LIVRET DE DECOUVERTE

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

IL EXISTE DE NOMBREUSES FAÇONS DE DEVENIR PIRATE DE L'ESPACE. CERTAINS MATELOTS DE LA MARINE MARCHANDE SONT RECRUTÉS DE FORCE. DES ARISTOCRATES S'ENGAGENT APRÈS AVOIR BU TROP DE RHUM. DES MERCENAIRES CHERCHENT DANS LE CODE DES PIRATES UN MOYEN DE RACHETER LEUR ÂME. MAIS LES VIEUX LOUPS DE MER VOUS DIRONT TOUS LA MÊME CHOSE : LA MEILLEURE FAÇON DE DEVENIR PIRATE, C'EST LE SABRE À LA MAIN, AU MILIEU DES COMBATS !

Vous tenez entre vos mains le livret de découvertes de *Metal Adventures 1.5*. Ce livret contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer une première aventure dans l'univers des pirates de l'espace, règles et background compris. Cette aventure durera à peu près 3 heures, 4 heures si vous décidez de jouer le combat spatial final.

Casting : cette aventure est prévue pour être jouée avec Amra, Dolorès, Kyle et Ramon. Cependant, vous disposez peut-être des fiches de Constantin et Nysis. Nous avons donc aussi prévu ces cas de figure.

METAL ADVENTURES

***Metal Adventures* (MA) est un jeu d'aventure de science-fiction baroque et décadente.** L'Humanité domine une galaxie où s'affrontent des civilisations radicalement différentes. Un vieil empire féodal combat une dictature militaire et la technologie la plus futuriste côtoie des duels au sabre et des pouvoirs mutants. Les sociétés et les aventures y sont inspirées de tous les registres de la science-fiction, mais aussi de l'*heroic fantasy*. Cette galaxie, c'est « la Galaxie », et elle vit aujourd'hui une époque baptisée « **Dernier Millénaire** », car les érudits sont convaincus que l'Humanité est sur le point de s'autodétruire.

Dans cette Galaxie sans espoir, certains individus ont décidé de faire contre mauvaise fortune bon cœur. Ce sont **les pirates de l'espace**, vivant d'abordages, de rapines et de rhum, les héros de *Metal Adventures* !

> *« Un sabre dans une main, un pistolet laser dans l'autre »*

L'imaginaire et les coutumes de ces pirates de l'espace sont inspirés par les pirates des Caraïbes. Cependant, *Metal Adventures* s'attache bien plus aux images d'Épinal transmises par le cinéma hollywoodien, la bande dessinée et la science-fiction qu'à la réalité historique des pirates. D'autant que celle-ci n'aurait aucun sens : *Metal Adventures* ne s'attache pas à décrire un futur hypothétique, mais à mettre en scène des aventures de pirates dans une galaxie imaginaire.

De même, *Metal Adventures* n'est pas un jeu de science-fiction hard science : les vaisseaux font du bruit dans l'espace et utilisent le concept de vitesse alors que seule l'accélération a un sens pour les voyages spatiaux. Les temps de trajet et la navigation spatiale font fi de nombreuses lois de l'astrophysique. À ces considérations scientifiques, *Metal Adventures* préfère le sens du spectaculaire, du panache et le plaisir de jeu.

Ainsi, *Metal Adventures* est un jeu d'action et de voyage. L'exotisme est au rendez-vous, ainsi qu'une bonne dose de violence... et de sensualité. La vie des pirates de l'espace est faite d'émotions fortes, d'actions d'éclat et de romances torrides. N'ayez peur de rien, soyez un pirate !

LE SYSTÈME METAL FAKTOR

Le système Metal Faktor gère l'aspect technique des parties de *Metal Adventures*. Il tire son nom d'une expression propre au Dernier Millénaire faisant référence au nombre d'armes au mètre cube, et donc au danger, lors d'une bataille. Il met l'accent sur la violence de cette époque, ainsi que sur le caractère spectaculaire et cinématographique propre aux aventures des pirates de l'espace. En outre, les partis-pris de ce système vous permettent de décrire des actions d'éclat plutôt que de réfléchir à une stratégie alambiquée.

Pour jouer une partie, munissez-vous de :

- Une dizaine de dés à six faces pour chaque joueur, et une réserve de 50 dés en plus, d'une couleur différente ;
- Une fiche de personnage par joueur (cf. p. 22) ;
- Crayon et gomme ;
- Des boissons gazeuses, des chips et du chocolat ;
- Du rhum ! (si vous êtes majeurs, bien sûr)

Dans les règles, un dé à six faces est appelé « d ». Lorsqu'un chiffre précède cette notation, il s'agit du nombre de dés à jeter pour obtenir un résultat.

JE NE SAIS PAS JOUER !

Ce n'est pas grave, cette aventure est prévue justement pour vous apprendre à jouer ! Les pages qui suivent expliquent non seulement le déroulement de l'histoire, mais vous apprendront également les règles, au fur et à mesure que les joueurs avanceront dans l'aventure.

Même si vous n'avez jamais été meneur de jeu, les instructions qui suivent et les textes à lire à haute voix vous permettront de faire jouer cette aventure comme si de rien n'était !

Et si vous n'avez jamais fait de partie de jeux de rôle, ce n'est pas très grave non plus. Rassemblez quatre ou cinq amis autour de la table, beaucoup de dés, et faites jouer l'aventure tranquillement. Vous buterez peut-être sur quelques règles, mais ce n'est pas dramatique : tout le monde est là pour apprendre !

LIVRET DÉCOUVERTE : MODE D'EMPLOI

Le kit d'introduction que vous tenez entre les mains contient une aventure prête à jouer : *Dans la tempête*. Vous trouverez également en introduction une description de la galaxie imaginaire dans laquelle se déroule le jeu, ainsi qu'une explication des règles les plus élémentaires de *Metal Adventures*.

• Si vous êtes simple joueur, vous pouvez lire les six pages qui suivent, mais pas plus. Sinon, vous apprendriez le fin mot de l'histoire avant de jouer l'aventure, et cela vous gâcherait le plaisir. Vous pouvez cependant regarder les différentes fiches de personnage pour choisir celui que vous auriez envie d'incarner au cours de la partie.

- Si vous comptez animer cette partie, c'est-à-dire que vous voulez être le meneur de jeu (MJ), vous pouvez tout lire. C'est même conseillé ! Au cours de la partie, c'est vous qui devrez décrire la situation aux joueurs, répondre à leurs questions et arbitrer le résultat des actions des personnages joueurs (PJ).

Les textes qui suivent sont organisés et rédigés pour faciliter la tâche au MJ :

- Le résumé de l'aventure (cf. p. 10) explique tout ce qu'il y a à savoir pour comprendre la cause des événements qui surviennent au cours de l'aventure, et ce que doivent faire les joueurs pour réussir celle-ci.
- L'aventure elle-même est découpée en scènes. Chaque scène débute par un texte à lire aux joueurs à haute voix. Cette description permet de lancer l'action ; les joueurs devraient réagir en posant des questions ou en annonçant des actions. Les textes qui suivent la description à lire à haute voix permettront au MJ de répondre à ces questions et à ces actions.

Parfois, les joueurs veulent faire quelque chose qui n'est pas prévu par l'aventure. Si vous êtes un MJ expérimenté, vous trouverez sûrement un moyen d'improviser. Sinon, ce n'est pas grave, expliquez simplement aux joueurs que leur personnage pense que ce n'est pas une si bonne idée que ça !

Deux scènes sont plus complexes que les autres, et prendront plus de temps à jouer : un combat entre les personnages et un combat entre des vaisseaux spatiaux. Ce seront les moments forts de la partie, et de l'histoire, prenez votre temps pour les jouer.

Voilà ; réunissez les joueurs et exposez-leur le chapitre Étude Spatio-temporelle, puis laissez-les choisir leur personnage. Ensuite, commencez à jouer avec Une dure journée de labeur.

À l'abordage !

ÉTUDE SPATIO-TEMPORELLE

METAL ADVENTURES **SE DÉROULE DANS UNE GALAXIE IMAGINAIRE OÙ S'AFFRONTENT PLUSIEURS NATIONS STELLAIRES, MENAÇANT DE DÉTRUIRE L'HUMANITÉ. C'EST UNE ÉPOQUE DANGEREUSE ET VIOLENTE, DANS LAQUELLE LES PIRATES DE L'ESPACE REPRÉSENTENT SOUVENT LE DERNIER ESPOIR !**

LA GALAXIE DU DERNIER MILLÉNAIRE

Metal Adventures a pour cadre une galaxie simplement appelée « la Galaxie », puisque personne n'est jamais allé au-delà (et que tout le monde s'en moque). L'époque à laquelle se déroule le jeu est appelée « Dernier Millénaire » car les érudits de la Galaxie sont persuadés que l'Humanité est trop vieille. Avant la fin de ce millénaire, un cataclysme social, technologique ou naturel mettra fin à son existence et tout sera balayé par le vent de l'apocalypse. Ainsi, la plupart des humains sont fatalistes, résignés, voire désespérés. Ils n'attendent plus rien de demain, car demain n'existera peut-être pas...

La Galaxie est le domaine de quatre nations stellaires qui s'entredéchirent dans une guerre galactique. Ces quatre nations occupent environ la moitié de la Galaxie ; le reste est appelé « les Barrens », nom générique donné à ces systèmes sans foi ni loi. Sur la carte de la galaxie, les quatre zones de couleur correspondent chacune à une nation stellaire ; ce qui reste constitue les Barrens.

L'Empire de Sol est la plus vieille des nations stellaires. Dans cette monarchie interstellaire, les planètes sont gouvernées par des seigneurs qui ont tous juré allégeance à la famille impériale. Celle-ci règne à partir de Sol Prime, la planète-mère de l'Empire et planète d'origine de l'Humanité. L'Empire de Sol veut conquérir le reste de la Galaxie et fait la guerre à l'Empire galactique.

L'OCG n'est pas vraiment une nation ; c'est une entreprise commerciale interstellaire si riche qu'elle a acheté des systèmes entiers ! L'OCG envoie ses marchands partout dans la Galaxie pour acheter et vendre. Il n'est en guerre avec personne ; de ce fait, la langue, la monnaie et toutes les unités de mesure de l'Humanité sont celles adoptées par l'OCG, seul lien entre tous les humains.

L'Empire galactique est une dictature militaire qui veut conquérir la Galaxie. Il semble qu'il y parviendra un jour, puisque l'Empire est la nation la plus puissante militairement. Ce ne serait pas une bonne chose pour les pirates de l'espace, car la loi y est appliquée avec une efficacité et une sévérité redoutables.

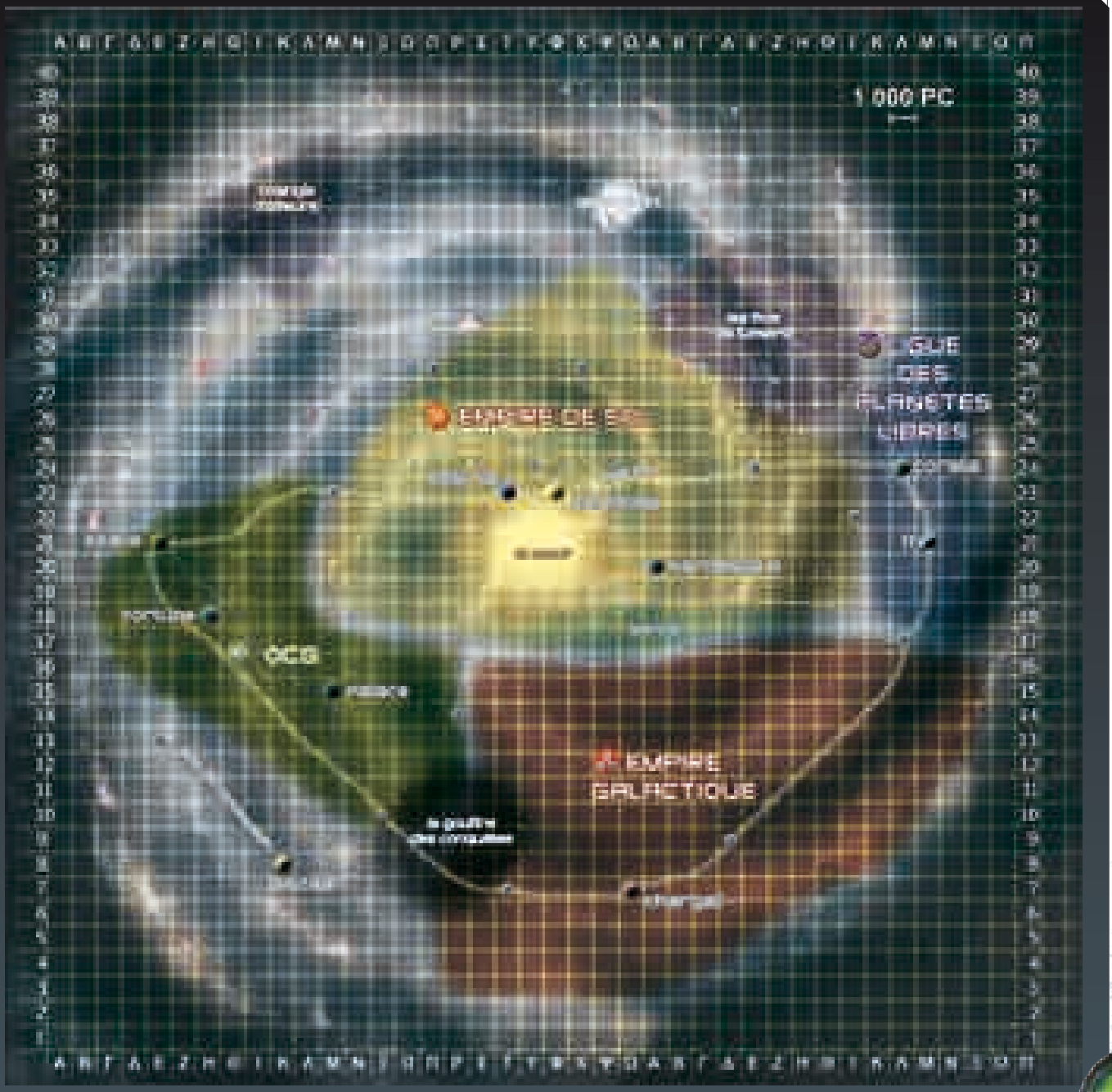
La Ligue des planètes libres est une jeune nation stellaire basée sur les idéaux de démocratie, de liberté individuelle et de justice. Tout le monde pense qu'elle sera

bientôt impitoyablement écrasée par les pillards ou les empires, dès que ceux-ci ne seront plus occupés par la guerre qui les oppose.

