

(page supplémentaire vide)

Hoshikaze 2250

Adaptation sur le BaSIC Role-Playing System

(1^{ère} de couverture)

(Illustration)

(Logos : Hoshikaze + Chaosium + Editeur + FFJdR + Opale)

(2^{ème} de couverture, page vide)

Hoshikaze 2250

Nous les Spatiens

**Vivez des aventures infinies au sein de
la Communauté des Espèces Astropérégrines**

(Illustration)

(Logos : Hoshikaze + Chaosium + Editeur + AFJV + Opale)

(Mentions légales)

Sommaire

1.	Présentation	10
1.1.	Qu'est-ce que ce livre ?.....	10
1.2.	Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôles.....	10
1.3.	Déroulement d'un Jeu de Rôles	10
1.4.	Hoshikaze et le Jeu de Rôles	10
1.5.	Le système BaSIC.....	11
1.6.	Contenu du présent livre	11
2.	L'univers Hoshikaze 2250.....	12
2.1.	L'univers Hoshikaze 2250 :Ambiance.....	14
2.1.1.	Nous, les Spatiens	16
2.1.2.	Les espèces astropérégrines.....	17
2.1.3.	Etats et organisations.....	18
2.1.4.	La Guerre des Confins.....	19
2.1.5.	La Communauté	20
2.1.6.	La dernière frontière.....	20
2.1.7.	Vers une société multi-espèces ?.....	21
2.2.	L'univers Hoshikaze 2250 :Espèces Astropérégrines	22
2.2.1.	Un patchwork d'espèces.....	24
2.2.2.	Les fondateurs	24
2.2.3.	Les membres récents	25
2.2.4.	Les espèces disparues	26
2.2.5.	Le mystère des Navigateurs	26
2.2.6.	K'Rinns	28
2.2.6.1.	Description.....	28
2.2.6.2.	Histoire	30
2.2.6.3.	Cultures.....	31
2.2.6.4.	Caractéristiques.....	33
2.2.6.5.	Jouer un K'Rinn.....	33
2.2.7.	Ha'Tinkars.....	34
2.2.7.1.	Description.....	34
2.2.7.2.	Histoire	36
2.2.7.3.	Cultures.....	37
2.2.7.4.	Caractéristiques.....	39
2.2.7.5.	Les Ha'Tinkars dans le jeu	39
2.2.8.	Rithai	40
2.2.8.1.	Description.....	40
2.2.8.2.	Histoire	42
2.2.8.3.	Cultures.....	43
2.2.8.4.	Caractéristiques.....	45
2.2.8.5.	Jouer un Rith.....	45
2.2.9.	Humains	46
2.2.9.1.	Description.....	46
2.2.9.2.	Histoire	48
2.2.9.3.	Cultures.....	49
2.2.9.4.	Caractéristiques.....	51
2.2.9.5.	Jouer un Humain.....	51
2.2.10.	Marionnettistes	52
2.2.10.1.	Description.....	52
2.2.10.2.	Histoire	54
2.2.10.3.	Cultures.....	55
2.2.10.4.	Caractéristiques.....	57
2.2.10.5.	Jouer un Marionnettistes.....	57
2.2.11.	Sshaads	58
2.2.11.1.	Description.....	58
2.2.11.2.	Histoire	60
2.2.11.3.	Cultures.....	61

Hoshikaze-2250-BaSIC-Textes-017-Scenarios.doc

2.2.11.4.	Caractéristiques.....	63
2.2.11.5.	Jouer un Sshaad	63
2.2.12.	Changeformes.....	64
2.2.12.1.	Description.....	64
2.2.12.2.	Histoire	66
2.2.12.3.	Cultures.....	67
2.2.12.4.	Caractéristiques.....	69
2.2.12.5.	Jouer un Changeforme	69
2.2.13.	Purgatoriens.....	70
2.2.13.1.	Description.....	70
2.2.13.2.	Histoire	72
2.2.13.3.	Cultures.....	73
2.2.13.4.	Caractéristiques.....	75
2.2.13.5.	Les Purgatoriens dans le jeu	75
2.2.14.	Navigateurs.....	76
2.2.14.1.	Description.....	76
2.2.14.2.	Histoire	78
2.2.14.3.	Culture	79
2.2.14.4.	Caractéristiques.....	81
2.2.14.5.	Les Navigateurs dans le jeu	81
2.3.	L'univers Hoshikaze 2250 : Technologies et inventaire	82
2.3.1.	Energie	84
2.3.1.1.	Vue générale	84
2.3.1.2.	La fusion	86
2.3.1.3.	Les générateurs quantiques	86
2.3.1.4.	Planètes et stations	87
2.3.1.5.	Véhicules et Astronefs	87
2.3.2.	Véhicules de surface.....	88
2.3.2.1.	Vue générale	88
2.3.2.2.	Glisseurs, roues et jambes.....	90
2.3.2.3.	Planètes et stations	91
2.3.2.4.	Catalogue	92
2.3.3.	Véhicules spatiaux.....	100
2.3.3.1.	Vue générale	100
2.3.3.2.	Planétonefs et astronefs	102
2.3.3.3.	Rôles et classes	103
2.3.3.4.	Catalogue	104
2.3.4.	Armements	110
2.3.4.1.	Vue générale	110
2.3.4.2.	Projectiles et énergie.....	112
2.3.4.3.	Boucliers.....	112
2.3.4.4.	Catalogue	113
2.3.5.	Cybernétique + Informatique	116
2.3.5.1.	Vue générale	116
2.3.5.2.	Infosphères.....	118
2.3.5.3.	Consoles, neuroliens et matrice	119
2.3.5.4.	Catalogue	120
2.3.6.	Nanotechs	126
2.3.6.1.	Vue générale	126
2.3.6.2.	Matériaux.....	128
2.3.6.3.	Catalogue	129
2.3.7.	Biotechnologies.....	134
2.3.7.1.	Vue géénrale	134
2.3.7.2.	Espèces mécanistes	136
2.3.7.3.	Marionnettistes	136
2.3.7.4.	Changeformes	137
2.3.7.5.	Purgatoriens	137
2.3.7.6.	Navigateurs	138
2.3.7.7.	Catalogue	139
2.4.	L'univers Hoshikaze 2250 : Etats	142

Hoshikaze-2250-BaSIC-Textes-017-Scenarios.doc

2.4.1.	Communauté (fresque G)	144
2.4.1.1.	Vue générale	144
2.4.1.2.	Histoire	146
2.4.1.3.	Structure.....	147
2.4.2.	Clan Iriia	148
2.4.2.1.	Vue générale	148
2.4.2.2.	Histoire	150
2.4.2.3.	Structure.....	151
2.4.3.	Clan Arythem (fresque G).....	152
2.4.3.1.	Vue générale	152
2.4.3.2.	Histoire	154
2.4.3.3.	Structure.....	155
2.4.4.	Conseil K'Rinn.....	156
2.4.4.1.	Vue générale	156
2.4.4.2.	Histoire	158
2.4.4.3.	Structure.....	159
2.4.5.	Rithai Kemaë.....	160
2.4.5.1.	Vue générale	160
2.4.5.2.	Histoire	162
2.4.5.3.	Structure.....	163
2.4.6.	Alliance Planétariste.....	164
2.4.6.1.	Vue générale	164
2.4.6.2.	Histoire	166
2.4.6.3.	Structure.....	167
2.4.7.	Ligue Centrale.....	168
2.4.7.1.	Vue générale	168
2.4.7.2.	Histoire	170
2.4.7.3.	Structure.....	171
2.4.8.	Ligue des Treize Planètes.....	172
2.4.8.1.	Vue générale	172
2.4.8.2.	Histoire	174
2.4.8.3.	Structure.....	175
2.4.9.	Traînée Pourpre.....	176
2.4.9.1.	Vue générale	176
2.4.9.2.	Histoire	178
2.4.9.3.	Structure.....	179
2.4.10.	Ligue du Quadrant Rouge.....	180
2.4.10.1.	Vue générale	180
2.4.10.2.	Histoire	182
2.4.10.3.	Structure.....	183
2.4.11.	Clan Irmothem.....	184
2.4.11.1.	Vue générale	184
2.4.11.2.	Histoire	186
2.4.11.3.	Structure.....	187
2.4.12.	Systèmes Candidats.....	188
2.4.12.1.	Vue générale	188
2.4.12.2.	Histoire	190
2.4.12.3.	Structure.....	191
2.4.13.	Hanse Baartish Intersystèmes.....	192
2.4.13.1.	Vue générale	192
2.4.13.2.	Histoire	194
2.4.13.3.	Structure.....	195
2.4.14.	Autarcie de Ka'Ralt.....	196
2.4.14.1.	Vue générale	196
2.4.14.2.	Histoire	198
2.4.14.3.	Structure.....	199
2.4.15.	Hoshi no Hekka.....	200
2.4.15.1.	Vue générale	200
2.4.15.2.	Histoire	202
2.4.15.3.	Structure.....	203

Hoshikaze-2250-BaSIC-Textes-017-Scenarios.doc

2.4.16.	Groupement des Systèmes Indépendants.....	204
2.4.16.1.	Vue générale.....	204
2.4.16.2.	Histoire.....	206
2.4.16.3.	Structure.....	207
2.4.17.	Etoiles Sshaads Confédérées.....	208
2.4.17.1.	Vue générale.....	208
2.4.17.2.	Histoire.....	210
2.4.17.3.	Structure.....	211
2.5.	L'univers Hoshikaze 2250 : Autres organisations.....	212
2.5.1.	Groupes liés aux Etats.....	214
2.5.1.1.	Vue générale.....	214
2.5.1.2.	Police.....	216
2.5.1.3.	Patrouille.....	216
2.5.1.4.	Services spéciaux.....	217
2.5.1.5.	Armée.....	217
2.5.2.	Sociétés Multiplanétaires.....	220
2.5.2.1.	Vue générale.....	220
2.5.2.2.	Policorpos.....	222
2.5.2.3.	Clans marchands.....	222
2.5.2.4.	Groupements sshaads.....	223
2.5.2.5.	Autres organisations.....	223
2.5.3.	Organisations caritatives.....	226
2.5.3.1.	Vue générale.....	226
2.5.3.2.	Exemple #1.....	228
2.5.3.3.	Exemple #2.....	228
2.5.3.4.	Exemple #3.....	229
2.5.3.5.	Exemple #4.....	229
2.5.4.	Religions et organisations para-religieuses.....	230
2.5.4.1.	Vue générale.....	230
2.5.4.2.	Exemple #1.....	232
2.5.4.3.	Exemple #2.....	232
2.5.4.4.	Exemple #3.....	233
2.5.4.5.	Exemple #4.....	233
2.5.5.	Mafias et organisations criminelles et secrètes.....	234
2.5.5.1.	Vue générale.....	234
2.5.5.2.	Exemple #1.....	236
2.5.5.3.	Exemple #2.....	237
2.5.5.4.	Exemple #3.....	238
2.5.5.5.	Exemple #4.....	239
3.	Règles du Jeu.....	240
3.1.	Règles de jeu : ambiance et présentation.....	242
3.1.1.	BaSIC pour Hoshikaze.....	242
3.1.2.	Déroulement d'une partie ?.....	242
3.1.3.	A lire par les Joueurs.....	242
3.1.4.	Réservé au Meneur de Jeu !.....	242
3.1.5.	Les listes et tableaux.....	243
3.2.	Règles de jeu : jouer à Hoshikaze 2250.....	244
3.2.1.	De l'utilité des règles de jeu.....	244
3.2.2.	Résoudre une action.....	244
3.2.3.	Utiliser une Compétences.....	244
3.2.4.	Utiliser une Caractéristique.....	244
3.2.5.	Jet en Opposition.....	244
3.2.6.	Lancer un Jet de Résolution.....	245
3.2.7.	Interpréter un Jet de Résolution.....	245
3.2.8.	Travailler en groupe.....	246
3.2.9.	Jets cachés.....	246
3.3.	Règles de jeu : créer son personnage.....	247
3.3.1.	Imaginez votre alter ego en 2250 !.....	247
3.3.2.	La création de votre Personnage.....	247
3.3.3.	La feuille de personnage.....	247

Hoshikaze-2250-BaSIC-Textes-017-Scenarios.doc

3.3.4.	Espèce et Caractéristique.....	249
3.3.5.	Tirer les Caractéristiques.....	250
3.3.6.	Calcul des Valeurs Dérivées.....	250
3.3.7.	Compétences	250
3.3.8.	Niveau : évaluer un PJ	251
3.3.9.	Choix d'un Métier.....	251
3.3.10.	Compétences libres.....	251
3.3.11.	Tableau des Niveaux	251
3.3.12.	Liste des Compétences	252
3.3.12.1.	Interaction	252
3.3.12.2.	Perception	252
3.3.12.3.	Dextérité	253
3.3.12.4.	Physique.....	253
3.3.12.5.	Savoirs	253
3.3.12.6.	Combat.....	253
3.3.13.	Liste de Métiers	254
3.3.14.	Equipement.....	255
3.3.15.	La touche finale : donner vie à son Personnage !	255
3.4.	Règles de jeu : faire jouer une partie.....	256
3.4.1.	Discussion et rôle des règles	256
3.4.2.	Gestion du temps	256
3.4.2.1.	Le temps de la narration.....	256
3.4.2.2.	Quand utiliser les règles de combat ?	256
3.4.2.3.	Quand utiliser les règles de Poursuites et de véhicules	256
3.4.3.	Règles de combat	257
3.4.3.1.	Le temps du combat.....	257
3.4.3.2.	Déroulement d'un Tour	257
3.4.3.3.	Actions autres qu'attaques	257
3.4.3.4.	Résolution des attaques.....	258
3.4.3.5.	Dégâts résultant des attaques	258
3.4.3.6.	Autres dégâts physiques.....	259
3.4.3.7.	Dégâts sur les structure	259
3.4.4.	Gestion des véhicules	260
3.4.4.1.	Types de véhicules.....	260
3.4.4.2.	Conduite et compétences	260
3.4.4.3.	Déplacement	261
3.4.4.4.	Poursuite	261
3.4.4.5.	Manipulation.....	261
3.4.4.6.	Attaque et défense.....	261
3.4.4.7.	Dommmages	261
3.5.	Règles de jeu : faire jouer une campagne.....	262
3.5.1.	Jouer une Campagne	262
3.5.2.	Repos et guérison	262
3.5.3.	Expérience.....	263
3.5.3.1.	Expérience sur le terrain	263
3.5.3.2.	Entraînement.....	263
3.5.3.3.	Augmenter une Caractéristique	264
3.6.	Règles de jeu : listes et tableaux	265
4.	Scénarios	268
4.1.	Scénario : caviar et Petits Espions	270
4.1.1.	Nous, les Spatiens	Erreur ! Signet non défini.
4.2.	Scénario : rencontre sur un astéroïde	284
4.2.1.	Nous, les Spatiens	284
4.3.	Scénario : panique sur Ziffel IV	298
4.3.1.	Nous, les Spatiens	298
4.4.	Scénario en Table Ouverte : le voyage du Lady Butterfly	312
4.4.1.	Nous, les Spatiens	312
5.	Index.....	326
6.	Auteurs (4 auteurs par page).....	330

1. Présentation

1.1. *Qu'est-ce que ce livre ?*

Vous tenez entre vos mains le Jeu de Rôles Hoshikaze 2250, avec lequel vous d'incarnez des personnages et vivrez des aventures dans un univers futur riche et complexe. Il décrit en détails cet univers et explicite les règles de jeu qui vous permettront de le faire vivre, puis vous plonge dans quatre scénarios.

1.2. *Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôles*

Prenez deux enfants, mettez-les ensemble et observez. L'un des deux dit à l'autre « et si on était des... ? » (cow-boys, chevaliers, pirates, espions, super-héros...). Ils vont enchaîner les péripéties, définissant leur univers partagé, leur méthode pour arbitrer les litiges, faisant moult digressions...

Eh oui ! Le JdR n'est que la transposition pour adultes de ce jeu d'enfants. Nous avons tous été rôlistes, mais seuls certains d'entre nous continuent, autour d'un univers et d'un système de règles sur lequel les participants sont d'accord au début. Ainsi, personne ne gagne ni ne perd, mais chacun prend du plaisir à une création collective. Les règles de jeu sont là pour se faire oublier et laisser le MJ et les Joueurs développer leur intrigue.

1.3. *Déroulement d'un Jeu de Rôles*

Un groupe en plein jeu se compose de plusieurs personnes autour d'une table, l'un des joueurs faisant fonction de Meneur de Jeu (MJ). Celui-ci a préparé un Scénario dans lequel il emmènera les Personnages des Joueurs (PJ). Ils ont avec eux un peu de matériel : le livre de règles pour s'y référer au besoin, du papier et des crayons pour noter en cours de partie, des dés qui seront utilisés pour résoudre certaines situations, et de quoi manger et boire abondamment, car une partie peut durer fort longtemps !

Une partie pourra en effet s'étaler d'une heure à une journée entière, avec une moyenne de l'ordre de quatre heures. D'ailleurs, pour des raisons pratiques, il est courant qu'un long scénario occupe plusieurs parties.

Les Joueurs auront donc passé un bon moment à incarner leurs personnages et à construire cette narration collective ! Une ou deux semaines après, ils recommenceront, peut-être autour d'une suite du précédent scénario, les emportant ainsi dans une aventure plus longue où leurs Personnages auront l'occasion de progresser : une Campagne ! Certaines peuvent se prolonger sur des années de jeu et des décennies de vie des personnages.

1.4. *Hoshikaze et le Jeu de Rôles*

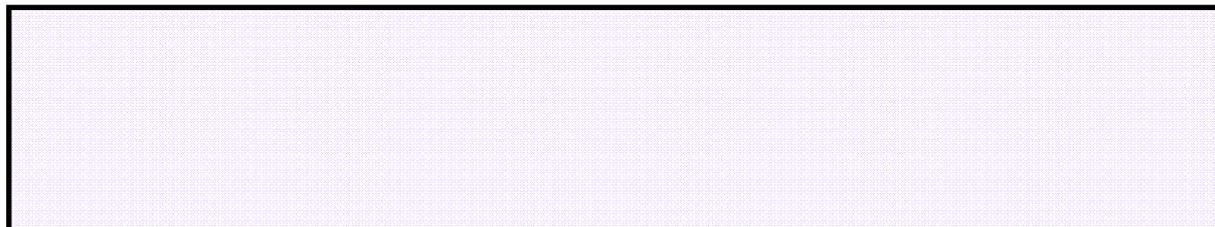
En 1990, un groupe de rôlistes créa plusieurs univers pour tester un système de jeu se voulant universel. Ce projet n'alla pas bien loin, car il existait déjà beaucoup de systèmes universels. Mais l'un des univers survécut et prit de l'ampleur...

Au cours des années, le projet attira des illustrateurs, des auteurs, d'autres rôlistes et beaucoup d'autres personnes, que nous remercions ici de leur contribution. En 1995, il fit son apparition sur Internet, acquit en 1998 son domaine internet au nom de Hoshikaze, signifiant « le Vent des Etoiles » en Japonais. Finalement, en 2007, une Association fût créée pour structurer son développement.

L'univers Hoshikaze 2250 lui-même est vaste et complexe, jamais manichéen, avec ses 9 espèces intelligentes et ses quelques 150 planètes habitées sur près de 3000 systèmes stellaires explorés.

Le Projet Hoshikaze développe ce vaste univers essentiellement par une Encyclopédie, située sur internet, en <http://hoshikaze.net>. Autour de celle-ci s'organise une communauté de création et des réalisations centrées autour de trois axes : l'édition de livres, les jeux de société (Rôle et Plateau) et les jeux vidéo.

Dans ce jeu, vous allez pouvoir évoluer dans ce vaste univers. Rappelez-vous, Hoshikaze est situé entre le Space-Opera, flamboyant et grandiose, et le Hard-Science, terre-à-terre, dangereux et sombre. Jouez-le comme vous l'entendez, vivez-le et vous en tirerez beaucoup de plaisir !



