



LA NOUVELLE TERRE



KIT D'EXPLORATION



Napalm éditions

CRÉDITS

AUTEUR : Yan "Phéjal" BOURGET.

DIRECTION ÉDITORIALE & ARTISTIQUE : Yan Bourget.

AIDES DE CAMP : Christel et Gaël Bourget, Hervé Jeune, et Olivier Cova.

GRAPHISTES ET MAQUETTE : Yan Bourget (maquette, logos et mise en forme) et Josselin Grange (plan).

RELECTEURS : Hervé Jeune, Gaël et Christel Bourget, Anthony Vernier et Sébastien Capelle.

ILLUSTRATIONS : Josselin Grange (plans, professions, bestiaire).

BANQUES D'IMAGES : Shutterstock.com (auteurs : Liu zishan, Warm_Tail, Tithi Luadthong, camilkuo, GrandeDuc...).

LE SITE OFFICIEL : napalm-editions.fr

Stella Taurus est édité par Napalm éditions,
titre et marque déposés.
© 2026 Napalm éditions, tous droits réservés.

GLOSSAIRE

MJ : Meneur de Jeu.

PJ : Personnage Joueur.

PNJ : Personnage Non-Joueur.

D12, D10, D8, D6 : dé à 12, 10, 8 et 6 faces.

PdV : Points de Vie.

SV : Seuil Vital.

SD : Seuil de Difficulté.

XP : points d'expérience.

RC : Réussite Critique.

ET : Échec Total.

DA : Défense Active.

DP : Défense Passive.

PN : Point de Nourriture.

PO : Point d'Eau.

PE : Point d'Endurance.

NT : Niveau de Toxicité (poisons et drogues).

PC : Points de Coque.

VE : Valeur d'Encombrement.

Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle, je vous invite à le découvrir sur le site de la Fédération Française de Jeu de Rôle : <https://ffjdr.org/>

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : BACKGROUND	Page	CHAPITRE 3 : STELLA TAURUS	Page.	Intention
Notre monde	4	Carte du monde	26	<i>Ce kit d'exploration du jeu de rôle Stella Taurus est une amorce condensée. Vous y trouverez un court résumé de la situation actuelle sur la Terre, les règles du jeu ainsi qu'une présentation de Taurus b. Suivra un scénario initiatique. Certains éléments manqueront forcément, autant que de questions sans réponses. Il s'agit là que d'un rapide coup d'œil sur ce passionnant univers. Il faudra attendre le livre de base de plus de 200 pages pour assouvir votre curiosité. Bon jeu.</i>
L'Orion	6	Races intelligentes	28	
CHAPITRE 2 : SYSTÈME DE JEU		Page.		
Système de jeu	8	CHAPITRE 4 : SCÉNARIO	Page.	
Les spécialités	12	Le village sa'maal	32	
Le dé de qualité	13	Le voyage	36	
Le combat	15	L'avant-poste	38	
Les soins	19	Le désert	40	
L'équipement	20	Conséquences	41	
		Plan	43	
		Personnages prêtirés	44	

Phéjal

CHAPITRE 1 : BACKGROUND

LA TERRE DU 24^e SIÈCLE



Un monde sur le déclin et condamné.

INTRODUCTION

Stella Taurus représente le dernier espoir d'une civilisation, d'un peuple et d'une planète à l'agonie. Un lointain système solaire abrite au moins une exoplanète pouvant accueillir la vie : **Taurus beta**. L'humanité se meurt sur une Terre surpeuplée où le dérèglement climatique ainsi que les pollutions font vivre à tous les êtres encore vivants un véritable enfer. De ce constat, une arche a été construite et lancée vers cette nouvelle Terre, pleine de promesses. C'est là la toute dernière chance de l'humanité, car de toute façon, avec ou sans les Hommes, la Terre continuera à exister. Une seule question subsiste : est-ce que l'Orion arrivera à destination ?

Stella Taurus, le jeu de rôle, emprunte aux thèmes de la science-fiction ses lettres de noblesses : exploration spatiale, Terre du futur détruite par la folie des humains, colonisation

d'une planète extraterrestre, hyper-sommeil spatial, IA, êtres artificiels... L'ambition de ce jeu, comme vous pouvez le deviner, tient en plusieurs points, mais c'est avant tout l'exploration d'une toute nouvelle planète, pleine de dangers et de mystères, qui est au cœur du sujet. Exit la Terre que l'on connaît, elle ne sera bientôt plus qu'un immense cimetière pollué à ciel ouvert. L'avenir se trouve à plus de 90 années-lumière du foyer de l'Homme.

Vous pourrez donc jouer de courageux explorateurs, de valeureux militaires ou de curieux scientifiques en charge d'établir la toute première colonie extraterrestre de l'histoire. Des missions dangereuses attendent ces premiers colons : le manque de moyens, le tout nouvel environnement, le climat, les bêtes... tout sur Taurus *b* est dangereux. Vos joueurs relèveront-ils ce défi ? Seront-ils assez rusés ou intrépides pour survivre ? Deviendront-ils les nouveaux maîtres de ce monde ? Toutes les réponses vous attendent plus loin, dans les méandres du vaisseau d'exploration Orion, par-delà les forêts d'arbres gigantesques et les océans insondables de Stella Taurus.

NOTRE MONDE

Le jeu débute au XXIV^e siècle, en 2315 : notre bonne vieille planète Terre n'est plus que le reflet de ce qu'elle fut jadis. Le dérèglement climatique engendré par l'espèce humaine à la fin du XX^e siècle n'a cessé de croître de façon exponentielle. Aux trous dans la couche d'ozone, à la souillure systémique des océans, à l'emploi irraisonné de produits chimiques sur les terres, à l'effet de serre, jusqu'à la pollution de l'espace... ont succédé l'augmentation des températures, l'accroissement de la force et du nombre de phénomènes météo extrêmes (tempêtes, cyclones, tornades et autres typhons), la disparition d'espèces, la fonte des glaces... et la montée des eaux. Rassurez-vous tout de même, notre monde n'est pas encore devenu celui de Subabyss, quoique...

Le constat de plus de trois siècles de négligences, d'égoïsme, du viol systématique de notre Terre a fait de celle qui était notre mère à tous, la plus dangereuse des bêtes, la plus violente des tempêtes. Gaïa ne veut plus de l'Homme. Elle réveilla les anciens maux endormis depuis des éons et les libera sur nous. Comme si la hausse des températures et la fonte des glaces ne suffisaient pas, les pandémies s'enchaînèrent : après le coronavirus aux débuts des années 2020, suivirent le tetravirus, le bergenvirus, la Covid-99... et le dernier en date, l'externavirus qui tua plus de 18% de la population mondiale.

Toutes les différentes conférences sur le climat à travers les époques n'y firent pas grand-chose. Il faut dire que même pour se rendre à de tels rendez-vous, qu'on pourrait qualifier de vitaux pour l'avenir de la planète, nos dirigeants, ceux qui pouvaient changer les choses, y venaient avec plusieurs avions... Il n'y a plus grand-chose à faire en fin de compte.

La surpopulation mondiale, malgré les différentes pandémies, n'a cessé de croître et de vampiriser les ressources. Au début du XXIV^e siècle, juste après l'externavirus, elle s'élevait à plus de neuf milliards d'habitants sur Terre. Chacun ayant besoin de 200 litres d'eau par jour et d'environ 200 appareils électriques par foyer. Autant dire que les crises énergétiques se succédèrent avec autant de régularité que les pandémies... À la fin du XXI^e siècle, 20 ans avant l'assèchement complet et définitif du dernier puits de pétrole en Arabie saoudite, le prix du baril était à plus de 300 dollars US.

Face à l'inéluctabilité d'une fin annoncée, certaines personnes ne sont pas restées sans rien faire. À la fin du XXIII^e siècle, un groupe d'hommes et de femmes influents : ingénieurs, politiciens, scientifiques, hauts fonctionnaires... se forma autour d'un élan collectif, le dernier espoir de l'humanité : **le projet Destiny**.

L'ESPACE

1995 : deux astrophysiciens de l'Université de Genève, Michel Mayor et Didier Queloz, annoncent avoir découvert la première exoplanète, soit la première planète en orbite autour d'une étoile autre que le Soleil. Ils l'appellent 51 Pegasi *b*.

XXI^e siècle : la découverte d'exoplanètes dans la « zone habitable » augmente de façon importante grâce à des télescopes spatiaux astronomiques comme Hubble, James Webb, Euclid et Herschel. Ils permirent l'exploration de l'espace dit lointain et la mise au jour d'artefacts jusqu'alors invisibles ou simplement trop éloignés pour émettre de la lumière.

Durant tout le XXII^e siècle : les découvertes se succèdent à un rythme effréné. On compte par milliers les systèmes solaires et par centaines les exoplanètes pouvant accueillir la vie. Les programmes spatiaux en vue de la colonisation de la Lune et surtout de Mars font des bonds de géant.

2150 : la NASA avec l'aide de l'Agence spatiale européenne établit un camp sur la Lune. Il va permettre le lancement à venir des missions Mars one et Proxima one (exoplanète Proxima *b*, système Proxima centauri, à 4,2 al de la Terre).

Durant tout le XXIII^e siècle : les efforts des différentes agences spatiales mondiales et de quelques mécènes privés richissimes, n'ont au final engendré qu'échec sur échec. Mis à part la conquête lunaire qui s'avéra pleine d'expérience et de bonnes surprises, les missions sur Mars et Proxima *b*, même si elles furent couronnées de succès, démontrèrent qu'il est humainement impossible d'en faire des colonies viables sur le long terme. La terraformation impossible de ces deux astres morts depuis bien trop longtemps et le peu de ressources qu'ils abritent, mirent fin au fol espoir de l'Homme d'en faire des Terres de secours. Cependant, dans tout malheur, dans tout échec, il y a du positif. Afin d'arriver à leur fin, les divers protagonistes des missions Mars one et Proxima one développèrent de nouvelles technologies, très au point, qui ouvrirent la voie de l'exploration spatiale au-delà du système solaire.

2265 : la découverte d'une exoplanète pouvant accueillir la vie avec un indice de similarité avec la Terre (IST) de 1 va tout changer. Dans la constellation du Taureau, à 90,3 al, un nouveau système solaire a été révélé par le télescope spatial Hubble delta. Les astronomes le baptisèrent Stella Taurus : il contient huit planètes gravitant autour d'un unique soleil (Icare, Taurus alpha) aussi petit que le nôtre. Sur les huit astres, six sont telluriques et deux gazeux (Taurus *beta* à *iota*). Ils s'intéressèrent tout particulièrement à la première planète, koi 2168-1 ou Taurus *beta*, car elle se situe dans la zone habitable de Stella Taurus. Après plusieurs mois d'études, les astronomes furent d'accord sur le fait que s'il doit y avoir de la vie sur une lointaine planète, de toutes celles jusqu'à présent découvertes, Taurus *b* les surpasse toutes. Impossible néanmoins d'envoyer une sonde s'en assurer.

De cette découverte et des échecs des missions sur Mars et Proxima *b*, naquit le projet Destiny.

LE PROJET DESTINY

Le cœur de la future sauvegarde de l'humanité émergea aux débuts des années 2270 sous l'impulsion d'un seul homme : **James T. Turner**. Industriel milliardaire, doux rêveur, inventeur de génie et patron de la toute-puissante multinationale Solaris (panneaux photovoltaïques de 7^e génération et autres révolutions technologiques), il fut le premier à développer le tourisme spatial à grande échelle.

Fort de l'échec des missions sur Mars et Proxima *b*, James Turner proposa à l'agence spatiale américaine et européenne de leur louer les infrastructures sur ces planètes pour faire du tourisme spatial. Ne rapportant rien et surtout, ayant coûté des milliards de dollars, les bases sur Mars et sur Proxima *b*, sans astronaute depuis maintenant dix ans, allaient tomber en ruines sans une présence humaine. L'affaire fut donc faite, les deux parties trouvant leur compte et devenant encore plus riche, pour le premier, et renflouant les caisses vides, pour les seconds. Ce fut la meilleure affaire de sa vie.

Au début des années 2280, passer ses vacances dans les canyons martiens ou dans les plaines de Proxima b était devenu l'apanage des riches de notre monde. Les sites virent même leur superficie multipliée par dix. À même pas 30 ans, James Turner était l'homme le plus célèbre au monde. Surfant sur cette incroyable voie royale, Turner se tourna vers la politique et fut nommé conseiller au président des États-Unis en matière d'exploration spatiale. Assumant ses nouvelles fonctions avec zèle et en tant que bon visionnaire, il décida de créer l'ISA (International Space Agency) basée à Kourou, en Guyane française.

En secret, il convoqua autour d'une table ronde les plus grands dirigeants de ce monde. Pas seulement les chefs d'État, mais également les industriels, les génies techniques et les riches mécènes. Le premier février 2282, à Genève, en Suisse, une vingtaine de « puissants » se retrouvèrent autour de la même table, devant Turner. Personne ne connaît exactement la teneur de cette réunion secrète, nommée plus tard le gang des 20 ou le conseil d'Elrond, référence directe au Seigneur des Anneaux, mais au final, le projet Destiny vit le jour.

Au début, le projet Destiny ne devait compter qu'une seule arche avec environ 15 000 personnes à son bord. Mais assez rapidement, les moyens techniques et les fonds firent défauts. Les 20 prirent alors la décision de faire partir dix arches avec 5000 passagers le plus rapidement possible. Voyant qu'il fallait agrandir le cercle, Turner invita la Russie, la Chine, la NASA, l'ASE (Agence Spatiale Européenne) et l'Inde à rejoindre le projet qui prit une dimension moins confidentielle à partir de ce moment. Il faut dire que l'entrée en jeu de tels acteurs en matière d'espace et par conséquent, une collaboration étroite internationale était difficile à contenir. Un interlocuteur privilégié dans chaque nation, un journaliste célèbre ou un scientifique de renom, fut désigné pour communiquer les avancés du projet Destiny à la population. À partir de ce moment, **début 2284**, les 20 se firent appeler : **les Sauveurs**. Titre pompeux, sans nul doute, mais ayant le mérite d'être compréhensible par tous.

Sous la direction de l'ISA, donc de Turner, les cinq premiers chantiers en orbite débutèrent. Les cinq autres, dans une seconde phase, suivant les résultats des premiers lancements, devaient être réalisés aussi en orbite terrestre ou à partir de la base lunaire. Les exoplanètes ciblées furent découvertes pour la plupart il y a plus d'un siècle ; elles possèdent toutes un IST supérieur à 0,85.

LES ARCHES

Deux phases sont prévues pour le lancement total de dix arches. Chaque départ étant décalé de cinq ans, les premiers chantiers orbitaux terrestres commencèrent en 2290 avec l'Orion.

🔵 **2315, l'Orion, destination** : exoplanète Taurus *b* (koi 2168-1), système Stella Taurus composé d'une naine jaune, situé à 90,3 al dans la constellation du Taureau.

🔵 **2320, le Goliath, destination** : exoplanète Artémis (trappist-1 d), système solaire composé d'une naine brune, situé à 39,5 al dans la constellation du Verseau.

🔵 **2325, l'Odyssée, destination** : exoplanète kepler 2569-8, système Gargantua situé à 110,2 al dans la constellation du Lion.

🔵 **2330, l'Albatros, destination** : exoplanète hubble 5004-1, système solaire composé d'une naine rouge, situé à 78,5 al dans la constellation d'Éridan.

🔵 **2335, l'Argonaute, destination** : exoplanète luyten 64b25, système solaire composé d'une naine jaune, à 150,1 al dans la constellation du Petit chien.

Les destinations des cinq autres arches sont encore incertaines, la réussite de la première phase restant pour le moment la priorité absolue.

🔵 **Note** : Certaines exoplanètes s'avèrent plus proches que Taurus *b* à 90,2 al : trappist-1 est située à 39,5 al et Hubble 5004-1, à 78,5 al. Ce qui compte avant la proximité, c'est l'IST, moins bien noté pour ces planètes que celui de Taurus *b*. Car dans toute cette entreprise, deux détails importants ne doivent pas être oubliés : il s'agit de voyages sans retour et sans garantie d'avoir une terre viable où s'établir au final.

Durant cette même époque, au moins dix autres projets, plus ou moins privés, virent le jour. Certains voulant sauver ce qui pouvait l'être encore, mais la plupart aspirant simplement à sauver leur propre (et misérable) existence. Beaucoup échouèrent. D'ailleurs, environ 15% des places sur l'Orion, le vaisseau des personnages joueurs (PJ), mais aussi une majorité des autres arches, étaient réservées à des riches civils, industriels, stars des écrans... Il faut dire qu'une bonne partie des financements provenaient de fonds privés qui se sont avérés indispensables dans cette entreprise.

QUI ?

Cela pourrait être le sujet d'une épreuve de philosophie : qui mérite d'être sauvé afin de reconstruire notre civilisation à l'autre bout de l'univers ? Dans un premier temps, la majorité des personnes sensées répondraient à cette question : des scientifiques, des élites dans leur domaine civil ou militaire, des ingénieurs, des spécialistes de l'espace... Certes, tous ces rôles sont on ne peut plus vitaux pour ce type d'expédition, mais pour reconstruire une civilisation à l'autre bout de l'univers, sur une terre inconnue, il faut plus ! Établir une colonie lointaine et perpétuer ce qui fait de nous des êtres humains ne se résume pas exclusivement à de grands professionnels dans un domaine précis. Non, il faut des artistes, de libres penseurs, des personnes « communes », à supposer que cela existe, des athlètes, des amuseurs...

Le choix fut donc difficile. Des comités de spécialistes, d'anthropologues et de sociologues furent créés de toutes pièces afin de sélectionner les 5000 passagers de chaque arche. Ils furent ainsi assez rapidement nommés « les 5000 de l'Orion » ou les « 5000 du Goliath » par les autorités et les gens du peuple. Ainsi, les différents comités, un par arche, établirent la répartition suivante, valable sur la plupart des vaisseaux :

🔵 **45% de scientifiques, de techniciens et d'explorateurs (2250 experts).**

🔵 **25% de militaires (1250 soldats).**

🔵 **10% d'artistes, d'amuseurs, philosophes, religieux... (500 passagers).**

🔵 **5% de criminels, destinés aux travaux forcés (250 condamnés).**

🔵 **15% de civils (750 riches mécènes et leur famille).**

DESCRIPTION TECHNIQUE DU VAISSEAU

L'Orion, cette magnifique prouesse technologique, va accueillir l'espoir d'une civilisation millénaire à l'agonie. Le vaisseau de la dernière chance, comme certains l'ont nommé. Ou le voyage vers l'enfer, sans retour, vers les confins de l'espace, sur une nouvelle Terre qui pourrait être plus dangereuse que la nôtre. Bref, rien d'envisageable sans une merveille d'ingénierie regroupant les plus grandes inventions de l'humanité en matière d'exploration spatiale.

Voici donc, dans les grandes lignes, l'Orion, qui, comme Christophe Colomb et ses navires, la Santa María, la Pinta et la Niña, partirent vers l'inconnu, à la recherche de gloire et de fortune vers les mystérieuses cités d'or... (non, je me trompe d'époque !).

L'ORION

L'ORION DEEP SPACE EXPLORER (DSE#1)

Taille : environ un kilomètre de long sur 300 m de large.

Équipage : 450 membres.

Passagers : 5000.

Vitesse : proche de la vitesse lumière.

Énergie : réacteur à fusion nucléaire à l'hydrogène développé par la société française Octopus. Ce dernier consomme deux isotopes : le deutérium et l'hélium 3. Durant les premiers essais, l'hélium 3, très rare sur Terre, était remplacé par le tritium, un autre isotope, mais radioactif. Impossible de l'amener dans l'espace. L'exploration lunaire et la découverte d'hélium 3 en grande quantité ne furent au final pas vaines. Sans la base lunaire mise en place dans les années 2150, le réacteur à fusion n'aurait pas pu quitter la Terre.

Propulsion : trois moteurs propulseurs EMDRIVE de 5^e génération (electromagnetic drive ou propulseur à cavité résonnante électromagnétique asymétrique). L'appareil utilise un magnétron produisant des micro-ondes canalisées à l'intérieur d'une cavité résonnante métallique à facteur de qualité élevé, en forme de cône tronqué offrant deux surfaces réfléchives de superficies différentes, et muni d'un diélectrique résonnant près du plus petit réflecteur. L'appareil génère une force en direction de la plus grande surface de la cavité. Bien qu'une source de courant électrique soit requise à son fonctionnement, l'appareil ne dispose d'aucune pièce mobile et n'éjecte pas de masse ni n'émet de radiation en dehors de sa cavité hyperfréquence. Moteurs mis au point par la société américaine Drive one.

Système de survie : de type « hyper-sommeil© » développé par la société américaine Thanatos. Pour faire simple, une phase d'hyper-sommeil dure au maximum 10 ans, obligeant « le dormeur » à faire une pause de quelques semaines ; après quoi, il peut revenir « au lit ». Chaque phase fait vieillir le corps d'environ une année.

Maintenance : environ 300 robots, sondes, drones autonomes chargés de seconder les membres d'équipage pendant les phases



d'éveil. Leur rôle devient d'autant plus vital durant les phases de sommeil, car ce sont eux qui gèrent tout sur l'Orion. Dans cette opération, les bots, comme les nomment l'équipage, sont gérés par une IA du nom d'Isis.

Gestion et contrôle : I.S.I.S., acronyme d'Intelligence Silicône Indépendante Supérieure de 7^e génération développée par la société américaine Humanidyn. Son PDG, Davis Corwin, un génie milliardaire, homme de médias, doux rêveur et grand mécène, a offert sa toute nouvelle IA révolutionnaire au projet Destiny. Rendant ainsi possible les voyages et l'exploration de l'espace lointain. En plus des 300 bots, Isis gère une vingtaine d'humains synthétiques qui la secondent durant les phases d'hyper-sommeil de l'équipage. Ces derniers n'ont pas besoin de dormir et ont toujours de quoi s'occuper. En cas de graves problème, ses protocoles l'autorisent à prendre le contrôle de l'Orion et à réveiller les membres de l'équipage.

Dirigeant de l'Orion : colonel *Amané Toshî* (japonais de 60 ans à l'arrivée sur Taurus b), scientifique de renom, inventeur du procédé de l'hyper-sommeil et patron de la société Thanatos. Docteur en astrophysique et en biologie, professeur au MIT.

Premier pilote de l'Orion : capitaine *Franck Lyset* (français, 45 ans à l'arrivée sur Taurus b), pilote de la NASA très expérimenté. Il a dirigé l'extraction de l'hélium 3 à partir de la base lunaire et plusieurs missions sur Mars.

Secteur sécurité (1250 soldats) : commandant *Martin Price* (américain de 54 ans à l'arrivée sur Taurus b), formation de Navy SEALs, plusieurs décorations militaires pour actes de courage dont silver star. A servi dans de nombreux conflits dont celui avec la Chine.

Secteur scientifique et technique (2250 experts) : commandant *James Turner* (américain de 65 ans à l'arrivée sur Taurus b), à tout seigneur tout honneur. Il va de soi que l'instigateur du projet Destiny a une place de choix dans la hiérarchie de l'Orion.

LE VOYAGE

Le voyage vers Stella Taurus dura environ 90 ans, avec les problèmes inhérents à ce genre d'aventure. Mais au final, l'Orion arriva à destination. Il commença sa décélération lors de la dernière phase de réveil, il y a à présent, dix ans. Les systèmes nominaux avaient supporté convenablement le long trajet et l'arrivée prochaine en terre promise excitait tout le monde. Les membres d'équipage eurent effectivement quelques petits problèmes à ce moment-là, mais rien qui ne retarda la mission.

À présent, bienvenue en terre inconnue, dernier espoir de l'humanité et planète de tous les dangers !