Les Barrens ne sont pas une nation ; c'est le nom qu'on donne à n'importe quel système où les quatre nations stellaires n'exercent pas de contrôle. C'est le domaine des pillards, qui se font perpétuellement la guerre et réduisent en esclavage les populations locales. Il s'agit le plus souvent de planètes technologiquement en retard.

Dans la Galaxie de *Metal Adventures*, il n'y a pas de peuples aliens. Ils ont tous été massacrés par l'Humanité lorsque celle-ci s'est répandue dans la Galaxie. Cependant, le patrimoine génétique des aliens a survécu et environ 10% des humains sont des mutants à l'aspect bizarre et aux pouvoirs étranges. Les mutants sont persécutés partout dans les nations stellaires (sauf dans la Ligue). Les pirates les traitent sur un pied d'égalité.
Les vaisseaux spatiaux de *Metal Adventures* sont des engins rustiques de plusieurs tonnes, les plus gros pesant 100 000 tonnes ! Ils se déplacent dans l'espace grâce à d'énormes réacteurs et peuvent aller plus vite que la lumière grâce à leur hyperpropulsion qui leur permet de passer dans des tunnels hyperspatiaux. Les vaisseaux spatiaux accostent à des stations spatiales ou amerrissent et s'amarrent à des pontons, comme des bateaux de l'ancien temps.

CARTE DE LA GALAXIE



LES PIRATES DE L'ESPACE

On les appelle aussi flibustiers, écumeurs de l'espace, aventuriers, hors-la-loi, gentilshommes, rebelles, révoltés ou même subversifs. Quel que soit leur nom, les pirates de l'espace restent les mêmes : des aventuriers audacieux, épris de liberté ; des héros au grand cœur !

Car si les pirates attaquent les vaisseaux marchands et les planètes, ils s'en prennent toujours aux forts, jamais aux faibles. Ce sont des héros romantiques, liés par un code d'honneur et un amour de la vie qui s'exprime par leur panache et leur goût prononcé pour la fête.

Les pirates sont organisés en équipages, dirigés par un capitaine et commandent un vaisseau spatial. Parfois, des équipages se regroupent en confréries de quelques vaisseaux. Les pirates de l'espace sont partout dans la Galaxie, jusqu'au cœur des nations stellaires. On les reconnaît à leurs tricornes, à leur argot des pirates, mais surtout au drapeau noir, le Jolly Rogers. La tête de mort et les deux sabres sont un symbole de liberté et d'aventure pour beaucoup, et de gros ennuis pour les autres !

UNE NOUVELLE VIE !

Lorsqu'on devient pirate de l'espace, on s'engage dans une nouvelle vie. C'est une expérience si forte que, parfois, le jeune pirate change de nom, pour bien marquer le fait que son ancienne vie est derrière lui, que, d'une certaine façon, il est mort, et qu'aujourd'hui naît un nouvel individu, un pirate de l'espace !

Ainsi, même si les pirates de l'espace restent marqués par leur nation stellaire d'origine, ils se sentent rarement liés à celle-ci. Certains vont même jusqu'à tenir secrètes leurs origines. Ce qui compte désormais, c'est qu'ils sont pirates de l'espace, et leur seule patrie, c'est leur vaisseau spatial !

LA LIBERTÉ ET L'AUDACE

La liberté et l'audace sont les deux valeurs cardinales des pirates de l'espace.

Les pirates de l'espace refusent d'obéir aux lois des nations stellaires, et ils n'obéissent à leur capitaine que parce que c'est eux qui l'ont élu. Pour les pirates de l'espace, la liberté est si importante qu'il n'y a pas que leur liberté à eux qui compte, mais la liberté de tout le monde. Ainsi, les pirates de l'espace combattent farouchement les pillards des Barrens, et tirent à vue sur les vaisseaux pillards, pour ensuite passer à l'abordage et libérer les esclaves qu'ils transportent. De toute façon, si des pirates hésitaient face à des pillards, ce serait sûrement les pillards qui les attaqueraient, car ils savent bien que les pirates attaquent toujours les pillards...

L'audace est toute aussi importante pour les pirates de l'espace. Pour eux, le Dernier Millénaire n'existe pas, car

le futur n'est pas écrit. Il n'y a aucune fatalité, le futur sera ce que nous en ferons. Bref, à cœur vaillant, rien d'impossible ! Contrairement à la plupart des habitants de la Galaxie, les pirates de l'espace sont optimistes, audacieux, et pourquoi pas, heureux !

LE CODE D'HONNEUR DES PIRATES

Les pirates ont un code d'honneur, qui concerne surtout la répartition du butin, mais qui contient aussi deux commandements importants :

- Laisser la vie sauve aux adversaires qui se rendent
- Respecter sa parole

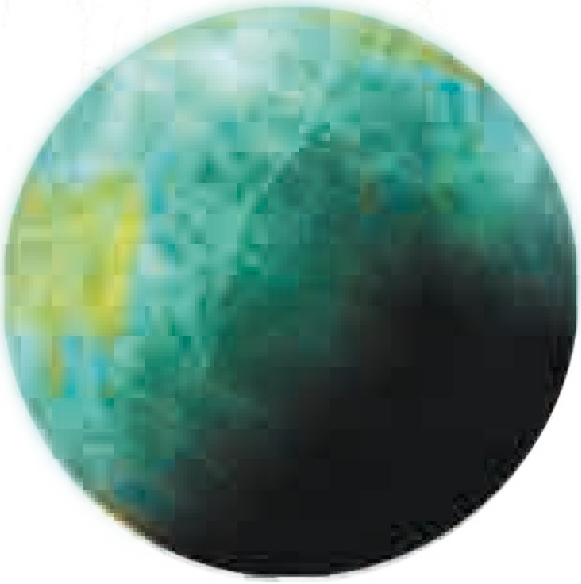
Les pirates qui respectent le code le font en toute sincérité : ils sont conscients qu'il faut appliquer l'esprit du code autant que sa lettre. Ainsi, lorsqu'ils laissent un adversaire en vie, ils le laissent en vie « pour de vrai » : pas tout seul en scaphandre dans l'espace, pas dans un vaisseau qui sera bientôt dépourvu d'énergie.... Non, au pire, sur une planète reliée à une route commerciale, avec une arme et des provisions.

D'autres équipages ne respectent pas le code, et ils en sont fiers. Ils ne cherchent pas à finasser ou à faire semblant : quand un pirate de l'espace a une conviction, il l'affiche ! Ces pirates déclarent d'emblée qu'ils ne respectent pas le code, et se moquent de ceux qui le font.

En tout cas, tous les pirates de l'espace, même la plus infâme crapule, et même ceux qui ne respectent pas le reste du code, respectent leur **parole d'honneur** : quand ils la donnent, ils s'y conforment, jusqu'à la mort. Cette tradition est si impérieuse que des pirates préfèrent ne pas donner leur parole d'honneur... au moins, on sait à quoi s'en tenir.

HAVANA

Havana est la planète pirate du Dernier Millénaire. Connue à travers toute la Galaxie, elle est pour beaucoup la dernière terre de liberté et d'espoir. Tous savent qu'Havana vit sous un éternel climat tropical, que les nuits y sont chaudes, les filles séduisantes et les hommes charmants. La vie y est réputée heureuse, joyeuse et festive. Mutants et humains y vivent sur un pied d'égalité sous la surveillance bienveillante et laxiste des quatre confréries d'Havana.

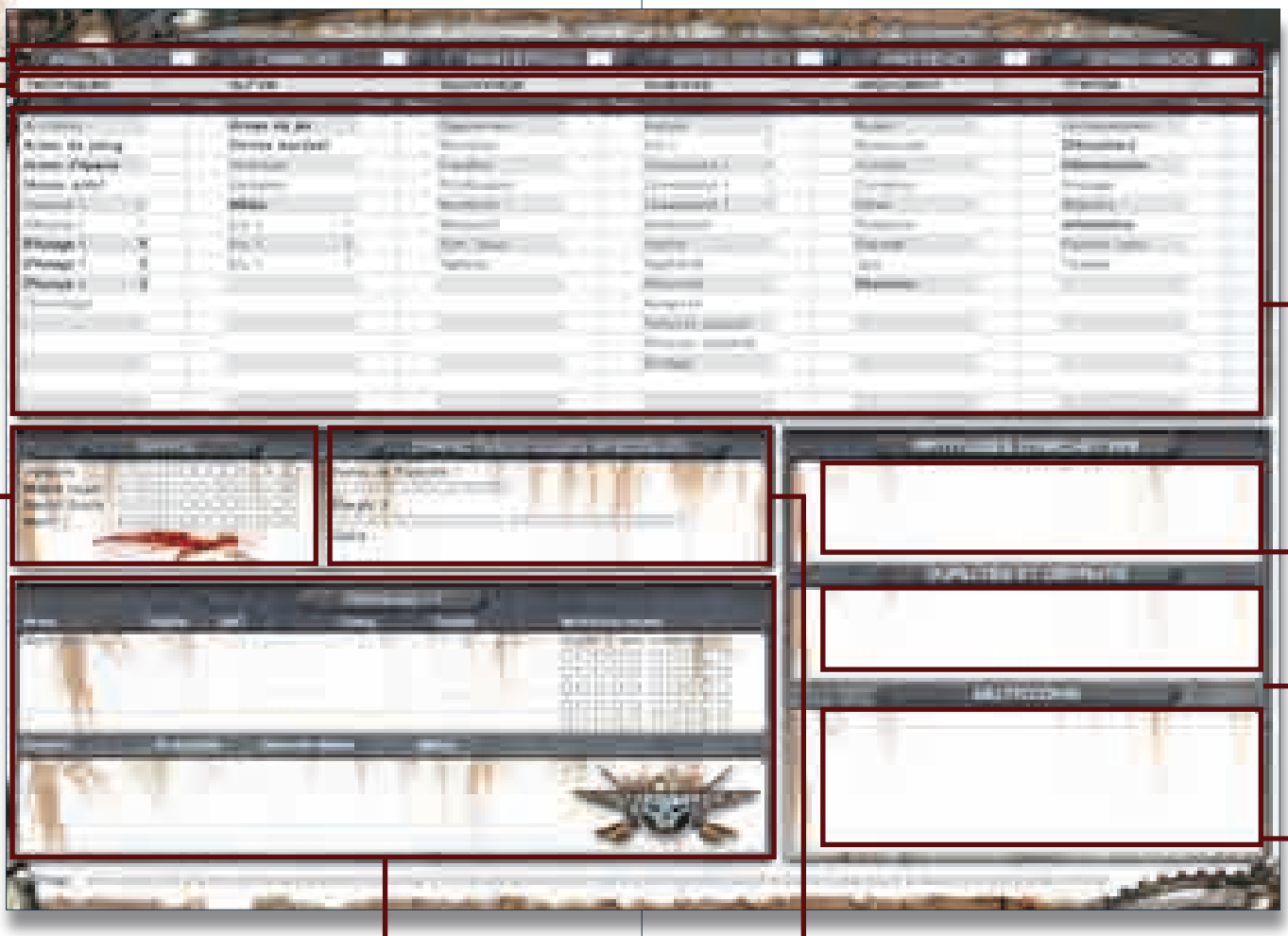


LA FICHE DE PERSONNAGE

Il existe six domaines de compétence, mais chaque personnage ne se sent à l'aise que dans trois d'entre eux.

Ce sont les six caractéristiques, qui définissent les aptitudes naturelles de chaque personnage.