1.5. Le système BaSIC

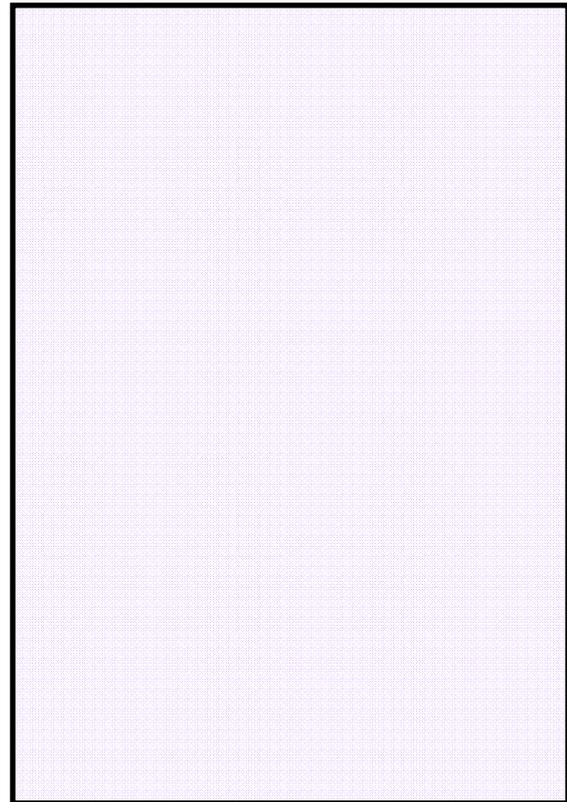
Le *Basic Role Playing System*, publié par Chaosium (<http://chaosium.com/>) existe depuis 1980. Originellement utilisé pour *RuneQuest*, un jeu dans l'univers Médiéval-Fantastique de Glorantha, il a depuis fait ses preuves dans tous les types d'univers et pleinement réalisé son ambition de devenir un système universel.

Il fonctionne de la manière suivante :

- Un personnage se construit autour de Caractéristiques représentant son potentiel,
- Des Compétences décrivent ses capacités acquises,
- Si nécessaire, les actions se résolvent par des Jets de Dèss utilisant des pourcentages,
- Les combats sont divisés en Tours, avec des règles spécifiques,
- Durant une campagne, les personnages peuvent augmenter leurs Compétences, et parfois, rarement, leurs Caractéristiques.

Il peut être joué de maintes manières, allant d'une simulation précise mais lente à jouer à une conception plus théâtrale, en passant par toutes les variantes que vous pourrez imaginer.

Pour Hoshikaze, nous avons adapté le système BaSIC à partir de sa version Quick Start 2.0, en fonction de l'univers Hoshikaze et de la manière de jouer que nous souhaitons mettre en œuvre, basée sur la narration plus que sur la simulation.

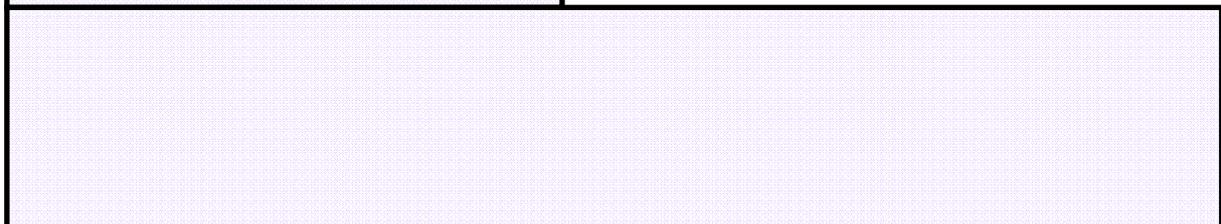
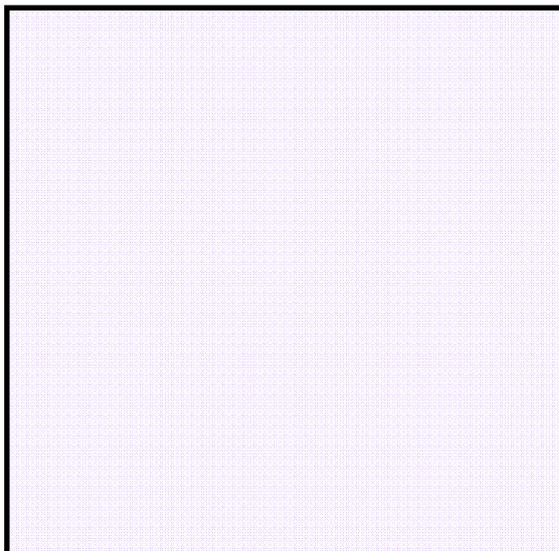


1.6. Contenu du présent livre

Dans une première partie, nous allons vous inviter à plonger dans l'univers Hoshikaze, au cœur de l'année 2250 ! Vous apprendrez en lisant ces pages à vous orienter dans ce monde complexe et mouvant, en même temps hostile et plein d'espoir.

Ensuite vous sera expliqué le système de jeu, qui détaille les mécanismes de création des personnages, de déroulement d'une partie et d'enchaînement de plusieurs parties pour constituer une campagne.

Enfin, une dernière partie vous présentera quatre aventures très différentes entre elles, chacune pouvant se jouer en scénario unique ou s'insérer dans une campagne, voire en constituer le début. Un quatrième scénario, dit « de Table Ouverte », donnera aux MJ intéressés l'opportunité de pratiquer un jeu où les Joueurs peuvent entrer et sortir de la table à tout moment.



2. L'univers Hoshikaze 2250

(Illustration)

Ambiance

Espèces Astropérigrines

Etats

Organisations Non Etatiques

Groupements Illégaux

Technologies

(Titre + Sommaire : Univers 2/2)

2.1. *L'univers Hoshikaze 2250 :Ambiance*

(Titre + Illustration)

(Titre + Illustration)

2.1.1. Nous, les Spatiens

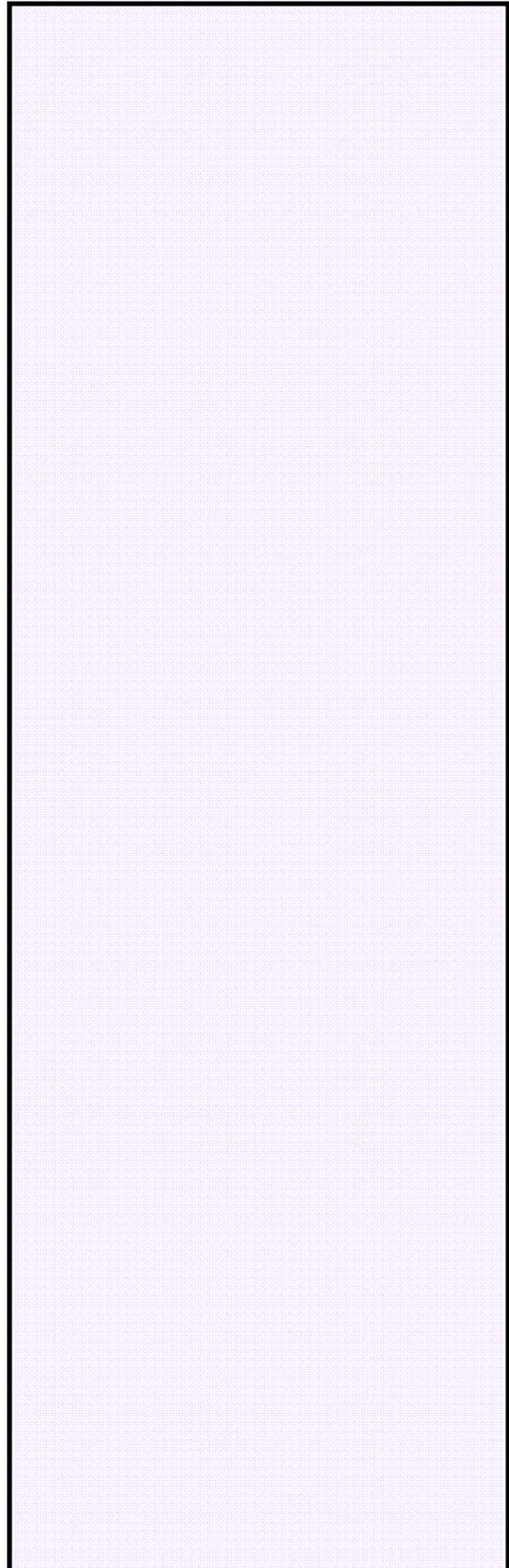
L'espace est vaste. Si vaste qu'il en est infini. Les Planétaires, « Grav' » ou « Bouseux », comme nous disons, feignent d'ignorer cette réalité. Ils méprisent les Spatiens, les errants, qui ne se reposent pas dans la prison d'un puits de gravité ou d'une société confortable et étriquée.

Pourtant, sans nous, ils ne seraient rien. Nous transportons d'une planète à l'autre les marchandises dont ils raffolent. Nous défendons leurs mondes et leurs sociétés. Nous mettons en contact les cultures et les espèces. Nous affrontons les périls de l'espace libre, au prix d'une discipline de fer. D'ailleurs, vous êtes-vous jamais demandé d'où vient cette expression : « l'espace libre » ? Pas seulement du vide et de son immensité. Nous, les Spatiens, réinventons chaque jour la liberté, loin des carcans des Etats, au gré des routes de saut et de l'accélération qui pousse nos vaisseaux sur leurs trajectoires.

Vous aussi, à quelque espèce que vous apparteniez, de quelque culture que vous veniez, pouvez être libre. Un astroport, une station de transfert, ou même un petit terrain de brousse, peuvent devenir la porte qui vous conduira loin de votre monde natal, vers l'infini.

Je ne vous dirais pas que c'est facile, cependant ! Vous affronterez des semaines d'inaction ponctuées de moments frénétiques où votre vie ne tiendra qu'aux réflexes de votre vaisseau. La peur vous étreindra lorsque la mince coque qui vous sépare du vide gémera sous l'accélération, ou que les symboles de l'hologramme tactique exploseront en missiles terriblement réels.

Mais vous vivrez aussi l'exaltation de la synchronisation avec un puissant navire et la bruyante fraternité des équipages. Au contact de ces compagnons issus de multiples espèces et cultures, vous apprendrez, à force de patience, ce qu'est être un Spatien. Unis par les périls, la discipline et la liberté, nous sommes plus proches les uns des autres que chacun d'entre nous pourra jamais l'être des Grav' de sa propre espèce, de sa propre culture, du monde même qu'il a laissé derrière lui. L'espace est notre maître, il nous impose sa loi et nous donne en échange la plus grande des libertés.



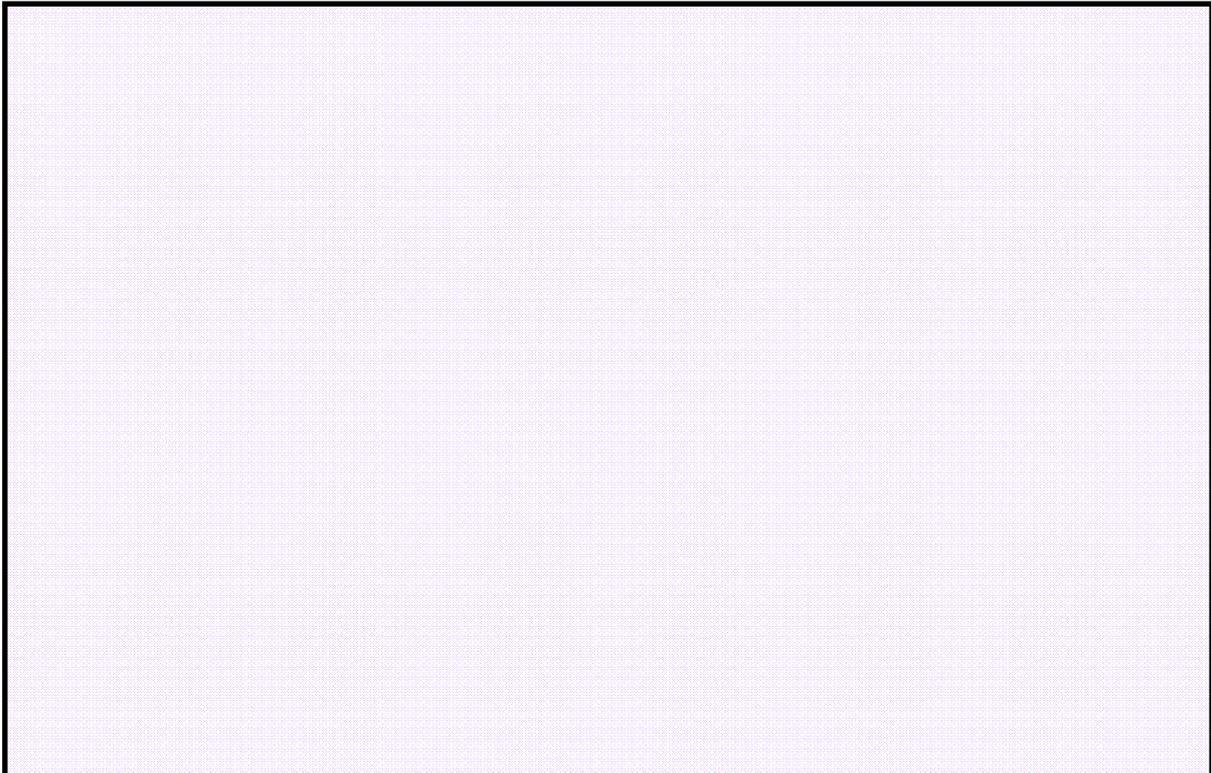
2.1.2. Les espèces astropérégrines

En 2250 HTO (calendrier Humain-Terre-Occidental), neuf espèces se partagent plusieurs milliers de systèmes stellaires explorés, parmi lesquels se trouvent environ 200 planètes habitées et des dizaines de milliers d'habitats, allant des immenses îles orbitales aux minuscules postes avancés, en passant par les stations de surveillance, les bases nomades et les célèbres Forteresses des Hoshi no Hekka.

Six de ces espèces se sont peu à peu regroupées, par les hasards de l'histoire, au sein de la Communauté des Espèces Astropérégrines, une alliance vague et diffuse mais à l'influence non négligeable, visant à limiter les affrontements armés de grande envergure. Les arachnides K'Rinns, les centaures Rithai et les primates Humains ont fondé cette organisation après les Guerres des Confins, qui ont marqué leur histoire commune et indirectement celle des Marionnettistes, pacifiques symbiotes naturels vivant sur des animaux. Ceux-ci, ainsi que les Sshaads reptilo-aviens, ont ensuite pris contact avec la Communauté. Ils ont entraîné dans leur sillage les Changeformes, espèce collective découverte et colonisée par les Sshaads. La lutte de ces derniers pour la liberté pourrait déboucher sur une société mixte sous l'influence d'une idéologie nouvelle, le Complémentarisme, qui se répand dans l'espace sshaad.

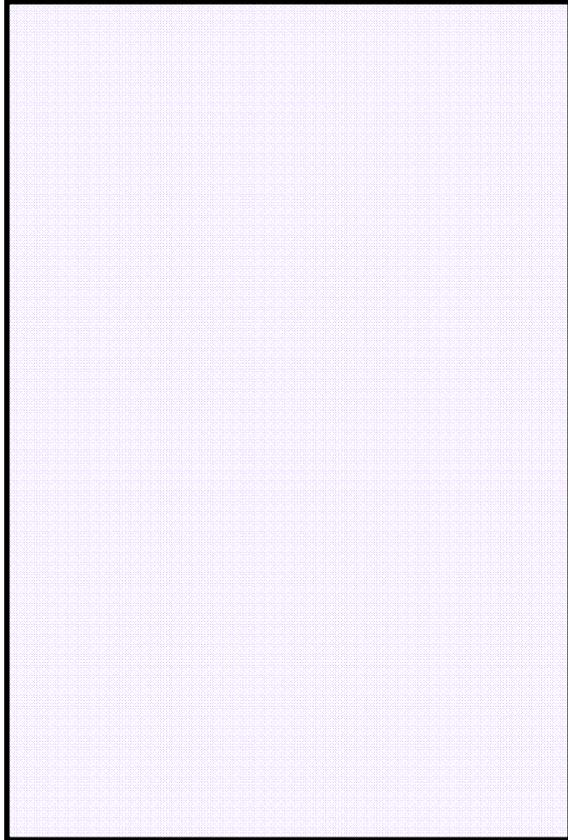
Deux autres espèces, les Purgatoriens et les Ha'Tinkar, ont disparu il y a des milliers d'années. Les Purgatoriens se sont éteints soudainement pour une raison encore non élucidée, malgré les études menées sur les vestiges qui parsèment leur monde-berceau. Les Ha'Tinkar, manipulés génétiquement par les Purgatoriens dans un lointain passé, en ont payé le prix des millénaires après. Ils sont morts peu après leur découverte par les K'Rinns, d'une épidémie foudroyante provoquée par l'interaction d'un virus endémique mais bénin chez les K'Rinns avec des failles dans l'ADN artificiel des Ha'Tinkar.

Enfin, parler des espèces astropérégrines ne serait pas complet sans évoquer les Navigateurs. Ces êtres mystérieux, voyageant entre les étoiles dans leurs gigantesques vaisseaux vivants, sont trop peu connus. Nul ne sait d'où ils viennent, ni d'où ils tiennent leur supériorité technologique, car ils communiquent peu avec les autres sentients. Leur histoire, leurs motivations et leur population ne sont encore connus que par les rares rencontres que les Spatiens se racontent dans les stations et qui deviennent peu à peu des légendes.



2.1.3. Etats et organisations

Les Etats interstellaires sont d'origine, d'histoire et de culture extrêmement variées. Le plus souvent, ils sont classés en fonction de leur position par rapport à la Communauté.

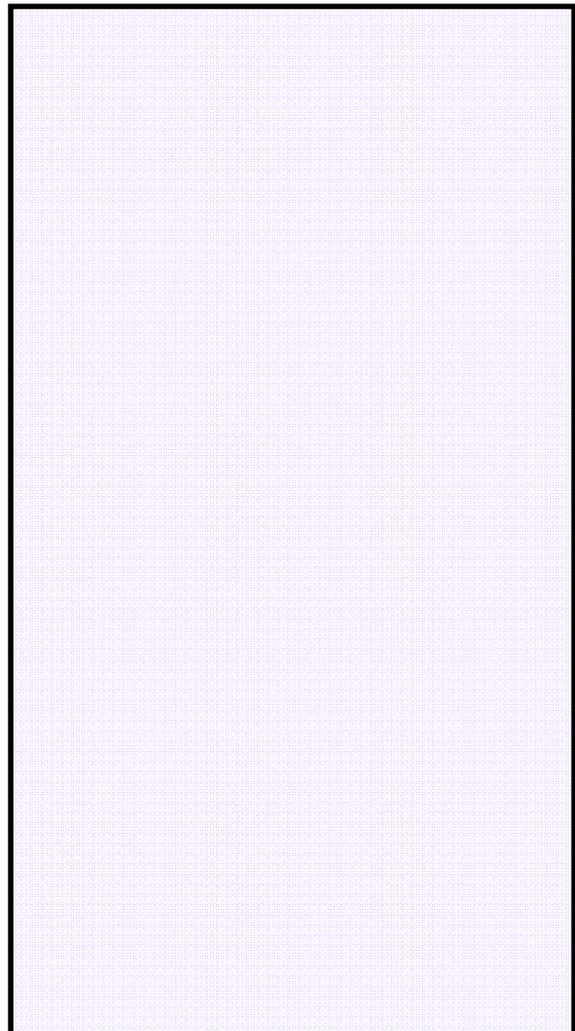


Quelques Etats sont au cœur de cette organisation, soit qu'ils aient fait partie de ses créateurs, soit qu'ils aient acquis ultérieurement de l'influence. La plupart, cependant, se tiennent à la périphérie. Ils participent à la Communauté pour en retirer les bienfaits, particulièrement sur le plan des échanges et du commerce, sans s'y inféoder totalement, pour des raisons idéologiques ou simplement stratégiques. Enfin, d'autres Etats n'appartiennent pas à la Communauté, soit qu'ils le refusent tout simplement, soit dans quelques cas que leur candidature n'ait pas été acceptée pour une raison ou une autre.

