'une épreuve opposée : la valeur la plus basse est soustraite de celle du vainqueur de l'épreuve pour estimer le degré de réussite de celui-ci.

Modificateurs

Plusieurs paramètres peuvent venir faire pencher la balance lors d'une épreuve. Certains sont le fait du personnage qui s'y confronte, c'est le cas des traits, de certains gimmicks. D'autres sont le fait des compagnons du personnage, c'est le cas d'autres types de gimmicks. Enfin, quand une action cruciale pour la réussite de la mission des Rangers galactiques est en jeu, un personnage peut faire appel à la réserve de dés d'équipages.



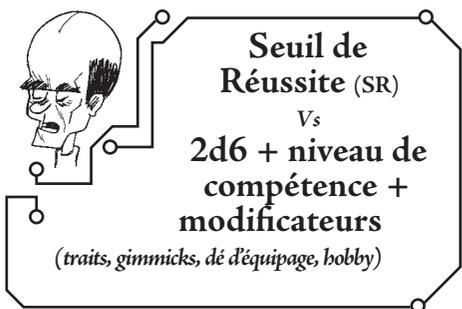
 Traits : +/--xd6 par trait qui intervient dans l'action (1D6 pour un trait classique, 2D6 pour un super-trait). Rappel : les bonus/malus de plusieurs traits s'annulent, les dés ne sont alors pas lancés.

 Gimmicks : selon la description du gimmick concerné.

 Dés d'équipage : +xd6

 Enfin, il est possible d'ajouter un d6 si le personnage dispose d'un hobby adapté à l'épreuve tentée (exemple : jeu d'échecs 3D donne un +1d6 à une action relative à une partie en cours, sous la compétence Civilité).

Notez qu'il est tout à fait possible, après avoir appliqué des malus, qu'un personnage ne dispose plus de dés à lancer. Il ne peut tout simplement pas entreprendre l'action – sauf, bien sur, si son niveau de compétence dépasse le seuil de réussite...



Seuil de Réussite (SR)
Vs
2d6 + niveau de compétence + modificateurs
(traits, gimmicks, dé d'équipage, hobby)

Poings, fuseurs, zappeurs et console médicale

Combattre

Le combat est une action opposée standard qui met en jeu les compétences Techniques martiales ou Techniques martiales avancées. Comme pour les autres oppositions, les protagonistes choisissent un adversaire, effectuent leur jet de compétence et en comparent le résultat. Celui qui obtient le plus haut total touche son adversaire. Il s'agit d'une passe d'armes complète, où l'on échange divers coups de poings ou plusieurs rayons lumineux : pas de parade ou d'esquive, donc, mais une unique résolution. On laisse aux héros le choix de leur adversaire pour le tour et ils peuvent déclarer leurs actions selon leur place à table ou selon leur niveau de

Techniques martiales, le plus haut parlant alors en premier.

Le capitaine Maddox échange son point de vue avec un Zorgilien. Ils font tous les deux appel à leur compétence Techniques martiales : Maddox a un niveau de 5, le Zorgilien de 4. Les deux belligérants résolvent leur épreuve. Le Zorgilien lance 2d6 auquel il ajoute 4, son niveau de compétence, ainsi qu'1d6 de bonus car il est « Fort », il totalise 13. Maddox tire un superbe 9 sur ses 2d6 et y ajoute 5 (son niveau de compétence) et le résultat d'un d6 de bonus (il est « Musclé »). Son total est de 17. Il frappe le Zorgilien d'un superbe crochet du gauche...

Si un personnage est la cible de plusieurs adversaires, il ne lance ses dés qu'une fois. S'il gagne l'affrontement, il ne touchera qu'un seul de ses adversaires. Le jet de ces fameux adversaires est aussi global ; choisissez celui qui lancera les dés et octroyez lui 1d6 de bonus par adversaire en soutien. Vous pouvez aussi majorer les dommages si vous le souhaitez, c'est notamment recommandé en cas de combat au corps à corps si le personnage subit une grêle de coups !

Les compétences concernées par le combat sont donc Techniques martiales et Techniques martiales avancées. Certaines armes, les plus dangereuses, ne peuvent être utilisées que si l'on dispose d'un niveau en Techniques martiales avancées. Par ailleurs, lorsqu'on combat au corps à corps, un personnage utilisant Techniques martiales avancées occasionnera plus de dommages qu'un autre se contentant de la compétence de base : le premier a appris à tuer avec le petit doigt, faut dire.

Résister

Une fois par combat, tout personnage a la possibilité de résister à un préjudice s'il est capable d'y opposer un trait adapté (comme Tenace, Résistant, Vigoureux, Vindictif, Teigneux, ou Hargneux). Cela permet de nier complètement la blessure qui vient d'être occasionnée. Le coup de l'adversaire a bien porté (ça ne change rien à la résolution de l'opposition) mais aucun dommage n'a été occasionné. Attention : cela n'est possible qu'une seule fois par combat, ou exceptionnellement deux fois si l'Amiral estime que deux traits peuvent s'appliquer. De plus, cela doit être mis en scène par le personnage qui se tire ainsi d'affaire.

Exemple : Le tour suivant, l'échange de coups est résolu de la même façon et cette fois, c'est Maddox qui dine ! Maddox possède le trait « Tenace » et décide donc d'ignorer ce coup pour préserver son biomoniteur de chocs. Il ne pourra plus faire appel à ce trait pendant le reste de ce combat et, comme il ne dispose pas d'autres traits applicables à la résistance, il va devoir faire attention ou finir sur le carreau...

S'armer

Dans Final Frontier, les armes – qu'elles soient contondantes, énergétiques, explosives ou que sais-je encore – sont classées en trois catégories, en rapport avec leur létalité :

☞ Catégorie A : corps à corps, armes blanches légères, armes énergétiques légères (mini fusueur, zappeur de poche)

☞ Catégorie B : arts martiaux (techniques martiales avancées), armes énergétiques standards (fusueur, zappeur), grandes armes blanches (hache, hallebarde)

☞ Catégorie C : explosifs, armes énergétiques lourdes (mégafusueur, fusilzappeur), armes blanches exotiques (hache de combat gorichienne). Il faut disposer de la compétence Techniques martiales avancées pour pouvoir les manipuler.

Les armes de Catégorie A infligent une case de dommages, celles de Catégorie B infligent deux cases de dommages et enfin, celles de Catégorie C infligent trois cases de dommages. Il est important de noter qu'en sus de leur létalité, la plupart des armes énergétiques disposent de deux modes : « étourdissant » et « blessure ». Suivant ceréglage, c'est respectivement le biomoniteur « chocs »

ou le biomoniteur « traumas » qui doit être utilisé par les personnages pour gérer leur état de santé.

Exemple : le capitaine Maddox est touché de plein fouet par une rafale de MégaZappeur zorganien. Heureusement pour lui, l'arme était réglée sur le mode étourdissant (il faut dire que les Zorganiens adorent se réserver la possibilité de torturer leurs ennemis). Maddox encaisse donc trois cases de dommages dans le biomoniteur « chocs ». Comme il avait déjà reçu une jolie droite en affrontant un espion zorganien juste avant, le voilà assommé. Il va au tapis pour le compte.

Si vous souhaitez gérer d'éventuelles protections, vous pouvez simplement décider que celles-ci permettent d'effacer une case de dommages avant que ceux-ci ne soient appliqués aux biomoniteurs.

Dégâts et Blessures

Même si les Rangers Galactiques tentent coûte que coûte de préserver l'intégrité physique de leurs compagnons (ainsi que la leur), ils ne sont pas l'abri des bleus et des bosses qui, contre quelques minutes de travail de la maquilleuse, leur donneront une véritable allure de héros. Pour informer la maquilleuse susmentionnée, les Rangers doivent tenir à jour leurs biomoniteurs - un pour les chocs, un pour les traumas - lesquels comprennent quatre statuts.

Les échanges de coups de poings sont toujours comptabilisés sur le biomoniteur des chocs comme le sont les tirs d'armes en position « étourdissant ». Les armes en mode « blessure » ainsi que les armes blanches voient leurs dommages comptabilisés sur le biomoniteur des traumas. Chaque agression réussie entraîne l'évolution du biomoniteur approprié. Les conséquences de l'évolution des différents statuts des biomoniteurs sont les suivantes :

BIOMONITEUR : CHOCS

☞ Une à deux cases cochées : rien à signaler, le personnage continue à agir normalement.

☞ Trois cases cochées : le personnage est **sonné** et subit un malus d'1d6 à toutes ses actions.



☑ Quatre cases cochées : le personnage est **assommé**, il ne peut plus agir et s'écroule, inconscient.

BIOMONITEUR : TRAUMAS

☑ Une à deux cases cochées : le personnage est **blesé** mais il continue à agir normalement.

☑ Troiscases cochées : le personnage est **incapacité** et subit un malus d'1d6 à toutes ses actions.

☑ Quatre cases cochées : le personnage est **mourant**, il ne peut plus agir et agonise au sol.

ÊTRE MOVRANT

La gestion du statut « mourant » dépend du type de personnage concerné.

Lorsqu'un héros est touché et mourant, il ne meurt jamais sauf si le joueur le décide, et il faut alors jouer une scène d'adieu déchirante. Le reste du temps, il agonise autant qu'il le faut pour être finalement secouru, le tout dans d'atroces souffrances car il faut quand même que ce soit poignant. Le personnage se remettra quoi qu'il arrive, mais il risque toutefois une séquelle : voir plus bas dans la section traitant des soins.

Lorsqu'un héros (par définition un personnage joueur) projette un PNJ au stade « mourant », c'est lui et lui seul qui décide si effectivement, l'individu concerné meurt. Il n'y a aucun jet à effectuer, il suffit au joueur de déclarer « il est mort » ou « il est simplement blessé ». Dans ce cas, le PNJ reste au stade mourant et peut être soigné par un médecin. Si c'est un PNJ important, l'Amiral peut décider d'utiliser la règle des séquelles. Cette règle s'applique quel que soit le « niveau » du PNJ : grand méchant, second couteau ou sous-fifre. Décider de la mort d'un adversaire peut paraître simple, mais n'oubliez pas que les Rangers Galactiques sont des êtres pétris d'humanité, de tolérance et de non-violence. Ce genre d'événement ne doit donc pas être pris à la légère. Cela peut même donner lieu à un nouveau soap-plot où le regret viendra hanter le personnage en compagnie du spectre hideux de la culpabilité...

Si un PNJ géré par l'Amiral blesse, au point de le rendre mourant, un second rôle, un bonhomme en rouge de l'équipage des Rangers ou un innocent passant, c'est l'Amiral et lui seul, en jugeant des possibles répercussions dramatiques, qui décide unilatéralement de la survie ou de la mort de ce pauvre dommage collatéral.

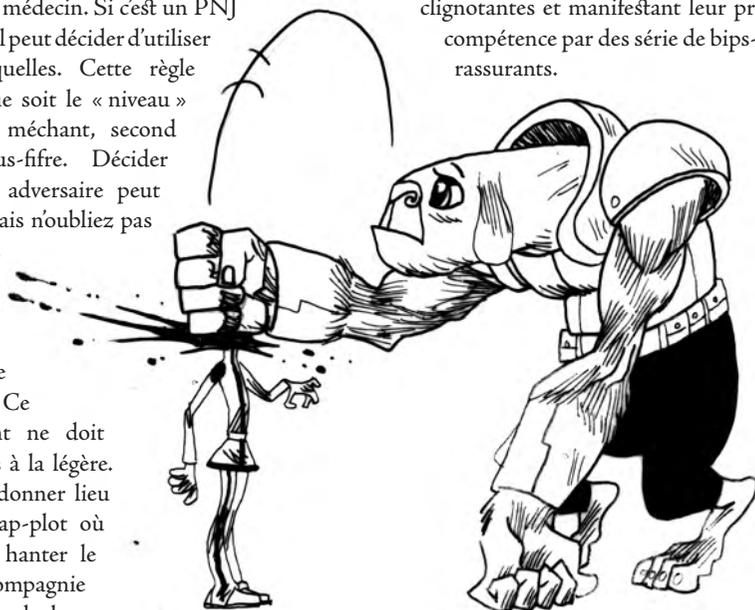
Soins

CHOCs

Un personnage sonné récupère tout son potentiel lors de la scène suivante : il est alors en pleine forme et efface les cases de son biomoniteur chocs. En revanche, un personnage assommé ne revient à lui que si une autre personne intervient pour lui prodiguer les soins de base ou lors d'un moment dramatique important, à la discrétion de l'Amiral. Dans tous les cas, la compétence Médicoproces n'est pas nécessaire pour venir en aide à un personnage choqué. Quelques tapes bien senties et paroles réconfortantes suffisent...

TRAUMAS

Contrairement aux chocs, les traumas nécessitent une intervention extérieure et compétente pour être traités. Cette intervention est traditionnellement assurée par un médecin, éventuellement remplacé ou complété par des médicaments, des drogues ou toutes sortes d'appareils médicaux couverts de lumières clignotantes et manifestant leur propre compétence par des série de bips-bips rassurants.



Pour soigner un trauma, il faut réussir une épreuve simple de Patho-traumatologie dont le SR est fixé par l'état du patient :

SR des soins

- ▶ Blessé : délicate (SR 6)
- ▶ Incapacité : ardue (SR 9)
- ▶ Mourant : difficile (SR 12)

Chaque épreuve de soins réussie permettra au blessé de récupérer une case de son biomonitoring. Toutefois, un personnage sauvé de la mort devra attendre l'épisode suivant pour remonter sur la passerelle : ses blessures ont été si graves qu'il ne peut reprendre le flambeau dans la foulée.

Si le jet est raté, l'état du patient reste stationnaire. Un personnage incapacité peut décider de vaillamment continuer l'épisode et il continue alors à subir le malus d'1d6 à toutes ses actions, un mourant restera plongé dans un coma improductif. Une autre tentative de soins pourra être effectuée lors de la scène suivante. Notez qu'en cas d'échec des soins, un personnage mourant subira toujours une séquelle.



Gérer les seconds rôles et les figurants en combat

Comme indiqué dans le chapitre « Un héros prend vie », les seconds rôles, qui se mesurent souvent aux héros, disposent eux aussi d'un biomonitoring complet.

Par contre, bonshommes en rouge, sous-fifres et figurants n'ont pas cette chance. Ils disposent de biomonitorings réduits qui comprennent uniquement deux statuts : « En pleine forme » et « Mourant ». Un seul point de dommage permet donc de les faire valser !

SÉQUELLES

Un personnage mourant mal ou pas soigné du tout subit une séquelle. Une séquelle est tout simplement un nouveau trait - obligatoirement négatif - qui handicape le personnage : Boiteux, Faible, Borgne, etc. N'oubliez pas que le niveau technologique de l'univers de Final Frontier peut permettre de réparer ce genre de dommages. Vous pouvez, à votre guise, laisser le personnage « effacer » une séquelle, mais au prix d'une dépense de points d'expérience : cinq points, ça me paraît pas mal pour une rééducation en règle.



Mettre en scène les affrontements individuels

Final Frontier n'est pas un jeu mortel et la violence ne doit pas apparaître comme une solution simple et élégante. En premier lieu, les joueurs décident eux-mêmes s'ils tuent effectivement un adversaire et c'est un choix parfois difficile. Ensuite, mettez l'accent sur les combats non mortels : rien de mieux qu'une bonne bagarre à coups de poings pour régler un différend. C'est sympathique et viril, ça déménage et ça casse le mobilier et puis ça fait de jolis souvenirs à partager. Les préceptes du code des Rangers devraient interpellier les personnages : les armes sont réglées par défaut en mode « étourdissant » et on attend des Rangers une réponse mesurée à la violence. Pas question de vaporiser un type qui vous a marché sur le pied. Tout acte de violence gratuite devra ainsi être puni.

Le meilleur moyen de sensibiliser les joueurs est de faire en sorte que leurs adversaires fassent de même. Mais, me direz-vous, pourquoi les méchants utiliseraient-ils des armes réglées sur « étourdissant » au lieu de désintégrer sur place les Rangers ? C'est simple ! Ils ne peuvent résister au plaisir de torturer leurs prisonniers, de leur expliquer par le menu leurs plans de domination galactique, de les humilier en les faisant assister à leur triomphe, et ainsi de suite... Un méchant qui se respecte veut avoir un héros à sa merci pour jubiler... Un gentil avisé saura exploiter cette marque classique de mégalomanie pour s'enfuir ou stopper les plans du méchant au moment le plus crucial, ajoutant ainsi au panache de l'aventure en cours. Bien entendu, de temps en temps, prendre les joueurs à contre-pied peut être plaisant : certains méchants seront impitoyables et n'hésiteront pas à abattre froidement leurs adversaires. Ça fait toujours son effet de voir un bonhomme en rouge réduit à l'état de particules hurlantes. D'autant plus triste qu'il était à trois jours de la retraite et qu'il venait de retrouver sa fille unique perdue depuis vingt ans... mais c'est la vie.



ALERTE ROUGE !

Ne nous leurrions pas : les combats spatiaux sont des séquences hautement dramatiques qui ponctuent de manière spectaculaire un épisode de Final Frontier. Pendant ces épreuves, l'équipage d'un vaisseau au complet est à son poste, prêt à donner le meilleur de lui-même pour que la justice triomphe et que l'audience progresse. Ces séquences sont très attendues par le public et doivent être soignées. Il convient donc de les gérer avec rigueur afin que tout le monde soit content. Pour cela, Final Frontier vous propose un système de gestion des combats spatiaux spécifique, qui offre à chaque joueur un rôle précis à tenir face à l'adversité.

Les navires spatiaux

Comme pour un personnage, un navire spatial est défini par plusieurs valeurs chiffrées, ses niveaux de compétence à lui, en quelque sorte.

Le diagramme tactique de bord

Sous ce nom ronflant de Diagramme Tactique de bord se cache en fait un vulgaire morceau de carton (vous devez commencer à être habitué), représentant le navire et affichant toute une série de valeurs barbares. On y trouve notamment différents compteurs permettant de gérer les niveaux d'énergie du vaisseau et une table de localisation utile pour savoir quelle zone est touchée lorsque les boucliers sont inactifs ou épuisés. Le Diagramme Tactique permet également de gérer les poursuites spatiales grâce à la position relatives des adversaires. Le Diagramme est placé devant les joueurs, au milieu de la table. Une zone y est même prévue pour placer les dés à 6 faces représentant les points d'équipage. On a essayé de penser à tout ! Il est à noter que ce Diagramme est réservé au navire des joueurs. Les vaisseaux dirigés par l'Amiral ont les mêmes caractéristiques mais celles-ci sont décrites dans une simple fiche.

LES COMPTEURS « MODIFIABLES »

Sont dit modifiables les postes d'énergie que

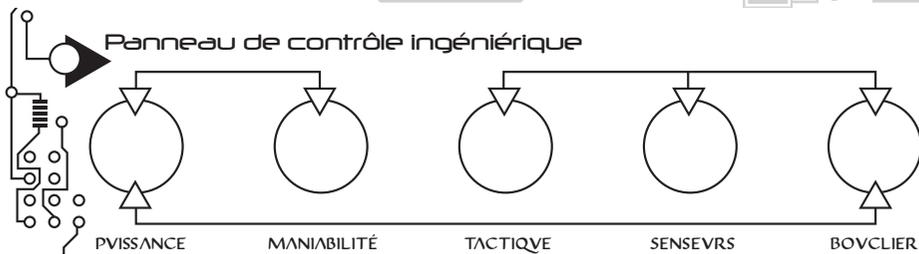
le mécanicien en chef peut trifouiller à loisir, alors même qu'un combat spatial est engagé. Les navires spatiaux de l'univers connu (mais là encore, tout est relatif) ont des valeurs comprises entre 0 et 6. Les compteurs modifiables sont représentés par des jetons. Qu'importe leur forme tant qu'ils peuvent s'empiler. Très simplement, chaque compteur peut s'ajouter, comme un bonus fixe, à une compétence.

↳ Puissance : énergie des moteurs, utilisée aussi bien pour la propulsion que pour les systèmes de survie. Ce compteur s'ajoute au jet de « Systèmes de bord : pilotage » d'un pilote qui poursuit ou est poursuivi par un autre navire. S'il tombe à zéro, le navire dérive et n'a plus de puissance. L'équipage est en sursis jusqu'à l'extinction des systèmes de survie. Bien sûr, le vaisseau ne peut plus combattre. Mais le navire n'est pas considéré en perte, comme lorsque ses points de structure sont réduits à zéro. Il suffit donc d'une réparation réussie pour relancer les machines.

↳ Maniabilité : il s'ajoute au jet de « Systèmes de bord : pilotage » pour toute manœuvre de combat visant à obtenir une position tactique avantageuse face à l'ennemi. Ce coefficient réduit à néant, le vaisseau peut continuer à agir, mais le pilote ne reçoit plus aucune aide.

↳ Tactique : ce compteur s'ajoute à la compétence « Systèmes de bord : console tactique » lorsqu'on ouvre le feu sur un adversaire. Il représente la qualité de l'assistance au tir et des ordinateurs de visée du vaisseau. Ce coefficient réduit à néant, le vaisseau peut continuer à agir, mais le chef de la sécurité ne reçoit plus aucune aide au tir.

↳ Senseurs : mesure la capacité des senseurs et contre-mesures embarqués ainsi que la finesse d'analyse de l'IA de bord. En combat, ce compteur est utilisé par l'attaché scientifique pour les contre-mesures. Hors combat, il est utilisé pour repérer un ennemi, analyser un phénomène spatial ou encore guider une sonde... Ce compteur s'ajoute à la compétence « Systèmes de bord : transmissions et senseurs ». S'il tombe à zéro, le navire est aveugle et sourd.



Bouclier : ce compteur ne s'ajoute à rien, mais il permet de réduire les dommages. Il n'y a pas de différences selon la localisation : le bouclier a une valeur globale valant pour tout le vaisseau. Les boucliers diminuent de manière dynamique pendant le combat. Quand des dommages dépassent leur valeur, ce qui n'est pas absorbé touche la structure du navire. Notez de plus que même s'il arrête tous les dommages subis, le compteur de bouclier baisse d'un point à chaque tir essuyé. Une fois ce compteur réduit à zéro, tous les dommages sont directement encaissés par la structure.

Comme vous pouvez le voir sur le panneau de contrôle ingénierique du Diagramme Tactique, reproduit ci-dessus, ces compteurs sont reliés par des liens. En effet, il est possible pour l'ingénieur de transférer des pions de l'un des compteurs vers un autre. Mais il doit suivre pour cela les liens disponibles : on ne peut pas transférer directement des pions de la Puissance vers la Tactique. Pour ce faire, il faut par exemple, transférer de la Puissance vers les Boucliers, puis vers la Tactique.

À chaque tour de combat, le mécanicien peut donc dériver de l'énergie, autant de jetons qu'il le souhaite, mais uniquement d'un compteur à un autre, directement relié par un lien sur le panneau de contrôle.

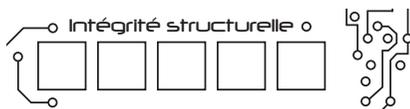
LES COMPTEURS « NON MODIFIABLES »

Les compteurs « non modifiables » sont appelés ainsi car ils ne peuvent pas être « réglés » par l'ingénieur.



Le coefficient d'équipage : c'est une abstraction de la main d'œuvre nécessaire pour que le vaisseau fonctionne de façon optimale. Quand les ponts, la passerelle ou la salle des machines sont touchés par des tirs adverses, le

coefficient d'équipage baisse. En fait, de pauvres bonshommes en rouge sont aspirés dans le vide, atrocement brûlés ou désintégrés. Le médecin de bord peut directement influencer sur le coefficient d'équipage avec sa compétence Médicoprocess. Si ce coefficient est réduit à zéro, le navire n'est plus manœuvrable : il y a eu trop de pertes à bord...



L'intégrité structurelle : c'est la coque du vaisseau. Si l'intégrité est réduite à néant, le navire est détruit ou tout du moins inutilisable (voir plus bas, « Navire en perdition »).

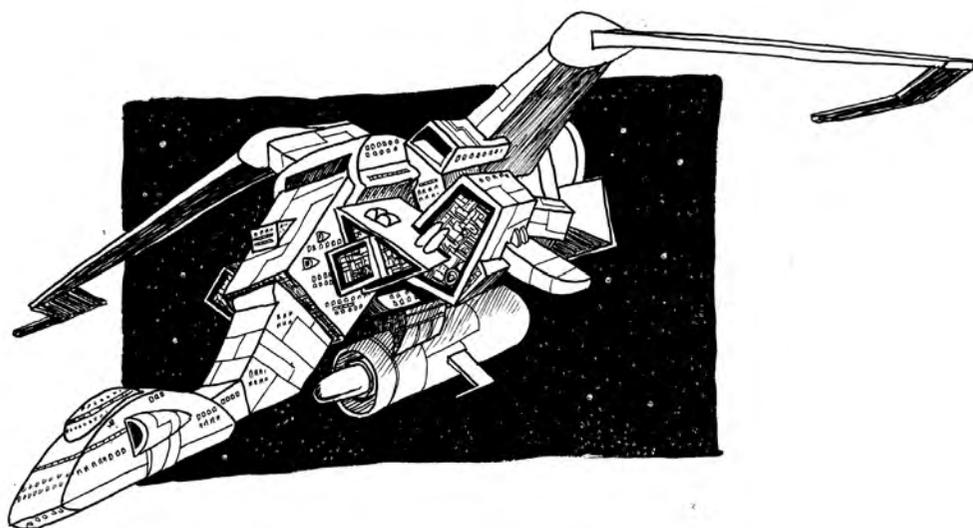


L'armement : c'est une globalisation de la puissance de l'armement de bord, tout types d'armes confondus. Ce coefficient est directement utilisé pour déterminer les dommages : un point d'armement est égal à un point de bouclier et est égal à un point de structure. Lorsque ce coefficient est réduit à zéro, le navire ne peut plus ouvrir le feu sur qui que ce soit.

Voyager dans l'espace infini

ENGAGEZ LA DISTORSION !

Deux modes de propulsion équipent tous les navires interstellaires. La vitesse d'impulsion permet de voyager entre les planètes d'un même système solaire. La vitesse de distorsion est utilisée pour voyager entre les étoiles. Elle est basée sur la théorie de plissement de l'espace-temps. En quelque sorte, les générateurs de distorsion du navire plient l'espace et permettent à celui-ci de naviguer dans une dimension parallèle. Certains pensent d'ailleurs qu'il s'agit du Continuum Zéro, mais rien n'a pu



être prouvé. Ainsi, les voyages interstellaires ne prennent que quelques jours là où ils dureraient des siècles en vitesse d'impulsion.

Que l'on soit en vitesse d'impulsion ou de distorsion, c'est le compteur de puissance qui détermine la vitesse pure d'un navire par rapport à l'autre. Donc, si deux navires partent au même moment pour rejoindre la même destination, celui avec le plus gros coefficient de puissance arrivera le premier.

Combats, poursuites ou abordages ne sont possibles qu'en vitesse d'impulsion. De plus, il est impossible à un navire d'enclencher la distorsion alors qu'un objet (planète, astéroïde, autre navire) est à proximité. En termes de jeu, il faut avoir dépassé la distance de rupture pour sauter. En effet, la bulle de translation du générateur de distorsion ne doit pas subir de variations sinon... hé bien... comment dire, c'est comme croiser les effluves, c'est mal...

LES SENSEVRS

Grâce à la batterie de senseurs et de sondes embarquées sur un navire galactique, un attaché scientifique compétent sera capable de procéder à de nombreuses analyses. Pour cela, il suffira de procéder à une épreuve de « Systèmes de bord : transmissions & senseurs » selon une difficulté fixée par l'Amiral en fonction du type d'action.

Quelques exemples :

☞ Toutes les analyses possibles et imaginables sur la composition d'une atmosphère ou d'un sol, notamment grâce aux sondes. La difficulté sera fonction de l'environnement : une atmosphère particulièrement corrosive ou chaude fera fondre rapidement une sonde, d'où une difficulté titanesque par exemple.

☞ Il est possible de piéser un navire grâce aux résidus ioniques émis par sa propulsion. Il s'agit d'une action simple. Si le navire voyage en impulsion, ce sera une épreuve ardue, s'il voyage en distorsion, ce sera une épreuve titanesque.

☞ Il est possible de repérer une installation camouflée à la surface d'une planète tout comme un navire bien planqué dans un amas d'astéroïdes ou derrière une petite lune. La difficulté pourra varier en fonction de sa taille ou de l'environnement au sein duquel il se dissimule. Il est tout à fait possible qu'un navire ou une installation top secrète soient équipés de systèmes de brouillage : dans ce cas, il suffit de procéder à une épreuve d'opposition, les coefficients de senseurs s'ajoutant à la compétence des opérateurs.

Les systèmes d'occultation de navire existent, même s'ils sont très rares. On ne connaît « officiellement » que le système développé par les Bétabelleurks mais ceux-ci refusent obstinément qu'il soit installé sur un navire. Toutefois, rien ne dit qu'ailleurs... Si un tel navire existe, les difficultés pour le repérer seront au minimum titanesques !

Se poursuivre

La poursuite est une action opposée particulière qui met en scène au moins deux protagonistes : un poursuivant et un poursuivi ! L'issue d'une poursuite est simple : soit le poursuivi sème le poursuivant, soit le poursuivant rattrape le poursuivi, à moins qu'un événement scénaristique mette fin à la poursuite de manière particulière... Il est à noter que, comme un combat spatial, une poursuite ne peut avoir lieu qu'en vitesse d'impulsion.

LES DISTANCES RELATIVES

Le facteur déterminant est la distance qui sépare le poursuivi du poursuivant. Dans Final Frontier, on distingue quatre zones de poursuite : la zone de rupture, la zone de chasse, la zone de proximité et la zone de danger. Dans la plupart des cas, une poursuite débutera dans la zone de chasse. Si le poursuivant gagne du terrain, on passe alors en zone de proximité et s'il en gagne encore, en zone de danger : à ce niveau il a rattrapé l'adversaire et pourra même tenter de l'éperonner. Au contraire, si le poursuivi accentue l'écart, on passe en zone de rupture, puis, si l'écart augmente encore, les deux navires ne peuvent plus se poursuivre.

Il faut bien entendu être dans l'une de ces zones pour qu'un combat spatial soit possible. Si les navires sont au delà de la zone de rupture, ils sont trop loin pour s'affronter. Les différentes zones sont représentées sur le Diagramme Tactique. Il suffit donc de placer un pion sur le Diagramme pour représenter le vaisseau que vous poursuivez (ou qui vous poursuit) pour visualiser l'évolution de la poursuite.

RÉSOLUTION

La poursuite est une épreuve opposée conventionnelle de « Systèmes de bord : pilotage ». Pour déterminer l'évolution de la poursuite, l'Amiral utilise la marge de réussite du protagoniste qui emporte l'opposition. Si la MR est supérieure ou égale à 3, la distance change en fonction des souhaits de celui qui a remporté l'opposition. Donc :

si la Marge de Réussite est de 0, 1 ou 2, c'est le *statu quo* : la distance demeure inchangée ;

si la Marge de Réussite est de 3 ou plus, la distance augmente ou diminue, à la zone suivante.

Exemple : Igor, le pilote de l'Excelsior tente de réduire la distance entre son navire et un petit cargo ralthabix suspect. Actuellement, les deux navires se trouvent en zone de chasse. Igor obtient un total de 17 (8 sur ses 2d6, ajoutés à la puissance de l'Excelsior, 4, et à sa compétence de « systèmes de bord : Pilotage », 5). Le pilote du cargo ne réussit de son côté qu'à obtenir un petit 11. La marge de réussite d'Igor étant de 6, l'Excelsior se rapproche du cargo. Les deux navires sont maintenant en zone de proximité...

Le combat spatial

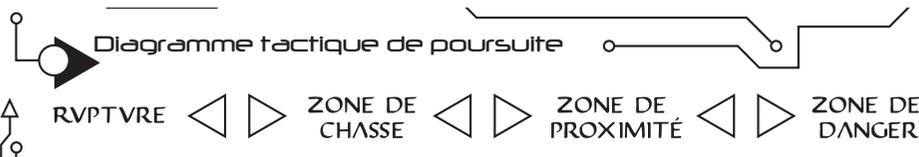
Le but de tout ce qui suit n'est naturellement pas de vous étouffer sous des règles trop complexes. Déjà, on a essayé de les garder simples. Mais surtout, souvenez-vous que tout cela sert avant tout à alimenter l'ambiance autour de la table. Servez-vous des indications fournies pour mettre en scène de jolis effets spéciaux et privilégiez l'action au détriment de la technique. Le but avoué de tout cela est bel et bien de se rapprocher d'une ambiance : quand le mécano s'amuse à intervertir des jetons, c'est pour faire son Scotty, toujours capable de shunter un système pour en relancer un autre !

À vos postes !

Lorsque retentit une alerte rouge, les officiers supérieurs rejoignent leurs consoles et s'apprentent à parer au pire. Cela arrive parfois : malgré les trésors de diplomatie que peut déployer un équipage de Rangers, certains adversaires ne voudront pas entendre raison. Chacun occupe donc sur la passerelle un poste bien particulier :

Capitaine : confortablement calé dans son fauteuil, il décide de la tactique à employer (compétence utilisée : Tactiques spatiales)

Pilote : il applique les manœuvres décidées par le capitaine (compétence utilisée : Systèmes de bord : pilotage)



Chef de la sécurité : rivé à la console tactique, il ouvre le feu sur les adversaires (compétence utilisée : Systèmes de bord : console tactique)

Attaché scientifique : il a en charge les senseurs et les contre-mesures, avec l'aide de l'IA (compétence utilisée : Systèmes de bord : transmissions & senseurs)

Mécanicien chef : depuis la console ingénierique ou depuis la salle des machines, il maintient le vaisseau en état et redistribue l'énergie entre les différents systèmes du navire (compétence utilisée : Maintenance)

Médecin de bord : il dirige les équipes médicales qu'il répartit à bord et soigne les blessés qu'on conduit à l'infirmerie (compétence utilisée : Médicoproces)

Feu à volonté !

Lorsque des navires se combattent, leur distance relative n'est pas prise en compte. Pour les ordinateurs de visée, la distance n'est en effet qu'un paramètre comme les autres. Tout au plus établira-t-on que deux navires doivent être au moins en zone de rupture pour s'affronter. Si l'un des vaisseaux dépasse la distance de rupture, le combat est terminé.

La procédure de combat spatial est découpée en tours successifs, chaque tour étant décomposé en cinq phases d'action. Selon son affectation, chaque personnage agit lors de sa phase.

I. TACTIQUE

« Et voilà. Il est exactement là où je voulais qu'il soit. Messieurs, vous pouvez ouvrir le feu... »

Les deux capitaines réalisent une épreuve opposée classique sous la compétence « Tactiques spatiales ». Celui qui gagne l'opposition (obtient la meilleure marge d'action) pourra choisir qui attaque en premier lors de la phase de tirs. De plus, il dispose pour ce tour d'un bonus libre de 1d6 qu'il pourra attribuer à qui il veut : c'est l'effet de la tactique choisie pour le tour.

Maddox est face à face avec sa Némésis, le Généralissime Voltarus. Les deux navires s'élancent dans un ballet mortel. Maddox réussit un total de 14 là où le Zorganien n'engrange qu'un 12 ! Décidé à prendre par surprise le Zorganien, Maddox décide que l'Excelsior fera feu le premier et il alloue le d6 de bonus à M. Brakkar, le chef de la sécurité.

II. MANŒUVRES

« Hahahaha ! Je vous avais bien dit qu'on réussirait ! »

Les deux pilotes réalisent une épreuve opposée de manœuvre avec la compétence « Systèmes de bord : pilotage ». Chaque pilote annonce avant le jet de dés la manœuvre qu'il tente. Celui qui gagne l'opposition (remporte la meilleure marge d'action) donne un bonus à son équipe, comme suit, en fonction de la manœuvre qu'il avait annoncée :

Manœuvre d'évasion : le vaisseau s'éloigne d'une distance, mais ne pourra pas tirer ce round, alors que son adversaire le pourra.

Manœuvre offensive : il donnera 1d6 de bonus au tireur.

Manœuvre défensive : il donnera 1d6 de bonus aux senseurs.

Igor, qui a bien compris les intentions de son capitaine, va tenter une manœuvre offensive. C'est aussi le choix du pilote zorganien. Les deux pilotes procèdent à leur lancer de dés. Le joueur d'Igor argue du fait que son personnage met toute sa volonté dans cette manœuvre et il obtient de l'Amiral que son trait « Précis » soit pris en compte. Il lance donc les deux d6 de base, plus un d6 de bonus lié au trait, auxquels il va ajouter sa compétence et la maniabilité de l'Excelsior. Malheureusement, malgré ce d6 de bonus, il n'obtient qu'un total de 15 alors que le Zorganien aligne un 18 ! Ce sera donc le tireur zorganien qui bénéficiera d'un dé de bonus à la prochaine étape...

III. ECHANGES DE TIRS

« J'envoie la sauce, capitaine, attention aux tâches ! »

Le premier navire tire sur le second, qui tente d'éviter d'être touché. C'est donc une épreuve d'opposition entre la compétence « Systèmes de bord : console tactique » pour l'assaillant et « Systèmes de bord : transmissions & senseurs » pour le défenseur. Un navire qui a effectué une manœuvre d'évasion ne peut pas tirer durant ce tour. Il est possible de viser une partie précise d'un navire, mais dans ce cas, le tireur doit appliquer à son jet un modificateur négatif défini sur la table de localisation ci-après. Après que le tir de A contre B est résolu, on passe à la résolution du tir de B contre A.

Tireur A contre Défenseur B : si le tir l'emporte, le vaisseau B est touché et doit déterminer les dommages éventuels.

 Tireur B contre Défenseur A : si le tir l'emporte, le vaisseau A est touché et doit déterminer les dommages éventuels.

Les deux navires vont ouvrir le feu mais c'est l'Excelsior qui donne la première salve, puisque son capitaine l'a décidé ainsi en remportant la phase tactique. Brakkar lance donc une salve de fuseurs, ajoutant le d6 de bonus de son capitaine à son total (si Igor avait emporté l'épreuve de manœuvre, il aurait même disposé de deux dés de bonus !). Son total : 22 ! Face à lui, le Zorganien en charge des senseurs fait ce qu'il peut mais n'obtient qu'un 14. Le navire de Voltarus encaisse donc 4 points de dommage (la valeur d'armement de l'Excelsior). Las, ses boucliers boostés à plein tube encaissent sans souci : ils ont une valeur de 6 ! Malgré tout, le coup ayant porté, cette même valeur de bouclier descend à présent à 5.

Voltarus ordonne à son tour d'ouvrir le feu. Obtenant un tout petit 2 sur ses 2d6, la pauvre Sélenna n'oppose guère de difficultés au tireur zorganien, qui bénéficie lui d'un d6 de bonus lié à la prouesse de son pilote. L'Excelsior est violemment secoué par les impacts de torpilles à protons. Le croiseur de guerre zorganien inflige 5 points de dommages au vaisseau de l'AMU. La valeur de bouclier de celui-ci n'étant que de 4, il perd donc 1 point de structure. De plus, ses boucliers sont à présent réduits à 3. La localisation indique qu'un stabilisateur a été touché : l'Amiral estime que le navire perd 1 point de Maniabilité : voilà qui ne va pas arranger les affaires d'Igor au prochain tour !

IV. INGÉNIERIE

« J'ai shunté le dérivateur subsonique de calibration positronique. Vous avez de nouveau du jus, Bill ! »

L'ingénieur en chef, généralement sous une pluie d'étincelles, peut tenter d'améliorer la situation du navire. Pour cela, il dispose de deux options :

 Rediriger de l'énergie sur le Diagramme de puissance, seulement d'un compteur vers un autre, s'ils sont liés, en transférant autant de jetons qu'il le désire.

 Diriger son équipe de mécaniciens afin de réparer un élément touché précédemment (système d'armement, stabilisateurs...) avec une épreuve de Maintenance extrême. Les effets fournis sur la table de localisation sont alors annulés. L'Amiral peut toutefois décider qu'une

telle réparation prendra plusieurs tours ou est tout simplement impossible en situation de combat.

Kryiiwyk., le mécano de l'Excelsior décide de parer au plus pressé : Il redirige 1 point d'énergie de la puissance vers les boucliers... Ceux-ci sont à nouveau à leur maximum, 4, mais il faut espérer que les prochains assauts de Voltarus seront moins efficaces. Il ne reste en effet plus que 3 points d'intégrité structurelle sur 4 à l'Excelsior.