Les compétences des personnages sont notées ici:
>> la colonne « compétence » ne sert pas dans le kit d'introduction.
>> la colonne « total » indique le nombre de dés à six faces que le joueur jette pour résoudre une action liée à cette compétence.
>> l'aventure précise à quoi sert chaque compétence utile au cours de celle-ci.



Chaque case blanche correspond à un point de vie du personnage. Lorsque celui-ci est blessé, il perd des points de vie. Quand il n'en a plus, il est mort.

>> Les points de Panache servent à accomplir des actions héroïques
>> Les points d'Energie X servent à activer les pouvoirs des mutants
>> La Gloire n'est pas utilisée dans le kit d'introduction

Cette case n'est utilisée que par les personnages mutants. C'est ici que sont notés leurs pouvoirs spéciaux.

C'est ici que sont notées les caractéristiques des armes et des protections du personnage.

Cette case n'est pas utilisée par le kit d'introduction

Chaque pirate de l'espace a un pouvoir spécial, exposé ici.

JOUER À METAL ADVENTURES

EFFECTUER UN TEST

Tout au long de l'aventure, à chaque fois qu'un personnage entreprend une action risquée (piloter un vaisseau spatial, se battre au sabre, etc.), il faut effectuer un test pour déterminer s'il réussit ou pas. Un test est associé à une compétence (indiquée sur la fiche de personnage) et une Difficulté (un chiffre entre 1 et 10). Dans l'aventure, un test est noté « **nom de la compétence (Difficulté)** ».

Pour résoudre un test, il faut effectuer les étapes suivantes, dans cet ordre :

- Le MJ annonce la compétence et la Difficulté du test.
- Le joueur concerné consulte sa fiche pour connaître le score de son personnage dans la compétence indiquée.
- Si un score est indiqué dans la colonne « total », le joueur jette autant de dés à six faces que ce score.
- Si aucun score n'est indiqué, mais que la compétence n'est pas entre crochets ([compétence]), le joueur jette autant de dés que le score de la caractéristique en haut de la colonne (Agilité, Carrure, etc.).
- Si aucun score n'est indiqué et que la compétence est entre crochets, le personnage ne peut pas effectuer l'action (il ne sait pas faire !). S'il est obligé d'effectuer l'action, il la rate automatiquement.
- Pour certains tests, la Difficulté peut être augmentée de +1 (D+1), ou le personnage peut disposer d'un dé bonus (+1d).
- Une fois les dés jetés, le joueur compte les dés dont le résultat est supérieur ou égal à quatre. Ces dés sont appelés « succès ».
- Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la Difficulté, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec !

Certains tests sont des **oppositions**. Dans ce cas, il n'y a pas de Difficulté, chaque personnage impliqué fait le test de la compétence indiquée, et celui qui obtient le plus de succès l'emporte. En cas d'égalité, c'est le personnage actif qui l'importe.

Metal Adventures accorde une grande importance à l'entraide :

- Il est possible d'aider un personnage pour un test qu'on pourrait faire soi-même. Chaque personnage qui aide confère (+1d) à celui qui accomplit le test.
- Il est possible d'encourager un personnage avec un test de **Commandement (1)**. Chaque succès excédentaire confère (+1d) au personnage qui accomplit le test.

Dans les deux cas, vous ne pouvez pas gagner plus de dé bonus que le nombre de dés dont vous disposez déjà.

LES TOURS DE JEU

Dans la plupart des scènes de cette aventure, l'ordre dans lequel les actions sont effectuées n'a pas d'importance.

Pendant les combats, en revanche, l'ordre des actions devient critique : taper le premier est souvent le meilleur moyen de ne pas prendre des coups ! Ces scènes sont donc découpées en tours. Pendant un tour, chaque personnage agit. L'ordre dans lequel agissent les personnages est fixé par un test d'initiative. Lorsque vient le moment d'agir pour un personnage, on dit que ce personnage est en phase d'action.

- **Le test d'initiative :** il est résolu comme indiqué ci-dessus, avec la compétence Tactiques lorsqu'il s'agit d'un combat entre personnages, ou la compétence Navigation lorsqu'il s'agit d'un combat entre vaisseaux spatiaux (voir plus loin). Le MJ note le résultat de tous les personnages et les classe dans l'ordre décroissant du nombre de succès obtenus. En cas d'égalité, le personnage ayant le meilleur score dans la compétence utilisée pour déterminer l'initiative prend le dessus. Si cela ne départage pas les personnages, les actions sont simultanées.

Un personnage gravement blessé effectue son test d'initiative avec des dés MF (voir ci-dessous).

- **Les phases d'action :** les personnages prennent leur phase d'action un par un, dans l'ordre déterminé ci-dessus. Lorsque tous les personnages ont eu une phase d'action, le tour est fini, et un nouveau tour commence, au cours duquel les personnages agissent dans le même ordre.

LE METAL FAKTOR

Le Metal Faktor mesure le degré de violence et l'agressivité des PJ, mais aussi de leur environnement. Il est symbolisé par des dés. Au début de l'aventure, mettez 50 dés dans un bol pour les PJ et prenez un autre bol, vide, pour le MJ. Ces dés doivent être d'une couleur différente de ceux utilisés par les joueurs.

Lorsqu'un PJ effectue un test d'une compétence violente (indiquée en gras sur la fiche), il peut faire appel au Metal Faktor. Il peut prendre dans le bol autant de dés que le nombre qu'il a déjà en main (il peut en prendre moins). Il les jette avec les autres dés et compte les succès. À la fin du test, il met les dés du Metal Faktor dans le bol du MJ. Une fois que le bol du MJ contient des dés de Metal Faktor, celui-ci peut faire pareil pour les PNJ. Il rend alors les dés aux joueurs.

Il existe quelques exceptions :

- Un personnage Indemne qui utilise l'overdrive (voir ci-dessous) peut prendre deux fois plus de Metal Faktor.
- Un personnage Légèrement blessé ne peut plus recourir au Metal Faktor. S'il utilise l'overdrive, il peut utiliser le Metal Faktor normalement.
- Un personnage Gravement blessé peut agir, mais ne peut plus utiliser de dés normaux. Pour tous les tests (y compris si la compétence n'est pas violente), il doit jeter uniquement des dés du Metal Faktor, autant que le nombre auquel il aurait eu normalement droit. S'il utilise l'overdrive, il peut en prendre le double (si la compétence est violente). Quand il aide, il donne un dé de Metal Faktor.
- Un personnage humain rend un dé de moins qu'il aurait dû.
- S'il n'y a plus de dés dans la réserve des joueurs, ceux-ci ne peuvent plus utiliser le Metal Faktor.

Les dés de Metal Faktor sont abrégés « d MF ».

LES POINTS DE PANACHE

Les points de Panache (PP) simulent l'audace et l'héroïsme des pirates de l'espace. Ils leur permettent d'effectuer des actions dignes des héros de cinéma :

- **Aptitude d'archétype :** chaque personnage a un pouvoir spécial, expliqué sur sa fiche. L'utiliser requiert de dépenser 1 PP.
- **Et une bouteille de rhum ! :** En dépensant 1 PP, le personnage peut boire du rhum d'Havana et regagner des points de vie. Il récupère autant de points de Vie que son score en Carrure.
- **Overdrive :** En dépensant 1 PP, le personnage peut faire preuve d'une violence ou d'une audace qui décuplent ses forces. Cette règle est expliquée ci-dessus.

DANS LA TEMPÊTE !

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

>> LE SECRET DE DANS LA TEMPÊTE

Dans le système Exxalia, un des systèmes les plus importants de la Galaxie du fait de ses échanges commerciaux, la planète Aldéna recèle de nombreuses ressources minières. Enneigée, gelée, l'exploitation des gisements y est difficile. Pour parer à cela, la compagnie Galactic Miners emploie des détenus, qu'elle loue ou achète aux diverses compagnies pénitentiaires de l'OCG.

Les conditions de travail sont difficiles ; les tentatives de révolte sont fréquentes. Les exploitations de Galactic Miners emploient donc des mercenaires pour maintenir l'ordre. Cela ne suffit pas toujours, notamment lorsque le hasard provoque des circonstances favorables à une évasion.

Justement, une tempête de neige approche de l'exploitation GM-A27-02. Si jamais quelqu'un était assez fou pour s'évader à ce moment, personne ne pourrait le rattraper...

>> RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Cette aventure commence dans l'exploitation GM-A27-02. Les PJ y ont été amenés il y a plusieurs jours déjà : après avoir quitté leur ancienne vie, ils ont malheureusement été capturés par une compagnie mercenaire de l'OCG et vendus ou loués à Galactic Miners.

Les conditions de travail et de détention sont très difficiles. Les autres prisonniers en souffrent, ainsi que les PJ. S'il leur reste la moindre once de motivation pirate, les PJ devraient bientôt se rebeller et organiser une évasion, peut-être simplement pour eux-mêmes, mais, s'ils décident de devenir des pirates au grand cœur, pour tous les détenus de l'exploitation. Cette évasion les confrontera à un moment ou un autre aux mercenaires de Galactic Miners.

Une fois maîtres de la mine, les PJ doivent encore rejoindre l'astroport, et trouver un vaisseau spatial pour quitter Aldéna et être véritablement libres. Or, il n'y a que des véhicules à l'exploitation. Ils doivent donc s'approprier un ATMO 412 et affronter la tempête de neige pour rejoindre l'astroport d'Aldéna.

Là, par la ruse et/ou la force, ils doivent voler un vaisseau, probablement un Galactic Basic, et fuir Aldéna. Cela ne se fera pas sans mal, et ils risquent d'être pourchassés par les autorités planétaires. Si les PJ affrontent une patrouille orbitale, ce sera l'occasion de tester leur nouvelle bravoure de pirate. En tout cas, ils pourront ensuite profiter de leurs récompenses : la liberté, et l'espace !

Note : avant de commencer à jouer cette aventure. Précisez à tous les PJ qui jouent un prétiré disposant de Pilotage (Véhicules terrestres) qu'il s'agit en réalité de Pilotage (Véhicules aériens). Assurez qu'au moins un PJ en dispose.

« Une picche, ça peut déverrouiller un garde. »

CHRONOLOGIE

Voici une chronologie des événements. Adaptez-la selon les actions des PJ :

- **06h00 :** les PJ commencent leur journée de travail.
- **12h00 :** pause déjeuner des PJ
- **16h00 :** les PJ finissent leur journée de travail
- **17h00 :** la tempête atteint l'exploitation GM-A27-02 (selon la météo OCG)
- **19h00 :** la tempête atteint l'astroport d'Aldéna (selon la météo OCG)
- **23h00 :** la tempête est passée au-dessus de l'exploitation GM-A27-02 (selon la météo OCG)

LE SYSTÈME EXXALIA

UNE DURE JOURNÉE DE LABEUR

Cette aventure commence ici, dans le système Exxalia.
[Sur la carte de la Galaxie, montrez le système Exxalia]
Voici le système Exxalia.
[Montrez la carte du système Exxalia]
Au milieu, le soleil autour duquel gravitent les planètes. Et ici, Exxalia, la planète qui donne son nom au système, le plus grand carrefour commercial de la Galaxie, où se croisent chaque jour des milliers et des milliers de vaisseaux spatiaux. Mais vous, vous n'êtes pas là.
Vous êtes ici, sur Aldéna, une planète de glace et de neige perpétuellement battue par les vents et les tempêtes. Après avoir quitté votre ancienne vie, vous avez cherché un équipage pirate... sans succès. Pire, vous avez été capturé, chacun de votre côté, par une compagnie mercenaire, condamné pour un crime plus ou moins imaginaire, et envoyé en détention.
Or, dans l'OCG, rien ne se perd, rien ne se crée, tout se paye : plutôt que de moisir dans une cellule, les détenus sont loués ou vendus à des compagnies pour travailler. Vous voilà donc dans l'exploitation GM-A27-02 de Galactic Miners, à travailler dur pour extraire une espèce de cristal dont vous ne savez même pas à quoi il sert.
La seule bonne nouvelle, c'est que vous vous êtes rencontrés. Vous avez compris que vous aviez tous quitté votre ancienne vie pour la même raison : devenir des pirates de l'espace. Et vous avez décidé de le devenir ensemble. Vous ne savez pas encore quand ou comment vous quitterez cette planète, mais ce qui est sûr, c'est que vous la quitterez ensemble !
*Ce qui ne change rien au fait qu'il faut creuser. Faites un test d'**Athlétisme (3)**.*
Laissez chaque PJ résoudre ce test. Chacun d'entre eux subit 1S par succès manquant. Cela signifie qu'il doit cocher une case de la ligne Indemne de son moniteur de santé pour chaque succès manquant. Pour l'instant, ça n'est rien de grave, et ça ne modifie pas la façon de jouer.
Cela fait :
Le travail est dur : la fatigue, le stress, les accidents, tout cela commence à user votre santé. Dans les galeries souterraines de la station, là où vous extrayez ce cristal à la pioche ou à la foreuse laser, vous voyez bien que les autres prisonniers supportent encore moins bien que vous leurs conditions de travail.