Cependant, bien qu'ils se disent interstellaires, les Etats ne règnent pas en maître, particulièrement sur l'espace. Leur contrôle s'exerce avant tout sur les lieux habités aux orbites stables : colonies, planètes, habitats et avant-postes, et sur les routes qui les relient, donc sur les points de saut et les principales trajectoires empruntés par les vaisseaux de commerce.

Les principaux Etats possèdent une capitale formelle, siège de leur gouvernement, mais les habitats qui en font partie sont indépendants *de facto*. Certains Etats découragent toute tentative de sécession par une présence militaire dissuasive, d'autres se reposent sur une classe politique dépendante des liens entre les mondes et d'autres enfin sont soudés par les intérêts commerciaux. Le plus souvent, le lien est maintenu par des politiques commerciales communes, appliquées et protégées par une police et une patrouille communes sur les routes de saut.

Enfin, nombre d'organisations non étatiques existent. Certaines sont tout à fait légales et poursuivent des buts variés, pouvant aller par exemple de la suprématie commerciale à l'action caritative. Leur structure et leur fonctionnement sont très dépendants de l'espèce et de la culture qui les a vues naître et se développer. D'autres sont illégales, secrètes et souvent dangereuses, et sont généralement pourchassées dans les Etats où elles sont implantées. Quelques exceptions demeurent pourtant, telles les Hoshi no Hekka en espace humain ou certains systèmes des Etoiles Sshaads Indépendantes.

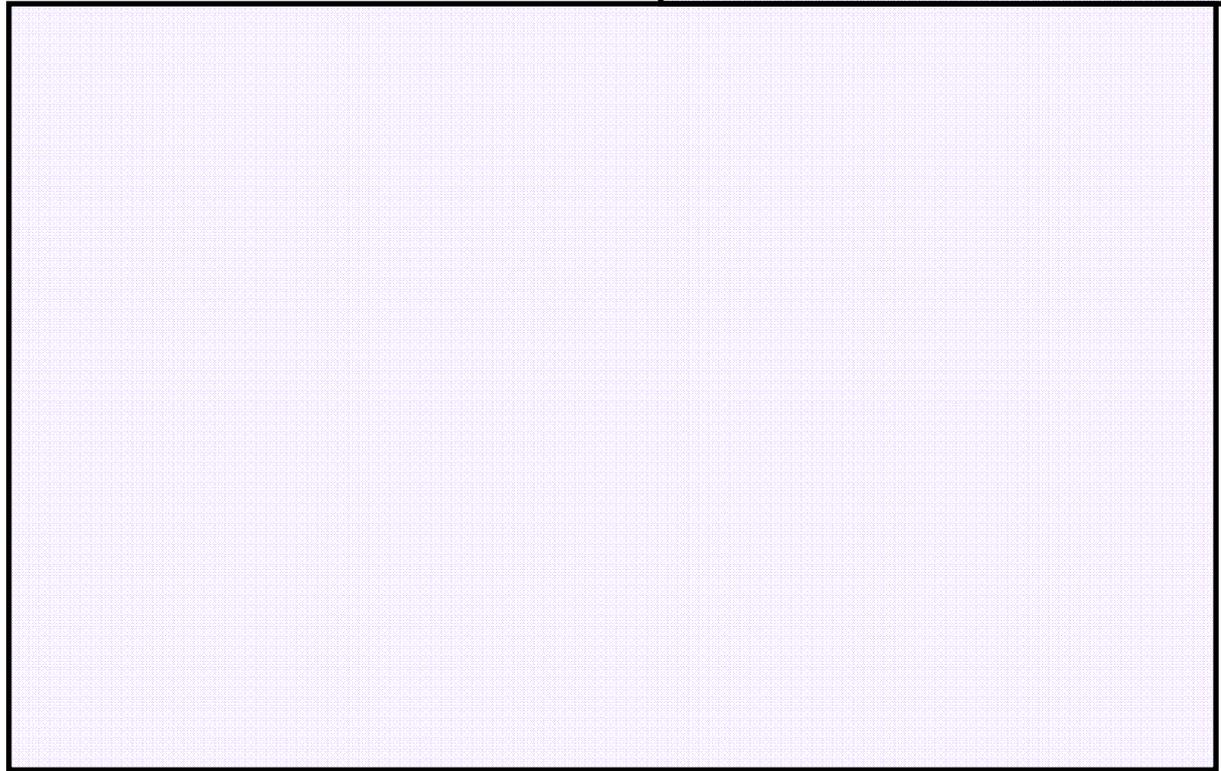


2.1.4. La Guerre des Confins

Les premières espèces à se rencontrer furent les K'Rinns et les Rithai. Le premier contact, avec Arythem, fut peu amène, mais bientôt, les trois clans Rithai majeurs avaient établi des relations avec le Conseil K'Rinn.

Cependant, Iriila supplanta vite les deux autres clans comme interlocuteur des K'Rinns en espace rith. Les relations se tendirent avec Arythem et l'attaque d'une station k'rinne en orbite autour d'une planète irilia déclencha le conflit ouvert. Contrairement aux prévisions du Conseil de Commandement Arythem, les K'Rinns furent rapidement en position de force. Le Conseil K'Rinn, ayant poussé Arythem dans ses derniers retranchements, proposa une paix, qui fût acceptée avec soulagement.

Lorsque la guerre froide Arythem-Iriila dégénéra, le Conseil K'Rinn réagit tardivement. Les stratèges arythem avaient tiré les leçons de leur dernière défaite. La guerre s'étira en longueur et, lentement mais sûrement, les Arythem prirent le dessus et les colonies planétaires k'rinnes elles-mêmes furent menacées.



La Trêve Malaisée, comme est maintenant appelée cette période, fût une courte ère de félicité pour l'alliance K'Rinns-Iriila. Mais des factions arythem exhument le douloureux souvenir des Na'imsh, une espèce non sentiente, d'apparence k'rinnoïde, qui avait autrefois atrocement détruit la colonie d'Arythem-5. La révélation simultanée de la tragédie ha'tinkare provoqua d'abord une vague de compassion. Mais, celle-ci passée, la disparition des Ha'Tinkar, puis celle des Purgatoriens, furent considérées par la population arythem comme preuves du danger de fréquenter les « chitineux ».

C'est alors qu'intervint l'Alliance Planétariste humaine. Lors du premier contact, leur navire, pris dans un engagement, dût défendre l'escadre k'rinne. Le Conseil K'Rinn saisit l'occasion d'engager des négociations. Cette alliance renversa du rapport de force en défaveur d'Arythem, poussant le clan vers la défaite. Mais le prix à payer fût la sécession d'une colonie planétaire, Ka'Ralt, farouchement opposée à une nouvelle alliance avec des factions non-k'rinnes.

2.1.5. La Communauté

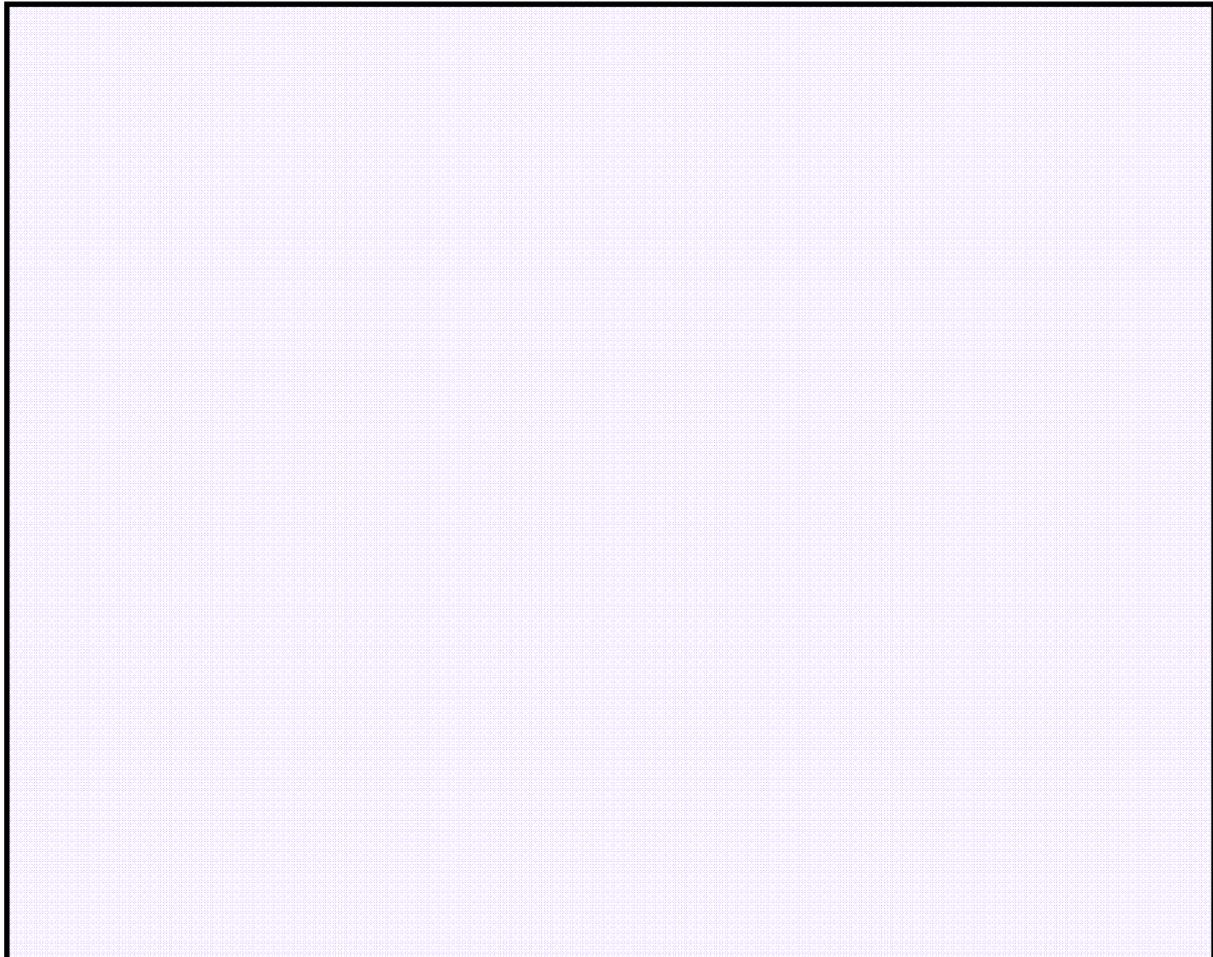
A l'issue de la guerre, les puissances des deux camps étaient exsangues. Le Conseil K'Rinn prit alors l'initiative de proposer la création d'une Communauté permettant d'éviter que de semblables conflits ne se reproduisent à l'avenir. L'idée fut vite adoptée coté rith par la Guilde Rithai Kemaë, une puissante organisation inter-clan visant à unir les trois clans majeurs sous son égide. Le clan Irmothem, neutre dans la Guerre des Confins, opposa un temps son veto, puis ravisa sa position, restant cependant formellement à l'écart.

Les Etats fondateurs représentaient alors plus de 70% de l'espace connu, en termes de systèmes, de planètes et de population. Peu à peu, l'influence de la Communauté grandit, particulièrement lors de la sécession de la Ligue Centrale, un Etat humain issu de l'Alliance Planétariste. La guerre fût évitée de justesse grâce à la Communauté et au Conseil K'Rinn. Depuis, tous les Etats interstellaires se positionnent par rapport à la Communauté, qui est reconnue comme le pivot de la diplomatie dans l'univers exploré, bien que celui-ci se soit fortement étendu et que la Communauté n'en représente plus qu'environ 40%.

2.1.6. La dernière frontière

Les Etats actuels couvrent une étendue vaguement sphérique, d'un diamètre de quelque 500 années de lumière. A la périphérie de l'espace connu, des Spatiens téméraires explorent en permanence les points de saut. Découvrant de nouvelles routes et des systèmes stellaires inconnus, ils étendent vers l'extérieur la « Frange », une large zone où aucune loi ne s'applique. Lieu de tous les trafics et de toutes les libertés, sa marge intérieure est peu à peu rongée alors que les Etats les plus proches se battent pour s'approprier les systèmes nouvellement découverts.

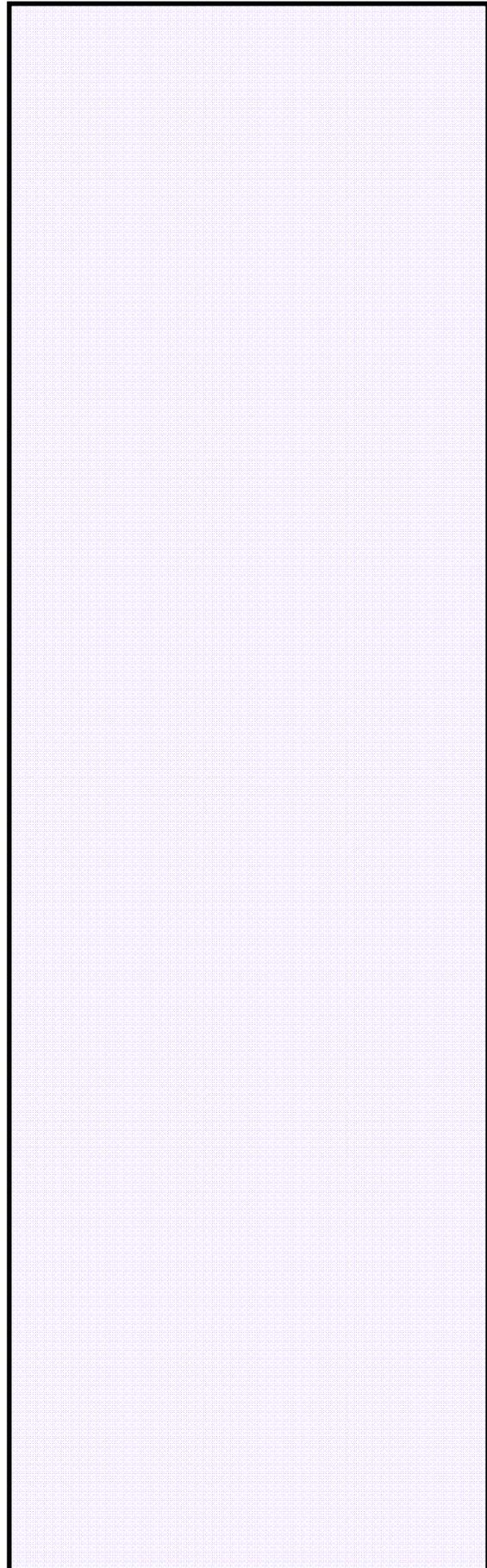
De plus, comme les Etats ne contrôlent que les planètes, les habitats et les routes de saut, les ceintures d'astéroïdes et les anneaux des planètes géantes sont devenues la demeure de tout ce que l'univers compte de marginaux, d'indépendants et de mercenaires. Difficiles à patrouiller car regorgeant de cachettes pour de petits navires plus ou moins furtifs, ces zones abritent de véritables communautés parallèles de Spatiens.



Les rigueurs de l'espace libre étant les mêmes pour tous, ceux-ci se comprennent à demi-mot et se serrent généralement les coudes, même ceux qui n'en possèdent pas ! Il s'est ainsi développé au fil du temps une communauté parallèle dont les membres, de quelque espèce ou culture qu'ils proviennent, s'apprécient le plus souvent. Plus ouverts que les Planétaires et organisée en une myriade de petites structures indépendantes mais liées par un réseau qui s'étend sur des parsecs, ils constituent souvent un lien entre les Etats. Ces derniers les utilisent beaucoup officieusement, que ce soit pour des négociations secrètes, des opérations paramilitaires aux limites de leurs prérogatives ou des trafics juteux.

2.1.7. Vers une société multi-espèces ?

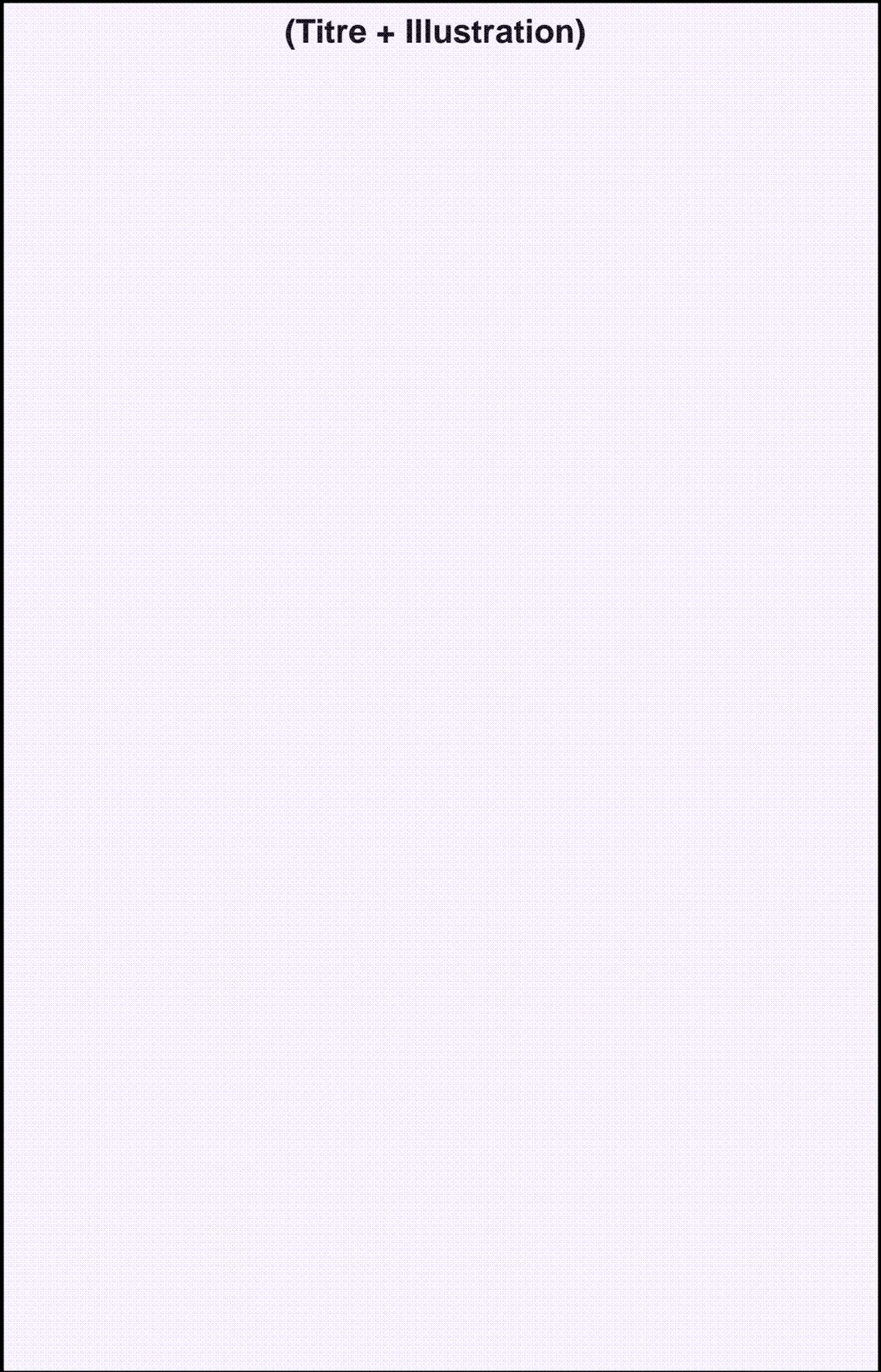
Le rôle de cette société spatienne en marge des Etats officiels est devenu plus important depuis que le nombre d'espèces connues s'est agrandi. Particulièrement, cette manière de penser convient bien aux Sshaads, dont les groupes sociaux sont le plus souvent de petite taille. La fusion des mentalités issues des différentes espèces et des cultures extrêmement variées qui les composent ne donnera jamais une société cohérente, organisée et structurée à l'échelle interstellaire. Mais elle crée une matrice où s'essaient de nouveaux modèles de société et où se transcendent les limites issues des anciennes cultures planétaires.