DSE #1 ORION

TRAVEL 1:

STELLA
TAURUS

(koi 2168-1)

STELLA TAUROS (koi 2168-1) est une étoile naine rouge de type spectral M4. Elle est située à environ 125 années-lumière de la Terre. Cette étoile est la cible principale du projet Destiny.

Le voyage vers Stella Taurus a duré environ 90 ans. L'Orion a atteint sa destination et a commencé sa décélération. Les systèmes nominaux ont supporté le long trajet.

CHAPITRE 2 : SYSTÈME DE JEU

THE FORTY SYSTEM



INTRODUCTION

Les règles de simulation qui suivent permettent de faire évoluer les personnages de manière crédible dans le monde riche et complexe de Stella Taurus. Cependant, le maître du jeu doit avoir conscience que ces règles ne sont qu'un outil parmi tant d'autres, et non des lois inflexibles. Elles ont pour seul but de cadrer certaines actions et non de vous mettre des bâtons dans les roues. Donc, si jamais, certaines d'entre elles vous posent problème, n'en tenez pas compte. La fluidité et l'aspect ludique du jeu priment sur tout le reste.



LE SYSTÈME DE JEU

Comme survolé dans le chapitre précédent, à Stella Taurus, vous aurez besoin de dés à douze faces (D12), de dés à dix faces (D10), de dés à huit faces (D8), et de dés à six faces (D6). Pour les besoins du jeu, il faut au minimum deux dés à dix faces et un seul dé à six faces par joueur ainsi que pour le MJ. Cependant, pour le confort, il vaut mieux avoir, au moins pour le MJ, quatre D10 et deux D12, D8, et D6. Pour résoudre une action, Stella Taurus fonctionne comme suit :

2D10 + COMPÉTENCE + CARACTÉRISTIQUE

Le but étant d'atteindre un seuil de difficulté (SD), évalué par le MJ. Plus ce seuil est petit, plus on considère que l'action est facile et inversement, plus il est élevé, plus l'action est ardue à réussir :

SD	Action
12	Immanquable
15	Très facile
18	Facile
21	Moyenne
24	Difficile
27	Très difficile
30	Surhumaine
+3	Godlike !

Dans l'absolue, l'échelle va de 4 à 40 : 4 étant le résultat minimum possible et 40 le résultat maximum possible. La moyenne absolue ou pic statistique est à 21, en partant du fait que le personnage a 5 dans la caractéristique et dans la compétence concernée.

EXEMPLES D'ACTIONS

Action	Jet	Spécialités
Percevoir son environnement, détecter un piège, trouver un indice	Enquête + Perception	<i>sens, fouille, vigilance</i>
Esquiver un coup	Acrobaties + Agilité	<i>esquive</i>
Tirer sur une cible	Armes à distance + Dextérité	<i>suivant l'arme</i>
Escalader un mur, grimper à un arbre	Acrobaties + Agilité	<i>escalade</i>
Courir vite	Athlétisme + Agilité	<i>course de vitesse</i>
Courir longtemps	Athlétisme + Constitution	<i>course d'endurance</i>
Résister à la peur	2 x Volonté	<i>aucune</i>
Piloter un avion	Véhicules + Dextérité	<i>aéronefs atmosphériques</i>
Identifier un avion	Véhicules + Intelligence	<i>aéronefs atmosphériques</i>
Bricoler une arme	Fabriquer/Réparer + Dextérité	<i>armes</i>
Inventer une nouvelle arme	Fabriquer/Réparer + Intelligence	<i>armes</i>
Séduire, commander, intimider, négocier	Influence + Social	<i>séduction, commandement, intimidation ou négociation</i>
Soigner une blessure	Médecine + Dextérité	<i>premiers soins</i>
Diagnostiquer une maladie	Médecine + Intelligence	<i>maladies</i>
Défoncer une porte, soulever	Athlétisme + Force	<i>un sport : l'haltérophilie</i>
Lancer un objet, une arme de jet	Armes à distance + Force (jet puissant) ou Dextérité (jet précis)	<i>armes de jet</i>
Donner un coup de poing	Arts martiaux + Agilité	<i>poings/coudes</i>
Trouver une panne	Fabriquer/Réparer + Perception	<i>suivant la technique</i>

À partir du moment où il y a une incertitude, un intérêt ludique, un conflit ou n'importe quel enjeu, le MJ peut demander qu'un jet sanctionne une action. Il reste le seul juge à ce sujet ainsi que sur la fréquence de ces jets.

Le MJ a donc la lourde tâche d'associer une caractéristique et une compétence représentant le mieux l'action en cours. Cela paraît contraignant, mais en fait, la majorité des actions les plus courantes utilisent toujours les mêmes associations. Il faut juste rester simple et logique. Dans certains cas, plus rares, aucune compétence n'entre dans l'équation, mais simplement la caractéristique multipliée par un ou deux.

Voici le principe : choisir en premier la compétence concernée, c'est le plus simple – s'il n'y en a aucune qui colle, il faudra choisir une caractéristique et la multiplier par deux. Après, le plus difficile consiste à trouver la caractéristique la mieux adaptée à la situation. Et ce n'est pas toujours la même. Pour « agir », l'Agilité, la Dextérité et la Force sont privilégiées. Pour « savoir », il vaut mieux associer l'Intelligence, la Perception ou le Social.

RÉUSSITE CRITIQUE ET ÉCHEC TOTAL

De nombreux jeux utilisent ce principe pour simuler des actions d'éclat et d'autres plus catastrophiques. À Stella Taurus, lorsque qu'un double est réalisé sur le lancer des 2D10, si le jet est réussi, c'est potentiellement une réussite critique (RC), mais si le jet est raté, c'est un échec total (ET).

Pourquoi potentiellement ? Eh bien, autant pour l'échec total, le résultat est sans appel, autant pour une réussite critique, elle demande à être confirmée. Je m'explique : le fait de générer une RC ou un ET sur des doubles, avec ce système de jeu, n'est pas équivalent. En d'autres termes, plus les personnages vont progresser, plus ils vont faire des RC et inversement, moins ils vont faire des ET. Donc, partant de ce constat, je pense que rajouter une condition pour valider une RC est une bonne chose. Sinon, il y en aura trop, minimisant d'autant leur importance. Je résume :

POUR FAIRE UNE RÉUSSITE CRITIQUE, IL FAUT :

- ▶ Un double sur le lancer des 2D10, sachant qu'un double 10 est toujours une RC (mais à valider).
- ▶ Que le jet soit réussi.

ET POUR UN ÉCHEC TOTAL, IL FAUT :

- ▶ Un double sur le lancer des 2D10, sachant qu'un double 1 est toujours un ET.
- ▶ Que le jet soit raté.

Exemple : Gaël fait un jet de Survie + Dextérité (scores de 4 et 5) SD 21 pour allumer un feu avec les moyens du bord. Il lance ses 2D10 et obtient 10 et 10, soit un total de 29. C'est réussi. Mais comme Gaël a fait un double, c'est en plus une réussite critique. Le feu démarre en moins d'une minute et ne s'éteindra pas de la nuit. S'il avait fait 2 et 2, soit un total de 13, en plus d'avoir échoué, son jet serait devenu un échec total. Ce qui aurait eu pour effet de ne pas avoir de feu pour la nuit ou de mettre le feu par inadvertance à un équipement. Bonne chance !

Une réussite critique maximise les effets de l'action, augmente les dommages d'une attaque (+15 pt), réduit le temps de résolution... Tous ces qualificatifs décrivant le résultat d'une action époustouflante.

Ainsi, un joueur faisant une réussite critique lors d'une attaque à distance, de mêlée, au corps à corps ou tout autre moyen offensif, peut choisir (une seule option) :

➤ **Ajouter +4 aux deux prochaines attaques et +4 en initiative pour le prochain round.**

➤ **Ignorer une éventuelle protection ou armure.**

GÉNÉRALISTE

Jetiez 1D10

Jet	Effets de l'échec total
1	Bénin : considéré comme un échec normal sans autre conséquence.
2-3	Léger : appliquez un désagrément mineur ou une information légèrement déformée.
4-6	Moyen : échec standard qui ne doit toutefois pas mettre en danger la vie du personnage.
7-9	Grave : membre brisé suite à une chute, déchirure musculaire durant un bras de fer, chute après une escalade, informations erronées...
10	Catastrophique : le personnage se blesse sérieusement ou aiguille ses camarades sur une fausse piste dont les conséquences seront désastreuses !
11-12	Tragique : un ou plusieurs personnages à refaire !

ARTS MARTIAUX

Jetiez 1D10

Jet	Effets de l'échec total
01-02	Le personnage perd l'équilibre et se récupère de justesse. Mais il perd l'initiative de sa prochaine attaque et subira un malus M1 le round suivant.
03-04	Le personnage tombe au sol sans gravité si ce n'est le fait qu'il devra se relever le round suivant. Il ne pourra pas attaquer et aura un malus M1 pendant ce round.
05-06	Le personnage se fait un étirement lors d'un faux mouvement. Lancez 1D6 points de dommage. -5 points d'initiative pour ce round.
07-08	Le personnage chute au sol. 1D10 points de dommage, -10 points d'initiative pour ce round et impossibilité d'attaquer pour le prochain round. Étourdissement pendant deux rounds.
09-10	Le personnage tombe durement sur le sol et se heurte la tête. Il tombe inconscient pendant trois rounds. Bonne chance !
11-12	Le personnage glisse, chute durement et s'assomme. L'inconscience dure pendant 2D10 rounds et il subit 3D10 de dommage sans protection.

ARMES À DISTANCE

Jetiez 1D10

Jet	Effets de l'échec total
01-03	L'arme tombe par terre. Il faudra trois points d'initiative pour la récupérer.
04-06	Le mécanisme de tir se bloque. Il faudra faire réparer l'arme.
07-09	L'arme glisse et tombe par terre. De plus, au contact du sol, le tir se déclenche et part n'importe où. Tirez au hasard qui subit le tir (ignorez ceux ayant le Don chanceux). Espérons que cela ne va pas créer quelques tensions.

10 L'arme explose dans les mains de son propriétaire. Effectuer les dégâts de l'arme et retrancher cinq points.

11-12 L'arme explose dans les mains de son propriétaire. Effectuer les dégâts de l'arme sans tenir compte d'une éventuelle protection.

ARMES DE MÊLÉE

Jetiez 1D10

Jet	Effets de l'échec total
01-02	Le personnage perd l'équilibre et se récupère de justesse. Mais il perd l'initiative de sa prochaine attaque et subira un malus M1 le round suivant.
03-04	L'arme tombe à terre et glisse à 3 mètres. Le personnage a le choix entre continuer le combat sans arme, fuir ou perdre un round pour récupérer son arme.
05-06	L'arme se brise et le personnage devrait commencer à maudire celui qui la lui a fournie.
07-08	Le personnage tombe et lâche son arme. Il lui faudra six points d'initiative pour se relever et trois de plus pour la récupérer.
09-10	Le personnage se blesse avec son arme. Appliquer les dégâts normaux et retrancher cinq points.
11-12	Le personnage se blesse avec son arme. Appliquer les dégâts normaux sans tenir compte d'une éventuelle protection.

Note : Une blessure causant au moins six PdV fait perdre un point d'endurance au personnage, ainsi que chaque échec total dans une compétence dynamique.

TERMES EMPLOYÉS

Étourdissement : le personnage est dans une sorte de brouillard. Ses sens sont deux fois moins efficaces. Le personnage peut effectuer des actions tant que celles-ci ne demandent pas trop de précision. Il peut se déplacer (avec une mobilité réduite), se cacher, se défendre (uniquement parer des coups au corps à corps avec un malus M3), pousser un objet... mais il ne pourra pas tirer, soigner un compagnon, utiliser un ordinateur...

Évanouissement, inconscience, KO : le personnage est totalement inconscient. Il ne peut rien faire.

LES MALUS

À Stella Taurus, ils sont de deux types : les malus directement applicables au jet suivant l'action entreprise par le personnage. Et des malus imposés suite à un handicap physique ou mental.

Le premier type de malus est une valeur comprise entre -1 et -10. Il concerne certains malus situationnels ou venant du matériel.

Exemple : -4 aux jets de Perception + Enquête pour une nuit normale et -8, pour une nuit sans lune avec le ciel couvert. -2 en Armes de mêlée + Dextérité pour se servir d'une épée oxydée, -6 si elle est brisée en deux. -2 en Armes à distance + Dextérité par grand vent, -8 durant une tempête ou un ouragan.

Le second type de malus influence directement la qualité des dés lancés lors d'un test. Ils sont employés lorsque les points de vie ou les jauge baissent trop bas :

🔵 **M1 : malus de premier niveau, lancez 1D10 + 1D8 à la place des 2D10.**

🔵 **M2 : malus de second niveau, lancez 2D8 à la place des 2D10.**

🔵 **M3 : malus de troisième niveau, lancez 2D6 à la place des 2D10.**

LES BONUS

Le principe est le même qu'avec les malus, il existe deux types de bonus :

Le premier type de bonus est une valeur comprise entre +1 et +10. Il concerne les bonus situationnels (eaux très claires, situation surélevée, l'environnement...) ou venant du matériel lorsqu'il est de bonne qualité.

🟢 **Exemple :** une caisse de mécanicien bénéficie d'un bonus de +2 en Fabriquer/Réparer (spécialité mécanique). Un jet d'Influence + Social (spé. intimidation) est modifié de +2 si le personnage a un niveau de beauté de dégoûtante ou affreuse et de +4 pour ignoble. Un jet dans le cadre d'une spécialité offre toujours un bonus de +2 au résultat du jet.

Le second type de bonus influence directement la qualité des dés lancés lors d'un test. Ils concernent notamment la prise de drogues dopantes de l'organisme :

🔵 **B1 : bonus de premier niveau, lancez 1D10 + 1D12 à la place des 2D10.**

🔵 **B2 : bonus de second niveau, lancez 2D12 à la place des 2D10.**

🔵 **B3 : bonus de second niveau, 2D12 + 4 à la place des 2D10.**

LE TEST D'OPPOSITION

L'affrontement physique ou moral entre deux personnes, PJ ou PNJ, les actions simultanées et bien d'autres cas peuvent provoquer une opposition. Dans ce cas-là, rien de plus simple : chaque protagoniste réalise son jet normalement avec compétence adaptée à la situation. Si les deux réussissent leurs jets, **celui qui aura fait le plus gros sur le dé de qualité remporte l'opposition.** En cas d'égalité, il faudra relancer le dé de qualité jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

LE TEST SPÉCIFIQUE

Lorsqu'un joueur veut un effet particulier, lorsqu'il annonce clairement qu'il souhaite, si son jet réussit, obtenir un résultat précis, il s'agit de test spécifique (TS). Sauf cas déjà précisés dans ces règles, comme pour toucher une partie du corps, pour assommer ou pour désarmer, le test spécifique se fera avec **uniquement la compétence de situation, sans l'ajout de la caractéristique.**

🟢 **Exemple :** Mike veut aveugler un fraor cuirassé avec un miroir afin qu'il soit aveuglé quelques secondes. Il espère ainsi avoir le temps de viser une partie non protégée par son épaisse carapace. Pour cela, il doit réussir un jet d'Armes à distance (sans sa Dextérité) avec un SD 24 (cible à 30 mètres). S'il réussit, le fraor heurte un arbre de plein fouet, présentant son flanc à Mike. Il décide alors de tirer dans une zone protégée de la taille d'un cœur. Il rajoute donc +9 au SD de 18 (cible à 10 m) soit, un SD de 27. S'il touche, il ignorera les 15 points de protection du fraor. Un bon choix ! Inutile alors de jeter le D6 de qualité pour localiser le tir.

LE TEST COOPÉRATIF

Dans certains cas, plusieurs personnages peuvent agir en même temps afin de réaliser une action qu'un seul d'entre eux ne pourrait pas mener à bien. Il s'agit alors d'un test coopératif. Le groupe de personnages détermine un leader qui va réaliser un jet dans les conditions normales. Mais avant cela, chaque partenaire va devoir faire le même jet, mais avec SD diminué de 6. Chaque jet réussi donnera ainsi un bonus de +2 au leader pour son futur jet.

🟢 **Exemple :** Bruno veut soulever une très lourde pierre. Il demande de l'aide à trois autres personnages. De facto, Bruno devient le leader. Les trois autres personnages réalisent alors un jet sous 2 x Force SD 24 (30 - 6). 2/3 des personnages réussissent leur jet, accordant un bonus de +4 au jet de Bruno sous 2 x Force SD 30. Ce ne sera pas du luxe.

Ce type de jet prévaut pour les actions difficiles, avec un SD supérieur ou égal à 30, où de l'aide devient indispensable pour réussir. En dessous de ce seuil, chaque soutien réussi n'apportera qu'un +1 au leader.

REFAIRE UN JET RATÉ

Souvent, à la suite d'un échec à un jet d'aptitude, un joueur voudra retenter immédiatement sa chance jusqu'à ce qu'il réussisse. Afin de limiter cet abus, il suffit d'**augmenter le SD d'un niveau au second jet de dés.** En temps normal, le MJ ne devrait pas autoriser une troisième tentative à ce joueur (mais ses compagnons peuvent essayer).

LES SPÉCIALITÉS

La majorité des compétences sont généralistes. Elles regroupent plusieurs spécialités d'un même domaine.

Premier point : comment savoir si un test concerne ou non une spécialité ? Restez logique, tout simplement. Votre joueur vous demande, par exemple, de chercher les objets cachés dans la ruine d'une maison. Test demandé : Enquête + Perception (SD à déterminer par le MJ) ; spécialité concernée : fouille. C'est tout simple. Si aucune spécialité ne semble adaptée à la situation, utilisez juste l'association Compétence + Caractéristique.

Deuxième point : une spécialité apporte les bonus suivants :

► **+2 au résultat du jet.**

► **+1 succès.**

► **Malus réduits de 2 maximum.**

Exception faites des spécialités liées au profil lors de la création du personnage, **il faut au minimum un score de 4 pour pouvoir acheter les spécialités de la compétence concernée.**

Une spécialité peut être achetée (grâce à des points d'expérience) une seconde fois. Cela n'est cependant possible que si la **compétence concernée atteint le score de 8**. Les gains sont alors doublés : +4 au résultat du jet, +2 succès, et les malus réduits de 4 maximum.

Pour l'élite, **il est possible d'acheter trois fois la même spécialité à condition d'avoir 10 dans la compétence concernée**. Les gains s'élèvent donc à : +6 au résultat du jet, +3 succès et les malus réduits de 6 maximum. Le personnage est considéré comme un maître incontesté dans le domaine.

Dernier point : quelques spécialités, plus spécifiques ou plus rares que les autres, imposent qu'on les achète avant toute chose. Sans quoi, il faut appliquer un malus de -10 aux tests de la compétence dont dépend la spécialité. Elles sont identifiées dans le tableau page ci-dessous par un *.

Exemple : Killian veut tenter de piloter un hélicoptère. N'ayant pas la spécialité aéronefs atmosphériques, tous ses jets de Véhicules se feront à -10. Le personnage n'est pas certain d'arriver entier à destination !

Note : Les nombreuses spécialités présentées ici couvrent un large panel. Il n'est cependant pas exclu d'en ajouter d'autres. Attention cependant qu'elles soient toujours dignes d'intérêt et pas redondantes avec une autre.

Compétences	Spécialités
Acrobaties	<i>Contorsion</i> (se glisser dans des espaces étroits), <i>culbute</i> (esquive en roulé-boulé), <i>escalade</i> (grimper et varappe), <i>esquive</i> .
Armes à distance	<i>Arcs</i> , <i>arbalètes</i> , <i>armes de jet</i> , <i>armes de poing</i> , <i>armes énergétiques</i> , <i>armes lourdes*</i> , <i>fusils</i> , <i>fusils automatiques</i> , <i>fusils de précision</i> .
Armes de mêlée	<i>Armes d'hast</i> (hallebardes, épieux, piques...), <i>à deux mains</i> (épées longues, claymores, espadons...), <i>contondantes</i> (masses, marteaux, fléaux, bâtons...), <i>tranchantes à une main</i> (couteaux, épées, dagues, sabres, machettes...).
Arts martiaux	<i>Pieds/genoux</i> , <i>poings/coudes</i> , <i>tête</i> , <i>armes naturelles</i> (réservée aux animaux).
Athlétisme	<i>Course d'endurance</i> , <i>course de vitesse</i> , <i>saut en hauteur</i> , <i>saut en longueur</i> , <i>un sport</i> (à choisir).
Véhicules	<i>Aéronefs atmosphériques*</i> (avions, hélicoptères, planeurs, ULM...), <i>bateaux</i> (à voile ou à moteur, et les sous-marins), <i>camions</i> (lourds et super-lourds), <i>navettes spatiales*</i> , <i>voitures</i> (VL, quads, 4x4, course...).
Empathie	<i>Animaux</i> , <i>humains</i> , <i>synthés</i> , <i>végétaux</i> , <i>une race</i> (à choisir).

Enquête	<i>Fouille</i> (trouver des objets), <i>sens</i> (les cinq sens), <i>vigilance</i> (éviter d'être surpris).
Fabriquer / Réparer	<i>Armes</i> , <i>électricité/électronique</i> , <i>mécanique</i> , <i>explosifs*</i> , <i>travail du bois</i> , <i>du cuir</i> , <i>du métal</i> , <i>de la pierre</i> , <i>de la terre</i> , <i>la manufacture d'objets spécifiques</i> (à choisir), <i>les humains synthétiques</i> .
Illégalité	<i>Crocheter</i> (serrures ou coffres), <i>déguisement</i> , <i>discretion</i> , <i>pickpocket</i> , <i>renseignements</i> , <i>se cacher</i> .
Influence	<i>Commandement</i> (se faire obéir), <i>étiquette</i> (connaître les us et coutumes), <i>intimidation</i> (se faire obéir par la peur), <i>négociation</i> (persuader quelqu'un), <i>représentation</i> (jouer la comédie, mentir), <i>séduction</i> .
Survie	<i>Un biotope spécifique</i> , à choisir entre les biomes aquatiques, les forêts, la toundra, les prairies, les marais, les montagnes et les déserts.
C. générales	<i>Un domaine de connaissance</i> (au choix).
C. scientifiques	<i>Une science</i> (au choix).
Exoplanètes	<i>Une planète</i> (au choix).
Informatique	<i>Drones</i> , <i>ordinateurs</i> , <i>piratage</i> , <i>robots</i> .
Langues	<i>Un langage</i> (au choix).
Médecine	<i>Chirurgie*</i> , <i>diagnostic*</i> , <i>maladies*</i> (virales, bactériennes et fongiques), <i>premiers soins</i> (réanimation, soin des blessures, empoisonnement, soins d'urgence), <i>un domaine*</i> (au choix : dentiste, ORL, cardiologue, neurologue, psychiatre, vétérinaire...).

*Pour effectuer un test, l'achat de cette spécialité est indispensable. Sans quoi, vous pouvez appliquer un malus de -10 à la compétence dont dépend la spécialité.



Spécialités : fusils de précision et discrétion.

LE DÉ DE QUALITÉ

Principe

Pour le moment, le système de jeu de Stella Taurus n'inclut que quatre niveaux de qualité à une action. Cette dernière peut, soit réussir ou échouer, soit être extraordinaire (réussite critique) ou bien catastrophique (échec total).

Jet	Qualité	Temps	Succès	Domages
1-3	Faible	120%	1	-5
4-5	Moyenne	100%	2	Normaux
6-8	Bonne	80%	3	Normaux
9-11	Très bonne	70%	4	+5
12-14	Formidable	60%	5	+10
15-17*	Excellente	50%	6	+15
18-20	Extraordinaire	40%	7	+20
21-23	Inhumaine	30%	8	+25
24+	Oh mon Dieu !	20%	9	+30

*Niveau de qualité d'une réussite critique.