Informez les PJ qu'ils n'ont qu'un seul point de Panache ; ils doivent cocher les autres cases, car ils sont démoralisés par leur détention... et ils ne sont pas encore (vraiment) pirates de l'espace !
En outre, ils ne disposent pas d'aucun équipement à part :
- Une tenue de « travailleur détaché », verte (la couleur de l'OCG)
- Au choix : une pioche ou une foreuse laser.

Si les PJ vous posent des questions sur ces équipements, consultez l'encart ci-contre.
Si les PJ vous posent des questions sur leurs conditions de détention ou l'organisation générale de la mine, consultez la scène suivante.
Sinon, laissez-les mijoter un peu, en leur décrivant leurs conditions de travail. Utilisez le texte ci-dessous, ou adaptez-le au cours de la partie :
Vous continuez à extraire ce fichu cristal, sous la surveillance des mercenaires de Galactic Miners. Il fait froid, et vos tenues ne sont pas assez chaudes. Vos gants sont trop fins, et le maniement de la pioche vous fait des ampoules. À côté de vous, les autres prisonniers toussent, parfois jusqu'à cracher du sang, probablement atteints par une infection pulmonaire. Et ça fait à peine quinze jours que vous êtes là ; l'OCG dit que vous devrez rester ici plusieurs années. Ça n'est pas possible !
À un moment ou un autre, au moins un PJ devrait suggérer une évasion. Dans ce cas, encouragez-le :
Vous avez quitté votre ancienne vie pour devenir des pirates de l'espace, pas des prisonniers de l'OCG. Vous vouliez voyager à travers la Galaxie, explorer des planètes inconnues et découvrir d'incroyables trésors, pas vous user les mains sur des pioches et des foreuses laser. Stella Bell, la pirate la plus célèbre de la Galaxie, dit toujours qu'il faut savoir prendre sa vie en mains. À vous de faire pareil !
Lorsque les PJ confirment leur décision de s'évader, ou au contraire si vous trouvez qu'ils prennent trop longtemps à se décider :
Un message retentit dans les haut-parleurs de la mine :
– Attention, à tout le personnel : une tempête de force 8 atteindra notre mine aujourd'hui à 17h00 heure locale. Le protocole de sûreté météorologique est d'ores et déjà mis en place. Attention, à tout le personnel...
Vous remarquez que les mercenaires échangent une grimace et redoublent de vigilance.
Si les PJ vous interrogent sur le protocole de sûreté météorologique, répondez-leur que cela concerne surtout le fait que personne ne quitte la mine. S'ils vous posent des questions sur la grimace des mercenaires :

ÉQUIPEMENT MINIER

Voici quelques explications :
>> **La pioche** est un outil qui s'utilise avec Athlétisme et permet de casser des objets. Elle peut aussi être utilisée comme arme improvisée. Dans ce cas, le PJ subit (E2F) : il doit confirmer tous ses succès en relançant les dés qui les indiquent. Seuls les dés qui indiquent toujours un succès comptent comme tel. Cette arme inflige 2L, 1L pour Kyle.
>> **La foreuse laser** est une machine qui pèse environ 2 kg et qui se tient à deux mains. Elle projette un rayon laser à environ 1m de distance. Il est d'une intensité trop faible pour causer des dégâts en combat, mais la foreuse peut le maintenir pendant plusieurs minutes. C'est un outil qui s'utilise avec Technologie et permet de casser des objets ou d'ouvrir des portes et des murs grâce à un test de Technologie (3). Il est également possible de la démonter avec un test de Technologie (3) pour récupérer l'équivalent d'instruments d'électroniques rudimentaires. Ceux-ci permettent d'effectuer les tests qui les réclament, mais infligent (E2F) : le PJ doit confirmer tous ses succès en relançant les dés qui les indiquent. Seuls les dés qui indiquent toujours un succès comptent comme tel. Un test d'Ingénierie (3) permet également de surchauffer la pile atomique de la foreuse pour la transformer en grenade qui inflige alors 1G (cf. p. 17) à tous les personnages présents. Une foreuse démontée ou bidouillée ne fonctionne plus, ce qui attire l'attention des gardes. (Note : Technologie permet de bidouiller la technologie courante, et Ingénierie d'effectuer les réparations les plus délicates)
Ces équipements sont rendus à l'entrepôt du niveau -1 en dehors de la rotation.

» S'ils veulent comprendre l'état d'esprit des mercenaires, demandez-leur un test d'**Empathie (3)**
» S'ils essaient de deviner pourquoi les mercenaires ne sont pas à l'aise, demandez-leur un test de **Stratégie (3)**.
» Un test de **Sciences stellaires (2)** permet de comprendre les implications d'une tempête de neige.
Dans tous les cas, si le test est réussi, révélez-leur que les mercenaires ne sont pas à l'aise parce qu'à cause de la tempête, les communications seront brouillées, et les vols impossibles : si jamais il y a une crise à gérer dans la mine, ils ne pourront pas demander de renforts !
Cela devrait décider les PJ à passer à l'action, ou au moins à envisager un plan. Passez à la scène suivante. Il est 07h00 dans la mine.

LA STATION DU FROID

Vous jetez un œil aux mercenaires. Depuis que vous êtes là, vous avez appris à connaître cette fichue mine. Il ne vous reste plus qu'à élaborer un plan.

Laissez les PJ réfléchir un peu et vous poser des questions :
» La station GM-A27-02 est composée de deux niveaux : le niveau 0 qui est en surface, et le niveau -1 où se trouvent les PJ, les prisonniers et les gardes qui les surveillent. Les deux niveaux sont reliés par un ascenseur. Le niveau -1 est creusé très profondément dans le sol (environ 50m).
» Le niveau -1 est structuré autour d'un couloir auquel sont reliées toutes les pièces du niveau (ascenseur, dortoir des gardes, salle des gardes, entrepôt, dortoir des prisonniers, réfectoire, cuisine, et galeries de cristal). L'ascenseur est à une extrémité du couloir, les galeries de cristal à l'autre extrémité.

•• Le niveau -1 est surveillé par une équipe de 6 gardes : 2 sont toujours avec les prisonniers (qui sont maintenus groupés), 2 sont à la salle des gardes, et 2 se reposent dans leur dortoir. Il y a aussi des caméras de surveillance dans le couloir et devant la porte de l'ascenseur. La restauration et l'entretien du niveau sont assurés par les prisonniers eux-mêmes. Les prisonniers sont environ 25, et travaillent par rotation de 10-12. Le cristal extrait coûte environ 1 000 ₡ la tonne.

•• Les journées (au standard OCG de 25h) sont découpées en trois rotations : deux rotations de 10h et une rotation de 5h supplémentaire pour l'équipe de prisonniers la moins productive. Les rotations de 10h sont coupées en deux par une pause déjeuner.

•• Si les PJ réfléchissent à ce qui se passera après avoir quitté la mine, expliquez-leur que pour que leur évasion soit complète, il leur faut trouver un vaisseau spatial, et quitter la planète. Le cas échéant, racontez-leur leur voyage aller : le vaisseau des mercenaires a amerri sous le dôme de l'astroport d'Aldéna, et ensuite, ils ont fait le voyage sur des ATMO 412, dans des containers climatisés.

•• Si **Constantin** dépense 1 PP pour activer son aptitude d'archétype, il se souvient également que les compagnies de l'OCG sont connues pour leur radinerie. Il est probable que la station soit presque totalement dépourvue de caméras de surveillance, sinon pour les points les plus stratégiques, que les gardes soient trop mal payés pour vouloir vraiment se battre et que personne n'embête trop les PJ s'ils parviennent à susciter la surprise. Informez-le également du fait que les consignes de sécurité imposent de toujours laisser au moins une navette dans la station (pour sauver la marchandise en cas de besoin !).

•• Le niveau 0 est constitué du hangar, qui sert aussi d'entrepôt, et du centre de contrôle de l'exploitation. Les PJ ne l'ont jamais visité, mais savent qu'il y a entre 3 et 6 mercenaires. Laissez-les également mettre au point une stratégie, en leur révélant les paramètres techniques au fil de leurs discussions :

•• Globalement, les mercenaires du niveau -1 ne sont pas assez bien payés pour risquer leur vie contre une véritable émeute.

•• **La surprise :** il est possible de prendre les gardes par surprise. Chaque PJ qui réussit un test de **Discrétion (2)** peut prendre un garde par surprise et le maîtriser ou lui prendre son arme avant qu'il se batte. Si les PJ échouent, un combat se déclenche contre les gardes encore valides. Consultez la page 17 pour gérer celui-ci.

•• **La peur :** il est possible de soumettre les gardes. Chaque PJ qui réussit une **opposition d'Intimidation contre Détermination (4d)** peut forcer un garde à se rendre. Il est possible de soumettre plusieurs gardes en même temps, mais chaque garde supplémentaire confère (+1d) pour l'opposition. Si les PJ échouent, un combat se déclenche contre les gardes encore valides. Consultez la page 17 pour gérer celui-ci.

•• **La ruse :** si un personnage réussit une opposition de **Séduction contre Détermination (4d)**, il peut poser une

question à un garde, ou s'approcher de lui et le maîtriser comme s'il avait utilisé Discrétion.

◆◆ **Sabotage ! :** Il est également possible d'accéder à un relais énergétique du niveau -1 pour causer une avarie dans le système et plonger le niveau dans l'obscurité, ou faire chuter la température, etc. Cela requiert une diversion, des instruments d'électronique et un test d'**Ingénierie (2)**. Si le test est réussi, les soldats paniquent et les PJ bénéficient de (+1d) pour les soumettre.

Par ailleurs, lorsque les PJ commencent à mettre au point un plan, interrogez-les :

Vous commencez à envisager un moyen d'évasion. Vous réalisez que pour des gens comme vous, prêts à tout pour changer de vie, cette évasion est plus que possible. Puis vous pensez à vos compagnons d'infortune, qui n'ont pas assez confiance en eux pour tenter les mêmes exploits. Vous comptez les laisser ici, ou les libérer aussi ?

Laissez les PJ débattre : la question de l'altruisme est centrale pour les pirates de l'espace. Contentez-vous de leur rappeler que :

◆◆ La liberté est une valeur cardinale des pirates (cf. p. 6).

◆◆ De toute façon, il faudra probablement du temps pour préparer un véhicule au décollage. Même d'un point de vue tactique, il vaut mieux envisager de prendre le contrôle de la mine plutôt que de partir discrètement.

Si les PJ décident de libérer tous les prisonniers avec eux :

◆◆ Confirmez que cela signifie de les emmener avec eux dans l'espace. Si c'est bien le cas, chaque PJ récupère 1 PP !

◆◆ Il est possible d'enrôler des prisonniers : chaque test de **Commandement (2)** permet d'enrôler un prisonnier, qui peut aider un PJ en lui conférant (+1d).

Si vous sentez qu'ils pataugent, dites-leur que le temps a passé, et que c'est bientôt l'heure de la pause déjeuner. Proposez-leur un test de **Tactiques (2)**. Si le test est réussi, proposez-leur une stratégie ci-dessus, et une de plus pour chaque succès excédentaire. Puis passez à la pause déjeuner :

L'heure du déjeuner est arrivée. Les deux gardes vous ramènent au réfectoire, avec le reste des prisonniers de votre rotation. Vous êtes une dizaine à vous attabler, sous la surveillance des deux mercenaires. Cette journée commence à ressembler à toutes les autres. Vous sentez votre espoir de liberté disparaître avec chaque heure qui passe. Et puis, il y a la tempête qui arrivera bientôt : il faut faire quelque chose. C'est maintenant ou jamais !

Informez les PJ qu'ils doivent agir avant la fin du repas !

◆◆ Ici, ils bénéficient de (+1d) pour prendre les gardes par surprise ou les soumettre, du fait de la tension induite par la présence de tous les prisonniers de la rotation.

◆◆ Il est possible de déclencher une émeute avec un test de **Commandement (3)**, ce qui permet de maîtriser les deux gardes.

D'une façon ou d'une autre, les PJ tenteront de maîtriser les gardes :

◆◆ Assurez-vous qu'ils ont été informés de la tempête (p. 12) avant de passer à l'action

◆◆ Laissez-les appliquer leur stratégie.

◆◆ Utilisez les mêmes profils que p. 17. Les mercenaires qui gardent les PJ sont les n°1 et 2. Ceux de la salle de garde sont les n°3 et 4, ceux qui dorment les n°5 et 6. Les effectifs sont mixtes.

◆◆ Pour les gardes de la salle des gardes, les PJ subissent (D+1), à moins qu'une avarie ait été provoquée ou que tous les PJ réussissent un test de **Discrétion (3)** pour s'approcher : les gardes ont vu ce qui se passait sur les caméras de contrôle.

◆◆ Dans la salle de garde, si les PJ échouent à leur première tentative, les gardes déclenchent une alerte. Lorsque les PJ arriveront à l'étage, les mercenaires seront à couvert.

◆◆ Une fois victorieux, les PJ peuvent récupérer l'équipement des mercenaires, à une exception près : les PJ mutants ne peuvent pas utiliser les gilets protecteurs car ils ne sont pas adaptés à leur morphologie, et personne ne peut utiliser les gilets des mutants, car leur morphologie est trop particulière. Les PJ peuvent également utiliser le communicateur de la salle des gardes relié au hangar. S'ils réussissent une opposition de **Baratin contre Empathie (2d)** et inventent un bon bobard, ils peuvent bénéficier de (+1d) au test d'initiative lors du combat.