2.2. *L'univers Hoshikaze 2250 :Espèces Astropérégrines*

(Titre + Illustration)

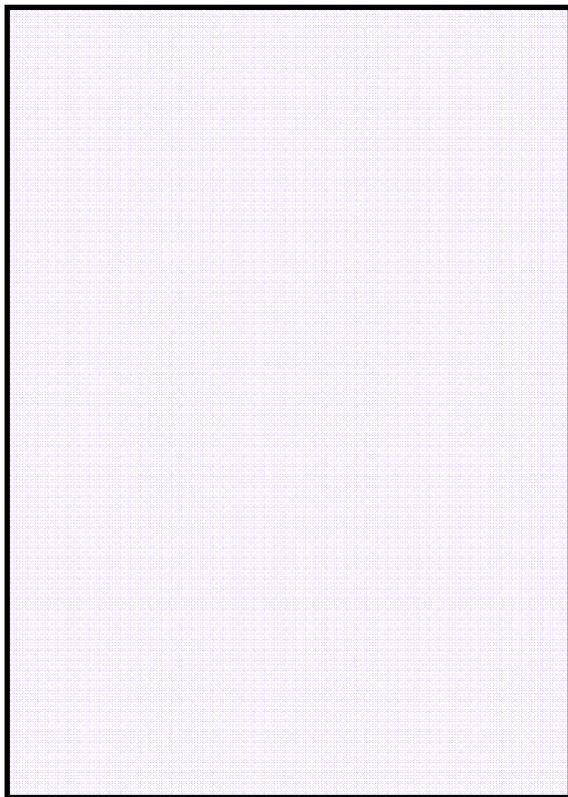
(Titre + Illustration)



2.2.1. Un patchwork d'espèces

Le présent chapitre introduit les diverses espèces dites « astropérégrines », c'est-à-dire qui voyagent dans l'espace. Ce terme est parfois utilisé d'une manière un peu excessive. Depuis la fondation de la Communauté, il en est venu à désigner indistinctement l'ensemble des espèces sentientes.

Vous trouverez ici pour chaque espèce une double page la décrivant et l'illustrant globalement. Puis, vous rentrerez dans les détails de son histoire, de ses cultures, pour finir par ses caractéristiques en termes de règles et la manière de la jouer, si cela est possible.



Jouer un membre de la plupart des espèces est possible. Seuls les Ha'Tinkar, les Purgatoriens et les Navigateurs ne peuvent *a priori* être joués. Si cependant vous souhaitez les introduire dans vos campagnes, vous trouverez tous les éléments pour ce faire et également des mises en garde contre les déséquilibres que cela peut introduire.

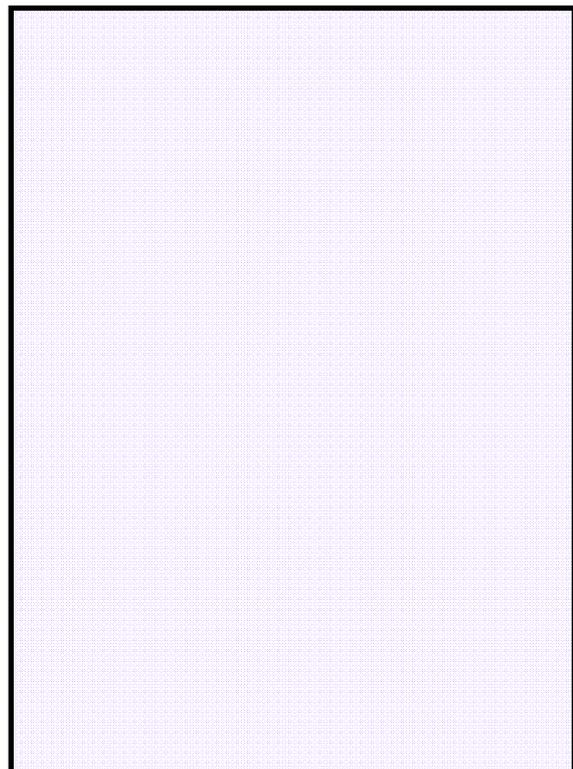
Pour un joueur par définition Humain, incarner un non-humain peut être un exercice délicat. Il est donc conseillé de s'imprégner de la section appropriée et de lire l'encyclopédie wiki sur le site du projet (<http://hoshikaze.net>), plus détaillée. Vous pourrez également y faire part de votre expérience de joueur.

2.2.2. Les fondateurs

Les trois espèces les plus représentées dans la Communauté sont les K'Rinns, les Rithai et les Humains. Cela tient à des raisons historiques, dont le fait que la Communauté elle-même a été fondée par des factions de ces trois espèces.

Les K'Rinns ont établi peu d'habitats permanents dans les systèmes qu'ils contrôlent. Ils construisent surtout des stations-relais robotisées dont l'accès est réservé aux voyageurs dûment accrédités. Ils maintiennent aussi quelques grandes stations-frondes permettant aux vaisseaux de saut de gagner des semaines de voyage. Ils ne possèdent que trois colonies planétaires, mais beaucoup de stations autour de planètes colonisées par d'autres espèces et d'habitats partagés. Ils sont également les plus engagés dans la formation d'Etats multi-espèces.

Les Rithai possèdent une notion plus stricte du territoire. Leurs sociétés basées sur une mosaïque de Clans liés par des allégeances complexes les incitent à définir strictement le territoire de chacun. Ils ont colonisé plusieurs dizaines de planètes et maintiennent des stations militaires dans tous leurs systèmes, qu'ils sont moins enclins que les K'Rinns à partager avec d'autres Etats. Héritiers de cultures riches et diverses, mais d'une certaine rigidité, ils n'ont que peu participé formellement à des Etats multi-spécifiques. Par contre, ils admettent volontiers des non-rithai à des postes importants, voire à la dignité d'Idrimar s'ils estiment pouvoir concevoir une Epreuve d'Honneur adaptée.



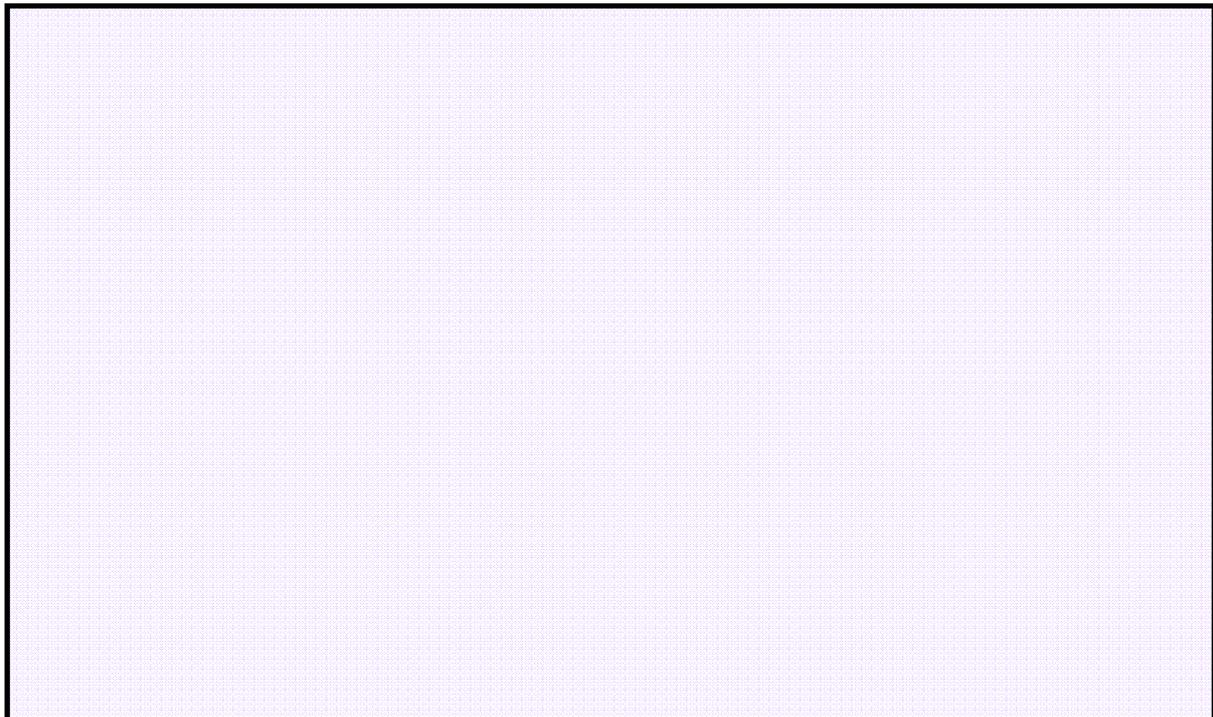
Les Humains sont essentiellement expansionnistes et opportunistes, comparables en cela aux Sshaads. Leurs Etats morcelés se divisent à la première occasion et sont souvent en guerre entre eux. Leurs grands Etats sont des alliances de factions unies par des intérêts communs. Ils possèdent plusieurs dizaines de planètes colonisées, à la population souvent faible, et contrôlent quelques centaines de systèmes stellaires. Leurs implantations sont le plus souvent affiliées à une faction, mais le pouvoir réel est l'enjeu de luttes d'influence incessantes. Les factions souterraines, discrètes ou secrètes, sont multiples et foisonnantes. Les Humains se mêlent assez souvent aux autres espèces et ont déjà fondé plusieurs co-colonies planétaires.

2.2.3. Les membres récents

Les Marionnettistes ont *de facto* pris contact avec les Rithai durant la Guerre des Confins, un explorateur ayant été capturé par les Arythem et forcé à pratiquer l'invasion de conscience. Or, en tant que symbiotes vivant sur des animaux, contrôlant leur système nerveux et buvant leur sang, se brancher sur un être sentient est dans la plupart de leurs civilisations le crime le plus grave qui puisse exister. Marqués par cet épisode malheureux, ils considèrent les autres espèces comme incapables de respect le plus élémentaire envers la vie. Les Marionnettistes possèdent peu de colonies planétaires et de stations fixes, mais beaucoup d'habitats mobiles reproduisant des écosystèmes complets de leurs mondes.

Les Sshaads sont très expansionnistes, plus même qu'Humains et Rithai. Ils possèdent de nombreuses colonies planétaires, mais surtout de grands habitats en orbite dans des zones clé des cartes de saut, et d'innombrables petits habitats mobiles. Leur mode de croissance, les jeunes étant des prédateurs non sentients, rend une implantation sshaade dangereuse pour les non-sshaads. Ils ne se mêlent donc que peu avec les autres espèces, excepté dans des contextes spatiaux. Le contact avec les Changeformes et l'émergence du complémentarisme tend cependant à modifier cet état de fait.

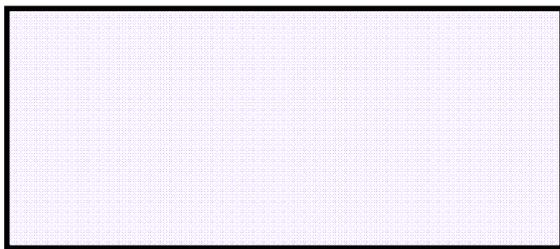
Les Changeformes ne sont pas à proprement parler une espèce astropérégrine. Leur monde-berceau a été envahi pas une corporation de colonisation sshaade alors qu'eux-mêmes n'avaient encore lancé dans l'espace que des satellites météorologiques et astronomiques. L'invasion a provoqué une guerre à l'échelle de la planète, où les Changeformes, autrefois pacifiques, ont appris la violence. Puis, sur l'impulsion d'une Ruche changeforme et d'un petit groupe de Sshaads, quelques individus décidés formèrent un village mêlant les deux espèces. La société mixte a prospéré, d'abord caché, puis au grand jour, de village en village, élaborant une idéologie, nommé « Complémentarisme » par ses fondateurs. Mais son succès a attiré sur elle les foudres de la corporation colonisatrice et des villages entiers ont été rasés. Depuis, le Complémentarisme s'est répandu dans toute la Sphère Sshaade. Certaines factions veulent l'utiliser comme modèle pour une société multispécifique, tandis que d'autres sont convaincues que le complémentarisme vise à infiltrer la société sshaade pour l'asservir.



2.2.4. Les espèces disparues

Sur la planète-berceau des K'Rinns avaient éclos deux espèces sentientes. Les Ha'Tinkar, proches cousins des K'Rinns, avaient été, il y a des milliers d'années, modifiés génétiquement pour des motifs inconnus par des créatures qu'ils appelaient « Til'kk'Rantk », ce qui signifie « les Dieux Volants ». Ces manipulations avaient laissé des fragilités. Lors de la prise de contact avec les K'Rinns, une maladie bénigne chez ces derniers s'était révélée être un fléau pour les Ha'Tinkar. Ceux-ci s'éteignirent en quelques décennies d'une effroyable agonie. Les K'Rinns sont, depuis cette tragédie, marqués par le génocide involontaire qu'ils ont perpétré, eux qui révèrent la vie plus que tout au monde.

Lors de leur contact avec les Humains, les K'Rinns ont appris que ces derniers avaient découvert le monde-berceau des Til'kk'Rantk. La planète était remplie de vestiges d'une espèce hautement technologique, disparue pour une raison inconnue. Les Corporations humaines se sont battues pour ces vestiges, avec une sauvagerie qui a entraîné la formation d'une véritable armée de déserteurs, devenue par la suite le noyau des forces militaires de l'Alliance Planétariste. Elle a aussi donné à la planète le surnom de Purgatoire, qui allait devenir son nom officiel. Ainsi, ses habitants disparus sont aujourd'hui désignés sous le nom de « Purgatoriens ». A leur apogée, ils avaient investi plusieurs centaines de systèmes et des dizaines de planètes, sur lesquelles des restes de petites implantations ont été retrouvées. Nul ne sait ce qui les a anéantis.



2.2.5. Le mystère des Navigateurs

Enfin, les vaisseaux vivants des Navigateurs, semblables à ceux des Marionnettistes, en beaucoup plus grand, sont parfois aperçus dans l'univers exploré. Mystérieux, ils possèdent une technologie de saut très avancé et communiquent peu, selon une logique qui leur appartient. Ils possèdent apparemment trois planètes, que les quelques essais de traductions de leurs chants décrivent comme « récréatives ».

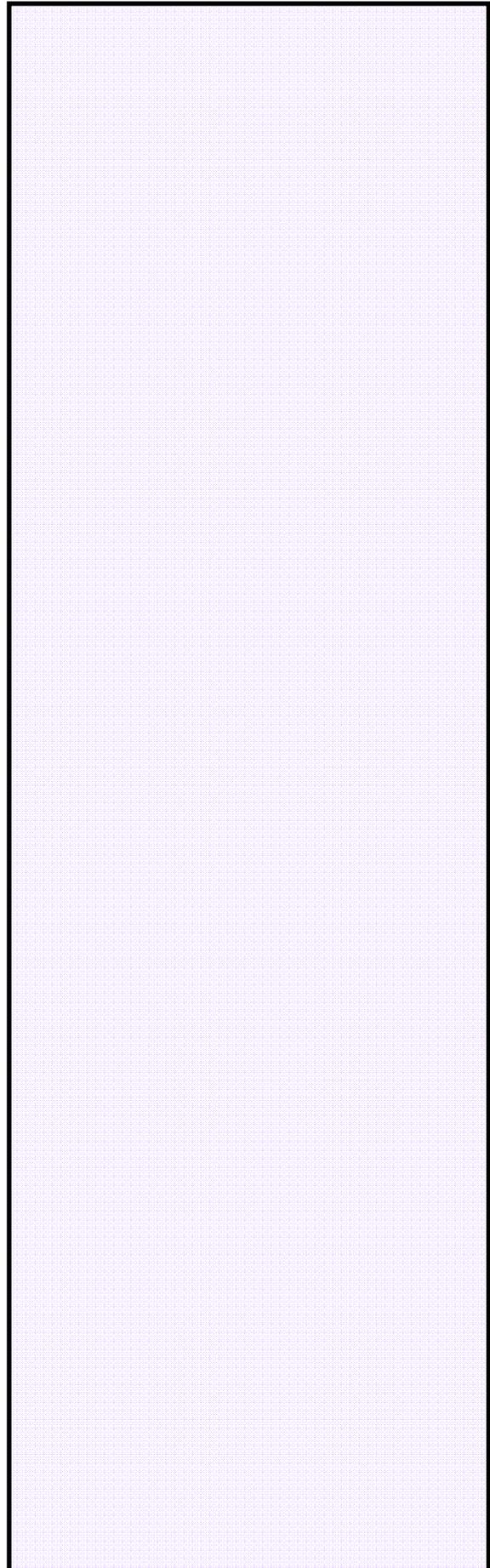


Illustration des espèces

2.2.6. K'Rinns

K'Rinns (fresque G)

2.2.6.1. Description

Les K'Rinns peuvent être globalement vus comme des arachnoïdes, avec leur squelette chitineux externe et leurs huit membres, dont quatre utilisés pour la locomotion et quatre pour la préhension. Ils sont issus d'un phylum dominant sur H'Rkann, leur monde-berceau, où les créatures à squelette interne ne se sont jamais développées de manière extensive.

Hauts généralement de 1m20 à 1m50, ils sont assez résistants contre les agressions physiques, grâce à leurs systèmes respiratoire et circulatoire répartis, composés d'une dizaine de cœurs et de poumons interconnectés. Ils marchent sur leurs quatre membres inférieurs, supportant un torse érigé surmonté d'une tête et portant deux paires de bras aux mains préhensiles. Les bras inférieurs, plus robustes, sont généralement utilisés pour porter des objets et les positionner, tandis que les bras supérieurs servent à travailler en finesse.

La vie animale de H'Rkann est dans sa majorité constituée d'arthropodes très diversifiés, ayant conquis tous les milieux. Ils n'ont pas comme sur Skarae plusieurs phylums de grands animaux en concurrence directe. Par contre, les créatures à six ou huit membres sont assez rares et figurent parmi les espèces dominantes, la plupart des espèces arthropoïdes plus petites possédant dix membres ou plus, en une disposition segmentée. Les K'Rinns attribuent à cette réduction du nombre de membres un rôle majeur dans l'évolution vers l'intelligence, car permettant la sortie de la logique de segmentation et une spécialisation de certains membres vers la préhension.

Les K'Rinns vivent en groupes assez nombreux, ce qui explique leur capacité naturelle pour la manipulation de réseaux symboliques complexes, leur esprit pouvant manipuler un grand nombre de pensées simultanées. Ils sont vus par les autres espèces comme étant naturellement multitâches.

K'Rinns (fresque D)

La grande majorité de la population est d'un pacifisme absolu, du fait d'une inhibition naturelle portant sur la violence. Végétarien, un K'Rinn ordinaire est absolument incapable de tuer, et ce même si cela doit lui coûter sa propre vie. Seuls les Défenseurs ne possèdent pas cette inhibition. Dans les sociétés primitives, ils surveillaient les abords des villages et les protégeaient contre les prédateurs. Certains événements de l'histoire ont appris que des K'Rinns ordinaires pouvaient être désinhibés artificiellement, par des combinaisons de drogues et de lavage de cerveau.