À partir du moment où l'action est réussie, on considère un temps moyen et logique de résolution : 2 minutes pour crocheter une serrure mécanique, 20 minutes pour pirater un site internet, 1 h pour préparer un engin explosif à retardement...

Pour rajouter un aspect qualité alternatif au système actuel, 1D6 (un dé à six faces) va être lancé en même temps que les 2D10 et ce sur n'importe quel type de jet. Voici son fonctionnement :

- Le dé de qualité ne concerne que les jets réussis. Un échec reste un échec simple, avec les conséquences que cela implique.
- Les différents SD demeurent inchangés. Ils doivent rester tout aussi présents malgré la mise en place du dé de qualité.
- Le D6 lancé avec les 2D10 est un dé libre ou « dé explosif ». C'est-à-dire que sur un résultat de 6, on peut continuer à le relancer tant qu'il continue à faire des 6. Ensuite, on fait le total. Techniquement, il est possible de faire d'énormes résultats.
- Le dé de qualité ne s'applique pas aux jets d'opposition et aux jets de Volonté qui permettent de résister à une Faiblesse.

LE POURCENTAGE DU TEMPS

Il représente le fait qu'une action peut prendre plus ou moins de temps suivant la qualité du jet. Sur un résultat de 14, par exemple, l'action, considérée comme excellente, prend 50% du temps normal. Il faudra donc une minute, au lieu de deux, pour crocheter une serrure mécanique, 10 minutes, au lieu de 20, pour pirater un site internet, 30 minutes pour fabriquer une bombe...

Inversement, une action de faible qualité, mettra 20% de temps supplémentaire (2 minutes et 24 secondes pour crocheter une serrure, 24 minutes pour pirater un site, 1 heure et 12 minutes pour fabriquer une bombe...).

LES SUCCÈS

C'est à ce niveau que le dé de qualité devient vraiment intéressant. En effet, évaluer un nombre de succès permet d'obtenir de suite une idée du nombre d'informations trouvées, du nombre de rations collectées, du nombre d'objets découverts... Il peut également être utile si vous devez établir une hiérarchie parmi vos personnages s'ils réussissent tous la même action.

Exemple : David, Guy et Alex doivent réaliser un jet de Perception + Enquête SD 24 afin de localiser l'entrée d'un tunnel secret. Nos trois amis réussissent leurs jets et font respectivement 4, 3 et 2 succès. Dans ce cas précis, c'est donc David qui trouve le passage le premier. S'il s'agissait d'une course, David serait arrivé en tête, suivi de Guy et d'Alex.

En cas d'égalité, vous pouvez aussi tenir compte du résultat du jet de qualité.

Parfois, ce système ne sera pas possible ou sans aucun intérêt. Dans ce cas-là, n'en tenez pas compte.

Voici quelques exemples sur comment cela fonctionne avec les aptitudes contenues dans la fiche de personnage :

Toutes les aptitudes de Connaissance, Informatique : le nombre de succès obtenus indique le nombre d'informations trouvées sur un même sujet.

Influence (spé. négociation) : le nombre de succès x 5 indique le pourcentage de réduction sur le produit négocié.

Enquête (spé. fouille) : le nombre de succès obtenus indique le nombre d'objets découverts.

Enquête : le nombre de succès obtenus indique le nombre d'informations, d'éléments ou d'individus détectés n'étant pas forcément en évidence dans la scène observée.

Survie : le nombre de succès obtenus indique le nombre de rations (PN) collectées.

Athlétisme : le nombre de succès indique qui arrive en premier sur une course ou qui saute le plus loin ou le plus haut.

Véhicules : le nombre de succès indique qui est le plus rapide.

À vous d'utiliser ce système dès que possible et surtout dès que cela représente un intérêt pour le jeu. Si ce n'est pas le cas, le dé de qualité est sans effet.

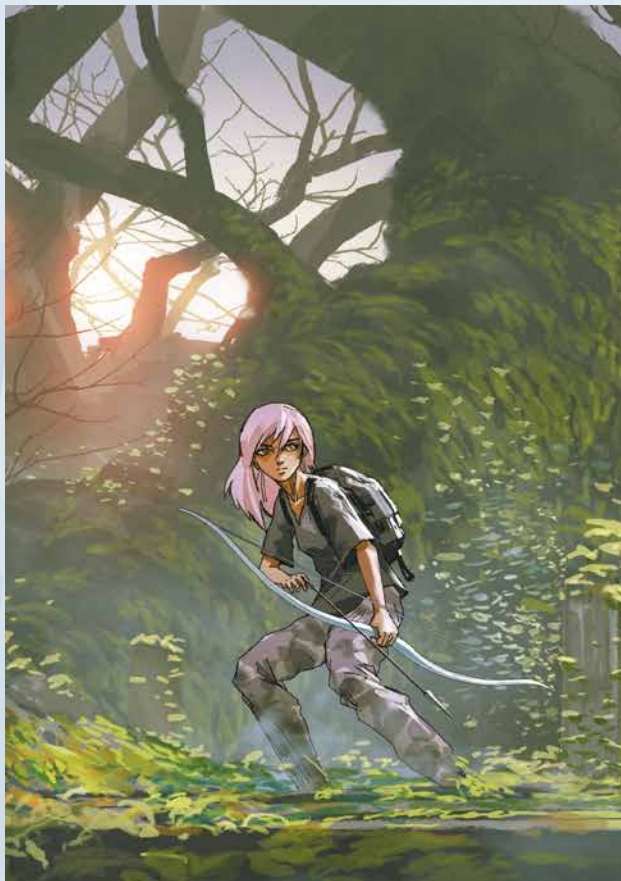
DOMMAGES

Vous pouvez choisir également d'utiliser ce système pour modifier les dommages durant un combat. Une attaque au corps à corps, par exemple, avec jet de qualité de 13, augmentera les dommages causés de 10 points, aggravant ainsi la blessure. Inversement, **si la victime subit au moins 20 points de dommage**, elle peut réaliser un jet de 2 x Constitution SD 15 pour les encaisser, chaque succès réduisant de 3 points les dégâts subis, limitant ainsi la gravité de la blessure.

Ceci peut s'étendre, pour la Constitution uniquement, à d'autres types de dommages (feu, froid, chute, noyade, explosifs, poisons, maladies...).

De la même manière, un personnage voulant réaliser une bombe et faisant un jet de Fabriquer/Réparer + Dextérité de qualité de 19, par exemple, rajoutera 20 points de dommage supplémentaires lorsque cette dernière explosera.

À partir du moment où il y a une interaction humaine nécessitant un jet sous une aptitude pouvant causer des dégâts, vous pouvez appliquer cette règle. Par contre, les dommages provoqués par une maladie, la noyade, le feu ou même le froid sont passifs et ne sont donc pas concernés.



La survie : ça commence déjà par la tenue.

LES TÂCHES

L'autre avantage du dé de qualité, c'est qu'il permet de simuler facilement la fabrication d'objets ou l'élaboration de tâches qui demandent du temps, donc potentiellement, plus d'un seul jet de dé.

Exemple : Aruko veut fabriquer un silencieux pour son pistolet. Le MJ estime qu'il s'agit d'une action longue qui nécessite 3 succès. Aruko fait donc un jet de Fabriquer/Réparer (+ Dextérité) SD 21. Elle réussit son action et fait 5 sur le dé de qualité, ce qui représente 2 succès. Le silencieux est presque terminé et il faudra à Aruko un second jet réussi pour le finir et deux heures de plus.

Ce système est fort pratique, mais il ne faut pas en abuser et demander des jets à outrance à vos joueurs. Même s'ils aiment gagner de l'expérience, cette pratique risque de les lasser rapidement. De plus, je conseille de ne l'employer que lorsqu'il y a un réel intérêt derrière. Par exemple, votre personnage est bloqué dans un bateau qui prend l'eau. Dans moins de 5 minutes, il sera complètement immergé dans une eau à 3°C. Malheureusement, sa combinaison de survie a été endommagée lors d'un précédent affrontement. Il faut absolument la réparer

en moins de 5 minutes. Dans cet exemple précis, le MJ peut alors demander un jet de Fabriquer/Réparer + Dextérité SR 24 (manque de pièces) et un total de 6 succès. Sachant qu'il faut au moins deux minutes entre deux jets, le personnage est loin d'être sorti d'affaire !

À noter qu'un échec total remet le compte des succès à zéro et a de fortes chances de détruire ou d'annuler l'opération en cours.

LES RÉUSSITES CRITIQUES

Cette nouvelle mécanique ludique, même si elle se suffit à elle seule, ne supprime pas les réussites critiques. Il est vrai que les probabilités de réaliser deux, trois voire quatre six d'affilée paraissent ridicules. Il serait alors facile de remplacer les réussites critiques par cela. Mais non !

Alors que se passe-t-il lorsqu'on réalise une réussite critique ? Le niveau de qualité doit être obligatoirement élevé si on veut rester logique. Et bien le plus simple est de considérer qu'une **réussite critique équivaut à une qualité excellente (15-17)**. Vous pouvez quand même tirer le dé de qualité, mais il y a peu de chance de faire mieux.

Exemple : Matias réalise une réussite critique en Enquête. En même temps que ses 2D10, il a lancé le dé de qualité et obtenu 5. Pas d'incidence sur le niveau de réussite du jet. Sur une réussite critique en Art martiaux ou avec n'importe quelle arme, les dommages seraient majorés de 15 points.

MAÎTRISE, MARGES ET SUCCÈS

Le système des succès et le dé de qualité en rapport s'appliquent à tous les tests. Cependant, à partir d'un certain niveau de maîtrise dans une compétence, il paraît logique que les succès soient plus importants. Qu'est-ce que cela signifie en termes de jeu ? Eh bien, dès qu'une **compétence arrive à 8, le joueur est autorisé à lancer deux dés de qualité et de conserver le meilleur résultat**. Cette option se note : 2G1, ce qui signifie, 2 dés lancés et en garder 1.

Assez rapidement, les personnages de vos joueurs vont réaliser des scores bien au-dessus du seuil de difficulté. Afin d'éviter toute frustration, vous pouvez, **par marge de 5 au-delà du SD, considérez que cela génère un succès supplémentaire** s'ajoutant à tous les autres. Ou bien, **par marge de 10, ajouter 1D6 (non explosif) au résultat du dé de qualité** (comme si le personnage avait dépensé une Gemme rouge).



LES DÉPLACEMENTS

Voici les données propres aux divers déplacements en cours de partie pour des êtres humains (arrondir à l'inférieur) :

► **Marche** : (Athlétisme + Constitution) /2,5 km/h pendant (Constitution) heures au maximum par jour.

► **Course** : (Athlétisme + Constitution) km/h pendant (Constitution) /3 heures.

► **Sprint** : (Athlétisme + Agilité) x 2,5 km/h pendant (Constitution) /5 minutes.

► **Saut en hauteur** : score en Agilité /3 mètres avec élan (en Fosbury). Score en Agilité /6 mètres sans élan.

► **Saut en longueur** : score en Agilité en mètre avec une course d'élan d'au moins 10 mètres. Score en Agilité /3 sans élan.

► **Déplacement par round** : score d'Agilité x 3 mètres.

► **Déplacement vertical par round (escalade)** : score en Agilité /3 mètres.

► **Nage** : (Athlétisme + Constitution) /2 km/h pendant (Constitution) /3 heures.

► **Déplacement aquatique par round** : score d'Agilité x 2 mètres.

Un repos de plusieurs minutes est nécessaire après chaque effort physique intense comme pour la course et le sprint.



LE COMBAT

L'affrontement fait partie de la vie et le nouvel environnement découvert par les personnages ne déroge pas à cette règle, bien au contraire.

Pour des facilités de simulation, le temps sera divisé en rounds, chacun correspondant à 10 secondes de temps dans le jeu. Chaque round est divisé en plusieurs phases.

1) DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Chaque participant au combat a un score d'initiative égal à l'Agilité + Perception. Celui dont le total est le plus élevé agit le premier ou plus tard dans le round s'il le souhaite. En cas d'égalité, c'est celui qui a le score le plus élevé en Agilité qui remporte l'initiative ou vous pouvez choisir de privilégier un personnage joueur faisant face à un PNJ.

2) PHASE D'ATTAQUE DU PERSONNAGE

Compétences concernées : *Armes à distance + Dextérité, Armes de mêlée + Dextérité, Arts martiaux + Agilité, Armes de mêlée + Force* (jet puissant) *ou Dextérité* (jet précis) pour le lancer d'objets ou d'armes. Le personnage peut aussi décider une retraite.

3) PHASE DE DÉFENSE DE L'ADVERSAIRE

Compétences concernées : *Arts martiaux + Dextérité* pour la parade, *Armes de mêlée + Dextérité* pour la parade ou bien encore *Acrobatie + Agilité* pour l'esquive. L'adversaire peut également tenter de prendre la fuite.

4) LOCALISATION DE L'ATTAQUE

Le dé de qualité sert, dans ce cas-là, à localiser l'attaque. Il sera inutile de l'employer lors d'un test spécifique visant une partie du corps (un tir, par exemple).

5) DÉTERMINATION DES DOMMAGES

Les dommages varient en fonction de l'arme, de la technique de combat utilisées et du nombre de succès. Ils ne seront calculés que si l'adversaire rate sa défense, dans le cadre d'attaques esquivables ou parables, ou est simplement touché, dans le cadre de l'emploi d'armes à distance aux projectiles inévitables.

6) PHASE D'ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE

Voir phase 2, et ainsi de suite : chaque personnage agissant dans l'ordre décroissant des résultats en initiative.

Au cours d'un combat, si l'un des protagonistes réussit un jet critique pour toucher son adversaire, ce dernier devra lui aussi faire une réussite critique en esquive ou en parade. Difficile de se défendre efficacement face à un tel coup de maître !

Un personnage peut se déplacer dans un round de combat. S'il décide d'attaquer une fois et de se déplacer, divisez par deux les distances indiquées ci-dessous. S'il attaque plus d'une fois, il ne pourra pas se déplacer.

🔵 **Déplacement/round** : score d'Agilité x 3 mètres.

🔵 **Déplacement vertical/round (escalade)** : score en Agilité /3 mètres.

🔵 **Déplacement aquatique/round** : score d'Agilité x 2 mètres.

LES POINTS D'INITIATIVE

Chaque type d'action, répertoriées dans le tableau suivant, coûte un certain nombre de points d'initiative. **Ces points se cumulent d'un round à l'autre à condition qu'il en reste, jusqu'à un maximum égal au score d'Agilité + 10 (n'appliquez pas cette règle pour les PNJ/animaux/créatures).** Il incombe au joueur de tenir à jour ce décompte. La seule contrainte est qu'un personnage ne peut pas faire plus de deux fois la même action dans un même round.

Action	Coût
Tir d'armes à distance	8
Lancer une arme de jet	7
Coup avec une arme de mêlée	7
Coup d'Arts martiaux	6
Parade (à mains nues)	2
Parade (arme de mêlée)	3
Esquive	3
Déplacement (1 x Agl mètres)	3
Visée (+2 au jet, une fois/tir)	2
Parler	1 à 3
Ramasser un objet	3
Lancer un objet	2
Se relever après avoir été au sol	6
Culbute	10

🟢 **Exemple** : Gaël a 6 Agilité et 5 en Perception, soit un total de 11 en initiative. Pour ce round, il décide donc de tirer avec son fusil Marine one et de garder les 3 points pour une éventuelle esquive au round de son adversaire.

Si, toutefois, aucun point n'est mis de côté pour une éventuelle défense (esquive ou parade) au tour de l'adversaire, il y a de grandes chances que le personnage subisse une ou plusieurs attaques sans pouvoir efficacement se défendre (il bénéficiera uniquement de sa défense active).

La plupart des armes possèdent un modificateur à l'initiative qui doit être ajouté au coût de l'action. Un modificateur négatif indique une arme équilibrée et rapide et légère. Alors qu'un modificateur positif indique une arme lourde, déséquilibrée et lente.

🟢 **Exemple** : Gaël emploie à présent un fusil de type Iron Jack qui possède un modificateur de +2 en initiative. Le coût d'initiative, avec cette arme, s'élève donc à 10 (8 + 2). Ça limite sa future défense à une parade à mains nues. Espérons que cela suffira.

Un personnage ne peut cumuler ses points d'initiative pendant plus de deux rounds sans rien faire.

DÉFENSES

Pour toucher une cible qui peut se défendre en esquivant ou en parant, **le SD est établi sur sa défense. Il s'agit en fait d'un jet d'opposition. En cas d'égalité, avantage au personnage défenseur.**

🟢 **Exemple** : Bruno veut donner un coup de poing à son adversaire. Il fait son jet d'Arts martiaux + Agilité et obtient 24. Joli coup ! Son adversaire décide d'esquiver et fait son jet d'Acrobaties + Agilité. Il fait 25, coup évité ! S'il avait fait 23 ou moins, il aurait subi le coup et donc, des dommages.

Désolé, **les tirs d'armes à feu, d'arc, d'arbalète ou de fusil-harpon ne peuvent pas être évités.** Que la cible soit consciente ou non qu'on lui tire dessus ne change rien. Par contre, **il est possible de se défendre face à des objets ou armes de jet.** Le principe est le même que dans l'exemple précédent, un jet d'opposition. Néanmoins, comme cette manœuvre est assez délicate, le défenseur aura **un malus de -3** pour parer ou esquiver ce type d'attaque.

Si le jet de défense (esquive ou parade) est inférieur à la défense active du personnage (DA, voir paragraphe suivant), alors, on ne prend en compte que cette dernière valeur. En résumé, le joueur choisit le meilleur score entre son jet de défense et sa DA. Bien sûr, si l'attaque n'atteint pas la DA du personnage, elle échoue et ce n'est même pas la peine de jeter les dés pour se défendre.

DÉFENSE ACTIVE (DA)

Il s'agit du SD à dépasser lorsqu'un personnage s'apprête à attaquer une cible qui est pleinement consciente de ce fait. Sans pour autant pouvoir esquiver volontairement une attaque, une cible peut toutefois se rendre moins facile à toucher, par le simple fait de ne pas être totalement immobile et 100% alerte.

L'attaque doit obligatoirement être supérieure à la défense active. N'oubliez pas qu'en cas d'égalité, avantage à la défense.

Défense active du personnage : Acrobaties + (2 x Agilité).

DÉFENSE PASSIVE (DP)

Inversement, la défense passive représente le SD à dépasser lorsqu'un personnage s'apprête à attaquer une cible qui n'a pas conscience de ce fait. Ce seuil existe car une cible est rarement 100% immobile, elle bouge toujours un minimum et peut même faire échouer une attaque qui paraît inratable. La DP s'applique également lors des cas de surprise, d'attaque de dos, sur le flanc ou au sol.

L'attaque doit obligatoirement être supérieure à la défense passive. N'oubliez pas qu'en cas d'égalité, avantage à la défense.

Défense passive du personnage : 2 x Agilité.



CIBLE À DISTANCE

Le premier chiffre dans la colonne SD correspond à la difficulté pour toucher une cible inerte (un objet par exemple) et le second, la Défense active ou passive, concerne une cible vivante et libre de ses mouvements.

Milieu terrestre

Situation	Seuil de difficulté
Tir à bout portant (moins de 3 m)	12 ou défense
Entre 4 et 10 m	18 ou défense +6
Entre 11 à 25 m	21 ou défense +9
Entre 26 et 50 m	24 ou défense +12
Entre 51 m et 100 m	27 ou défense +15
Tir à plus de 100 m	30 à défense +18
Cible surprise	Défense passive
Cible de dos, de flanc	Défense passive
Cible en mouvement	+2 (marche), +4 (course), +6 (sprint)

Exemple : Gaël tire sur un bâtour géant. Il se situe à 30 mètres de lui et n'a visiblement pas conscience du danger. La défense passive de l'animal est de 8, son score en Agilité x 2, et le SD pour toucher une cible à cette distance s'élève à 24. Sauf que l'animal est de grande taille (GT = SD -3), Gaël devra donc effectuer son jet d'Armes à distance + Dextérité SD 17 (8 + 12 - 3).

LOCALISATION

Lorsqu'une attaque touche sa cible, il faut localiser la partie du corps qui subit les dommages. Jetez le dé de qualité sur le tableau suivant :

Jet	Localisation	SD**	Succès	Dommages
1-3	<i>Membres</i> (pieds, mains, bras, jambes)	+3	1	-5
4-5	<i>Corps</i>	+0	2	Normaux
6-8	(torse, bassin, dos)		3	
9-11			4	+5
12-14	<i>Tête</i> (cou, yeux, oreilles)	+6	5	+10
15-17*	<i>Cœur</i>	+9	6	+15
18-20	<i>N'importe quel point vital</i>	Var.	7	+20
21-23			8	+25
24+			9	+30

*Niveau de qualité d'une réussite critique.

**Ce SD s'applique lors d'un Test spécifique où le joueur annonce, avant le jet de dés, la partie du corps qu'il souhaite toucher. S'il ne précise rien, lancez le dé de qualité comme prévu et référez-vous au tableau ci-dessus.

Il existe plusieurs façons de générer des succès : la marge de réussite, les spécialisations et les Dons. Du coup, ils doivent être ajoutés aux succès du dé de qualité.

Exemple : Bruno tire sur un ennemi avec son Marine one. Il réussit son jet d'Armes à distance et fait 5 sur le dé de qualité, 2 succès, soit une localisation au niveau du corps. Or Bruno possède le Don Habile (compétences dynamiques, acheté deux fois) et la spécialisation *fusils*. Il ajoute donc 3 succès aux 2 du dé de qualité, pour un total de 5, soit la tête. Ça change tout !

DOMMAGES

Une fois localisés, il faut évaluer la totalité des dommages. La majorité d'entre eux proviennent de l'arme employée et d'autres, normalement moins importants, de la qualité de l'attaque (voir Localisation).

MANŒUVRES À MAINS NUES

Suivant les coups portés, ils ne feront pas tout à fait les mêmes dommages. Un bon coup de pied sauté sera toujours plus mortel qu'un simple coup de poing, par exemple. La compétence concernée reste toujours : Arts martiaux + Agilité avec pour SD (à dépasser) le score de défense de l'adversaire (parade ou esquive). Le modificateur correspond au bonus ou au malus du jet, suivant la difficulté d'exécution du coup :

▶ Assommer/étrangler :

Modificateur : -3 **Dommages :** 1 x Force

La cible doit réussir un jet sous 2 x Constitution SD 21 avec pour malus les succès x 2. En cas d'échec, elle tombe inconsciente pendant 20 - Constitution rounds.

▶ Attraper :

Modificateur : +2 **Dommages :** aucun

Une cible attrapée ne peut pas se défendre sur la prochaine attaque qu'elle subit. Ceux qui l'attaquent bénéficient des bonus de circonstance (de dos ou de flanc). Celui qui l'a saisie n'a, lui, aucun bonus. Dès que la cible a subi au moins une attaque, on considère qu'elle est à nouveau libre de ses mouvements. Elle peut aussi, une fois par round, tenter de se délivrer en remportant un jet d'opposition de 2 x Force avec son adversaire. Cette manœuvre lui coûte 6 points d'initiative.

▶ Combat à plusieurs contre un :

Chaque personnage gagne +1 par combattant en plus du premier à tous ses jets d'attaque contre la cible. Pas de bonus en défense.

▶ Coup de pied :

Modificateur : -1 **Dommages :** 2 x (Force + 1)

▶ Coup de pied balayette :

Modificateur : -2 **Dommages :** 2 x Force

Si la cible rate sa défense, elle se retrouve au sol. Il lui faudra 6 points d'initiative pour se relever. Tant qu'elle est au sol, la cible possède une défense active -6, elle peut parer, esquiver avec un malus de -3 jusqu'à ce qu'elle se relève.