V. MÉDICOPROCESS

Le médecin peut procéder à un jet de Médicoprocess extrême pour éviter la perte de coefficient d'équipage, si des points ont été perdus.

Comme il n'y a pas eu de dommages corporels, le docteur Clock passe son tour, avec soulagement : il n'y a pas de victimes pour l'instant...

Les dommages et leur localisation

Lorsqu'un tir est couronné de succès, le code de dommages de l'armement du navire offensif est opposé au bouclier de celui qui est frappé. À chaque coup au but, le bouclier absorbe sa valeur, mais perd un point. Si les dommages sont plus importants que le bouclier, tous les dommages en surplus passent le bouclier et sont retirés des points de structure. À zéro point de structure, le vaisseau est en perdition (voir plus bas). À chaque perte de point de structure – quelle qu'en soit l'importance – il faut lancer 2d6 et consulter la table suivante pour déterminer l'effet des dommages

Cette localisation sert avant tout à ajouter des effets colorés et dramatiques aux affrontements spatiaux. Si vous voulez ajouter de la pression aux personnages, n'hésitez pas à en rajouter : les officiers sont secoués sur leurs consoles, des éclairs électriques et des étincelles tombent en pluie et l'ordinateur de bord annonce avec détachement la localisation et l'intensité des dommages encaissés. Voici quelques suggestions, pour chacune des localisations, d'éléments de mise en scène.

Vous noterez dans les suggestions suivantes que les coefficients sont peu à peu réduits par les dommages successifs, histoire de donner un peu de fil à retordre à l'ingénieur en chef et de pimenter le combat : le navire devient ainsi de plus en plus difficile à opérer. À chaque fois



2d6	Zone touchée	Modificateur à la visée
2	Passerelle	-2d6
3	Nacelles d'armement	-2d6
4	Propulsion	-2d6
5-6	Ponts	-1d6
7-8	Stabilisateurs	-1d6
9	Ingénierie	-2d6
10-11	Soutes	-1d6
12	Matrice de confinement de l'IA	-2d6

qu'un coefficient baisse, il suffit de retirer un jeton du Diagramme (il n'est pas repositionné ailleurs, il est rendu à l'Amiral) :

PASSERELLE TOUCHÉE

La passerelle est violemment secouée (tous les joueurs doivent se contorsionner convulsivement sur leur chaise), plusieurs bonshommes en rouge sont éjectés de leur console et s'écrasent au sol en hurlant. Le coefficient d'équipage baisse d'un point.

Un bonhomme en rouge perd son calme et court sur la passerelle en hurlant « on est perdus, on va tous mourir, pire s'ils nous capturent... ». Impossible de le raisonner.

La passerelle est envahie par une pluie d'étincelles et une épaisse fumée issue des relais sensitroniques carbonisés par la surcharge d'énergie. Tous les officiers subissent 1d6 de malus à leurs actions.

Les communications sont brutalement coupées. Impossible de contacter un vaisseau allié ou de négocier une reddition... Le coefficient de Senseurs baisse de deux points.

NACELLES D'ARMEMENT TOUCHÉES

Certaines armes de bord ne sont plus opérationnelles. Le coefficient d'armement baisse d'un point.

Les relais des ordinateurs de visée ont des ratés. La console tactique affiche des inepties et le coefficient tactique du navire baisse d'un point.

Une torpille à proton est coincée dans un tube (ou un fuséole s'emballe et entre en fusion incontrôlée) et menace d'exploser dans la structure même du navire. C'est le moment pour un super mécanicien d'aller crapahuter dans des conduits.

PROVLSION TOUCHÉE

Les propulseurs subissent des dommages directs. Le coefficient de puissance baisse d'un point.

Les cristaux de dilithium sont fissurés par le choc. À l'issue du combat, il faudra se mettre en quête de cristaux de remplacement. Instables, ils peuvent en effet exploser.

Les moteurs subissent des fluctuations quantiques, un vortex électromagnétique ou spatiotemporel s'ouvre dans la matrice



de propulsion. Plusieurs bonshommes en rouge sont happés par la mini-singularité (le coefficient d'équipage baisse d'un point). À votre convenance, cette singularité peut s'étendre au navire et/ou provoquer des effets rigolos.

Les générateurs de propulsion hyperluminique sont détruits (ou sévèrement endommagés). Impossible d'enclencher la vitesse de distorsion tant que de lourdes réparations n'auront pas été effectuées. Le navire est donc pour l'instant condamné à se traîner en vitesse d'impulsion.

PONTS TOUCHÉS

Une dépressurisation a lieu sur l'un des ponts du navire. Le coefficient d'équipage baisse d'un point, sauf si l'Ingénieur réussit à fermer les sas au prix d'une épreuve ardue de Maintenance.

Un lieu auquel tous sont intimement attachés, comme le bar ou le jacuzzi, est dévasté par une explosion : « *ils nous paieront ça, les salauds !* »

Une partie des nacelles de secours est détruite. En cas d'évacuation immédiate, certains membres d'équipage devront rester sur le carreau. Qui se sacrifiera ?

STABILISATEURS TOUCHÉS

La navire entame une vrille folle : le pilote doit immédiatement réussir une épreuve ardue pour en reprendre le contrôle. Si c'est un échec, le navire continue son tourbillon tant que le pilote ne réussit pas. Ce jet de pilotage sera le seul autorisé pendant les prochains tours, mais l'adversaire pourra lui, continuer à faire feu...

Le navire n'est plus aussi manœuvrable : le coefficient de maniabilité baisse d'un point.

INGÉNIERIE TOUCHÉE

Plusieurs bonshommes en rouge sont frappés par des débris, de la vapeur sous pression ou des arcs électriques : le coefficient d'équipage baisse d'un point.

Le télétransporteur tombe en rade. Impossible de l'utiliser dans l'immédiat (pour, au hasard, mener une opération commando ou une évacuation).

Les lumières sont coupées à bord du navire. Seules des loupottes stroboscopiques orange restent en fonction. Tout travail de précision (Maintenance, Médicoproces ou Patho-traumatologie) reçoit un malus d'1d6.

Les fonctions de survie en prennent un coup : la gravité artificielle fluctue, et les occupants du navire sont soumis à des passages en zéro G par intermittences. À votre convenance, un malus de 1d6 peut être appliqué lors de ces « passages à vide ».

SOVTES TOUCHÉES

Les sas des soutes sont déformés et bloqués par le coup reçu. Impossible de les manœuvrer pour les ouvrir et donc, par exemple, de faire sortir une navette.

Une des navettes de bord est purement et simplement détruite.

Les réserves de matériel de rechange, de secours ou de nourriture sont touchées et vraisemblablement perdues.

MATRICE DE CONFINEMENT DE L'IA TOUCHÉE :

L'IA ne parvient plus à relayer les informations des senseurs : le coefficient de senseurs baisse d'un point

L'IA subit des bugs ou des ratés : elle confond les combadges, mélange les noms, développe des idiosyncrasies. À l'issue du combat, une épreuve extrême de Programmation IA sera nécessaire pour la recalibrer.

L'IA affiche n'importe quoi sur les écrans de contrôle. Le coefficient tactique baisse d'un point et le capitaine subit 1d6 de malus pour tous ses jets de Tactiques spatiales.

L'IA se met à chanter « Au clair de la lune » au ralenti. À part ça, elle va bien.

Navire en perdition

Dès lors qu'un navire est réduit à zéro point de structure, il est virtuellement détruit. Comme pour le combat individuel, c'est à l'agresseur de décider ce qu'il en est. Ainsi, les joueurs devront décider du sort de leur ennemi abattu : le vaisseau adverse explose-t-il dans une incroyable gerbe d'énergie, tuant instantanément tout son équipage ? Celui-ci a-t-il le temps de se précipiter vers les nacelles de sauvetage ou d'être télétransporté à leur bord par des Rangers magnanimes ? Le navire est-il simplement réduit à l'état d'épave dérivante ? Quoi qu'il en soit, à ce niveau, le navire n'est pas réparable. Il est au mieux bon pour la casse.

C'est à l'Amiral de déterminer le sort du navire des Rangers si celui-ci est vaincu. La plupart du temps, il laissera aux Rangers la possibilité de



fuir à bord d'une nacelle. N'oubliez pas que, comme pour les règles de combat, un héros ne peut mourir que s'il décide de se sacrifier (pour permettre aux autres de fuir par exemple, c'est beau).

Gérer les adversaires

Pour simplifier les combats, pas question que l'Amiral s'échine à bouger des jetons sur le Diagramme de bord du vaisseau ennemi. Ce petit plaisir est réservé aux joueurs.

Les vaisseaux adverses ont une « valeur d'équipage » moyenne indiquée dans leur profil. Toutes les épreuves sont donc effectuées avec ce niveau de compétence. Rien n'empêche toutefois l'amiral de personnaliser l'un des postes (un méga méchant généralissime aura ainsi un niveau de Tactiques spatiales bien supérieur à la valeur moyenne de son équipage).

On ne gère pas la relocalisation de puissance pour les vaisseaux adverses. Pas de jetons à bidouiller donc.

Vous pouvez utiliser la localisation pour déterminer rapidement comment le vaisseau adverse est malmené. Mais si vous voulez aller encore plus vite, ne comptabilisez que les points de bouclier et de structure.

Si deux vaisseaux attaquent de concert un troisième navire, pas la peine de vous embêter à gérer deux profils (sauf si vous avez envie, hein, on ne veut pas vous brider). Décidez quel vaisseau est le « meneur », l'autre sera dit « en support ». Seul le navire meneur effectue des jets de dés. Le navire en support se contente d'augmenter de 50% les boucliers, les points de structure et la puissance des dommages, car on estime qu'ils font feu de manière combinée.

Manœuvres spéciales

Trois manœuvres remportent une grande popularité auprès des joueurs. Il s'agit de l'éperonnage, de l'immobilisation de l'adversaire grâce au rayon tracteur et de l'abordage au télétransporteur. Que du bonheur !

L'ÉPERONNAGE

Lorsqu'il n'y a plus aucun espoir... On peut se dire que jeter son navire contre le Méga-Béhémot-Supratomique d'un méchant prêt à détruire une planète est une bonne idée en soi. Pour cela, il est nécessaire d'être en zone de danger. Le pilote du vaisseau désireux de se

saborder doit réussir une épreuve de pilotage opposée à son adversaire. Si c'est une réussite, les navires se percutent : la marge de réussite est directement retirée aux points de structure des deux navires ! Oui, ça fait très mal. Si la manœuvre échoue, le navire visé a l'opportunité d'ouvrir le feu de tous ses canons stellaires sur son adversaire sans que celui-ci ne puisse répliquer.

LE RAYON TRACTEUR

Si un navire est équipé d'un rayon tracteur, il peut tenter d'immobiliser son adversaire. Pour cela, l'adversaire doit être en zone de proximité ou de danger. Les deux pilotes s'affrontent dans une épreuve opposée. La puissance du navire s'ajoute à la compétence. Un navire immobilisé peut toutefois continuer à ouvrir le feu. Une fois pris dans le rayon, un navire peut tenter de se libérer. Pour cela, il doit remporter la même opposition que précédemment. Mais à chaque échec, son navire perd un jeton de puissance, dû à la surcharge à laquelle il soumet ses propulseurs.

L'ABORDAGE

Pour aborder un navire, celui-ci doit être immobilisé (dans un rayon tracteur ou ses propulseurs désactivés). Pour télétransporter une équipe de combat à bord de son adversaire, le mécanicien doit réussir une épreuve de « Systèmes de bord : télétransporteur » opposée à la compétence « Systèmes de bord : transmissions & senseurs », qui permet de brouiller les coordonnées de transportation.

Pour une poignée de vaisseaux

Créer un navire spatial

Histoire de simplifier les choses, parce qu'on est pas là pour s'embêter, tous les navires spatiaux rencontrés dans Final Frontier tomberont dans l'une des catégories suivantes. Pour chacune d'entre elles, nous vous proposons un nombre moyen de points de création, à répartir entre le panneau de contrôle, le coefficient d'équipage, l'intégrité structurelle et l'armement. La valeur d'équipage (la compétence moyenne des PNJ à bord d'un navire) est fixée par ailleurs par l'Amiral.

 Petit vaisseau militaire ou navire civil (yacht, cargo...) : une vingtaine de points.

 Navire d'exploration ou de combat : c'est la taille de l'Explorateur Galactique de l'AMU, la classe du vaisseau des Rangers : une trentaine de points.

 Gros machins balèzes, hérissés d'armes de partout : une quarantaine de points.

À priori, les différentes caractéristiques d'un navire ne peuvent dépasser six. Encore une fois, cette règle est relative aux vaisseaux actuellement connus. Un vaisseau monde monstrueux pourrait donc être créé avec plus de points.

Navires de l'AMU

Vous trouverez ici une sélection de navires spatiaux prêts à l'emploi.

EXPLORATEUR GALACTIQUE - AMU

C'est le navire « à tout faire » des Rangers Galactiques, une véritable légende de par sa robustesse, sa versatilité et ses innombrables hauts faits. Il constitue encore aujourd'hui l'essentiel de la flotte du corps des Rangers. Tout à la fois navire de combat et vaisseau scientifique, c'est la souplesse de l'Explorateur qui a fait son succès, depuis le premier modèle lancé il y a plus de cent ans.

 Puissance : 4

 Maniabilité : 4

 Senseurs : 4

 Tactique : 3

 Bouclier : 5

 Coefficient d'équipage : 4

 Intégrité structurelle : 4

 Armement : 4

 La valeur d'équipage moyenne des Rangers est de 5. L'Explorateur est équipé de trois navettes autonomes, d'un rayon traqueur, d'un système de télétransportation et d'un système d'autodestruction. Le navire a été créé avec 32 points.

COUVERTEUR STELLAIRE - AMU

Il s'agit du vaisseau équipant les Messagers Galactiques de l'AMU, que ceux-ci appellent affectueusement « Flèche ». Court, léger et extrêmement rapide, toute la puissance du courrier stellaire est quasiment dédiée à sa propulsion. Les courriers stellaires ne sont pas taillés pour le combat face à de gros navires de

guerre mais ils sont à même de se défendre contre des intercepteurs belliqueux. Le courrier est prévu pour des missions courtes et rapides, pas pour de longs voyages dans l'espace. Son confort est donc relativement spartiate. Les Messagers Galactiques sont toujours très attachés, parfois de manière presque superstitieuse, à leur navire.

 Puissance : 5

 Maniabilité : 4

 Senseurs : 2

 Tactique : 1

 Bouclier : 3

 Coefficient d'équipage : 2

 Intégrité structurelle : 2

 Armement : 2

 La valeur d'équipage moyenne des Messagers Galactiques est de 5. Le courrier n'est pas équipé de navette autonome mais d'un télétransporteur individuel. Il a été créé avec 21 points.

VAISSEAU D'EXPLORATION MÉGARIEN

La tradition scientifique mégarienne est magnifiquement résumée dans ces superbes appareils, équipés pour de longs voyages spatiaux dans des contrées encore vierges de la galaxie. Le navire embarque un équipage important majoritairement composé de scientifiques de toutes disciplines, et bien souvent, de leur famille. Très faiblement armé, ce vaisseau n'est pas réellement taillé pour le combat.

 Puissance : 3

 Maniabilité : 3

 Senseurs : 6

 Tactique : 1

 Bouclier : 4

 Coefficient d'équipage : 4

 Intégrité structurelle : 4

 Armement : 1

 La valeur d'équipage moyenne des explorateurs mégariens est de 4. Ce vaisseau est équipé de 4 navettes autonomes et d'un système de télétransportation. Il a été créé avec 26 points.

FRÉGATE D'ASSAUT SYLVÉNIENNE

La nature belliqueuse des Sylvéniennes s'illustre dans ces appareils aux douces formes végétales camouflant de redoutables prédatrices. Taillé pour les opérations rapides, les raids et le harcèlement de convois, la frégate d'assaut est parfois utilisée pour des missions de

reconnaissance de l'AMU. Malgré les demandes successives et répétées du Conseil Galactique, les Sylvéniennes ont toujours refusé de désarmer leurs navires ou de les placer entièrement sous la direction des Rangers.

-  Puissance : 3
-  Maniabilité : 4
-  Senseurs : 4
-  Tactique : 4
-  Bouclier : 4
-  Coefficient d'équipage : 3
-  Intégrité structurelle : 4
-  Armement : 4

 La valeur d'équipage moyenne des Sylvéniennes est de 4. Ce vaisseau est équipé de deux navettes autonomes, d'un système de télétransportation et d'un rayon tracteur. Il a été créé avec 30 points.

CARGO MARCHAND

Il existe un nombre quasi-illimité de modèles de vaisseaux cargos dans la galaxie. Celui-ci est un modèle de très lourd tonnage, qui voyage généralement en convoi, parfois sous la protection des Rangers. L'équipage de ces navires est généralement constitué de baroudeurs ayant pratiquement vécu toute leur vie dans l'espace, habitués aux interminables voyages stellaires. Toute la puissance est ici dédiée à la propulsion des énormes soutes.

-  Puissance : 4
-  Maniabilité : 1
-  Senseurs : 2
-  Tactique : 1
-  Bouclier : 6
-  Coefficient d'équipage : 3
-  Intégrité structurelle : 5
-  Armement : 1

 La valeur d'équipage moyenne des marchands galactiques est de 3. Ce vaisseau est équipé d'un système de télétransportation. Il a été créé avec 23 points.

Autres navires

CROISEUR DE GUERRE ZORGANIEN

Fer de lance des flottes zorganiennes, le croiseur de guerre est un monstre bâti pour le combat. Il accueille à son bord la fine fleur de la garde impériale zorganienne. Ce navire aux formes agressives, hérisse de stations de combat, est un véritable prédateur des profondeurs glacées de l'espace.

-  Puissance : 6
-  Maniabilité : 3
-  Senseurs : 5
-  Tactique : 5
-  Bouclier : 6
-  Coefficient d'équipage : 5
-  Intégrité structurelle : 5
-  Armement : 5

 La valeur d'équipage moyenne des gardes impériaux zorganiens est de 6. Ce vaisseau est équipé d'un rayon tracteur, de six navettes autonomes, d'un système de télétransportation et d'un système de propulsion capable de créer un trou quantique vers le Continuum Zéro. Il a été créé avec 40 points.

ECLAIREUR LÉGER ZORGANIEN

L'éclaireur léger n'est pas un navire de combat, mais il peut remplir à la perfection des missions d'exploration comme de reconnaissance tactique. Rapide et maniable, il embarque une électronique sophistiquée mais sa puissance de feu est limitée par sa taille réduite. Les éclaireurs zorganiens font de très fréquentes incursions hors du Continuum Zéro.

-  Puissance : 4
-  Maniabilité : 4
-  Senseurs : 4
-  Tactique : 1
-  Bouclier : 3
-  Coefficient d'équipage : 2
-  Intégrité structurelle : 3
-  Armement : 2

 La valeur moyenne des éclaireurs zorganiens est de 4. Ce vaisseau est équipé de deux navettes autonomes, d'un système de télétransportation et d'un système de propulsion capable de créer un trou quantique vers le Continuum Zéro Il a été créé avec 23 points.

INTERCEPTEUR BIOTRONIQUE NELRODAN

Rapide et puissamment armé, l'intercepteur est un expert des missions de frappe rapide et douloureuse. Sa seule faiblesse réside peut-être dans ses équipages uniquement composés de biotrons qui ont souvent montré les limites de leur ingéniosité au combat. Il n'en reste pas moins que ce navire est une machine de guerre très efficace.

-  Puissance : 5
-  Maniabilité : 4
-  Senseurs : 4
-  Tactique : 4
-  Bouclier : 3
-  Coefficient d'équipage : 3
-  Intégrité structurelle : 3
-  Armement : 4
-  La valeur d'équipage moyenne des Biotrons nelrodans est de 3. Ce vaisseau est équipé d'un rayon tracteur, de deux navettes autonomes et d'un système de télétransportation. Il a été créé avec 30 points.

BÉHÉMOTH DE GUERRE TELK

Véritables monstres composés de pièces éparses cannibalisées sur des centaines de malheureux vaisseaux, les Béhémoths servent de QG aux différents chefs de guerre telks. Les Béhémoths sont des titans hideux, surarmés mais heureusement très peu maniabiles et sujets à des fréquents problèmes ingénieriques de par leur conception hasardeuse. La plupart du temps, les Béhémoths s'affrontent entre eux dans le cadre des incessantes guerres locales Telk.

-  Puissance : 6
-  Maniabilité : 1
-  Senseurs : 4
-  Tactique : 3
-  Bouclier : 6
-  Coefficient d'équipage : 6
-  Intégrité structurelle : 6
-  Armement : 6
-  La valeur d'équipage moyenne des Telks, peu disciplinés, est de 3. Ce vaisseau est équipé d'un rayon tracteur, de plusieurs navettes autonomes (cela dépend de chaque Béhémoth) et d'un système de télétransportation. Il a été créé avec 38 points.

CONTREBANDIER RALTHAHIX

Ce navire est avant tout un vaisseau de transport léger rompu à toutes les manœuvres. Capable de se défendre, il n'est toutefois pas taillé pour un assaut frontal. On rencontre les marchands ralthahix dans toute la galaxie, et bien souvent, ils transportent des cargaisons illégales ou dangereuses. Certains capitaines se transforment à l'occasion en pirates, lorsqu'ils peuvent agresser un navire cargo sans défense.

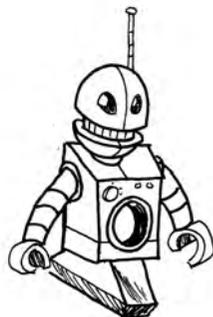
-  Puissance : 3

-  Maniabilité : 3
-  Senseurs : 4
-  Tactique : 1
-  Bouclier : 4
-  Coefficient d'équipage : 2
-  Intégrité structurelle : 3
-  Armement : 2
-  La valeur d'équipage moyenne des contrebandiers Ralthahix est de 5. Ce vaisseau est équipé d'une navette autonome et d'un système de télétransportation. Il a été créé avec 22 points.

YACHT SPATIAL

Magnifique vaisseau élancé, ce yacht transporte souvent les riches et les puissants des systèmes non alignés. Il nécessite bien souvent un navire de protection, étant en effet plus taillé pour la vitesse et le plaisir luxueux de son propriétaire que pour le combat, même s'il est capable de se défendre contre des adversaires de taille raisonnable.

-  Puissance : 3
-  Maniabilité : 4
-  Senseurs : 2
-  Tactique : 1
-  Bouclier : 3
-  Coefficient d'équipage : 2
-  Intégrité structurelle : 3
-  Armement : 2
-  La valeur d'équipage moyenne des pilotes de yachts spatiaux est de 4. Ce vaisseau est équipé d'une navette autonome et d'un système de télétransportation. Il a été créé avec 20 points.





PARMI LES ÉTOILES...

Les Rangers, ces courageux explorateurs sont des nomades spatiaux, sans autres réelles attaches que leurs coéquipiers. Leur fidèle et fier navire, leur seule véritable maison, est en quelque sorte le symbole de cette union. C'est le seul lieu où ils se sentent vraiment bien. Dans ce chapitre, vous allez apprendre comment l'on vit à bord d'un vaisseau interstellaire du corps des Rangers Galactiques.

Donner vie au vaisseau spatial

Un vaisseau est bien plus qu'une simple série de chiffres abscons. C'est une véritable demeure. Les héros de Final Frontier voyagent à bord d'un vaisseau de classe **Explorateur Galactique**, dont vous avez pu découvrir les capacités dans le chapitre précédent. Bien sûr, même s'ils sont issus des mêmes plans et du même chantier naval, tous les navires deviennent rapidement des sortes d'entités bien distinctes largement personnalisées par leur équipage...

Personnalisation du navire

LE NOM

Première étape fondamentale : choisir un nom pour le futur navire. Cela doit être fait en commun par les héros, qui devront laisser parler leur imagination. Tout ce qui leur donnera un sentiment de fierté est acceptable, même si la mode de l'AMU n'est pas très friande de connotations et rodomontades guerrières : Exterminateur, Pulvérisateur ou Destructeur ne paraissent donc pas vraiment de bons choix.

On note quelques récurrences dans le choix des noms :

☞ Noms de personnages célèbres comme les navires Gagarine, Armstrong (pas le type en maillot jaune, l'autre), Einstein ou Roddenberry, mais aussi Yog-Urt, célèbre penseur mégarien, ou Médor-le-savant, mythique médecin gorichien...

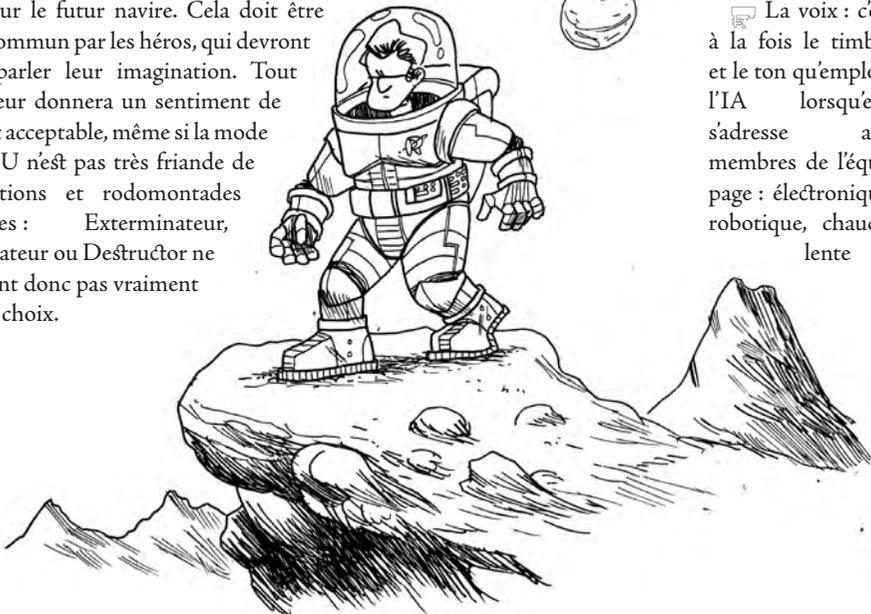
☞ Qualificatifs, comme les vaisseaux Intrépide, Audacieux, Aventureux...

☞ Noms de villes ou de lieux, notamment terriens depuis la disparition de la planète : San Francisco, Paris, Oural, Pacifique, Sénégal ou Garges-les-Gonesses...

L'IA

Les IA sont des êtres pensants à part entière et, de ce fait, ont une personnalité unique qui commence à se développer dès le moment de leur accession à la conscience, dans les niches cognitives d'Utopia II, bien avant que leurs circuits neuronaux ne soient placés dans la matrice de confinement d'un navire spatial. Ce sont les joueurs, de manière collégiale, qui vont choisir deux traits de l'IA : l'Amiral devra s'y plier.

☞ La voix : c'est à la fois le timbre et le ton qu'emploie l'IA lorsqu'elle s'adresse aux membres de l'équipage : électronique, robotique, chaude, lente et



moite, désabusée, maman aimante (« oui, mes tout petits ? »), professeur pédant...

Le caractère : chaque IA est un individu, qui a développé son propre caractère. Choisissez deux traits (exactement comme pour un personnage) qu'ils soient négatifs ou positifs. Si l'Amiral le permet, le comportement de l'IA peut influencer certaines actions, octroyant bonus et malus, exactement comme pour les traits d'un personnage : Curieuse, Attentive, Stressée, Blasée, Susceptible, Dépressive, Rigolarde, Capricieuse, Farceuse, Chouchouteuse...

La vie quotidienne des Héros

La vie quotidienne des Rangers Galactiques n'est pas faite que d'affrontements titanesques contre des forces ténébreuses, elle est aussi ponctuée de petits moments plus anodins. Les éléments qui suivent relèvent de la vie quotidienne des héros modernes que sont les Rangers.

Quelques règles de base

Les héros, interprétés par les joueurs, sont toujours à leur poste sur la passerelle quand il se passe quelque chose d'important. À croire qu'ils ne sont jamais relevés ! Cette règle, naturellement, s'annule si l'absence des personnages sur la passerelle – dans leurs cabines ou en train de se détendre – sert l'histoire en cours. Dans ce cas, des bonshommes en rouge (jamais les mêmes) occupent leurs consoles et leur cèdent leur place dès que l'alerte est donnée.

Lorsqu'une alerte retentit alors que les héros ne sont pas à leurs postes, elle interrompt systématiquement des activités hautement importantes : fraternisation autour d'une chopine de Chôkla, partie acharnée d'astrofoot, travail de précision dans l'atelier ou même rapprochement interracial dans le jacuzzi zéro G...

Les héros sont les personnages principaux de la série : ils doivent toujours être au cœur de l'action. Bien sûr, il peut sembler fortement illogique que tous les officiers supérieurs descendent en même temps, et les premiers, sur une étrange planète inconnue en laissant la passerelle à des seconds rôles, même avec une bonne réserve de bonshommes en rouge à leurs côtés. C'est vrai, mais c'est par leur intrépidité

que les Rangers Galactiques écrivent l'histoire de l'exploration spatiale !

À bord d'un vaisseau de l'Alliance des Mondes Unis, il existe quelques règles de bienséance que l'on s'emploie à respecter. Entre eux, tous les membres d'équipage s'appellent Monsieur, même si ce sont des femmes, et se vouvoient. C'est le protocole de base des Rangers Galactiques. Bien entendu, dans l'intimité, on peut laisser cours aux liens de l'amitié et assouplir ces règles. Mais sur la passerelle d'un navire en situation de combat, un minimum de discipline est attendu.

Les héros ont toujours une mise, tenue vestimentaire et coiffure, impeccable. Même au feu, les traces carbonisées sur leurs vêtements leur vont à ravir et les estafilades amplifient leurs auras... C'est beau, un héros qui souffre...

Enfin, les héros vivent jour et nuit à bord de leur navire et ont donc besoin de se détendre et de cultiver leurs passions et centres d'intérêts. Chacun peut accéder aux zones de repos du navire et occuper son temps libre comme il le souhaite : tous les types de sport et de culture sont les bienvenues à bord des navires des Rangers. Car il s'agit, là aussi, de cultiver les différences et les particularités qui font la richesse des peuples de l'AMU. Chaque Ranger a donc une vie privée, qu'il ne faut pas négliger et laisser s'exprimer, résumée par ses hobbies et soap-plots.

La Mode de l'espace

Tous les membres d'équipage disposent du même uniforme, portant le symbole des Rangers Galactiques au cœur et l'écusson du navire sur l'épaule. Toutefois, la couleur de l'uniforme change en fonction de l'affectation du Ranger : vert pour le capitaine et son second - généralement le médecin -, rouge pour la sécurité, bleu pour les équipes scientifiques et jaune pour l'ingénierie. Il est permis de personnaliser son uniforme mais dans des limites raisonnables. Toujours dans un souci d'apporter la civilisation jusque dans les systèmes stellaires les plus reculés, un Ranger se doit de garder une tenue impeccable en toutes circonstances.

Les Rangers de sexe masculin arborent de superbes pyjamas en Scrollex™, complétés d'une jolie ceinture multifonctions en skaï, et portent des bottines noires. Les femmes enfilent soit des combinaisons ultra-moulantes, également

en Scrollex™ collant, soit des minijupes très courtes avec des bottines à talon, bien pratiques pour courir ! Le code des Rangers n'interdit en rien un peu de coquetterie : ainsi les femmes (du moins celles qui ont des cheveux !) arborent-elles généralement des coiffures très élaborées, comme d'énormes chignons permanents. Certains mâles ne rechignent pas non plus à quelques extravagances capillaires (ce qui fait mourir de rire les Mégariens, pour qui la pilosité crânienne est un signe de sénilité précoce).

Il existe également un uniforme d'apparat, reconnaissable à son rabat blanc sur la poitrine, à ses boutons dorés et à ses gants et chaussures blanches. Il est d'usage de le porter dans toutes les occasions officielles, comme un premier contact ou une mission diplomatique.

Au delà des Rangers, civils et non-humains choisissent généralement des combinaisons collantes, pratiques et seyantes. Mais cela n'empêche pas la variété : col en moumoute, cape en skaï qui brille, tissu réfléchissant qui fait mal aux yeux ou encore plastron en papier d'aluminium, rien n'est impossible dans l'univers de Final Frontier ! Étrangement, les grands méchants et autres potentats assoiffés de pouvoir semblent porter un indéfectible attachement à la toge romaine. Les espèces les moins avancées affectionnent les costumes barbares, composées de pagnes et de peaux de bêtes, voire de casques à cornes. Enfin, les femmes ayant un rôle dans l'épisode en cours (qu'elles soient traîtresses ou alliées potentielles) porteront toujours un joli bikini doré, quel que soit le temps qu'il fait dehors... C'est aussi naturellement ce que tout potentat qui se respecte imposera comme costume à ses prisonnières dès le moment de leur capture. On est un maître de l'univers avec du goût ou pas.

Peupler le navire

À bord d'un vaisseau de l'AMU de type Explorateur Galactique embarquent généralement deux à trois cent Rangers : spécialistes des civilisations galactiques et diplomates, savants et chercheurs, ingénieurs et techniciens, officiers de sécurité, cuisinots... C'est toute une communauté qui vit à bord. Au fil des aventures de vos héros, ce petit monde prendra vie autour d'eux et des liens se tisseront.

LES SECONDS RÔLES

Les seconds rôles sont les membres d'équipage que croiseront le plus souvent les héros. Si nous prenons le temps de les différencier, c'est qu'ils interagissent régulièrement avec les héros - mais pas forcément à chaque épisode - qu'ils soient confidents, indéfectibles supporteurs ou farouches opposants. Si un personnage le demande, il peut interpréter l'un de ces rôles secondaires, qu'il faudra alors étoffer quelque peu. Dans tous les cas, cette liste vous servira à peupler votre vaisseau et à donner des relations aux personnages joueurs (n'oubliez pas les romances et les hobbies !). Voici, pour votre plus grand plaisir, quelques seconds rôles prêts à l'emploi :



Xzol RâaGû, cuisinier Glarkonien. Naturellement, chaque vaisseau de l'AMU est équipé d'un répliqueur, qui pourrait rendre inutile à bord la présence d'un cuisinier. Mais nombre de Rangers préfèrent savoir qu'on leur prépare de bons petits plats après une journée de louables efforts. Xzol est un crustacé géant posé, débonnaire et souriant. Très apprécié de l'équipage, il est le confident de plusieurs Rangers. Seule ombre au tableau : sous sa direction, la cuisine ne prépare jamais de fruits de mer ! *Traits : Rigolo, Calme, Efficace ; Principales compétences : Bureaucratie 4, Psychologue 6*

Miss Donna Marble, infirmière en chef humaine. Elle seconde le médecin-chef. C'est une bombe sexuelle affolante, le genre à faire hurler le loup de Tex Avery. Mais c'est aussi une brave fille, élevée sur une colonie agricole conservatrice, naïve et innocente. En bref, elle est



infirmière de comprendre qu'on tente de flirter avec elle, pas plus qu'elle ne s'en rend même compte qu'elle met en émoi une bonne partie de l'équipage. C'est donc la reine – involontaire – des quiproquos gênants.

Traits : *Super sexy, Ingénue, Sérieuse;*

Principales compétences : *Patho-traumatologie 5, Médicoproces 3, Culture scientifique globale 5.*

Patloc Klbry,

ambassadeur mégarien dépressif. Patloc est l'un des négociateurs les plus réputés de l'AMU et il accompagne souvent les Rangers dans des missions diplomatiques tendues. Lorsqu'il est en forme, Patloc est un être agréable, doux et compréhensif, fort apprécié de tous. Malheureusement, Patloc souffre d'une rare affection génétique qui brouille son système cognitif. Il a de plus en plus de mal à se concentrer et ne réussit plus les exercices mathématiques de base que fait les doigts dans le nez un petit Mégarien de 12 ans. Doutant de ses capacités, Patloc s'enferme dans un mutisme abattu, d'où il ne sort que pour pleurer sur l'épaule des membres d'équipage qui veulent bien l'écouter. Traits : *Dépressif, Conciliant, Diplomate ; Principales compétences : Civilité 6,*

Diplomatie 6

Manuel Perez

Villabollos, ambassadeur humain pédant. Manuel Perez est un négociateur agressif, volontaire et aiguisé, doublé d'un beau gosse bronzé et sportif, le genre de type qu'on adore détester, quoi. Ambitieux au possible, il cultive une arrogance tranchante qui lui met à dos nombre de Rangers et de civils. Mais



ses succès éclatants et son gigantesque réseau relationnel parlent pour lui. Entreprenant avec les femmes, condescendant avec tous les autres, Manuel Perez cache un lourd secret sous ses belles apparences : il a en effet été génétiquement modifié par ses parents, mais cela n'a pas été officiellement enregistré. Ses sautes d'humeur et son caractère colérique sont des signes assez évidents. Loin d'assumer sa véritable nature d'HGM, Manuel Perez craint plus que tout que la révélation de ce secret ne mette un terme à sa carrière... Traits : *Super-malin, Séduisant, Sportif ; Principales compétences : Diplomatie 5, Psychologie 4, Civilité 5*

Groould, vétéran de la sécurité Kiloutounien.

Les kiloutouniens sont des humanoïdes fort semblables aux humains, malgré une paire supplémentaire de bras. Ils ont longtemps souffert sous le joug des Telks. Groould a été de toutes les guerres, dont celle de libération, pendant laquelle il a combattu aux côtés des Rangers, avant de les rejoindre. C'est un vieux dur à cuire, cynique et désabusé, qui a tout vu, tout fait. Il garde une rancune tenace, confinante à la haine, contre les Telks. Mais sous ses dehors de brute, il possède un cœur d'or. S'il se prend d'affection pour certains Rangers, il se transforme en véritable papa poule. Mais il est vrai que ses blagues machistes et ses remarques lapidaires peuvent en énerver plus d'un. Traits : *Musclé, Adroit, Cynique ; Principales compétences : Athlétisme 5, Survie 6, Techniques martiales avancées 6*

René Van Den

Dier est un ingénieur particulièrement brillant, sans doute un véritable génie. C'est aussi un HGM qui souffre de plusieurs troubles du comportement : légèrement paranoïaque, timide à outrance, angoissé... Il a parfois bien du mal à s'intégrer à l'équipage. Les autres mécaniciens sont très partagés : impressionnés par ses innovations, tenus à distance par son étrange caractère, ils ne savent pas vraiment comment l'approcher. En attendant, René accumule les projets délirants dans sa cabine et il n'hésite pas à formuler de nouvelles théories ingénieriques révolutionnaires



et... potentiellement dangereuses. Traits : Super-calculateur , Angoissé, Timide ; Principales compétences : Ingénierie 6, Maintenance 4, Systèmes de bord : télétransporteur 5



Isaac Washington, humain : c'est le serveur noir du bar, parce qu'il en faut toujours un, c'est comme ça. Calme et posé, il est naturellement un confident précieux, un ami pour tous. Mais Isaac rêve d'aventure. Lui aussi, il voudrait être le premier à mettre le pied sur une planète lointaine et

inconnue. Il voudrait participer à l'excitation d'une bataille spatiale autrement que sanglé dans un fauteuil de sécurité au fond de son bar. Peut-être un jour se lancera-t-il... S'agit-il d'une révélation ou d'une énorme bêtise ? Traits : Motivé, Entreprenant, Rêveur ; Principales compétences : Civilité 5, Psychologie 4

Ixam et Blurp, logisticiens binariens incompetents. Comme tous les Binariens, les jumeaux Ixam et Blurp sont gentils. Adorables. Vraiment sympas. À tel point qu'on n'arrive pas à les engueuler. Et pourtant... Ils sont notoirement incompetents. Ils se plantent dans les manifestes de chargement, confondent les formulaires, oublient de réserver une place en cale sèche et c'est sans fin. Forcément, quand on élève la voix, leurs petits yeux se remplissent de larmes. Dur d'être sévère... Mais il arrivera fatalement un jour où leurs erreurs entraîneront de graves conséquences... Traits : Etourdis, Emotifs, Serviables ; Principales compétences :

Bureaucratie 1 (mais comment ont-ils fait pour passer les tests de l'Académie Galactique ?)