Leur reproduction est assez lente, basée sur une génétique naturellement tétraploïde. L'union d'un mâle et d'une femelle produit un gamète, qui est transféré dans le corps d'un Porteur par une autre union. Les gamètes s'unissent pour donner des œufs, qui éclosent et sont mis au monde par le Porteur. Les larves sont conscientes et intelligentes, mais leur capacité de déplacement est très réduite. Leurs premières années sont faites d'apprentissage, de réflexion et de travail intellectuel. Comme dit le proverbe : « Pensées de larve font actes d'adulte », les plus grands chercheurs K'Rinns ont écrit leurs ouvrages théoriques lors de leur vie larvaire et consacré leur vie d'adulte à appliquer leurs découvertes.

La métamorphose, qui intervient entre 15 et 20 ans, transforme les larves en adultes, à la carapace lisse et brillante, aux couleurs éclatantes. Le vieillissement se traduit par un blanchissement des couleurs et l'apparition de pics et de crêtes sur la carapace. L'espérance de vie d'un K'Rinn est de l'ordre de 80 ans dans les sociétés primitives, prolongé jusqu'à 150 ans avec les technologies médicales avancées.

2.2.6.2. Histoire

Les K'Rinns descendent d'une lignée d'arthropodes sociaux de taille relativement grande, comportant des espèces volantes, arboricoles et coureuses, et dominante sur le continent de L'Larn. Sur un autre continent, cette lignée a également donné naissance aux Ha'Tinkar.

Jusqu'au premier contact avec des non-K'rinns, l'histoire k'rinne apparaît comme longue et peu mouvementée, les K'Rinns s'étendant lentement mais sûrement à partir d'un foyer de peuplement initial bien localisé au sud du continent de L'Larn.

Deux grands types de civilisation ont émergé de la préhistoire : des villes au centre de riches terres agricoles et des organisations de nomades marchands. Leurs caravanes reliaient entre elles les cités-états, sur des routes jalonnées de points de ravitaillement ouverts à tous et alimentés en oboles aux dieux, réputés se déguiser en voyageurs pour tester l'honnêteté et la piété des nomades.

Les guerres, très peu fréquentes, se disputaient entre les cités-états, sur des terrains vidés de tous les non-Défenseurs. Le seul événement guerrier qui ait réellement marqué l'Histoire est la Guerre de Nilnat, du nom d'une petite région du continent de Tan'Kaln'k. Une armée gavée de drogues et de propagande déferla sur la région. L'« Armée des Fous », comme elle est restée dans l'Histoire, fût stoppée par une alliance des Défenseurs de toutes les cités-états du continent. Des non-Défenseurs désinhibés s'étant rendu coupables de meurtre, une onde de choc pacifiste déferla dans la population et se concrétisa par la création du Conseil K'Rinn. La peur de découvrir d'autres « Armées de Fous », jointe à la progression des sciences, fit naître une idéologie d'expansion et d'exploration, radicalement nouvelle pour cette espèce.

Alors que H'Rkann était presque totalement explorée, survint la tragédie ha'tinkare. Les Ha'Tinkar formaient une espèce cousine des K'Rinns, vivant sur un continent sans présence k'rinne. Génétiquement manipulés des milliers d'années plus tôt par les Purgatoriens, ils en avaient gardé une fragilité héréditaire. Une maladie anodine chez les K'Rinns, mais aux effets décuplés par cette faille génétique, leur fut fatale en quelques dizaines d'années. Les K'Rinns contemporains, plusieurs siècles locaux après, portent encore la culpabilité de ce génocide involontaire.

A peu près dans le même temps, des vestiges purgatoriens en orbite autour d'une lune de H'Rkann mirent les scientifiques sur la piste des distorseurs et des motivateurs de saut. Le Conseil décida alors d'explorer préventivement l'espace. En moins d'une vingtaine d'années, la technologie spatiale passa de la fusée aux vaisseaux à distorsion. Les différentes planètes du système reçurent la visite de sondes d'exploration, puis de satellites de surveillance et de cartographie.

La suite logique était la mise au point des premiers motivateurs de saut. Dès lors, l'expansion de l'espèce s'accéléra. Des sondes automatiques furent envoyées vers les systèmes voisins, rapidement suivies par l'implantation de stations automatiques dans les astéroïdes ou les anneaux de planètes géantes. Les expéditions habitées ne venaient qu'après l'établissement d'une infrastructure solide.

Sans pression démographique excessive, le Conseil ne décida jamais de son propre chef de coloniser des exoplanètes. Mar'Krinn'Ra, Uktalm et Ka'Ralt, dont la colonisation fût initiée par des intérêts privés, restèrent les seules tentatives de h'rkannaformation d'exoplanètes.

Le premier contact avec les Rithai fût brutal et déboucha sur une alliance fragile avec le Clan Arythem. Les K'Rinns prirent peu à peu contact avec les autres clans et se trouvèrent des affinités avec les Irlia. Du fait de circonstances propres à la Sphère Rith, ils furent entraînés dans un conflit entre Arythem et Irlia, appelé « Guerre des Confins ». Cet affrontement débuté par une victoire éclatante de l'alliance Irlia-K'Rinns faillit se terminer par la conquête Arythem de l'espace k'rinn. Seule l'intervention fortuite de l'Alliance Planétariste humaine permit au Conseil et à ses alliés Irlia de reprendre le dessus.

Durant la Seconde Guerre des Confins, la colonie Ka'Ralt, refusant une seconde alliance avec des non-k'rinns, fit sécession du Conseil. Elle mit en œuvre une politique eugéniste, transformant une grande partie de sa population en Défenseurs. Ceci, considéré comme une trahison de l'esprit pacifique de l'espèce, donna aux Ka'Raltiens une réputation de « seconde Armée des Fous » qui les met au ban de la société k'rinne.

Après la guerre, le Conseil utilisa son influence et son rôle de pivot dans les relations diplomatiques entre Humains et Rithai pour favoriser la montée de la Guilde Rithai Kemae et l'hégémonie de l'Alliance Planétariste sur la Sphère Humaine. Il ouvrit également la Sphère K'Rinne aux Humains et aux Rithai pour créer des liens d'interdépendance entre les Etats des trois espèces. Malgré l'opposition qu'il rencontra au sein même de la population k'rinne, cette politique a donné naissance à la Communauté des Espèces Astropérégrines et favorisé le maintien de la paix depuis la fin de la Guerre des Confins.

2.2.6.3. Cultures

La culture dominante du Conseil provient des cités-états de Tan'Kaln'k. Initialement basée sur des villes situées au centre de riches régions fertiles, elle s'est transformée pour devenir plus industrielle et les villes, très étendues, sont d'immenses patchworks de zones agricoles, d'industries et de zones d'habitation. Naturellement végétariens, les K'Rinns apportent toujours une grande attention à l'agriculture.

Les cultures nomades, après une crise d'adaptation due au développement de moyens de transport rapides qui semblaient les avoir rendus obsolètes, se sont essentiellement reconvertis en explorateurs au service du grand projet de cartographie de H'Rkann. Plus tard, ils ont été parmi les premiers à émigrer dans l'espace, formant la base de la culture spatienne k'rinne.

Les groupes sociaux k'rinns sont organisés en familles étendues, regroupant autour d'un groupe de porteurs plusieurs mâles et femelles, des larves et des adultes nouvellement métamorphosés. Ces quasi-clans peuvent être comparés aux daneks sshaads ou aux domaines marionnettistes. Ils jouent à la fois les rôles de la famille et de la tribu propres aux sociétés humaines et rithai.

Les mâles et femelles, assez peu différents extérieurement, ont les mêmes rôles dans la société. Les porteurs possèdent souvent un charisme et une vision à long terme qui en font des dirigeants-nés, bien que cette règle soit loin d'être absolue. De fait, elle reste plus souvent en vigueur dans les cultures nomades que chez les sédentaires.

La plupart des cultures k'rines, si l'on en excepte Ka'Ralt, est essentiellement basée sur le pacifisme, le fardeau de la protection de la société étant reporté sur les Défenseurs. Dans les cultures primitives, la prise de conscience de leur nature à la métamorphose se traduisait par une période d'errance solitaire à l'issue de laquelle ils intégraient une société qu'ils juraient de protéger, mais parfois aussi par un mal-être intense accompagné d'agressions à l'encontre des K'Rinns ordinaires. Dans les sociétés modernes, ils sont détectés et éduqués au stade larvaire.

Les cultures coloniales sont vues avec méfiance par les H'Rkanniens. En effet, les colonies ont été confrontées à des mondes hostiles et ont souvent une attitude plus agressive que la majorité des K'Rinns. C'est en partie pour cela que le Conseil a décidé de ne plus h'rkannaformer de planètes. Après la sécession Ka'Raltienne, cette attitude a été adoptée par la plupart des firmes qui auraient été tentées d'établir des colonies. La voie choisie a été de construire des habitats orbitaux aux écosystèmes maîtrisés. Dans certains cas, des co-colonies sous la protection d'espèces plus belliqueuses ont été fondées.

La vision k'rinne possède une des plus larges perceptions des couleurs de toutes les espèces connues, complétée de manière quasi-réflexe par un sens d'écholocation. Certaines de leurs compositions visuelles restent de vrais mystères aux yeux des non-k'rins et leur musique s'est développée vers l'élaboration de motifs sonores tridimensionnels qu'ils décrivent comme « holophoniques ». Par contre, le toucher est limité aux articulations, dont la carapace assouplie est hérissée de poils tactiles. Le goût et l'odorat n'ont rien d'exceptionnel.

Leur capacité à comprendre les autres, née d'une culture qui pendant des siècles a déployé toutes les ressources de la discussion pour éviter tout affrontement armé, les prédispose aussi à des emplois de diplomates. Ils tendent à se protéger fortement par des moyens non-violents, au premier rang desquels figurent les puissances de l'argent et de l'influence. Ainsi, ils sont souvent perçus comme retors par les autres cultures.

L'esprit k'rinn est généralement capable de garder son attention focalisée sur un grand nombre de sujets à la fois, et ce en moyenne plus que les représentants des autres espèces. Il a été théorisé que cela tiendrait à la taille de la famille étendue et à la nécessité constante de gérer un grand nombre de relations proches.

2.2.6.4. Caractéristiques

Un K'Rinn est petit (1m20 à 1m50 de hauteur environ) et faible, mais robuste. Il aura le dessous dans toute confrontation physique, sauf s'il compense par sa dextérité, son intelligence et des techniques de combat non létales. Son art de la négociation lui permet souvent d'éviter la violence, même en face d'espèces plus agressives. Les Défenseurs possèdent les mêmes caractéristiques, excepté leur désinhibition de la violence.

Par rapport aux autres espèces, les biais culturels sont les suivants :

Changeformes

Un K'Rinn est un Figé comme un autre, juste difficile à imiter à cause de sa petite taille et de ses membres grêles, à peine plus large qu'un tentacule. Ils se rejoignent dans le pacifisme, spécialement aux yeux des Complémentaristes. Les Changeformes respectent l'intelligence des K'Rinns.

Humains

Les Humains ont toujours eu un problème avec les insectes. Les K'Rinns ont donc commencé avec un malus, mais leur aide lors des Guerres des Confins les a bien aidé à se faire une meilleure réputation. Sauf qu'ils sont considérés, Défenseurs exceptés, comme des boulets dans les bagarres que l'Humain moyen ne manque pas de provoquer partout où qu'il passe.

K'Rinns

Propre espèce, ajustement simplement entre Ka'Raltiens et peuples du Conseil, lorsque les interlocuteurs sont conscients de la barrière, car ils sont physiquement très proches.

Marionnettistes

Quasiment la seule des espèces non-marionnettistes à être pacifiques. A ce titre, les K'Rinns sont perçus comme des alliés naturels et respectés pour leur empathie.

Sshaads

Beaucoup de Sshaads tiennent les K'Rinns en peu d'estime, car leur démocratie naturelle est peu compatible avec les règles sshaades d'acquisition du pouvoir. Ils ont appris à respecter la ténacité et le courage des Défenseurs. Leur opinion a évolué dans les milieux complémentaristes, mais guère chez les traditionnalistes.

2.2.6.5. Jouer un K'Rinn

Jouer un K'Rinn implique d'abord un choix : renoncer aux combats. Difficile pour un joueur Humain ! Le K'Rinn ordinaire ne s'engagera en combat qu'avec la plus grande répugnance et profitera de la moindre ouverture pour négocier... et souvent remporter la partie sans affrontement. Un Défenseur rechignera moins, mais ne s'engagera dans un combat que si celui-ci est justifié. S'ils sont entraînés dans un affrontement, K'rinn ordinaire et Défenseur se défendront par des techniques de désarmement et d'étourdissement. Le Défenseur répugnera moins à utiliser des armes létales.

Le MJ devra souvent aider le joueur d'un K'Rinn dans les négociations, en lui donnant des éléments ou des ouvertures pour lui permettre de bien jouer son personnage. Un bonus aux jets d'interaction sera généralement de rigueur, bien sûr modulé par les circonstances et les réactions interspécifiques.

Il pourra arriver qu'en voulant à tout prix éviter un affrontement, un K'Rinn entraîne son personnage dans des ennuis pires. Dans ce cas, le K'Rinn s'en tiendra à sa parole et pourra faire sien le proverbe, « K'Rinn qui se bat, K'Rinn maladroit ».

Les Ka'Raltiens et, dans une moindre mesure, les autres Coloniaux et les Spatiens de longue date seront légèrement moins pacifiques, mais chercheront toujours une solution diplomatique avant d'en venir aux mains.

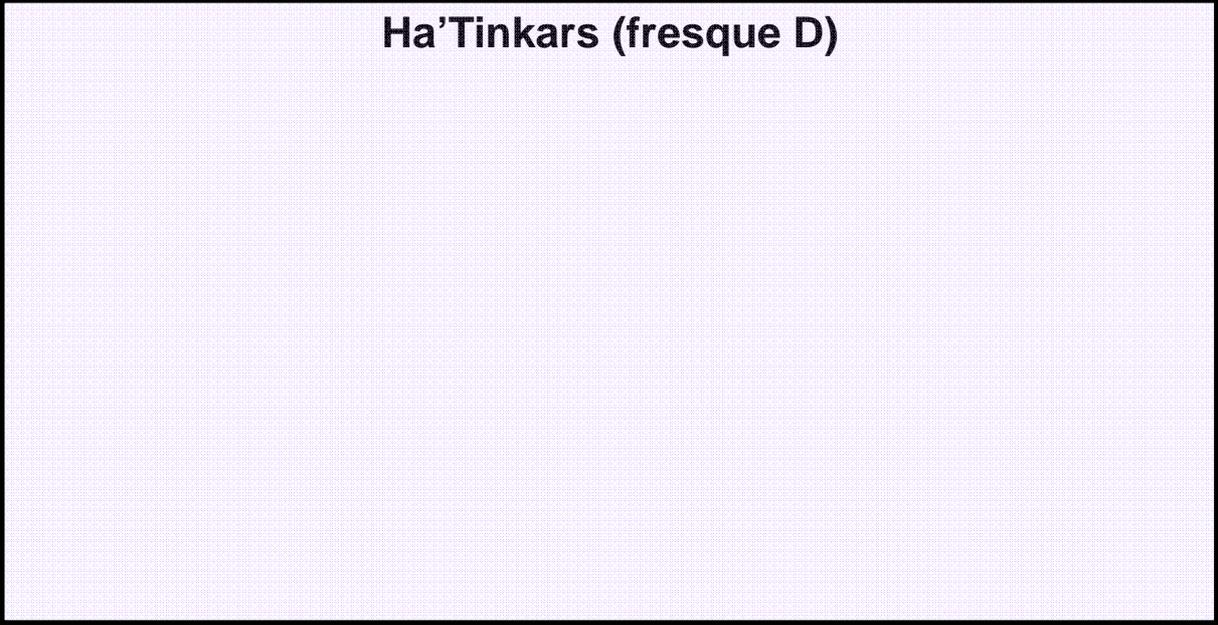
2.2.7. Ha'Tinkars

Ha'Tinkars (fresque G)

2.2.7.1. Description

Physiquement, les Ha'Tinkar étaient très semblables aux K'Rinns, dont ils étaient cousins. La principale différence tenait à leurs articulations-pivot aux hanches et au cou, héritages de manipulations génétiques pratiquées autrefois par les Purgatoriens.

Ha'Tinkars (fresque D)



2.2.7.2. Histoire

2.2.7.3. Cultures

2.2.7.4. Caractéristiques

2.2.7.5. Les Ha'Tinkars dans le jeu

2.2.8. Rithai

Rithai (fresque G)

2.2.8.1. Description

Rithai (fresque D)



2.2.8.2. Histoire

2.2.8.3. Cultures

2.2.8.4. Caractéristiques

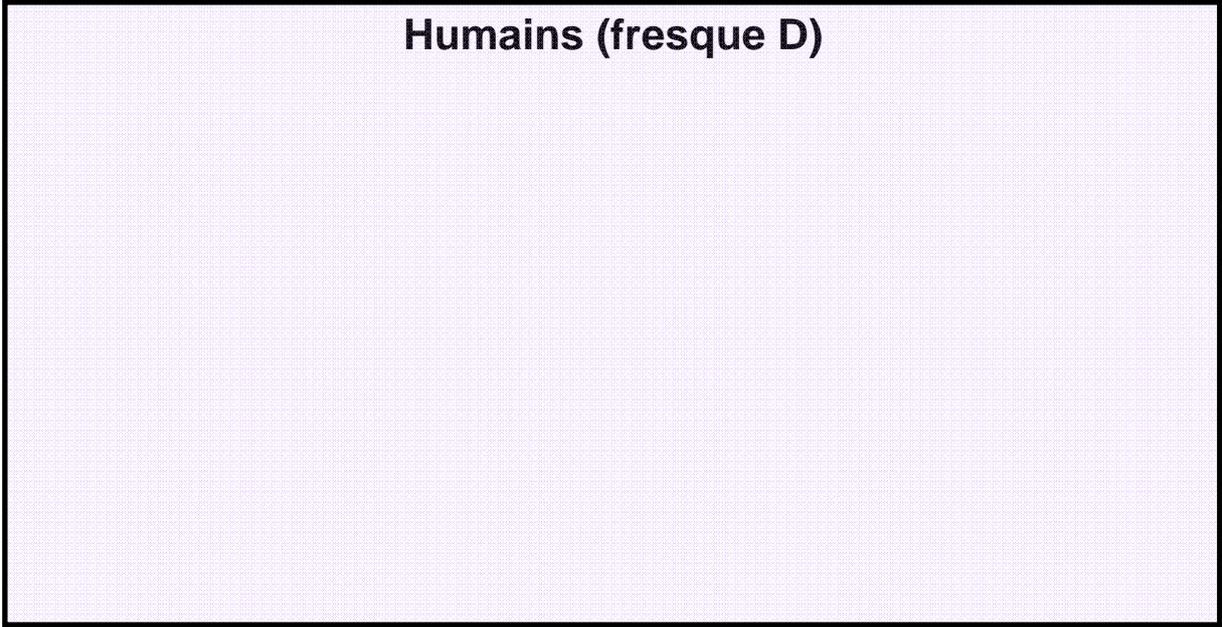
2.2.8.5. Jouer un Rith

2.2.9. Humains

Humains (fresque G)

2.2.9.1. Description

Humains (fresque D)



2.2.9.2. Histoire

2.2.9.3. Cultures

2.2.9.4. Caractéristiques

**2.2.9.5. Jouer un
Humain**

2.2.10. Marionnettistes

Marionnettistes (fresque G)

2.2.10.1. Description

Marionnettistes (fresque D)