▶ Coup de pied/genou dans les couilles :

Modificateur : -3 **Dommages :** 2 x Force

Jet de 2 x Volonté SD 21 avec pour malus les succès générés par le dé de qualité x 2 pour un homme ou x 1 pour une femme. Un échec indique un malus M2 pendant 2 rd.

▶ Coup de pied retourné :

Modificateur : -2 **Dommages :** 2 x (Force + 2)

▶ Coup de pied sauté :

Modificateur : -3 **Dommages :** 3 x (Force + 1)

Il faut avant tout que l'attaquant face un jet d'Acrobaties + Agilité SD 18 (spé. *saut en hauteur*). Les succès sont alors ajoutés aux dommages. Ce coup coûte 8 points d'initiative (au lieu de 6).

▶ Coup de poing :

Modificateur : aucun **Dommages :** 2 x Force

▶ Coup de tête :

Modificateur : -2

Dommages : 2 x Force

Si la cible est préalablement saisie, pas de défense possible.

▶ Culbute :

Modificateur : -2

Dommages : aucun

La culbute ou roulé-boulé est une manœuvre d'esquive totale (jet d'Acrobatie + Agilité spé. *culbute*) en cas d'urgence. L'intérêt est d'être très difficile à toucher, rajouter la DA au résultat du jet d'Acrobatie. Le total est le nouveau SD à dépasser pour atteindre la cible.

▶ Désarmer :

Modificateur : -3

Dommages : aucun

La cible doit réussir un jet d'Arts martiaux + Dextérité (parade) ou d'Acrobaties + Agilité (esquive) avec pour SD le résultat du jet de l'attaquant.

▶ Étourdir :

Modificateur : -1

Dommages : 1 x Force

La cible doit réussir un jet sous 2 x Constitution SD 21 avec pour malus les succès x 2. En cas d'échec, elle souffre d'étourdissement pendant 12 - Constitution rounds.

▶ Feinte :

Modificateur : aucun

Dommages : variables

L'attaquant simule une fausse attaque, une feinte. Tous les succès x 2 seront ajoutés aux dommages de la prochaine attaque. Sachant que l'adversaire aura ces mêmes succès (x 1) comme malus pour se défendre.

▶ Griffes :

Modificateur : aucun

Dommages : 3 x (Force + 1)

Nécessite des griffes longues et pointues. Ne fonctionne pas avec les humains.

▶ Morsure :

Modificateur : +2

Dommages : 3 x Force

Nécessite des dents longues et pointues. Ne fonctionne pas avec les humains.

Manœuvre à mains nues	Modif.	Dommages
Assommer/étrangler	-3	1 x Force
Attraper	+2	Aucun
Combat à plusieurs	+1/PJ	-
Coup de pied	-1	2 x (Force + 1)
Coup de pied balayette	-2	2 x Force
Coup dans les couilles	-3	2 x Force
Coup de pied retourné	-2	2 x (Force + 2)
Coup de pied sauté	-3	3 x (Force + 1)
Coup de poing	-	2 x Force
Coup de tête	-2	2 x Force
Désarmer	-3	-
Étourdir	-1	1 x Force
Feinte	-	Variables
Griffes	-	3 x (Force + 1)
Morsure	+2	3 x Force

DOMMAGES DE MÊLÉE

Arme de mêlée	Dommages
Bâton, gourdin, batte, dague de lancer	2 x Force
Couteau	2 x (Force + 1)
Couteau de survie, de guerre	3 x Force
Lance, harpon	3 x Force
Machette	3 x (Force + 1)
Épée, sabre, espadon	4 x Force
Hache	5 x Force

RÉDUCTION DES DOMMAGES

LA CONSTITUTION

Dans certains cas, le MJ peut autoriser le personnage à faire un jet de Constitution afin d'encaisser les dommages subis. Comme expliqué dans le chapitre concernant le Dé de qualité, si la victime réalise un jet de 2 x Constitution SD 15, les dommages reçus seront diminués à hauteur de 3 points/succès, réduisant ainsi la gravité de la blessure. Ceci peut s'étendre, pour la Constitution uniquement, à d'autres types de dommages (feu, froid, chute, noyade, explosifs, poisons, maladies...). *Non applicable dans le cas d'une réussite critique, et possible une seule fois par combat (deux fois, si la Constitution de la victime est ≥ 10).*

Ceci ne vaut que si la perte de PdV est ≥ 20 par blessure.

LA PROTECTION

Comme dans de nombreux systèmes de jeu, les protections corporelles offrent souvent une sauvegarde inespérée face à une mort certaine. Elles possèdent plusieurs données, mais ce qu'il faut retenir, c'est leur valeur de protection qui se soustrait aux dommages subis, tout simplement.

LA PERTE DE PDV

Sans entrer dans le simulationnisme, difficile de concevoir qu'à 5 PdV, un personnage pète la forme et qu'à 0, il soit inconscient... Dans beaucoup de systèmes employant le principe de points de vie, c'est le cas. Suivant le niveau de PdV, des malus s'appliquent.

PdV actuels	Malus
1 à 5	M3 (2D6)
6 à 10	M2 (2D8)
11 à 15	M1 (1D10 + 1D8)
16+	Pleine forme

Les malus se cumulent avec ceux des jauges, mais ils ne peuvent pas dépasser le troisième niveau (M3). Certaines drogues et le Don « Résistance exceptionnelle (2) » permettent de limiter ces malus.

Exemple : Paul n'a plus que deux points dans les jauges de nourriture et d'eau, et 12 PdV, soit trois fois le malus M1, soit un malus M3 au final (1 + 1 + 1).

SOINS ET GUÉRISON

➤ **Récupération naturelle sans soins :** 1 x Constitution/jour.

➤ **Récupération naturelle avec soins :** 2 x Constitution/jour.

➤ **Récupération en milieu hospitalier :** 3 x Constitution/jour.

➤ **Jet de Médecine + Intelligence SD 18** (un seul soin/blessure) : 1 x Constitution + les succès du dé de qualité.

➤ **Échec total en Médecine :** la blessure s'infecte et ne guérit pas (pas de gain de PdV). Il faudra un jet de Médecine + Intelligence SD 24 le lendemain, pour corriger la maladresse.

Un trousse de soin existe et permet d'augmenter ces gains de PdV. Elle est décrite dans le chapitre Équipement page 20.

LES JAUGES

Que serait un jeu basé sur la survie et l'exploration sans des paramètres comme la nourriture, l'eau et l'endurance ? Un jeu assez peu réaliste. Leur gestion est assez simple. Chaque personnage possède trois jauges de cinq cases. Ce nombre peut varier grâce à certains Dons et Faiblesses disponibles à la création du personnage.

JAUGES							
				M1	M2	M3	
						0	Nourriture
						0	Eau
						0	Endurance

LA NOURRITURE ET L'EAU

Chaque journée passée consomme un point de nourriture et un point d'eau pour un humain de constitution normale. Cette consommation tient compte d'une activité normale (et non soutenue) dans des ambiances extérieures et thermiques normales. Voici les éléments qui peuvent la modifier :

Situation	Consommation
Température élevée	-2 PO/jour
Activité soutenue	-1 PN, -2 PO/jour
Milieu désertique	-3 PO/jour
Rations sèches ou lyophilisées pour une journée	+1 PN et PO
Un bon repas	+1 PN et PO
Un repas très copieux	+2 PN et PO
Boire 1,5 l d'eau /jour	+1 PO
Boire 3 l d'eau /jour	+2 PO

L'ENDURANCE

Elle représente la résistance du personnage à la fatigue, son aptitude à maintenir un effort d'une intensité relative donnée pendant une durée prolongée.

Chaque journée passée réduit la jauge d'endurance d'un point pour un humain de constitution normale. Cette consommation tient compte d'une activité normale (et non soutenue) dans des ambiance extérieure et thermique normales. Voici les éléments qui peuvent la modifier :

Situation	Perte/Gain
Subir une blessure, une chute, un coup (perte d'au moins 6 PdV)	-1 PE
Empoisonnement	De -1 à -5 PE
Stress important	-1 PE
Marche, nage	-1 PE/2 heures
Course, escalade	-1 PE/10 minutes
Sprint	-1 PE/10 secondes
ET dans une compétence dynamique	-1 PE
3 heures de repos au calme	+1 PE
Nuit complète	+3 PE

Légende :

PE : Point d'Endurance

PN : Point de Nourriture

PO : Point d'Eau

LES MALUS

Lorsque les niveaux dans les jauges descendent trop bas, ils génèrent des malus. Le premier niveau (M1) apparaît lorsqu'il ne reste que 2 points, le second niveau (M2) lorsqu'il ne reste plus qu'un seul point et le dernier niveau (M3) lorsqu'il n'y a plus de point. Les malus, malheureusement, se cumulent, mais ils ne peuvent pas dépasser le troisième niveau (M3).

Exemple : Paul n'a plus que deux points dans les jauges de nourriture et d'eau, soit deux fois le malus M1, soit un malus M2 au final (1 + 1).

L'ÉQUIPEMENT

Trousse de premiers soins d'urgence

Tout le nécessaire en cas de blessure, d'intoxication, de brûlure, d'empoisonnement, de piqûre, d'hémorragie, masques et filtres de classe A (x 5), Fungus 1000 (10 doses)...

Nombre d'utilisations : 5

Bonus : +2 en Médecine, +1 D6 PdV/utilisation.

Kit BQ59

Injection autoguidée d'un activateur de régénération osseuse. Avant l'application, il faut tout de même réduire la fracture, c'est-à-dire, remettre en place l'os brisé. Le produit BQ59 répare n'importe quelle fracture en moins de deux heures. La blessure reste cependant sensible et fragile pendant quelques jours.

Caisse de mécanicien

Outillage, chalumeau, clés, perceuse...

Nombre d'utilisations : 25

Bonus : +2 en Fabriquer/Réparer (spécialité *mécanique*).

DRONES DE SECOURS

Maniabilité de pilotage : +2 au jet d'Informatique + Dextérité SD 18 / 100% autonome (secours) ou semi-autonome (fonction follow).

Vitesse maximale : 90 km/h (air) ou 60 N (eau)

Autonomie : 2 h 30

Portée effective : 20 km

Taille : 0,7 x 0,5 x 0,5 m

Coque : 70 (50 pour l'ange gardien)

Blindage : 0

Technologie d'origine : caméra thermique, éclairage longue portée, sirène ultra puissante (100 dB), extincteur CO2 et poudre (5 kg), matériels de premiers secours et coque ignifugée.

Soins : gain de 3 x Constitution (une seule fois).



LES ARMES

Débarquer sur une lointaine planète se prépare longtemps à l'avance. Bonne nouvelle : Taurus b accueille la vie. Mauvaise nouvelle : la moitié des espèces animales et végétales peuplant ce nouveau monde veut votre mort ! Alors bon, il s'agit d'une mission dirigée par l'armée et pas question de se laisser embêter par quelques bestioles mal réveillées ! Voici donc toutes les armes existantes dans l'Orion, décrites avec le plus de détails possible. Il est conseillé de lire la légende de ce tableau avant toute chose.

LÉGENDE

Portée : chaque arme à distance possède une portée effective. Il s'agit la distance maximale à laquelle l'arme reste encore précise. Au-delà, les tirs sont trop hasardeux pour être efficaces. Tous les jets d'armes à distance subissent alors une augmentation du SD de +6.

Maniabilité : modificateur au jet d'Armes à distance ou d'Armes de mêlée.

Initiative : modificateur au coût de l'action avec cette arme.

Dommages : causés par l'arme.

CT : Cadence de Tir (ou d'utilisation) de l'arme par round (ex : CT 2, deux tirs/utilisations maximum par round).

Tableau des armes

Nom	Portée	Mania.	Init.	Dommages	CT	Notes	Prix
ARMES DE POING							
COLT CZ	50 m	+2	-2	1D10 + 14	2	Pistolet de petit calibre	550 \$
Lance aiguille	25 m	+3	-3	1D10 + 10	2	Aiguilles creuses, aquatique	500 \$
Pistolet à impulsions élec.	10 m	+1	0	2	2	Paralysant	625 \$
Tengra MK2	60 m	+1	-1	2D10 + 10	2	Pistolet au calibre le plus courant	2000 \$
Zoraky M3	75 m	0	+1	2D10 + 16	1	Pistolet de gros calibre	2750 \$
ARMES D'ÉPAULE							
Fusil anesthésiant	100 m	+1	-2	1	2	Lance des fléchettes hypodermiques	1250 \$
Marine one	150 m	0	0	2D10 + 12	2	Fusil classique	1250 \$
ARMES DE MÊLÉE							
Bâton, gourdin, batte	Contact	+2	-2	2 x Force	2	En bois ou équivalent	100 \$
Couteau	Contact	0	-1	2 x (Force +1)	2	Lame de 15 cm	50 \$
Couteau de survie/guerre	Contact	0	-1	3 x Force	2	Lame de 20 à 30 cm, +1 en Survie	150 \$
Dague de lancer	10 m	-2	-3	2 x Force	2	Sans manche	100 \$
Épée, sabre, espadon	Contact	0	0	4 x Force	2	À une main	200 \$
Hache	Contact	0	+1	5 x Force	2	À deux mains	75 \$
Harpon, lance	20 m	0	+1	3 x Force	1	À deux mains	200 \$



Colt CZ



Zoraky M3



Pistolet à impulsions électriques



Fusil anesthésiant



Tengra MK2



Marine one

COMBINAISONS

COMBINAISON : DRAKE



Domaine d'utilisation : exploration terrestre.

Maniabilité : +2 (jets d'Athlétisme et de Constitution).

Immersion maximale : --

Technologie d'origine : lunettes infrarouges, détecteur de mouvements, masque et filtres de classe A (x 10), trousse de premiers soins d'urgence, éclairage, palmes repliables, jumelles, comprimés purificateurs d'eau, gourde 3 litres, panneaux solaires, boussole, communicateur, tige ferrocérium allume-feu, canne à pêche télescopique et accessoires.

Armement : Tengra MK2 avec 2 chargeurs de 15 balles, couteau de survie.

Moyen de propulsion : aucun.

Type d'énergie : batteries DC.

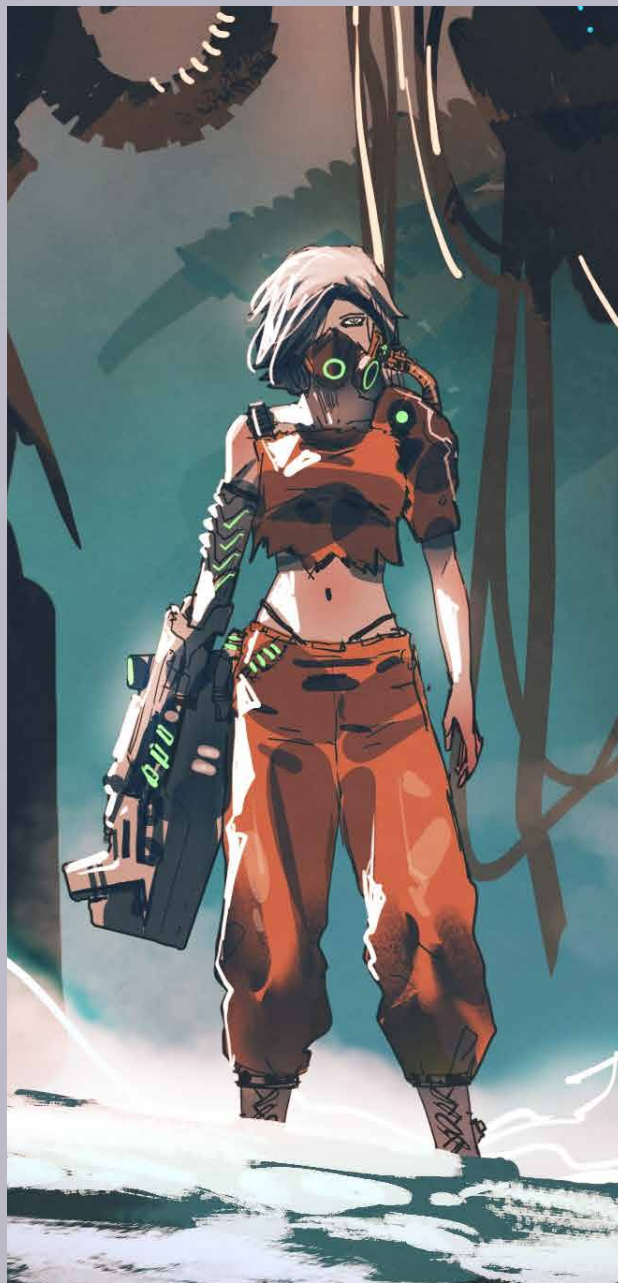
Autonomie en autarcie : illimité, recharge des batteries par panneaux solaires déployables.

Protection : 5

Mélange gazeux employé : aucun, filtration extérieure.

Notes : la combinaison de survie de tous les colons.

COMBINAISON : KELLER



Domaine d'utilisation : recherche scientifique civile.

Maniabilité : +1 (jets d'Athlétisme et de Constitution).

Immersion maximale : --

Technologie d'origine : masque et filtres de classe A (x 10), trousse de premiers soins d'urgence, éclairage, communicateur, détecteur de vie et d'agents chimiques, ordinateur de bord, mallettes d'analyse scientifique et de prélèvements, drone de secours.

Armement : pistolet à impulsions électriques et fusil anesthésiant (2 chargeurs de 6 fléchettes).

Moyen de propulsion : aucun.

Type d'énergie : batteries DC.

Autonomie en autarcie : 3-4 jours pour l'énergie.

Protection : 2

Mélange gazeux employé : aucun, filtration extérieure.

Notes : la combinaison des experts en science.

COMBINAISON : MARIVA



Domaine d'utilisation : polyvalence civile et militaire.

Maniabilité : +1 (jets d'Athlétisme et de Constitution).

Immersion maximale : --

Technologie d'origine : masque et filtres de classe A (x 4), trousse de premiers soins d'urgence, éclairage, communicateur.

Armement : Colt CZ pour les militaires ou lance aiguille pour les civils, pistolet à impulsions électriques.

Moyen de propulsion : aucun.

Type d'énergie : batteries DC.

Autonomie en autarcie : 3-4 jours pour l'énergie.

Protection : 3 (version civile) ou 8 (version militaire).

Mélange gazeux employé : aucun, filtration extérieure.

Notes : la combinaison la plus commune.

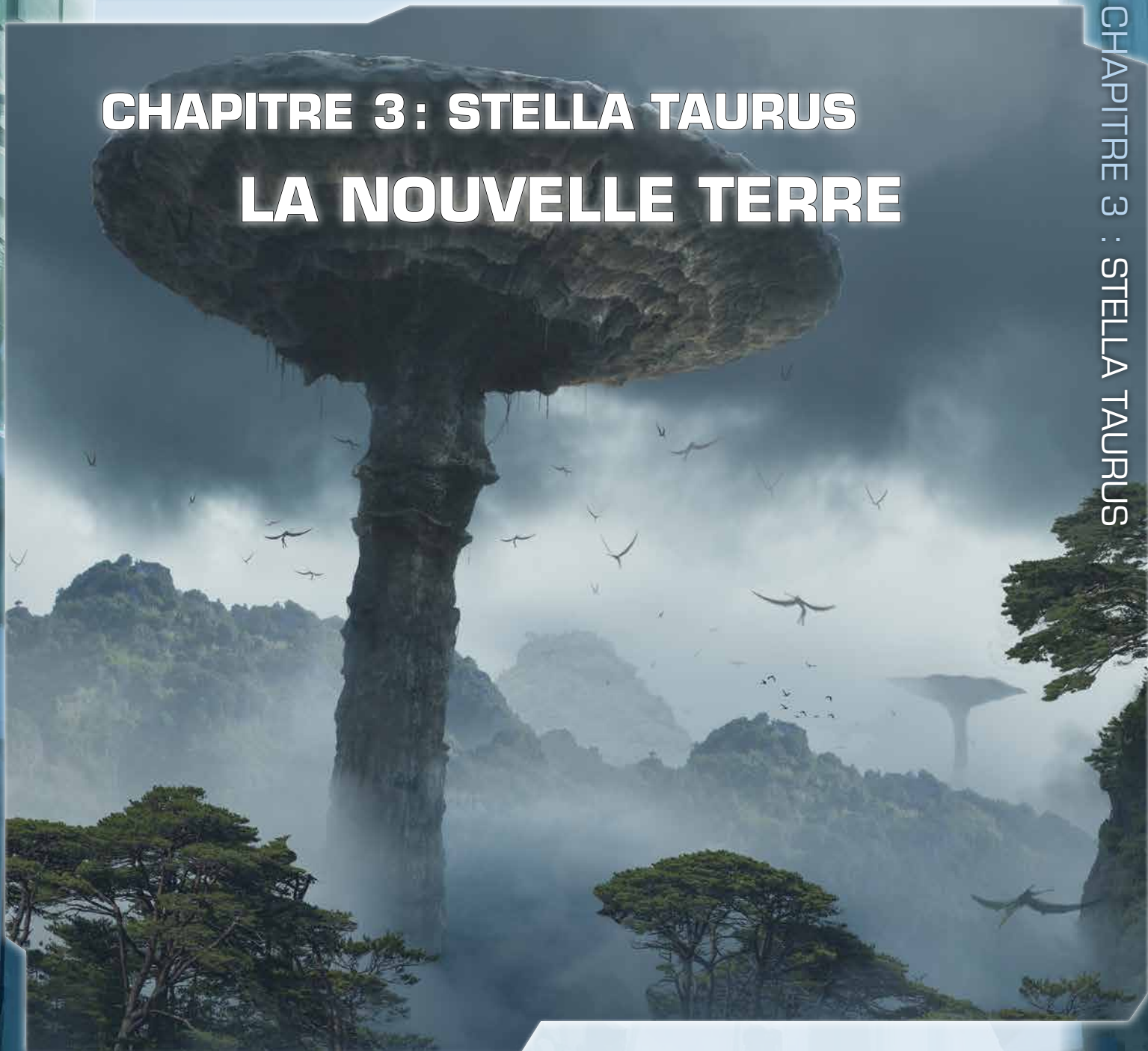




Une bien étrange planète.

CHAPITRE 3 : STELLA TAURUS

LA NOUVELLE TERRE



Sur la planète lointaine de Taurus b, un monde extraterrestre mystérieux et exotique, l'horizon se dessine avec des montagnes aux cimes perpétuellement enveloppées de brumes irisées. Ces sommets majestueux abritent d'immenses oiseaux aux plumes chatoyantes, planant entre les pics en dansant avec les vents cosmiques. Leur chant mélodieux résonne dans les vallées en contrebas, créant une symphonie envoûtante qui baigne la terre étrangère. Ces forêts tropicales sont une mosaïque de couleurs vives et de formes étranges. Des créatures minuscules aux teintes fluorescentes zigzaguent entre les arbres étranges dont les feuilles ressemblent à des éclats de cristal animés. Cependant, la beauté de la flore cache un danger imminent, car des plantes carnivores géantes aux pétales acérés émergent du sol, prêtes à capturer toute proie imprudente.

Les mers abritent des monstres marins colossaux, leurs écailles scintillant comme des étoiles. De profondes abysses surgissent d'étranges créatures phosphorescentes, éclairant les fonds marins d'une lueur surnaturelle. Ces monstres marins parcourent

les océans avec une grâce monstrueuse, créant des vagues lumineuses à chaque mouvement. La faune de Taurus b est également peuplée de créatures étranges et fascinantes. Des animaux minuscules aux motifs hypnotiques se déplacent dans des chorégraphies synchronisées, créant des ballets vivants dans les clairières verdoyantes. Chaque créature semble être une œuvre d'art vivante, évoluant dans un écosystème où la beauté et le danger coexistent en harmonie sur cette planète extraterrestre intrigante.