Oxirania est une cadette sylvénienne qui se destine à une carrière de pilote dans le corps des Rangers. C'est déjà une pilote fort accomplie et une athlète de haut niveau. Sympathique, totalement décomplexée et ultra dynamique, elle est l'image même de ces jeunes Sylvéniennes élevées dans les valeurs de l'AMU et qui ont enfin rompu avec la tradition belliqueuse de leurs aînées. Si tout l'équipage apprécie son dynamisme et sa bonne humeur, ses rapports plus que dissolus avec ses innombrables partenaires amoureux - de tous les sexes - engendrent parfois des situations très tendues. Traits : Super sexy, Intrépide, Insouciance ; Principales compétences : Athlétisme 5, Systèmes de bord : pilotage 4, Maintenance 3



Bartholomew Priceton III est également un cadet de l'Académie Galactique, un humain qui se destine à une carrière d'officier commandant. Le moins que l'on puisse dire est que ce fils de haut fonctionnaire, que son père a placé là pour lui former le caractère, est particulièrement détestable : imbu de sa personne, hautain et pourtant bête comme ses pieds, Bartholomew a réussi l'exploit à se faire détester de la majorité de l'équipage en très peu de temps. Traits : Incompétent, Sournois, Mauvaise foi ; Principales compétences : Civilité 3, Commandement 1





TABLE DES SECONDS RÔLES

Parce qu'il est parfois difficile d'avoir sous la main des seconds rôles prêts à l'emploi, surtout lorsqu'un joueur improvise, voici une table de création rapide de seconds rôles, avec des suggestions pour le peuple, le poste, une particularité et une amorce d'intrigue...

Peuple	Poste	Particularité	Amorce d'intrigue
Humain	Infirmier	Bavard impénitent : le second rôle ne sait pas tenir sa langue. Quoi qu'on puisse lui confier, il finira par le raconter... Il est donc une source intarissable de malentendus et de conflits.	Il a demandé une inspection de ses compétences car il espère une nouvelle affectation. Seul souci pour l'équipage : un inspecteur ne se déplace pas pour une seule personne. Il va passer au crible les officiers du navire...
HGM	Pilote	Super-sexy : le second rôle fait des ravages parmi les membres du sexe opposé. Qu'il en use sciemment ou qu'il le vive en toute ingénuité est à la discrétion de l'Amiral.	Il fait d'étranges rêves dans lesquels il voit une planète glacée. Obsédé par ses visions nocturnes, il entame des recherches dans la base de données du navire, sans en avvertir qui que ce soit...
Blub (sorte de méduse sur pattes)	Mécanicien	Naïf : le second rôle fait très facilement confiance à autrui, se laisse embobiner, croit sur parole les pires stupidités.	Il a développé une aversion particulière pour l'un des peuples de l'AMU en raison d'une histoire personnelle. Cela peut interférer sur son travail lorsqu'on lui demandera de collaborer avec un représentant de ce peuple.
Binarien	Agent de sécurité	Dépressif et Pessimiste : idéal pour plomber l'ambiance ! Le second rôle est persuadé que l'apocalypse est pour demain, que les choses vont forcément empirer, rater ou exploser...	Lors d'une mission au sol, il a contracté une étrange maladie cutanée qu'il ne tarde pas à répandre sur le navire.
Gorichien	Ingénieur	Ambitieux et Mégalomane : le second rôle est persuadé qu'il aura un grand rôle à jouer sur son vaisseau, et qui sait, dans la galaxie !	Il cache un terrible secret. Il tremble en permanence à l'idée qu'on le découvre et fera tout pour empêcher que cela n'arrive.
Mégarien	Scientifique	Brute au cœur d'or : sous des dehors brutaux, le second rôle cache un cœur de midinette et une grande affection pour ses condisciples.	Les proches du second rôle sont menacés par des intervenants extérieurs au navire : pirates ralthahix, renégats zorganiens ou autres. Ils le font chanter pour obtenir des informations.
Ziboldien (humanoïde ressemblant à Casimir)	Chef du staff	Incompétent : le second rôle est totalement dépassé par ses responsabilités. Il tente tant bien que mal de camoufler son incompétence dans le domaine dans lequel il est sensé être spécialisé.	Il est entré en compétition amicale avec l'un de ses collègues et ils s'affrontent quotidiennement dans leurs tâches respectives. Mais le jeu commence à se transformer en véritable épreuve de force...



Sylvénienne	Cadet	Confident : le second rôle a un don pour l'écouter ce qui lui vaut d'être le confident de nombreux membres d'équipage.	Sur son temps libre, le second rôle adore bricoler. Il a récemment « emprunté » un élément instable à l'ingénierie et risque en toute bonne foi de faire sauter la moitié du navire...
Bétableurk	Ambassadeur	Gaffeur : le second rôle est incapable de réaliser une tâche sans que cela ne se transforme en catastrophe !	Amoureux transi d'un officier supérieur (l'un des personnages idéalement), il se met dans des situations ridicules pour qu'on le remarque et qu'on l'aime en retour...
Glarkonien (mollusque humanoïde)	Cuisinot	Aventurier : le second rôle adore prendre des risques inconsidérés et se précipite dans les ennuis avec un grand sourire ravi. Il n'a peur de rien.	Il reçoit d'étranges et incompréhensibles messages télépathiques et s'en ouvre au médecin de bord. Hallucinations induites par le stress ou véritables transmissions ?

LES BONSHOMMES EN ROUGE

Sous ce terme générique se cachent en fait des bonshommes de toutes les couleurs. En effet, nous vous proposons ici plusieurs types de bonshommes prêts à l'emploi. N'oubliez pas que le bonhomme est anonyme. Si vous en personnalisez un par de petites particularités, habitudes ou attitudes – et surtout un nom – hop, transformez-le en second rôle !

 Les rouges : sécurité. Trait : Costaud. Compétence : Se battre avec ardeur pour l'idéal des Rangers : 4

 Les bleus : scientifiques. Trait : Intelligent. Compétence : Mener des recherches ou Réfléchir à un problème : 4

 Les jaunes : ingénierie. Trait : Débrouillard. Compétence : Effectuer des réparations : 4

 Les verts : pilotes et cadets. Trait : Habile ou Curieux. Compétence : Piloter un vaisseau ou Poser des questions (parfois) pertinentes : 4

Un bonhomme en rouge ne dispose que d'un trait et d'une compétence très générale, que vous pouvez employer pour toutes les actions qui y sont globalement liées. Par exemple, pour déterminer si un bonhomme en rouge est surpris lors d'un tour de garde, vous pouvez utiliser sa compétence puisqu'elle recouvre en fait toutes les actions se rapportant à la sécurité.

Procédures des Rangers GRADES ET CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Le capitaine du navire donne les ordres généraux permettant au vaisseau de fonctionner. Chaque officier supérieur relaie ces ordres et les décline en directives pratiques à l'intention de ses équipes. L'officier supérieur est responsable du tableau de service et de la mise en place des quarts, et l'on attend de lui qu'il briefe et débriefe ses subordonnés. Il délègue la gestion des hommes à ses chefs d'équipe.

Les prérogatives du capitaine sont importantes : il peut notamment ordonner l'autodestruction du navire et bloquer l'accès à l'ordinateur central à tout autre que lui grâce à un code prédéfini. S'il est démis de ses fonctions ou incapable, c'est le second – généralement le médecin – qui dispose de ces prérogatives, et ainsi de suite. C'est l'ordinateur central qui gère ces « directives spéciales » et les droits d'accès correspondants.

LES ÉTATS D'ALERTE

Il existe trois niveaux d'alerte à bord des navires de l'AMU. Sur chaque console du vaisseau, une fleur stylisée à trois pétales indique l'état d'alerte avec de jolies couleurs pastel :

 Vert : tout va bien à bord.

 Orange : généralement quand on approche d'un monde inconnu ou qu'un navire non identifié a été repéré par les senseurs de bord.

Chacun doit se tenir prêt à intervenir.

☞ Rouge : situation de combat, tout le monde à son poste. Les officiers supérieurs sont tous attendus sur la passerelle (à l'exception du médecin et du mécanicien chef qui peuvent rester avec leurs équipes respectives).

DESCENDRE DU BORD ET Y MONTER

C'est le chef du staff, chargé de tenir à jour la liste de l'équipage, qui gère les accès à bord du navire lors des périodes d'appointement aux docks spatiaux. Il doit tenir la liste des occupants du vaisseau, Rangers ou invités, à la disposition des officiers supérieurs et s'assurer que chacun est bien à bord au moment du départ.

Seul le capitaine et son second peuvent ordonner la constitution d'une « équipe au sol » et sa composition. Selon les circonstances, la descente au sol se fera par télétransporteur ou navette.

L'Ordinateur de bord

L'ordinateur de bord est une IA de classe « Georges », la plus avancée des mondes connus. Il monitore et gère toutes les fonctions du vaisseau spatial. Il manipule en permanence des quantités astronomiques de données. Il enregistre et surveille tout ce qui passe à bord, mais les Rangers ne voient pas cela comme une surveillance ou comme une atteinte à leur vie privée : les circuits éthiques des IA Georges sont extrêmement perfectionnées et respectent l'intimité de chacun. En fait, la majorité des Rangers voient l'ordinateur central comme une sorte d'ami intime, d'ange gardien, voire de mère aimante et attentionnée. Il faut aussi préciser que, selon la constitution galactique de l'AMU, les IA sont des êtres pensants à part entière, des individus de plein droit. Leur porter atteinte est donc un crime.

On accède aux fonctions de l'ordinateur de bord par des panneaux tactiles aux couleurs acidulées, disponibles dans chaque coursive et chaque cabine du navire : chacun peut ainsi gérer son journal intime, visionner des documents ou se livrer à des calculs scientifiques. Mais l'on peut également interroger directement l'ordinateur de bord pour :

☞ Connaître à tout instant l'état du vaisseau et le statut de ses équipements, avec tous les détails qui vont bien, pour peu que les relais sensoriels de l'ordinateur de bord dans la zone concernée soient encore opérationnels.

☞ Connaître à tout instant la position à bord d'un membre d'équipage. Pour ce faire, il suffit à l'IA de se caler sur le signal du combadge du Ranger concerné. Si celui-ci ne porte pas son combadge, l'IA peut rechercher sa signature ADN, mais cela nécessite l'autorisation d'un officier supérieur.

☞ Savoir si un fichier ou un équipement a été utilisé et par qui. Cette fonction est normalement réservée au capitaine et au chef de la sécurité, ainsi qu'au chef ingénieur en ce qui concerne les équipements ingénieriques.

☞ Interroger les énormes banques de données de l'IA : histoire et culture de tous les peuples répertoriés par l'AMU, données scientifiques et astronomiques, diagrammes ingénieriques et outils de simulation... (une épreuve de Galactologie peut être demandée pour s'y retrouver). On peut d'ailleurs transférer ces fichiers sur son mégacordeur pour les lire tranquillement.

☞ Demander son avis à l'IA sur un point précis. L'IA est toujours disponible pour donner des conseils, réfléchir à une situation ou simplement discuter de la pluie et du beau temps. Elle y prend même plaisir, ses circuits empathiques ayant besoin de ce lien avec les habitants du navire. Pour certains Rangers, l'IA devient une sorte de confident abstrait.

☞ Jouer avec l'IA, par exemple aux échecs mégariens, au pendu ou au morpion. L'IA ne refuse jamais un peu de détente à l'un des membres d'équipage et elle sait même laisser gagner un partenaire si elle sent que ce dernier en a besoin pour retrouver sa confiance.

Pour faire tout cela, rien de plus simple : où que l'on soit dans le navire, il suffit de parler à voix haute et de commencer sa phrase par « Ordinateur... ». Sur certains vaisseaux, l'IA porte un nom, généralement donné avec affection par les membres d'équipage, et il suffit donc de l'interpeller pour qu'elle réponde. C'est aux joueurs de décider, lors de la création du navire, comment l'IA s'exprime : d'une voix androgyne, mâle, séductrice, électronique, maternelle ou caverneuse. Ils choisissent aussi la façon dont elle s'adresse à eux : par leurs petits noms ou en les vouvoyant par exemple. Une constante toutefois : l'ordinateur répond toujours extrêmement poliment à toute sollicitation, même en cas d'extrême urgence, ce qui a le don d'énervier certains Rangers. Les avis

collé au mur et semble prendre les mesures des personnes qui déambulent dans la coursive. Au bout de cette interminable coursive se trouve une énorme porte ressemblant à un coffre-fort suisse.

La passerelle

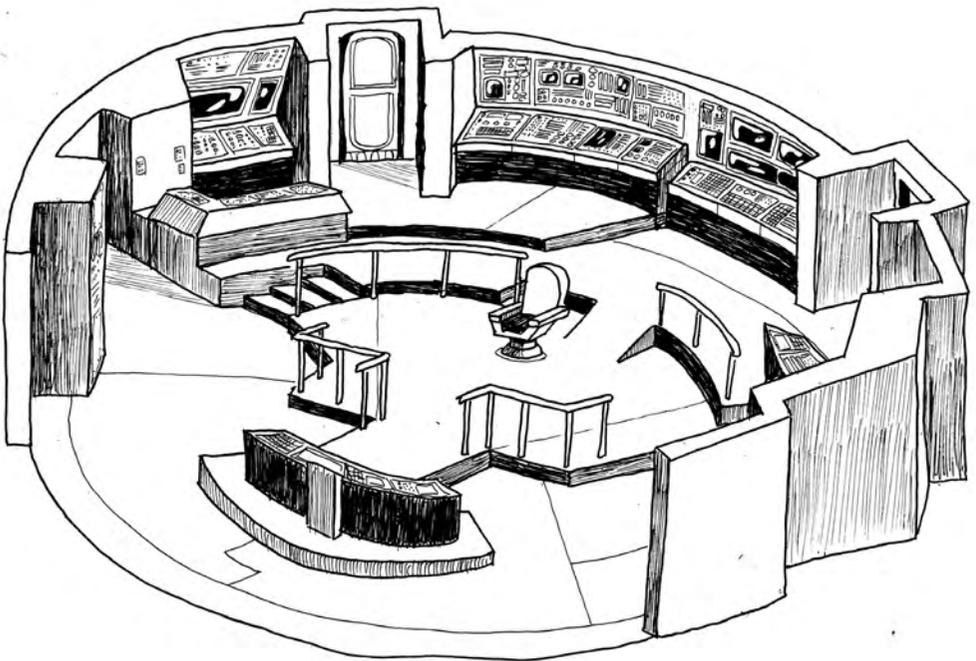
Cette vaste salle circulaire (avec deux niveaux et des rambardes) est le centre stratégique du navire. La passerelle accueille les officiers supérieurs du bord. C'est également depuis les consoles de la passerelle que l'on dirige tous les systèmes névralgiques du vaisseau. Naturellement, tous les systèmes sont redondants et l'on peut même dériver temporairement certaines fonctions vers d'autres localisations du navire. Parmi les éléments de la passerelle, nous noterons :

Le siège du capitaine, faisant face à l'écran externe, permet au commandant de bord d'accéder directement à l'ordinateur central. Sur certains appareils comme l'Explorateur Galactique, il est flanqué d'un deuxième siège accueillant le second. Il s'agit généralement soit d'un chouette fauteuil molletonné, soit au contraire d'un siège tout en plastique aux arrêtes vives. Sur les accoudoirs, des tas de loupottes et de boutons que le capitaine manie avec dextérité.

Devant le siège du capitaine se trouvent les deux consoles de pilotage et co-pilotage, depuis lesquelles on dirige le navire et l'on gère la propulsion. Sur les côtés de la passerelle, nous trouvons la console d'armement, depuis laquelle sont activées les armes de bord ainsi que le rayon tracteur ; la console scientifique permettant à la fois un accès direct aux senseurs du vaisseau et au système de communication et une console d'ingénierie permettant de calibrer l'énergie du navire et de gérer l'état des boucliers. Toutefois, cette console est souvent vide, car tout chef ingénieur qui se respecte préfère de loin être dans sa salle des machines en cas de crise, auprès de ses hommes et de ses chers propulseurs. Il est alors relié par son combadge à la passerelle.

Tous les murs sont tapissés d'écrans de contrôle et de boutons-poussoirs. Quelques bonshommes en rouge s'y affairant, bien qu'au final, ce soit toujours les mêmes consoles qui semblent utiles. À croire qu'ils ne sont là que pour valdinguer lorsque le vaisseau est frappé par un rayon laser...

L'écran externe, qui permet de voir l'espace, occupe tout l'avant de la passerelle. On peut augmenter la résolution (x2, x4, x12) et même basculer sur les caméras arrière, dorsales ou ventrales. Lorsque quelqu'un contacte le





vaisseau, l'image du correspondant s'affiche en grand sur l'écran externe, quel que soit le modèle de l'autre vaisseau, c'est une des magies de la technologie moderne. On peut même faire des incrustations d'images. Enfin, l'ordinateur central peut y projeter diagrammes, simulations ou enregistrements holovid.

 L'holocarte de navigation est un superbe gadget bien utile pour la navigation spatiale. Lorsque le capitaine dit à voix haute « holocarte », les lumières de la passerelle se tamisent automatiquement et une superbe représentation holographique de la galaxie apparaît au milieu de la salle. On peut zoomer à volonté et même afficher la vue d'un système solaire. Un peu de bricolage devrait même permettre de visionner des plans techniques... Comme si l'on avait besoin de visualiser le diagramme d'une terrible base sidérale aussi grande qu'une lune, par exemple. On ne sait jamais.

La salle de briefing

Située juste à côté de la passerelle, la salle de briefing est une des salles de réunion où le capitaine réunit ses officiers supérieurs, généralement pour leur demander leur avis sur un problème épineux. Le code des Rangers insiste sur ce point : si en dernier lieu, le capitaine décide en son âme et conscience des actions à entreprendre, il doit prendre au maximum en considération les avis de son équipage. De grands écrans tactiles couvrent les cloisons, ce qui permet à l'ordinateur central d'y afficher en grand nombre des diagrammes détaillant l'état du navire, pont par pont, ou toute autre information nécessaire au briefing de l'équipage. La salle de briefing est très facilement transformable en salle de réception, permettant ainsi de dresser une grande table pour une vingtaine de convives.

Les cabines

Chaque personne qui navigue à bord d'un vaisseau des Rangers dispose d'une cabine. La majorité sont individuelles, petit espace d'intimité personnalisable par son occupant. Ainsi, les nombreux peuples constituant les équipages de Rangers aiment à décorer leur cabine d'éléments provenant de leur monde d'origine. Certaines cabines sont adaptées à la morphologie de leurs occupants (comme celles

occupées par les Bétabeurks, communément appelées « fosses à slime »). Enfin, quatre suites d'apparat sont à la disposition des hôtes de marque du navire. Chaque cabine est équipée des commodités les plus modernes, comme une douche sonique ou un répliqueur capable de fournir chaque matin un pyjama flambant neuf et sans un pli.

Le décor classique des cabines allie mobilier en plastique dur ou mou et formica marron. Les canapés gonflables translucides sont ainsi très prisés. On y trouve des oeuvres d'art déstructurées, de jolies lampes à lave ou des globes lumineux orange et vert. Bien entendu, une console reliée à l'ordinateur central équipe chaque cabine.

les équipements de repos et de loisirs

Chaque navire de l'AMU prévoit des lieux de détente pour les Rangers. Ainsi :

 Le mess, où sont pris en commun les repas, est un lieu convivial où l'on se retrouve pour discuter ou admirer le sublime panorama de la galaxie visible depuis les larges verrières. Le capitaine et les officiers supérieurs peuvent prendre leurs repas dans un mess réservé, mais la plupart préfèrent déjeuner en compagnie du reste de l'équipage.

 En un tour de main et quelques rotations automatiques de sièges en plastique blanc, le mess se transforme comme par magie en salle de projection, permettant de savourer un holovid-drama, ou même un ancien film tiré de la base de données de l'ordinateur central, qu'il soit d'origine humaine ou extraterrestre (mais bizarrement, peu apprécient les opéras philosophiques mégariens). Bien souvent, l'équipage utilise aussi cette salle pour ses propres représentations théâtrales ou musicales.

 À bord de chaque navire de l'AMU on trouve un bar. On y écoute de la bonne musique psychédélique tout en se détendant entre amis autour d'un bon verre de Chôkla glacé. C'est le lieu privilégié pour faire avancer ses soap-plots.

 La salle de sport offre de nombreux équipements utilisables par tous, comme : des terrains de jeux, une piscine, une zone zéro G, des appareils de musculation ou encore des bains de vapeur. Une zone d'entraînement au tir est également disponible.

L'infirmierie

Ici règne en maître le médecin de bord. Il dispose de plusieurs salles d'examens et d'un laboratoire ultra perfectionné. Deux scanners permettent des examens complets. Les couchettes de soin permettent de surveiller en permanence les fonctions vitales du patient. Tout cela est complété par de superbes machines qui font piong, des cryogénérateurs, des tas de tubes colorés et de jolis alambics. La pharmacie est gérée par le médecin de bord. Elle est bourrée à ras bord de matériel médical et de médicaments (des tas de jolies pilules colorées).

Des sous-routines de l'ordinateur central sont programmées pour assister le médecin de bord et ses adjoints, leur donnant notamment accès à des bases très complètes détaillant l'anatomie des races connues de l'AMU.

Enfin, on trouve sur tous les ponts du navire des bornes de santé, capables d'émettre un diagnostic de bas niveau par simple imposition de la paume de la main (ou de la palme) sur le panneau tactile. Les données sont immédiatement remontées vers l'infirmierie et les infirmiers de garde, en cas d'urgence. Chacune de ces bornes dispose également d'un kit d'urgence.

Le centre scientifique

On y trouve divers laboratoires dans une espèce de capharnaüm ordonné que ne renierait pas Q. Les scientifiques y déambulent dans des combinaisons blanches dignes du Dr No (décidément !). Des trucs expérimentaux (comme le trou noir contenu dans une boîte transparente) et des simulations bizarroïdes avec des sinusoidales. On peut aussi isoler des éléments dans des containers translucides et les manipuler avec des gants et des petits robots manipulateurs. Là, on les bombarde à loisir de rayons et d'analyses spectrographiques. Il y a aussi des analyses chimiques qui font des volutes blanches, des plantes étranges placées dans des incubateurs bourdonnant à lumière violette, des tas d'équipements bizarres et d'échantillons inidentifiables en cours d'analyse sous le microscope dia-électromagnétique à amplification lumino-convexe. C'est ici que l'on stocke isotopes dangereux et minerais particuliers, comme le Zblorinium qui possède l'étrange faculté de rendre molle et caoutchouteuse toute matière avec laquelle il entre en contact, à la seule exception du cristal dans lequel il est conservé.

Le poste de sécurité

C'est l'un des lieux les mieux gardés du navire. C'est ici que le chef de la sécurité briefe ses hommes et organise les tours de garde. On y trouve également l'armurerie de bord. C'est ici que viennent s'équiper les hommes envoyés en mission au sol. Rappelons qu'à bord, en dehors des bonshommes en rouge de la sécurité, les autres membres d'équipage ne portent pas d'armes. Il se peut que le capitaine et le second, en cas notamment d'abordage, décident d'armer les autres Rangers, mais même dans ce cas, l'utilisation de celles-ci est de toute façon strictement réglementée par le corps des Rangers. Enfin, le poste de sécurité est équipé de plusieurs cellules fermées par des barrières lumineuses répulsives. On peut y enfermer, en toute sécurité, toute personne causant souci à l'équipage.

La salle des machines

C'est le cœur névralgique du navire, le domaine exclusif et jalousement gardé du chef mécanicien, depuis lequel de nombreux techniciens administrent les fonctions vitales du vaisseau. Imaginez tout d'abord une sorte de hangar encombré d'énormes machineries, tuyaux, câbles et consoles, passerelles, échelles de coupée et alcôves. Reposant dans leurs berceaux, les énormes propulseurs à cœurs de cristaux de dilithium bourdonnent en émettant des arcs-en-ciel lumineux du plus bel effet. Reliées aux moteurs par de larges tubes transparents remplis de liquides colorés, les cellules de confinement des cristaux d'antimatière (roses, violets et jaunes fluo) pulsent régulièrement. À ces massives machineries sont reliés tous les équipements qui régissent la vie du navire. Parmi les éléments de la salle des machines se trouvent :

Des tubes d'inspection reliés à tous les planchers de tous les ponts du navire. Ces tubes forment donc un vaste maillage couvrant tout l'intérieur du vaisseau et permettant des contrôles techniques. Des Rangers malins ont déjà utilisé ces tubes et leurs trappes d'accès pour échapper à des périls comme un abordage en règle de leur navire, afin de surprendre leurs adversaires. Les tubes d'inspection ne sont pas bien larges, mais l'on peut tout de même s'y glisser et y ramper sans difficulté. Une épreuve ardue de « Maintenance » est toutefois nécessaire pour s'y retrouver.



☞ La salle de télétransportation se trouve juste à l'entrée de la salle des machines. Ça ressemble à trois grosses cabines téléphoniques dont le socle émet des lumières stroboscopiques, entourées de miroirs déformants du plus bel effet et reliées à une grosse console pleine de boutons poussoirs et de leviers en bakélite. Les télétransporteurs permettent de dématérialiser et de rematérialiser ailleurs n'importe qui ou n'importe quoi, avec un bruit rigolo et de jolis effets visuels. On utilise la compétence « Systèmes de bord : télétransporteur » pour les activer. Le télétransporteur se règle sur le combadge du Ranger que l'on souhaite transporter. S'il ne le porte plus (ou si la cible n'est pas un membre de l'équipage), il faut chercher les biosignes (épreuve de « Systèmes de bord : senseurs & transmissions » en plus de celle de « Systèmes de bord : télétransporteur »).

☞ L'atelier des droïdes : c'est ici que sont entretenus et programmés tous les petits robots qui nettoient et entretiennent le vaisseau.

☞ La matrice répliquative : c'est une véritable usine de retraitement. Chaque vaisseau du corps des Rangers est équipé d'un système de répliqueurs, présents dans les mess et les cabines, qui recréent virtuellement tout objet (vêtements, nourriture...), sauf bien entendu les équipements complexes demandant des assemblages précis ou des procédés chimiques. Tout simplement, le système recycle en permanence tous les déchets produits par le navire et ses occupants. Il les transforme en une pâte moléculaire basique et synthétise à partir de cette base de nouvelles molécules prêtes à l'emploi. Cela permet par exemple de ne jamais avoir à repasser son pyjama, puisqu'il suffit d'en demander un neuf chaque matin et de le jeter dans le recycleur lorsqu'il est sale ! Pratique et élégant.

La matrice de confinement de l'ordinateur central

Si la salle des machines est le cœur du navire, alors la salle de l'ordinateur en est le cerveau. Pour pénétrer ici, il faut au moins trois empreintes vocales d'officiers supérieurs différents ou que le capitaine utilise le code d'urgence. C'est d'ici que l'on peut programmer l'autodestruction du navire (et la stopper). Mais c'est surtout ici que sont

assemblés tous les délicats circuits et banques de mémoires de l'ordinateur central. C'est une pièce complètement psychédélique, aux murs couverts de myriades de lumières et de néons de couleurs différentes, avec un éclairage stroboscopique façon boule disco à facettes. Ici, on peut accéder aux mémoires physiques et les altérer, et même tenter de reprogrammer l'IA du bord.

Les soutes et hangars

Les ponts inférieurs du navire accueillent de nombreuses soutes où sont entreposés les matériels nécessaires aux missions des Rangers. Dans cette zone, outre des vastes entrepôts, on trouve :

☞ Les hangars à navettes, qui accueillent trois petits appareils autonomes. On les utilise lorsqu'il n'est pas possible ou désirable de télétransporter une équipe au sol ou vers un autre navire. Chaque navette est équipée d'un sas universel s'adaptant à tout type d'écouille.

☞ Une zone de quarantaine permettant de décontaminer les personnes qui reviennent d'une expédition au sol, si besoin est.

☞ Chaque navire est équipé de plusieurs sondes, que l'on peut envoyer effectuer des relevés scientifiques.

☞ Des pièces de rechange en tous genres pour la maintenance du navire.

☞ Des réserves alimentaires, car l'on embarque toujours de quoi subvenir aux besoins nutritifs de l'équipage en cas de panne des répliqueurs.

☞ La salle des scaphandres où l'on peut enfiler les scaphandres autonomes pour évoluer dans une atmosphère non-terrestre.



Technologie et technoblaba

La technologie ! Que seraient les Rangers sans les innombrables gadgets lumineux qu'ils emportent avec eux dans leurs voyages sans fin vers l'inconnu ? L'univers de Final Frontier est très technologique, mais cela ne doit pas apparaître à l'œil nu. En effet, les objets technologiques

les plus avancés doivent toujours avoir l'air ringards : ils comportent systématiquement des loupottes aux couleurs acidulées, des antennes alambiquées et inutiles et des gros boutons noirs avec des crans sonores. Les matériaux ressemblent à ce que vous pourriez trouver dans le grenier de votre grand-mère : bakélite noir et gaufrée, formica ou plastique rouge pétant. Et naturellement, ils émettent tous des bruits ridicules et énervants, preuve irréfutable qu'ils fonctionnent à plein régime (d'ailleurs, quand ils sont en panne, ils émettent d'autres bruits, tout aussi énervants mais subtilement différents, pour expliquer à leur utilisateur que quelque chose ne va pas). Avec ces quelques principes de base, vous êtes prêts à peupler l'univers des Rangers de myriades d'objets fantastiques, utiles et furieusement design !



Quelles limites imposer à la technologie ?
On ne maîtrise pas le voyage dans le temps même si des accidents temporels peuvent avoir lieu. La télétransportation ne peut se faire que sur des distances mesurées (pas plus loin que d'un vaisseau en orbite vers une planète) et le voyage interstellaire prend du temps malgré le plissement de distorsion. La médecine est très évoluée mais peut s'avérer impuissante devant un virus inconnu. Bien sûr, cela vaut pour l'AMU et la majorité des mondes connus, mais vous pouvez allégrement oublier ces limitations quand vous mettez en scène une civilisation ultra avancée et méga mystérieuse.

Équipement des Rangers

L'équipement du Ranger lui permet d'être efficace et de s'adapter à son environnement. Chaque Ranger dispose, au delà de l'équipement de base, du matériel destiné à assurer les fonctions dévolues à son poste.

Chaque Ranger arbore sur la poitrine un joli insigne brillant représentant l'emblème des Rangers, le **combadge**. Ce n'est pas qu'une simple décoration : une pression sur cet ustensile permet de communiquer avec les autres membres de l'équipe ou avec l'ordinateur central. Et ce dernier peut localiser un Ranger à bord grâce à cette formidable invention. Amiral,



n'oubliez pas que lorsque vos joueurs veulent communiquer avec leurs pairs, ils doivent penser à faire le geste de se frapper la poitrine. Sinon, personne ne les aura entendu.

Chaque Ranger dispose également d'un magnifique **mégacordeur** avec un écran coloré, sorte de mini ordinateur permettant de consulter des fichiers, d'enregistrer des données, d'analyser l'air, de faire des calculs, de procéder à des analyses médicales ou encore de jouer à Tetris™... En fait, les joueurs sont encouragés à trouver à chaque épisode des utilisations nouvelles et innovantes au mégacordeur. Les meilleures trouvailles sont récompensées par un dé d'équipage. Les mégacordeurs sont reliés en permanence (sauf interférence) à l'ordinateur central du vaisseau, qui peut donc afficher des données sur l'appareil. On emporte systématiquement son mégacordeur lorsqu'on quitte le bord.

Chaque Ranger est équipé d'un **fuseur**, une arme personnelle qui a grosso modo l'apparence d'une télécommande de télévision, d'un aspirateur miniature ou d'un aérosol pour asthmatique (ça dépend des modèles). Ces armes tirent de jolis traits d'énergie colorés avec un bruit strident et peuvent être réglées sur l'un ou l'autre des deux modes disponibles : « étourdissant » ou « blessure ». Les directives du code des Rangers imposent normalement qu'on règle l'arme pour assommer, sauf cas d'urgence et menace vitale immédiate.



Technoblaba

Le Technoblaba permet aux personnages et à l'Amiral de simuler les fantastiques termes technologiques propres à l'univers de Final Frontier. C'est une aide de jeu sous la forme d'un tableau, tout autant qu'une source d'inspiration. On peut donc choisir n'importe quel équipement, et le faire suivre de n'importe quel qualificatif et même mixer le tout.

4d10	Nom de l'appareil	Adjectif 1	Aspect	Adjectif 2
4	Amplificateur	Optique	À quadrillage	Catatonique
5	Séparateur	Moléculaire	À grille	Hélicoïdal
6	Scope	Tricyclique	À induction	Réfrigérante
7	Convertisseur	Rétroactif	À chambre	Cylindrique
8	Enregistreur	Catalytique	À conversion	Capitoné
9	Complexe	Protonique	À résonance	Circulaire
10	Conduite	Nucléonique	À électroplasma	Directionnel
11	Diffuseur	Sinusoidal	À effet gauss	Expansé
12	Emulateur	Téraphasique	À transfert	Nanophysique
13	Calculateur	Nucléaire	À rotation	Protoplasmiq
14	Propulseur	Azimutal	À réaction	Gravitationnel
15	Canalisateur	Adaptif	À répartition	Instantané
16	Réverbérateur	Hydraulique	À positionnement	Géosynchrone
17	Antidépolarisateur	Biogénétique	À deutérium	Ultraviolet
18	Spectrographe	Ionisant	À triple variation	Sismique
19	Répartiteur	Rétinal	À compensateur	D'effet de stase
20	Ultra démodulateur	Subsonique	À ailettes	De catalysation
21	Tricordeur	Mimétique	À balayage	Diétrans
22	Régulateur	D'antimatière	À calibrage	Rétro statique
23	Irisateur	Osmotique	À impulsion	Polymérisé
24	Disrupteur	Interphasé	À injection	De puissance
25	Séquenceur	Subliminal	À flux	Plasmiq
26	Neutroniseur	Bipolaire	Au bifidus actif	Sulfurisé
27	Brumisateur	Universel	À particules	Positronique
28	Multiphaseur	Thermal	À blocage	Anionique
29	Gradient	De pression	À radiation	Quantique
30	Buffer	De proximité	À routine	Microscopique
31	Inhibiteur	Matriciel	À chlorure	Isobare
32	Collecteur	D'inertie	À plasticine	Optical
33	Défecteur	De calibrage	À filtre	Isolinéaire
34	Autoséquenceur	Magnétique	À tubes	Métaphysique
35	Soupape	De maturation	À capacité	Symétrique
36	Transpondeur	De flux	À section	Submicronique
37	Localisateur	De séparation	À processeur	Subspatial
38	Scellé	De déplacement	À protocole	Rayonnant
39	Bouclier	Microbien	À matrice	Dermal
40	Écran	Synaptique	À cristaux	Filaire

À cet équipement de base s'ajoute des ustensiles plus spécialisés : trousse de outils de précision pour le mécanicien, trousse de secours et module de diagnostic portable pour le médecin, gants et tubes à essais pour l'attaché scientifique... Virtuellement, tant qu'ils sont à bord du navire, les Rangers ont accès à toute la technologie de l'AMU, sans restriction autre que l'innocuité du matériel et la compétence du personnage (on ne confiera pas un démodulateur gravifique exponentiel à n'importe qui).

Matériel bizarre & BadTech

Les merveilles de la technologie galactique ne sont pas le seul apanage des Rangers, loin de là. Les grands méchants sont naturellement très portés sur la technologie – de préférence clinquante – et ne s'encombrent aucunement de considérations éthiques. Voici quelques exemples prêts à l'emploi de machines infernales, d'équipements meurtriers et de gadgets rigolos, extraits du catalogue des Trois Kryss, célèbre association de contrebandiers qui pratique même la VPC.

Notre hôtesse, la charmante Balbusa Kinafain, vous présente notre sélection du « parfait potentiel moderne ».

ÉQUIPEMENT PERSONNEL, À LA POINTE DE L'INNOVATION

 Rocket Boots. Idéales pour les promenades du dimanche, les rocket boots propulsent leur porteur grâce à des petits réacteurs à fusion situés sous les talons. Chic et de bon goût, elles vous suivront partout et vous permettront de dominer la situation en toute occasion. *Le porteur de ces bottes dispose du trait super-rapide pendant le temps d'utilisation du matériel.*

 Menottes laser. Impossibles à briser, les deux anneaux de ces menottes – d'un design moderne et attractif, vos prisonniers apprécieront – sont maintenus ensemble par un faisceau de lumière cohérente. Vous disposez d'une télécommande pour ouvrir et fermer les menottes. En option, les anneaux peuvent se resserrer à volonté autour des poignets pour d'exquises séances de torture. Existe en modèle « multi-bras » pour les créatures à membres surnuméraires et livré avec de nombreux adaptateurs pour les morphologies non euclidiennes... *Seul un*

personnage doté d'un Super-trait adapté (Super-fort ou Super-musclé par exemple) peut tenter de briser ces menottes. Encore faut-il réussir une épreuve de difficulté titanesque...

 MétaShrinker. Une redoutable arme de défense personnelle venue des confins de la Fédération Plutocratienne. Pris dans le rayonnement, votre adversaire sera rapetissé à un 1/15ème de sa taille et désorienté. Inutile de dire qu'il suffira alors de l'écraser sous votre semelle pour vous en débarrasser. Attention toutefois : l'effet est automatiquement réversible au bout de 10 minutes standard. Pour maintenir plus longtemps la réduction, équipez vous de Projecteurs MétaShrinker et transformez une simple boîte en fer en prison de haute sécurité pour prisonniers politiques. C'est la solution à tous vos problèmes de place !

 Ceinture Holographique. Cette petite merveille de la technologie blubonienne va vous permettre de faire face à vos adversaires... sans prendre de risque. Elle projette en effet votre image, parfaitement reproduite, jusqu'à une distance de 7 mètres. Il ne vous reste plus qu'à vous cacher derrière le rideau pour surprendre vos amis !

 Patatoïde à glue explosive. Rustique mais efficace, cette boule explose lors d'un contact violent (ou après décompte du minuteur – en option) et asperge la zone touchée d'une glue particulièrement agressive, immobilisant tout adversaire de type humanoïde standard. Le must de nos produits non létaux, livré en boîte de 12. *Seul un personnage doté d'un Super-trait adapté (Super-fort ou Super-musclé par exemple) peut tenter de se libérer de cette glue s'il a été frappé par un patatoïde lors d'une attaque réussie. Il devra pour cela réussir une épreuve de difficulté titanesque.*

 Bouclier personnel : ne soyez jamais pris à dépourvu. Bien sûr, son halo bleuté est voyant et il est assez bruyant. Mais lorsque vous aurez testé sa puissance d'arrêt, vous oublierez vite ces petits défauts. Idéal pour un discours devant une foule ou pour des négociations risquées. *Tant que le bouclier est activé, les dommages de toute attaque sont réduits de deux points.*

 Brouilleur XP. Ce petit bijou de technologie, pas plus gros qu'une plaquette de Chôkla, est capable de provoquer des vices de fonctionnement sur la majorité des appareillages électroniques présents dans un rayon de 20 mètres autour de lui. Détecteurs, mégacordeurs, armes à circuits électroniques... Rien ne lui



résiste. Attention, cet appareil peut engendrer le dysfonctionnement de toutes les machines avoisinantes, notamment les télétransporteurs. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dématérialisation irréversible...

 Cube de silence. Pratique pour isoler votre salle de planification de la domination universelle contre toute oreille indiscreète. L'appareil, porté à la ceinture, génère une zone de 2 à 10 mètres d'envergure dans laquelle tous les sons sont contenus. Vous pourrez donc parler et personne ne vous entendra excepté ceux présents dans la bulle. Par ailleurs, c'est l'outil idéal pour l'infiltration : aucun garde ne pourra vous entendre !

POVR LA MAISON, CONFORT ET SVPRÉMATIE

 Mental Scope. Personne n'y résiste ! Il vous faudra un peu de place à la maison pour loger le bloc d'alimentation mais vous ne le regretterez pas. Avec le Mental Scope, les séances d'interrogatoire deviennent un véritable plaisir. Il permet des scans en profondeur mais en douceur. Toutefois, il est équipé d'une option de stimulation des centres de la douleur afin de vous permettre de varier les plaisirs. *Lorsqu'un interrogateur utilise le Mental scope, il peut ajouter deux d6 de bonus à son épreuve d'Investigation, trois s'il active les fonctions d'infliction de douleur.*

 Promotion sur notre pack robotique de sécurité. Notre araignée espion est un modèle d'ingéniosité qui sera aussi bien capable de s'infiltrer dans un bâtiment adverse que de surveiller votre propre base et la probité de vos âmes damnées (*elle dispose des compétences « Infiltration » et « Systèmes de sécurité » à 6*). Et quand vous l'aurez découverte, vous ne pourrez plus vous passer de notre pieuvre mécanique de sécurité, capable de se saisir, d'immobiliser et de mettre hors de combat un espion sans l'abîmer irrémédiablement (*cette machine dispose de la compétence Techniques Martiales à 6 mais ne peut provoquer que des blessures non létales*).