Si les PJ interrogent les gardes, consultez la scène suivante pour les renseigner sur l'étage 0. Les gardes peuvent en outre leur apprendre que ceux du hangar sont trois (ou six, voir plus loin) et suffisamment bien payés pour se battre pour de vrai !

Lorsque les PJ prennent l'ascenseur, passez à la scène suivante.

ALERTE !

Vous prenez le monte-charge, assez spacieux pour tout le monde, et vous remontez vers la surface. Là-haut, vous retrouvez le long corridor qui mène au hangar principal. Vous avancez précautionneusement, jusqu'à cette salle immense où s'entassent les containeurs de cristaux. Le plafond culmine à plusieurs étages, laissant les containers s'empiler très haut. Une grue contrôlée à distance surplombe le tout, montée sur une traverse mobile qui peut se déplacer sur toute la longueur de la pièce. Mais surtout, vous voyez, complètement à l'opposé de vous, l'immense porte blindée qui ouvre sur l'extérieur. Et aussi, sur le côté, en haut de l'escalier en métal, le centre de contrôle et sa grande baie vitrée. Et aussi, les deux ATMO 412 qui attendent d'être chargés pour partir. Autour d'eux, les mécanos de la mine et les mercenaires s'affairent. Il faut agir !

Dites aux joueurs qu'une scène de combat, parce qu'elle peut provoquer la mort d'un personnage, obéit à des règles un peu plus détaillées.
Indiquez-leur les informations suivantes :
•• Les PJ sont confrontés à **3 mercenaires**, qui forment une unité compacte. Les 6 mécaniciens ne participeront pas au combat. (Si vous êtes face à une table de 6 joueurs confirmés, vous pouvez les confronter à **6 mercenaires**)
•• Ils sont armés de fusil laser et de poignard
•• Ils ont un gilet protecteur
•• Ils sont à environ 25 mètres d'eux
•• La présence de nombreux containers la pénombre infligent (D+1) à tous les tirs.
•• Si les gardes du niveau -1 ont eu le temps de déclencher l'alerte, les mercenaires sont à couvert, ce qui inflige à nouveau (D+1) aux tirs qui les prennent pour cible.
Puis demandez aux PJ de résoudre un test de Tactiques. Cela vous permet de déterminer l'initiative (cf. p. 9). Ne faites qu'un seul test pour les mercenaires, ils agissent tous en même temps. Si ce sont eux qui la remportent, c'est à vous de jouer. Utilisez les indications fournies dans « les phases d'action » et « les mercenaires » pour décider de ce que font ceux-ci et arbitrer le résultat de leurs actions. Si c'est un joueur qui gagne l'initiative, sa phase d'action débute : utilisez les indications fournies dans le paragraphe suivant pour lui expliquer ce qu'il peut faire et arbitrer le résultat de ses actions.
•• **Le champ de bataille :** le tableau ci-contre rassemble quelques informations tactiques sur le champ de bataille. Elles vous seront utiles si vous connaissez déjà un peu *Metal Adventures*. Sinon, retenez seulement que la distance d'engagement est la distance qui sépare les combattants au début du combat, et que vous pouvez dépenser 25d MF pour endommager (à priori Gravement) un ATMO 412 à la suite d'un tir raté. Il est recommandé d'endommager ainsi un des deux véhicules, pour mettre la pression aux PJ.
•• **Les pirates en difficulté :** ce combat n'est pas censé (trop) mettre à mal les PJ. Cependant, tout peut arriver, notamment du fait que tout le monde ne portera pas de gilet protecteur. Si jamais les choses tournaient mal, invitez Ramon à dépenser 1 PP pour utiliser son aptitude Sniper, et ainsi viser le mercenaire le plus blessé. En infligeant plus de pertes rapidement, les PJ augmentent les chances d'une reddition ennemie (voir Menacer, ci-contre), et d'un combat vite fini.

LES PHASES D'ACTION

À chaque fois que c'est à lui de jouer, un personnage est en phase d'action. Au cours d'une phase d'action, un personnage peut accomplir :
•• **Une action complexe (C)**
•• **Une action simple (S)**
•• **Un nombre illimité d'actions gratuites (G)**
Voici une liste des actions utiles pour remporter ce combat. Si un joueur ne sait pas quoi faire, conseillez-lui de tirer dans le tas ! S'il s'agit d'Amra, dites-lui qu'il a intérêt à utiliser la grue. Si c'est Constantin, conseillez-lui de recourir à sa Télékinésie et de soigner ses compagnons à l'aide de Toucher curatif.
•• **Courir (C) :** le joueur résout un test d'**Athlétisme (2)**. Si le test est réussi, le PJ se déplace de (Carrure) mètres, plus 5 m par succès excédentaires.
•• **Dégainer une arme (S) :** le personnage prend en main une arme dont il dispose. Il faut avoir une arme en main pour pouvoir s'en servir !
•• **Frapper (C) :** le personnage frappe un adversaire situé à moins d'un mètre et qu'il voit. Le joueur résout un test de **Mêlée**, et son adversaire fait de même (Mêlée est la compétence qui permet de se battre au corps à corps). Si le défenseur n'utilise pas d'arme, il subit (TD) : seuls les dés indiquant un « 6 » comptent comme des succès. S'il utilise une arme qui n'est pas une arme de mêlée, il subit (E2F) et doit confirmer tous ses succès. Si l'attaquant obtient autant de succès ou plus que sa cible, il inflige des dégâts à celle-ci (voir « Infliger des dégâts »).
•• **Marcher (S) :** le personnage se déplace d'autant de mètres que son score de Carrure.
•• **Menacer (C) :** le personnage tente d'effrayer un adversaire avec **une opposition d'Intimidation contre Détermination**. Il peut menacer plusieurs personnes, mais les adversaires bénéficient de (+1d) pour chaque cible après la première. S'il réussit, les cibles ne peuvent plus recourir au Metal Faktor. S'il reste moins de la moitié des mercenaires, ils se rendent, et le combat est fini.
•• **Ramasser un objet (S) :** le personnage ramasse un objet au sol. Utile pour récupérer les armes des adversaires vaincus !
•• **Se faufiler (C) :** le joueur résout un test de **Discrétion (2)**. Si le test est réussi, il peut avancer d'autant de mètres que sa Carrure, sans être repéré.
•• **Se mettre à couvert (C) :** le joueur résout un test de **Tactiques (1)**. Si le test est réussi, il compte les succès au-

L'ENTREPÔT DE GM A27-02

Champ de bataille	Périmètre	Front	Distance d'engagement	Couvert	Dommages collatéraux
Entrepôt de la station de stockage	100 m	25	25 m	(2) : caisses, fenwick	Container (25) ATMO 412 (25)

delà du premier : tous les tirs qui le prennent pour cible voient leur Difficulté augmenter d'autant de points.

Saboter (C) : en bidouillant les panneaux de contrôle installés un peu partout dans la station, il est possible de fermer ou d'ouvrir une porte ou de déclencher les extincteurs. Dans ce dernier cas, il faut réussir un test d'**Ingénierie (2)**. À cause de la neige carbonique, tous les tirs subissent (D+1). Avec le même test, il est possible de prendre le contrôle de la grue : chaque test réussi permet de lâcher un container sur les mercenaires ou de faire s'écrouler une pile de containers. Dans les deux cas, si le test est réussi, les mercenaires ont le droit à un test d'**Acrobaties (3)**. Chaque succès manquant leur inflige 1L. Après chaque test, le PJ doit « recharger » en récupérant un container et/ou en replaçant l'engin dans sa position initiale avec une action complexe. Il peut se contenter d'une action simple, mais inflige alors (D+1) à sa prochaine tentative.

Soigner (S) : Constantin peut utiliser Toucher curatif pour soigner les autres personnages. Il doit être à moins d'un mètre et dépenser 3 points d'EX. La cible regagne autant de points de vie que sa Carrure, ou un seul s'il s'agit d'un mutant.

Tirer (C) : le personnage tire sur un adversaire qu'il voit. Le joueur résout un test d'**Armes d'épaule (3)** s'il utilise un fusil ou d'**Armes de poing (3)** s'il s'agit d'un pistolet. Si le test est réussi, il inflige des dégâts à sa cible (voir « Infliger des dégâts »). La Difficulté vaut (1) si la cible est à moins de 5 mètres du tireur. **Les PJ ne choisissent pas leur cible au sein de l'unité de mercenaires**, chaque PJ tire toujours sur le mercenaire le moins blessé, et en cas d'égalité, sur celui dont le numéro est le plus petit.

Utiliser télékinésie (S) : Constantin peut utiliser sa Télékinésie pour attraper des objets qu'il voit. Il doit dépenser 2 EX par tranche de 10 kg de l'objet manipulé (minimum : 2 EX). Il peut attraper des armes, appuyer sur des boutons, tirer des corps, etc.

Dépenser un point de Panache (-) : dépenser un point de Panache est en principe une action gratuite. C'est une action complexe lorsqu'il s'agit d'utiliser « Et une bouteille de rhum ! ». Certaines aptitudes d'archétype précisent une durée différente.

INFLIGER DES DÉGÂTS

Lorsqu'une attaque inflige des dégâts, il faut procéder comme suit :

1) Consultez la caractéristique « dégâts » de l'arme utilisée.

2) Comptez le nombre de succès obtenus en plus de la Difficulté lors de l'attaque (ex : si un mercenaire réussit un test d'Armes d'épaule (3) avec 5 succès, il a 2 succès en plus).

3) Rajoutez ce nombre de succès au score de dégâts de l'arme (ex : le 2G du fusil laser du mercenaire devient 4G).

4) Si la cible porte un gilet protecteur, celui-ci réduit la gravité des dégâts : des dégâts G deviennent L, et des dégâts L deviennent S. Le gilet protecteur ne fonctionne que contre les tirs, pas les attaques de corps à corps.

5) Cochez le nombre de cases déterminé en 3) à la ligne déterminée en 4). Les dégâts G se notent à la ligne Gravement blessé, les dégâts L à la ligne Légèrement blessé et les dégâts S à la ligne Indemne. Par exemple, si le mercenaire a touché Ramon, le joueur coche 4 cases à la ligne Légèrement blessé si Ramon porte un gilet protecteur.

S'il n'y a plus de cases libres à cocher, passez à la ligne suivante. Quand la première case de la ligne Mort ? est cochée, le personnage tombe au sol inconscient.

L'état de santé d'un personnage impacte sa capacité à utiliser le Metal Faktor (cf. p. 9).

LES MERCENAIRES

Les mercenaires agissent comme un groupe soudé. En outre, pour vous simplifier la tâche, les règles qui s'appliquent à eux sont simplifiées :

Les mercenaires ne font qu'un seul test d'initiative et agissent tous en même temps.

En principe, les mercenaires tirent. Ne faites qu'un seul test pour tous les mercenaires, en jetant un dé de plus pour chaque mercenaire en plus du premier.

Si un mercenaire est à moins d'un mètre d'un PJ, il dégaine son poignard et se bat au corps à corps. Il ne participe plus au tir et ne permet plus de jeter un dé en plus.

Les mercenaires n'ont pas autant de points de vie que les PJ. Si vous devez cocher des cases d'une ligne qui n'existe pas, passez à la ligne suivante.

MERCENAIRE GALACTIQUE

Niveau :	Normal (Figurant)
Techniques (3)*	**Armes d'épaule 5d**
Survie (3)*	Athlétisme 5d, **Mêlée 5d**, Environnement (au choix) 4d
Espionnage (2)	Vigilance 4d
Sciences (1)	Connaissance (OCG) 4d
Négociation (2)	Bureaucratie 5d
Trempe (2)*	**Détermination 4d**, Illégalités 3d, Tactiques 4d
Origines :	OCG (Employé)
Traits :	Entraînement (+3), Subordonné (-3)
Mutations (n°3) :	Musculature hypertrophiée (CAR+1), Régulateur hormonal (SF+1)
Mutations (n°6) :	Résistance à la douleur
Équip :	vêtements simples, 13 ¢
Armes :	fusil laser (2 chargeurs), poignard
Fusil laser :	2G SA 10 100m (❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑)
Poignard :	2L
Mains nues :	2S
Prot :	gilet protecteur (1)

	Mercenaire n°1	Mercenaire n°2	Mercenaire n°3
L :	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑
M ? :	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑
EX :			❑❑❑

	Mercenaire n°4	Mercenaire n°5	Mercenaire n°6
L :	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑
M ? :	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑	❑❑❑❑❑
EX :			❑❑❑

DERNIER APPEL AVANT DÉCOLLAGE !