INTRODUCTION

Fin 2265, la découverte d'une exoplanète pouvant accueillir la vie avec un IST de 1 va changer la donne. Dans la constellation du Taureau, à 90,3 al, un nouveau système solaire a été révélé par le télescope spatial Hubble delta. Les astronomes le baptisèrent

Stella Taurus : il contient huit planètes gravitant autour d'un unique soleil (Icare, Taurus alpha) aussi petit que le nôtre. Sur les huit astres, six sont telluriques et deux gazeux (Taurus *beta* à *iota*). Ils s'intéressèrent tout particulièrement à la première planète, koi 2168-1 ou Taurus *beta*, car elle se situe dans la zone habitable de Stella Taurus.

TAURUS B

Périmètre équatorial : 41 025,357 km

Gravité de surface : 9,889 m/s²

Vitesse de rotation : 1610,860 km/h

Période de révolution : 361,493 jours

Jour sidéral : environ 25 heures

Température de surface :

Maximum : 41,8°C

Moyenne : 20°C

Minimum : -49,2°C

Atmosphère :

Azote : 78,084%

Oxygène : 20,946%

Gaz rares : 0,97%

Satellites connus : 3 lunes, *Bellérophon*, *Œdipe* et *Rhéa*, ainsi que plusieurs gros astéroïdes de quelques kilomètres de diamètre. Distance par rapport à la terre : 90,59 années-lumière.

Ressources : tous les minéraux présents sur Terre existent sur Taurus *b*, mais leur rareté n'est pas forcément identique (l'or, par exemple, est présent un peu partout en grande quantité, ainsi que certaines gemmes).

Bien que les valeurs composant l'atmosphère Taurusienne soient parfaitement compatibles avec les poumons humains, la présence de spores toxiques en grande quantité dans certaines régions rend l'emploi de filtres de classe A obligatoire. De nombreuses forêts humides en décomposition et les nombreux marécages de la planète produisent également des gaz lourds comme l'hydrogène sulfuré, mortel pour l'Homme.

GÉOGRAPHIE

La grande particularité géographique de Taurus *b*, réside dans le fait que la planète n'a pas à proprement parler de continents clairement délimités. Alors que sur la Terre, l'Homme s'est évertué à regrouper en cinq continents toutes les terres émergées du globe, sur Taurus *b*, c'est plus compliqué. En fait, les terres et les eaux (douces ou salées) se mélangent, s'intercalent dans un joli chaos. Les rivières font des centaines de kilomètres de large, les îles s'intercalent tant bien que mal et les mers sont souvent intérieures. Bref, une configuration complètement différente de la Terre, mais qui suit une logique climatique. Donc, en ce qui concerne Taurus *b*, il vaut mieux parler de régions ou de zones de la planète avec tel ou tel climat, océan ou montagne que d'employer le terme de continent.



Atmosphère : parfaitement respirable pour les êtres humains. Le problème réside dans la présence importante de spores toxiques émanant des biomes champignons présents un peu partout sur la planète. Suivant les vents, il est possible de se retrouver dans un de ces nuages et, sans protection adéquate, mourir intoxiqué dans les minutes qui suivent.

Hauteur record : *le mont Guntab* atteint les 21 562 m, ce qui fait de lui le point culminant de la planète. Une dizaine d'autres sommets, plus modestes existent, mais dépassent allègrement les 10 000 m d'altitude.

Monde souterrain : sans aller dire que la planète abrite la Terre creuse ou Agartha, Taurus *b* comporte de nombreuses cavités souterraines immenses. Leurs entrées, tout aussi imposantes, font que de nombreuses créatures et plantes s'y sont développées pour former l'un des deux biomes propres à cette planète (le biome souterrain). Il est facile de s'y perdre car si ces cavernes sont faciles d'accès, le relief naturel qu'elles abritent forme souvent de vrais labyrinthes.

Climat : il évolue grandement d'une région à l'autre, bien entendu. Cependant, Taurus *b* est sujette aux saisons suivant où l'on se trouve dans l'hémisphère nord ou sud. Néanmoins, les risques climatiques et autres tempêtes, cyclones ou tsunamis sont beaucoup plus rares que sur la Terre actuellement. La planète n'a pas fait (encore) les frais de la surexploitation humaine et du dérèglement climatique. En d'autres termes, les conditions climatiques sont, dans l'ensemble, stables. Cela n'empêche pas la saison des pluies, les tornades et les ouragans, d'avoir régulièrement lieu.

RACES INTELLIGENCES

La rencontre avec les races de créatures intelligentes, au nombre de trois, même si elle n'a pas lieu de suite, se fera irrémédiablement. À la différence des humains sur Terre, ce sont au bas mot trois espèces majeures qui se partagent la domination de la surface et des profondeurs de Taurus *b*. Deux dominent les terres émergées et une, les océans salés et les lacs d'eau douce. Chacune a conscience de l'existence des autres et leurs relations varient assez peu d'une tribu à l'autre, d'une région à l'autre. En général, chaque espèce connaît les langages de ses voisins les plus proches.

LES SA'MAALS

Les Sa'maals sont une énigme de l'évolution. Les premiers écrits drillfins en font référence il y a plus de 5000 ans, mais il semble qu'ils soient apparus sur Taurus *b* presque du jour au lendemain. Cela vient sans doute de leur nature, très proche des champignons, donc à croissance rapide, ou de l'essence « magique » de Raïa.

Description : les Sa'maals sont des êtres entre les végétaux et les champignons. Bipèdes plus grands et plus forts que les humains, les mâles mesurent au minimum 1,90 m pour un poids d'environ 150 kg. Les femelles, plus petites, mesurent quand même 1,80 m en moyenne pour un poids d'environ 80 kg. Ils arborent un large chapeau coloré faisant intégralement partie de leur corps (comme leur cheveux). Le reste de leur corps affiche souvent des couleurs bigarrées ou vives. Certaines branches ont une robe plus sombre les rendant plus difficiles à repérer dans la nature. Les hommes et les femmes sont considérés comme adultes à partir de la cinquième année.

Espérance de vie : 50 années Taurusiennes pour les plus âgés (souvent, il s'agit de femmes).

Mode de reproduction : sexué, les femelles, pourvues d'une poitrine, allaitent les petits pendant au moins six mois. Elles ne produisent pas de lait, mais un liquide transparent sucré très nutritif. Les portées moyennes sont d'un à deux enfants après six mois de gestation. Une femelle est capable de se reproduire au bout de sa cinquième année.

Genre : mâle et femelle.

Niveau d'intelligence : ils font partie des races intelligentes peuplant la surface de Taurus *b*. Ils parlent un langage évolué, le *sa'maalien*, qui ne connaît pas de forme au futur. Leur tradition est exclusivement orale, le *sa'maalien* n'ayant pas de forme écrite. Malgré cela, les vieilles shamanes, cheffes des tribus, pratiquent l'art du dessin, que cela soit sur les parois d'une grotte ou sur du papier. Ils connaissent les mathématiques et l'astronomie, mais ne savent pas naviguer.

Sous-espèces : les formes et les couleurs, chez les Sa'maals, varient énormément, d'une région à l'autre voire d'une tribu à l'autre. Du coup, la classification de l'espèce en branches est une tâche extrêmement complexe et fastidieuse.

Niveau technologique : les Sa'maals maîtrisent l'acier, ils sont capables de forger des épées de qualité terriblement mortelles. Mais en dehors de ça, ils vivent comme à l'âge du fer.

Sociabilité : moins sociables que les Drillfides, ils n'apprécient guère les étrangers et aiment vivre entre eux. Les échanges entre les tribus alliées sont néanmoins fréquents, y compris avec d'autres espèces intelligentes.

Coutumes : régime matrimonial, la lignée s'établit par les femmes. Ce sont elles qui dirigent les mâles et la tribu. Il y a trois principales fonctions au sein d'une tribu : la shamane s'occupe de la santé physique et spirituelle, le minja s'occupe de la diriger et le tarlwin, de la défendre en cas d'attaque.

Particularités : les Sa'maals, même s'ils sont de piètres nageurs, ont un grand besoin d'eau quotidiennement (au moins 4 unités/jour). Privés d'eau, ils se déshydratent très vite, mais ne meurent pas. Ils sèchent littéralement, tombant dans une sorte de coma jusqu'à réhydratation (un grand bain est conseillé). Ils peuvent ainsi rester dans cet état de stase pendant plusieurs années Taurusiennes. À condition que le corps soit protégé des agressions extérieures et des insectes « mycétophages », leur retour est assez facile. En effet, ils craignent beaucoup les Sor-nioles, sorte de limace violette géante appréciant beaucoup la chair des champignons.

Pugilat : les Sa'maaliens adorent se battre, entre eux, mais aussi avec les autres. C'est pour eux, une façon de faire connaissance. Ces affrontements, rarement mortels, se font selon des règles très précises. Les combattants s'affrontent uniquement à mains nues dans un cercle de 8 m de largeur. Le combat prend fin lorsque l'un des adversaires capitule, comportement très mal vu, ou est expulsé du cercle. Les Sa'maaliens ont donc développé des techniques de combat au corps à corps, proches du pugilat. Sauf que comme ils sont très forts, les coups font très mal : Arts martiaux + Agilité, dommages égaux à 3 x (Force + 1) et ce, quel que soit le coup porté. Les Sa'maals connaissent et pratiquent les arts martiaux comme ceux des humains.



Armes favorites

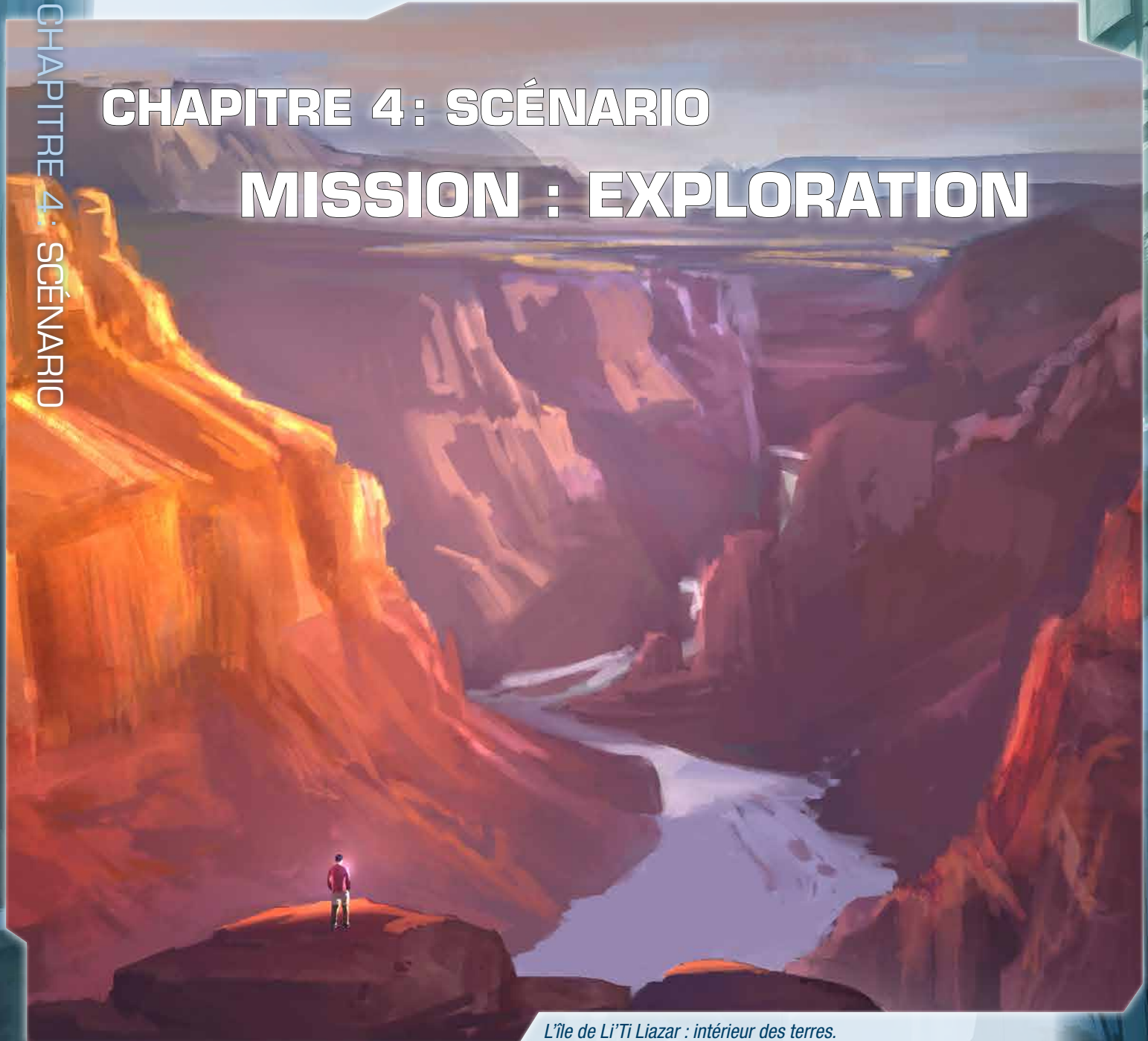
Épée sa'maalienn (mania : 0, init. : -1, dom : 4 x Force, CT : 2).

Arc sa'maalien (portée : 40 m, mania : 0, init. : +1, dom : 2D10 + 10, CT : 1).



CHAPITRE 4 : SCÉNARIO

MISSION : EXPLORATION



L'île de Li'Ti Liazar : intérieur des terres.

Avertissement : ce premier scénario de *Stella Taurus* ne suit pas la chronique développée dans le livre de base où l'*Orion* se crashe dans la mer, dans la région de *Bluestar*. Ici, c'est l'une des premières missions d'exploration de la planète, en vue de trouver le meilleur lieu d'atterrissage pour la future colonie, et qui se crashera également à son tour. Décidément, nos explorateurs ne sont pas les bienvenus sur cette nouvelle Terre...

INTRODUCTION

Cela fait déjà plusieurs semaines que l'*Orion* a réussi une mise en orbite autour de *Taurus b*. Cette planète, pleine de promesses pour l'humanité en quête de rédemption et d'un nouveau foyer, accueille une vie foisonnante, mais aussi très hostile. Plusieurs membres des premières missions d'exploration à sa surface ne rentrèrent pas. Ils furent soit intoxiqués par des spores mortelles, très présentes dans l'atmosphère (surtout à l'intérieur des terres), soit dévorés par les bêtes ou les plantes

locales. Ces premières péripéties n'ont cependant pas découragé nos valeureux colons. Il faut dire qu'ils n'ont pas vraiment d'autre option...

Les personnages forment une petite équipe de spécialistes, chacun dans un domaine, prêts à partir dès qu'on leur donnera le feu vert. L'adjudant-chef **Anthony Rossi**, un médecin sicilien de 40 ans, dirige le groupe épervier formé de cinq membres. La sergente **Ryley Finn**, une jolie militaire anglaise de 28 ans, a pour charge la sécurité de chacun. L'adjudante **Maggie Storm**, une exploratrice d'Afrique du Sud de 26 ans, s'occupe de la partie survie en territoire hostile. La sergente **Lily Barstom**, une pilote australienne de 26 ans, a la responsabilité de ses collègues et passagers, ainsi que d'une navette *Erg-fly 7* flambant neuve. Et pour finir, un assistant mécanicien, le pilote de 2^e classe, **Tommy Anderson**, un jeune apprenti technicien américain d'à peine 16 ans, complète l'équipage (note : il s'agit d'un PNJ qui aura un rôle important plus tard dans cette histoire). Tous apprécient ce gamin maladroit qui fait office de mascotte.

Rattachés au secteur exploration, dont le responsable est l'aspirant **Michael Renfield**, un Anglais de 35 ans, ancien SAS et spécialiste de la survie, les personnages reçoivent enfin un premier ordre de mission. Convoqués directement au pied de la navette, dans le spatioport de l'Orion, l'aspirant Renfield leur délivre les explications suivantes : « *Bonjour à vous, le groupe épervier. Pour votre première mission, vous allez évaluer le site H66-z sur l'île de Li'Ti Liazar. Il s'agit d'une zone sèche voire désertique à certains endroits. Selon les critères suivants : platitude du terrain, accès à la mer, accès à l'eau douce en grande quantité et qualité des ressources naturelles et minérales, j'attends vos conclusions. Est-ce que H66-z serait un bon candidat pour l'établissement de la future colonie humaine sur Taurus b ? Vous avez trois jours. Bonne chance à tous et soyez prudents.* »

Note : Depuis déjà plusieurs semaines, l'Orion envoie tous les jours des équipages avec pour objectif de trouver le meilleur site d'atterrissage, en vue de l'implantation définitive de la première colonie humaine extraterrestre. Il faut dire que le vaisseau, d'un kilomètre de long et fabriqué en orbite terrestre, ne pourra plus redécoller une fois au sol. Sa masse est telle, que les ingénieurs pensent qu'il risque de s'affaisser sous son propre poids là où la structure est la plus faible. Une fois posé, les techniciens ont prévu une séparation des différents modules du vaisseau pour les transformer en zones de vie.

L'ÎLE DE LI'TI LIAZAR

Située dans l'hémisphère nord de la planète, l'île apparaît au milieu de l'océan comme un joyau ocre dans un écrin de bleu. Le nord et le sud des terres abritent des montagnes de moyenne altitude (3500 m au maximum), qui sont le repère d'immenses oiseaux que les locaux nomment crocs géants. Au centre de l'île trône un désert de sable et de roches tranchantes qui, malgré les apparences, fourmille de vie. Au nord-est, une mer enclavée depuis longtemps, détient le record de salinité de la planète. Comme la mer morte sur Terre, il est impossible de s'y enfoncer.

Note : La faune et la flore sur Taurus b sont bien différentes de celles sur la Terre même si la vie a ses constantes. Plusieurs animaux et plantes croiseront le chemin des personnages au cours de cette première aventure. Tous sont adaptés au climat désertique et n'ont pas forcément pour but de tuer ou d'empoisonner chaque créature s'en approchant. Ce n'est pas l'Australie !

Grâce à un jet de Véhicules + Dextérité SD 21 (spécialité *aéronefs atmosphériques*), le décollage du spatioport de l'Orion et l'entrée atmosphérique se passent sans mal. Le sergent Watanabe est aux commandes d'une navette de transport de troupes de type Erg-fly 7 très maniable (ajoutez +2 au résultat du jet de Véhicules). Le secteur à prospecter se situe à l'est de l'île, non loin de la côte, à la pointe de terre donnant sur l'île voisine de Shamar. Ayant largement le temps, le pilote décide de survoler la partie centrale de l'île. Les paysages, époustouflants de grandeur et de couleurs, rappellent certaines régions de l'Arizona (USA).

Un jet d'Enquête + Perception SD 21 (spécialité *sens*) permet de repérer plusieurs troupeaux de quadrupèdes arpentant les plaines désertiques (il s'agit de dromaks des sables). Quelques oiseaux, à l'envergure impressionnante, sillonnent le ciel plus au nord. Il vaut mieux rester loin d'eux... Plusieurs anciens cônes aux couleurs plus sombres indiquent la présence d'une ancienne activité volcanique. D'ailleurs, au sommet d'un cratère érodé par les siècles, les personnages aperçoivent d'étranges créatures aux couleurs vives. Ces espèces de coléoptères géants, à la carapace verte ou rouge, ont la taille de gros éléphants et orientent leur abdomen dans la direction de la navette. Si l'un des personnages a réussi le jet d'Enquête

TOMMY ANDERSON



Profil : technicien américain de 16 ans.

Agilité	4	Intelligence	5
Constitution	3	Perception	5
Dextérité	4	Social	6
Force	3	Volonté	31

Acrobaties	4	Enquête	5
Armes à distance	1	Fabriquer/Réparer	5
Armes de mêlée	4	Illégalité	4
Arts martiaux	3	Influence	2
Athlétisme	3	Médecine	0
Véhicules	2	Survie	2

Spécialités : *sens, discrétion, mécanique.*

PdV	30	SV	0	Init	9	DA	12	DP	8	NF	0
------------	----	-----------	---	-------------	---	-----------	----	-----------	---	-----------	---

Armes : Couteau (modif : 0, dom : 8)

Tengra MK2 (modif : 0, dom : 2D10 + 10)

Matos : caisse de mécanicien et combinaison Mariva.

TRANSPORTEUR DE TROUPES ERG-FLY 7



Maniabilité : +2 (spé. *aéronefs atmos.* ou *navettes spatiales*).

Vitesse max. : 2000 km/h (espace), Mach 1 (air).

Autonomie : 15 000 km (espace), 7500 km (air).

Dimensions : 30 m d'envergure sur 6 m de haut.

Énergie : pile à hydrogène hautes performances.

Équipage : 2 pilotes, 3 membres d'équipage et jusqu'à 50 passagers.

Charge interne : 7500 kg. **Charge sous élingue :** 10 000 kg.

avec au moins trois succès, il remarque la présence de curieux êtres anthropomorphiques à tête de champignon qui semblent les diriger... À l'approche du sommet du volcan, les scarabées géants gonflent leur abdomen et crachent une sorte de plasma bleu lumineux. Ce qui pourrait passer pour un joli feu d'artifice, vu du vaisseau, s'avère être une arme des plus efficaces. L'une d'elles vient à toucher la navette, réduisant la coque à 50% de sa valeur (vitesse réduite de 50%, toutes les manœuvres à -4).

S'ensuit une véritable pluie de jets de plasma : des scarabées sortent des hauteurs d'un peu partout et tirent sur la navette. Laissez les joueurs espérer un instant qu'ils peuvent s'en sortir, effectuez quelques jets de Véhicules + Dextérité SD 24 (spécialité *aéronefs atmosphériques*) avec un malus de -4. Puis, un tir finit par toucher l'arrière du vaisseau, le crash est alors inévitable. La manœuvre s'avère risquée et malgré tout le talent du pilote, le choc est d'une violence inouïe ! Tous les personnages subissent une perte de 15 points de vie et perdent deux points d'endurance.

Éjectés de la navette, les personnages se retrouvent à quelques mètres de l'épave, dans le sable. La douleur les submerge et quelques secondes avant de basculer dans l'inconscience, ils distinguent, dans la lumière aveuglante du désert, des êtres étranges venir vers eux (ceux à tête de champignon).

LE VILLAGE SA'MAAL

Un peu plus tard, à demi-conscients et les mains ligotées, les personnages comprennent qu'ils sont trimballés sur le dos d'animaux (des dromaks des déserts) qui dégagent une épouvantable odeur. La chaleur est telle qu'ils perdent tous, durant ce court voyage, trois points d'eau et un de nourriture.

Les personnages arrivent à l'intérieur de l'ancien volcan, aperçu de la navette, qui s'avère creux. Pour l'instant, ils ignorent où ils se trouvent, à part que c'est sous terre. Après plusieurs tunnels interminables et toujours à demi-conscients, nos héros sont jetés au fond d'une petite grotte fermée par une lourde grille métallique. Ils finissent par tomber de sommeil et de fatigue après avoir bu quelques gorgées d'eau provenant d'une outre jetée par leurs geôliers.

À leur réveil, quelques heures plus tard, les personnages ont récupéré un point d'endurance et un point d'eau. Ils sont seuls dans leur cellule. Du bruit se fait entendre, comme les coups de pioche et des voix non-humaines, au fond du tunnel voisin. Dans la cellule d'à côté, l'un de ses êtres anthropomorphiques à tête de champignon, se morfond dans l'obscurité. Ces êtres, que nous nommerons Sa'maals, forment l'une des trois races intelligentes peuplant la surface de la planète (voir chapitre sur les Sa'maals, page 28). Leur voisin, **Grikdull**, un bâtisseur, a écopé de 15 jours de prison pour avoir volé des provisions destinées à la communauté. Il avait faim !