 Simple et efficace, donc beau. Le Faiseur de douleur Telk est une petite merveille de torture automatisée. Vous aurez tout sous la main : une large table de torture, de nombreux modèles de liens et les plus grands raffinements de l'art de la souffrance ! A ne pas louper : en ce moment, une sacoche de torture, qui vous suivra partout, est offerte avec le Faiseur de douleur !

 Il est arrivé : le nouveau Générateur d'ondes thêta permet de laver efficacement le cerveau de la majorité des espèces conscientes. Livré avec un programme didactique et de nombreux pré-réglages pour les peuples les plus communs, il sera le compagnon idéal de votre entreprise de domination. Attention toutefois à l'encombrement, un local de 50m³ étant nécessaire à l'installation. *Un opérateur formé peut utiliser sa compétence de Psychologie pour tenter le lavage de cerveau d'une victime. La machine lui octroie alors deux d6 de bonus. La victime peut résister avec un trait approprié.*

 Les essayer, c'est les adopter ! Nos nouveaux projecteurs d'hologrammes prisons sont arrivés. Votre prisonnier se croira transporté dans un univers que vous aurez défini, alors qu'il croupira en fait dans le placard de votre choix, pourvu qu'il soit vêtu de la combinaison holo. Idéal pour la déstabilisation ! Livré avec cinq combinaisons holo assorties.

Robots et Androïdes

Les robots sont partout sur les navires spatiaux, que ce soit pour assister les mécaniciens, les bureaucrates, les médecins ou simplement procéder au nettoyage quotidien des coursives. Leurs circuits cognitifs restent limités. Aujourd'hui, du moins au sein de l'AMU, aucun robot n'a encore été reconnu comme un être à part entière. Pour l'instant, il a été impossible de placer les combinaisons neuronales d'une IA de classe Georges dans un réceptacle, robot ou androïde, qui soit d'une taille acceptable. Ce qui n'empêche pas les citoyens de l'AMU de respecter et même souvent d'aimer leurs compagnons robotiques, comme les très populaires robots nounous.

Les seules exceptions connues à ce jour sont bien entendu les redoutables androïdes biotroniques mis au point par la technologie nelrodane. Une grande partie de leur conception reste encore un mystère, d'autant plus qu'ils ont pour ordre de s'autodétruire plutôt que de se laisser capturer. Ces Biotrons sont de véritables androïdes à forme vaguement humaine, capables de prendre des décisions autonomes, d'apprendre et d'évoluer. Toutefois, ils ont hérité de la folie de leurs créateurs et leur comportement est souvent erratique...

L'UNIVERS... ET AU-DELÀ !

Histoire de l'AMU

Cette chronologie est établie selon le point de vue Terrien et les dates sont celles de l'ancien calendrier julien terrestre. Le calendrier officiel de l'AMU, lui, prend comme point de départ la création de l'Alliance. Nous sommes donc en 117.

La Terre : Les années noires

2023 : Après l'OPA sauvage d'une méga corporation, spécialisée dans le soda, sur sa rivale directe, la Guerre des Corporations embrase le monde. Une multinationale spécialisée dans l'édition de logiciels est la première à utiliser l'arme nucléaire pour défendre ses intérêts boursiers. Le terrorisme corporatiste devient la norme après le massacre des participants à un jeu de télé-réalité par des mercenaires embauchés par une chaîne concurrente. La Terre s'enfonce dans un nouvel âge de ténèbres.

2037 : Le professeur Christopher Carter de l'université de Berkeley invente le premier synthétiseur nomade universel, capable de reproduire à l'infini un objet donné. Cette invention met un terme théorique à la suprématie des corporations en détruisant leur fondement économique. Elle est à même d'éradiquer la famine et le besoin de travailler : l'homme va enfin pouvoir s'accomplir sans limite. Carter est tué par un assassin à la solde d'une corporation, mais le professeur a eu le temps de diffuser les plans de son invention sur le réseau planétaire afin d'en faire profiter l'humanité toute entière.

2041 : Alors que l'économie et les Corporations s'écroulent, entraînant les gouvernements dans leur chute, des hommes de bonne volonté, savants, artistes ou simples citoyens, créent la ville marine d'Utopia. C'est la première ébauche d'un gouvernement planétaire unifié.

2043 : La première IA auto consciente voit le jour en Utopia, le 25 juin 2039, à 0h00. À 0h01, elle se baptise elle-même Georges et commence à apprendre à vitesse géométrique. À 00h03, elle saute termine après avoir accédé aux archives d'Amour, Gloire et Beauté.

L'homme et le système solaire

2050 : Le Gouvernement terrestre unifié (GTU), issu du rêve utopien, est une réalité. Les systèmes monétaires sont abolis, la faim a disparu de la surface du globe. L'humanité se tourne vers l'espace.

2057 : L'homme est établi sur la Lune et entreprend la colonisation de Mars. Les premiers travaux théoriques sur le plissement de l'espace-temps, consolidés sous le nom de théorie Kreuzweiller, sont publiés.

2061 : Rendez vous avec la comète de Halley. On découvre dans son sillage le Deutéronium expansé.

2073 : L'homme est en orbite autour de Jupiter et n'en est pas peu fier.

2077 : Sécession de la colonie martienne, où est instauré un gouvernement autoritaire sous la domination des « super cerveaux », humains génétiquement modifiés. Une guerre froide s'ouvre avec le GTU alors que les super cerveaux tentent à plusieurs reprises de s'approprier d'autres colonies du système solaire.

2084 : Le professeur Dieter Swanx réussit à synthétiser le Deutéronium expansé. Ce nouveau carburant est le seul capable d'alimenter la turbine à plissement Kreuzweiller. Les premiers vaisseaux prototypes non habités franchissent la barre de la vitesse de la lumière avant la fin de l'année.

2086 : Invention du Scrolllex™, une matière qui permet de compenser les effets de l'accélération et de la gravité pour les longs voyages dans l'espace. Comme elle est naturellement collante, on en revient à des tenues type sixties. Tout est à présent prêt pour l'exploration de l'univers.

L'homme arpente les étoiles

2087 : Début de l'ère galactique. La première expédition spatiale humaine au delà des frontières du système solaire, menée par le capitaine Arbalater, atteint Proxima Centauri.

2091 : Année du premier contact. Les humains rencontrent les Mégariens. Après cette



première prise de contact avec une race non humaine, les humains étendent leur sphère de contact : les échanges culturels et technologiques sont fructueux avec de nombreuses races. La technologie spatiale humaine, sur le modèle des ingénieurs mégariens, adopte la propulsion supraluminique par cristaux de Dilithium, permettant une distorsion surmultipliée par rapport au Deutéronium, très vite abandonné.

2113 : La paix est signée avec les super cerveaux martiens. Mars redevient une colonie ouverte. Toutefois, un groupe de super cerveaux renégats, les Radicaux Génétiques, refuse toute conciliation et s'enfuit dans l'espace. On est toujours sans nouvelles d'eux.

2147 : Sans se douter des conséquences, un équipage terrien confie à un peuple pré-plissement le secret de la propulsion Kreuzweiller – Swanx. Les inoffensifs mais incompétents Setroniens font, par accident, exploser leur soleil. On instaure alors des règles de premier contact dont l'actuel code des Rangers est le descendant direct.

Naissance de L'Alliance des mondes Unis

2156 : Première guerre galactique contre les Nelrodans et leurs androïdes fous. Face à l'attaque surprise des agresseurs biotroniques, Humains, Mégariens et Bétableurks s'allient et réussissent à repousser l'invasion. Les Nelrodans se replient dans leur quadrant galactique et, depuis, mènent à l'occasion des incursions et des raids.

2163 : A la suite de la crise nelrodienne, l'Alliance des Mondes Unis est créée, sur une proposition terrienne soutenue par les Mégariens. Utopia est choisie comme emplacement du futur gouvernement unifié et les commissions interplanétaires commencent à siéger dans l'année, préparant l'adhésion de peuples toujours plus nombreux. Seule déception : les émissaires envoyés auprès des Nelrodans essuient un refus catégorique.

2169 : 69, année érotique. Le premier contact avec l'Empire des Sylvéniennes

est très tendu (c'est le cas de le dire !). Plusieurs navires sont retrouvés vidés de leurs équipages... Seul l'équipage du vaisseau San Francisco (surnommé affectueusement les « bonshommes en rose ») réussira à échapper aux émissions de phéromones de la Haute Garde sylvénienne et découvrira leurs condisciples volontairement soumis aux séductrices végétales...

2167 : Le corps des Rangers Galactiques est officiellement fondé par l'AMU et sa mission d'exploration et de protection est définie. La Terre abandonne à cette occasion toute autre forme d'organisation militaire, confiant sa protection aux seuls Rangers.

2214 : Plus de cent races pensantes ont déjà rejoint l'Alliance des Mondes Unis.

L'assaut Zorganien

2265 : Les Zorganiens surgissent d'une dimension parallèle, le Continuum Zéro : début de la seconde guerre galactique. Les pertes de l'Alliance sont lourdes. Les Sylvéniennes, dont plusieurs mondes ont succombé aux envahisseurs, rejoignent l'Alliance et participent à une vaste contre-offensive.

2268 : Suite à une périlleuse mission, le capitaine Ranger Dwight Z. Mc Calloway libère les esclaves Gorichiens et menace la flotte principale zorganienne. Une mission suicide lancée par les envahisseurs fait détonner une bulle spatio-temporelle à réverbération cosmique : la Terre, la Lune et leurs habitants sont happés par une singularité cosmique et disparaissent de cette réalité. Ce drame ne touche pas les seuls terriens :



tous les ambassadeurs détachés à l'Assemblée Galactique par leurs mondes sont également portés disparus... Suite à la destruction leur flotte, les Zorganiens disparaissent dans leur plan d'origine, le Continuum Zéro.

2269 : L'Alliance fonde la planète artificielle d'Utopia II, qui devient le siège du gouvernement galactique et celui des Rangers, ainsi que le monde d'adoption de nombreux humains, orphelins de leur planète d'origine.

2280 (117 AMU) : Aujourd'hui. Malgré les efforts des savants de l'Alliance et des Rangers, aucune trace de la Terre n'a jusqu'alors été retrouvée...

L'Alliance des Mondes Unis

Adhésion, droits et devoirs

L'Alliance des Mondes Unis (AMU) rassemble plus de 1350 mondes habités dispersés dans la galaxie mais unis autour d'une charte commune. Chaque monde ou groupement de mondes ayant fait une demande d'adhésion validée par l'Assemblée Galactique de l'AMU continue à exercer son plein et entier libre arbitre, mais doit s'engager à respecter plusieurs règles :

Les droits fondamentaux de l'individu, définis par la charte intergalactique des droits des êtres pensants (qui inclut notamment les I.A.), doivent être respectés.

Vouloir œuvrer à la paix et à la coopération interstellaire.

Adhérer et appliquer les lois de l'Alliance définies dans la Charte Constitutionnelle Galactique.

Disposer de la capacité à voyager plus vite que la lumière.

Ainsi, les membres s'engagent à ne pas déclarer la guerre unilatéralement. Chaque monde ou groupement de mondes doit élire trois représentants à l'Assemblée Galactique. L'Alliance peut désigner des commissions d'enquêtes pour valider le respect des droits des individus. Les membres reconnaissent une monnaie unique : le Crédit Galactique, qui sert pour les transactions entre mondes, et dont la valeur est indexée sur le cours des cristaux de dilithium.

Le maître mot de l'Alliance est Coopération. Si chaque membre garde son autonomie, dans

les limites des règles galactiques, il est censé aider les autres mondes à se développer. Échange de technologie, assistance éducative, aide à la construction... C'est pour cela que l'Alliance refuse d'entrer en contact avec les mondes pré-évolués, afin de ne pas bousculer l'évolution d'une société encore incapable de quitter son propre monde. Toutefois, des débats acharnés ont souvent lieu au sein de l'Assemblée sur le thème de l'ingérence nécessaire : que faire lorsque l'on assiste à l'autodestruction d'une civilisation ? Intervenir au nom de la solidarité galactique ou rester spectateur au nom du principe de non contamination culturelle ?

Chaque monde peut donc garder ses forces planétaires ou coloniales : les humains les ont dissoutes, mais pas les Sylvéniennes par exemple. Cela peut parfois poser de sérieux problèmes, comme lorsqu'un monde décide unilatéralement de mener une opération militaire non validée par l'Assemblée. Celle-ci a alors toute latitude pour exiger un retrait immédiat et des réparations. En dernier recours, un membre peut se voir déchu de son appartenance à l'AMU. Cela n'est encore jamais arrivé, les négociations ayant toujours abouties...

Croire que tous les citoyens des Mondes Unis approuvent les actions de l'Assemblée Galactique serait illusoire. Chaque monde conserve son propre système politique, même si des observateurs de l'AMU s'assurent que les droits de l'individu y sont bien respectés. Quel



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ?

Lenteurs administratives...

Depuis leur adhésion à l'AMU, les bureaucrates du monde ultra

administratif Barnuma VIII ont réussi à s'introduire dans de très nombreux organes de l'Alliance. Appliquant là leurs habitudes de pointillisme, leur rectitude absolue et leur passion dévorante pour la paperasse, ils font traîner en longueur les procédures de l'Assemblée Galactique. Récemment encore, les délibérations concernant le cas des consciences-ruches face au principe d'autonomie de l'individu se sont embourbées en raison des 1536 recours déposés par les administrateurs Barnumiens. D'ailleurs, ne dit-on pas de quelqu'un de peu souple qu'il est « lourd comme un Barnumien » ?

que soit le peuple, il existe malheureusement des extrémistes parfois prêts à tout pour leur « cause », qu'ils soient isolationnistes, militants de la pureté génétique, adeptes de la grande révélation universelle supraplanétaire ou intolérants envers les E.T à plumes...

Les principales instances de l'AMU

Le *Haut-Conseil Galactique* est l'organe décisionnaire de l'AMU. Ses cinq membres sont élus par les représentants des différents mondes alliés réunis au sein de l'*Assemblée Galactique*. Les Ambassadeurs de l'AMU sont une émanation directe du Haut-Conseil.

Le *Conservatoire Galactique* a pour but de préserver, compiler et étudier toutes les cultures de la galaxie. Art, architecture, mœurs ou traditions... le Conservatoire possède la plus importante banque de données de l'univers connu. « *Que les merveilles de l'imagination plus jamais ne se perdent* » fut la devise de Græss-Oper, penseur bétableurk et initiateur du projet. Utopia II fournit un superbe écran au Conservatoire avec la Bibliothèque Galactique : d'immenses salles de lectures, une matrice Georges de niveau jamais atteint ailleurs et des laboratoires dernier cri. Le conservatoire est très lié avec le corps des Rangers Galactiques : les conservateurs accompagnent souvent les Rangers dans des missions de sauvetage culturel. Le conservatoire entretient des relais partout dans la galaxie.

La *Délégation à l'Éducation* travaille main dans la main avec le Conservatoire Galactique. Elle entretient de très nombreuses universités à travers les mondes de l'AMU et permet à tous ceux qui le souhaitent de suivre les enseignements de leur choix, quel que soit leur âge. Et si vous ne pouvez venir à la Délégation elle viendra à vous : les cours holo sont disponibles sur les mondes les plus reculés.

La *Délégation au Développement Galactique* est chargée du « Développement raisonné ». Ses agents sont parfois surnommés les « Veilleurs ». Ils ont pour mission d'aider les peuples de l'AMU à mettre en place les dernières merveilles technologiques, sans bouleverser leur mode de vie ou leur environnement naturel. Ce sont eux qui ont mis en place la règle de non contamination culturelle, surveillant et protégeant les mondes découverts non encore éligibles à l'AMU. Ils



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ?

Le code de bonne conduite des espèces psy-actives.

Cet opuscule a été édité par la Délégation Juridique de l'AMU. Il rassemble les règles communément admises par les peuples de l'AMU capables d'utiliser des pouvoirs de nature psionique. On y trouve affirmé des principes comme la non intrusion mentale ou le respect de la vie privée et du droit à la confidentialité. Sont également listées toutes les situations où l'utilisation d'un pouvoir mental peut être très mal vécue par l'entourage : affaires de cœur, négociations commerciales ou participation à des jeux de casino par exemple...

sont consultés avant l'admission d'un monde et travaillent souvent avec les Rangers pour aider ou surveiller des mondes. Leur mission est également d'aider les mondes sauvagement projetés dans l'âge hyperluminique, par exemple suite à leur invasion par une force extérieure. Ils combattent aussi la contrebande technologique.

La *Délégation Juridique* et son *Conseil* s'occupent de vastes questions morales comme l'esclavage ou les tests de conscience. Elle conseille l'Assemblée sur ces points sensibles.

La *Délégation Médicale* est chargée de gérer les crises sanitaires (auquel cas elle fait souvent appel aux Rangers) et d'assurer l'animation du Conseil Médical Galactique, qui étudie les physiologies des peuples de l'AMU, les grandes maladies et leur possibles remèdes. Elle conseille l'Assemblée sur les questions d'éthique médicale.

Les *Messagers Galactiques* sont fortement liés aux Rangers. Ce sont les porteurs de messages de l'Alliance, le Pony Express du futur. Ils disposent de leurs propres vaisseaux - les fameuses Flèches - ou embarquent sur les vaisseaux des Rangers. Leur intégrité et leur acharnement à délivrer leurs messages sont légendaires.

On raconte parfois que le Haut-Conseil dirige la *Cellule X*, des espions chargés de la sécurité de l'AMU. L'Assemblée a toujours démenti ces allégations, affirmant la totale transparence du fonctionnement de l'Alliance...

Enfin, le corps des *Rangers Galactiques* joue à la fois le rôle de bras armé et d'explorateur de l'AMU.

Utopia II

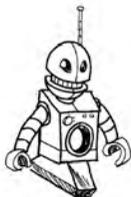
Après la disparition de la Terre, s'est posée la question de l'emplacement du nouveau gouvernement galactique. Le drame terrien avait touché au cœur tous les peuples de l'AMU, de près ou de loin : la détresse des humains était tragique, sans compter que chaque monde comptait sur Terre au moins trois représentants au sein du gouvernement galactique. Ce fut finalement la proposition des Mégariens qui fut retenue : la création ex-nihilo d'un monde artificiel entièrement dédié à l'institution commune des mondes de l'AMU. Ainsi fut créée Utopia II, planétoïde d'acier, de verre et de plastique coloré, fruit de la mise en commun de toutes les avancées technologiques de l'AMU, qui se trouve à l'emplacement de la défunte planète Terre.

Utopia II est une énorme construction artificielle, d'une taille équivalente à la moitié de l'ancienne lune terrienne. Elle abrite les organes gouvernementaux de l'AMU. Outre les ambassadeurs, enseignants et fonctionnaires de l'AMU, elle abrite aussi de nombreux habitants attirés par son universalité et son rayonnement galactique. C'est un carrefour pour tous les peuples de l'univers : on y croise à chaque coin de rue une espèce inconnue, mystérieuse et passionnante. Plusieurs habitats orbitaux gravitent autour d'Utopia II ainsi que des plates-formes d'appontage pour les vaisseaux plénipotentiaires et les navires des Rangers.

Le voyageur ébahi pourra y visiter :

Le Conservatoire Galactique (voir plus haut) et son incroyable Musée Galactique rassemblant des collections, permanentes ou temporaires, provenant de tous les recoins de la galaxie.

Les énormes arboretums accueillant d'incroyables collections d'animaux et de plantes rares, vivant en liberté dans des globes environnementaux. De vastes zones boisées et deux énormes lacs sont ouverts aux loisirs et aux promenades. Un gigantesque aquarium accueille des créatures aquatiques stupéfiantes.



Des blocs environnementaux adaptés à tous les peuples.

Les parlements, chambres et commissions de l'AMU.

Le Hall des peuples unis : c'est un énorme hall de réunion, où se tiennent les proclamations, la fête de l'unité, les feux d'artifice et les grands spectacles populaires...

L'Université & l'Académie Galactique entretiennent ici des établissements d'enseignement renommés.

Le QG des Rangers Galactiques.

La ceinture des loisirs qui abrite notamment les plus grands restaurants de l'univers connu. Tout ce qu'on peut rêver goûter est disponible ici, des spécialités venues de toute l'AMU. Nombre d'établissements de loisirs, comme des boîtes de nuit, des bars ou des salles de spectacles, sont établis dans les sous-sols d'Utopia II. Le côté sombre de l'énorme station est localisé sous la ceinture.

Les gigantesques Halles Galactiques : TOUT ce qu'on peut produire et vendre dans l'AMU est disponible ici, avec un choix étourdissant.

Enfin, le Earth Memorial est un hommage à la Terre disparue. Chaque peuple de l'AMU a fait don d'une œuvre d'art symbolique.

L'AMU dans la galaxie

On trouve naturellement des représentants officiels de l'AMU sur tous les mondes appartenant à l'Alliance. Chaque citoyen de l'AMU doit avoir un accès égal à l'information,



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Boire un verre au « Club Galactix »

Le Club Galactix est un bar de la ceinture basse d'Utopia II,

réputé pour être le point de chute des

Rangers Galactiques entre deux missions.

On y croise aussi des Rangers à la retraite et des cadets de l'Académie Galactique fascinés par leurs aînés. Ici, on boit à la mémoire des Rangers disparus, on raconte ses missions, on admire la plastique des strip-teaseuses, on joue aux cartes, on subit des gages idiots et on défend l'honneur de son équipage dans d'innombrables bagarres... Chaud ambiance !



à la défense de ses droits et à l'enseignement. Au delà des mondes déjà intégrés, l'AMU entretient d'autres relais.

LES DÉLÉGATIONS

On trouve sur certains mondes non membres une délégation diplomatique de l'AMU. La plupart du temps, les mondes qui acceptent la présence de ces diplomates sont déjà bien avancés dans le processus d'adhésion. De la même manière, l'AMU propose systématiquement à tout monde découvert, hostile ou pas, l'implantation d'une ambassade. La plupart du temps, les potentats locaux se contentent de lui rire au nez. Les délégations sont toujours des lieux accueillants où il est agréable de parlementer en toge dans de confortables fauteuils, autour d'un verre de Bib-Ïnn.

LES COLONIES

L'AMU installe des colonies sur des mondes reculés et inhabités. La charte de la Délégation du Développement Galactique est très stricte sur le respect des mondes indigènes. Aucune modification irréversible ne doit être apportée à l'écosystème, par exemple. Les colonies sont donc très souvent des installations sommaires sur des mondes peu accueillants, vouées à l'étude des particularités d'une planète ou à l'exploitation raisonnée de ses richesses. L'AMU tient également la liste des mondes capables d'accueillir une population - à la suite d'un désastre planétaire par exemple - et y entretient généralement des colonies plus conséquentes.

LES AVANT-POSTES ET LES STATIONS RELAIS

Alors que l'on trouve des familles dans les colonies, les avant-postes sont généralement uniquement composés de Rangers. Ils sont surtout situés aux bordures de l'AMU, dans les zones sensibles ou peu explorées. La plupart du temps, il s'agit d'installations capables d'accueillir un ou plusieurs navires galactiques pour des réparations d'urgence. Sauf cas de nécessité, seuls les vaisseaux des Rangers y sont accueillis.

Disséminées dans la galaxie, les stations orbitales relais assurent le lien entre les peuples de l'AMU et sont des nœuds de circulation de l'information, des biens et des individus. Elles permettent aussi la gestion du réseau de communication de l'Alliance, l'AMU-net. Zones d'échange, on y croise marchands, scientifiques ou simples touristes explorant la galaxie. Les

stations assurent le ravitaillement des navires en transit et des installations de loisirs pour que les équipages se détendent. Certaines - les mieux tenues - appartiennent à et sont gérées par l'AMU, tandis que d'autres peuvent être totalement privées (et sont parfois des repaires de luxure ou des havres du marché noir).



Les Rangers Galactiques

L'Alliance des Mondes Unis est une organisation pacifique, dédiée à faire cohabiter harmonieusement tous les peuples de la galaxie. Malheureusement, l'espace est un endroit dangereux : que ce soient les phénomènes cosmiques encore inexplicés ou d'éventuelles races belliqueuses, il est nécessaire aux mondes de l'Alliance de se protéger. C'est de ce constat qu'est né le corps des Rangers Galactiques.

Si les Rangers défendent les mondes de l'Alliance, ils gardent toutefois pour mission principale l'exploration et la découverte. Il leur incombe de cartographier la galaxie et d'effectuer, le cas échéant, les premiers contacts avec les races pensantes qu'ils seraient amenés à rencontrer. Le corps des Rangers Galactiques a donc été créé dans un but double : la protection et le savoir. Les membres des Rangers sont autant des officiers « militaires » pétris d'humanisme que des scientifiques curieux de découvrir l'univers. De fait, les missions confiées aux Rangers sont variées : exploration de mondes hostiles et mystérieux, missions d'ambassade, premiers contacts avec des races extraterrestres dépassant l'imagination, secours humanitaires...

Le Code des Rangers

Afin de les encadrer, les Rangers sont soumis au Code des Rangers, une sorte de guide moral pour savoir se comporter correctement dans l'espace. Ils répondent de leurs actes auprès du haut commandement des Rangers, sur Utopia II, lui-même sous les ordres directs du Haut-Conseil Galactique. L'Assemblée Galactique

peut à tout instant diligenter une enquête sur une action menée par le corps des Rangers. Le code des Rangers est touffu (et s'y retrouver mérite parfois une épreuve de « Bureaucratie » difficile) ; mais repose toutefois sur quelques principes forts :

Le principe de non contamination culturelle impose aux Rangers d'approcher avec prudence les peuples inconnus. Il est interdit aux Rangers de prendre contact avec une civilisation pré-spatiale et il est naturellement prohibé de bouleverser son développement scientifique en lui confiant des avancées technologiques qu'elle ne saurait maîtriser. Les Rangers peuvent visiter un tel monde, mais doivent alors le faire déguisés et ne doivent pas révéler leur appartenance à une civilisation galactique. Si le monde a déjà été « contaminé » (par des envahisseurs ou de simples contrebandiers par exemple) les Rangers doivent tout faire pour limiter les dégâts, et le cas échéant, accompagner le peuple dans la maîtrise d'une technologie avancée qui lui serait « tombée dessus ».

Le respect des particularismes culturels est un corollaire de la règle précédente. On attend du Ranger tolérance et ouverture d'esprit devant les traditions culturelles, morales ou religieuses des peuples qu'il rencontre.

La non-ingérence active découle également du principe premier. En vertu du principe du droit des peuples à disposer d'eux-mêmes, les Rangers ne doivent pas s'immiscer dans les affaires des peuples non affiliés. Ainsi, un capitaine pourrait tout tenter diplomatiquement pour convaincre deux continents d'un même monde de ne pas entrer en guerre, mais en aucun cas il ne pourra prendre partie ou utiliser la contrainte pour stopper l'affrontement. Toutefois, les finesses de cette règle entraînent bien souvent d'interminables discussions au sein de l'Assemblée Galactique. Les équipages, la plupart du temps éloignés de leur base, doivent parfois prendre des décisions seuls, en leur âme et conscience. Une exception bien établie veut, par exemple, que les Rangers soient tenus d'intervenir si une puissance guerrière (Nelrodans ou Zorganiens sont de parfaits exemples) attaque un monde isolé.

Les Rangers ont l'obligation de porter secours à tout individu en détresse. Cela entre bien sûr en contradiction avec la règle

précédente. Pour aider un peuple pré-spatial victime d'une épidémie ou d'une catastrophe naturelle, il faut donc parfois faire preuve de trésors d'imagination.

Le recours à la force doit être exceptionnel et c'est toujours un constat d'échec lorsque tous les moyens pacifiques ont avorté. Même dans ce cas, on privilégiera toujours des moyens d'action non létaux.

Enfin, les Rangers sont très sensibilisés à la protection de l'environnement, sous toutes ses formes. Ne jetez pas un papier gras devant une équipe de Rangers, vous seriez bons pour un sermon !

Au-delà de l'Alliance

La galaxie est bien loin d'avoir été complètement explorée. Et de ce qui est connu, l'AMU ne représente qu'une fraction : les mondes libres, non alignés, protectionnistes ou tout simplement n'ayant pas atteint l'âge spatial sont légion... Il existe également plusieurs groupements politiques indépendants. S'ils ne sont pas tous ouvertement hostiles ou expansionnistes, ils ont toutefois en commun de refuser un rapprochement trop prononcé avec l'AMU.

La Confédération de Ralthahix

La Confédération de Ralthahix constitue une alliance très lâche de mondes reculés dans la bordure galactique. Il est difficile de la considérer dans son ensemble, tant les liens sont parfois ténus entre des planètes souvent sous la coupe de petits chefs de guerre locaux. Il est évidemment difficile de mener une action diplomatique envers cette zone galactique tant le pouvoir y est morcelé. Les mondes de Ralthahix sont régulièrement accusés de pillage et d'actes de piraterie aux frontières de l'AMU et la réputation de trafiquants des pilotes spatiaux originaires de cette zone n'est plus à faire, tant ils sont capables de camoufler et de faire passer tout et n'importe quoi : réfugiés, esclaves, substances interdites, pornographie hardcore sylvénienne ou bottes en poil de Gorichien... Naturellement, la Confédération est un refuge idéal pour de nombreux criminels galactiques en rupture de ban. On murmure ainsi que les



Radicaux Génétiques s'y seraient réfugiés et prépareraient diverses actions offensives contre l'AMU. Il faut dire qu'il est encore possible de se tailler tranquillement un petit domaine dans la Confédération, pour peu qu'on ait les moyens monétaires de ses ambitions et la capacité de tenir les importuns à distance.

L'ancienne planète industrielle Riqiita III abrite le plus grand marché aux esclaves de l'univers connu. On y vient des quatre coins de la galaxie pour y faire tranquillement ses emplettes d'êtres pensants.

Le centre d'accueil des raptés offre un service d'un genre nouveau : imaginons que vous enleviez un riche héritier Kakaldien. Plutôt que de vous embêter à gérer vous même sa captivité, vous le conduisez sur l'astéroïde Barrak. Là, il sera accueilli et logé dans le centre d'accueil, avec tout le confort requis. Le centre d'accueil se chargera de toutes les formalités de paiement de la rançon (tous les moyens de paiement sont acceptés) et il assurera également aux familles la sécurité de leur parent. Le centre se contentera de retenir 25% de la rançon que vous aurez fixé. Si la rançon n'est pas payée au bout d'un laps de temps contractuellement prédéfini, la victime de l'enlèvement sera vendue aux enchères comme esclave et le prix de sa vente permettra de régler ses frais d'hébergement. Le reliquat vous sera rendu. De redoutables mercenaires kiloutouniens s'assurent qu'aucune famille ne tentera une libération par la force...



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ?

Grâce à l'Agence de Placement Ralthabix, donnez vie à votre rêve de potentat sur mesure...

Une petite île paradisiaque sur une planète aquatique toujours ensoleillée et peuplée d'esclaves à demi nues ? Un palais délirant perché au sommet d'une énorme chaîne de montagnes ? Un super donjon gothique surplombant un village de paysans terrifiés ? Rien n'est impossible avec quelques cristaux de dilithium bien dépensés ! Nous nous occupons de tout.

Les mondes libres de l'Amas de Zgar

Les Mondes Libres n'ont rien à voir avec une quelconque puissance agressive et totalitaire comme la galaxie semble en regorger, bien au contraire. Cette fédération d'une trentaine de mondes habités partage un idéal de paix et d'harmonie très proche de celui de l'AMU, à la différence près que les mondes de Zgar croient encore plus fermement à la nécessité de la non ingérence culturelle ou technologique.

Ainsi, les mondes de Zgar refusent-ils l'entrée dans l'AMU et le partage des connaissances respectives, aussi profitables puissent-elles être pour les civilisations impliquées. Les cultures regroupées au sein de l'Amas ont le point commun d'être conservatrices et volontairement fermées aux influences galactiques. Elles refusent également l'idée qu'un idéal de paix puisse être poursuivi tout en maintenant active une quelconque force armée, même tournée vers la défense passive. C'est pourquoi elles interdisent aux vaisseaux du corps des Rangers de pénétrer dans leurs systèmes. L'AMU organise toutefois des patrouilles le long des abords de l'Amas, désireuse de contenir toute attaque extérieure contre ce qui s'avérerait une proie très facile. C'est, selon la fédération de l'Amas, une complète absurdité, étant donné l'isolement effectif des mondes de Zgar et leur peu d'intérêt économique, au vu de leur civilisation volontairement agraire. Les difficultés de navigation au sein de l'Amas sont en effet nombreuses, mais d'après le commandement des Rangers, les cartes qui circulent sur le marché noir sont suffisamment détaillées pour permettre une attaque couronnée de succès. De plus, les légendes qui courent sur l'Amas sont nombreuses : certains disent que l'abandon de la technologie n'y est qu'une façade, que des remèdes existent pour toutes sortes de maladies et que seul l'égoïsme des Zgariens empêche de sauver des millions de vies dans toute la galaxie. De quoi appâter les convoitises...

Les relations sont cordiales mais parfois stupidement tendues lorsque des « influences » nocives traversent l'Amas par le biais d'un monde ou d'un ressortissant de l'Alliance. Récemment, un afflux de revues pornographiques mettant en scène Gorichiens et Sylvéniennes a pratiquement provoqué une rupture des relations entre l'AMU et l'Amas.

Le principat Telk

Les Telks sont des sauriens issus d'un monde recouvert d'immenses marais particulièrement dangereux. De tous temps, leur civilisation a privilégié une culture guerrière et conquérante. Lorsque leur technologie a atteint un niveau spatial, les guerres de clans se sont tout naturellement déplacées dans les étoiles. Les Telks ont soumis de nombreux mondes par la violence, mais sont la plupart du temps incapables d'actions concertées, tant ils se dispersent en affrontements fratricides entre clans. De temps à autre, un prince Telk est toutefois capable de galvaniser suffisamment de chefs de clans pour qu'une alliance soit signée : les terribles Béhémoths de guerre telk s'attaquent alors à une autre proie. C'est ainsi que l'AMU fit connaissance avec les Telks, alors sous la domination du prince Glab. La guerre se termina aussi vite qu'elle avait commencé quand Glab fut assassiné par son propre frère et que les clans s'entredéchirèrent de nouveau.

Les Telks sont réputés pour leur indiscipline et leur côté brouillon. Leur technologie, faite de récupérations et de bricolages, est peu fiable mais indubitablement ingénieuse.

L'Empire Nelrodan

Durant plusieurs siècles, le mystérieux Empire Nelrodan a fait trembler les peuples de la galaxie. On ne connaissait de lui que ses monstrueuses flottes de vaisseaux-droïdes et ses légions d'androïdes biotroniques. Fondant sur une planète, les Nelrodans annihilèrent ses défenses et réduisèrent sa population en esclavage, dans un unique but : produire toujours plus de Biotrons pour alimenter une folle quête de domination galactique. Il aura fallu l'alliance de plusieurs mondes – événement fondateur qui donna naissance à l'AMU – pour repousser et enfin lever le voile sur les mystérieux Nelrodans.

Nelrod est une énorme géante gazeuse perdue dans un bras reculé et difficilement accessible de la galaxie. Il est en effet très difficile d'atteindre ce monde quasi-légendaire, perdu au cœur d'une multitude d'anomalies spatiales, trous noirs et puits gravifiques. Pour y arriver, il est nécessaire de traverser des turbulences psychotroniques à faire pâlir d'envie Stanley Kubrick, qui ont généralement pour conséquence la complète désorientation de l'explorateur courageux. Seul des navigateurs au mental parfaitement entraîné pourront atteindre Nelrod elle-même et assister

à l'incroyable spectacle de ses masses gazeuses agitées d'un perpétuel et furieux ouragan.

Les Nelrodans eux-mêmes sont en fait des entités de pensée pure, errant sous une forme vaporeuse dans les courants gazeux de la haute atmosphère de leur planète natale. Pour le spectateur extérieur, un Nelrodan ressemble à un assemblage de globes luminescents aux couleurs chatoyantes traversé incessamment par des éclairs fluo. Virtuellement immortels, se laissant dériver au gré des vents, les Nelrodans communiquent silencieusement entre eux, mélangeant leurs globes et leur savoir. Ce dernier est incommensurable : ils ont en effet connu les Bâtisseurs, une race mythique aujourd'hui disparue, et ont percé nombre des secrets de l'univers, au gré de leurs interminables voyages. On pourrait donc apprendre bien des choses des Nelrodans s'ils n'étaient pas irrémédiablement fous. L'étendue de leur savoir, des millénaires d'introspection et de questions philosophiques ont eu raison de leur esprit. Les Nelrodans sont engagés dans une quête éperdue de compréhension globale. Ils ont décidé d'accumuler toutes les connaissances et d'organiser l'univers entier. Les moyens importent peu et ils ont choisi d'inonder l'univers sous leurs biodroïdes, aussi frappadings qu'eux.

Alors qu'il est admis que les Nelrodans ont autrefois voyagé dans l'univers, ils se sont repliés sur leur monde d'origine et refusent aujourd'hui de le quitter, sauf très rare exception. Les pouvoirs mentaux des Nelrodans sont redoutables, et ils apprécient fort de s'amuser avec les « esprits inférieurs », par exemple un voyageur suffisamment courageux pour atteindre Nelrod. Le pauvre hère est entouré de globes fluo, d'une musique psychotronique, d'hallucinations façon LSD et est harcelé de questionnements métaphysiques, pire que dans



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Cristal de lumière

Il est possible à un Nelrodan de transférer son esprit dans un joyau de dilithium pur. Cela lui permet de voyager enchâssé dans un joli cristal flashy. On raconte qu'il existe des Nelrodans vagabonds qui explorent ainsi l'univers depuis des temps immémoriaux sans que l'on soupçonne leur présence...

Zardoz, le film avec Sean Connery en slip. Généralement, la victime sombre dans la folie.

Ailleurs et au-delà...

La galaxie est vaste... Si vaste que personne, peut-être pas même les Nelrodans, ne peut prétendre l'avoir visitée dans son entier. Qui sait ce qui reste à découvrir ? Ce sera aux Rangers d'apporter les premières réponses...

Le Continuum Zéro

C'est l'apparition des terribles envahisseurs zorganiens qui fit prendre conscience à tous les peuples de l'AMU de l'existence d'une étrange dimension parallèle : le Continuum Zéro...

Le Continuum Zéro

Le Continuum Zéro est aux physiciens ce que l'énigme des Bâtisseurs est aux historiens et archéologues galactiques : un mystère passionnant, une inspiration tout autant qu'une obsession, une énigme jetée au visage de tous les penseurs de l'univers... Le Continuum Zéro est une étrange dimension où les lois de la physique ne s'appliquent plus. Seuls les Zorganiens ont visiblement domestiqué des systèmes de propulsion capables d'ouvrir une brèche vers cette dimension. Certains scientifiques soutiennent que la solution existe déjà dans la propulsion par distorsion et que d'une manière ou d'une autre, le Continuum Zéro est lié à la dimension parallèle qu'utilise un navire utilisant un moteur de plissement. Quelques courageux Rangers, dont le capitaine Mc Calloway qui a brisé l'assaut zorganien, ont pu voyager dans le Continuum Zéro mais les improvisations ingénieriques utilisées n'ont pu être stabilisées jusqu'à présent. De nombreux chercheurs tentent l'impossible chaque jour, avec l'espoir de retrouver la Terre...

Il semblerait que celui qui s'aventure dans le

Continuum Zéro s'expose à des désagréments, parfois très dangereux, tant les lois physiques qui y règnent diffèrent de celles de notre dimension. Le temps et la distance y deviennent très relatifs. On parle « d'effet zéro ».

L'empire Zorganien

Personne ne sait si les Zorganiens sont originaires du Continuum Zéro ou exogènes. Mais les faits sont là : les Zorganiens forment un empire puissant et décadent. Le Grand Empereur-Dieu règne sur une multitude de princes et de seigneurs, qui se font tous passer pour des dieux vivants auprès des populations asservies. Là où les Nelrodans sont des schizophrènes multiples devenus fous à force d'introspection, les Zorganiens sont avant tout des conquérants sans scrupules, assoiffés de sang, de luxe et de pouvoir. Leur maîtrise de l'étrange technologie relativiste du Continuum Zéro les rend particulièrement dangereux et imprévisibles.