2.2.10.2. Histoire

2.2.10.3. Cultures

2.2.10.4. Caractéristiques

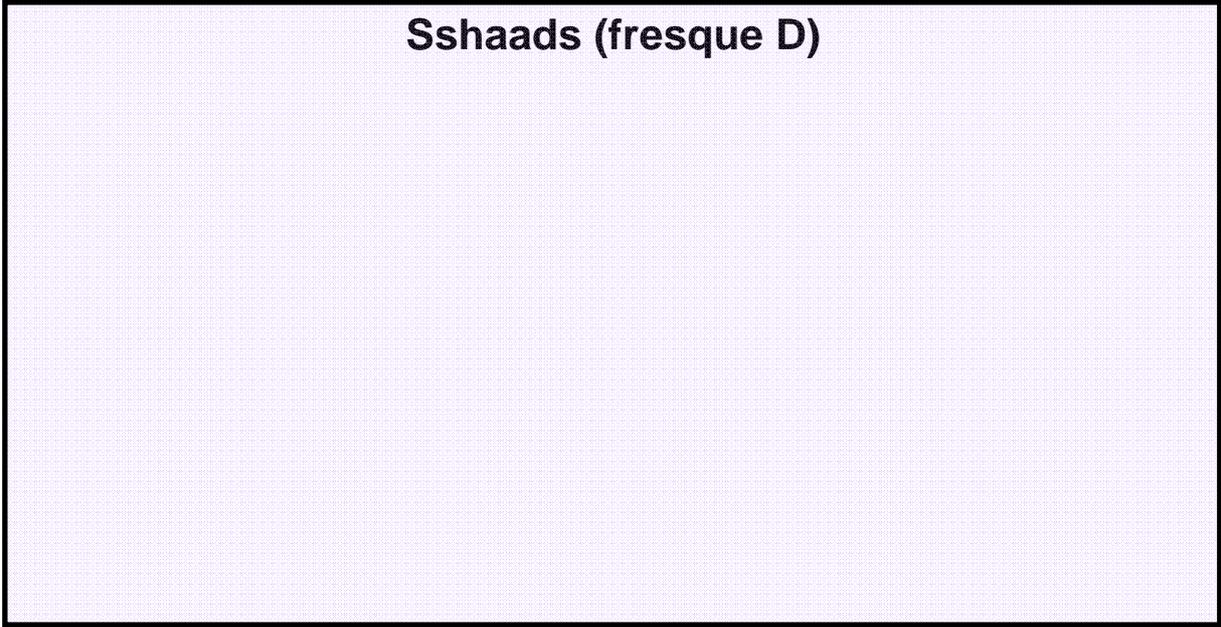
2.2.10.5. Jouer un Marionnettistes

2.2.11. Sshaads

Sshaads (fresque G)

2.2.11.1. Description

Sshaads (fresque D)



2.2.11.2. Histoire

2.2.11.3. Cultures

2.2.11.4. Caractéristiques

2.2.11.5. Jouer un Sshaad

2.2.12. Changeformes

Changeformes (fresque G)

2.2.12.1. Description

Changeformes (fresque D)

2.2.12.2. Histoire

2.2.12.3. Cultures

2.2.12.4. Caractéristiques

**2.2.12.5. Jouer un
Changeforme**

2.2.13. Purgatoriens

Purgatoriens (fresque G)

2.2.13.1. Description

Purgatoriens (fresque D)

2.2.13.2. Histoire

2.2.13.3. Cultures

2.2.13.4. Caractéristiques

2.2.13.5. Les Purgatoriens dans le jeu

2.2.14. Navigateurs

Navigateurs (fresque G)

2.2.14.1. Description

Navigateurs (fresque D)

2.2.14.2. Histoire

2.2.14.3. Culture

2.2.14.4. Caractéristiques

2.2.14.5. Les Navigateurs dans le jeu

2.3. *L'univers Hoshikaze 2250 : Technologies et inventaire*

(Titre + Illustration)

(Titre + Illustration)

2.3.1. Energie

Energie (fresque G)

2.3.1.1. Vue générale

L'énergie est l'un des principaux problèmes qui se pose à une civilisation technologiquement avancée comme celles qui constituent l'univers Hoshikaze. Les villes, les astronefs, les véhicules divers et même la vie de tous les jours requièrent d'énormes quantités d'énergie.

Ce problème a généralement été résolu de deux manières bien distinctes : par des infrastructures lourdes, constituées de centrales fixes, et par de petits générateurs de faible puissance mais dispersés un peu partout.

La répartition entre les deux formes de génération varie en fonction de beaucoup de facteurs, dont les principaux sont la taille des structures à alimenter.

Les centrales fixes utilisent en majorité la fusion thermonucléaire. Ces technologies ont été assez miniaturisées pour être intégrées dans la plupart des véhicules et alimenter à peu près toutes les installations fixes.

Les générateurs de faible puissance, basés sur la résonance quantique, alimentent surtout les outils et les plus petits véhicules. Elles ont pour principal avantage leur simplicité de fabrication et d'entretien, opposée à la complexité des centrales thermonucléaires.

D'autres formes de génération d'énergie existent, mais ne couvrent qu'une faible partie des besoins. Développées par la plupart des civilisations bien avant la maîtrise de la fusion, elles font figure

d'alternatives rustiques utilisées lorsque les particularités du terrain les rendent spécialement intéressantes.

2.3.1.2. La fusion

Chez la plupart des espèces astropérégrine, la maîtrise de la fusion a ouvert la voie de l'espace. Au fil des siècles et avec les échanges de technologies, les différentes options prises historiquement ont donné naissance à une gamme de générateurs pouvant alimenter des véhicules personnels jusqu'à des régions entières.

La miniaturisation a cependant été délicate et les générateurs thermonucléaires montés sur les véhicules de surface sont souvent plus onéreux que leurs équivalents à résonance quantique. En particulier, le nécessaire équilibrage des champs de confinement impose de coûteuses maintenances, qui en limitent l'utilisation aux véhicules nécessitant de grandes performances et pouvant être maintenus de manière efficace et régulière.

Energie (fresque D)

2.3.1.3. La résonance quantique

Le principe de la résonance quantique est d'extraire l'énergie de liaison des électrons avec les noyaux atomiques, par le biais de champs électromagnétique vibrant à une fréquence précisément calculée.

Cette technologie permet de réaliser des générateurs constitués simplement d'un noyau métallique, d'une bobine et d'un oscillateur. Sans la moindre pièce mobile, ils sont donc solides et rustiques, et peuvent être construits assez simplement. Le seul point délicat reste l'oscillateur, qui doit délivrer une fréquence très précise pour que le rendement du générateur soit intéressant.

La faible masse et le bon rendement de ces générateurs les rend aisément miniaturisables. De plus, ils ne réclament quasiment aucun entretien, au contraire des générateurs thermonucléaires. Ainsi, ils sont incomparables pour alimenter toutes sortes d'outils portatifs, les plus petits véhicules et même de petits bâtiments. Leur limite réside dans le poids du noyau lorsque la taille du générateur augmente. Les plus grands générateurs à résonance quantique alimentent des véhicules lourds ou des infrastructures isolées, pour lesquels la fiabilité, la rusticité et la facilité d'entretien sont indispensables.

2.3.1.4. Colonies planétaires

Sur la plupart des colonies planétaire, les infrastructures sont plutôt limitées. On peut dire que, plus la colonie est ancienne et peuplée, plus les réseaux de distribution d'énergie sont efficaces et s'éloignent des grands centres.

Sur les colonies récentes, quelques centrales thermonucléaires desservent les principaux centres de population, mais il n'y a pas de réseau pour emmener l'énergie plus loin. Tout le reste de la population utilise donc des moyens de production décentralisés, à base de résonance magnétique et d'énergies diverses : géothermique, solaire, éolienne ou hydrolienne.

Les planètes-capitales sont différentes, en particulier les mondes-berceaux. Avec une infrastructure bien plus ancienne, elles se reposent essentiellement sur un réseau de grandes centrales à fusion.

2.3.1.5. Les stations

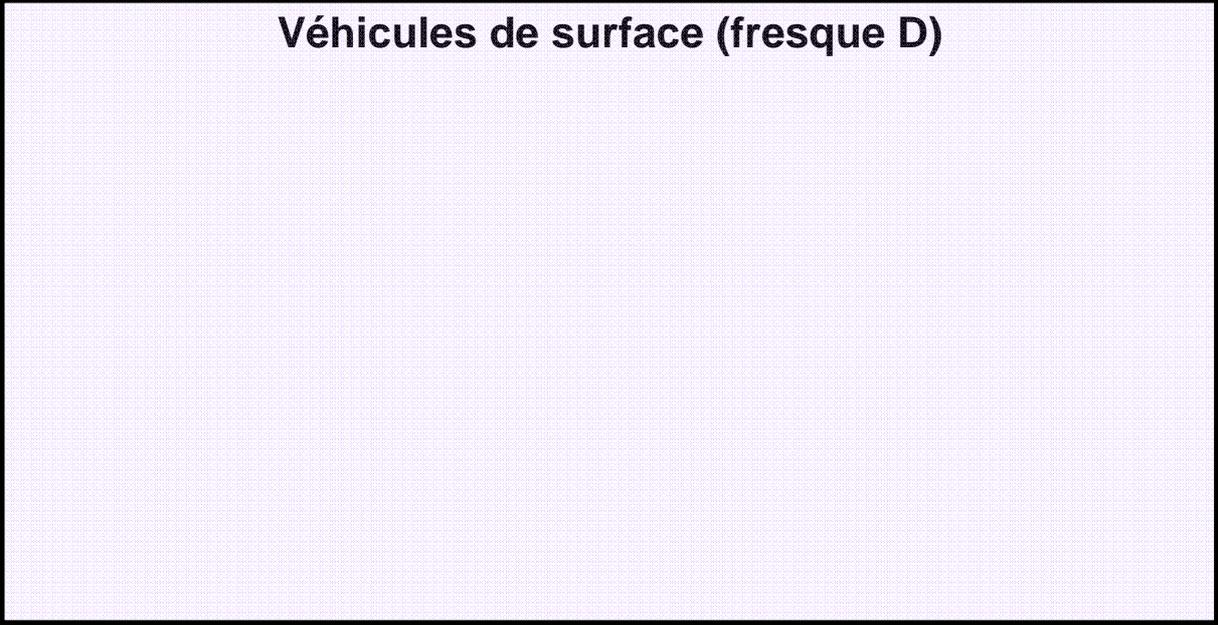
**2.3.1.6. Véhicules et
Astronefs**

2.3.2. Véhicules de surface

Véhicules de surface (fresque G)

2.3.2.1. Vue générale

Véhicules de surface (fresque D)



**2.3.2.2. Glisseurs, roues
et jambes**

**2.3.2.3. Planètes et
stations**

2.3.2.4. Catalogue

Catalogue (1/8)

Catalogue (2/8)

Catalogue (3/8)

Catalogue (4/8)

Catalogue (5/8)

Catalogue (6/8)

Catalogue (7/8)

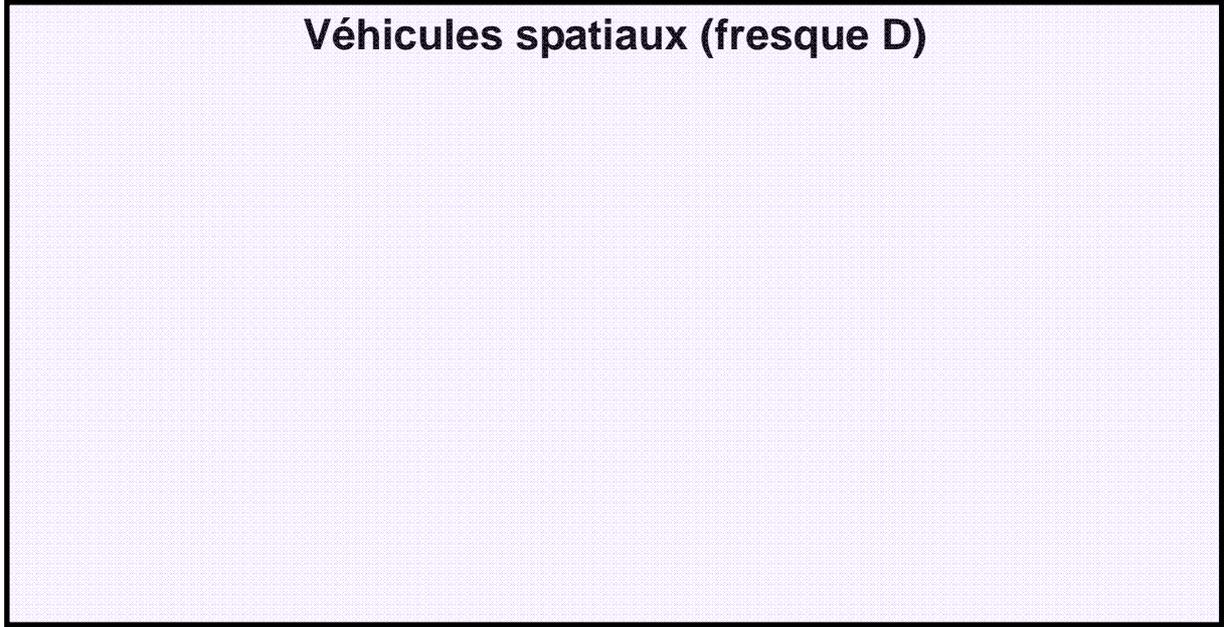
Catalogue (8/8)

2.3.3. Véhicules spatiaux

Véhicules spatiaux (fresque G)

2.3.3.1. Vue générale

Véhicules spatiaux (fresque D)



**2.3.3.2. Planétofers et
astrofers**

2.3.3.3. Rôles et classes

2.3.3.4. Catalogue

Catalogue (1/6)

Catalogue (2/6)

Catalogue (3/6)

Catalogue (4/6)

Catalogue (5/6)

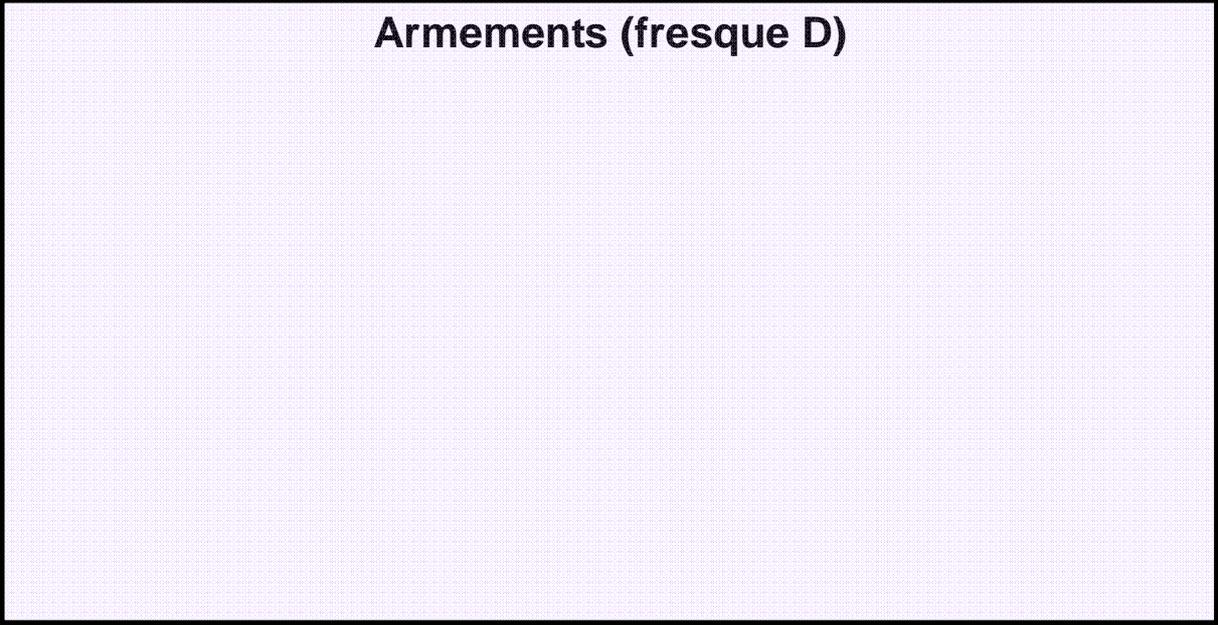
Catalogue (6/6)

2.3.4. Armements

Armements (fresque G)

2.3.4.1. Vue générale

Armements (fresque D)



**2.3.4.2. Projectiles et
énergie**

2.3.4.3. Boucliers

2.3.4.4. Catalogue

Catalogue (1/3)

Catalogue (2/3)

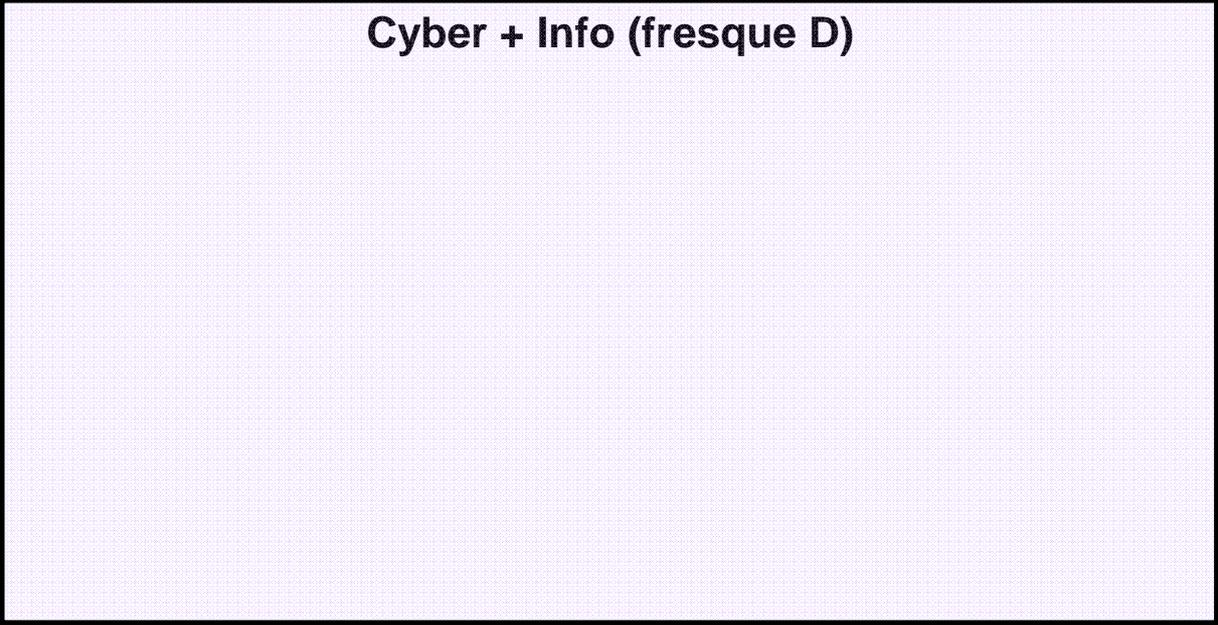
Catalogue (3/3)

2.3.5. Cybernétique + Informatique

Cyber + Info (fresque G)

2.3.5.1. Vue générale

Cyber + Info (fresque D)



2.3.5.2. Infosphères

**2.3.5.3. Consoles,
neuroliens et
matrice**

2.3.5.4. Catalogue

Catalogue (1/6)

Catalogue (2/6)

Catalogue (3/6)

Catalogue (4/6)

Catalogue (5/6)

Catalogue (6/6)

2.3.6. Nanotechs

Nanotechs (fresque G)

2.3.6.1. Vue générale

Nanotechs (fresque D)

2.3.6.2. Matériaux

2.3.6.3. Catalogue

Catalogue (1/5)

Catalogue (2/5)

Catalogue (3/5)

Catalogue (4/5)