L'environnement souterrain est déstabilisant pour les personnages. Malgré tout, ils s'aperçoivent rapidement que les créatures qui vivent sous le volcan n'ont rien en commun avec des bêtes. Ils forment une société complexe, très hiérarchisée et avec ses propres règles concernant les envahisseurs, qu'ils appartiennent ou non à une espèce connue. En l'affaire d'une paire d'heures, les personnages voient arriver une délégation d'une dizaine de Sa'maals. À leur tête, leur chef, un dénommé **Gultor** : un puissant mâle de presque 2,30 m, massif, aux épaules larges couvertes de tatouages et à la peau rouge. Même si la race est nouvelle, les personnages peuvent sans mal lire sur son visage la gravité de la situation. Avec l'aide d'un Sa'maal semblant plus âgé, Gultor tente de communiquer avec les étrangers, sans succès. S'agaçant assez vite, élevant la voix et faisant de grands gestes, l'interrogatoire se termine en l'affaire de quelques minutes. Le groupe de Sa'maals s'en repart vers l'obscurité des tunnels...

À part de l'eau, les prisonniers n'ont droit à rien d'autre. La journée s'écoule et la fatigue se fait sentir. La nuit se passe. Récupération de tous les points d'endurance moins un et perte d'un point de nourriture. Au matin, impossible de compter les courbatures... Une étrange bestiole, grosse comme une dinde et affublée d'un appendice nasal des plus remarquables, entre dans la cellule d'à côté puis dans celle des personnages. Ce « gruff aspireur » s'occupe de la propreté des lieux. Il balaie le sol avec sa queue, ramasse les ordures avec ses petites mains pour les avaler et plonge son énorme nez dans le seau d'aisance. Après quoi, il aspire le tout dans un bruit atroce. L'observer faire sa besogne, c'est pire que tout et en plus, l'animal a l'air d'aimer ça. Mais dans quel monde sont-ils tombés ?

Un peu plus tard, dans la matinée (un peu de lumière filtre au bout d'un tunnel), trois femelles sa'maals, accompagnées de deux gardes armés, viennent voir les personnages. Elles ont l'ordre de les nettoyer, de gré ou de force. Du coup, grâce à un jet d'Empathie + Social SD 18 (spécialité *Sa'maal*) réussi, les personnages comprennent ce qu'il en est. Et donc, en l'affaire de quelques minutes, tous se retrouvent nus comme des vers, hommes et femmes, sans la moindre intimité. Les femelles nettoient leurs corps avec le moins d'eau possible : il semble à présent évident que cette ressource soit des plus rares dans le secteur (biome désert). Elles disposent de deux grosses courges remplies d'une dizaine de litres d'une eau agréablement parfumée et de plusieurs grosses éponges. À nouveau, et sans être experts dans le domaine, les personnages remarquent que les femelles semblent plaisanter à propos de leurs organes génitaux... Surtout ceux des hommes : sont-ils plus importants ou plus petits que leurs mâles ? Difficile à dire, à moins qu'ils n'en possèdent pas et qu'ils se reproduisent par spore comme des champignons. Un jet sous Exoplanète + Intelligence SD 18 (spécialité *Taurus b*) ou Connaissance scientifiques + Intelligence SD 15 (spécialité *biologie*) laisse penser plutôt à une espèce sexuée de mammifères, les femelles arborant une légère poitrine et des traits plus féminins par rapport aux mâles. Les vêtements des personnages intriguent aussi beaucoup leurs « nouvelles amies ». Il faudra insister (jet d'Influence + Social SD 21 spécialité *négociations*) pour qu'elles ne repartent pas avec. En échange de quoi, chacun se verra accoutré d'un pagne fait de cuir pour la partie basse et d'un tissu végétal, pour la partie haute, afin de dissimuler la poitrine des femmes uniquement. Les masques filtrants, sont eux, quoi qu'il arrive, retirés à tout le monde. Les Sa'maals veulent voir les expressions de leurs visages.



Dromak des sables

Quelques heures plus tard, le vieux sa'maal, répondant au nom de **Ludmoon**, revient voir les personnages. Il est accompagné par le même gruff aspireur rencontré le matin même. Il fait signe aux personnages de s'approcher des barreaux de la cellule. À la suite de quoi, il prononce quelques mots, suivi de gestes au-dessus du gruff. Le vieux sa'maal attrape alors un gobelet en terre cuite et le place sous le nez de l'animal. Ce dernier se presse alors la panse avec ses petites mains et un liquide doré coule de son appendice. Ludmoon tend le verre aux personnages et leur fait signe de le boire, tout en esquissant un sourire. Le liquide ne sent rien et a le goût de miel qu'on aurait mélangé à des plantes. Pas mauvais finalement, sauf que... Au bout de quelques secondes, la tête se met à tourner et la vision se trouble. Le vieux n'arrête pas de parler dans un charabia assourdissant, un flot continu de paroles sans sens. Mais étrangement, au bout de quelques minutes, les personnages commencent à comprendre des mots, puis des phrases entières. Par tous les dieux, par quelle étrange magie est-ce possible ? Qu'y avait-il dans cette mixture ?

Voyant que la potion a marché, Ludmoon échange un peu avec les étrangers : sans en dire trop concernant ceux de sa race, il tente d'évaluer la dangerosité de ses étranges êtres tombés du ciel.

LE CONSEIL

Peu de temps après, quatre gardes armés viennent chercher les personnages pour les escorter et les amener devant le chef du village et le conseil sa'maal. Il faut quelques minutes pour atteindre le cône central de l'ancien volcan. Une vaste grotte s'ouvre devant les personnages : c'est un véritable monde totalement différent de celui à l'extérieur. Ici tout est vert et vivant, il y a des arbres, de nombreuses plantes comestibles, des champignons géants aux couleurs vives, des animaux d'élevage aux formes étranges, des constructions en bois et en pierre rustiques mais pratiques et une centaine d'habitants. Le centre du village reçoit la lumière du jour via un puits naturel situé au point le plus haut de la voûte. L'érosion naturelle semble à l'origine de la configuration du lieu, le volcan s'étant affaissé avec les siècles. Malgré cela, il subsiste toujours une activité géothermique intéressante dans le secteur avec la présence de fissures libérant en continu des volutes de gaz brûlants. L'ensemble de la vie et des activités du village sont tributaires d'un unique point d'eau potable : un petit bassin entouré de pierres maçonnées duquel jaillit une résurgence cristalline.

Les gardes, avec les personnages, se dirigent vers le centre du village, non loin du point d'eau, où les attendent les autorités. Sur la route, plusieurs jeunes sa'maals se montrent curieux, mais pas téméraires, envers les étrangers. Ils se réfugient dans les « jupes de leurs mères » à la moindre alerter. Un magnifique insecte, aussi élégant qu'un papillon, butine les plantes environnantes. Se posant sur une magnifique fleur aux couleurs vives, il se fait soudainement avaler par une sorte de caméléon que personne n'avait remarqué. Après quoi, l'un des gardes attrape le grognal d'un geste rapide de la main et l'avale à son tour, tout en émettant un bruit de satisfaction. La scène, quelque peu bucolique au départ, ramène les personnages à la dure réalité en place sur cette planète : manger ou être mangé !

Quatre Sa'maals, dont **Gultor et Ludmoon (guerriers sa'maals)**, forment le conseil du village. Les deux autres sont des femmes répondant au nom de **Galtianne et Vergille (guérisseuses sa'maals)**. Vu leur tête, l'affaire s'annonce mal engagée. Les premières questions sont les suivantes : Qu'est-ce que vous êtes ? Présentez-vous. Quelles sont vos intentions ? D'où venez-vous ? Vous pouvez en rajouter d'autres, les premiers échanges sont assez tendus. Chacun cherchant à jauger l'autre.

GUERRIER SA'MAAL



Agilité	5	Intelligence	3
Constitution	6	Perception	4
Dextérité	5	Social	3
Force	8	Volonté	2

Acrobaties	4	Empathie	2
Armes à distance	5	Enquête	2
Armes de mêlée	8	Exoplanète	5
Arts martiaux	7	Illégalité	3
Athlétisme	6	Influence	2
Véhicules	0	Survie	6

Spécialités : poings/coudes, armes de mêlée, se cacher.

PdV	70	SV	-12	Init	9	DA	14	DP	10	NF	21
------------	----	-----------	-----	-------------	---	-----------	----	-----------	----	-----------	----

Protection : 3 (peau épaisse)

Armes : Couteau (mania : 0, init : -1, dom : 18)

Épée sa'maalienne (mania : 0, init : -1 dom : 32)

Pugilat (dom : 27, quel que soit le coup)

Matériel : une sacoche en cuir, une outre en cuir de 10 litres d'eau, 4 bougies, silex allume-feu et 4 jours de nourriture séchée.

Milieu préféré : les forêts tropicales.

Particularités : force surhumaine et grand besoin d'eau quotidiennement (au moins 4 PE/jour).

- Les personnages souhaitant établir un lien social avec une autre personne ou un groupe d'individus, ou un premier contact afin d'apprendre à se connaître mieux. Le total des succès des personnages indique la réaction de leur auditoire :

Jet d'Influence + Social (spécialité étiquette) SD 18.

Premier contact

Succès	Réaction
1	Hostile : c'est sans doute un mauvais jour, car la rencontre dégénère vite en bagarre.
2	Méfiant : la cible écoute le personnage sans lui accorder la moindre confiance. Cela va être difficile d'obtenir quelque chose d'elle.
3	Pondérée : la cible collabore dans la mesure du possible, si c'est sans danger pour elle et/ou si elle gagne quelque chose digne d'intérêt.
4	Avenante : la cible est sympathique et abonde dans le sens du personnage.
5	Amicale : la cible possède des points communs ou des centres d'intérêt communs avec le personnage. Elle collabore sans problème.
6+	Futur allié : comme pour Amicale, la cible se lie avec le personnage, ce qui pourra déboucher sur une future amitié ou plus si affinités.

Note : Si les personnages se sont bien comportés avec les divers Sa'maals rencontrés durant leur captivité, ajoutez +1 au total des succès et +1 supplémentaire s'ils ont fait bonne impression à Ludmoon. Il vaut mieux éviter une réaction hostile de la part des Sa'maals, cela mettrait probablement fin à cette aventure...

Le résultat donnera le ton sur la qualité des relations entre les personnages et les Sa'maals. Partons du constat que la réaction du conseil sera égale ou supérieure à pondérée. Du coup, leur surveillance (par les gardes), même si elle ne disparaît pas complètement, s'allège. Les personnages sont libres de leurs faits et gestes, et autorisés à se déplacer dans l'enceinte du village. Interdiction d'aller à l'extérieur pour le moment, c'est bien trop dangereux.

VIE QUOTIDIENNE

Elle est en fait assez comparable à certaines tribus terriennes qu'on pouvait rencontrer au 20^e siècle dans certaines contrées isolées du monde moderne, en Afrique ou bien en Amazonie. Une fois qu'on apprend à les connaître un peu mieux, passée la première impression, le peuple sa'maal, bien que rustique, s'avère amical et prévenant avec leurs invités. L'idéal, pour être mieux accepté, consiste à partager leurs coutumes et leurs activités. Voici quelques exemples accessibles aux personnages :

➤ **Un combat amical :** plutôt réservée aux jeunes mâles de la tribu, cette activité consiste en un affrontement, soit à mains nues, soit avec des épées en bois, jusqu'au premier sang. Les personnages qui y participent se retrouvent face à des Sa'maals encore juvéniles (diminuez d'un point chaque caractéristique). Un combat en groupe est possible, et les stratégies bienvenues. Les épées ne causent que (Force /2, arrondi au supérieur) points de dommage et ont +2 en maniabilité et -2 en initiative à cause de leur légèreté (CT 2). La perte de 10 PdV provoque un petit saignement et l'arrêt du combat. Participer, prouve son courage, mais battre un Sa'maal, même juvénile, représente un vrai exploit et provoque l'admiration des spectateurs. Un bon point pour les personnages.

➤ **Artisanat :** pour ceux ou celles moins martiaux, démontrer ses compétences manuelles, surtout auprès des artisans locaux, peut faire autant d'effet qu'un combat remporté. Plusieurs activités sont possibles :

➤ **Poterie :** un jet réussi de Fabriquer/Réparer + Dextérité SD 24 (spécialité *poterie*) suffit pour élaborer un simple vase ou une assiette. Les Sa'maals disposent d'une argile de qualité qu'ils récupèrent dans un puits profond non loin de la source d'eau potable du village.

➤ **Vannerie :** un jet réussi de Fabriquer/Réparer + Dextérité SD 24 (spécialité *vannerie*) suffit pour élaborer un panier dans une matière semblable à l'osier. La plante, qu'ils nomment diffil, pousse en grande quantité autour de la source.

➤ **Forge :** un jet réussi de Fabriquer/Réparer + Dextérité SD 27 (spécialité *forge*) suffit pour élaborer un objet en fer ou en acier de la taille d'un couteau. La tribu a visiblement accès à un métal de bonne qualité, dans une mine, sous l'ancien volcan.

➤ **La chasse :** les cultures et l'élevage présents dans le village sa'maal ne couvrent pas tous les besoins quotidiens de leurs habitants. Les mâles organisent régulièrement des chasses à l'extérieur histoire de ramener un peu de viande et quelques autres ressources. Les personnages sont donc conviés à prendre part à une de leurs chasses le lendemain matin. Avant les premiers rayons du soleil, un groupe de cinq chasseurs sa'maals ainsi que les personnages sortent du couvert du vieux volcan pour arriver en plein désert. Ce dernier alterne les zones sableuses et les zones rocheuses. Le groupe de chasseurs, dirigé par un certain Tornak, se dirige dans la mer des sables, comme les locaux la nomment. Il s'agit d'un lieu atypique où le sable est d'une telle fluidité qu'il devient possible, pour certaines créatures, de s'y déplacer avec autant de facilité que si elles nageaient dans de l'eau. Et donc, aujourd'hui, les étrangers vont avoir le privilège de « pêcher » le sarlab, sorte d'énorme poisson préhistorique proche du Dunkleosteus terrelli terrien. Le groupe s'installe sur un plateau rocheux, au bord de la mer des sables, après deux heures de marche. Le jour s'est levé, mais la fraîcheur de la nuit règne encore.

Les chasseurs sortent de solides cannes à pêche faites de bois renforcé d'acier. Chacune ne pèse pas moins de 10 kg. Ils accrochent un bout de viande faisandé à un hameçon de la taille d'une main, lui-même accroché à une solide corde tressée. Après quoi, les chasseurs font signe aux personnages de lancer l'appât le plus loin possible.

➤ **Lancer loin :** jet sous Force x 2 SD 18. Chaque succès indique une distance de lancé de 20 m.

➤ **Pêcher le sarlab :** jet de Survie + Intelligence ou Perception (le meilleur des deux) SD 21 (spécialité *déserts*). Il faut atteindre 5 succès pour accrocher l'une de ces bêtes, sachant que vous pouvez additionner les succès obtenus sur le lancé. Et c'est à partir de ce moment-là que les ennuis commencent ! Car, en dehors de ressembler à un énorme poisson recouvert de plaques osseuses, le sarlab possède une force phénoménale. Il faut réussir un jet d'opposition de Force x 2 avec la créature, sachant que chaque round à essayer de la retenir fait perdre un point d'endurance. Cela signifie que, mis à part une réussite critique, une seule personne, même un puissant sa'maal, ne peut retenir l'animal plus de quelques secondes avant de se retrouver immergé dans la mer des sables, ce qui ne serait pas vraiment une bonne chose avec de tels prédateurs dans le secteur. Il faut donc faire un test coopératif sous Force x 2 SD 24, chaque soutien réussissant son jet octroie un bonus de +4 au leader (et non +2), compte tenu de la situation. Si cela ne suffit pas, les chasseurs, restés en observation pour le moment, interviendront si le groupe de personnages n'y arrive pas ou s'ils perdent du terrain. Ils n'agiront toutefois pas avant le début du 4^e round après que le sarlab a mordu à l'hameçon. Tirer l'animal hors de la mer des sables représente

déjà un exploit, mais il faut vite l'immobiliser ou le tuer, sinon tous ces efforts n'auront servi à rien et, d'un coup de queue puissant, le poisson regagnera son milieu, emportant avec lui la canne à pêche. Pour le tuer rapidement, il vaut mieux éviter ses plaques osseuses, véritable armure naturelle, en visant la gorge ou le ventre (+6 au SD). Attention toutefois, même s'il n'est pas à son avantage sur terre, il n'est pas totalement sans défense et peut mordre ou donner un coup de queue aux imprudents s'approchant trop près. Les Sa'maals apprécient sa viande qu'ils consomment même crue et encore chaude. Ils fabriquent divers objets avec ses plaques osseuses comme des colliers pour leurs femmes ou des jouets pour leurs plus jeunes. Après la capture, il faut rentrer assez vite avant que le soleil soit au zénith et que la chaleur soit étouffante. Lorsque les personnages regagnent l'ombre du volcan, peu avant midi, ils ont perdu 4 points d'eau, 1 de nourriture et 2 d'endurance. Il est temps de se poser, de boire et de manger, tous ensemble, le sarlab qui s'avère assez bon. Chaque personnage reçoit un collier en os, signe distinctif porté par tous les chasseurs de la tribu.

LE Puits se Tarit

De retour au village, nos valeureux chasseurs sont acclamés et tous se précipitent pour préparer le sarlab qui sera au menu du festin de la soirée. Même si le peuple sa'maal pratique l'élevage, leur alimentation inclut la viande pas plus d'une fois par semaine. Chasser un grand sarlab reste donc un moment privilégié et festif pour toute la tribu. Les personnages y sont bien entendu conviés et héritent des meilleures pièces de viande, les plus grasses, grillées sur des pierres chaudes.

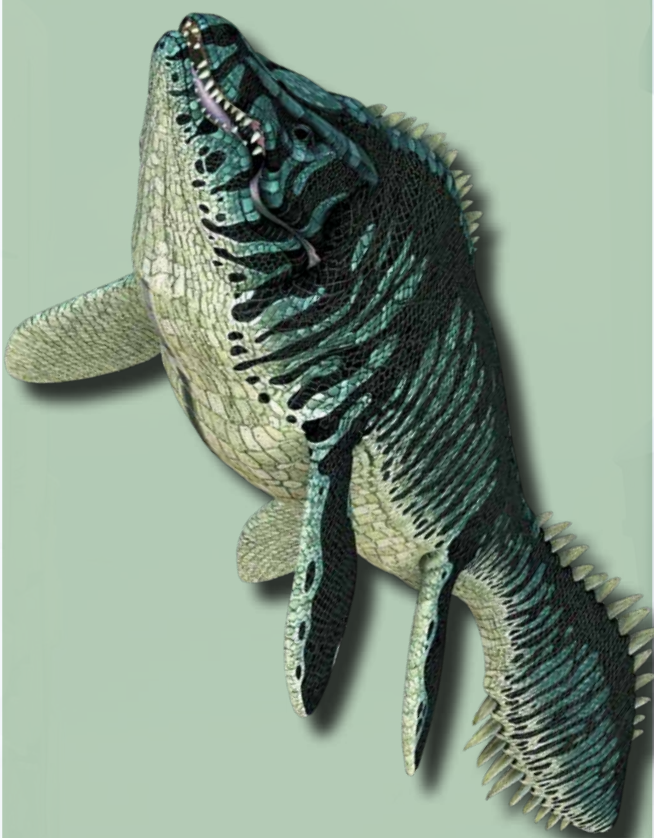
Alors que le repas se termine, de jeunes enfants, affolés, viennent chercher le chef du village, Gultor. Une petite assemblée, inquiète, se dirige alors vers le bassin central. Effectivement, alors qu'en temps normal, l'eau coule avec abondance à travers une fissure naturelle, là, il ne reste qu'un mince filet d'eau qui se transforme rapidement en goutte à goutte. Assez vite, la panique submerge les quelques villageois présents, mais Gultor sait se montrer rassurant. Pour lui, il s'agit probablement d'un petit animal qui obstrue le bassin de décantation, comme la dernière fois. Gultor demande alors aux jeunes de conduire les personnages et de régler le problème.

LE BASSIN DE DÉCANTATION

Les personnages suivent les jeunes sa'maals à travers un réseau de tunnels s'enfonçant dans les profondeurs de l'ancien volcan. Après une demi-heure de marche, le groupe arrive dans une grotte plus large au milieu de laquelle coulait un petit cours d'eau d'un mètre de large, presque à sec à présent. Au bout, se trouve un bassin de décantation qui retient les boues d'argile et le sable du désert. Ce dernier est bien plein, mais quasiment rien ne coule à sa sortie. Il faut se jeter à l'eau et tenter de déboucher l'arrivée qui est en fait un tuyau de bronze de cinq centimètres de diamètre s'enfonçant dans la roche. Les jeunes tentent de passer leurs petits bras à l'intérieur ou de souffler dedans, sans succès. Les personnages peuvent s'y essayer, mais sans plus de réussite. Un jet de Fabriquer/Réparer SD 21 confirme que l'arrivée n'est pas bouchée... Il n'y a tout simplement plus d'eau qui arrive.

De retour au village et apprenant la mauvaise nouvelle, le conseil se réunit d'urgence pour prendre une décision. Une heure après, il a été décidé d'envoyer un groupe d'explorateurs à l'extérieur du vieux volcan, avec pour mission de rétablir l'eau. Le groupe sera composé de quatre Sa'maals (trois jeunes vaillants chasseurs et un adulte) et des personnages. Les jeunes résistent mieux aux fortes chaleurs que les adultes qui consomment plus d'eau. La mission s'avère risquée : l'envi-

SARLAB DES SABLES



Agilité	5	Intelligence	2
Constitution	8	Perception	4
Dextérité	6	Social	2
Force	15	Volonté	2

Dynamiques	8	Basiques	3*	Savoirs	2
-------------------	---	-----------------	----	----------------	---

*8 en Survie (spécialité déserts)

Spécialités : course d'endurance, déserts (Survie), sens.

PdV	115	SV	-16	Init	9	DA	18	DP	10	NF	21
------------	-----	-----------	-----	-------------	---	-----------	----	-----------	----	-----------	----

Taille : grande créature (6 m de long)

Protection : 10 (peau épaisse et osseuse).

Armes : Coup de queue (modif : 0, dom : 15)

Morsure (modif : +2, dom : 45)

Milieux préférés : désert, mer de sable.

Particularités : super prédateur à la force surhumaine capable de se déplacer dans le sable comme les poissons dans l'eau. Il a pour habitude de saisir ses proies par les pattes (ou jambes) et les laisser s'étouffer dans le sable.

Ressources : chair (équivalent à 60 PN), plaques d'os.

Note générale : Toutes les créatures décrites ici possèdent trois groupes de compétences : dynamiques, basiques et savoirs. Chaque groupe comprend plusieurs compétences, comme sur la fiche des personnages :

- **Dynamiques :** Acrobaties, Armes à distance, Armes de mêlée, Arts martiaux et Athlétisme.

- **Basiques :** Empathie, Enquête, Fabriquer/Réparer, Illégalité, Influence et Survie.

- **Savoirs :** Connaissances générales, Connaissances scientifiques, Exoplanète et Médecine.

ronnement et les animaux, à l'extérieur, sont aussi dangereux qu'un coup d'épée. Ordre est donné de localiser le problème et de rétablir « l'eau courante ». Il faut donc se préparer à partir dès à présent, de nuit, avant que les chaleurs de la pleine journée ne soient là.