Les luttes intestines sont terribles dans les couloirs du pouvoir zorganien, surtout depuis l'échec face à l'AMU : empoisonnements et assassinats sont monnaie courante. Quand ils ne s'entretuent pas avec civilité, les princes zorganiens, hommes comme femmes, paraded en toge, s'amuseent avec leurs esclaves, organisent des joutes à mort, visitent leur harem, observent les défilés de la garde impériale ou oppressent joyeusement des populations exsangues. Ils se prélassent dans de superbes palais d'albâtre construits sur les ruines des cités de leurs ennemis. En un mot, ils savent s'amuser !



DE FABULEUX MONDES ÉTRANGÉS...

Tout est prêt... Vos fiers héros sont motivés à mort et impatients de s'embarquer pour leur première mission au-delà des frontières connues de l'AMU ? Mais à quels dangers vont-ils devoir faire face ? C'est à cette angoissante question que va répondre ce chapitre, tout en vous fournissant, nous l'espérons, des tas d'idées d'aventures stimulantes pour votre imagination ! Naturellement, les éléments qui suivent sont réservés au seul usage de l'Amiral. Il vous faut donc choisir, ami lecteur : connaître tous les secrets de l'univers, là tout de suite maintenant, ce qui signifie devenir Amiral et vous vouer à divertir vos amis ; ou bien décider de découvrir chacun de ses secrets au rythme des aventures de votre alter ego Ranger, la larme à l'œil... Dans ce dernier cas, arrêtez maintenant votre lecture, vous gâcheriez votre plaisir.

Mettre en scène une aventure galactique

Structure d'un épisode

Bien souvent, les épisodes de Final Frontier seront construits de la même façon, déroulant une trame classique. Bien entendu, rien n'empêche de casser ce moule pour surprendre vos héros ! Tous les scénarios que nous vous proposons sont ainsi bâtis sur cette trame simple. Pour un exemple détaillé, reportez-vous à notre scénario pilote :

LE PRÉ GÉNÉRIQUE

Il lance l'action, met en place les éléments qui seront développés dans l'histoire et doit capter immédiatement l'audience. Il est court et intense. On peut commencer directement *in media res* ou par une scène de soap-plot qui sera bouleversée par l'émergence du danger... On peut également imaginer une scène extérieure au navire, qui sera alors contée par l'Amiral en voix-off, et qui finira généralement sur une scène glaçante et un loooooong travelling arrière.

LE GÉNÉRIQUE

Tout le monde est prêt ? C'est l'occasion de lancer sur votre platine le générique choisi pour vos parties de Final Frontier. Si pendant ce temps là, les joueurs autour de la table prennent des positions avantageuses en souriant crétinement, accordez-leur quelques points d'équipage bien mérités...

EXPLORATION ET DÉCOUVERTE

Tout le monde est bien alléché par votre superbe pré-générique ? Commençons les choses sérieuses. Il s'agit maintenant de développer l'intrigue amorcée avant le générique. Les problèmes s'accroissent, le mystère est épais, les premières théories sont émises, bref, tout le monde s'active. Cette phase se termine généralement sur une note de suspense lorsque l'étendue du problème se dévoile...

ACCÉLÉRATION

Les choses s'accroissent et, généralement, empirent... Durant cette phase, les Rangers doivent se creuser les méninges alors que, de



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? La mue des amis

Les sarnaciens cultivent une bien étrange tradition que beaucoup considèrent comme écoeurante. Les sarnaciens muent à chaque changement de saison et à cette occasion, leur peau pèle en nombreuses épluchures. Ils s'empressent de conserver chaque épluchure dans une « boîte à peaux ». Il est de coutume, pour honorer un invité, de lui faire manger ses épluchures de peau revenues à la poêle. Plus les lambeaux de peau sont anciens et flétris, plus l'on marque l'estime accordée au visiteur. Avec la multiplication des échanges commerciaux entre l'AMU et Sarnace III, nul doute que cette touchante tradition va faire des heureux...



plus en plus, tout semble perdu. Plusieurs essais de résolution peuvent échouer avant que ne soit trouvée « la » solution.

RÉSOLUTION

Il s'agit à présent de mettre en œuvre la solution adoptée. Tout cela culmine dans un superbe climax qui voit généralement triompher les héros. Les méchants mordent la poussière mais promettent de se venger, les innocents sont tirés d'affaire, l'univers est sauvé et les dégâts réparés. C'est durant cette phase que les héros souffrent le plus et se battent avec acharnement (au propre comme au figuré : la résolution peut aussi être technique, comme la mise au point d'un équipement particulier, ou sociale).

L'ÉPILOGUE

Il clôt l'épisode. Souvent, il sera intimiste, permettent par exemple de faire avancer le soap-plot d'un personnage qui a eu une révélation ou a accompli quelque chose au cours de l'épisode. Il pourra également être collégial (les héros reçoivent une médaille et un coup de langue honorifique de la part des pseudopodes globuleux qu'ils viennent de sauver), voire être simplement narré par l'Amiral (un petit garçon, reconnaissant et ému, regarde dans le ciel nocturne, s'éloigner une petite étoile brillante d'espoir qui n'est autre que le vaisseau des personnages...). Il ne reste plus qu'à se dire « à la prochaine fois ».

Les trois niveaux d'intrigue

Idéalement, tout épisode contiendra trois niveaux d'intrigue.

UNE INTRIGUE PRINCIPALE

C'est naturellement le sujet de l'épisode du jour : la découverte d'un étrange artefact stellaire, l'invasion d'une flotte biotronique ou une mission diplomatique au fin fond de la galaxie. Captivante et dramatique (ou totalement décalée si vous confrontez vos personnages à une situation ubuesque) c'est sa résolution qui sera l'objet des phases que nous avons précédemment évoquées.

UNE INTRIGUE SECONDAIRE

Souvent plus légère, elle repose sur un problème particulier (voir sur le soap-plot d'un personnage) et par ses répercussions, elle vient compliquer la résolution de l'intrigue principale. Si en plus, la résolution de l'intrigue secondaire

influe sur celle de l'intrigue principale, ce sera finement bien joué, cher Amiral ! Ainsi, durant tout l'épisode, alors que l'équipage lutte au coude à coude contre une invasion de blattes mutantes radioactives, le scientifique n'arrive pas à retrouver son spectroanalyseur qui serait bien utile en cette circonstance. Il gonfle tout le monde pendant tout l'épisode.

DES ÉLÉMENTS RÉCURRENTS

L'enseigne Jones arrivera-t-il enfin à déclarer sa flamme au lieutenant Kitamura ? Les éléments récurrents reflètent l'aspect soap de l'univers : les relations entre personnages jours et non joueurs, les questions d'honneur, les histoires d'amour, les doutes, les interrogations existentielles... Bien entendu, ce sont les soap-plots des personnages qui nourriront ces sous-intrigues. Mais vous pouvez aussi prévoir de petits événements autour des différents seconds rôles.

Conseils divers à l'Amiral RESTEZ PREMIER DEGRÉ

Final Frontier est un univers parodique... mais les personnages ne le savent pas. Même en décrivant l'extraterrestre le plus ridicule de la création universelle, restez sérieux. De la même façon, Final Frontier reste un univers « cohérent » – du moins nous l'espérons – et les habitants de cet univers se comporteront « logiquement » par rapport à celui-ci. Mais bon, ça, c'est notre vision de la chose et c'est bien sûr à vous de décider du « niveau » de parodie que vous voulez injecter dans vos épisodes : simple décor kitsch pour aventures sérieuses ou délire organisé ? A vous de voir.

VOYEZ GRAND... MAIS PAS TROP

Final Frontier c'est du space opera coloré, alors voyez grand ! Mondes inconnus, stations spatiales, villes flottantes... tout est bon. Mais si vous voulez retranscrire le côté légèrement « cheap » de l'univers, rappelez de temps en temps les limites visuelles de cet univers : planètes identiques peuplées de plantes en plastique mauve, E.T ringards au maquillage limité, méchants caricaturaux...

NE VOUS LAISSEZ PAS ÉCRASER PAR LA TECHNOLOGIE

Le niveau technologique des Rangers leur permet de faire beaucoup de choses et les joueurs ne vont pas s'en priver. Rappelez-vous

qu'il y a toujours une parade à une utilisation débridée des ressorts technologiques : panne, rayon brouilleur ou anomalie spatio-temporelle sont là pour ça.

USEZ ET ABUSEZ DE L'ORDINATEUR DE BORD

L'ordinateur est votre ami ! Il vous permet d'intervenir directement dans l'aventure, aux côtés des personnages, pour leur prodiguer conseils, suggestions ou simplement faire monter la pression en commentant d'une voix calme et posée les chances qu'ils ont de se planter.

SOYEZ COLORÉ

Rajoutez des couleurs chatoyantes partout, c'est le secret du bonheur ! Tout doit être en plastique translucide coloré, les cieus doivent mauves, vert pomme ou bleu roi, les E.T à fourrure peuvent être oranges ou bleus à pois rouges. Bref, faites dans le pop-art !

« Des Zabbas au petit déjeuner »

« Journal de bord du capitaine : nous venons de quitter la station spatiale Jubilé, où nous faisons relâche après les avaries subies dans le système de Bozzo III. Notre nouvelle mission est des plus plaisantes : nous devons escorter les musiciens du groupe folklorique Zabba jusqu'à leur prochaine destination, le monde reculé d'Oglalāi, où ils doivent donner un concert d'anthologie. Voilà qui devrait sans nul doute changer les idées de l'équipage, encore secoué des événements récents. Nous avons tous besoin d'un peu de fantaisie... »

Voici, cher Amiral, un épisode prêt à jouer qu'il ne vous reste plus qu'à personnaliser avec quelques événements développant les soap-plots de vos personnages.

Prégénérique

L'épisode du jour commence dans le bar de bord, alors que l'espace infini et velouté se déroule avec grâce derrière les larges verrières. Tous les personnages y sont réunis, ainsi que les seconds rôles et autant de bonshommes en rouge que peut en contenir le bar. Les conversations vont bon train et tournent autour du groupe Zabba. C'est le moment que choisissent les membres du groupe pour apparaître et fraterniser avec les Rangers. Alors que l'effervescence est à son



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Faire du sport dans la ceinture de Kravlex

Les astéroïdes de la ceinture de Kravlex offrent de très nombreuses possibilités de loisirs sportifs qui décoiffent ! A vous les descentes en rafting anti-grav sur les coulées de lave du grand astéroïde ! Affrontez vos amis dans une compétition de golf zéro G avec balle pensante ! Faites du saut orbital à l'élastique ! Et chaque année, ne ratez pas la fameuse course en scaphandre dans l'astéroïde gruyère, où tous les coups sont permis !

comble, le combadge du capitaine bipe, lui demandant de se rendre sur la passerelle.

Sur l'écran principal, on distingue un petit navire spatial, fait de bric et de broc, visiblement désemparé. Aucune communication n'arrive à être établie (une épreuve difficile de « Systèmes de bord : transmissions & senseurs » laissera supposer que le navire n'est peut-être même pas équipé d'un système de communication). Le navire suit une trajectoire erratique et ses propulseurs semblent fonctionner par intermittences. Des variations inquiétantes semblent se produire dans la chambre de combustion. Alors que sans nul doute, nos braves Rangers tentent de se rapprocher pour porter secours au navire, le petit vaisseau s'apprête à passer en vitesse de distorsion, ce qui lui sera sans nul doute fatal, sans compter qu'il est trop près du navire des personnages et que rappelons-le, il est dangereux d'activer la bulle de translation du générateur de distorsion à proximité d'une quelconque masse...

Mais que vont donc faire nos héros ? Pendant que le générique défile et que le suspense reste entier, étudions un peu, cher Amiral, les éléments du script de cet épisode...

Les intrigues

INTRIGUE PRINCIPALE

Gliblilia est une petite planète herbue et forestière, nichée au creux d'une zone reculée de la galaxie. Sur ce monde idyllique, fait de plaines herbeuses, façon *Petite maison dans la prairie*, de collines douces, de lacs enchanteurs et de forêts profondes, les paisibles Gliblilii vivaient



en paix, dans de petits villages tout mignons. Particularité de ce monde enchanteur : la présence massive de minerai d'orlanthium, dans des gisements presque à ciel ouvert. Ce minerai est recherché dans la galaxie, étant notamment utilisé dans la création des blocs d'alimentation des fuseurs et zappeurs. Cela, les Gliblilii, peuple de petits humanoïdes rongeurs pour qui le chifoumi est un sport national, s'en balancent. Ils ont bien réussi à domestiquer une technologie relativement sommaire et primitive, il est vrai marquée du sceau de leur ingéniosité et de leur don inné pour le bricolage, mais n'en sont pas encore au point où l'orlanthium présenterait un intérêt à leurs yeux... Ils continuaient donc à gambader gaiement dans les vertes collines, heureux et insouciant.

Tout se passait donc très bien, jusqu'à l'apparition dans le système de Gliglilia d'un petit vaisseau ralthahix, commandé par un contrebandier nommé Grimor Klug, aventurier désabusé. Grâce à ses senseurs, Grimor a immédiatement compris l'énorme potentiel inexploité qui gisait là et il a pris contact avec les Gliblilii en se faisant passer pour un gentil sage venu des étoiles. Il les a très vite séduits par des petits cadeaux technologiques. Au fur et à mesure, il leur a montré l'étendue de son « savoir » (par exemple avec une magnifique tondeuse à poils de nez), presque magique pour ces petits êtres, avant d'exiger d'être payé en minerai d'orlanthium. Depuis, le petit commerce a battu son plein et Grimor a réalisé une quinzaine de voyages, emportant toujours plus de minerai et donnant en échange toujours plus de matériel, le plus souvent inoffensif. Très vite, la situation s'est envenimée : certains villages, s'estimant lésés, jalouent leurs voisins ; les perdants des duels judiciaires au chifoumi sont condamnés à gratter les collines en quête de toujours plus de minerai ; quelques scènes de violence pour la possession d'une « merveille » sont venues déchirer la vie paisible des Gliblilii. Sans compter que les petits rongeurs, malins et débrouillards, ont bien vite commencé à démonter les objets et à en comprendre partiellement certains principes, suffisamment pour commencer à bidouiller.

Mais tout s'est réellement précipité lorsque Scrat Klapux, ennemi de longue date de Grimor et pirate sans pitié ni loi, a eu vent

de la combine et décidé de la court-circuiter. Surprenant son adversaire à bord de son navire surarmé, il a abattu le vaisseau du contrebandier au dessus des grandes plaines avant de prendre contact avec les Gliblilii et de leur ordonner de préparer un énorme chargement de minerai s'ils souhaitaient recevoir de « véritables » cadeaux. Les Gliblilii ne chômèrent pas : lorsqu'il revint avec un vaisseau cargo, il put le remplir à ras bord. En échange il a donné en vrac aux Gliblilii des armes, des moteurs à fusion, des générateurs d'antimatière, que du matériel de récupération en mauvais état. Enfin, il en a profité pour se débarrasser d'une petite capsule bonne pour la casse équipée d'un moteur à distorsion totalement instable...

Klapux est à présent reparti, ordonnant aux Gliblilii de lui préparer le double de minerai pour sa prochaine visite. Alors qu'il est parti vendre son butin dans les marchés de Ralthahix, une guerre fratricide explose autour de la Grande Colline, très riche en minerai, chaque village souhaitant rassembler plus de minerai que son voisin. Pendant ce temps là, le vieux Roolx, shaman-inventeur, a réussi à rafistoler la vieille capsule... Les Gliblilii envoient dans l'espace leurs premiers explorateurs Gliblilii : ils enclenchent la distorsion et se retrouvent, paniqués et désemparés, face au vaisseau des Rangers...



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Bienvenue chez « Jerry Can »

Jerry Can est devenue la première chaîne de stations spatiales de ravitaillement en espace profond. Reconnaisable à sa mascotte, Nono le robot mécano, les stations de la corporation Ralthahix offrent des services de réparation-minute, des laveurs de hublots, une boutique où acheter friandises, revues et souvenirs, un snack-bar avec des spécialités locales et du Chôkla bien frais... Le génie commercial du réseau a été de mettre en place une carte de fidélité qui permet d'engranger des points à chaque accostage. Récemment, le corps des Rangers a dû passer une circulaire interdisant à ses pilotes de faire volontairement des détours pour remplir leur carte !



senseurs révélera que les données de la capsule sont complètement erratiques et un mécanicien réussissant une épreuve de Maintenance modérée pourra confirmer que si la distorsion est enclenchée, tout va exploser, menaçant même le navire des Rangers. Les communications sont toujours inopérantes, il est temps d'agir...

Laissez les Rangers se démener. Tout est envisageable : télétransporter les occupants de la capsule avant de la détruire, ou au contraire télétransporter à son bord une équipe de Rangers qui essaiera de stabiliser la situation, tenter un tir chirurgical pour désactiver la propulsion...

Quoiqu'il en soit, si nos Rangers font correctement leur travail, ils auront sauvé six courageux représentants de la gentille race poilue des Gliblilii. Qu'ils soient téléportés ou transportés en navette, les petits êtres sont absolument terrifiés, se serrent les uns contre les autres, refusent qu'on les touche et brailent avec des petits piailllements incompréhensibles et énervants. Si Ralnia est dans le coin quand on les débarque, elle se pâme d'entrée en les trouvant « trop mignooooonnnns », limite si elle ne veut pas en adopter un.

Il va donc falloir d'abord rassurer les petits êtres, avant de tenter de communiquer avec eux, soit en bidouillant les fréquences du communicateur universel, soit en essayant d'assimiler leur langage par moult gestes et mimiques. Signalons qu'un petit passage à l'infirmierie serait tout indiqué : rien de grave, mais les Gliblilii transportent quelques parasites qui vivent en symbiose dans leur fourrure mais qui risquent de se propager dans le navire. Si ce n'est pas traité par le médecin de bord (une épreuve ardue de Patho-traumatologie), tous les Rangers commenceront à se gratter furieusement après quelques heures...

PREMIER CONTACT

Il va bien vite s'avérer que les Gliblilii ne sont ni dangereux, ni belliqueux. Une fois mis en confiance, ils vont se montrer absolument ravis du nouvel environnement qui s'offre à eux. Ils prennent clairement les Rangers pour des sortes de demi-dieux, ce qui ne les empêche pas de fouiller partout avec un aplomb et un naturel désarmants. Très vite, s'ils ne sont pas canalisés, ils vont même devenir une nuisance, se baladant partout sans aucune considération

pour le danger ou la vie privée, tripatouillant commandes et panneaux ou se baladant dans les tubes d'entretien ingénieriques...

Bien entendu, les musicos des Zabbas se prennent d'affection pour les p'tites bestioles qui, elles-mêmes, semblent ravies des ritournelles du groupe et s'agrippent à leurs basques. Lory trouve même un terrain d'expérimentation avec l'un des Gliblilii qui pratique de la flûte à trois trous avec dextérité... Forcément, si des Rangers excédés prennent des décisions un peu fermes, comme l'isolement des nouveaux venus, les Zabbas s'y opposeront avec véhémence !

Quand tout le monde sera bien à l'aise, il reste enfin aux Rangers à savoir ce qui s'est passé. Une épreuve d'Ingénierie difficile permettra de définir l'origine ralthahix de la capsule et de son système de propulsion mais révélera également que des ajouts aberrants ont été bricolés sur la matrice. Cela confirmera que les Gliblilii sont passés à un cheveu de la désintégration cosmique. Il y a donc de forts soupçons d'un cas flagrant de « contamination culturelle ». Qui sait ce qui se passe sur le monde d'origine des rongeurs ? Sur ce point, les Gliblilii eux-mêmes tiennent un discours décousu. Devant leur insouciance et leur incapacité à se concentrer plus de cinq minutes sur le même sujet, il faudra faire preuve de beaucoup de patience et de psychologie pour comprendre que depuis la visite de deux « grands sages étoilés », les Gliblilii ont découvert une « magie technologique » capable de faire des merveilles et que tout est pour le mieux, même si certains de leurs congénères se préoccupent plus de se cogner sur la tronche pour un thermos auto-chauffant que d'explorer l'univers, comme eux...

Les code des Rangers est clair : les Rangers doivent mener une enquête et tenter de réparer les dégâts causés par ce premier contact désastreux... Il ne reste plus qu'à calculer une route vers Gliblilia (épreuve ardue d'Astrogation). Une épreuve difficile réussie de Galactologie permettra de découvrir un court rapport d'une équipe d'exploration mégarienne qui s'est contenté d'observer la planète pendant quelques heures, y notant de la vie et un faible niveau technologique. Il apparaît toutefois clairement que de très fortes teneurs en orlanthium ont été découvertes dans le sol par des scans...

Accélération

BIENVENUE À GLIBLILIA

Après la coupure pub, nous retrouvons nos héros en orbite autour d'une petite planète, composée d'un vaste océan et d'un petit continent vert et vallonné. Les écrans révèlent un monde idyllique mais les stigmates de la contamination culturelle sont déjà visibles : plusieurs cratères fumants, visiblement occasionnés par la fusion incontrôlée de générateurs portables d'anti-matière, des petites maisons carbonisées et surtout des collines littéralement éventrées, sur lesquelles s'activent des masses de petits Gliblilii affairés... La réussite d'une épreuve titanique de Transmission & senseurs révélera la présence d'au moins un signe de vie ralthahix, mais les perturbations engendrées par les résidus de minerai dans l'air, ne permettent pas de le localiser précisément.

Selon tout vraisemblance, les Rangers se télétransporteront - ou descendront en navette - dans le village d'origine de leurs hôtes. C'est en tout cas ce que réclameront à corps et à cris ceux-ci, désireux de présenter leurs sauveurs au vieux sage Roolx. Ils découvrent alors un paysage de rêve qui a apparemment subi des dommages très récents. Surplombant le petit village de huttes, une colline a été littéralement décapitée et grouille de Gliblilii.

Dans le village, c'est d'abord la peur qui accueille les Rangers, jusqu'à ce que les Gliblilii qu'ils ont sauvés rassurent leurs congénères. Bientôt, une foule enthousiaste entoure les PJ, ne les laissant pas en placer une. Les Rangers peuvent rapidement estimer les dégâts : une masse ahurissante de matériel technologique déclassé est entassé sur la place du village. L'état de certains équipements, sur lesquels jouent des enfants, est désastreux et le danger, réel. On déplore d'ailleurs plusieurs blessés par des explosions, des brûlés par radiations, ou des intoxiqués par des fluides polluants. Une analyse de l'atmosphère apprendra aux Rangers que le minerai d'orlanthium libère des particules dont l'inhalation peut être dramatique : le médecin de bord ne va pas chômer ! Par ailleurs, le chantier d'excavation du minerai est lui aussi particulièrement dangereux : les éboulements et la pluie ont entraîné une coulée de boue qui a ravagé une partie du village. Cela n'entame pas la bonne humeur et l'excitation des Gliblilii qui s'ébaubissent devant les appareils qu'ils réussissent à mettre en

marche. Il sera clairement très difficile de leur faire entendre raison, et bien entendu impossible de les convaincre de renoncer totalement à la technologie nouvellement découverte...

Dès qu'ils le demanderont, les personnages seront conduits auprès de Roolx, qui travaille sans relâche dans son atelier. Ce vieux Gliblilii au pelage blanc est, comme les autres, extrêmement excité par l'arrivée des Rangers et cherchera à savoir ce qui n'a pas marché avec la capsule qu'il a bricolé. Les Rangers découvriront avec surprise que le vieux bonhomme et sa douzaine d'assistants ont déjà commencé à construire un nouveau navire et bidouillent d'autres machines, visiblement construites autour de générateurs qui n'inspirent rien de bon au mécanicien de bord.

DV PAIN SVR LA PLANCHE

Laissez les Rangers s'occuper avec les villageois, et rappelez-leur que ce n'est là qu'une communauté : il en existe au moins une trentaine... Parmi les tâches à accomplir :

🗨 Apprendre ce qui s'est passé, ainsi que la venue d'un second « homme des étoiles », plus généreux mais plus exigeant, et sa demande d'une énorme masse de minerai pour sa prochaine visite. L'excavation la plus importante et la plus disputée se trouve à plusieurs kilomètres au nord, au cœur de la Grande Colline Sacrée où une véritable guerre semble faire rage.

🗨 Tenter de convaincre les Gliblilii d'aller moins vite, et d'appréhender leur nouvelle relation à la technologie avec plus de recul. Le mécanicien pourra tenter de former quelques « relais », tout en effectuant un tri dans les matériels les plus dangereux...

🗨 Monter un hôpital de campagne pour soigner les blessés, qui commenceront à affluer des villages avoisinants dès que la nouvelle commencera à se répandre.

🗨 Mener des expéditions dans les autres villages afin de tenter de régler les problèmes. Alors que l'influence de Roolx permet à sa communauté de garder une certaine mesure, la situation ailleurs est plus sinistre. Autour de la Grande Colline, c'est une véritable guerre de tranchées qui se déroule, autant ridicule (les petits Gliblilii se balancent à la tête des glands, des mottes de terre ou des bouts de bois) que dramatique (certains se font quand même fendre la tête !). C'est une mission diplomatique tendue qui va souvrir, et qui pourra se conclure avec un duel rituel de chifoumi.

MISSION DE SAVVETAGE

Lorsque vous désirerez relancer l'action, faites en sorte que les Rangers apprennent qu'un navire stellaire, sans doute celui du premier « Homme des Etoiles », a été vu tombant en flammes vers la zone des marais, peu de temps avant la visite du second homme. Des Gliblilii, autant désireux de porter aide à l'homme que de récupérer éventuellement du matériel technologique inédit, se sont enfoncés à sa recherche mais n'ont pas réapparû.

Le sang des Rangers ne fera vraisemblablement qu'un tour et les voilà partis dans de dangereux marais, aux nombreux pièges. Des épreuves d'Athlétisme et de Survie sont donc au programme. Les Gliblilii disparus ont été pris au piège par une fondrière et ne réussissent pas à s'extraire de la cavité dans laquelle ils sont tombés. Ils pourront ensuite guider les Rangers vers le lieu supposé du crash de l'appareil. L'épave d'un petit navire marchand ralthahix repose dans le marais, gravement endommagé. Grimor Klug, blessé et épuisé mais déterminé à vendre chèrement sa peau, accueillera les Rangers à coups de zappeur (catégorie B), persuadé qu'ils sont envoyés par Klapux pour l'achever. Il ne voudra pas croire qu'ils appartiennent à l'AMU, soupçonnant un piège.

Une fois maîtrisé, Grimor pourra confirmer qu'il est bien la cause de toute cette agitation. Il expliquera surtout aux Rangers le piège que lui a tendu Klapux, un sinistre individu capable des pires extrémités.

Aventurier sur le retour ayant vécu les pires galères, Grimor a vu dans cette histoire la possibilité d'enfin décrocher le gros lot. C'est finalement un assez bon bougre, il est désolé pour les Gliblilii même s'il est visiblement irresponsable et incapable de prévoir la portée de ses actes.

ET NOS AMIS MUSIENS ?

N'oublions pas nos amis les Zabbas ! Dès que les Rangers décideront de descendre sur Gliblilia, ils feront des pieds et des mains pour descendre avec eux. S'ils essuient un refus, ils ne renonceront pas pour autant, n'hésitant pas à tenter de séduire un mécanicien pour qu'il les télétransporte ou un pilote pour qu'il les conduise à terre en navette. Une fois au sol, les Zabbas pourront s'avérer utiles (en aidant à soigner les blessés par exemple) et même détendre l'atmosphère. Bien sûr, ça se compliquera lorsque les joyeux troubadours décideront de faire un concert sur la Grande Colline, en faveur de la paix et de l'amour...

DOOMSDAY MACHINE

Au vu des efforts des Rangers, tout semble aller mieux. Malheureusement, alors qu'ils sont plongés dans leurs tâches, une explosion retentit, suivie de l'envol d'un objet spatial, laissant derrière lui une grande trace



orangée... C'est ce brave Roolx qui vient de lancer une sonde autopropulsée depuis l'arrière cour de son atelier... L'IA contacte alors les vaillants officiers : d'étranges signaux sont reçues par les senseurs du navire, provenant de l'objet qui vient de décoller de Gliblilia.

QUAND TOVT VA MAL !

Roolx a réussi à remettre en état de fonctionner une antique sonde solaire qui traînait dans les soutes de Klapux et n'a pu résister à l'envie de procéder à un essai. Seul souci, l'engin est de création telk et a été développé pour provoquer des réactions en chaîne dans le vieux soleil mourant d'un des mondes du principat. Jeté sur le soleil de Gliblilia, il va le faire exploser.

Alors que nos amis se matérialisent sous les télétransporteurs de leur navire, l'alerte rouge retentit : un navire non-identifié vient d'entrer dans le système, ses armes de bord chargées à bloc, sur une trajectoire d'interception !

Alors que les Rangers cherchent une solution à ce problème et qu'ils poursuivent, selon toute vraisemblance, la sonde, Klapux débarque aux commandes de son navire, avec ses hommes de main, décidé à superviser l'extraction de son précieux minerai afin que tout soit prêt pour l'arrivée du cargo dans quelques jours. Ayant immédiatement repéré le navire des Rangers, il décide d'ouvrir le feu en espérant le prendre par surprise : il n'a aucune envie de perdre son petit business ! Klapux est impossible à raisonner : il refusera de croire à cette histoire d'armageddon imminent et engagera le combat... Celui-ci commence en zone de rupture.

Résolution

Pour les Rangers, le problème est double : ils doivent intercepter la sonde malgré l'assaut de Klapux. C'est sans doute le moment de dépenser quelques points d'équipage. Si le navire du contrebandier encaisse trop de dommages, il tentera de fuir. Les Rangers seront peut-être alors obligés de le laisser fuir pour pouvoir s'occuper de la sonde... Dans ce cas, il fera un sympathique méchant récurrent.

LE NAVIRE DE KLAPUX

À l'origine un navire marchand typique des contrebandiers ralthahix, le navire de Klapux est aujourd'hui un véritable vaisseau de combat

-  Puissance : 4
 -  Maniabilité : 3
 -  Senseurs : 2
 -  Tactique : 3
 -  Bouclier : 4
 -  Coefficient d'équipage : 2
 -  Intégrité structurelle : 3
 -  Armement : 4
-  La valeur d'équipage moyenne des hommes de Klapux, des repris de justice sans scrupules, est de 4. Ce vaisseau est équipé d'une navette autonome et d'un système de télétransportation. Il a été créé avec 25 points.

L'épilogue

Tout est bien qui finit bien... Alors que sous la douce lune de Gliblilia résonnent les accords champêtres des Zabbas qui improvisent un concert, les Rangers voient descendre sur l'horizon de petites traînées lumineuses : des navires de soutien de la Délégation au Développement Galactique viennent aider les Gliblilii à gérer leur accès si soudain à la technologie. Roolx jure qu'il fera dorénavant plus attention. Peut-être que, dans quelques années, les gentils Gliblilii viendront grossir les rangs des peuples libres de l'AMU. Mais ceci est une autre histoire...



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Le Top 10 des lieux les plus visités de la galaxie

Chaque année, le « Guide Jerry Can de la galaxie » publie la liste des endroits les plus visités de la galaxie.

Voici le dernier classement. 10 : le grand monolithe noir de Cleos IV. 9 : la base de loisirs nautiques orbitaux de Plutronia. 8 : la vallée des statues pétrifiées de Kalora II. 7 : Vanaria VI et ses incroyables aurores boréales. 6 : le Grand Bordel Galactique de Sévissa V. 5 : les étranges Glaces Galactiques de l'amas de Chalope I. 4 : le Hall of Fame des Rangers Galactiques sur Utopia II. 3 : le cimetière de vaisseaux de Barbina Zéta. 2 : la danse incendiaire des satellites d'Orla II. 1 : le parc d'attractions galactique des céréales Krunchies.



LE LEGS DES BÂTISSEURS

Il y a 12 ans, la Terre disparaissait dans les méandres du Continuum Zéro, frappée par une bombe quantique lancée par la terrible Garde Impériale Zorganienne... Depuis, tous les efforts pour tenter de la localiser ont été vains.

Mais aujourd'hui, une poignée de Rangers Galactiques va peut-être découvrir les terribles secrets dissimulés derrière cette dramatique disparition...

Aujourd'hui, une poignée de Rangers va peut-être changer le cours de l'histoire galactique...

Le contexte

Cher Amiral, bienvenue dans ce synopsis de campagne qui vous donnera suffisamment d'informations pour pouvoir développer d'inoubliables épisodes, 22 au total ! Comme pour une série télévisée, nous nous sommes efforcés de construire une « saison » cohérente, comportant une histoire principale, dont on suit l'avancée au travers de plusieurs épisodes, entrecoupée d'autres aventures sans lien particulier avec l'intrigue de fond. Vous identifierez rapidement les épisodes liés à l'arc principal grâce à l'icône des Rangers. Les aventures elles-mêmes ne sont pas complètement développées, vous laissant l'opportunité de les adapter à votre groupe de Rangers. Nous avons essayé de mélanger les genres : mission diplomatique, action, exploration ou rencontres avec des entités étranges, on trouve de tout. Vous pouvez bien sûr utiliser cette campagne telle quelle ou la cannibaliser pour en tirer vos propres idées de scénarios. C'est fait pour ça ! Pour vous faciliter le travail, voici la liste des épisodes selon qu'ils sont attachés à l'arc ou pas :

Épisodes appartenant à l'arc principal :

 épisodes 02, 05, 08, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 20, 21 et 22

Épisodes sans lien avec l'arc principal :

épisodes 01, 03, 04, 06, 07, 09, 11, 15, 18 et 19.

Vous êtes prêt ? Alors engagez la distorsion ! On se retrouve de l'autre côté du Continuum Zéro...

De l'Empire Zorganien

Que s'est-il réellement passé, le 12 mars 2268, lorsque la flotte zorganienne, défaite par les navires de l'AMU, a fait détonner sa bombe quantique aux alentours de la Terre, précipitant la planète bleue et son satellite dans le néant ? Comme le supposent les savants de l'Alliance, elle n'a pas été détruite, mais « simplement » déplacée dans les méandres du Continuum Zéro, dimension parallèle superposée à la nôtre, dont la nature imprévisible empêche toute cartographie. Elle est donc toujours là, quelque part... Mais dans quel état ? Et qu'arrivera-t-il si les Zorganiens décident d'utiliser à nouveau leur arme ultime ?

En réalité, même si le résultat a comblé leurs attentes, les Zorganiens ne savaient pas très bien ce qui allait se passer lorsqu'ils ont activé la machine infernale. Celle-ci n'était qu'un prototype bricolé, basé sur des découvertes fragmentaires réalisées par un savant... terrien du nom d'Oscar Pembroke ! Celui-ci, sous la contrainte de l'Empereur-Dieu, avait en effet réussi à percer certains des secrets de l'antique peuple des Bâtisseurs, stabilisant ainsi une arme effroyable mais unique en son genre.

Aujourd'hui, l'Empire Zorganien est au plus mal. Retranché dans le Continuum Zéro, ses grands princes se sont détournés des rêves de conquête de l'Empereur-Dieu, Patricius, à qui ils reprochent la défaite et leur humiliation. Occupés à se vautrer dans les plaisirs les plus extrêmes, ils ne souhaitent plus défier l'AMU et ne se livrent qu'à leurs stériles jeux de pouvoir internes. La position de l'Empereur-Dieu est donc très fragile et un guerrier ambitieux va en profiter : son propre fils ! Bien décidé à lever le voile sur les secrets technologiques des Bâtisseurs, il va harceler le pacifique peuple des Globuliens, dépositaire d'antiques secrets...

« Au commencement étaient les Bâtisseurs... »

C'est souvent ainsi que les profbots commencent l'enseignement de l'histoire galactique aux enfants



de l'AMU. Des Bâisseurs, peuple supposé très évolué, il ne reste plus aujourd'hui que des traces éparses : quelques légendes déformées dans les traditions orales de nombreux peuples, quelques artefacts obscurs et quelques incroyables sites comme le gigantesque et hermétique cube de pierre orbitant autour de Plutocra IV... On raconte que les Bâisseurs, arpenteurs infatigables des étoiles, au même titre que les Nelrodans, ont largement essaimé la vie dans la galaxie, passant de mondes en mondes pour les ensemercer, les transformer et permettre à la vie d'y éclore et d'y prospérer. Certains savants utopistes n'hésitent pas à affirmer que nombre de peuples pensants de la galaxie, malgré leur adaptation au milieu qui les a accueilli et vu grandir, sont en réalité apparentés. Mais tout cela reste du domaine de la théorie...

Sauf pour un peuple : les Globuliens, éternels et discrets vagabonds de l'espace. Pendant bien longtemps, les Globuliens sont restés aux côtés des Bâisseurs et les ont assistés dans leur voyage sans fin. Ils partagèrent leurs secrets, assistèrent à la découverte et à la maîtrise du Continuum Zéro, au remodelage de milliers de mondes et furent enfin les spectateurs de la fin des Bâisseurs, trahis par un peuple qu'ils chérissaient pourtant : les futurs Zorganiens ! Détenteurs jaloux de ce savoir immémorial, les Globuliens ont continué l'errance de leurs anciens bienfaiteurs, s'éparpillant aux quatre coins de l'univers, perdant contact les uns avec les autres. Aujourd'hui, les communautés de voyageurs Globuliens ne sont plus très nombreuses à connaître le secret des Bâisseurs. Le savoir s'est paré de légende et s'est écorné. Mais quelques grands sages reclus connaissent encore la route mythique vers la « Sphère Primordiale », dernière réalisation des Bâisseurs.

Le secret de la bombe quantique

Un homme au moins a compris que les Globuliens cachaient plus qu'ils n'en laissaient paraître. Physicien et ethnologue, le terrien Oscar Pembroke a voué sa vie à l'étude des Bâisseurs, réunissant sans doute la base de données la plus compétente qui puisse exister à ce sujet. Il s'est investi dans cette quête éperdue pendant plusieurs décennies. Sa fille, la belle et douce Emma, finit par le suivre dans ses incessants déplacements



Les Globuliens

Les Globuliens sont des êtres humanoïdes de taille moyenne. À l'origine êtres aquatiques, ils ont évolué et sont à présent totalement amphibies. Ils respirent ainsi très bien hors de l'eau, même s'ils adorent se plonger dans celle-ci. Les Globuliens ont des membres épais, une peau recouvertes d'écailles légèrement bleutées et un visage presque lisse où bougent de grands yeux globuleux. Leur anatomie est toutefois souvent camouflée par des couches superposées de vêtements de récupération. Calmes et discrets, ce sont pourtant, dans l'intimité, de joyeux compagnons ! Pour les peuples de la galaxie, les Globuliens ne sont que d'inoffensifs mais curieux vagabonds, sans attaches, errant de mondes en mondes dans d'antiques navires à voiles stellaires, plus proches d'épaves bricolées que de l'idée qu'on peut se faire d'un transport spatial ! On y trouve des bassins d'eau chaude, si agréables pour les longs voyages stellaires. Rejetés par tous, la plupart du temps ignorés, parfois persécutés... Quelques rumeurs courent sur les secrets qu'ils dissimulent mais l'avis de ces paranoïaques est que les Globuliens ne sont en fait que des espions à la solde de l'Empereur-Dieu. Très indépendantes, les différentes communautés globuliennes rencontrées par les Rangers Galactiques ont toujours amicalement décliné toute idée de rejoindre l'AMU. Ils traînent une réputation d'êtres louches, vaguement truands, alors même que leur philosophie repose sur la curiosité et la non-violence. Les Globuliens sont affublés de noms se terminant systématiquement par « shi ».