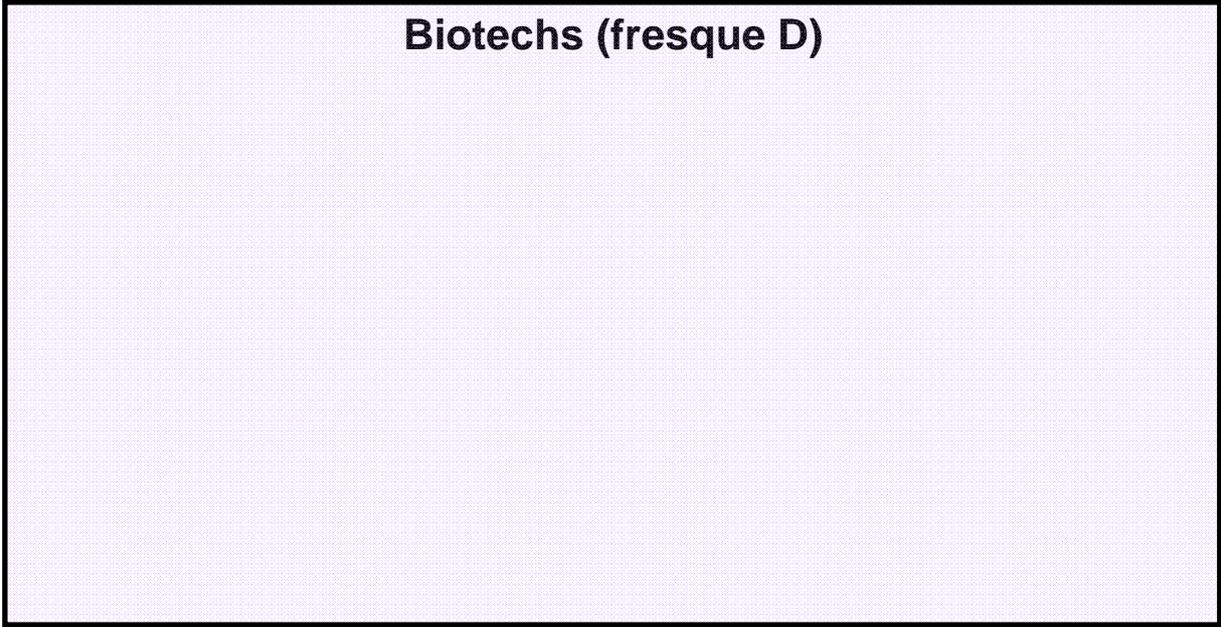
Catalogue (5/5)

2.3.7. Biotechnologies

Biotechs (fresque G)

2.3.7.1. Vue générale

Biotechs (fresque D)



**2.3.7.2. Espèces
mécanistes**

2.3.7.3. Marionnettistes

2.3.7.4. Changeformes

2.3.7.5. Purgatoriens

2.3.7.6. Navigateurs

2.3.7.7. Catalogue

Catalogue (1/3)

Catalogue (2/3)

Catalogue (3/3)

2.4. *L'univers Hoshikaze 2250 : Etats*

(Titre + Illustration)

(Titre + Illustration)

2.4.1. Communauté (fresque G)

Communauté (fresque G)

2.4.1.1. Vue générale

Communauté (fresque D)

2.4.1.2. Histoire

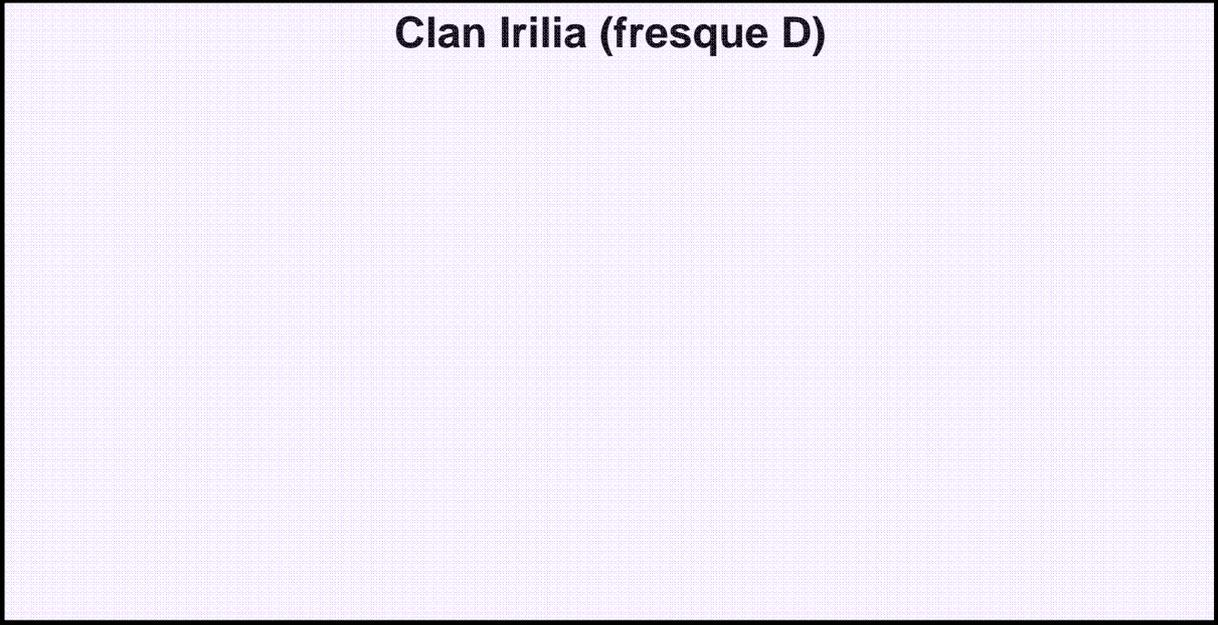
2.4.1.3. Structure

2.4.2. Clan Irlia

Clan Irlia (fresque G)

2.4.2.1. Vue générale

Clan Irlia (fresque D)



2.4.2.2. Histoire

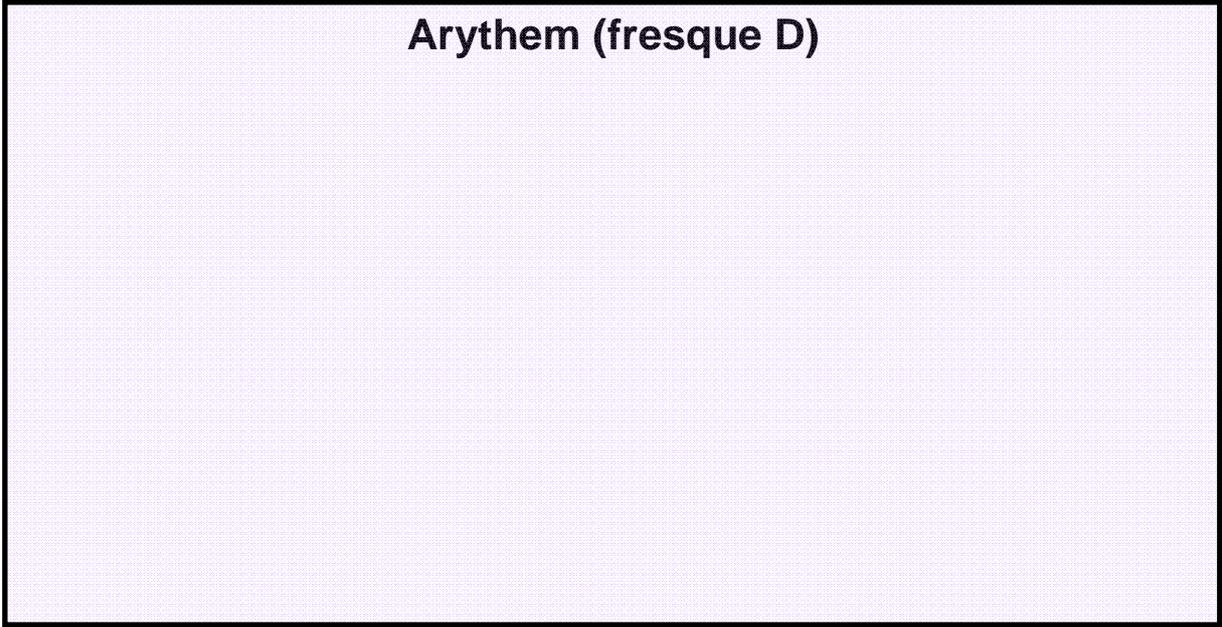
2.4.2.3. Structure

2.4.3. Clan Arythem (fresque G)

Clan Arythem (fresque G)

2.4.3.1. Vue générale

Arythem (fresque D)



2.4.3.2. Histoire

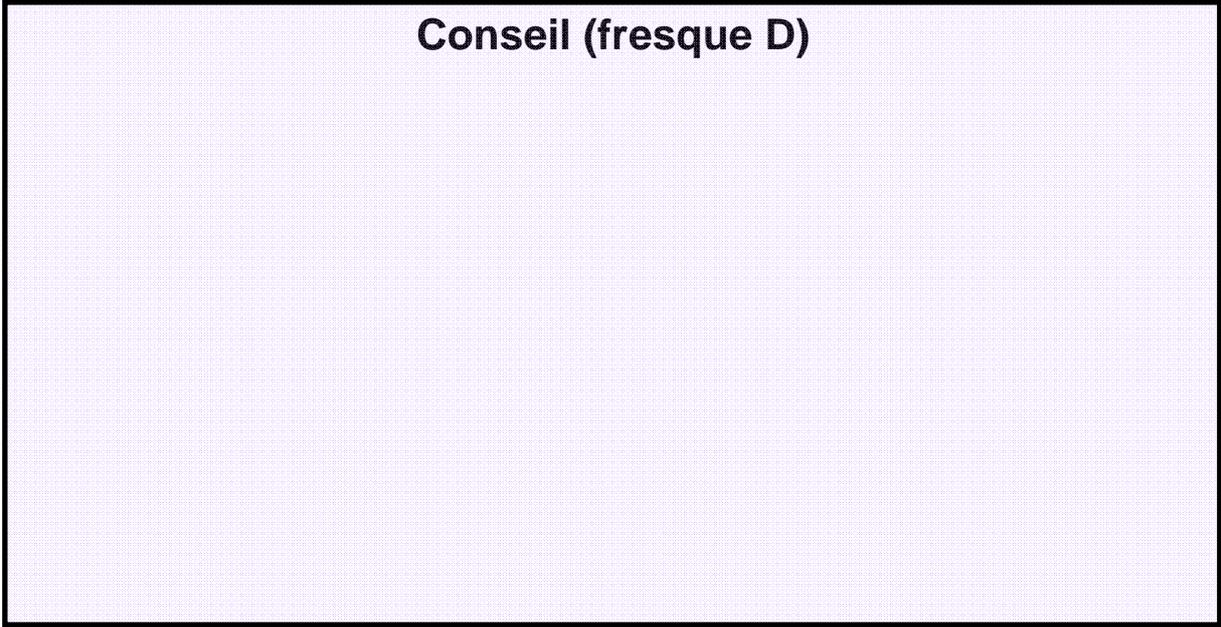
2.4.3.3. Structure

2.4.4. Conseil K'Rinn

Conseil K'Rinn (fresque G)

2.4.4.1. Vue générale

Conseil (fresque D)



2.4.4.2. Histoire

2.4.4.3. Structure

2.4.5. Rithai Kemaë

Rithai Kemaë (fresque G)



2.4.5.1. Vue générale

Rithai Kemaë (fresque D)



2.4.5.2. Histoire

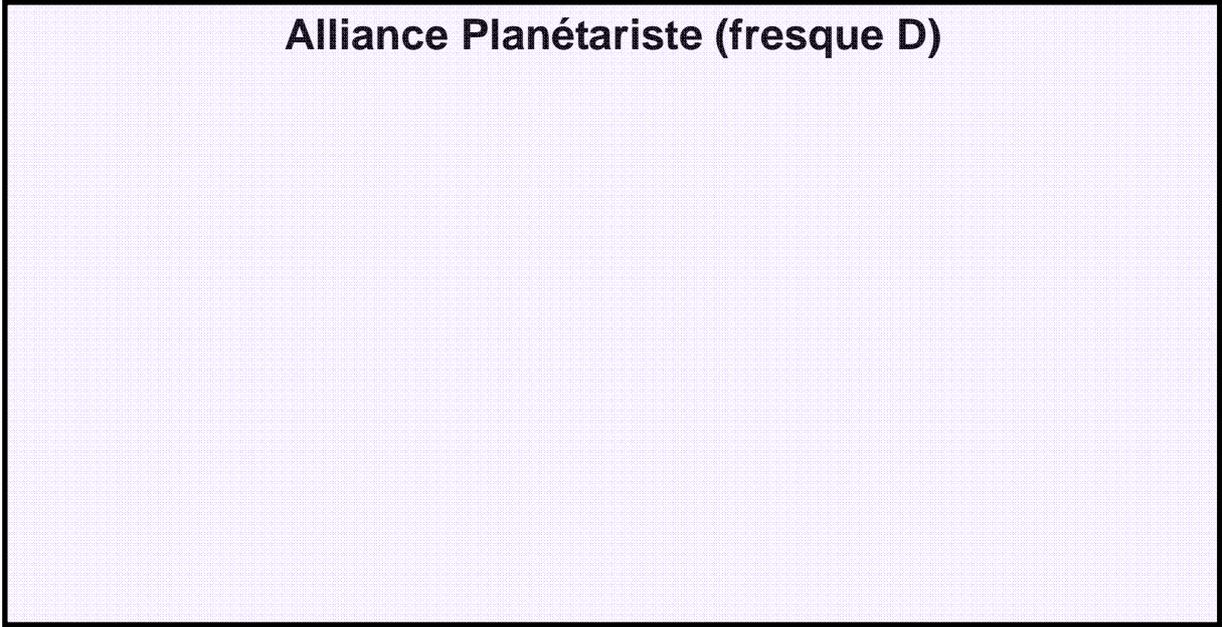
2.4.5.3. Structure

2.4.6. Alliance Planétaire

Alliance Planétaire (fresque G)

2.4.6.1. Vue générale

Alliance Planétaire (fresque D)



2.4.6.2. Histoire

2.4.6.3. Structure

2.4.7. Ligue Centrale

Ligue Centrale (fresque G)

2.4.7.1. Vue générale

Ligue Centrale (fresque D)

2.4.7.2. Histoire

2.4.7.3. Structure

2.4.8. Ligue des Treize Planètes

Treize Planètes (fresque G)

2.4.8.1. Vue générale

Treize Planètes (fresque D)



2.4.8.2. Histoire

2.4.8.3. Structure

2.4.9. Traînée Pourpre

Traînée Pourpre (fresque G)

2.4.9.1. Vue générale

Traînée Pourpre (fresque D)

2.4.9.2. Histoire

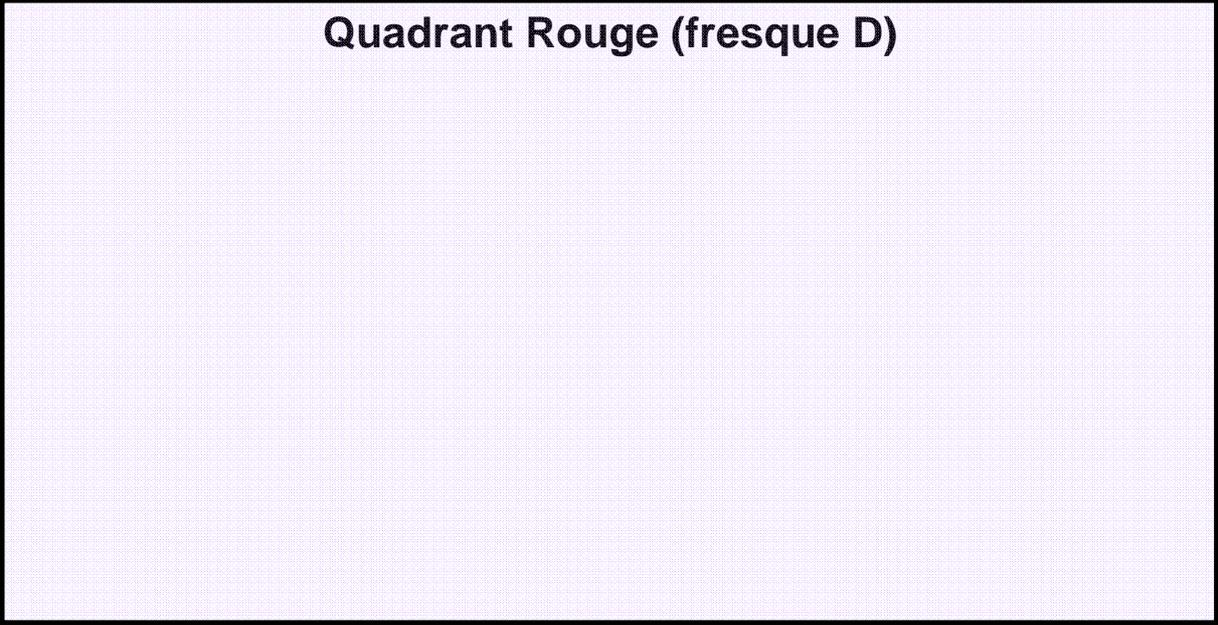
2.4.9.3. Structure

2.4.10. Ligue du Quadrant Rouge

Quadrant Rouge (fresque G)

2.4.10.1. Vue générale

Quadrant Rouge (fresque D)



2.4.10.2. Histoire

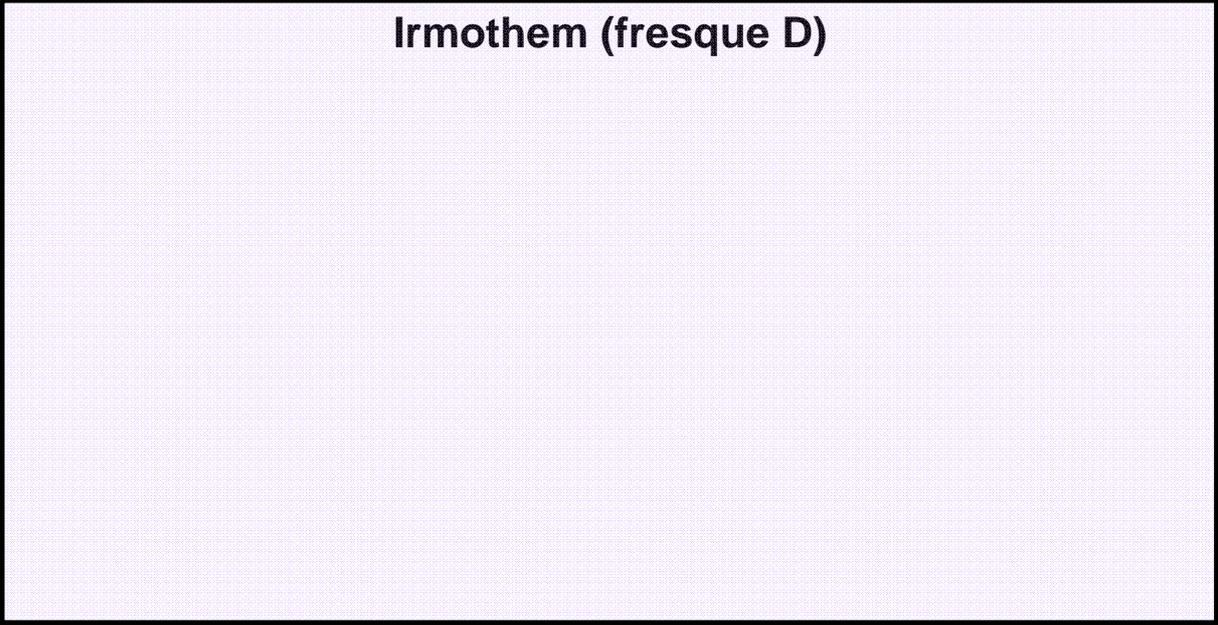
2.4.10.3. Structure

2.4.11. Clan Irmothem

Clan Irmothem (fresque G)

2.4.11.1. Vue générale

Irmothem (fresque D)



2.4.11.2. Histoire

2.4.11.3. Structure

2.4.12. Systèmes Candidats

Systèmes Candidats (fresque G)

2.4.12.1. Vue générale

Candidats (fresque D)

2.4.12.2. Histoire

2.4.12.3. Structure

2.4.13. Hanse Baartish Intersystèmes

Baartish (fresque G)

2.4.13.1. Vue générale

Baartish (fresque D)