LE VOYAGE

L'adulte se nomme **Brachior** et les jeunes, **Killas**, **Martin** (**guerrier sa'maal**) et **Jolasmine** (**guérisseuse sa'maal**), la seule femme du groupe de Sa'maal. Bien que Brachior soit le seul adulte présent et par conséquent, plus expérimenté que les autres, c'est la juvénile qui aura souvent le dernier mot, la lignée s'établissant par les femmes dans le régime sa'maalien. Bref, en comptant le bassin, les réserves d'eau à droite et à gauche, et les quelques mètres cubes du bassin de décantation, en arrosant au minimum les cultures afin d'éviter une famine et en donnant à boire aux quelques animaux du village, les réserves seront épuisées d'ici 10 jours, 15 si on rationne au maximum. Après, ce sera un drame...

C'est donc à la fraîcheur de la nuit que les personnages et leur escorte partent avec pour mission de sauver le village. Chaque personnage emporte une outre de plusieurs litres (contenant 5 PE), des rations de voyage (contenant 5 PN) et leur équipement. Le tout pèse une dizaine de kilos. Les Sa'maals partent à vive allure, soit 6-7 km/h, et il faut réussir un jet sous **Athlétisme** + **Constitution** SD 21 (spécialité *course d'endurance*) pour arriver à les suivre. Un échec indique une perte de temps. En fait, l'objectif des Sa'maals est d'atteindre le tunnel collecteur d'eau avant le levé du soleil. Son entrée se situe à environ 15 kilomètres du village et il fera jour dans moins de deux heures. Le temps presse !

Durant les deux heures de marche forcée, chaque personnage consomme 2 PE (soit de la gourde, soit de ses réserves physiologiques). Quels que soient les résultats du précédent jet, notre groupe arrive en vue du tunnel in extremis, lorsqu'un rideau de chaleur et d'une lumière aveuglante apparaît derrière eux. Du coup, les Sa'maals se mettent à courir, voulant absolument éviter de se retrouver dans la fournaise, ne serait-ce que quelques minutes (perte d'un PE, si le cas se présente). Un second jet **Athlétisme** + **Agilité** SD 21 (spécialité *course de vitesse*) réussit évite se désagrément.

Note : Pour Killas, Martin, utilisez les scores de Brachior, mais diminuez d'un point toutes les caractéristiques physiques et toutes les compétences dynamiques. Le jeune Tommy préfère rester au village et commencer les réparations sur la navette, avec l'aide de leurs nouveaux amis. Il reste cependant joignable via le réseau de communicateurs présent sur chaque combinaison. Ces derniers peuvent être facilement démontés.

LE TUNNEL COLLECTEUR

Notre groupe s'engouffre dans un tunnel clairement maçonné qui s'enfonce à l'horizontale sur le flanc d'une colline rocheuse. Ce dernier rejoint un aqueduc souterrain affleurant la surface et laissant apparaître des puits de lumière tous les 250 mètres. Ainsi, l'eau pouvait gentiment s'écouler vers le village tout en étant protégée des chaleurs infernales de la surface. Lorsque le groupe arrive, la rigole centrale de l'aqueduc est vide, à peine humide. Après une pause bien méritée, Brachior explique que la source se situe à deux jours de marche à travers ce même tunnel. Consommation de la journée : 2 PE et 1 PN, les points d'endurance seront récupérés en dormant.

GUÉRISSEUSE SA'MAAL



Agilité	8	Intelligence	4
Constitution	6	Perception	4
Dextérité	5	Social	4
Force	5	Volonté	3

Acrobaties	6	Empathie	3
Armes à distance	8	Enquête	2
Armes de mêlée	5	Exoplanète	5
Arts martiaux	5	Illégalité	3
Athlétisme	6	Influence	4
Médecine	7	Survie	6

Spécialités : arcs, discrétion, premiers soins.

PdV	55	SV	-12	Init	12	DA	22	DP	16	NF	18
------------	----	-----------	-----	-------------	----	-----------	----	-----------	----	-----------	----

Protection : 3 (peau épaisse)

Armes : Couteau (mania : 0, init : -1, dom : 12)

Arc sa'maalien (mania : 0, init : +1, dom : 2D10 + 10)

Pugilat (dom : 18, quel que soit le coup)

Matériel : une sacoche en cuir, une outre en cuir de 10 litres d'eau, 4 bougies, silex allume-feu, 4 jours de nourriture séchée et des plantes de soin.

Milieu préféré : les forêts tropicales.

Particularités : agilité surhumaine et grand besoin d'eau quotidiennement (au moins 4 PE/jour).

Le soir du premier jour, il faut s'arrêter et dormir à l'aplomb de l'un des nombreux puits de lumière qui parsèment le tunnel. C'est le seul endroit où il y a une étroite langue de terre sur l'un des côtés de l'aqueduc où il est possible de bivouaquer. Durant la nuit, les températures baissent drastiquement. Elles frôlent le zéro et il vaut mieux se blottir les uns contre les autres afin d'éviter l'hypothermie. Ceci concerne aussi bien les humains que les Sa'maals. La jeune Jolasmine profite de l'occasion pour se nicher contre un personnage, de préférence, un homme fort et viril. Il semble qu'elle apprécie les nouveaux venus...

La fatigue aidant, même la personne de garde, humain ou Sa'maal, s'endort pendant son tour. Choisissez un personnage du groupe et avertissez-le qu'il a l'impression de bouger... comme traîné sur le sol. À son réveil, à moitié dans un songe, le personnage voit effectivement le plafond du tunnel bouger lentement... En fait, le personnage, paralysé grâce à un puissant neurotoxique, est la proie d'une plante carnivore locale : la mongo pourpre. Cette dernière aime ce climat et cherche l'eau qu'elle a trouvée dans le tunnel. Elle dispose de puissantes lianes rampantes qu'elle peut déployer sur plusieurs dizaines de mètres du pied mère. Munies d'épines minuscules, les lianes inoculent le poison à la future victime qui se retrouve immobilisée. La mongo la traîne ensuite vers sa gueule qui a vite fait de la dévorer.

Plante carnivore : liane attrapeuse, Mongo pourpre

Agilité	4	Intelligence	1		
Constitution	3	Perception	4		
Dextérité	1	Social	1		
Force	6	Volonté	1		
Dynamiques	4	Basiques	1	Savoirs	0

Spécialités : *armes naturelles, sens, discrétion.*

PdV	45	SV	-6	Init	8	DA	12	DP	8	NF	21
------------	----	-----------	----	-------------	---	-----------	----	-----------	---	-----------	----

Armes : Gueule (modif : +2, dom : 18)
Lianes toxiques (modif : +2, dom : 6)

Milieus préférés : les zones humides.

Particularités : une fois saisie, la victime est tirée vers la gueule en l'affaire de 3 rd. Si d'ici là la liane n'est pas tranchée, le personnage sera dévoré vivant sans pouvoir esquiver les attaques de la plante. 15 points de dommage suffisent pour couper la liane. Des épines, sur les lianes, sont enduites de neurotoxique paralysant entièrement le corps : pas de jet de Constitution, il agit en moins de cinq rounds et se dissipe au bout d'une heure. Notez qu'il suffit d'un seul point de dommage effectué par une liane pour que le poison entre dans l'organisme et fasse effet. Heureusement, il est toujours possible de respirer, donc d'appeler de l'aide. Une fois le mongo terrassé, le reste de la nuit se passe sans problème.

Notre groupe repart, à la fraîche, peu avant le lever du soleil. Si tout va bien, il devrait atteindre l'origine de la source en début de soirée. À mi-chemin, nos aventuriers découvrent qu'un important éboulis obstrue une partie du tunnel, bloquant (sans doute) l'écoulement de l'eau. Il va falloir déblayer tout ça, sauf que sur le côté droit, il y a quelque chose d'étrange. Un jet d'Enquête + Perception SD 24 (spécialité *vigilance*) révèle la présence d'une créature, tapie dans l'ombre et prête à bondir. Il s'agit d'un Gorbak, un « tunnelier » carnivore dont la principale activité consiste à creuser des galeries sous la surface. Un vrai fléau dans certaines régions, créant des dolines tout le long de son parcours. Cela dit, là il ne creuse pas, mais attend patiemment son repas. Réussir le jet d'Enquête évite d'être surpris lorsqu'il passe à l'attaque. Les Sa'maals connaissent ce type d'animal et réagiront en premier, et pourront, le cas échéant, protéger leurs amis humains.

Gorbak, fléau des tunnels

Agilité	6	Intelligence	1		
Constitution	17	Perception	6		
Dextérité	1	Social	1		
Force	10	Volonté	3		
Dynamiques	7	Basiques	5	Savoirs	2

Spécialités : *armes naturelles, sens, discrétion, creuser.*

PdV	135	SV	-34	Init	12	DA	19	DP	12	NF	27
------------	-----	-----------	-----	-------------	----	-----------	----	-----------	----	-----------	----

Taille : grande créature (7 m de long)

Protection : 5 (chitine épaisse).

Armes : Morsure (modif : +2, dom : 30)
Coup de tête (modif : -2, dom : 20)
Coup de queue (modif : +1, dom : 10)

Milieus préférés : les sous-sols.

Particularités : excellent creuseur de galeries.

Le Gorbak fuit dès que ses points de vie descendent en-dessous de 20, s'enfonçant dans les méandres des galeries souterraines qu'il a lui-même creusées. Il faut, à présent, déblayer quelques centaines de kilos de roches et de terre obstruant le tunnel.

DÉBLAYER LE TUNNEL

Action longue : jet de 2 x Force.

Ressource nécessaire : une pelle ou une pioche, même rudimentaire, procure un bonus de +2 au jet de Force.

Nombre de succès nécessaires : 20.

Durée : 1 jet/heure.

Suivant le nombre d'heures passées pour cette tâche, le groupe arrive en début de soirée ou en pleine nuit, au bout de leur périple.

L'AVANT-POSTE

La voute étoilée et l'air frais de l'extérieur redonnent du baume au cœur. Il faut, à présent, suivre un petit ruisseau, à sec, courant entre les pentes vallonnées d'une vallée quelque peu encaissée. Au bout d'une heure, au détour d'un méandre et dans une dépression naturelle, nos aventuriers arrivent enfin à la source : une résurgence naturelle donnant sur une petite étendue d'eau. Et là, c'est la surprise ! Des lumières tranchent dans la nuit et de la musique (moderne) se fait alors entendre : un avant-poste humain est installé à l'embouchure du ruisseau. Plusieurs structures coloniales, un périmètre de sécurité ainsi qu'une aire d'atterrissage ont été déployés.

En se rapprochant ou en utilisant des jumelles, voici ce qu'on peut remarquer : cinq baraques coloniales préfabriquées abritant au minimum une cinquantaine de colons, un transporteur de troupes Erg-fly 7, une enceinte de sécurité équipée de fusils type Charon cal. 6,35 tous les 25 mètres et d'une station de pompage de l'eau. La sortie du petit lac a été bouchée par plusieurs grosses pierres et l'eau qui s'en échappe tombe dans un petit bassin de filtration pour finir par être acheminée dans des cuves de plusieurs mètres cubes. Ces dernières sont régulièrement acheminées vers l'Orion à hauteur d'une à deux rotations par jour.

Lorsque les personnages arrivent, ils voient plusieurs personnes, hommes et femmes, s'amuser dans l'étendue d'eau, tous en sous-vêtements ou entièrement nus. Une vingtaine de colons participent à un grand barbecue avec quelques kilos de viande locale (quel animal ?), de la bonne musique américaine

et surtout, des litres de bière ! Attention, approcher du périmètre de sécurité sans s'annoncer implique plusieurs tirs de défense. Rappelez-le aux joueurs afin d'éviter un drame.

Note : Les ingénieurs avaient anticipé la possibilité d'un environnement hostile. Ils inventèrent donc une enceinte de protection mobile facile à mettre en œuvre. Ces barrières ont deux fonctions : détecter les intrusions et si besoin, les éliminer. Une tourelle montée sur un point élevé doit être placée tous les 50 m. Chacune est équipée d'un Charon cal. 6.35 (un fusil automatique) ou d'un Deathgrip firegun (un lance-flammes) autonome avec visée automatique. Si un animal vient à entrer dans l'enceinte, il déclenchera une alarme et suivant la configuration, des tirs de défense jusqu'à ce que plus rien ne bouge. Couvre assez mal les incursions aériennes. Fonctionnement sur batterie (4 jours d'autonomie) et sur secteur.

Une fois annoncés, les personnages sont accueillis par une dizaine de militaires armés assez méfiants, surtout envers les étranges créatures à tête de champignon accompagnant leur concitoyens. Les Sa'maals ont, eux-aussi, leurs mains sur leurs armes, prêts à en découdre... En attendant qu'une autorité arrive, il faut absolument apaiser les esprits avant que cela ne dégénère. Un jet d'Influence + Social SD 21 (spécialité *négo-ciation*) réussi serait de bon augure.

Sur ces entrefaits, le chef de l'avant-poste, le lieutenant **James Erwin**, un ancien militaire américain du corps des Marines de 40 ans, se pointe, cigare à la bouche.

Note : A priori, la zone n'est pas contaminée par des spores mortelles. Il faut dire qu'en plein désert, il n'y a que peu ou pas de champignon.

Erwin conduit les personnages dans la plus grande des tentes et leur offre à boire. Les Sa'maals restent à l'extérieur, sous bonne garde. L'homme écoute attentivement l'histoire des personnages et leurs revendications sur le pompage de l'eau qui va mettre en péril la vie d'un village entier d'ici quelques jours.

Note : Inspirez-vous du colonel Miles Quaritch dans les films *Avatar* de James Cameron. L'homme est donc un vétéran, très autoritaire, cruel et surtout, qui n'aime pas les étrangers, surtout les indigènes d'une lointaine planète. En fait, il n'en a rien à faire, pour rester poli, qu'un village de, je cite, « de sauvages à tête de cèpe », crève par manque d'eau. Ce n'est pas son problème, sa mission passe avant. Elle consiste à ravitailler l'Orion en eau potable et il se trouve que celle d'ici est tellement pure qu'elle n'a besoin d'aucun traitement.

Après quelques minutes d'échanges et quelques questions de sa part sur la dangerosité de leurs nouveaux amis, du bruit, à l'extérieur de la tente, se fait entendre. Plusieurs militaires importunent la jeune Jolasmine, ils la malmènent et essaient de la déshabiller pour comparer son anatomie avec celle d'une humaine. Rien de scientifique toutefois dans la démarche de ses militaires stupidement lubriques. Bien entendu, les jeunes mâles et l'adulte ne se laissent pas faire. Lorsque les personnages sortent, la tension est à son comble : les Sa'maals ont dégainé leur épée et les soldats les tiennent en joue avec leur Marine one. La jeune Jolasmine, à moitié dévêtue, est au sol, en pleurs.

Les événements suivants vont se dérouler en très peu de temps. Les personnages devront donc agir vite et surtout, choisir leur camp.

Le lieutenant Erwin sort, constate la situation et pousse un grand coup de gueule pour tenter de gérer la situation. Cette action produit l'effet contraire et augmente le niveau de stress de tout le monde.

Les personnages peuvent faire un jet d'Influence + Social SD 21 (spécialité *commandement* ou *négociation*). Même avec beaucoup de succès, cela ne changera pas la finalité.

L'un des soldats (ou l'un des personnages), plus nerveux que les autres, laisse échapper un tir sur Brachior qui s'est interposé entre les soldats et les jeunes sa'maals. Il reçoit la balle dans la poitrine, mais fort comme un rock, il réagit en une fraction de seconde et transperce son agresseur de part en part avec sa lourde épée. L'homme succombe quasi instantanément dans un effroyable râle.

S'ensuit une bataille rangée entre les deux camps. Les soldats, au nombre de cinq, font feu de tout bois et les guerriers sa'maals, la jeune Jolasmine comprise, se défendent comme les épéistes émérites qu'ils sont. Reste à savoir se que font les personnages. Qu'ils prennent leur défense ou non, cinq autres soldats, venant du plan d'eau, donc, sans combinaison Mariva, avec juste un fusil, viennent les menacer.

Soldats de l'avant-poste (x 30)

Agilité	6	Intelligence	4
Constitution	4	Perception	5
Dextérité	5	Social	5
Force	4	Volonté	2

Acrobaties	4	Empathie	3
Armes à distance	6	Enquête	5
Armes de mêlée	3	Fabriquer/Réparer	4
Arts martiaux	6	Illégalité	6
Athlétisme	4	Influence	2
Véhicules	3	Survie	5

Spécialités : poings/coudes, discrétion, armes de poing, fusils, sens.

PdV 40 **SV** -8 **Init** 11 **DA** 16 **DP** 12 **NF** --

Protection : Gilet pare-balles (10 points)

Armes : Marine one (mania : 0, init : 0 dom : 2D10 + 12)
Tengra MK2 (mania : +1, init : -1 dom : 2D10 + 10)
Couteau de guerre (mania : 0, init : -1, dom : 12)

Matériel : combinaison Mariva (version militaire).

Note : Ajoutez 1 point à toutes les caractéristiques et à toutes les compétences pour le sergent Guermond et 2 points (sauf en Social) pour le lieutenant Erwin.

Rien ne peut empêcher que la situation ne dégénère. Si les personnages interviennent, cela limitera probablement la casse. Le lieutenant et son bras droit, le sergent **Ike Guermond**, ne feront rien durant l'affrontement. Lorsque la poussière retombe, le bilan est assez lourd : trois soldats sont morts et trois autres dans un état grave. Brachior a reçu trois balles mais il tient encore debout. Killas et Mertin sont dans le coma, et Jolsamine a été copieusement rouée de coups, menottée au sol mais consciente. Si les personnages ont pris la défense leurs amis, il y a de fortes chances pour qu'ils soient blessés. Ils seront de toute façon maîtrisés, désarmés et menottés, leurs opposants étant en surnombre comparé à eux.

Plusieurs minutes s'écoulent pendant lesquelles le lieutenant Erwin et le sergent Guermond discutent à voix basse. Impossible de savoir ce qu'ils se disent. Puis, Erwin revient vers les personnages et leur explique que tout le monde, blessés comme décédés, humains comme sauvages, vont partir vers l'Orion pour être soignés et pour, dans un second temps, démêler toute cette désastreuse affaire.



LÉGENDE

Effectifs de l'avant-poste : 30 militaires, 20 scientifiques toutes spécialités confondues, 5 explorateurs et 5 techniciens en charge de la maintenance des pompes et du barrage. En journée, il y a toujours quelques soldats à l'extérieur malgré les températures écrasantes. Le gros des troupes a pris l'habitude de sortir à la nuit tombée. En fait, le meilleur moment pour attaquer se situe peut-être avant le lever du jour où la majorité des colons se repose au frais sous les baraques coloniales climatisées.

Baraques coloniales : quatre préfabriqués modernes, dont deux doubles et confortables abritent chacune une dizaine de colons.

Baraque de commandement : plus luxueuse que les coloniales et ronde, elle regroupe l'État-major qui se compose d'Erwin, de Guermond et de quatre autres sous-officiers.

Le barrage et les pompes : les ordres du lieutenant Erwin sont clairs. Il doit, en continu, fournir une eau potable de qualité à l'Orion. Il s'avère que plus de 90 années de voyage à travers l'espace ont considérablement réduit les stocks d'eau du vaisseau. Or, il se trouve que le précieux liquide de cette source, au milieu du désert, est d'une grande pureté. Si bien qu'il n'a besoin d'aucun traitement, ce qui n'est pas toujours le cas sur cette planète. Du coup, environ toutes les quatre heures, une rotation s'effectue avec l'Erg fly 7 qui emporte huit cuves de 1000 litres vers l'Orion.

LE DÉSERT

Sous la surveillance du sergent Guermond et cinq autres soldats armés, notre groupe décolle à bord d'un transporteur de troupes Erg-fly 7. Tous sont soit blessés, soit fortement éprou-

vés et somnolent légèrement. Un jet d'Enquête + Perception SD 24 (spé. vigilance) réussi confirme le fait que la navette n'a toujours pas quitté la zone désertique, et par conséquent, ne se dirige pas vers l'Orion. En fait, Guermond, avec l'aval d'Erwin, lui a suggéré d'étouffer l'incident en se débarrassant des gêneurs, aussi bien humains que sauvages. L'appareil atterrit donc au beau milieu d'une étendue désertique et, sous la menace de leurs armes, les soldats font descendre les personnages et leurs amis blessés (dont deux toujours dans le coma). Avant de décoller et de disparaître, le sergent Guermond leur balance un « rien de personnel ».

Les personnages et leurs amis ne savent pas où ils se trouvent, probablement entre 30 et 50 km de l'avant-poste, mais dans quelle direction (au Nord). Ce qui est certain, c'est que dans moins de quatre heures, le soleil se lèvera sur le désert de sable et de dunes, et qu'ils vont griller comme des saucisses ! En prenant un peu de hauteur, sur une grande dune, il est possible d'apercevoir une barre rocheuse, un petit îlot ocre et rocailleux abritant, avec un peu de chance, des cavités. En revanche, il ne faut pas tarder, car il se situe à environ 30 km à vol d'oiseau. De plus, il faut transporter deux blessés graves...

- Jet d'Athlétisme + Constitution SD 24 (spé. course d'endurance) : une réussite engendre la perte d'un seul PE, un échec 2 et un ET, 3. Dans tous les cas, baissez la jauge d'eau de deux points pour tout le monde. Comptez un PE de moins pour ceux qui portent les blessés.

Note : Les personnages n'ont plus d'arme, d'eau et de nourriture. Ils ont tout de même conservé leur combinaison ainsi que tout leur matériel.

LES GROTTES

A priori, des gorbacs habitent les lieux, mais grâce à eux, l'îlot rocaillieux abrite tout un réseau de tunnels, plus ou moins anciens, dans lesquels il est possible de s'abriter de la chaleur, du soleil et se reposer.

MODE SURVIE : ON

Trouver de l'eau : jet de Survie + Perception ou Intelligence SD 24 (spécialité *déserts*). Chaque succès donne 0,5 litre d'eau potable. Elle se cache dans certains végétaux et sous quelques centimètres de sable dans les sous-sols de certaines cavernes.

Trouver de la nourriture : jet de Survie + Perception ou Intelligence SD 24 (spécialité *déserts*). Chaque succès donne ½ PN. Il s'agit de petits reptiles type serpents ou lézards, ou de rares oiseaux. Un second jet d'Exoplanète + Perception SD 21 réussira rajoutera autant de PN que de succès.

Faire du feu : jet de Survie + Dextérité SD 18 (spécialité *déserts*). La nuit, la température avoisine le 0°C, et le peu de bois sec dans le secteur peut faire la différence entre la vie et la mort.

Attention aux gorbacs : ils ont transformé cet îlot de roche en véritable grotte. Les tunnels se succèdent, s'entrecroisent, montent et descendent, créant ainsi un véritable labyrinthe dans lequel il est facile de se perdre. Heureusement, Brachior connaît bien ce type de réseau souterrain, et il sera un guide précieux dans la recherche de nourriture et d'eau.

TOMMY, LE SAUVEUR

Il ne faut pas oublier l'apprenti, Tommy, resté en arrière, au village, avec pour mission de réparer la navette en l'absence des personnages. En fait, il se trouve à la limite de la portée du communicateur présent dans les combinaisons, soit à environ 120 km au sud de leur position. Entrer en contact avec lui est donc possible, pour peu qu'on prenne de la hauteur (en escaladant le massif rocaillieux, par exemple). La communication, à peine audible, passe quand même. Tommy doit donc, dans les

meilleurs délais, trouver un moyen de retrouver et d'atteindre son équipe. Les travaux sur la navette ont bien avancé, mais nécessitent au moins une semaine de plus avant d'espérer la voir décoller. Le jeune technicien ne peut alors que se tourner vers ses nouveaux amis, les Sa'maals. Or, il se trouve qu'ils sont amis avec plusieurs hormogs bleus capables de voler sur de longues distances. Souvenez-vous, au début de cette histoire, les personnages croisèrent le chemin d'énormes animaux ressemblant à des scarabées qui ont propulsé du plasma bleu de leur abdomen causant le crash de leur vaisseau. Quatre individus traînent dans le secteur et sont domestiqués par les chasseurs du village. Ils peuvent être rapidement sur place et partir en mission de sauvetage.