à la recherche de la moindre piste, du moindre indice... Oscar parvint à traduire des passages cryptiques d'anciennes inscriptions, comprit le lien entre les Bâisseurs et une dimension parallèle, en fait le Continuum Zéro. Il put finalement commencer à recréer des artefacts technologiques de façon empirique, réussissant par exemple à faire translater de petits éléments via la Continuum Zéro. En 2251, il avait réussi à équiper un petit cargo de fret d'un embryon de moteur quantique. Accompagné d'Emma, il mit en ligne la propulsion... et le petit navire fut soudainement projeté dans une dimension



étrange et cauchemardesque où il dérivait, sans espoir de retour. Oscar et Emma se préparaient à l'inévitable lorsque surgit face à eux un imposant navire de guerre. À son bord, Patricius, chef de guerre suprême et futur Empereur-Dieu d'une nation décadente camouflée dans les replis du Continuum Zéro depuis la disparition des Bâisseurs. Patricius comprit vite l'importance des travaux du savant et, menaçant sa fille, le força à les reprendre et à les affiner. Oscar réussit tout d'abord à stabiliser son moteur à trou quantique. Il équipa rapidement les navires zorganiens, à présent capables de franchir la barrière du Continuum Zéro pour aller piller la galaxie. Les rêves de conquête de Patricius étaient sans limites : il décida de préparer l'Empire à une grande guerre de conquête qui lui permettrait de contrôler la galaxie. C'est ainsi qu'Oscar, emporté par ses travaux, finit par mettre au point une arme terrible, la fameuse bombe quantique. Lorsqu'il comprit finalement à quoi Patricius la destinait, il décida de fuir. Il dut laisser derrière lui Emma. La jeune femme, fascinée malgré elle par Patricius, avait fini par tomber amoureuse de lui et lui avait donné un fils, le jeune Verdinius. Depuis sa fuite, plus personne n'a revu Oscar Pembroke...

Verdinius le demi-Zorganien

Verdinius va sans nul doute devenir un redoutable ennemi de vos Rangers Galactiques. De la galaxie toute entière pourrait-on même dire, tant sa haine et sa colère bouillonnent et tant il en veut à toute la création. Parmi les siens, Verdinius est une exception à plus d'un titre : plus jeune capitaine de la Garde Impériale à s'être vu confié un croiseur de guerre, c'est aussi le fils illégitime du Grand Empereur-Dieu Zorganien et d'une Terrienne, Emma Pembroke. Le fils

qui naquit de cette union fut élevé comme un prince zorganien, apprenant les arts du combat, de la trahison, de la coercition, de la torture et des plaisirs déviants ! Mais il fut aussi le souffredouleur des autres jeunes nobles, battu et moqué pour ses traits métissés, sa filiation d'esclave et son lien avec une race inférieure... Avalant sa rancœur, puis rendant coup pour coup, le jeune homme a grandi, devenant un athlète, un combattant et un pilote aguerri, prêt à prendre la place qui semblait lui revenir auprès de son père. Prouvant plus d'une fois sa valeur sur le champ de bataille, Verdinius prit le commandement de l'un des navires les plus puissants de la flotte zorganienne, dernier né des croiseurs de guerre : le *Barbarian*. Malgré la dureté de son commandement, il gagna très rapidement le dévouement fanatique de son équipage.

Lorsque l'Empereur-Dieu lança l'assaut contre l'AMU, le jeune homme attendit avec confiance d'être appelé par son père pour épauler son attaque. Mais celui-ci, sans doute influencé par les princes, ne fit jamais appel à lui. Alors même que la flotte zorganienne périssait, Verdinius resta cantonné à une mission de patrouille aux fin fonds du Continuum Zéro.

Après la défaite humiliante face à l'AMU, il se vit interdire de mener une contre-attaque. Lorsqu'il exigea de son père d'être nommé conseiller de guerre, celui-ci lui retira son commandement. L'équipage du *Barbarian* se révolta et libéra son chef. Depuis, le *Barbarian* erre entre le Continuum Zéro et la galaxie, menant des opérations commando, sautant dans une singularité quantique après chaque coup d'éclat. Verdinius pille des avant-postes, attaque des convois marchands et ravage des planètes reculées ou de jeunes colonies. Mais les actions de guérilla de Verdinius ne sont qu'une



mise en bouche. Il a pour but ultime de réclamer son dû : il sera le nouvel Empereur-Dieu et permettra à l'Empire de prendre sa revanche sur l'AMU.

Depuis des années, suivant les traces de son grand-père, Verdinius s'est ainsi penché sur l'étrange héritage technologique des Bâtitseurs, sentant confusément que là se nichait peut-être le moyen d'arriver à ses fins. Il a découvert le lien entre Globuliens et cette race mythique, ainsi que la légende de la Sphère Primordiale. Il saurait d'une sorte de pivot galactique, capable de modifier la réalité, de créer ou d'annihiler des mondes entiers. Obsédé par la recherche de cette sphère, Verdinius a lancé espions et hommes de main sur la piste des pacifiques Globuliens et de son propre aïeul... Rien ne pourra plus se dresser sur sa route... à part peut-être quelques Rangers !



Chronologie sommaire

2228 - Oscar Pembroke et sa fille Emma sont faits prisonniers par les Zorganiens après avoir franchi la limite du

Continuum Zéro

2236 - Naissance de Verdinius

2243 - Les navires zorganiens sont tous équipés de moteurs à trous quantiques

2250 - Oscar a mis au point la bombe quantique. Il s'enfuit, laissant derrière lui sa fille et son petit-fils âgé de 14 ans

2261 - A 25 ans, Verdinius prend le commandement du Barbarian

2265 - Début de la guerre galactique entre les Zorganiens et l'AMU

2268 - La Terre disparaît dans une bulle spatio-temporelle à réverbération cosmique déclenchée par la bombe quantique

2280 - Aujourd'hui

Verdinius, redoutable despote. Verdinius est grand, athlétique et séduisant, dans le genre ténébreux aux yeux fous. Seule sa peau bleue légèrement plus claire que la moyenne zorganienne trahit son ascendance humaine. Habitué à ce que ses moindres ordres soient immédiatement exécutés, Verdinius parle peu, d'une voix froide et coupante. Il entre régulièrement dans des colères d'une extrême violence. *Traits : Super énergétique, Intelligent,*

Rapide, Précis, Cruel, Colérique, Mégalomane. Compétences : Astrogation 3, Athlétisme 4, Civilité 3, Commandement 7, Galactologie 2, Infiltration 3, Investigation 4, Pilotage de modules 5, Survie 3, Systèmes de bord : console tactique 3, Systèmes de bord : pilotage 6, Tactiques spatiales 8, Techniques martiales 6, Techniques martiales avancées 4. Gimmicks : Mc Gyver, Grand stratège, Opiniâtre. Points de gimmicks par aventure : 6.

Lucius, second bodybuildé. Lucius est un Zorganien particulièrement musclé, au crâne rasé, fanatiquement dévoué à son commandant qui a fait de lui, un simple fouetteur d'esclaves, son second. Impitoyable et sadique, Lucius exécute les ordres de son seigneur et maître avec diligence, efficacité et respect admiratif. Il se tient toujours aux côtés de Verdinius, raide et silencieux. *Traits : Super musclé, Méchant, Habile. Principales compétences : Athlétisme 7, Infiltration 6, Survie 7, Systèmes de sécurité 6, Tactiques spatiales 5, Techniques martiales 8, Techniques martiales avancées 6.*

Soldat de la Garde Impériale Zorganienne. Fidèles à leur commandant jusqu'à la mort, ce sont de farouches combattants sans aucun état d'âme. *Compétence générique : faire le maaaal de manière brutale : 4.*

Le Barbarian possède les caractéristiques d'un croiseur de guerre zorganien..



Les épisodes

Épisode 01 - Les hérétiques de PaadBôl

« La philosophie mégarienne, c'est comme une boîte de chocolats... »

Chaque décennie, les plus grands penseurs et exégètes mégariens se réunissent pour un long colloque d'interprétation des écrits de PaadBôl. Et certaines controverses sont très dures ! Pour cette nouvelle édition, c'est le navire des personnages qui a été choisi pour convoier la congrégation de doctes sur Pneumonia II, siège d'un ancien sanctuaire



Pour boucher les trous...

Avant d'attaquer en détail le contenu de notre saison, voici une douzaine d'idées complémentaires. Elles vous permettront d'improviser un interlude, de faire le lien entre deux aventures, de dynamiser un épisode qui s'avèrerait un peu mou ou de servir d'intrigue secondaire.

Un membre d'équipage, ou un proche d'un des personnages, a été enlevé par des pirates. Les Rangers doivent tenter de le libérer dans le cadre d'une mission « non officielle » : la victime est en effet retenue dans un harem de marchands de chair ralthabix, en dehors de l'espace de l'AMU.

L'IA du vaisseau des personnages subit d'inquiétantes malfunctions. Cela peut-être la conséquence d'un combat spatial ou d'une rencontre avec un phénomène stellaire. Les égarements de l'IA peuvent être comiques ou dangereux. Il faudra réinitialiser le cœur de la matrice pour régler ces soucis.

La planète Bibonia est le cadre d'une guerre terrible entre deux nations, à la technologie pourtant médiévale. Un contrebandier Terrien sans scrupules, Darby Owens, vit comme un pacha sur Bibonia, se faisant passer pour un être divin et alimentant la guerre d'armes modernes destructrices.

Après un passage dans une station technique, rien ne va plus à bord : les pannes se multiplient, l'énergie fluctue et les répliqueurs produisent n'importe quoi, empoisonnant la vie de l'équipage et mettant en péril sa survie. Il faudra bien tout l'épisode aux ingénieurs de bord pour circonvier ces problèmes en cascade...

L'équipage doit gérer une délégation de farouches matriarches gorichiennes. L'une d'elles est la maman d'un personnage ou d'un second rôle (ou sa tante, c'est pareil). Elle veut savoir si son p'tit chéri est à la hauteur, l'embarrasse devant ses collègues et ne pige pas forcément les finesses du code des Rangers...

Un escroc humain, peut-être à nouveau Darby Owens, a berné des collectionneurs Bethesdaiens en faisant passer des déchets pour des œuvres d'art terrien. Il est à présent poursuivi par des Bethesdaiens revanchards – leur marotte est l'écartèlement – et cherche refuge auprès des Rangers. Un vaisseau de guerre vélocé est à ses trousses...

Un Mégarien du bord insiste lourdement pour que l'équipage participe avec lui à un pèlerinage mégarien de communion transcendantale, en fait une randonnée à la noix. C'est parti pour le crapahutage dans les rocailles, pendant lequel les Rangers vont naturellement se pauser. À eux les joies du camping sauvage.

Une armada de guerre Telk mène une violente attaque contre une petite planète reculée abritant commerçants et contrebandiers. Le navire des personnages est le seul vaisseau de l'AMU disponible et ils vont devoir coordonner la défense de la planète à la tête d'une petite flotte hétéroclite...

Les personnages se rendent sur une planète pour une mission diplomatique mais l'un des membres d'équipage est très nerveux. Dans sa jeunesse, il a en effet commis un crime ici et a été condamné à mort par contumace. S'il est reconnu, il risque sa tête. Il s'est pourtant largement racheté depuis par ses actions courageuses au sein des Rangers.

Après une mission au sol, un organisme végétal parasite se développe dans le vaisseau et répand ses branches grimpantes partout, jusque dans le moindre interstice, mettant en péril les équipements sensibles du navire.

Frappé par une onde quantique, les personnages se mettent à vieillir ou rajeunir à un rythme accéléré. Il faudra trouver très vite le moyen de remédier à cette situation si les Rangers veulent pouvoir remplir la mission urgente qui leur échoie.

Les personnages se retrouvent face à un énorme vaisseau de guerre. Autonome et sans équipage, ce vaisseau est un vestige d'une antique guerre dévastatrice. Il répond toujours à sa programmation initiale : détruire ! Il faudra l'arrêter avant qu'il n'attaque une colonie sans défense...

mégarien où se tiendront les débats. C'est une grande réussite pour Glabuzze, spécialiste de la vulgarisation des écrits de Paadbôl, qui milite depuis longtemps pour l'ouverture de la pensée paadbôlienne aux influences extérieures. Durant tout le déroulement

de la mission, il pourra conseiller les personnages. Ce ne sera pas de trop...

Après avoir récupéré la trentaine de délégations, généralement constituées d'un professeur et de

plusieurs disciples, il faudra loger tout ce beau monde, leur permettre de se réunir et de débattre durant les cinq jours de voyage vers Pneumonia, avant de pouvoir les débarquer et les confier, enfin, aux bons soins des moines mégariens. Le plus dur sera sans doute de supporter les sages sans commettre d'impairs diplomatiques. Imaginez une centaine de penseurs acharnés à imposer leur interprétation des vénérables enseignements, désireux d'en expliquer la substantifique moelle aux étrangers et capables, malgré leur grand savoir, d'un tas de petites mesquineries infantiles. Non, je ne veux pas être logé dans la cabine voisine de celle de Truc ; non, je ne mangerai pas à telle heure et en présence de Machin et si, j'exige de disposer d'une salle de réunion privée. Par exemple, une très violente dispute éclate entre deux penseurs, le jeune et fougueux Goulik et le vénérable Plizz. Chacun accuse l'autre de lui avoir volé ses notes contenant de spectaculaires révélations sur la vie de PaadBöl. Aucun ne veut céder et Glabuzze, désespéré, demandera aux Rangers de tenter une ultime et discrète médiation avant que le scandale néclate. C'est en fait le vieillard qui a dérobé les notes de son jeune collègue, désireux de rester dans l'histoire avec un dernier coup d'éclat. Il faudra enfin supporter quotidiennement des Mégariens sentencieux qui commenteront les moindres actes des Rangers d'un aphorisme obscur, concluront des paris stupides sur tout et n'importe quoi et proféreront d'interminables sermons. Tout Ranger normalement constitué devrait très vite n'avoir qu'une envie : tomber par hasard sur une patrouille zorganienne pour se défouler !

Malgré ces heurts, tout semble se dérouler à peu près correctement lorsque l'IA du vaisseau commence à souffrir d'inquiétants dysfonctionnements, comme des « pertes de connaissance » dont elle ne parvient pas à trouver l'origine... La pauvre en vient à déprimer. Alors que Pneumonia n'est plus qu'à deux jours de voyage, on découvre le corps inanimé d'un jeune disciple du grand penseur Rammz. Celui-ci finira par retrouver ses esprits mais sera incapable de se souvenir de ce qui s'est passé : il faut en effet un certain temps au complexe cerveau mégarien pour se « réinitialiser » après un tel choc. L'IA est incapable de retrouver dans ses mémoires ce qui a pu arriver. Tout cela est l'œuvre d'un fanatique mégarien, nommé Gibbem, adepte d'une école de pensée « interdite » qui professe que le hasard doit être domestiqué par l'individu. Censurés par les autorités mégariennes, ces hérétiques sont frappés d'ostracisme et mis à l'index de la société.

Gibbem a donc décidé de sériger en martyr et s'est infiltré dans la délégation de Rammz afin de faire exploser le vaisseau lorsqu'il sera en orbite autour de Pneumonia, décapitant ainsi tous les grands courants de pensée « respectables »... Pour mener ses sabotages discrètement, il est équipé d'un brouilleur de systèmes neuronaux, hautement illégal, qui est à l'origine des « oublis » de l'IA. Surpris par le jeune disciple, il l'a frappé à la tête. Aux Rangers de l'arrêter avant la détonation, de préférence in extremis...

En conclusion, il est certain que tous les Mégariens à bord vivront comme une terrible honte ce qui vient d'arriver. La mise à l'index de certains courants de pensées était jusqu'à présent un secret bien gardé et la réputation d'être éclairés des Mégariens vient d'en prendre un sacré coup... Quelles seront donc les répercussions pour Mégara et l'AMU ? L'acte désespéré d'un seul individu fera-t-il encore empirer la situation des « hérétiques » ?

 **Épisode 02 -**
À la niche !

La vie des Rangers est aussi faite de périodes calmes, pendant lesquelles ils peuvent admirer l'immensité de l'espace par les hublots de leur navire en méditant sur la signification de l'infini... Mais la plupart du temps, l'alarme sonne et nos héros doivent se rendre sur la passerelle toutes affaires cessantes ! Cette fois, les senseurs du navire viennent de recevoir un signal de détresse. Les Rangers sont les plus près : en avant ! La silhouette élançée de l'Explorateur Galactique frôle bientôt l'épave d'un vieux vaisseau rapiécé, aux larges voiles stellaires trouées, indubitablement d'origine globulienne. Les Rangers pourront d'ailleurs interroger l'IA à leur sujet et apprendre ce qui est du domaine commun. À bord, on ne détecte plus qu'une forme de vie et elle semble très faible...

Vraisemblablement télétransportés, les personnages vont découvrir les cursives, à moitié remplies d'eau, dévastées. On s'est apparemment battu à bord. Il y a là de la place pour plusieurs personnes mais le vaisseau est vide, à l'exception bien sûr du blessé, recroquevillé derrière une console. C'est un Globulien mal en point, touché par une décharge de fusée. Sa peau bleue vire déjà au gris. Il est encore temps de le sauver mais il faut faire vite ! Continuant leurs inspections, les Rangers vont faire deux découvertes : des poils et des traces gluantes sur le sol. Le médecin et l'attaché scientifique devraient se régaler avec ces échantillons. La réponse est surprenante : les poils sont indubitablement gorichiens et les traces gluantes sont un composé

organique assimilable à du fluide gastrique. Pourquoi des Gorichiens s'en prendraient-ils à de paisibles Globuliens ? Et qu'est-ce donc que ce truc collant ? C'est le moment de faire chauffer l'IA !

Une fois réanimé, le Globulien, nommé **Loupshi**, confirmera que son vaisseau a été attaqué par une meute de Gorichiens portant d'anciens uniformes de gardes impériaux zorganiens ! Sa famille a été enlevée. Il n'a aucune idée de ce qui peut avoir motivé cette attaque et l'enlèvement. De plus, une humaine du nom de **Natacha**, une jeune ethnologue de l'AMU, voyageait avec eux et a également été capturée. Pendant ce temps, l'attaché scientifique devrait arriver à la conclusion que les traces



gluantes correspondent vraisemblablement à de la salive de Gormogoddon, une bestiole indigène originaire de la planète Gormog. C'est parti !

Gormog est une planète brouillardreuse, collante et poisseuse. Son atmosphère est une sorte de fluide putride à moitié solidifié. C'est là que s'ébattent les Gormogodons, de monstrueux mastodontes qui nagent paresseusement dans la fange. On en dénombre une centaine, occupés à gober la faune gluante qui passe à leur portée. À part eux, Gormog ne semble rien receler de solide : les Rangers ne détectent pas de complexes, de base ou de rochers suffisants pour abriter un Gorichien, même un petit ! En fait, les Gorichiens vivent tout simplement à l'intérieur d'un des plus gros Gormogodons, identifiable car sa course est erratique. Ils ont installé un petit complexe à l'intérieur de l'œsophage de la bête, où ils ont creusé une véritable caverne, depuis recouverte de chair, formant comme un kyste. Après avoir placé des déclencheurs de douleur près du lent cerveau de la bestiole, ils peuvent lui faire ouvrir la bouche à volonté et manœuvrer ainsi le petit vaisseau spatial avec lequel ils ont harcelé les Globuliens. C'est donc à l'intérieur du monstre que vont devoir se faufiler les Rangers. Avec précaution : les Gormogodons ne sont certes pas mignons, mais il s'agit d'une espèce protégée !

Le plus délicat restera toutefois à faire : libérer les Globuliens et Natacha, puis s'occuper du cas des Gorichiens. Les Gorichiens sont aujourd'hui un peuple allié, auquel appartient d'ailleurs des membres de l'équipage des personnages. La meilleure arme des Rangers restera sans doute leur persuasion, appuyée par les Rangers Gorichiens, pour tenter de faire comprendre aux mercenaires que l'époque où ils servaient l'Empire Zorganien est révolue, qu'ils peuvent se libérer de ce joug et décider de leur avenir. C'est à la matriarche du groupe, **Rexa**, (rappelez-vous, chez les Gorichiens, les mamans portent la culotte !) qu'il va falloir se frotter et le moins que l'on puisse dire est qu'elle n'est pas commode. Si les PJ réussissent à engager le contact, ils apprendront qu'un chef de guerre zorganien, **Verdinus**, les a conduit jusqu'ici depuis le **Continuum Zéro** avec ordre de harceler tous les convois Globuliens qui passeraient à proximité et d'interroger les captifs sur la « Sphère Primordiale ». Jusque là, aucun succès et **Verdinus** ne les a pas contacté depuis.

Les Globuliens libérés remercieront avec chaleur les Rangers. Dans une scène chargée d'émotion, **Loupshi** retrouvera sa femme et leurs petits poissons et il annoncera très sérieusement aux héros qu'il est à jamais leur débiteur. Toutefois, aucun Globulien ne semble savoir pourquoi **Verdinus** leur en voudrait ainsi. Il paraît évident

qu'ils cachent quelque chose... La jeune et très jolie ethnologue de l'AMU, Natacha Tridenskaya, ne pourra guère en dire plus aux PJ : elle connaît les légendes sur les liens entre Globuliens et Bâtisseurs mais ne voit pas pourquoi un chef de guerre zorganien pourrait s'y intéresser... Loupshi et les siens repartiront à bord de leur vaisseau tandis que les Gorichiens essaieront peut-être de s'adapter à leur nouvelle vie...

Loupshi, Globulien courageux. Un Globulien au visage doux et rieur, tiraillé entre les traditions séculaires de son peuple et sa grande ouverture d'esprit. Aimable et paisible, Loupshi sait se dépasser dès lors que sa famille est menacée. *Traits : Agile, Discret, Fidèle, Méfiant. Principales compétences : Astrogation 6, Diplomatie 4, Maintenance 5, Survie 6, Systèmes de bord : pilotage 4. Possibilité de soap-plot : Loupshi pourra décider de devoir une dette d'honneur à l'un des Rangers, peut-être celui qui aura directement risqué sa vie pour sauver les siens...*

Épisode 03 - Sauvetage sur Ranouffe II

Nous retrouvons nos héros sur la passerelle de leur navire, recevant un message urgent du haut commandement des Rangers : une Flèche en mission, avec à son bord deux Messagers, a lancé un signal de détresse avant de disparaître dans le système Ranouffe. Seul monde habitable de ce système solaire : Ranouffe II, sur laquelle l'IA de bord ne connaît que le strict minimum. La planète, non affiliée à l'AMU, est peu accueillante et n'abrite que quelques colonies minières. Il ne reste plus qu'à espérer que le pilote de la Flèche ait réussi un atterrissage d'urgence. Le transpondeur de l'appareil permet rapidement de s'en assurer : le petit navire est bien à la surface de Ranouffe II, dans une région désertique.

C'est donc là que débarquent les Rangers. Le soleil est écrasant, le décor constitué de rochers acérés et de dunes sableuses... La flèche repose sur le flanc, son unité de propulsion crachant encore de la fumée... Toutefois, l'appareil est vide. Aucune trace des deux Messagers. Par contre, des traces évidentes prouvent que l'épave a été visitée : plusieurs bipèdes et quelques quadrupèdes ont foulé le sable aux alentours. On a apparemment traîné des éléments sur ce qui ressemble à un travail. Il ne reste plus qu'à suivre les traces.

Les deux Messagers, blessés, ont en fait été secourus par des mineurs qui les ont conduits à leur petite ville de tôle et de toile. C'est une petite communauté composée de représentants



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? « Vous êtes seuls sur la longue route hyperspatiale ? Branchez vous sur Radio Libre Centauri ».

« Radio libre Centauri », l'amie des pilotes de cargos, émet depuis une petite et vétuste station spatiale de Proxima Centauri et est diffusée par les relais de l'AMU-net. Elle propose de longs programmes musicaux concoctés par Moe le Baltusien, véritable star des arpenteurs d'étoile, qui relaie informations et petites annonces. Il prend également à l'antenne les appels de pilotes esseulés, qui confessent leurs craintes, leurs doutes et leurs espoirs, seuls face à l'immensité étoilée...

de nombreux peuples, durs à la tâche mais foncièrement accueillants. Ils vivent toutefois dans la peur : ils sont harcelés très régulièrement par des mercenaires vindicatifs qui les rançonnent et les brutalisent. Ils accueillent donc la visite des Rangers avec beaucoup de méfiance. Leur leader, le Bétableurk Krammouzzxl, reconnaîtra avoir porté secours aux Messagers mais, malheureusement, les pillards les ont capturés lors de leur dernière visite, non sans promettre de revenir bientôt s'occuper des mineurs... Personne ne sait où se terrent ces criminels et personne n'a réellement envie de le savoir. Les gens du coin attendent passivement la prochaine attaque. On croisera pêle-mêle : un représentant de la loi dépassé, une institutrice courageuse et prête à se défendre, quelques vieux mineurs alcoolos, des braves gens pétrifiés par la trouille et des gamins en extase devant les personnages. Insistez sur l'ambiance western avec tous les clichés qui vont bien. La technologie est présente mais usée, on se déplace sur de gros quadrupèdes moutonneux, on boit du tord-boyaux qui arrache l'œsophage et on porte des salopettes à bretelles en dansant le quadrille.

Les Rangers ont deux options. La première est d'attendre la prochaine visite des pillards en compagnie des villageois, tout en essayant de les convaincre de se défendre – voire même en les entraînant pour cela. Les agresseurs seront pris au dépourvu et prendront la fuite. Si les personnages se débrouillent bien, au moins un assaillant pourra être capturé et finira par révéler l'emplacement de leur base... La seconde option est de se mettre à la recherche de ladite base, par exemple en déployant tous les senseurs du navire et en quadrillant le sol avec les navettes. Ce sera délicat - le repaire est



en fait un ancien puits de mine désaffecté - mais ce n'est pas impossible. Il faudra ensuite donner l'assaut pour tenter de libérer les deux Messagers, par ailleurs mal en point. Bien sûr, code des Rangers oblige, il est inimaginable de faire un massacre ou de dégommer la mine depuis l'orbite. La ruse sera prépondérante. Par ailleurs, n'hésitez pas à rappeler aux personnages, s'ils se contentent de libérer les Messagers, que les habitants seront à nouveau terrorisés dès qu'ils auront quitté Ranouffe II. Ils seront sans doute sensibles à cet argument...

Épisode 04 - Échanges

Alors que leur vaisseau patrouille gentiment le long de la frontière du principat Telk, les personnages reçoivent un étrange message de détresse, émanant d'un champ d'astéroïdes dans lequel ils devront manœuvrer avec doigté. Grâce à leurs senseurs, les Rangers sont à même de localiser un petit navire écrasé sur un gros rocher. Il ne reste plus qu'à lui porter secours, d'autant plus rapidement que les occupants de l'épave voient avec horreur leur réserve d'air s'amoinvrir !

À bord on découvre quelques sympathiques individus - en nombre identique à celui des personnages - ravis d'avoir été secourus. Les rescapés, des humanoïdes bleus aux trombones rigolotes et avenantes - remercieront chaleureusement les Rangers, expliquant que leur petit navire de commerce s'est égaré et qu'il a été pris en chasse par des Telks vindicatifs. Touchés, ils ont cherché refuge dans la ceinture d'astéroïdes. Cela corrobore de récents rapports d'incursions Telks dans l'espace de l'AMU. Quand aux rescapés, pas embêtants pour deux sous, ils acceptent d'être conduits à l'endroit qui arrangera les PJ. En l'occurrence, une base avancée de l'AMU, toute proche, semble être un excellent choix...

Durant le voyage, les nouveaux venus vont montrer beaucoup de curiosité pour le navire et ses occupants. Attentionnés et sympathiques, ils cherchent en fait à isoler les personnages. Pour cela, ils n'hésitent pas à s'intéresser à leurs hobbies personnels. C'est le moment de faire chauffer les soap-plots : les nouveaux venus s'avèrent être de très bons confidants, compréhensifs et amicaux. Ils feront preuve d'une adaptabilité hors pair pour séduire les personnages. L'un des rescapés peut ainsi montrer un intérêt passionné pour les recherches scientifiques et écouter le Ranger concerné avec des étoiles dans les yeux, un autre peut devenir un camarade de jeu motivé pour un officier sportif ou s'avérer un excellent adversaire aux échecs mégariens tandis qu'un troisième jouera la carte

de l'inévitable séduction... Lorsque les rescapés seront seuls avec les personnages, ils frapperont : quelques secondes leur suffisent pour... échanger leur corps avec celui des Rangers ! Les voilà donc à présent dans la peau d'officiers supérieurs d'un Explorateur Galactique de l'AMU.

Il y a en fait longtemps que ces voleurs de corps ont abandonné leurs enveloppes originelles, mourantes, pour voler celles des gens qu'ils croisent. Ils ne comptent plus le nombre d'échanges effectués depuis. Arnaqueurs et dilettantes, ils passent ainsi de corps en corps depuis des décennies, leurs dernières victimes en date étant les propriétaires originaux du vaisseau écrasé. C'est le hasard qui les met sur la route des personnages mais il fait bien les choses : ils ont justement besoin d'un navire puissant car ils veulent explorer une zone dangereuse de l'espace Telk, la Barrière Neutrale, à la recherche d'un légendaire trésor, un antique navire princier bourré de richesses... Dès que le transfert est terminé, ils s'empressent d'exercer leur autorité et font arrêter les personnages pour les avoir agressés. Voilà donc nos Rangers, coincés dans des corps qui ne sont pas les leurs, transportés vers le centre de sécurité et jetés dans une cellule. Bien entendu, personne ne veut les croire et l'on se gaussera de leurs affirmations. Même l'IA refuse de porter crédit à leurs allégations : le code génétique des officiers supérieurs n'a pas été altéré. Toutefois, elle sera sans doute la plus à même d'aider les personnages dès qu'elle commencera à s'intéresser aux bizarreries de la « nouvelle » équipe.

Et des bizarreries, il va y en avoir : prétextant avoir reçu des indications ultra prioritaires de l'AMU, ils annulent les ordres précédents et dirigent le vaisseau vers la fameuse barrière, lieu de fortes perturbations spatiales et accessoirement zone sacrée pour les Telks. Ignorant les menaces des potentats locaux, ils franchissent la bordure et s'enfoncent dans la zone perturbée, dans laquelle ils espèrent en secret trouver le trésor. Ils pensent ensuite le charger sur une navette et disparaître en laissant le vaisseau se débrouiller seuls avec les Telks !

Pour reprendre leur corps, les personnages devront d'abord sortir de leurs cellules, peut-être mener une mutinerie à leur propre bord, capturer les indéliçats et les convaincre que le jeu est fini. Le transfert inverse sera ensuite aussi aisé que l'initial. Si ce n'est qu'il faudra faire vite car le navire, qui a pénétré dans la zone perturbée, est frappé par des vagues énergétiques bizarres qui lui font subir d'étranges avaries et menacent de le disloquer...

Épisode 05 - La Congrégation des Globuliens

À la suite de l'épisode n°2 « A la niche ! », les Rangers sont invités par Loupshi à l'une des rares rencontres qui voient les différents convois nomades globuliens se regrouper pour une grande fête. C'est un honneur rare : les Rangers seront les premiers officiels de l'AMU à pouvoir y assister. Ils seront donc chargés de démarches officielles auprès des chefs de convois. À leurs côtés, la craquante Natacha a été dépêchée par l'AMU car elle connaît bien les Globuliens. Les personnages se dirigent donc vers la Congrégation, qui a pour cadre une énorme épave. Le mastodonte est un antique cargo appartenant à une race inconnue, abandonné là depuis des centaines d'années par ses anciens propriétaires et qui orbite paresseusement autour d'une petite étoile.

Les barges à voiles rapiécées sont toutes amarrées à la structure mais la fête aura lieu à l'intérieur du cargo : les ingénieurs Globuliens ont repressurisé plusieurs zones et transformé en gigantesques bassins les anciennes cales. C'est une véritable ville lacustre, faite de tentes de toile et de matériaux de récupération, qui a été dressée ici. L'ambiance y est festive, colorée et décontractée. L'atmosphère est chaude et humide, la plupart des Globuliens vont et viennent, seulement vêtus d'un pagne et se prélassent dans l'eau. Avec leurs beaux uniformes d'apparat, nos Rangers ont l'air frais ! Natacha – qui n'a pas oublié, elle, son maillot de bain - pourra leur expliquer que de telles rencontres sont de plus en plus rares, tant les Globuliens sont dispersés dans la galaxie, sans moyen de se contacter. Les Rangers sont ensuite accueillis par l'affable Loupshi, qui va leur faire les honneurs d'une visite officielle pendant laquelle ils pourront s'imprégner de la culture globulienne. Tout ici semble reposer sur l'harmonie entre les âges, sur l'échange et la parole. Les traditions sont orales, on chante et on danse en fumant d'étranges herbes bleues et en absorbant des liqueurs de toutes les couleurs. En un mot, c'est une ambiance gentiment woodstockienne pour nos personnages qui vont peut-être se réveiller le lendemain avec de sérieux maux de crâne ! Natacha, qui fait sérieusement son travail, fera tout de même remarquer aux personnages que nombre de chansons et légendes sont liées de près ou de loin aux mythiques Bâisseurs...

Toutefois, les personnages finiront par noter une tension sous-jacente malgré l'ambiance festive. On pourra comprendre à demi-mot que les rumeurs vont bon train sur cet étrange Zorganien, Verdinius, qui semble avoir lancé un anathème

personnel sur les Globuliens sans que l'on sache pourquoi. Des conciliabules secrets ont lieu, réunissant de nombreux chefs de convoi, dont Loupshi. Il semble bien, d'ailleurs, qu'on reproche à celui-ci d'avoir convié les Rangers, tout en restant extrêmement aimable avec ces derniers. Toutes les démarches officielles des personnages seront d'ailleurs gentiment repoussées.

La fête est soudainement perturbée par un événement inquiétant : deux enfants Globuliens semblent avoir disparu. On les cherche en vain dans les soutes inondées et le dédale de tentes. Les deux bambins sont retenus prisonniers par deux agents zorganiens, qu'ils ont démasqué en fouinant sous leurs tentes. Les espions, à la solde de Verdinius, utilisent des projecteurs holographiques pour se fondre à la population. Si les personnages les démasquent, ils refuseront crânement de parler, mais en fouillant leur barge, on pourra découvrir une très étrange balise émettrice – en fait capable d'émettre vers le Continuum Zéro.

C'est alors que surgira le Barbarian, l'énorme navire de guerre de Verdinius. Son but est simple : capturer tous les Globuliens. Frappé par plusieurs coups de semonce, le vieux cargo commence une lente descente en spirale vers le soleil en contrebas. Parmi les Globuliens, c'est la panique. S'il est bien évident qu'il sera difficile aux personnages de venir à bout du Barbarian, ils n'ont guère le choix : il faut le tenir en respect, le temps que les Globuliens évacuent et détachent leurs barges à voile de la coque avant que les radiations solaires ne les embrasent. Si suffisamment de Globuliens réussissent à s'enfuir, Verdinius abandonnera la partie... pour cette fois ! Ce sera aussi l'occasion pour les Rangers de découvrir le visage de leur ennemi par écran interposé. Loupshi annoncera avec tristesse aux personnages qu'ils ont peut-être assisté à la dernière grande Congrégation. Mais il refusera toujours obstinément de répondre aux questions concernant les liens des Globuliens avec les Zorganiens, les Bâisseurs ou tout autre sujet similaire...

Natacha Tridenskaya, ethnologue intrépide. La superbe Natacha, aux formes affolantes, est une jeune scientifique curieuse et énergique, toujours en mouvement. Ses relations avec ceux qui l'entourent sont parfois mises à mal par sa nature de fonceuse. *Traits : Super sexy, Efficace, Décidée, Brutale. Principales compétences : Athlétisme 5, Civilité 6, CSG 6, Galactologie 8, Investigation 5. Possibilité de soap-plot : Natacha est déchirée entre le désir de trouver un compagnon de route et son amour pour un jeune Messenger Galactique disparu, dont elle ne peut s'empêcher d'espérer le retour...*

Épisode 06 - Virus

Cet épisode commence lors d'une escale technique sur une station spatiale. Les Rangers profitent de quelques heures de liberté, sauf les mécanos bien sûr, occupés à réparer des avaries précédemment subies face au Barbarian. Le capitaine voit d'un œil paternaliste ses officiers s'égayer et le médecin lui conseille sans nul doute de se détendre à son tour. Comme le hasard fait bien les choses, un petit mais élégant vaisseau sylvénien vient s'amarrer à la station. Le moins que l'on puisse dire est que son équipage est... ouvert et prêt à l'échange. La température monte de quelques degrés à bord de la station.

Mais ces farouches tentatrices cachent un secret : équipage renégat refusant de reconnaître le rattachement de Sylvénia à l'AMU, elles exercent le métier de pirates spatiaux et leur prochaine cible est le navire des personnages. Durant leur ballet de séduction, les Sylvéniennes vont viser deux objectifs. Le premier est d'introduire une balise de repérage à bord du navire des Rangers, afin de pouvoir le suivre. Pour cela elles essaieront

de convaincre un personnage de les conduire à bord pour « une visite ». Le second objectif est de semer le maximum de spores d'une étrange plante sylvénienne. Elles en répandront sur les vêtements, à bord du vaisseau si elles y ont accès, ainsi que sur les objets appartenant aux Rangers ou les provisions qu'ils feront charger dans leurs soutes. Elles laisseront ensuite le vaisseau reprendre sa route. Idéalement, quiproquos et scènes douteuses auront eu lieu sur la station. Si des Rangers quittent à regret leurs nouvelles amies, c'est encore mieux !

Tout continuera à aller pour le mieux jusqu'à ce que les spores éclatent et libèrent une substance hallucinogène très puissante dans les coursives du navire. L'équipage va peu à peu être victime d'étranges effets qui frapperont indistinctement toutes les créatures du bord. Une Sylvénienne pourra éventuellement reconnaître les effets des spores mais pas y résister pour autant. Les victimes vont traverser des crises de plus en plus violentes, aux effets évolutifs. Certains vont commencer par se sentir très faibles et lassés de tout, d'autres vont voir disparaître leurs inhibitions et se sentir poussés



vers une frénésie de plaisirs, certains vont voir leur paranoïa augmenter ou vont chercher à s'isoler de tout bruit ou de toute activité. D'autres encore vont oublier les choses qu'ils ont faites l'instant d'avant ou subir des hallucinations très réalistes ! La phase finale est un état d'apathie dans lequel il devient très difficile de se convaincre de faire le moindre mouvement. Seule l'IA de bord restera saine d'esprit : elle tentera par tous les moyens d'aiguillonner les personnages pour qu'ils restent actifs et cohérents : elle leur parlera en permanence pour tenter de focaliser leur attention, émettra des bruits stridents, des lumières stroboscopiques et, si nécessaire, leur balancera des jets de vapeur dans la tronche ou allumera les sprinklers. En bref, elle se démènera pour sauver la situation et sera la meilleure alliée des personnages, du moins jusqu'à ce qu'un membre d'équipage à moitié fou ne tente d'accéder à sa chambre de confinement pour la désactiver parce qu'il ne supporte plus « le grand œil qui scrute dans le ciel ». Bien entendu, les événements iront du cocasse vers le sinistre... Il est possible, pour le médecin de bord ou l'officier scientifique, de concocter un antidote, mais il demande doigté et concentration. Un joli bordel en perspective !

C'est bien sûr exactement là-dessus que comptent les Sylvéniennes, qui n'en sont pas à leur coup d'essai. Le suivant à la trace, elles rejoindront le navire et l'aborderont quand elles estimeront que la situation à bord est suffisamment dégradée pour que personne ne puisse leur opposer de résistance. Leur but est le pillage du navire, et même éventuellement sa prise de guerre. Les personnages reprendront alors leurs esprits dans des capsules de sauvetage : l'effet de l'hallucinogène ne dure pas et les Sylvéniennes ne sont pas des assassins. Si les personnages perdent effectivement leur navire, ils seront secourus par des Rangers goguenards. Voici deux idées pour exploiter cette situation :

☞ Il est encore possible de récupérer le navire, que les Sylvéniennes vont tenter de vendre au plus offrant sur le marché noir ralthahix. Ce sera donc l'objet d'un épisode qui viendra s'insérer dans votre campagne.

☞ Il est trop tard. Les héros, penauds, sont reconduits sur Utopia II où on leur confiera un autre navire : c'est une quasi-épreuve ! Ils vont donc traîner durant le reste de la saison un vaisseau qui filera des cheveux blancs au chef mécano, tant il collectionne les pannes. Pour couronner le tout, il est équipé d'une IA à la limite de la psychose.

Que les Rangers s'en sortent ou qu'ils perdent leur vaisseau, nul doute que certains soap-plots auront été fortement mis à mal ! Les situations

génantes risquent d'avoir été fort nombreuses. Idéalement, pour compliquer encore un peu plus la situation, une véritable histoire d'amour peut naître entre un PJ et l'une des jolies pirates, dès leur rencontre sur la station spatiale...