*Il n'y a plus aucun bruit dans l'entrepôt, à part celui du vent qui souffle à l'extérieur de la mine. Les survivants ont levé les mains. Vous êtes désormais maî*tres de la mine, et des deux *ATMO 412 qui trônent dans le hangar.*

Montrez aux joueurs l'illustration de l'ATMO 412, et profitez-en pour le décrire précisément. Puis demandez-leur comment ils s'organisent. Les PJ ne sont plus en danger immédiat, mais ils jouent toujours contre la montre. Demandez à tout le monde ce qu'il fait avant de résoudre quoi que ce soit, car la répartition des tâches et le temps sont cruciaux :

Le silence est revenu dans le hangar, mais un grondement sourd se fait entendre. Vous pourriez jurer sentir la tempête se rapprocher. La météorologie n'est pas une science exacte, la tempête est peut-être déjà là !

Dépensez **25d MF** de votre réserve, ou tout ce qui vous reste, et adressez un sourire mauvais aux PJ.

Aux PJ de s'organiser :

- **Se soigner :** Si des PJ sont blessés, ils doivent commencer par se soigner. Pour cela, il faut réussir un test de **Premiers secours (3)**. Chaque PJ ne peut effectuer ou aider qu'une seule tentative. Si le test réussit, la cible est soignée de tous les dégâts de sa ligne la plus grave, sauf les mutants, qui ne sont soignés que d'autant de dégâts que leur Carrure. Si cela ne suffit pas, les PJ peuvent dépenser 1 PP pour avoir de la chance et identifier parmi les prisonniers un mutant disposant de Toucher Curatif et qui peut rendre deux fois soit CAR PdV à un humain standard, soit 1 PdV à un mutant.
- **Attribuer les places :** Pour chaque ATMO 412, il faut un pilote (Pilotage (Véhicules aériens) et une vigie (Senseurs). En outre, les PJ ont probablement un problème de place. Un ATMO 412 ne peut transporter que 3 personnes (en comptant l'équipage) dans la cabine. Les autres doivent monter sur la plateforme, ce qui les exposera au froid d'Aldéna (voir scène suivante) et probablement aux soubresauts de la tempête. Or, notamment s'ils veulent emmener tous les prisonniers, les PJ risquent d'avoir besoin des plateformes...
- **Choisir une destination :** Si les PJ veulent quitter la planète, ils n'ont pas vraiment le choix, il faut aller à l'astroport d'Aldéna. Cela implique de franchir environ 500 km, d'obtenir une autorisation d'atterrir, puis de trouver un vaisseau spatial pour partir. Une vraie aventure de pirates de l'espace ! À l'inverse, si les PJ envisagent d'attendre que la tempête soit passée, faites-leur remarquer que cela fait, les communications seront rétablies, ce qui leur compliquera beaucoup la vie, notamment pour entrer dans l'astroport.
- **Maintenance :** avant de décoller avec un véhicule, il vaut mieux vérifier son état. Les mécanos assureront qu'il faut juste finir de remplir les réservoirs, mais un PJ peut effectuer un test d'**Ingénierie (2)** pour confirmer que tout est OK. En outre, il faut remplir les réservoirs ! Si un PJ effectue le test d'Ingénierie, il remplit les réservoirs en même temps.
- **Le centre de contrôle :** depuis le centre de contrôle, les PJ contrôlent tous les systèmes de la mine. Ils peuvent notamment ouvrir la porte, qui met environ 5min à se lever complètement. Ils peuvent aussi y trouver un plan de vol qui confèrera (SC) pour mentir aux autorités de l'astroport, et 6 combinaisons chauffantes qui confèrent (SC) contre le froid, mais qui ne sont pas utilisables par les mutants. (SC) permet de relancer une fois tous les échecs d'un test. Un test de **Sciences stellaires (2)** permet en outre d'y confirmer qu'il reste moins d'une heure avant que la tempête n'arrive !
- **Charger les containers :** chaque personnage peut charger 6 containers en une heure. Il peut s'agir de containers de cristaux (1 000 ₡ par container !) ou de containers climatisés permettant de transporter 10 passagers à l'abri du froid.
- **Interroger les mercenaires :** Il faut réussir une **opposition d'Intimidation contre Détermination**. Cela dit, les mercenaires n'ont pas grand-chose à raconter. Ils confirmeront que la tempête empêchera toute communication ou tout déplacement... pour des équipages normaux en tout cas ! Ils peuvent en outre révéler l'existence des combinaisons chauffantes et des containers climatisés.

Lorsque les PJ sont prêts à décoller (assurez-vous qu'il y a bien un pilote et une vigie pour chaque véhicule), passez à la scène suivante.

EN PLEINE TEMPÊTE

Vous décollez dans le hangar, et vous glissez par la porte pour vous élancer au-dessus des plaines glacées d'Aldena. Derrière vous, la mine rétrécit à vue d'œil, ce gros bunker de 500m de long à moitié enterré dans la neige. Et derrière, loin, mais pas tant que ça, le mur blanc de la tempête de neige qui fonce vers vous !

C'est le moment de mettre les gaz !

Demandez aux PJ un test de **Navigation (3)** pour s'orienter vers l'astroport d'Aldéna. Chaque tentative après la première inflige (D+1) aux tests ci-dessous : la tempête se rapproche !

Une fois que les PJ sont dans le bon sens, ils peuvent mettre les gaz pour tenter de distancer la tempête. Expliquez-leur que cela implique de bien négocier les vents et demandez deux tests :

- Un test de **Senseurs (3)**
- Un test de **Pilotage (Véhicules aériens) (3)**.

Chaque test réussi conférera (+1d) à la première série de tests pour résister à la tempête.

Cela fait :

Vous accélérez, mais pas assez pour échapper à la tempête. D'abord, des vents de travers vous assaillent. Puis, la neige frappe votre engin. Enfin, le mur blanc vous engouffre, et votre véhicule est projeté comme un astéroïde dans une tempête cosmique !

Les PJ sont rattrapés par la tempête, appliquez le protocole en encart :

- Demandez à chaque joueur concerné d'effectuer le test correspondant.
- Comptez et additionnez les succès excédentaires de chaque test (à haute voix) (sauf le test de Technologie)
- Comparez le total des succès excédentaires au tableau des résultats, et appliquez-le aux PJ
- **Convoi :** si les PJ font le trajet avec deux engins, ils doivent décider si le plus rapide attend le plus lent ou pas. S'ils s'attendent, appliquez aux deux véhicules le résultat le plus mauvais. S'ils ne s'attendent pas, traitez chaque véhicule séparément.

Une fois qu'ils ont obtenu deux progressions, ils sont sor-

tis de la tempête ; les passagers sur la plateforme doivent résister au froid d'Aldéna : chacun d'entre eux effectue un test d'**Athlétisme (5)**, chaque succès manquant inflige 1S qui ignore la Protection.
Lorsque les PJ atteignent l'astroport, passez à la scène suivante.

PARTIR À LA PIRATE

Vous arrivez comme un missile sur l'astroport d'Aldéna. Sauf que celui-ci est protégé par un dôme ! Comme beaucoup d'astroports à la surface de planètes gelées, un dôme protecteur a été construit pour maintenir liquide l'eau du bassin du port. Et du coup, la tempête vous fracasse presque contre le dôme transparent de l'astroport. Vous maintenez à peine votre appareil en vol stationnaire face à l'immense porte coulissante. Il ne vous reste que quelques instants avant de la percuter !

Les PJ doivent demander l'autorisation d'entrer, probablement en mentant avec un test de **Baratin (2)**. Pour chaque tentative ratée, le véhicule est secoué par les vents (2) comme pendant la tempête. S'ils réussissent :
– Ici la capitainerie, vous avez l'autorisation d'atterrir. Mais j'ai des consignes : dirigez-vous vers l'aire d'atterrissage des services de sécurité, ils ont des questions à vous poser. La porte s'ouvre.
À cause de la tempête, le pilote doit réussir un test de **Pilotage (Véhicules aériens) (3)** pour entrer dans le dôme. Chaque succès manquant inflige 1L au véhicule. Ensuite, les PJ ont deux solutions :
•• Obtempérer et se soumettre à l'interrogatoire des services de sécurité (identité, provenance, cargaison, etc.) en réussissant un test de **Baratin (3)** ou se poser mais refuser de répondre en tentant de corrompre les mercenaires avec un test de **Baratin (5)** pour lequel ils bénéficient de (+1d) par container de cristal offert. Dans les deux cas, si les PJ réussissent, considérez qu'ils ont « bien menti ». S'ils échouent, les **6 mercenaires** tentent de les arrêter.
•• Refuser le contrôle. Si les PJ envisagent cette possibilité, prenez un air grave : s'ils veulent refuser le contrôle, ça suppose de trouver un vaisseau prêt au décollage, de se poser en urgence à côté, d'en prendre le contrôle et de décoller avant que les autorités n'arrivent. Si les PJ confirment leur stratégie, appliquez ce qui suit.
Quel que soit leur choix, si les PJ veulent décoller avec un vaisseau spatial, ils doivent :
•• Réussir un test de **Recherche (3)** pour en découvrir un.
•• Dépenser collectivement **3 PP** pour en trouver un qui soit prêt au décollage : dans *Metal Adventures*, les pirates créent leur propre chance en dépensant des PP ! Il s'agit d'un Galactic Basic, le vaisseau le plus courant de la Galaxie !
•• Se poser, soit à côté du vaisseau (**Pilotage (Véhicules aériens) (2)**), soit directement dans la soute ! (**Pilotage (Véhicules aériens) (3)**).
•• Soumettre l'équipage avec un test d'**Intimidation (2)**.
Chaque tentative ratée (ou si les PJ n'ont pas assez de PP) vous confère +3d MF ou (D+1) aux tests pour fuir si les PJ n'ont plus de d MF : une alerte a été lancée dans l'astroport, et les gardes arrivent !
Lorsque les PJ sont prêts à décoller :
Vous êtes prêts à partir... mais aucun pirate digne de ce nom ne décollerait avec un vaisseau qui n'a pas été baptisé !
Mettez un chrono de 5 min en route, pour simuler l'arrivée des gardes. Dans ce laps de temps, les PJ doivent :
•• Élire un capitaine : le capitaine a droit à une double part sur le trésor et prend les décisions, après avoir recueilli les conseils des autres PJ. Chaque PJ peut se présenter, et tous les PJ peuvent voter.
•• Baptiser le vaisseau : en principe, il faut une bouteille de rhum, mais n'importe quelle gnôle de la cambuse fera l'affaire !
•• Attribuer les postes : il faut un PJ à chaque poste. Dans la liste ci-dessous, les postes sont indiqués par ordre d'importance, avec la compétence correspondante :
  •• Pilote (Pilotage (Vaisseau spatial))
  •• Vigie (Senseurs)
  •• Canonnier (Armes embarquées)
  •• Ingénieur (Ingénierie)
•• Si vous avez plus de quatre PJ, ils peuvent encourager leurs petits camarades
Si les PJ mettent trop de temps, les autorités s'approchent et commencent à tirer sur le vaisseau pour l'empêcher de décoller. Celui-ci subit 1L toutes les 30 sec de temps réel !
Ensuite, les PJ peuvent enfin décoller !
•• Ils récupèrent chacun 1 PP !

TEMPÊTE DE NEIGE

Protocole :
1 – Vigie : anticiper les courants aériens avec un test de **Senseurs (1)**
2 – Pilote : manœuvrer le véhicule avec un test de **Pilotage (Véhicules aériens) (3)**
(X – Passager : vérifier l'arrimage avec un test de **Technologie (1))**

Résultat :
0 : Le véhicule s'écrase ! (8G) (10d MF)
1-3 : Le véhiculer est déporté par les vents. Il ne progresse pas de façon significative, le protocole doit être retenté. (3) (8d MF)
4-6 : Le véhicule est secoué par les vents ! Il avance difficilement. (2) (5d MF)
7+ : Le véhicule négocie la tempête et avance en étant à peine secoué. (1) (3d MF)

En outre :
>> Soute vulnérable : À chaque fois que le protocole est résolu, les personnages et les containers présents dans la soute sont susceptibles d'être passés par-dessus bord. Chaque personnage doit réussir un test d'Athlétisme de la Difficulté indiquée dans le résultat. Il est possible de bénéficier de (SC) pour relancer ses échecs en s'arrimant au préalable. Au premier test raté, le personnage subit (D+1) pour la prochaine tentative. Au second test raté, il passe par-dessus bord. Pour chaque container, le MJ lance 1d ; si le résultat est strictement inférieur au chiffre entre parenthèses du résultat, le container est passé par-dessus bord. Chaque succès excédentaire obtenu pour vérifier l'arrimage permet de retenir un container ou un personnage.
>> Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des grêlons à cette tempête. À chaque fois que le protocole est résolu, vous pouvez jeter au maximum autant de dés MF qu'indiqué dans le résultat. Chaque succès inflige 1L au véhicule des PJ et aux passagers vulnérables.

Gérez le décollage des PJ :

•• S'ils ont obtempéré et bien menti, ils ont tout leur temps pour réussir un test de **Pilotage (Vaisseau spatial) (2)**. Si les PJ demandent l'ouverture de la porte du dôme, la capitainerie leur demande de confirmer qu'ils déchargent l'astroport de toute responsabilité, puis le cas échéant, leur ouvre la porte.