Hormogs bleus

Agilité	6	Intelligence	3		
Constitution	8	Perception	7		
Dextérité	1	Social	3		
Force	9	Volonté	3		
Dynamiques	8	Basiques	5	Savoirs	2

Spécialités : *armes naturelles, sens, discrétion, voler.*

PdV 85 **SV** -16 **Init** 8 **DA** 20 **DP** 12 **NF** 18

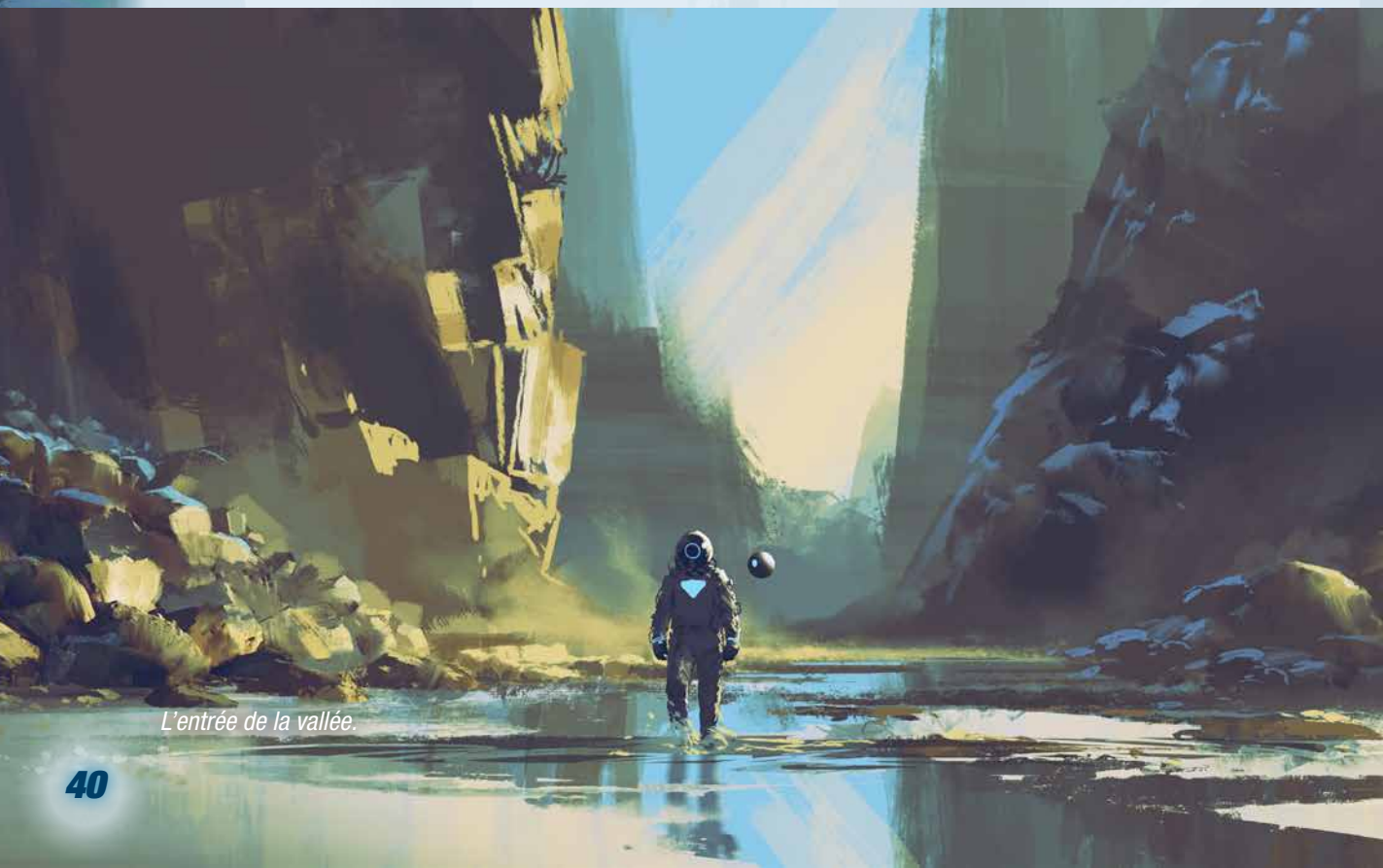
Protection : 4 (chitine épaisse).

Armes : Morsure (modif : +2, dom : 27)

Coup de tête (modif : -2, dom : 18)

Milieux préférés : les sous-sols et les déserts.

Particularités : peut voler pendant (Constitution) heures sans repos à une vitesse de (Agilité x 10) km/h max. Ils peuvent être facilement dressés (jets à +2) et peuvent emporter jusqu'à quatre passagers de taille humaine ou trois Sa'maals. Ces derniers les utilisent comme monture terrestre et volante, aussi bien pour la chasse que pour se déplacer sur de longues distances à travers le désert. Voler sur leur dos demande un jet d'Acrobatie + Agilité SD 21 (spécialité *hormogs bleus*) pour les guider et SD 18 pour tenir simplement dessus comme passager. Leur abdomen est capable de générer un puissant plasma destructeur de couleur bleu. Ils peuvent le propulser jusqu'à un kilomètre à une vitesse d'environ 100 km/h. Ils causent 2D10 + 4 points de dommage sur les structures ou engins avec une fréquence



L'entrée de la vallée.

d'un tir tous les 4 rounds, le temps de régénérer le plasma. Ils ne peuvent pas générer du plasma lorsqu'ils volent.

Le plasma contenu dans l'abdomen peut être récupéré dans des récipients métalliques assez épais. Ils sont assez corrosifs et instables en dehors du corps. Les Sa'maals n'en font rien, cette matière étant trop dangereuse à manipuler. Cependant, avec un peu de technologie et de savoir-faire, ils pourraient être la composante principale et pour le moins efficace d'une bombe ou du moins, d'une grenade artisanale aux effets destructeurs...

Avec les indications des personnages et un peu de chance, les secours arrivent le lendemain matin, aux premières lueurs du jour. Ils se composent de quatre hormogs, de quatre pilotes sa'maals et du jeune Tommy. Il y a parmi les pilotes une jeune guérisseuse du nom de **Tymia**. Elle administre les premiers soins aux blessés et à ceux qui en ont besoin. Chacun regagne son score en Constitution + 5 PdV. Après quoi, tous embarquent sur le dos d'un hormog et reviennent au plus vite au village, en évitant de survoler le camp des humains.

CONCÉQUENCES

Il faudra plusieurs jours pour que les Sa'maals récupèrent de leurs blessures. Mais à peine sont-ils rentrés au village que Gultor proclame un conseil de guerre qui se tiendra le soir même. Les personnages, en tant qu'acteurs (malgré eux) de ce drame et amis de la tribu, sont aussi conviés.

En début de soirée, après le couché du soleil, le conseil formé de Gultor, Ludmoon, Galtianne et Vergille arrive en tenue de cérémonie. Ils sont accompagnés des meilleurs guerriers du clan, Gormog et Liburg, deux Sa'maals au physique monstrueux et au regard sombre. Réunis sous le toit d'une grande cabane au centre de laquelle un feu de bois de champignons géants se consume, libérant une douce senteur boisée, la réunion peut commencer. Dans un coin de l'édifice, les personnages remarquent la présence de leurs guides, encore affaiblis mais qui ont tenu à être présents. Gultor prend alors la parole et demande aux personnes présentes ce qu'il s'est passé dans les moindres détails. Après quoi il demande si cela fait partie de leurs habitudes de réagir de la sorte ? Et ce qu'il faut faire pour rétablir leur eau ?

Plusieurs choix s'ouvrent à ce moment précis du scénario :

- Agir ou non : assez rapidement le débat tourne sur le fait de récupérer le point d'eau manu militari. Cette option est bien entendue soutenue par Gormog et Liburg qui ne souffrent d'aucune concession en la matière : les représentants du peuple sa'maal ont été attaqués, il faut répliquer de façon ferme et brutale. C'est le prix à payé pour sauver le village et faire comprendre aux humains de cet avant-poste qu'ils ne sont pas les bienvenus. Les personnages peuvent argumenter et tenter de les dissuader de faire couler le sang de leurs compatriotes, même s'ils le méritent. Il faudra pour cela un jet d'Influence + Social SD 21 (spécialité *négociation*) pour chaque personnage intervenant. En dessous de cinq succès cumulés, leurs arguments ne font pas mouche et le conseil décide d'attaquer l'avant-poste afin de récupérer leur eau et de faire dégager les intrus.

Si les personnages peuvent argumenter en expliquant que leur véhicule (la navette Erg-fly 7) peut être à nouveau fonctionnelle, d'après l'expertise du jeune Tommy, d'ici quelques jours et qu'ils pourraient reférer de tout cela à leur supérieur hiérarchique. Le mieux serait d'aller voir le commandant Turner qui ne peut cautionner un tel comportement, surtout en présence d'une nouvelle forme de vie intelligente et de surcroît, amicale. Cela dit, aucun personnage ne peut jurer que cela va à coup

sûr fonctionner et que les responsables de l'avant-poste seront sanctionnés et l'eau rétablie. Cependant, vous pouvez ajouter +2 succès au total des jets d'Influence si cet argument est mis en avant durant le débat.

RETOURNER SUR L'ORION

Pour finaliser les réparations de la navette :

🔵 **Action longue :** jet de Fabriquer/Réparer SD 24 (spécialité *mécanique* ou *électricité/électronique*).

Nombre de succès : 12.

Durée : 1 jet/jour.

Vous pouvez compliquer l'affaire en obligeant les personnages à aller chercher du minerai de fer dans les sous-sols de l'ancien volcan avec tous les dangers inhérents à ce nouveau monde et à cette activité. Cela pourrait ainsi demander 2-3 jours de plus pour réparer la navette. La tension au sein du village et des Sa'maals partisans de passer à l'action grimperait en flèche créant des altercations avec les personnages... Jusqu'à ce qu'un soir, quelques heures avant que la navette soit à nouveau fonctionnelle, un groupe d'une douzaine de guerriers sa'maals partent, sans l'accord du conseil, en direction de l'avant-poste avec la ferme intention d'en découdre. Ils sont dirigés par Gormog et Liburg et ont réquisitionné les quatre hormogs bleus. Ils seront sur le site d'ici moins de quatre heures, un peu avant le levé du jour, le meilleur moment pour une attaque surprise.

C'est à présent une course contre la montre, les personnages doivent faire un choix : terminer les réparations de la navette et tenter de rattraper les guerriers sa'maals afin de limiter la casse des deux côtés ou retourner sur l'Orion, contacter le commandant Turner le plus rapidement possible, tout en espérant ne pas arriver trop tard. Si les personnages choisissent cette option, approcher et convaincre le vieux scientifique ne sera pas très compliqué. Il rallie le camp des personnages et contacte de suite l'avant-poste : ce dernier répond qu'ils subissent une violente attaque aérienne et terrestre, avant que la communication ne soit coupée brutalement. Turner mobilise alors trois navettes avec une dizaine de militaires dans chacune d'elles. Les personnages l'accompagnent et lorsqu'ils arrivent sur place, c'est l'hécatombe : l'avant-poste est en feu et une douzaine de victimes humaines (9 corps) et sa'maals (3 corps) gisent sur le sol dans une mare de sang.

REJOINDRE LES GUERRIERS SA'MAALS

Que les personnages décident de revenir sur l'Orion ou de rejoindre les guerriers sa'maals avec leur propre vaisseau, ils arrivent au même moment : l'avant-poste brûle et les corps des victimes s'entassent au milieu d'un chaos sans nom. La seule différence se situe au niveau des renforts qui sont plus importants si les personnages prennent le temps d'aller rallier le commandant Turner. Sinon, ils devront, seuls, tenter d'arrêter un conflit entre une quarantaine de colons prêts à en découdre et une douzaine de guerriers sa'maals très motivés pour en finir avec ces nouveaux voisins plus qu'envahissants.

VOICI LA SITUATION À L'ARRIVÉE DES PERSONNAGES :

🔵 Deux guerriers sa'maals avec deux hormogs ont pris position sur la colline sud (repère ①) et « bombardent » l'avant-poste d'une pluie de plasma bleu. Tous les 4 rounds, les abdomens se gonflent et crachent une nuée mortelle azur magnifique mais incroyablement destructrice ! De loin, cela ressemble à un feu d'artifice. Plusieurs baraques coloniales sont en train de brûler. **Girtor et Hirtur** ne seront pas hostiles avec les personnages

mais pour autant, ils n'obtempèrent pas et continuent à obéir aux ordres de Gormog en canardant le camp des colons. Un jet d'Influence + Social SD 24 (spécialité *négociation*) réussit les fait stopper. S'il y a trois succès ou plus, ils peuvent même accompagner les personnages et les aider dans leur tâche.

▶ Deux guerriers sa'maals dont **Liburg** (repère ②), à dos d'hormog, volent au-dessus de l'avant-poste et attaquent les troupes au sol soit avec leur épée, soit avec leur arc, soit avec leur monture (coup de tête). Ils tournent et harcèlent les soldats qui sont beaucoup trop lents pour arriver à les toucher. Si les personnages sont piétons, ils n'ont aucune chance d'interagir avec eux. S'ils sont à bord d'un vaisseau, plusieurs coups de semonce ou appels (via des haut-parleurs extérieurs) seront nécessaires pour mettre fin à leur raid aérien. Ils se posent alors à quelques dizaines de mètres du périmètre de sécurité qui, pour information, ne fonctionne plus depuis le début de l'attaque suite au bombardement de l'autre équipe. Liburg s'avance, en colère, suivi par l'autre guerrier. à nouveau, il faudra réussir un jet d'Influence + Social SD 24 (spécialité *négociation*) et de solides arguments pour arriver à les raisonner.

▶ L'attaque terrestre de l'avant-poste (repère ③), est menée par **Gormog et huit autres guerriers**. Leur stratégie consiste à nager jusqu'à la sortie du lac et de discrètement sortir de l'eau. C'est cette équipe qui donne le départ de l'attaque surprise, les deux autres suivant dans la foulée. Lorsque les personnages arrivent, le groupe de Gormog est pris dans la mêlée et il paraît impossible de s'en approcher sans risquer d'être pris pour cible par l'un ou l'autre camp. Seule la reddition de l'avant-poste mettra fin à l'assaut. Après quoi, tout comme son frère d'arme Liburg, Gormog peut se montrer ouvert (voir clément) aux arguments des personnages et de leurs supérieurs. Tout ce qu'il désire c'est de récupérer la jouissance de la source et de laver l'affront (c'est chose faite) fait à son peuple. De là à faire confiance à d'autres humains que les personnages, il faudra faire preuve de patience...

Bilan final : si les personnages interviennent dès le début de l'affrontement, les pertes sont modérées. Trois sa'maals ont perdu la vie ainsi que douze humains. La plupart des combattants ont subis des blessures plus ou moins graves mais tiennent encore sur leurs jambes. Dès la fin des combats, les quelques scientifiques présents qui s'étaient fait discrets pendant les hostilités, sortent de leur cachette et prodiguent les premiers soins à tout le monde, humains aussi bien que Sa'maals.

Le lieutenant Erwin est encore en vie mais blessé à l'épaule droite. Il se rend en même temps que ses hommes et demande à s'expliquer. Le sergent Guermont, sentant l'issue défavorable du combat, a fui vers un réseau de grottes au-dessus du lac. Il se planque et attend qu'on vienne le déloger. À vous de voir si vous voulez prolonger cette histoire avec un passage « à la Rambo », avec pièges et affrontement souterrain ou, de toute façon, il se fera capturer (vivant ?) tôt au tard. Ou s'il disparaît dans la nature pour devenir par la suite le némésis des personnages.

CONCLUSION

Il va de soi que Turner abonde dans le sens des personnages et de leurs nouveaux amis. Découvrir une race intelligente, dès les premières explorations représente une vraie manne pour le scientifique qu'il est. D'autant plus lorsqu'on vient de l'autre bout de l'univers et qu'on cherche un nouveau foyer pour l'humanité. Et même si les choses semblent avoir mal débutées à cause de militaires imbeciles trop zélés, Turner confit aux personnages de rester avec les sa'maals et « d'arrondir les angles » autant que faire se peut. De constituer à les étudier et, en quelque sorte, de devenir les ambassadeurs des humains auprès de ce peuple si curieux. À leur contact, les personnages vont commencer à percevoir la complexité de ce nouveau monde qui va vite s'avérer beaucoup moins primitif qu'il n'y paraît.

JAMES T. TURNER



Profil : scientifique américain, 65 ans.

Agilité	5	Intelligence	8
Constitution	4	Perception	5
Dextérité	5	Social	6
Force	4	Volonté	7

Acrobaties	3	Con. scientifiques	8
Armes à distance	4	Enquête	6
Armes de mêlée	3	Exoplanète	4
Arts martiaux	4	Langues	6
Athlétisme	3	Médecine	6
Influence	8	Survie	5

Spécialités : poings/coudes, discrétion, armes de poing, commandement, intimidation, négociation, sens, vigilance, biologie.

PdV 40 **SV** -8 **Init** 10 **DA** 13 **DP** 10 **NF** --

Armes : Couteau de survie (mania : 0, init : -1, dom : 12)
Marine one (mania : 0, init : 0, dom : 2D10 + 12)
Zoraky M3 (mania : 0, init : +1, dom : 2D10 + 16)

Matériel : combinaisons Mariva (version militaire), drone de secours, kit BQ 59.

Peut-être arriveront-ils à percer certains de leurs secrets ? Dont celui qui leur a permis, en quelques heures, de comprendre leur langage... S'agit-il de science ou de magie ? Seul l'avenir nous le dira, car ceci ne sont que les prémices d'une grande aventure à venir, par-delà les brumes de Stella Taurus.

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Voici les fiches des quatre personnages prêtirés de cette aventure. Il s'agit d'une version simplifiée créée pour ce kit d'exploration. À votre guise si vous souhaitez les personifier un peu plus, en rajoutant deux ou trois spécialités (voir page 12), par exemple, choisies par les joueurs.



STELLA TAURUS, le jeu de rôle

Nom *Ryley Finn*

Espèce *Humaine*

Nationalité *Anglaise*

Région/État d'origine *Kent*

Profil *Militaire*

Grade *Sergent*

Points de vie *50*

Seuil vital (- 2 x Con) *-12*

Initiative (Agl + Per) *12*

Défense active ((2 x Agl) + Acr) *18*

Défense passive (2 x Agl) *12*



CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Agilité *6* Constitution *5* Dextérité *5* Force *5*

MENTALES

Intelligence *2* Perception *6* Social *2* Volonté *2*

Acrobaties *6*

Armes à distance
fusils *6*

Armes de mêlée
tranchantes à main *5*

Arts martiaux
poings/coudes *6*

Athlétisme *6*

Véhicules *3*

COMPÉTENCES

Empathie *3*

Enquête *5*

Fabriquer/Réparer *3*

Illégalité
discretion *6*

Influence *3*

Survie *3*

Con. générales *2*

faune & flore terrestres

Con. scientifiques *2*

Exoplanètes *0*

Informatique *4*

Langues *2*

(+1 séduc., étiquet., nég.) anglais

Médecine *6*

JAUGES



MATÉRIEL

- Combinaison Mariva (version militaire)
- Fusil Marine one (dom : 2D10+12)
- Zoraky M3 (dom : 2D10+16)
- Couteau de guerre (dom : 15)
- Lunettes de vision de nuit

STELLA TAURUS, le jeu de rôle

Nom *Anthony Rossi*

Espèce *Humaine*

Nationalité *Italien*

Région/État d'origine *Sicile*

Profil *Scientifique*

Grade *Adjudant-chef*

Points de vie *30*

Seuil vital (- 2 x Con) *-6*

Initiative (Agl + Per) *11*

Défense active ((2 x Agl) + Acr) *12*

Défense passive (2 x Agl) *8*



CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Agilité *4* Constitution *3* Dextérité *6* Force *3*

MENTALES

Intelligence *6* Perception *5* Social *3* Volonté *4*

Acrobaties *3*

Armes à distance
armes de poing *5*

Armes de mêlée *1*

Arts martiaux *2*

Athlétisme *4*

Véhicules *0*

JAUGES



MATÉRIEL

- Combinaison Keller
- Colt CZ (dom : D10+14)
- Ordinateur portable
- Kit BQ59
- Drone de secours

COMPÉTENCES

Empathie *2*

Enquête *6*

Fabriquer/Réparer *0*

Illégalité *4*

Influence *6*

Survie *5*

Con. générales *3*

Con. scientifiques *6*

Exoplanètes *2*

Informatique *5*

Langues *4*

italien, anglais

premiers soins

Nom *Maggie Storm*
 Espèce *Humaine*
 Nationalité *Sud-Africaine*
 Région/État d'origine *Cap-nord*
 Profil *Explorateur*
 Grade *Adjudant*



Points de vie **40**
 Seuil vital (- 2 x Con) **-8**
 Initiative (Agl + Per) **10**
 Défense active ((2 x Agl) + Acr) **14**
 Défense passive (2 x Agl) **8**

MATÉRIEL

- Combinaison Drake
- Tengra MK2 (dom : 2D10+10)
- Matériel de bivouac
- Matériel d'escalade et de spéléologie
- Un couteau de survie (dom : 12, +1 en Survie)

COMPÉTENCES

Acrobaties	6	Empathie	3	Con. générales	5
Armes à distance	6	Enquête	6	faune & flore terrestres	
armes de poing		vigilance		Con. scientifiques	3
Armes de mêlée	3	Fabriquer/Réparer	4	Exoplanètes	2
Arts martiaux	3	Illégalité	6	Informatique	0
Athlétisme	6	Influence	2	Langues	2
Véhicules	0	(+1 séduc., étiquet., nég.)		anglais	
		Survie	7	Médecine	4
		forêts, marais			

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Agilité	Constitution	Dextérité	Force
4	4	4	4

MENTALES

Intelligence	Perception	Social	Volonté
5	6	2	3

Nom *Lily Barstom*
 Espèce *Humaine*
 Nationalité *Australienne*
 Région/État d'origine *Victoria*
 Profil *Pilote*
 Grade *Sergent*



Points de vie **35**
 Seuil vital (- 2 x Con) **-8**
 Initiative (Agl + Per) **10**
 Défense active ((2 x Agl) + Acr) **13**
 Défense passive (2 x Agl) **8**

MATÉRIEL

- Combinaison Mariva (version civile) et Mercury
- Caisse de mécanicien
- Tengra MK2 (dom : 2D10+10)
- Gilet pare-balles (protection : 10)
- Jumelles

COMPÉTENCES

Acrobaties	5	Empathie	3	Con. générales	3
Armes à distance	6	Enquête	6	Con. scientifiques	3
Armes de mêlée	3	Fabriquer/Réparer	4	Exoplanètes	0
Arts martiaux	4	mécanique		Informatique	5
Athlétisme	6	Illégalité	4	Langues	2
Véhicules	6	Influence	2	(+2 séduc., étiquet., nég., rep.)	japonais, anglais
aéronefs atmosphériques		Survie	4	Médecine	2
				premiers soins	

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUES

Agilité	Constitution	Dextérité	Force
4	4	7	3

MENTALES

Intelligence	Perception	Social	Volonté
2	6	2	2