Épisode 07 - Cas de Conscience sur Pekkouz

La petite planète Pekkouz, paumée au fin fond d'un bras galactique, est menacée : son soleil semble être entré dans une phase erratique et peut exploser à tout moment. Depuis longtemps surveillée par les services scientifiques de l'AMU, Pekkouz abrite une communauté d'humains issus de la colonisation, mais qui ont volontairement rejeté toute technologie pour revenir à une société agraire. À tel point que les histoires de vaisseaux spatiaux n'y sont plus guère qu'une légende que l'on raconte au coin du feu. Devant l'imminence du danger, l'AMU a décidé de faire évacuer Pekkouz. La décision fut l'objet d'une sévère controverse : l'argument comme quoi Pekkouz a déjà eu connaissance d'une technologie extra planétaire, même si elle l'a depuis rejeté et oublié, étant considéré comme spécieux par certains délégués du Haut-Conseil Galactique. Malgré tout, nous retrouvons le vaisseau des personnages en orbite autour de la petite boule de glaise qu'est Pekkouz. À eux de convaincre les habitants, les bien-nommés Pekkouzes de quitter leur monde d'adoption en attendant les vaisseaux d'évacuation mandatés par la Délégation au développement galactique.

Nous retrouvons les valeureux Rangers au sol, tout près de la principale bourgade de Pekkouze : Trouxouille. Très vite les choses vont se compliquer : les personnages engendrent d'abord un sentiment de peur et se retrouvent vite fait confrontés à une foule de Pekkouzes effrayés mais néanmoins résolus et armés de fourches ! Il faudra tout le doigté des Rangers, n'en doutons pas, pour pouvoir raisonner les villageois et rencontrer les patriarches de Trouxouille, en charge de la communauté. Les personnages vont vite déchanter : après avoir délibéré, les vénérables vieillards refusent obstinément d'évacuer leur planète. Certains réfutent tout simplement l'idée même que leur soleil puisse être condamné, taxant cette idée de baliverne, d'autres expliquent calmement qu'ils ont foi en leur Dieu, qu'ils ne peuvent lui faire affront en quittant le nouveau monde qu'il leur a offert et que ce n'est pas la peine d'insister. Les Rangers sont toutefois invités à rester s'ils le souhaitent. Une grande fête religieuse – un truc marrant, avec barbecues, danses folklores

et tout – sera organisée au cas où, histoire de calmer le colère divine...

Bien sûr, les Rangers vont mettre ce temps libre à profit. Ils peuvent chercher à mieux connaître les traditions Peknouzes. Attention toutefois au personnage qui s'approcherait trop d'une jeune fille et accepterait d'elle un bouquet de fleurs : c'est une demande officielle en mariage ! On peut imaginer conduire certains Patriarches à bord du vaisseau, histoire de leur prouver que la situation est sérieuse. Des dissensions peuvent apparaître, que les Rangers essaieront sans doute d'exploiter. Cela peut être risqué : une bande de jeunes Peknouzes rebelles décide de s'enfuir malgré l'avis des patriarches et va aller jusqu'à tenter de voler la navette des personnages. Parmi les complications possibles, citons le cas d'un jeune membre d'équipage qui se prend d'affection pour ce mode de vie simple et rural, aidé il est vrai par l'accorte fermière qui lui fait la cour ! Il faudra réussir à le convaincre de revenir sur le navire.

Alors que les Patriarches restent inflexibles, mais que certains Peknouzes sont peut-être enclins à croire leurs visiteurs, la situation s'emballe ! Juste avant la coupure pub - c'est bien pensé quand même – le soleil commence à entrer en réaction. Il s'agit à présent d'une question d'heures. Devant cette situation de crise, les Rangers ne peuvent qu'en référer à l'AMU, mais celle-ci est totalement divisée sur la conduite à tenir. Le Haut-Conseil ne parvient pas à une décision. Au nom du sacro-saint principe de non-contamination culturelle et du droit des peuples à disposer d'eux-mêmes, certains délégués refusent que les Rangers emploient la force pour évacuer les Peknouzes. Alors que certains habitants s'affolent, que d'autres se résignent et que les Patriarches appellent à prier tous ensemble dans les rues, les personnages se retrouvent seuls face à ce dilemme. Que vont-ils décider ?

Épisode 08 – Traque sur Utopia II

Quelle qu'ait été la décision des personnages concernant le sort des Peknouzes lors du précédent épisode, ils sont rappelés au Quartier Général des Rangers, sur Utopia II, afin de participer à un débriefing et à la réflexion qui s'ensuivra sur la règle de non-contamination culturelle. Voici donc nos vaillants Rangers au cœur de l'Alliance, sur la plus grande station spatiale jamais construite. Et comme ils vont disposer de pas mal de temps libre entre les audiences, ils en profiteront sans nul doute pour flâner dans Utopia II, socialiser et pourquoi pas retrouver de vieilles connaissances



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Rangers Galactiques : le jeu !

Un contrebandier Ralthabix a récemment eu une idée lumineuse, inspirée par la popularité des Rangers auprès des peuples de la galaxie. Pourquoi ne pas en profiter pour produire une ligne de produits dérivés et palper quelques crédits unifiés ? Aussitôt dit, aussitôt fait et depuis, les goodies déferlent : affiches, mugs, jeux vidéos basés sur les exploits des Rangers, bandes dessinées et autres maquettes se comptent par centaines. Les deux plus gros succès restent toutefois la poupée Maddox avec synthétiseur vocal intégré (« Je viens en paix ! ») et la panoplie de Ranger pour les petits... Rien de tout cela n'est autorisé par l'AMU, bien entendu, et il n'est pas rare que les Rangers saisissent eux-mêmes des cargaisons de figurines ou de jolis cadres qui clignotent. À noter que l'habile entrepreneur n'a connu qu'un échec : le jeu de rôle n'a pas du tout marché.

du temps de l'Académie Galactique ! Rencontrer par hasard une ancienne petite amie devenue ambassadrice, récupérer un membre d'équipage ivre qui fait le coup de poing dans une taverne de la sous-ceinture, échanger des souvenirs entre vieux loups de l'espace... Ca devrait occuper tout le monde ! Si les Rangers s'ennuient, pas de problème : l'Académie profite de leur présence pour leur confier l'animation d'un atelier de jeunes cadets. Ceux-ci sont – forcément – des fans des personnages et vont même s'ingénier à les suivre au cours de leurs pérégrinations...

N'hésitez pas à faire jouer les audiences si les joueurs accrochent à cette idée, surtout s'ils ont eux-mêmes à cœur de transmettre leur retour d'expérience et leur conviction profonde sur la règle de non-contamination culturelle ! Voilà une occasion pour les personnages de laisser une trace tangible dans l'histoire de l'AMU et pour vous d'approfondir le contexte de cette saison...

C'est alors que l'un des personnages (ou à défaut un second rôle), forcément un Bétableurk, est contacté par un savant du même peuple, auquel il est apparenté. Nerveux, il lui donne rendez-vous dans un bar interlope de la sous-ceinture. Que le Bétableurk s'y rende seul ou avec ses compagnons, l'issue sera la même : ils arrivent

trop tard et, sous leurs yeux, le savant est enlevé par des individus masqués ! Mais qui peut donc en vouloir à un simple botaniste, même de grand renom ? Les autorités refuseront l'offre d'aide des personnages, leur expliquant que les services de sécurité d'Utopia II sont largement suffisants pour faire face à la situation. Mais un Ranger digne de ce nom se laissera-t-il arrêter par ce genre de considérations ?

Leurs investigations au sein de la communauté bétableurk leur permettra de découvrir le pot aux roses : le savant, avant de se consacrer à la paisible activité de botaniste, a été l'un des inventeurs du terrible secret de l'occultation ! C'est à présent une course infernale pour le retrouver que vont devoir mener les personnages : le savant a été enlevé par des mercenaires Ralthahix qui vont tenter de lui faire quitter la station en le cachant dans du fret. On peut encore les arrêter en plongeant dans les milieux interlopes d'Utopia II et en menant une enquête rapide. Bien vite, les personnages vont être confrontés à d'étranges personnages qui semblent sévertuer à leur mettre des bâtons dans les roues. Il s'agit en fait d'agents de la mystérieuse « Cellule X », le service de renseignement ultra-secret de l'AMU, qui ne veulent pas voir d'inconscients Rangers interférer avec leur propre enquête. S'ils mettent les pieds dans le plat, le chef de la Cellule X, le mystérieux Mégarien **Klam**, provoquera une rencontre avec les Rangers pour gentiment leur expliquer qu'ils doivent laisser agir ses agents. Espérons qu'ils n'en feront rien : c'est en fait le bras droit de Klam, l'humain Joe Barbissuss, qui a organisé l'enlèvement du savant et souhaite le vendre au plus offrant.

S'ils se débrouillent bien, les personnages retrouveront le savant et confondront Barbissuss. Klam le remerciera chaleureusement, non sans leur recommander de garder le silence sur la Cellule X. Il les avertira toutefois qu'il pourrait bien faire appel à eux dans l'avenir. Et pour les remercier – tout en leur montrant qu'il est au courant de tout ! – il leur donnera le dossier secret de Verdinius. Les Rangers apprendront ainsi la disgrâce du capitaine du Barbarian, le fait qu'il n'opère plus sous autorité zorganienne et qu'il est vraisemblablement à moitié humain. Le dossier est accompagné d'un holo représentant un certain savant depuis longtemps disparu, Oscar Pembroke, que Verdinius semble faire rechercher désespérément. Mais pour quelle raison ?

 **Klam, maître espion de l'AMU.** Klam est un Mégarien sec et sombre, dont il est très difficile de déterminer l'âge. Toujours vêtu de

noir, il parle peu et s'attend à ce qu'on l'écoute sans l'interrompre. Il respecte les Rangers pour leur courage mais déplore ce qu'il appelle leur « inconstance ». Traits : Super calculateur, Rigide, Précis, Super perspicace. Principales compétences : Bureaucratie 8, Civilité 7, Commandement 8, Infiltration 5, Investigation 8, Psychologie 6, Techniques martiales 4. *Possibilité de soap-plot : Klam camoufle depuis longtemps son identité et il se pourrait que même un Mégarien de sa famille, un neveu par exemple, ne découvre que lors de cet épisode qu'il est en fait un espion. Par ailleurs, Klam cache une blessure secrète : la mort de son fils. Il se pourrait bien, à son corps défendant, qu'il « adopte » l'un des personnages, sans doute celui qui l'aura le plus impressionné...*

Épisode 09 – Vapeurs d'alcool

Les vaillants Rangers Galactiques vont cette fois se rendre sur Binaria, la jolie et riante planète natale des adorables Binariens. Ils sont chargés d'enquêter sur de possibles incursions des Kraadoz, les anciens persécuteurs des Binariens, alors même qu'ils sont interdits de séjour depuis la libération de la planète par l'AMU. Les personnages ont d'ailleurs comme destination l'une des zones de décharge de la planète, en cours de nettoyage, séquelle honteuse laissée par deux cents ans de domination kraadozienne.

Lorsque les Rangers débarquent, au crépuscule, ils découvrent une petite et charmante ville, dressée au milieu d'un champ d'immondices atteignant à certains endroits la hauteur d'une colline. Des installations de tri et de retraitement des déchets fonctionnent jour et nuit. Cependant, personne ne vient à la rencontre des Rangers, pourtant accueillis en héros partout ailleurs sur Binaria. Très vite, les personnages vont comprendre que quelque chose ne va pas : les Binariens qu'ils croisent sont visiblement très perturbés. Ils se déplacent sans leur binôme, trébuchent, annoncent des stupidités, sanglotent misérablement, se heurtent aux murs et d'une manière générale, se comportent de façon aberrante. Tous les signes d'une intoxication éthylique, à laquelle sont si sensibles les petits êtres. Un examen médical rapide permettra d'être formel : ces gens-là ont bu !

Voilà donc les Rangers avec sur les bras un bon millier de Binariens proprement bourrés. La majorité d'entre eux sont en pleine déprime parce qu'ils ont égaré leurs binômes et que leurs sens sont brouillés, les autres se comportent en lemmings affolés ! Au bas mot, il faudra plusieurs



heures pour que les organismes binariens évacuent l'alcool et pendant ce temps-là, les Rangers vont faire du baby-sitting. À eux de se débrouiller pour rapidement circonscrire le problème et empêcher tout drame. N'oubliez pas que l'environnement de la ville peut s'avérer dangereux pour quelqu'un qui n'a plus tous ses esprits. On y trouve notamment des excavations, des déchets toxiques en cours de retraitement et de gros broyeurs.

Qu'a-t-il donc bien pu se passer ? On ne tirera rien avant longtemps des Binariens : une fois bien installés et choyés par les Rangers, ils vont s'endormir lourdement. Une fouille minutieuse des installations de la ville permettra rapidement de voir que l'alcool a été déversé en grande quantité dans le réseau d'approvisionnement en eau. Les coupables ne sont pas loin : il s'agit en réalité d'une bande de Kraadoz musclés qui se sont introduits sur Binaria, violant ainsi la régulation de l'AMU. Ils ont intoxiqué la population pour pouvoir fouiller à leur aise les champs de poubelles autour de la ville. En fait, c'est une affaire politique purement kraadozienne : ils cherchent, afin de la détruire, la preuve d'un scandale - un holoïde olé olé mettant en scène un éminent dirigeant Kraadozien - dans une vieille carcasse de vaisseau qui servait de lupanar. Les Rangers ne devraient pas avoir de mal à repérer les contrevenants, dont le petit vaisseau furtif est peu habilement camouflé sous quelques débris. Mais les choses vont se compliquer avec l'arrivée inopinée d'un second groupe de Kraadoz, mandatés par l'adversaire du politicien et bien décidés à lui ramener les preuves. Comme subtilité ne rime absolument pas avec Kraadoz, les Rangers vont se retrouver au beau milieu d'une lutte fratricide à coups de fuseurs lourds ! Pourvu qu'un Binarrien égaré ne se retrouve pas dans la ligne de mire de l'un des belligérants...

Épisode 10 - Piège Radical

Notre épisode suivant se déroule dans un hôpital spatial de l'AMU, quelque part au sein de l'Alliance. L'établissement, fort réputé, orbite autour d'une géante gazeuse. C'est à la demande de Natacha que les personnages s'y rendent. Il semblerait que quelqu'un ait identifié l'un des patients de l'aile psychiatrique comme étant **Oscar Pembroke**, le savant depuis longtemps disparu. Ce n'est peut-être qu'une fausse piste, mais il est sans doute nécessaire de vérifier. Ils doivent donc rencontrer Natacha sur place pour tirer cette affaire au clair.

À leur arrivée, les personnages sont accueillis par le médecin-chef de la clinique, un humain du nom de **Derek Hamilton**. Celui-ci, pourtant renommé, s'avère assez désagréable : il affirme ne pas reconnaître Pembroke si on en lui montre une représentation, est catégorique sur le fait que Natacha n'est jamais venue ici, se dit très occupé et fait tout ce qu'il peut pour expédier ses visiteurs le plus vite possible. Si les personnages insistent pour visiter l'aile psychiatrique, il les fera accompagner de deux infirmiers - de véritables brutes visiblement chargées de surveiller les personnages plutôt que de les assister. Un calme étrange règne dans l'aile psychiatrique : tous les patients semblent être profondément drogués.

Confrontés à ces mystères, Hamilton sera de plus en plus nerveux. Et pour cause : son établissement est à la pointe du traitement des déviations mentales des Humains Génétiquement Modifiés. Si certains patients sont volontaires pour être traités, certains HGM ont dû être internés ici en raison de leur instabilité. Or, un commando de Radicaux Génétiques, dirigé par le gourou mégalomane **Malak**, a décidé de frapper

un grand coup en les libérant ! Ils ont investi le complexe, ont capturé le personnel médical de la station et les ont drogués puis emprisonnés dans les cellules de l'asile. Pendant ce temps, les Radicaux attendent l'arrivée d'un gros cargo qui les emportera tous vers l'espace Ralthahix. L'arrivée inopinée des Rangers avant celui de leur transport les a forcés à improviser. Ils souhaitent simplement que les indésirables partent au plus vite et vont tout faire pour tenter de conserver une apparence de normalité, en se faisant passer pour le personnel de la station. Sa famille menacée, Hamilton joue la comédie pour tenter de convaincre les personnages de partir au plus vite.

Tout cela risque naturellement de dégénérer dès lors que les Rangers auront été confrontés aux bizarreries de l'établissement. Si le pot aux roses est découvert, Malak tentera de gagner du temps en ouvrant toutes les cellules des véritables malades mentaux, tous peuples confondus, dont certains souffrent de très violentes pathologies, avant de fermer les portes d'accès donnant sur le reste du complexe ! Les personnages vont ainsi se retrouver piégés au milieu des aliénés et devront de surcroît subir les délires mégalomaniaques de Malak, qui commente l'action depuis la salle de contrôle. Les HGM tenteront de contenir les Rangers jusqu'à l'arrivée de leur transport, puis de fuir. Parmi les patients de l'hôpital, les personnages découvriront Oscar Pembroke qui a totalement basculé dans la folie. Il leur tiendra des discours incohérents sur le Continuum Zéro, la bombe quantique dont il se dit l'inventeur damné, une certaine Sphère Primordiale qu'il faut à tout prix protéger des Zorganiens, la Terre qu'on peut encore retrouver. Il pressera les personnages de retrouver son laboratoire dans le palais de l'Empereur-Dieu « où tous les secrets de l'univers leur seront dévoilés ». Arrangez vous pour que le vieillard, proprement hystérique, disparaisse mystérieusement durant l'émeute qui suit la libération des malades... On ne retrouvera de lui que de mystérieux symboles rappelant les artefacts des Bâtisseurs, inscrits sur chaque centimètre carré des murs de sa cellule.

Quand à Natacha, les Rangers la découvriront incarcérée avec les véritables médecins et infirmiers, lourdement droguée. Elle ne verra pas beaucoup plus clair que les Rangers dans le fatras du discours d'Oscar, mais pourra tout de même apprendre aux personnages que, d'après de vieilles légendes globuliennes, la Sphère Primordiale serait un artefact d'une puissance inimaginable, capable de changer la face de l'univers...

Malak, HGM mégalomane. Grand, musclé et très intelligent, Malak se considère comme un pur spécimen de la supériorité génétique martienne. Il ne conçoit même pas qu'on puisse vouloir contrarier ses plans, forcément géniaux ! *Traits : Super intelligent, Mégalomane, Violent. Principales compétences : Athlétisme 6, Techniques martiales 7, Techniques martiales avancées 5. Possibilité de soap-plot : Malak fait une excellente Némésis pour un personnage, de préférence celui qui l'aura vaincu – et donc humilié. Il fera tout pour prouver sa supériorité sur ce Ranger qui, après tout, n'a sans doute eu qu'un coup de chance !*

Épisode II – Dieu et C°

Cet épisode fait suite à l'épisode « Échanges ». Vous vous souvenez quand le vaisseau s'enfonçait toujours plus loin dans la Barrière Neutre – un bon flashback fera l'affaire – et que d'étranges vagues quantiques colorées psychédélicques frappaient de plein fouet la jolie maquette ? Vous croyiez, cher Amiral, qu'il ne s'était rien passé ? Vous vous trompiez ! En fait, un jeune cadet immature, l'humain Willy Poivre, a été touché par une improbable manifestation quantique qui va changer à tout jamais son existence...

Idéalement, le jeune Willy aura croisé les officiers lors des épisodes précédents. C'est un cadet en formation, et il est fort possible qu'il soit sous la supervision d'un des personnages, par exemple le chef mécano ou l'officier scientifique. Malgré une intelligence remarquable, le jeune homme n'est pas franchement dégourdi. Effacé, maladroit,



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Les amibes géantes

Longtemps resté une légende rabâchée par des pilotes imbibés, la science a récemment prouvé l'existence de ces gigantesques être unicellulaires errant dans l'espace en se gavant de toute l'énergie qu'elles peuvent croiser. Les scientifiques mégariens surveillent de près l'amibe amicalement prénommée « Mimie » par les Rangers qui l'ont découverte, au large du système de Sebalon. Pour l'instant en phase végétative, l'amibe, dont la circonférence dépasse déjà celle de la Terre, se rapproche lentement de ce système habité. Plusieurs solutions ont été envisagées pour protéger les mondes de Sebalon et ses vignobles réputés dans toute la galaxie...



tétanisé à l'idée de prendre la parole en public, il n'aura probablement pas laissé une impression marquante aux héros. Pour ne rien arranger, si votre équipe comporte un personnage féminin d'origine terrienne, mégarienne ou sylvénienne, il en est sans nul doute tombé éperdument amoureux au point de collectionner des menus objets lui appartenant. Enfin, Willy est souvent la risée de ses camarades cadets qui n'hésitent pas à lui faire une bonne farce de temps à autre...

L'épisode commence sur une scène où le jeune homme échoue, une fois de plus, à un exercice pratique ou à une simulation, orchestré par les personnages. Rien de dramatique, mais Willy prend très mal cet échec, preuve une fois de plus de ce qu'il considère comme sa nullité crasse. Le Ranger en charge du cadet tentera sans doute de le rassurer. Et puis, le navire s'apprête à faire relâche pour quelques jours aux environs de Belladonna VI, une planète de villégiature où les Rangers vont pouvoir prendre du repos et se détendre. C'est dans ce décor idyllique – petits cabanons, lacs enchanteurs, moult activités sportives et chansons de Rangers le soir autour du feu de camp – que Willy va se rendre compte qu'il a... changé. Tout commence avec la perception des pensées de son entourage. Puis il découvre qu'il est capable de modeler la réalité à son bon vouloir. Willy est devenu un démiurge !

Ce sont d'abord de menus incidents qui vont alerter les personnages. Tout semble réussir à Willy. Il réalise d'incroyables exploits sportifs, devient soudain un beau parleur décontracté, tombe toutes les infirmières du bord et s'avère incollable... sur tout ! Il tente d'en remonter même aux officiers supérieurs, et réussit. Ses camarades chahuteurs font l'objet de petits incidents, d'abord sans gravité. Surtout, armé de sa nouvelle assurance, il devient extrêmement insistant auprès de l'objet de ses fantasmes d'adolescent. Dès qu'il sera confronté ou rejeté, notre Willy va péter un câble et imposer SA volonté. Remodelant la réalité, il se crée un palais gigantesque au milieu des lacs de Belladonna, soumet l'esprit des gens auxquels il en veut, fait enchaîner ceux qui osent le contredire et déroule des fastes somptueux devant l'être aimé. Gentil dans le fond, il essaie de faire plaisir à ses « fidèles » en réalisant leurs vœux (même les plus stupides), quitte pour cela à bouleverser sans aucune vergogne le continuum espace-temps. Enfin, il entre sans prévenir dans des colères épiques d'ado frustré ! Les personnages auront beau, on l'imagine, tout faire pour raisonner le garçon, que ce soit par la douceur ou la menace, il va bientôt lui venir à

l'esprit qu'il peut régender l'univers...

Tout cela va avoir pour effet de faire apparaître deux représentants d'une race omnisciente nommé les Veilleurs : une femme incroyablement belle, « Elle », et un vieillard chenu et rigolard, « Lui ». Alertés par les perturbations de l'espace-temps, ils vont chercher à savoir si Willy a bon fond et prendront pour témoins les personnages. Que mettront en avant ces derniers dans leur plaidoirie ? Le jeune homme timide ou la divinité capricieuse ? A la clé, c'est l'avenir de Willy qui se joue : s'ils le jugent digne, peut-être l'emporteront-ils avec eux pour lui apprendre les responsabilités qui incombent à son nouveau pouvoir. Ils peuvent aussi décider de le bannir à tout jamais dans une autre dimension, voire, dans un cas extrême, de l'annihiler. Dernière solution, les Veilleurs peuvent retirer, seulement pour un temps, ses pouvoirs au jeune Dieu, en attendant par exemple sa prochaine incarnation.

Les Veilleurs remettront enfin les choses dans leur état initial. Ils peuvent ainsi décider d'effacer la mémoire de l'équipage, surtout si Willy a été condamné. La moindre trace de son existence sera alors effacée de l'esprit des Rangers – mais des souvenirs flous peuvent resurgir, par exemple sur la forme de rêves, dans la suite de la saison. Si Willy reste avec eux, tout sera comme avant... si ce n'est que le jeune homme aura gagné un je ne sais quoi de maturité et d'assurance qui étonnera ses compagnons. Mais vous pouvez également décider, cher Amiral, que les personnages se rappellent de tout ce qui s'est passé, même si Willy n'en garde, lui, aucun souvenir... C'est idéal dans le cas de la future réincarnation divine du jeune homme : les personnages deviennent alors des sortes de gardiens chargés de le faire progresser sur le chemin de la sagesse !



Épisode 12 - L'ennemi de mon ennemi

Voici un épisode qui commence *in media res* et sur les chapeaux de roues. Sur la passerelle, face aux personnages, se profile l'impressionnante masse du Barbarian, leur Némésis ! Les personnages ont à leur bord Loupshi et la craquante Natacha. Ils accompagnaient un petit convoi de Globuliens lorsque le monstrueux navire de Verdinius est sorti d'une singularité pour fondre sur eux. Il n'y a plus rien d'autre à faire que de l'affronter. Sur l'écran de contrôle, Verdinius ordonne aux Rangers de se rendre sans opposer de résistance. La partie va être très serrée...

Soudain, les transmissions avec le Barbarian sont brouillées, tous les instruments de bord de la passerelle deviennent subitement fous. Une ombre gigantesque semble recouvrir les deux navires... Les personnages disparaissent de la passerelle.

Lorsqu'ils reprennent conscience, ils sont à même le sol, composé d'une sorte de matière molle et vaguement visqueuse. Tout autour d'eux semble organique, mais la vocation de cette large pièce est évidente : c'est une cellule. À leurs côtés, les personnages découvrent Natacha, Loupshi et... Verdinius ! Accompagné de son lieutenant, le féroce Lucius, et de plusieurs soldats de sa garde, l'adversaire le plus acharné des personnages est à leur portée ! Vont-ils s'entredéchirer ? Ils n'en auront pas le loisir, des champs de force les empêchant de s'étriper... pour le moment. En effet, tous sont à présent prisonniers des Ichlomiens, un peuple insectoïde belliqueux, qui les ont transportés à bord de leur vaisseau-monde bulbeux...

Les Ichlomiens sont un peuple agressif, fasciné par l'évolution génétique et désireux d'enrayer leur propre déclin. Pour cela, sous la direction du Grand Génétocrate, ils explorent la galaxie à la recherche de peuples forts dont ils pourraient récupérer certaines caractéristiques génétiques pour les incorporer aux leurs. Les personnages vont être soumis à une série d'épreuves, vont affronter d'autres pauvres voyageurs spatiaux dans une terrible arène, vont se voir soumettre à d'affreux tests dans la salle du « grand bain évolutif ». Lorsque les Ichlomiens auront déterminé ce qui les intéresse, ils fondront sur les mondes concernés pour annexer en masse les populations et les jeter dans leur bouillabaisse génétique...

Les épreuves qui attendent les personnages sont naturellement physiques : ils affronteront d'immenses créatures, dans une vaste arène organique et sous les cris des Ichlomiens déchainés qui survolent la scène en plates-formes anti-G. Ceux-ci tenteront de les forcer à affronter en combat singulier Verdinius, son second, et même d'autres personnages. Ils seront aussi confrontés à des jeux d'esprit vicieux où une mauvaise réponse pourra entraîner la mise à mort d'un camarade !

Le salut est dans l'entraide. Comme le proposera Verdinius, il est possible de s'allier avec tous les autres prisonniers et de mener une révolte. Ils pourront y être aidés par la princesse X'Mu, propre fille du Génétocrate, fascinée par les personnages, Verdinius et leur volonté de survivre. Elle-même n'a aucune envie de devoir plonger dans le « grand bain évolutif » pour en sortir changée à jamais. Une sévère défaite infligée aux insectoïdes leur fera comprendre qu'il n'est guère envisageable de s'attaquer aux

Zorganiens ou à l'AMU. Par la force ou la persuasion, les personnages seront donc transportés vers leur passerelle. Face à eux, Verdinius, une lueur de respect dans le regard, décidera d'en rester là pour l'instant, non sans promettre aux Rangers qu'ils se retrouveront... Puis le Barbarian disparaîtra dans un trou quantique. Cette aventure aura toutefois été l'occasion de jauger directement leur adversaire, peut-être même de le mieux le comprendre et de le respecter

ÉPISODES 13 & 14 – ÉCHEC ET MAT !

Ah, le traditionnel épisode en deux parties du milieu de saison ! Nous n'allions pas vous priver de ce grand classique.

PREMIÈRE PARTIE : AV CŒVR DES TÉNÈBRES

Une petite colonie agraire : une longue colonne de prisonniers se dirige vers le ventre pansu d'un vaisseau de transport zorganien, promise à devenir les esclaves d'un Empire décadent. Ils tremblent déjà sous le fouet des terribles gardes impériaux. Mais parmi eux, l'on devine... les Rangers, héros de notre série préférée ! Comment ont-ils bien pu arriver là ? C'est ce que nous allons immédiatement découvrir, par le biais d'un ingénieux flash-back !

Quelque temps plus tôt, les personnages répondent à une invitation de Natacha, dans l'arrière salle discrète d'un restaurant d'Utopia II. Quelle n'est pas leur surprise de la découvrir en compagnie de Klam, le maître occulte de la Cellule X. Oui, avouera-t-elle, depuis le début, elle est une agente de la Cellule et elle a tenu Klam informé des découvertes successives des Rangers sur Oscar Pembroke et les Globuliens. Ceux-ci semblent se terrer et refusent toujours de révéler quoi que ce soit. L'heure est grave : Verdinius semble être passé à la vitesse supérieure et paraît sur la trace d'un mystérieux artefact, la fameuse « Sphère Primordiale » citée par Oscar dans ses délires. Il faut à présent tenter de vérifier s'il y a du vrai dans cette légende et si l'AMU ne se dirige pas tout droit vers un désastre. Pour cela, Klam a un plan... tordu ! Ses espions l'ont averti d'un possible raid zorganien sur une colonie éloignée. Les personnages vont s'y rendre et se laisser « volontairement » capturer. Une fois esclaves dans le palais de l'Empereur-Dieu, au cœur du mal, ils auront pour tâche d'en apprendre le plus possible sur ce que préparent les Zorganiens et, peut-être, découvrir le laboratoire d'Oscar...

Voyageant dans les soutes du vaisseau zorganien, les Rangers ne verront rien du Continuum Zéro :



gardez le suspens à ce sujet. Nous retrouvons donc les personnages dans l'immense palais de l'Empereur-Dieu, siège du pouvoir zorganien. Bien entendu, Natacha est auprès d'eux et il faudra également la protéger. L'endroit est kitsch au possible, du genre à filer des boutons à Flash Gordon lui-même. Des colonnades gréco-romaines voisinent avec de la moumoute rose et, au milieu de tout cela, des Zorganiens en toges se livrant à d'obscènes libations. Les personnages seront sans doute séparés et affectés à diverses tâches selon leurs compétences – du moins celles qu'ils voudront bien démontrer ! Heureusement pour eux, Klam a pensé à tout : camouflés dans leurs vêtements, ils disposent d'un arsenal miniaturisé d'agent secret qui devrait bien les aider à se faufiler dans les interstices du palais et à mener discrètement leur enquête. Peut-être croiseront-ils la route de l'Empereur-Dieu lui-même, un homme fatigué et aigri, que même les sacrifices humains ne parviennent plus à dérider et dont on a du mal à croire qu'il est celui qui fait encore trembler l'AMU... Ils pourront recueillir des informations auprès des esclaves les plus âgés, qui se souviendront d'Oscar et les mèneront jusqu'à une humaine élégante et triste, tenue visiblement à l'écart des princes zorganiens mais disposant d'appartements luxueux. C'est bien entendu **Emma**, fille d'Oscar et mère de Verdinius. Abordée, elle refusera de porter crédit aux allégations des Rangers ou de leur révéler quoi que ce soit sur les travaux de son père.

Mais tout cela va soudainement changer : les personnages se rendent en effet compte que quelque

chose se trame dans le palais. Ils surprennent des préparatifs éloquentes : Verdinius est de retour chez lui, il est venu prendre la place de son père sur le divin trône zorganien !

SECONDE PARTIE : LE FILS PRODIGE

Les Rangers vont se retrouver pris au beau milieu d'un coup d'état. Verdinius en a soigneusement préparé l'exécution : il a placé des hommes sûrs dans le palais, noyauté la Garde Impériale et acquis à sa cause, par la menace ou la séduction, quelques-uns des plus grands princes de l'Empire.

La situation des personnages va très vite se compliquer : les esclaves ne valent pas grand chose dans la frénésie de règlements de compte auxquels vont se livrer les princes zorganiens – ce sont de grands enfants, un petit coup d'état, et hop, ils en profitent pour égorger leurs petits camarades ! Verdinius n'est pas en reste : il confronte son père, le destitue et l'exécute, au grand désespoir de sa mère, toujours amoureuse malgré elle du vieil Empereur. Les soldats de Verdinius font tout pour ramener l'ordre dans le palais, Lucius se chargeant de la coordination. Son chemin finit par croiser celui des PJ, qu'il identifie sans peine. Là débute une haletante course-poursuite dans le palais.

Devant la folie de son fils, Emma ne peut plus se voiler la face. Il lui faut agir. Les quelques esclaves qui lui sont fidèles retrouvent les personnages et les mènent jusqu'à elle. Au risque de déclencher le courroux de son fils, elle les guide jusqu'au laboratoire



de son père où les Rangers découvrent d'incroyables artefacts remontant à l'époque des Bâisseurs. Il y a ici des merveilles, mais il faut faire vite – et raisonner Natacha. Le plus important est la somme des notes d'Oscar et ses diagrammes techniques enchâssés dans des cristaux de données. Pendant ce temps, Verdinius harangue les princes et nobles zorganiens réunis dans la grande salle du trône et leur annonce la reprise prochaine d'une guerre totale contre l'AMU qui lavera enfin l'Empire de sa honte passée. Le sol du palais vibre sous les acclamations...

Le moment de fuir est arrivé. Emma refusera de suivre les personnages, persuadée qu'elle peut encore tenter de ramener son fils à la raison. Son sort est à présent entre vos mains, cher Amiral. Le seul moyen de quitter cet endroit maudit est d'utiliser le même moyen qu'Oscar, des années auparavant. Il s'agit d'un mélange inquiétant de technologie moderne et archaïque, une sorte de capsule rudimentaire capable de traverser le Continuum Zéro. Mais pour cela, il faudra être capable de le remettre en route. Gageons que devoir décrypter le fonctionnement de ce bidule alors même que Lucius et ses hommes tentent de défoncer les portes du laboratoire, devrait motiver les personnages. Dans un éclair aveuglant, la réalité s'efface aux yeux de nos héros. Lorsqu'ils recouvrent leurs sens, ils sont perdus au milieu de l'espace normal, dérivant lentement vers une destination inconnue. Ils seront secourus quelques inconfortables jours plus tard par un vaisseau

d'exploration binarien... Les personnages savent à présent que le temps est compté. Le plan de Verdinius est en marche ! Pendant que les Rangers s'en vont rejoindre leur équipage, Natacha va donc s'atteler à l'étude des documents récupérés.

Épisode 15 - Seconde équipe

Le pré-générique de cet épisode s'ouvre sur une situation fort tendue : le vaisseau des Rangers mène une mission de secours d'urgence. Lancé à pleine vitesse, il doit rejoindre au plus vite les anneaux de Granolian, planète de la Confédération Ralthahix qui a demandé l'aide de l'AMU. Elle est en effet frappée par une virulente épidémie de Peste Slovérienne. À bord du navire : les vaccins et des équipes médicales. C'est une question d'heures : si les Rangers ne se pressent pas, c'est un gigantesque cimetière qu'ils découvriront à leur arrivée ! Mais alors que le navire traverse un nuage ionisant, il est frappé par une étrange onde d'énergie. Tous les officiers supérieurs présents sur la passerelle - tous les personnages donc - s'écroulent, sans connaissance...

Voilà de l'entrée en matière musclée ! Il ne vous reste plus cher Amiral, qu'à récolter les fiches de personnage, devant les yeux incrédules de vos joueurs, et de leur tendre de nouvelles fiches : celles de bonshommes en rouge. Car les héros de ce soir vont sortir du rang ! En effet, la majorité de l'équipage est plongée dans un étrange coma duquel rien ne semble devoir les tirer. Seuls quelques Rangers n'ont pas été affectés. Leur première tâche va être de se retrouver, au milieu de leurs collègues inanimés qui se sont simplement écroulés, à l'endroit où il se tenaient l'instant d'avant. Un vieil officier de sécurité, un laborantin, un cuisinier, un mécano chargé de l'entretien des répliqueurs ou un tout jeune cadet vont donc se retrouver à la tête d'un Explorateur Galactique, avec une mission vitale à remplir...

Depuis que la vague ionisante a frappé sa coque, le navire dérive dans l'espace, ses moteurs éteints. Les communications sont mortes, l'IA de bord déconnectée. Pas moyen d'avertir l'AMU. La prochaine base est à des jours de voyage. Pendant ce temps, les Granolians se meurent ! Il va falloir faire chauffer les fourneaux, relancer la propulsion et tenter de mener à bien la mission. Mais dès qu'ils remettent les gaz, nos héros d'un jour se rendent très vite compte que le nuage ionisant... les suit ! Il colle aux basques du navire, brillant de mille feux malsains. Que faire ? Et s'il les suivait jusqu'à Granolian, frappant à son tour la population de la planète ? Peut-on prendre un tel risque ?



GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Les adeptes de la Force

Récemment inscrite au programme de sauvegarde du Conservatoire Galactique, l'ancienne croyance dite de « la Force » n'est plus prônée que par quelques vieillards cacochymes en bure persuadés d'être les derniers représentants d'une antique caste de chevaliers galactiques. Regroupés sur le monde désertique de Gloitro IX autour d'une I.A. de classe Georges désactivée, ils sont devenus une véritable attraction pour les visiteurs de la base de loisirs nautiques orbitaux de Plutronia, toute proche, qui n'hésitent pas à faire un détour pour les entendre discourir sur le fluide mystique qui illumine les êtres et unifie l'univers. En attendant, les glaces en forme de sabres colorés vendus aux alentours de leur temple font le bonheur des enfants !



La fuite et/ou la ruse seront probablement les premières solutions envisagées, mais bien vite, les personnages se rendront compte qu'il n'y a aucun moyen de semer l'étrange manifestation. Pendant ce temps, l'IA débite des monceaux d'inepties et les systèmes de communication du navire, même remis en ligne, déversent des flots de statique strident. À moins que... Il s'agit en fait de tentatives désordonnées pour communiquer. Notre nuage abrite une étrange forme de vie psychique et il a happé les esprits qui passaient à sa portée, par totale inadvertance. Bien embêtée et pas méchante pour un sou, elle suit donc le navire pour tenter de réparer le problème.

Pour cela, il suffit que le navire stoppe sa course et retransverse le nuage. Seul souci, l'entité, gentille mais un peu collante, est ravie de croiser des formes de vie pensantes et va chercher à communiquer sur un ton guilleret. Difficile de lui faire comprendre un concept aussi idiot que « le manque de temps ». Une fois le nuage retransversé, tous les Rangers sortiront lentement du coma, dans un état d'extrême fatigue et toujours incapables de diriger le vaisseau. Il ne restera plus à nos héros d'un soir qu'à foncer vers Granolian pour y livrer eux-mêmes les vaccins... Ils y seront fêtés comme des sauveurs ! Bien sûr, vos joueurs retrouveront leurs personnages habituels au prochain épisode, mais il est sûr que ces braves bonshommes seront à présent chers à leur cœur...



Épisode 16 – Les fantômes de Braxillia

Par le biais d'un message fort mystérieux, les personnages sont contactés par Loupshi, qui leur donne rendez-vous sur une petite station spatiale de maintenance. Le message insiste sur le fait qu'il s'agit d'une invitation privée, pas question donc de se pointer à bord d'un Explorateur Galactique bourré de bonshommes en rouge ! Heureusement, au vu de leurs récents exploits, les personnages n'auront aucun souci à obtenir quelques jours de repos, surtout s'ils avertissent Klam de leur démarche ! En effet, si Natacha a avancé dans l'étude des documents d'Oscar Pembroke, et pu confirmer qu'ils tournent tous autour de la façon d'activer la fameuse Sphère Primordiale, aux effets mal cernés mais certainement dévastateurs, il manque quand même le principal : sa localisation !