•• Sinon, ils doivent effectuer un test de **Pilotage (Vaisseau spatial) (2) (TD)** « à la pirate » (le pilote ne compte que les « 6 »). En outre, dans ce cas, la porte ne leur est pas ouverte. Ils peuvent tirer dessus avec un test d'**Armes embarquées (3)** (mais ce qui livrera l'astroport à la tempête) ou réussir un test d'**Intimidation (3)** pour forcer la capitainerie à l'ouvrir. Dans les deux cas, s'ils échouent, ils subissent 8G et doivent retenter.

•• Dans les deux cas, si vous souhaitez jouer le combat spatial, alertez les PJ sur le risque d'une patrouille. S'ils cherchent un moyen d'éviter cette patrouille, proposez à **Dolorès** de tenter une **opposition de Séduction contre Détermination** de l'officier de capitainerie (4d). Si elle réussit, elle peut dépenser 1 PP pour activer son aptitude d'archétype et s'assurer du soutien du jeune homme (ou de la jeune femme).

Une fois que les PJ sont en l'air, ils traversent la tempête à peu près sans encombre et filent vers l'espace :

•• Si vous estimez que les PJ en ont assez bavé ou que vous avez déjà assez joué, passez directement à la conclusion p. 21.

•• Sinon, passez au combat spatial ci-dessous, qui aura l'intérêt de permettre à Amra, Kyle et Nysis de faire la démonstration de leurs aptitudes spéciales.

Si vous hésitez, dépensez 25d MF pour déclencher le combat ci-dessous la conscience légère.

PATROUILLE ORBITALE !

Vous foncez vers l'espace, laissant derrière vous la surface enneigée et glacée d'Aldéna. Bientôt, vous retrouvez l'immensité de l'espace, uniquement barrée par la ceinture de débris qui encombre l'orbite de la planète. Surtout, un écho radar fonce vers vous !

Cette scène est un combat spatial. Expliquez aux joueurs qu'elle se déroulera à peu près comme le premier combat contre les mercenaires. Demandez-leur de résoudre un test de Navigation. Cela vous permet de déterminer l'initiative (cf. p. 9). Puis exposez la situation en vous servant des prochains paragraphes.

Ensuite, commencez à jouer. Si c'est la patrouille qui a remporté l'initiative, c'est à vous de jouer. Utilisez les indications fournies dans « les phases d'action » et « la patrouille » pour décider de ce que fait celle-ci et arbitrer le résultat de ses actions. Si c'est un joueur qui a gagné l'initiative, sa phase d'action débute, utilisez les indications fournies dans le paragraphe suivant pour lui expliquer ce qu'il peut faire et arbitrer le résultat de ses actions.

Note (pour les vieux loups de mer) : les règles ci-dessous constituent une version simplifiée du combat spatial, sans la Battlegrid et le combat tournoyant.

CHAMP DE BATAILLE SPATIAL

Ce combat spatial se déroule dans l'orbite d'Aldéna. Dans l'espace, les distances sont mesurées en Kliks (K). Chaque Klik vaut 1 000 km. L'immensité de ces distances fait que, à part de rares exceptions, il n'est pas important de savoir si le pilote se déporte légèrement sur la gauche ou sur la droite. Ce qui compte, c'est où il veut aller. En l'occurrence, les PJ veulent aller vers l'espace profond, parce qu'ils ne peuvent pas retourner sur Aldéna.

Lorsque le combat commence :

•• Le vaisseau de la patrouille est à 250 K du vaisseau des PJ, entre eux et l'espace profond.

•• Les deux vaisseaux se font face et se dirigent l'un vers l'autre. Au premier tour, chaque vaisseau doit se déplacer d'au moins 25 K vers l'avant (donc vers son adversaire).

Dans cette configuration, pour jouer le combat, il vous suffit, à chaque tour :

•• De déterminer si chaque vaisseau se rapproche ou s'éloigne de l'autre.

•• De tenir à jour la distance qui sépare les deux vaisseaux.

Pour gérer les mouvements :

•• Lorsque c'est au pilote d'un vaisseau de jouer, il doit préciser, en plus de ses actions, comment se déplace le vaisseau. Il annonce une vitesse (multiple de 25 K) et un sens (vers la planète ou vers l'espace profond).

•• Si le vaisseau s'est déplacé de plus de 25 K au tour précédent, il doit se déplacer d'au moins 25 K dans la même direction.

•• Sinon, le vaisseau peut se déplacer dans n'importe quelle direction à n'importe quelle vitesse.

Les armes montées en tourelle peuvent tirer dans n'importe quelle direction. Certaines armes ne peuvent tirer que vers l'avant ou l'arrière du vaisseau.

Enfin, expliquez aux PJ qu'ils ont deux façons de gagner ce combat :

•• Neutraliser le vaisseau de la patrouille.

•• Parcourir 500 K vers l'avant. Ils seront alors tellement loin de la planète que la patrouille cessera de les poursuivre. Si Dolorès a retardé l'arrivée de la patrouille, les PJ ont simplement besoin de parcourir 300 K !

À eux de jouer !

LES VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux spatiaux disposent d'une fiche, comme les personnages. Pour ce combat, seules les caractéristiques suivantes sont utiles :

•• **Vitesse tactique :** indique la distance maximale qu'un vaisseau peut parcourir en un tour.

•• **Blindage :** le vaisseau de la patrouille résiste mieux aux dégâts, comme les personnages portant un gilet protecteur (voir plus bas).

•• **Coque :** indique le nombre de points de Structure du vaisseau. Les points de Structure fonctionnent comme les points de Vie (cf. p. 17).

•• **Senseurs :** indique la distance maximale à laquelle le vaisseau détecte les cibles. Il est impossible d'effectuer une action qui prend pour cible un vaisseau au-delà de la portée des senseurs.

•• **Armement :** indique les armes dont dispose le vaisseau et les caractéristiques de celles-ci, dans l'ordre : dégâts / mode de tir / portée / équipage standard.

•• **Équipage :** chaque poste nécessite un équipage standard.

Vous trouverez les fiches du Galactic Basic des PJ et du Galactic Scout de la patrouille à la fin du livret.

LES PHASES D'ACTION

Les personnages ont le droit au même nombre d'actions que lors du premier combat, mais la liste est différente. En outre, les actions impliquant un poste ne peuvent être effectuées que par le personnage qui l'occupe. N'oubliez pas

que le pilote doit dire comment son vaisseau se déplace.
»» **Analyse radar (C) :** la vigie résout un test de **Senseurs (1)**. Si le test est réussi, elle peut connaître une caractéristique du vaisseau adverse, plus une par succès obtenu en plus de la Difficulté. Si la vigie choisit « Coque », informez-la de l'état actuel du vaisseau adverse.
»» **Canaliser (C) :** le mécano choisit deux systèmes (Propulsion, Armes, Senseurs) ; il prend de l'énergie au premier et en donne au second. Puis il résout un test d'**Ingénierie (1)**. Le personnage au poste dépourvu d'énergie subit (TD) et n'obtient des succès que pour les dés indiquant « 6 ». Le personnage au poste pourvu en énergie bénéficie de (+1d) par succès obtenu en plus de la Difficulté lors du test d'Ingénierie. Ces effets disparaissent au début de la prochaine phase d'action du mécano.
»» **Encourager (C) :** n'importe quel personnage peut effectuer un test de **Commandement (1)** en choisissant un autre personnage et une action. Si le test est réussi, le personnage choisi bénéficie de (+1d) par succès excédentaire lorsqu'il effectue l'action choisie. Ces effets disparaissent après sa prochaine phase d'action.
»» **Manœuvre défensive (C) :** le pilote effectue un test de **Pilotage (Vaisseau spatial) (3)**. Il bénéficie de (+1d) du fait de l'encombrement de l'orbite. Si le test est réussi, les adversaires subissent (D+1) aux tirs qui prennent le vaisseau pour cible pour chaque succès excédentaire obtenu. Ces effets disparaissent au début de la prochaine phase d'action du pilote.
»» **Manœuvre offensive (C) :** le pilote effectue un test de **Pilotage (Vaisseau spatial) (1)**. Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès obtenus en plus de la Difficulté. Les canonniers du vaisseau bénéficient de (+1d) pour chaque succès excédentaire lorsqu'ils tirent. Ces effets disparaissent au début de la prochaine phase d'action du pilote.
»» **Parler (S) :** cette action permet à n'importe quel personnage de transmettre des informations, des conseils ou des ordres à un autre membre de l'équipage. Elle permet à la vigie de discuter avec l'équipage du vaisseau adverse.
»» **Tirer (C) :** un canonnier résout un test d'**Armes embarquées (3)**. Si le test est réussi, il inflige des dégâts à sa cible (voir « Infliger des dégâts »). La Difficulté vaut (5) si le vaisseau adverse est plus loin que la portée de l'arme (s'il est plus loin que le double de la portée, le tir est impossible).
»» **Viser (S) :** le canonnier bénéficie de (+1d) lorsqu'il tirera sur cette cible. Ces effets disparaissent au prochain tir du canonnier.
»» **Dépenser un point de Panache (-) :** dépenser un point de Panache est en principe une action gratuite. C'est une action complexe lorsqu'il s'agit d'utiliser « Et une bouteille de rhum ! ». Certaines aptitudes d'archétype précisent une durée différente.

»» INFLIGER DES DÉGÂTS

Les dégâts aux vaisseaux spatiaux sont gérés comme les dégâts aux personnages (mais il ne sert à rien de tirer au fusil laser sur un vaisseau !). Lorsqu'un tir touche le vaisseau de la patrouille, le niveau des dégâts est diminué, comme pour un personnage qui porte un gilet protecteur.
L'état du vaisseau affecte les tests qui y sont effectués, sauf pour Encourager.
»» Un personnage dans un vaisseau Intact qui utilise l'overdrive (cf. p. 9) peut prendre deux fois plus de dés Metal Faktor qu'il veut.
»» Un personnage dans un vaisseau Légèrement endommagé ne peut plus recourir au Metal Faktor. S'il utilise l'overdrive, il peut utiliser le Metal Faktor normalement.
»» Un personnage dans un vaisseau Gravement endommagé peut agir, mais ne peut plus utiliser de dés normaux. Pour tous les tests (y compris si la compétence n'est pas violente), il doit jeter uniquement des dés du Metal Faktor, autant que le nombre auquel il aurait eu normalement droit. S'il utilise l'overdrive, il peut en prendre le double (si la compétence est violente).

»» LA PATROUILLE

Résolvez un test d'initiative basé sur Navigation. Les PJ sont confrontés à **1 Galactic Scout**.
»» Si les PJ n'ont pas encore tiré lorsqu'elle agit pour la première fois, la vigie adverse commence par demander aux PJ de retourner à l'astroport (action simple). Laissez les PJ répondre (ou pas) à leur tour. Les canonniers de la patrouille ne tirent que si les PJ ont tiré ou refusé d'obtempérer.
»» À la fin de chaque tour, vous pouvez dépenser **13d MF** pour faire intervenir un deuxième Galactic Scout, mais n'utilisez cette option que si le combat est vraiment trop facile ! Lorsque les PJ remportent ce combat, l'aventure est finie !

Et voilà ! Vous savez jouer à *Metal Adventures*. Si vous voulez poursuivre l'expérience et vivre encore de trépidantes aventures dans le Dernier Millénaire, rendez-vous dans votre boutique de jeux la plus proche ou sur Facebook.
Si vous voulez, vous pouvez même distribuer les points d'expérience de cette aventure aux PJ !

Hasta la vista !

L'INFINI POUR AVENTURE

Vous vous élancez dans l'espace, enfin libres. Et lorsque votre vaisseau file si loin et si vite qu'Aldéna disparaît dans la mer d'étoiles qui vous entoure, vous réalisez que vous êtes effectivement dans l'espace, et à bord de votre vaisseau.
Vous êtes des pirates de l'espace !
(Et si les PJ ont sauvé tous les prisonniers : *Et en plus des pirates de l'espace dignes des plus belles traditions d'Havana, d'authentiques héros au grand cœur. Bravo !)*
La Galaxie s'offre à vous, et avec elle, une infinité d'aventures. Mais ceci est une autre histoire...

FIESTA !

	PX	PP	PG
Vaincre les mercenaires OCG	+ 500 PX		
Quitter la station de stockage	+ 100 PX		
Revenir à l'astroport	+ 250 PX		
Vaincre la patrouille orbitale	+ 250 PX		
MAX	**+ 1 100 PX**	**+ 0 PP**	**+ 0 PG**

AGILITÉ	CARRURE	PERCEPTION	INTELLIGENCE	PRÉSENCE	SANG-FROID
Techniques	Survie	Espionnage	Sciences	Négociation	Mental
Armes de poing	Armes de jet				[Détermination]
Armes d'épaule	[Armes lourdes]				Détermination
[Armes ...]					
Pilotage	Athlé...				Intimidation
Pilotage				Séduction	
Pilotage					

SANTÉ

Indemne
Blessé Léger
Blessé Grave
Mort

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Points de Panache

APTITUDES D'ARCHÉTYPE

[illegible]

QUALITÉS ET DÉFAUTS

ARMEMENT

Arme	Dégâts		Charg.	Portée	Munitions/Notes

Armure	Protection	Encombrement	Notes

MUTATIONS

JOUEUR

Crée le :

Origine : [illegible]

Sexe : [illegible] Moment : [illegible]

Age : [illegible]

Expérience (disponible) :

Expérience (totale) :

NOM : [illegible]

Surnom : [illegible]

Archétype : [illegible]

Motivation : [illegible]

COORDONNÉES MÉMORISÉES

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

ÉQUIPEMENT

	Poids
NOM	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	

	Poids

Crédits [illegible] Trait de vie [illegible]

DESCRIPTION

Poids : [illegible] Cheveux : [illegible] Peau : [illegible]

Taille : [illegible] Yeux : [illegible]

[illegible]

HISTORIQUE

[illegible]

AGILITÉ		CARRURE		PERCEPTION		INTELLIGENCE		PRÉSENCE		SANG-FROID	
techniques		**survie**		**espionnage**		**sciences**		**négociation**		**trempe**	
	Cours / Total		Cours / Total		Cours / Total		Cours / Total		Cours / Total		Cours / Total
Acrobatie	1 / 4	**Armes de jet**		Dégoûtant		Analyse		Sacrifice	4 / 5	Communication	1 / 4
Armes de poing	1 / 4	**(Armes lourdes)**		Sensation		Arts		Accoutumer		**(Sénatrices)**	
Armes d'épaule		Aérobiose	1 / 4	Engagée	1 / 4	Connaissance	1 / 4	Conseils	2 / 4	**Détermination**	1 / 4
(Armes arrêt)		Équitation		Fabrication		Connaissance		Connexion		Entrage	
Artisanat		**Mâtée**	4 / 4	Recherche		Connaissance		Sanar	4 / 5	Stagnation	4 / 4
Artisanat		Ens		Serrurier	1 / 4	Scientifique	1 / 4	Éloquence	1 / 4	**Intimidation**	
Pilotage		Ens		Agro-Sécur		Histoire		Stratégie	1 / 5	Pharmacologie	
Pilotage		Ens		Trapèze		Ingénierie		Jeux		Torture	
Pilotage				Vigilance		Médecine		**Séduction**	4 / 5		
Technologie						Navigation					
						Sciences naturelles	1 / 4				
						Sciences statistiques					
						Écologie					

SANTÉ

Intégrale
Blessé Léger
Blessé Grave
Mort

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Points de Panache
Énergie
Gloire

APTITUDES D'ARCHÉTYPE

QUALITÉS ET DÉFAUTS

MUTATIONS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MUT	Charg	Portée	Munitions/Notes
Mains nues	10				Dégâts à une mutation
Idem	10				
Matériaux	10	14	1	15	

Armure	Protection	Encombrement	Notes

Frags :

JOUEUR

Crée le :

Origine :

Sexe :

Âge :

Expérience (disponible) :

Expérience (totale) :

NOM :

Surnom :

Archétype :

Motivation :

COORDONNÉES MÉMORISÉES

ÉQUIPEMENT

	Poids		Poids

Crédits 0 €

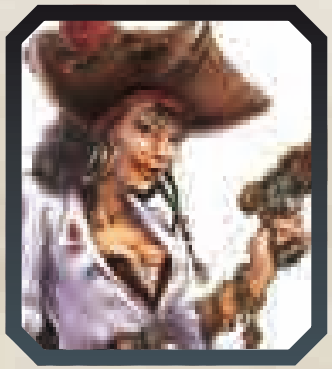
Taux de vie

DESCRIPTION

Poids : Cheveux : Peau :

Taille : Yeux :

HISTORIQUE



POLITE	CARRURE	PERCEPTION	INTELLIGENCE	PRÉSENCE	SANG-FROID
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Techniques	Survie	Espionnage	Sciences	Négociation	Trempe
[illegible]	Armes de jet	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Armes de poing	[Armes lourdes]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Armes d'épaule	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Détermination
[Armes soki]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Milieu	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Intimidation
Pilotage / [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pilotage / [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Jeux	[illegible]
Pilotage /		Vigilance	[illegible]	Séduction	
[illegible]			[illegible]		
			[Sciences [illegible]]		
			[illegible]		
			[illegible]		

SANTÉ

Indemne

Blessé Léger

Blessé Grave

Mort

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Points de Panache

Énergie

ÉQUIPEMENT

Arme	Dégâts	RAT	Charg.	Portée	Munitions/notes
[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

Armure	Protection	Encombrement	Notes

APTITUDES D'ARCHÉTYPE

[illegible]

QUALITÉS ET DÉFAUTS

MUTATIONS

Fragments :

SORCIER

Coût :

Origine :

Sexe :

Âge :

Moment :

Expérience (dépensable) :

Expérience (totale) :

Nom :

Surnom :

Archétype :

Motivation :

COORDONNÉES MÉMORISÉES

ÉQUIPEMENT

Poids :

Poids :

Crédits

Trace de vie

DESCRIPTION

Poids

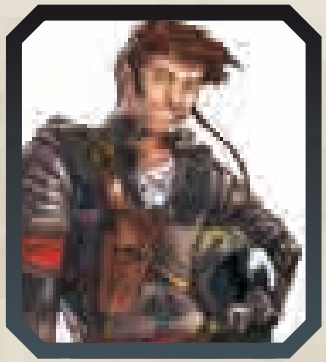
Taille

Chevaux

Taux

Peau

HISTORIQUE



AGILITÉ	CHARISME	PERCEPTION	INTELLIGENCE	PRÉSENCE	SANG-FROID

Techniques		Survie		Espionnage		Sciences		Négociation		Trempe	
	Carac. Total		Carac. Total		Carac. Total		Carac. Total		Carac. Total		Carac. Total
Acrobaties		Armes de jet		Déguisement		Analyse		Baratin		Commandement	1 6
Armes de poing		[Armes tournées]	6	Dextérité	6 4	Arts		Bureaucratie		[Résistance]	
Armes d'épaule	5	Athlétisme	6	Empathie		Connaissance [Nom]	1 1	Corruption		Détermination	1 4
[Armes exotiques]	4	Equitation		Furtivité		Connaissance		Déguisement		Endurance	
Arts martiaux		Athlétisme	4	Perception	4	Connaissance		Empathie		Intimidation	
Pickpocket		Tir [Arme]	3	Persuasion		Environnement		Etiquette		Intimidation	1 4
[Pilotage] [Véhicule]	6	Tir [Arme]	1	Représentation	1	Histoire		Persuasion		Premiers soins	1 1
[Pilotage]	6	Lancer		Subterfuge		Ingénierie		Jeux		Torture	1 1
[Pilotage]	6			Vigilance	4	Médecine		Négociation			
Technologie						Navigation					
						Sciences [Nature]					
						Sciences [Nature]					
						Sociologie	1 1				

SANTÉ

Indemne
Blessé Léger
Blessé Grave
Mort

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Points de Panache
Charge 6
Chance 5

APTITUDES D'ARCHÉTYPE

[Sniper (surface simple)] : Vous êtes capable de toucher vos proches d'Oeils accordés ou ennemis adverses. En déployant 1 PP, vous pouvez choisir celle cible au lieu d'une arme, y compris un personnage normalement protégé par des [Capacités]. Vous devez utiliser une arme personnelle à [Tir] ou [Lancer] de votre choix et la cible, mais ne pouvez être subi par aucun personnage (cf. p. 45).

OBJETS ET ÉQUIPEMENTS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MUT	Chrg	Portée	Particularités
Arme de jet	5				
Arme de poing	5				
Fusil d'assaut	6	5	6	20	Rafale 3 [arme lourde]

Armure	Protection	Encombrement	Notes
[Vêtement]	1	0	

MUTATIONS

[Membres supplémentaires (Bras)] : Vous avez deux membres supplémentaires. Vous bénéficiez de [1 PM] lorsque vous prenez votre [1 pas]. Vous ne pouvez

Système nerveux [2 PP/Tour] : Gagnez un point de Panache

Traits :

Origine :
Sexe :
Âge :
Taille :
Poids :

Expérience (dépensable) :
Expérience (totale) :

COORDONNÉES MÉMORISÉES

ÉQUIPEMENT

Poids :

Poids :

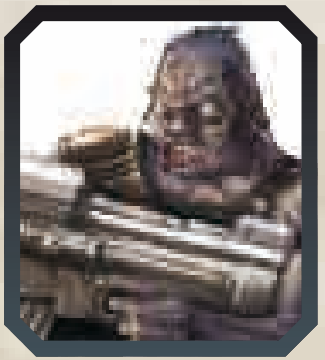
Crédits : $ €

Trace de vie

DESCRIPTION

Taille :
Poids :
Cheveux :
Yeux :

HISTORIQUE



ANNEXE : GALACTIC SCOUT

GALACTIC BASIC

Classe :	Transport léger (100 t/30 m)
Manœuvrabilité :	-
Vitesse tactique :	75 m/t
Vitesse de croisière :	0.5 US/h (12 US/j)
Blindage :	0
Structure :	10
I :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
L :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
G :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
D ? :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
Senseurs :	350 K (3,5 US)
Équipage :	1 P + 1 V + 1 C + 1 Me (4)
Passagers :	0 + 5 (25)
Armements :	
> P :	Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
Poids :	25 t (25)
Soute :	25 t
Prix :	10 000 ¢
Origine :	OCG

GALACTIC SCOUT

Classe :	Corvette (100 t/30 m)
Manœuvrabilité :	-
Vitesse tactique :	125 m/t
Vitesse de croisière :	0,75 US/h (18 US/j)
Blindage :	1
Structure :	10
I :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
L :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
G :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
D ? :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
Senseurs :	500 K (5 US)
Équipage :	1 P + 2 V + 2 C + 3 Me (8)
Passagers :	0 + 5 (25)
Armements :	
> P :	Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
> V :	Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
Poids :	25 t (25)
Soute :	5 t
Prix :	21 000 ¢
Origine :	OCG

ÉQUIPAGE

>> 0 -	Capitaine Navigation 5d
>> 1 -	Mécanos Ingénierie 5d
>> 2 -	Vigies Senseurs 4d
>> 3 -	Pilotes Pilotage (Vaisseau spatial) 5d
>> 4 -	Canon laser léger Armes embarquées 5d (6d)
>> 5 -	Canon laser léger Armes embarquées 5d
Équipage :	1 matelot galactique (capitaine) 7 matelots galactiques
Fusiliers :	0

ANNEXE : PLANETARY ATMO 412

CE VÉHICULE EST VISIBLEMENT UN CAMION VOLANT. DES MODULES ANTIGRAV RECOUVRENT SA FACE INFÉRIEURE, ET DE GROS RÉACTEURS ORIENTABLES SONT DISPOSÉS DE PART ET D'AUTRE DE SA COQUE. SA GROSSE CABINE DOIT POUVOIR ACCUEILLIR UNE DEMI-DOUZAINE DE PERSONNES, ET IL DISPOSE D'UNE GRANDE PLAGE ARRIÈRE. CELLE-CI EST ENTOURÉE D'UN BASTINGAGE ET DOTÉE DE PLUSIEURS ACCROCHES POUR SÉCURISER DES CONTAINERS STANDARDS. IL NE DOIT PAS POUVOIR BATTRE DES RECORDS DE VITESSE, MAIS C'EST QUAND MÊME UNE BELLE BÊTE !

L'ATMO 412 est une navette atmosphérique bon marché produite et utilisée par l'OCG pour transporter les marchandises à la surface des planètes, notamment celles qui sont en cours de colonisation. Ses atouts sont sa rapidité et sa grande autonomie, par rapport à des véhicules terrestres. Pour minimiser les coûts, et pour faciliter les opérations de chargement/déchargement, les constructeurs ne l'ont pas doté d'un carénage pour sa soute. Cela expose la marchandise aux intempéries, mais de toute façon, l'ATMO 412 n'est pas censé voler en pleine tempête.

Les pirates de l'espace apprécient l'ATMO 412 car il permet de transporter rapidement leur butin.

L'ATMO 412 est doté des propriétés suivantes :

- **Altitude opérationnelle :** Atmosphérique
- **Propulsion mécanique :** l'ATMO 412 utilise du carburant « Super ».
- **Soute vulnérable :** lorsqu'il tente une attaque localisée sur cette localisation, l'attaquant peut ignorer un modificateur (TD).

L'ATMO 412 est équipé des systèmes secondaires suivants :

- Démarreur verrouillé
- Navordinateur
- Phares
- Radio
- **Réacteurs de sustentation :** les modules antigrav et les réacteurs orientables de l'ATMO 412 lui permettent d'effectuer du vol stationnaire. Il peut se poser n'importe où d'assez grand pour qu'il tienne, et confère (SC) lorsqu'il se pose sur une piste pour véhicules aériens.

ATMO 412

Type :	véhicule aérien
Manœuvrabilité :	-
Vitesse tactique :	850 m/t
Vitesse de croisière :	500 km/h
Blindage :	0
Structure :	10
I :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
L :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
G :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
D ? :	❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑
Autonomie :	1 500 km
Équipage :	1 P + 1 V (2)
Passagers :	1
Armements :	aucun
Poids :	25 t (25)
Soute :	10 t
Prix :	15 000 ¢