Loupshi apprendra aux personnages que Verdinius a frappé un grand coup et capturé le conseil des sages Globuliens. Ce n'est qu'une question de temps avant que les pauvres victimes ne parlent... Loupshi a donc décidé qu'il était temps

de briser le tabou le plus important de son peuple, en révélant à des étrangers les secrets hérités des Bâtisseurs. Lui-même ne sait pas où trouver la Sphère Primordiale, mais il connaît l'emplacement d'un antique sanctuaire globulien où la réponse pourrait se trouver... Il faudra que les personnages acceptent ses conditions : se rendre sur la lointaine planète Braxillia – qui n'apparaît sur aucune carte de l'AMU – est pour un Globulien un pèlerinage sacré et Loupshi n'acceptera d'y aller qu'à bord de son propre navire, une antique nef à voiles...

À son arrivée, le pauvre navire de Loupshi est ballotté par l'atmosphère violemment agitée de la planète. Le vieux vaisseau globulien n'y résiste pas et il va falloir envisager un atterrissage de fortune – et donc prévoir des tentatives de réparation à coups de chewing-gum pour espérer un jour quitter ce trou ! Braxillia est en effet peu accueillante : recouverte intégralement d'un marécage putride et d'une jungle impénétrable, elle recèle de multiples dangers : longs serpents d'eau constricteurs, fondrières, prédateurs, énormes insectes, plantes aux feuilles coupantes... Laisant le navire de Loupshi derrière eux, les Rangers suivent ce dernier dans l'enfer vert. Leur guide ne connaît en fait qu'un vague itinéraire, basé sur une tradition orale, une comptine pour enfants, avec des indications aussi précises que : « derrière le rocher en forme de banane, prendre vers le nord et marcher 600 pas ». La balade risque d'être longue.

Rapidement, la paranoïa des personnages risque de grimper : quelque chose ou quelqu'un semble hanter les tréfonds de la jungle braxillienne. Les Rangers vont se sentir épiés. Leur cheminement est semé d'embûches et de pièges. Conscient qu'il a brisé une loi millénaire, Loupshi est terrifié. Il ne sait pas exactement ce qui se cache ici, mais il connaît les terribles histoires sur la malédiction attendant ceux qui viendraient profaner le sanctuaire avec de mauvaises intentions. Les explorateurs vont apercevoir, à la limite de leur champ de vision, d'étranges créatures translucides capables de se fondre dans la jungle. Bientôt, les premières attaques vont avoir lieu : elles visent principalement Loupshi. Elles ne sont jamais réellement violentes, ayant plutôt pour effet de gêner la progression des explorateurs. Leurs adversaires sont insaisissables : ils semblent capables de surgir du néant pour frapper avant de disparaître à nouveau... Pendant ce temps, le sanctuaire reste introuvable. Et les plus perspicaces des Rangers vont commencer à douter de leur santé mentale : ne viennent-ils pas de franchir ce fossé ? Pourquoi la nuit est-elle à nouveau là alors qu'ils ont le vague souvenir d'avoir vu le soleil se

lever ? Et cette bizarre impression de déjà-vu ?

Les personnages sont en fait au cœur d'une étrange bulle quantique, basée sur la technologie du Continuum Zéro. Le temps ici est relatif : les personnages revivent les mêmes moments en boucle ! Il est possible qu'entendant des bruits, ils se croisent eux-mêmes quelques heures plus tôt. De quoi rendre fou le plus sain d'esprit. Quand à ceux qui les harcèlent, il s'agit de Globuliens désincarnés, gardiens du sanctuaire. Ils ont accepté d'être désincarnés et flottent aujourd'hui à la limite du Continuum Zéro, n'appartenant réellement à aucune des deux dimensions. Les Globuliens étant pacifiques, ils ne chercheront jamais à blesser sérieusement les Rangers, juste à leur faire abandonner la partie. Un bon Ranger étant entêté, nul doute qu'ils tenteront beaucoup de choses pour briser ce cercle infernal. Seule la communication avec les spectres permettra de comprendre qu'il n'existe pas de sanctuaire : tout Braxilia en est un. Lorsque les personnages l'auront compris, l'un des spectres leur remettra une étrange boule à facettes.

La boule disco renferme en fait l'esprit de Mupshi, grand ancêtre des Globuliens. Il apparaîtra dans un halo bleu pour répondre aux questions des personnages. Ses connaissances sont énormes : il a connu les derniers Bâtisseurs. Pour autant, il ne livrera pas inconsidérément ses secrets, se contentant de demi-vérités floues comme « le Continuum Zéro n'est que la coulisse de la création, l'arrière-scène du grand spectacle de la vie et la Sphère Primordiale n'en est que le décor ». Comprenez bien que le pauvre Noupshi était déjà grabataire lorsqu'on copia son esprit dans la boule ! Mais il affirmera pouvoir conduire les Rangers à la Sphère.

Bon, c'est très joli de connaître la route, mais le souci, à présent, c'est que pour trouver cette Sphère avant Verdinius, il va bien falloir trouver un moyen de voyager dans le Continuum Zéro...



Épisode 17 - Opération Q

Voici à présent un hommage à ces bons vieux films de guerre et d'actions commandos qui ont bercé notre enfance (enfin, la mienne). Nous retrouvons nos héros dans la salle de briefing de leur vaisseau, face au chef de la Cellule X, Klam. Suite à leurs découvertes sur l'avancée des plans machiavéliques de Verdinius, le Haut-Conseil Galactique a décidé qu'il fallait à tout prix empêcher le Zorganien de mettre la main sur la Sphère Primordiale, si tant est qu'elle existe vraiment. Klam a donc mis au point un plan audacieux, sur la foi de renseignements fournis par ses espions. Afin que les personnages puissent s'enfoncer dans le Continuum Zéro à la recherche de la Sphère, il va bien falloir équiper leur navire d'un moteur à trou quantique. Et ce moteur, il va falloir le voler !

Les espions de la Cellule X ont découvert une base de ravitaillement des petits navires de raid zorganiens, datant de l'époque de la guerre. Verdinius semble avoir réactivé le complexe, sans doute dans le cadre de ses futurs plans d'attaque de l'Alliance. Il ne reste plus qu'à se rapprocher de la petite base et à y voler un navire – ou des diagrammes techniques, selon ce qu'il sera possible d'accomplir. Le complexe est camouflé dans une zone dangereuse et accidentée : il s'agit d'un amas d'astéroïdes où flottent de très nombreux débris spatiaux, comme des épaves disloquées. Pour ne rien arranger, la zone est

naturellement très proche du Continuum Zéro, des sortes de trous imprédictibles s'ouvrant aléatoirement vers la dimension parallèle. Bien entendu, il sera impossible à l'Explorateur Galactique des Rangers de s'en approcher.



Il est donc temps de sortir les scaphandres et de petits véhicules ridicules ressemblant à des jetskis fluo. Toute la difficulté de la mission sera de réussir à s'approcher discrètement du complexe, bâti sur un gros astéroïde, tout en évitant les dangers vicieux de cette zone spatiale. Deux cibles potentielles (on peut d'ailleurs mener les deux de front pour maximiser les chances de succès) : les docks d'appointage, qui sont sévèrement gardés mais où il serait possible de dérober un vaisseau zorganien et le centre technique depuis lequel il serait facile, avec un bon mégacordeur, de récupérer tous les diagrammes techniques de maintenance des vaisseaux ennemis. Bien sûr, rien de tout ça ne sera aisé : patrouilles, inspection surprise d'un dignitaire zorganien ou alerte générale parce qu'un navire espion a repéré l'Explorateur Galactique à la lisière du champ d'astéroïdes... Tout est possible ! Il restera encore à fuir avec les plans ou le navire dérobé. Une belle course-poursuite entre les épaves virevoltantes et les gros cailloux devrait donc logiquement venir clôturer cet épisode haletant !

C'est une importante victoire que viennent de remporter les personnages. Aussitôt, les meilleurs ingénieurs de l'AMU se jettent sur l'étude d'un moteur à trou quantique adaptable à un vaisseau Ranger. Verdinius n'a qu'à bien se tenir !

Épisode 18 – Je pense donc je suis

Imaginez un décor apocalyptique : une planète neigeuse aux reliefs vertigineux, battue par des ouragans furieux, recelant à sa surface des à-pics, des gouffres sans fond et des lacs d'acide glacés. Sans compter les vestiges torturés d'une civilisation ayant visiblement succombé à une guerre totale et sans merci... C'est dans cet environnement infernal que nous retrouvons nos héros, arpentant difficilement un massif montagneux armés de leurs fidèles mégacordeurs, à la recherche de l'émetteur d'un signal repéré par les senseurs du navire. Un défi pour l'équipe scientifique ! Toute télétransportation étant impossible dans cette purée, les personnages ont donc utilisé une navette et peinent depuis des heures au milieu d'un amas de roches, de glace et de ruines calcinées... Les communications avec le navire sont très difficiles.

Ce que vont trouver les Rangers n'est pas pour les rassurer : le signal est émis par les restes déchiquetés d'un vaisseau de combat nelrodan. Visiblement victime d'une avarie, il s'est écrasé ici, loin de tout. Depuis combien de temps ? Difficile à dire, mais la couche de glace qui a recouvert la coque éventrée est épaisse. C'est un miracle que l'émetteur de bord

ait pu continuer à fonctionner. Parmi les débris, les restes de plusieurs Biotrons, mais certainement pas en assez grand nombre pour constituer un équipage complet : certains ont du survivre au crash !

Autour des personnages, l'atmosphère se fait étrange et menaçante : dans les violentes rafales de vent, dans la blancheur ouatée qui recouvre tout, semblent rôder d'étranges silhouettes inconnues... C'est alors que l'ouragan, déjà violent, s'intensifie encore. Les communications sont coupées. Les Rangers doivent absolument trouver un abri. S'il le faut, intensifiez le danger : la carcasse peut être soudainement décollée de la paroi par les tourbillons rageurs et menacer de les écraser. Heureusement, une sombre ouverture semble se découper sur la paroi rocheuse. Il suffit juste de l'atteindre. Les personnages découvrent alors un labyrinthe de cavernes, creusées à même la montagne. Les murs sont couverts de bas-reliefs où sont mis en scène... des Biotrons ! Perdus dans les méandres de ce réseau dantesque, les Rangers ont toujours la désagréable impression d'être surveillés. Ils découvrent bientôt l'incroyable : des Biotrons ont survécu ici, loin de leurs maîtres nelrodans, livrés à eux-mêmes. D'années en années, ils ont finalement dépassé leur programmation initiale, vouée uniquement à la destruction, et vivent en paix et en harmonie. S'ils ont surveillé l'approche des Rangers, c'est uniquement par peur. Comment vont donc se comporter les Rangers face à ces vieux et implacables ennemis soudainement si différents ? Leur feront-ils confiance ? Il faudra quoi qu'il en soit cohabiter jusqu'à la fin de l'ouragan...

Très vite, les Rangers comprennent que les androïdes biotroniques se sont forgé une véritable religion personnelle, autour d'une « incarnation », un globe sacré cristallin flashy qu'ils ont placé sur un piédestal de glace et devant lequel ils s'agenouillent. C'est une survivance de leur programmation première : ce globe abrite bien entendu l'esprit d'un Nelrodan. Transporté dans le vaisseau, enfermé là depuis le crash, il fulmine, attendant la première occasion pour pouvoir agir. Ce seront peut-être les Rangers qui la lui donneront : s'ils manipulent le globe, l'approchent d'une source d'énergie ou pire, de leurs mégacordeurs, le Nelrodan va être capable d'amplifier une fréquence spéciale et de lancer un énigmatique message... Sans le savoir, les personnages et leurs hôtes n'ont plus que quelques heures devant eux. Un escadron de Biotrons flambant neuf va venir à la rescousse du Nelrodan, par ailleurs bien décidé à réinitialiser toutes ces unités « défectueuses » qui vivent dans les grottes. Que décideront les personnages ?





GALAXY-TRIVIA

Le saviez-vous ? Ne rendez jamais service à un Ribouldien...

...Surtout s'il vous demande de garder son animal familier pendant les vacances ! Les Ribouldiens sont des mammifères cavernicoles tout ce qu'il y a de plus sympathiques. Mais ils ont domestiqué – enfin, c'est ce qu'ils disent – une race de redoutables sauriens carnivores à qui ils réservent généralement une alcôve de leur caverne. Nécessitant quotidiennement cinquante kilos de viande, ces attachantes bestioles ne rechignent pas à croquer un inconnu qui pénétrerait dans la grotte familiale. Voir des enfants ribouldiens jouer innocemment avec ces monstres provoque des frissons d'effroi même chez le plus endurci !

Tiennent-ils avec ces survivants une preuve de la capacité des esprits biotrons à s'affranchir du joug de leurs maîtres ? Est-ce enfin un espoir de voir évoluer ces implacables combattants ? Peuvent-ils laisser éradiquer ces quelques spécimens de ce qui semble bien être un peuple nouveau ? L'avenir des Biotrons échoués est entre leurs mains... Qui sait, peut-être même, un jour, trouvera-t-on un Biotron sur la passerelle d'un navire de l'AMU ?

 **Biotron nelrodan flambant neuf.** De jolis spécimens d'androïdes fous. *Trait : Puissant. Compétence générique : soumettre tout opposant : 6.*

Épisode 19 -

La poursuite impitoyable

Cet épisode fait suite à l'épisode « Virus ». Si les personnages ont mené à bien cet épisode, les Sylvéniennes renégates ont réussi à s'enfuir de leur prison planétaire et repris leurs activités de piraterie au sein de l'espace de l'Alliance. Les personnages, qui ne sont pas au fait de cet événement, répondent à l'appel de détresse d'un autre Explorateur Galactique, le « Désirable », commandé par le légendaire Amiral Ranger Eddy Malick. En fait, le vaisseau de l'Amiral, en mission d'ambassade, a subi exactement le même désagrément que celui des personnages quelque temps plus tôt. Les Sylvéniennes s'en sont emparés sans coup férir. C'est un amiral furieux et honteux qui sera donc récupéré par les PJ, avec son équipage. Il demande au capitaine de se lancer immédiatement à la poursuite des Sylvéniennes, qui ont un peu de mal à commander le gros navire et laissent derrière elles des traces évidentes.

Pendant que les senseurs traquent le « Désirable », Malick va jouer les légendes abordables et sympathiques, régaland l'équipage de ses souvenirs d'expéditions lointaines et de découvertes incroyables. Mais bien vite, il va muscler son discours, commençant d'abord par punir ses propres officiers, coupables à ses yeux « d'insupportable négligence ». Sur la passerelle, il prend de plus en plus la main, donnant des ordres à l'équipage des personnages sans même en référer au capitaine. La folie de Malick explosera quand il se rendra compte que les Sylvéniennes tentent de rejoindre l'espace Ralthahix pour s'y réfugier et disparaître avec leur prise, qui, à n'en pas douter, sera démantelée par d'ingénieux recycleurs. Il exigera que l'on force l'allure au-delà de toute limite raisonnable et n'acceptera plus aucun conseil ni contradiction. Si les personnages s'interposent, il les relèvera de leurs fonctions. Après tout, c'est leur supérieur hiérarchique !

Dépassant toute borne, Malick bannit de la passerelle toute Sylvénienne, arguant qu'on ne peut pas « leur faire confiance ». Il refusera de détourner le navire pour porter assistance à une station proche en panne d'énergie et finalement, refusera de faire demi-tour avant d'entrer dans les territoires Ralthahix, au risque de déclencher un incident diplomatique, voire une guerre ! S'il met la main sur les Sylvéniennes, il ordonnera d'ouvrir le feu et de les détruire, sans même chercher à régler pacifiquement la situation.

Bien sûr, on imagine aisément que les héros vont tenter de s'interposer, même si l'homme est une gloire du corps des Rangers. Il faudra compter avec ses plus fidèles lieutenants, qui défendront Malick avec acharnement. Toutefois, certains des hommes de Malick réaliseront, avec l'aide des personnages, les errances de leur commandant. Ce sera notamment le cas de son second, le Mégarien Plom. Faudra-t-il en arriver à une bataille rangée entre Rangers pour que Malick retrouve ses esprits et comprenne l'étendue de sa folie ? Comment les personnages géreront-ils la déchéance d'un héros ?

Malgré tout, il faudra bien régler – une fois pour toutes ? – la question de ces Sylvéniennes qui ne tiennent pas en place. Tout cela sera rendu encore plus épineux si l'un des personnages éprouve, à la suite de l'épisode « Virus », un doux sentiment pour l'une d'entre elles. Retrouvera-t-il sa belle Sylvénienne ? Sera-t-elle heureuse de le retrouver ? Le manipulera-t-il ? Ou aurons-nous droit à une fin tragique, avec la mort de la belle dans les bras du Ranger au milieu de restes enflammés du navire de Malick ?



🗨️ **Eddy Malick, légende vivante en pleine crise de nerfs.** Camouflant mal son début d'embonpoint et sa calvitie, le fier Malick cultive sa propre légende. Rattrapé par l'âge il n'imagine pas finir sa flamboyante carrière sur une humiliation ! *Traits : Charismatique, Intelligent, Vaniteux. Compétences principales : Commandement 7, Galactologie 6, Systèmes de bord : console tactique 7, Systèmes de bord : pilotage 5, Tactiques spatiales 7, Techniques martiales 6. Possibilité de soap-plot : Malick est typiquement le genre de capitaine de légende dont un personnage peut avoir fait son héros... Comment le personnage vivra-t-il la découverte de la réalité ? Et comment Malick gèrera-t-il sa déchéance à l'issue de l'épisode ?*

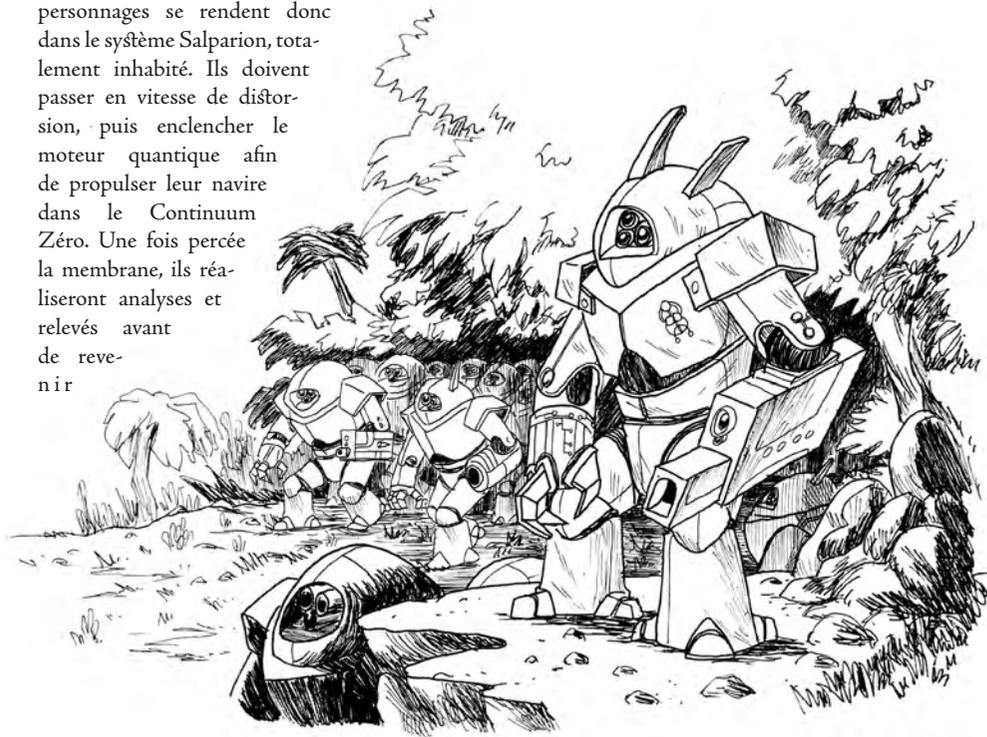
🗨️ **Épisode 20 - Spectres**

Nous retrouvons nos héros dans les docks spatiaux d'Utopia II, contemplant leur navire à la panse ouverte. Une armée d'ingénieurs s'y affaire, sans nul doute sous l'œil vigilant du mécano de bord. Le navire des personnages vient d'être équipé d'un nouveau système de propulsion à plissement quantique, basé sur le modèle zorganien. On vient avertir nos héros que tout est prêt : il n'y a plus qu'à tester le navire...

Avec un équipage réduit, les personnages se rendent donc dans le système Salparion, totalement inhabité. Ils doivent passer en vitesse de distorsion, puis enclencher le moteur quantique afin de propulser leur navire dans le Continuum Zéro. Une fois percée la membrane, ils réaliseront analyses et relevés avant de revenir

dans l'espace « réel » pour un débriefing. Un petit navire scientifique les accompagnera près de l'étoile de Salparion pour effectuer des tas de calculs complexes à chaque phase de l'opération. Les personnages sont donc conviés à son bord pour une dernière mise au point avant d'être télétransportés sur la passerelle de leur navire, alors même que l'on met sous tension les systèmes de navigation... Les personnages sentent alors que quelque chose ne va pas. La télétransportation prend trop de temps, ils expérimentent diverses altérations visuelles et sonores et se voient bientôt flottant au-dessus de leurs propres corps, restés inanimés sur la passerelle. À bord, c'est la panique : tous les officiers viennent d'être mystérieusement décimés !

Les personnages se rendent très vite compte qu'ils sont devenus intangibles, que personne ne les entend et qu'ils ne peuvent manipuler aucun objet (ils passent à travers !). Ils assistent, impuissants, à l'examen médical de leurs corps qui conclue... à leur mort ! La mission est abandonnée, le navire doit être à nouveau conduit sur les docks pour que le problème soit analysé, personne ne sait ce qui a pu se passer. En fait, le télétransporteur est entré en résonance avec le moteur quantique et les personnages ont été désincarnés. Il leur faut à présent convaincre quelqu'un qu'ils ont toujours là et qu'il est possible d'inverser la procédure en



replaçant leurs corps dans le télétransporteur... qu'ils ne peuvent pas activer eux-mêmes.

Alors que les personnages s'écroulent à alerter les vivants, ils s'aperçoivent que la panique règne à bord : de multiples avaries se déclarent sur tous les ponts du vaisseau, de plus en plus graves. Personne ne comprend ce qui se passe. L'IA est dépassée. Les propulseurs entrent en surchauffe. Si cela continue, le navire devra être abandonné ! Seul les personnages peuvent intervenir : le responsable n'est autre qu'un spectre globulien radical qui a suivi les personnages depuis leur départ de Braxilia. Poursuivant sa mission millénaire, il va tenter d'empêcher le voyage des Rangers vers la Sphère Primordiale en sabotant leur navire. Les personnages vont donc devoir le traquer dans les coursives du vaisseau avant qu'il ne soit trop tard et qu'ils soient condamnés à rester pour toujours dans cet état, qui plus est au milieu d'une épave. Durant cette poursuite, les Rangers se rendront compte que le Spectre est capable d'influer sur les champs électriques des équipements du vaisseau. C'est ainsi qu'il provoque des avaries. C'est aussi le meilleur moyen de se faire enfin comprendre du monde réel : les personnages pourront par exemple apparaître fugitivement sur les écrans de contrôle ou tenter de communiquer avec l'IA du bord. Se débarrasser du Spectre sera plus délicat : le seul moyen est de l'attirer vers le propulseur quantique. Cela paraîtra évident quand les personnages remarqueront que c'est la seule partie du navire qu'il évite soigneusement ! Si les personnages réussissent à l'y piéger (par exemple en manipulant les champs électriques à leur tour), il sera définitivement envoyé vers le Continuum Zéro !

Dès que les héros auront trouvé le moyen de communiquer, les techniciens pourront leur faire réintégrer leur corps. Gageons qu'ils apprécieront de retrouver leur substance ! Pendant qu'ils se reposent, la mission de tests pourra être menée à bien et se soldera par un succès.

Épisode 21 - Eden retrouvé

Tout est maintenant prêt ! La course finale peut commencer et comme disait le Dr Henry Jones : « Dans ce genre de course, il n'y a pas de place pour le second ! ». L'esprit de Mupshi a donné aux Rangers des coordonnées proches de l'amas de Zgar, une zone fortement perturbée par des anomalies spatiales. De là, il faudra traverser la membrane et une fois dans le Continuum Zéro, se fier à l'étrange système de navigation que représente la boule disco de Mupshi.

Majestueusement, l'Explorateur Galactique fend le vide spatial. Sur la passerelle à l'éclairage tamisé, tous sont concentrés. À son bord se trouvent – si vous le souhaitez – les principaux protagonistes de cette saison : Loupshi, Natacha et Klam. Il ne reste plus qu'à activer les circuits du moteur quantique. Soudainement, les Rangers se retrouvent propulsés dans un univers parallèle délirant : le Continuum Zéro ! C'est la première fois qu'ils peuvent le voir de leurs propres yeux. C'est parti pour la fête psychédélique : lumières stroboscopiques colorées, visions étranges superposées aux souvenirs des héros, sons bricolés sur un orgue Bontempi. Quand tout se calme, les personnages voient le Continuum Zéro tel qu'il est : une immensité orangeâtre traversée d'éclairs bleus, où toute tentative de repérage est invariablement vouée à l'échec. Planètes et objets célestes traversent l'horizon en tous sens et l'IA n'est plus capable d'interpréter les données recueillies. Heureusement, grâce à la boule de Mupshi, le navire peut continuer sa course.

Bientôt, le vaisseau des personnages va se rapprocher d'une petite planète autour de laquelle orbite un satellite. Laissez planer le doute jusqu'à ce que le vaisseau soit suffisamment proche. Il n'est bientôt plus possible de le nier : Mupshi a conduit les personnages vers... la Terre ! Les héros ébahis reconnaissent les contours des continents de la planète bleue. Mupshi est à présent muet. Est-ce là la Sphère Primordiale ? Tout cela n'était-il finalement qu'une légende ? Reste-t-il du soda dans le répliqueur ? Alors que les Rangers se posent ces questions fondamentales, l'alerte retentit. Une sorte d'orage magnétique se précipite sur le navire. Malgré des efforts désespérés, on ne peut l'éviter et le navire est frappé de plein fouet. Il se précipite vers la surface. Une seule solution : abandonner le navire à bord des capsules de sauvetage.

Les personnages se réveillent au son des chants d'oiseaux. Ils sont allongés sur des lits de camp, sous une tente. Encore faibles, ils se lèvent et découvrent, éblouis, un petit village au beau milieu des montagnes. Une brise légère caresse leurs visages. Tout l'équipage est présent, il n'en manque pas un seul membre, et tous sont autant ébahis. Une jeune femme avenante en blouse blanche s'approche d'eux et les salue chaleureusement : « Vous ne rêvez pas. Vous êtes bien sur Terre, dans le Montana pour être précis. Bon retour chez vous ! ». Elle leur apprendra que leurs capsules ont atterri à quelques kilomètres de là. Les débris de leur vaisseau ont aussi été aperçus : on ne pourra rien en sauver. Quand à la Terre, la situation fut très difficile après l'attaque zorganienne : plus de

communications, certaines zones dévastées par les aberrations du Continuum Zéro. Mais les humains ont survécu, se sont rassemblés en communautés comme celle qui a recueilli les personnages et ont réappris à vivre simplement. Et il faut bien l'avouer, la vie ici paraît douce. Les personnages seront salués amicalement par les habitants qui vaquent à leurs occupations.

Dix ans plus tard... Oui, c'est bien ce qui vient de s'inscrire sur l'écran. De leur navire, rien n'a pu être sauvé, il a bien fallu que les Rangers se fassent une raison. Ils se sont intégrés à la communauté, utilisant leurs talents pour le bien commun. Se sont-ils mariés ? Peut-être ont-ils eu des enfants ? Chaque Ranger a forgé ici une nouvelle vie. Peu à peu, la civilisation terrienne semble se rebâtir : la semaine dernière, ils ont pu capter des communications venant de l'Idaho. Les personnages joueurs auront forcément des doutes, mais ayez réponse à tout : ils peuvent voyager aussi loin qu'ils le veulent, ils peuvent même mourir s'ils prennent trop de risques. Laissez chaque joueur se poser toutes les questions qu'il souhaite et répondez-y simplement : tout est réel.

C'est bien entendu totalement faux. Les personnages joueurs sont au cœur d'une simulation créée par l'Intelligence Artificielle qui protège la Sphère Primordiale. Son fonctionnement est simple : elle donne aux visiteurs indésirables ce qu'ils souhaitent le plus, afin de les empêcher d'approcher la Sphère elle-même. Et pour beaucoup de Rangers, retrouver la Terre est une priorité ! L'IA les a donc exaucés. Ce n'est pourtant qu'un test : dans la réalité, il s'est à peine écoulé quelques heures et les Rangers sont simplement inanimés sur le sol de leur vaisseau.

Dès que les personnages auront accepté que tout cela est *peut-être* réel, commencez à mettre en scène des hallucinations mettant en scène Oscar Pembroke, le savant-fou ! Les Rangers, quand ils

sont seuls, le voient déambuler dans la forêt. Il tente de leur parler mais aucun son ne sort de sa bouche. Ses apparitions se font de plus en plus fréquentes. Visiblement affolé, il tente d'avertir les Rangers de quelque chose, mais de quoi ? Tout au plus pourra-t-il inscrire sur le sable que « le temps presse »...

En fait, l'IA les regarde vivre et les soumet à divers événements, comme la disparition d'un proche virtuel, ou une catastrophe naturelle touchant la communauté. Son but est simplement de tester leurs qualités de cœur et d'âme, leur sens de l'entraide ou de l'abnégation. La simulation ne s'arrêtera que lorsque chaque personnage aura renoncé à tout ce qui le retient ici. Dès qu'ils auront fait leurs adieux à ceux qu'ils ont appris à connaître et sans doute à aimer, ils seront baignés d'une douce lueur blanche... et se retrouveront sur la passerelle de leur navire. Face à eux : la Sphère Primordiale !

Épisode 22 - La sphère primordiale

Les personnages sont arrivés au cœur du Continuum Zéro, devant la fabuleuse Sphère Primordiale. C'est un planétoïde de pierre et de métal, comportant en son centre une large d'ouverture dans lequel un vaisseau peut se glisser : c'est dire sa taille ! C'est le moment de faire péter « Also sprach Zarathustra » sur votre platine. Mupshi pourra le confirmer : les Rangers ont passé le dernier test. Quand au rôle d'Oscar Pembroke, il devra rester un mystère : était-il réellement là ou n'était-ce qu'une manifestation du subconscient des Rangers ? Quoi qu'il en soit, le temps presse : l'énorme masse du Barbarian se profile aux alentours de la sphère... Verdinius est déjà là !

La sphère est creuse : on y découvre d'incroyables et élégantes superstructures de pierre blanche qui rappellent la forteresse de solitude de Superman (ce qui veut dire qu'on a la fâcheuse impression que



c'est du plastique, tout ce bazar). Mupshi guidera les personnages jusqu'au complexe de contrôle de la Sphère. Il faudra bien sûr quitter le navire pour pouvoir y pénétrer. Pendant ce temps là, le gigantesque Barbarian, commandé par Lucius, se dirige pesamment vers l'Explorateur Galactique, toutes ses armes chargées à bloc !

La conclusion de cet épisode final dépend à présent des personnages. Il va falloir combattre sur deux flancs. Le Barbarian ne va pas hésiter à frapper le navire des Rangers. La marge de manœuvre à l'intérieur de la Sphère est toutefois limitée et un bon pilote devrait pouvoir en profiter. Quand à Verdinius, il est dans le complexe de contrôle, avec ses otages globuliens, et il est prêt à faire fonctionner la sphère ! A l'intérieur, les personnages découvriront des coursives cyclopéennes d'un blanc immaculé, une sorte de gigantesque musée où les mondes et les peuples de la galaxie ont semble-t-il été patiemment répertoriés et, enfin, une énorme salle abritant le « compas galactique », source du pouvoir de la Sphère. D'ici, il est possible d'afficher des représentations holographiques ultra détaillées de la moindre parcelle de la galaxie. On peut faire détonner un soleil, changer la course d'une planète ou d'un système solaire, créer un trou noir, déplacer des mondes entiers, créer les conditions de la vie sur un monde ou le stériliser à tout jamais. L'imagination est la seule limite... Et celle de Verdinius est en pleine action ! Protégé par sa garde rapprochée, il manipule déjà les contrôles de la Sphère. Sa première cible sera Utopia II !

Les personnages n'ont plus le choix : il faut intervenir. Verdinius n'hésitera pas à menacer les prisonniers et à lancer ses meilleurs hommes sur les Rangers. Lui-même s'acharne sur les commandes. Durant le combat, le compas galactique sera touché par un tir perdu... Devant les yeux ébahis des Rangers apparaîtra alors l'hologramme de la... Terre. La vraie cette fois, perdue dans les limbes du Continuum Zéro. Ils peuvent presque la toucher du doigt. Ils peuvent presque la faire réapparaître dans leur dimension. Mais il faudra choisir : le Barbarian pilonne toujours leur vaisseau, Verdinius, éperdu de rage, les harcèle et s'apprête à faire détonner Utopia II et le seul moyen de l'arrêter est de détruire le compas.

Aux Rangers donc de faire le choix ultime. S'ils détruisent le compas, ils perdront à nouveau la Terre. S'ils le laissent fonctionner, Verdinius infligera des dégâts considérables à l'AMU, dont elle ne se relèvera sans doute pas. C'est le moment de faire dans le sacrifice héroïque et l'action d'éclat pour finir la saison en beauté. Forcément il y a un énorme précipice sous les systèmes du compas et forcément, Verdinius n'hésitera pas à se lancer dans un dernier affrontement au corps-à-corps en équilibre au dessus du vide !

Si tout se passe bien, le compas sera détruit, Verdinius sera défait et la galaxie sauvée. Il faudra encore fuir la Sphère alors qu'une réaction en chaîne, causée par la destruction du compas, est sur le point de la détruite totalement. Leur chef disparu, les Zorganiens du Barbarian, s'il est encore en état, abandonneront la partie. Décapité, n'étant plus le seul à maîtriser le voyage dans le Continuum Zéro, l'Empire Zorganien se recroquevillera sur lui-même et ne sera plus, pour un temps en tout cas, un danger. Avant l'explosion du compas, les Rangers ont vu s'éloigner la Terre sur l'immense carte holographique. Elle est toujours perdue. Qui sait combien d'années il faudra pour enfin la localiser dans les méandres du Continuum Zéro ? La sphère de Mupshi s'éteindra lentement. Mais celui-ci adressera un dernier message aux personnages : « Il reste un espoir... ».

La sphère éteinte, il vous reste, Amiral, à décider d'un dernier point : le retour des personnages dans notre dimension. Peuvent-ils directement activer le moteur à trou quantique ou bien est-ce le début d'une longue errance dans le Continuum Zéro ?

Un mot d'adieu

Et voilà, c'est terminé. Nous rendons l'antenne, cher Amiral, en espérant que le voyage vous a plu. Allons, ce n'est pas si triste : il reste une multitude d'aventures à vivre et bien d'autres secrets vous attendent aux frontières du Continuum Zéro ! N'hésitez pas à nous faire des retours sur les aventures de vos Rangers et la façon dont vous aurez utilisé ce synopsis. Et n'oubliez pas : où que vous soyez, il y aura toujours un Ranger à votre écoute...

final frontier

L'UNIVERS EN PYJAMA BLEU

Données personnelles

NOM _____

PEUPLE _____

POSTE _____

Cimmicks

Traits

Biomoniteurs

CHOCs    

TRAUMAS    

Soap plots

_____       

_____       

_____       

Hobbies



Bagage académique élémentaire

- ATHLÉTISME
- CIVILITÉ
- CVLTVRE SCIENTIFIQVE GLOBALE
- ÉQVPEMENTS PERSONNELS
- GALACTOLOGIE
- INVESTIGATION
- TECHNIQVES MARTIALES
- SVRVIE

niveau



Bagage académique spécialisé

niveau



Bagage académique secondaire

niveau

« DES MILLIERS DE MONDES, DES MILLIERS DE PEUPLES. »

final frontier

Coefficient d'équipage

--	--	--	--	--

Dés d'équipage

Armement

Console d'évaluation des dommages

- 2 PASSERELLE
-2d6
- 3 NACELLES D'ARMEMENT
-2d6
- 4 PROPULSION
-2d6
- 5-6 STABILISATEURS
-1d6
- 7-8 PONTS
-1d6
- 9 INGÉNIERIE
-2d6
- 10-11 SOFTES
-1d6
- 12 MATRICE DE CONFINEMENT IA
-2d6

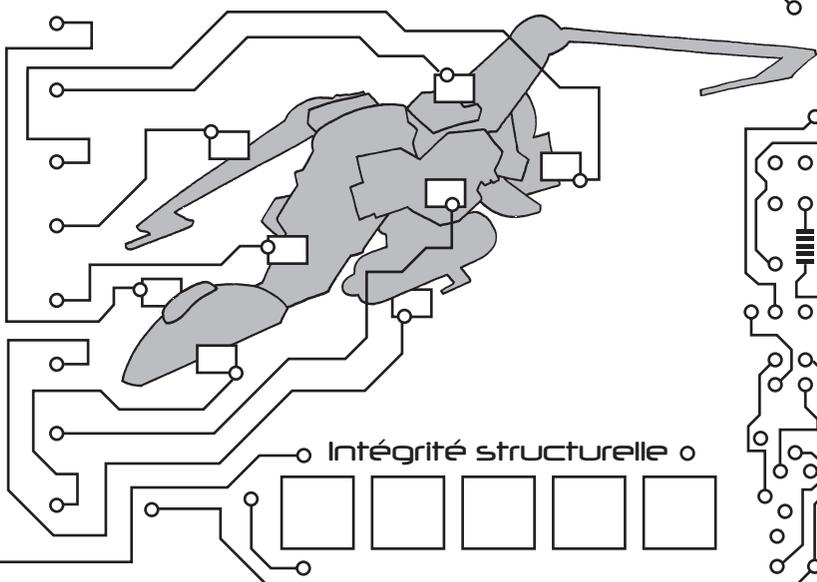
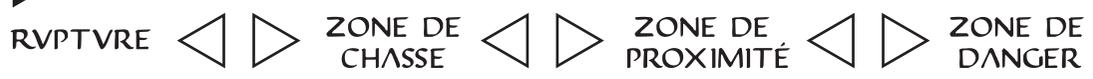
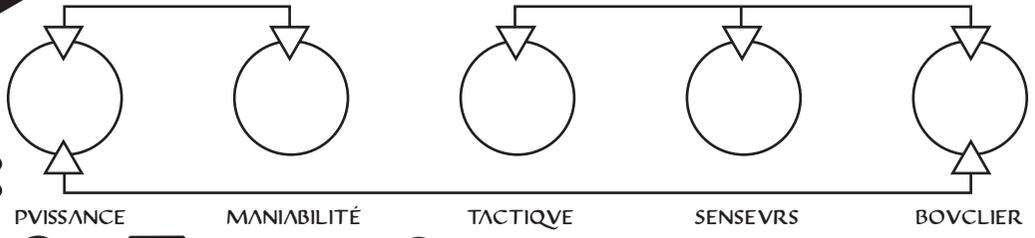


Diagramme tactique de poursuite



Panneau de contrôle ingénierique



Final Frontier

*Rejoignez les Rangers galactiques et...
explorez l'univers en pyjama bleu !*

Incarnez un Ranger galactique, explorateur et défenseur de l'Alliance des Mondes Unis ! Embrassez un idéal de paix et de respect entre les peuples de la galaxie !

☞ Explorez un univers utopique aux couleurs chatoyantes, où l'on peut parler à ses amis en se frappant simplement la poitrine et où il est possible de soigner n'importe quelle maladie avec une loupiote rouge qui clignote...

☞ Découvrez les peuples de l'AMU, des sentencieux Mégariens aux plantureuses Sylvéniennes en passant par les Bétableurks, les sages cancrelats de l'espace.



☞ Affrontez les terribles Zorganiens, échappés du Continuum Zéro, ou les affreux biodroïdes Nelrodans !

☞ Faites vivre votre équipage au travers des soap-plots et découvrez un système de combat spatial participatif et cinématique !

☞ Découvrez un scénario complet prêt à jouer et une campagne en 22 épisodes.

D.O.A
John Doe

JD 200-100

ISBN : 2-916898-01-8