2.4.13.2. Histoire

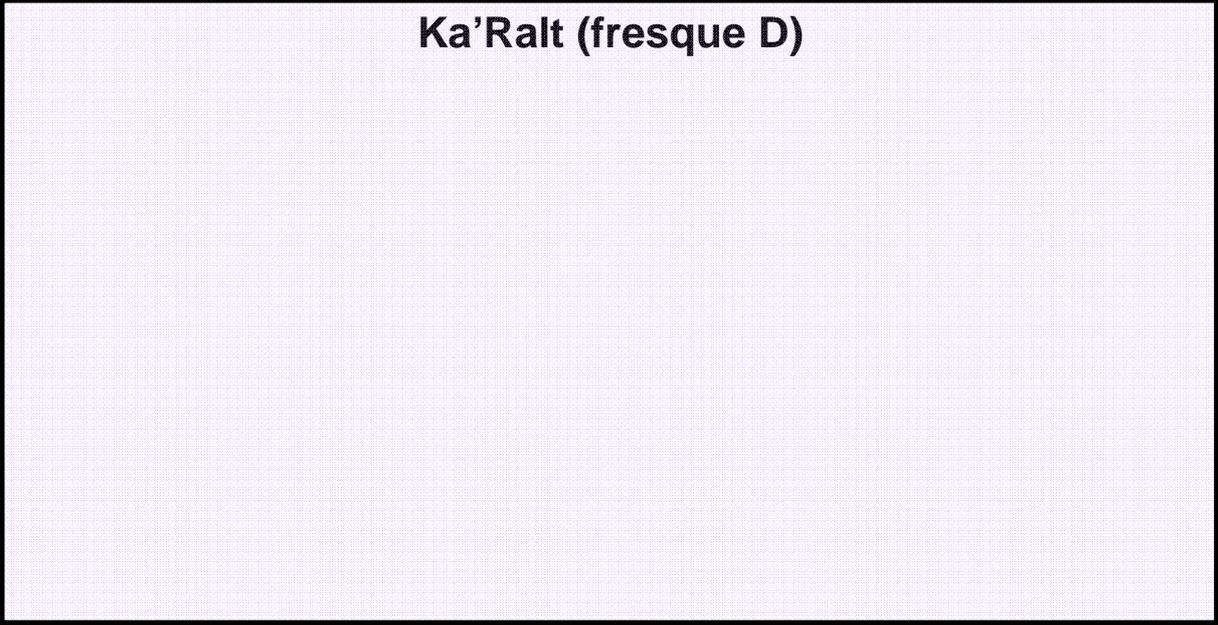
2.4.13.3. Structure

2.4.14. Autarcie de Ka'Ralt

Ka'Ralt (fresque G)

2.4.14.1. Vue générale

Ka'Ralt (fresque D)



2.4.14.2. Histoire

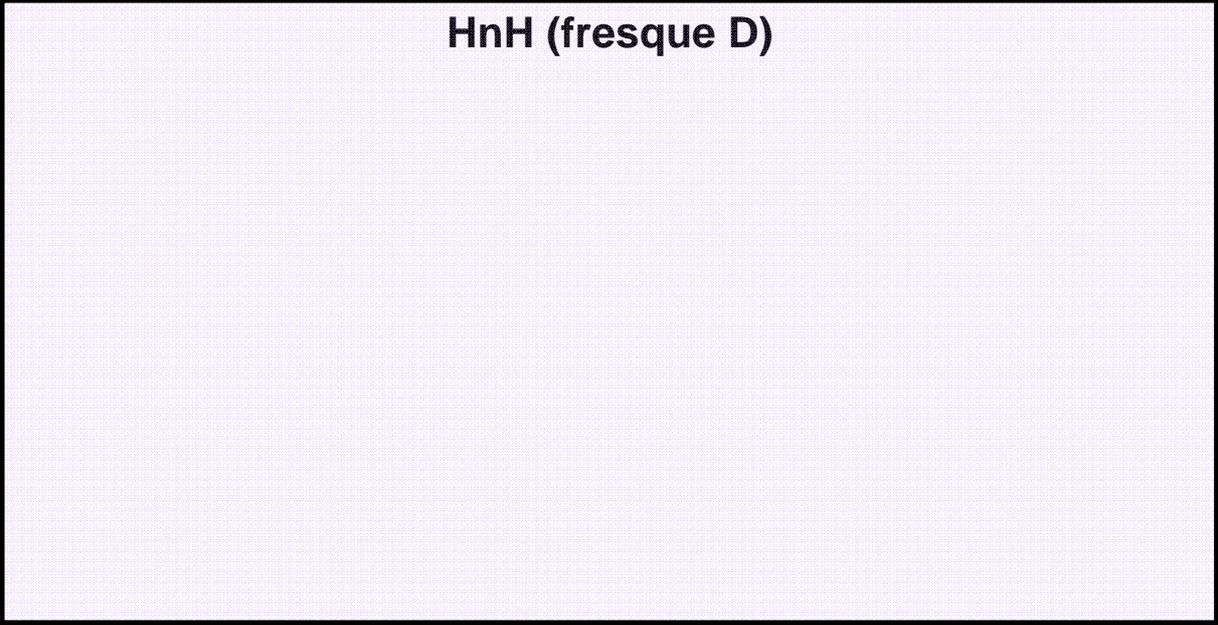
2.4.14.3. Structure

2.4.15. Hoshi no Hekka

HnH (fresque G)

2.4.15.1. Vue générale

HnH (fresque D)



2.4.15.2. Histoire

2.4.15.3. Structure

2.4.16. Groupement des Systèmes Indépendants
Indépendants (fresque G)

2.4.16.1. Vue générale

Indépendants (fresque D)

2.4.16.2. Histoire

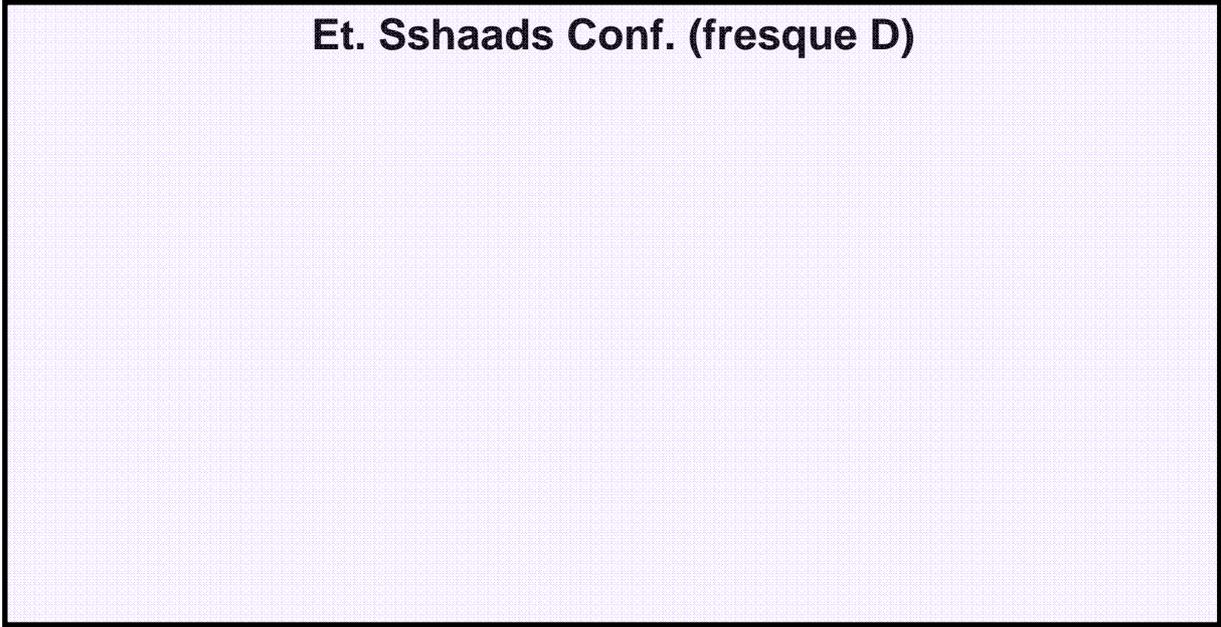
2.4.16.3. Structure

2.4.17. Etoiles Sshaads Confédérées

Et. Sshaads Conf. (fresque G)

2.4.17.1. Vue générale

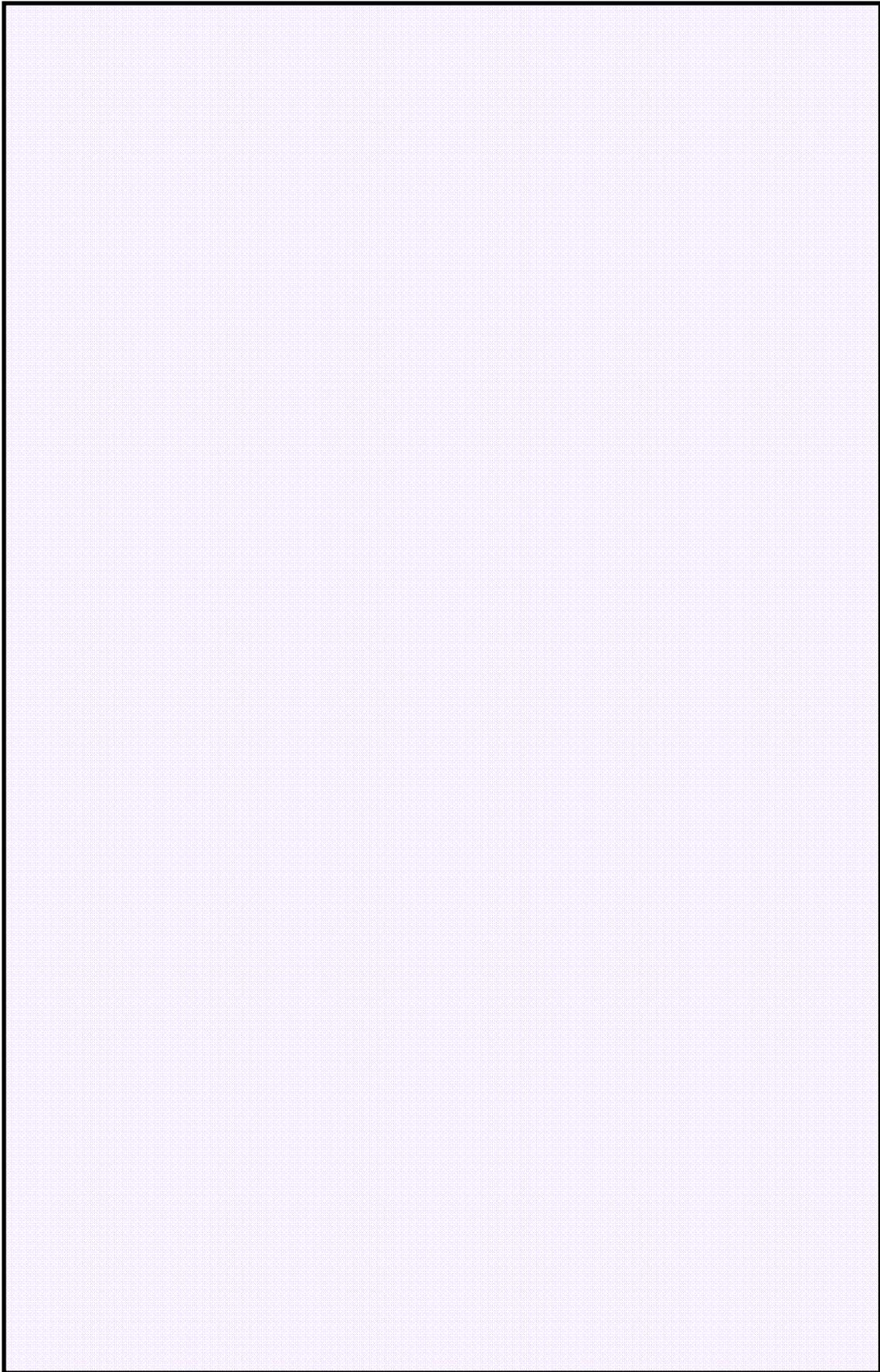
Et. Sshaads Conf. (fresque D)



2.4.17.2. Histoire

2.4.17.3. Structure

2.5. *L'univers Hoshikaze 2250 : Autres organisations*



2.5.1. Groupes liés aux Etats

Groupes liés aux Etats (fresque G)

2.5.1.1. Vue générale

Groupes liés aux Etats (fresque D)

2.5.1.2. Police

2.5.1.3. Patrouille

**2.5.1.4. Services
spéciaux**

2.5.1.5. Armée

2.5.2. Sociétés Multiplanétaires

Multiplanétaires (fresque G)

2.5.2.1. Vue générale

Multiplanétaires(fresque D)

2.5.2.2. Policorpos

**2.5.2.3. Clans
marchands**

**2.5.2.4. Groupements
sshaads**

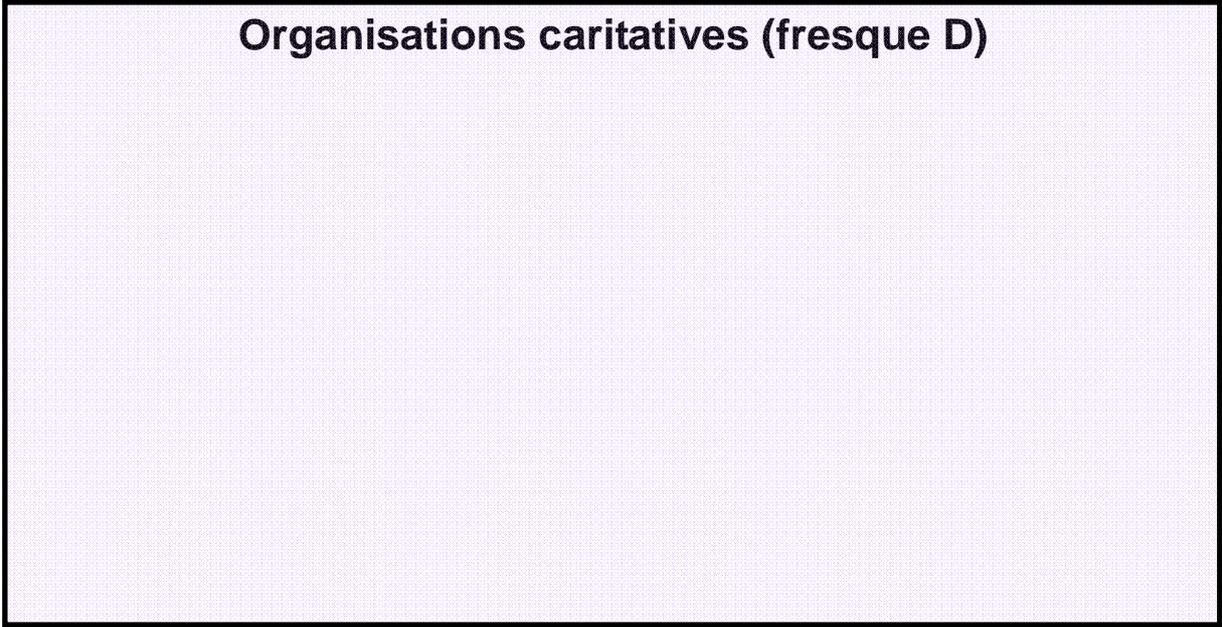
**2.5.2.5. Autres
organisations**

2.5.3. Organisations caritatives

Organisations caritatives (fresque G)

2.5.3.1. Vue générale

Organisations caritatives (fresque D)



2.5.3.2. Exemple #1

2.5.3.3. Exemple #2

2.5.3.4. Exemple #3

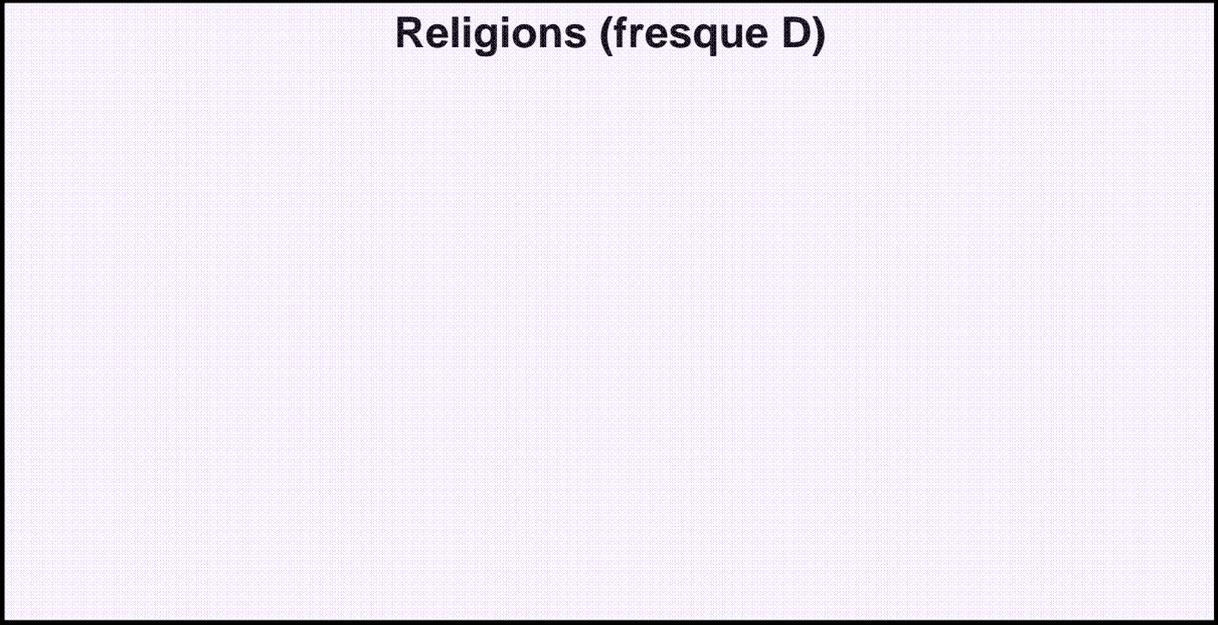
2.5.3.5. Exemple #4

2.5.4. Religions et organisations para-religieuses

Religions (fresque G)

2.5.4.1. Vue générale

Religions (fresque D)



2.5.4.2. Exemple #1

2.5.4.3. Exemple #2

2.5.4.4. Exemple #3

2.5.4.5. Exemple #4

2.5.5. Mafias et organisations criminelles et secrètes

Mafias (fresque G)

2.5.5.1. Vue générale

Mafias (fresque D)

2.5.5.2. Exemple #1

2.5.5.3. Exemple #2

2.5.5.4. Exemple #3

2.5.5.5. Exemple #4

3. Règles du Jeu

(Illustration)

Ambiance

Jouer à Hoshikaze 2250

Créer son personnage

Faire jouer une partie

Faire jouer une campagne

Listes et tableaux

(Titre + Sommaire : Règles du Jeu 2/2)

3.1. Règles de jeu : ambiance et présentation

3.1.1. BaSIC pour Hoshikaze

Le *BaSIC Role-Playing System* est un des systèmes de jeu les plus connus, utilisé par une multitude de jeux depuis 1980. La version actuelle est la 2.0, disponible en Anglais chez *Chaosium*. L'adaptation pour Hoshikaze se base sur la version *Quickstart 2.0*.

Notre objectif a été de fluidifier le jeu, de favoriser l'interaction entre l'interprétation du personnage et les jets de dés, et de limiter les calculs lors du jeu. Pour ce faire, nous avons étudié plusieurs approches :

- Ne faire que des règles générales et universelles,
- Réduire les jets de dés en cours de partie,
- Transcrire sur la Feuille de Personnage tous les éléments utilisés lors du jeu,
- Privilégier additions et soustractions pour les calculs.

Nous avons toutefois inclus des règles optionnelles augmentant le réalisme au détriment de la vitesse de jeu. Par ailleurs, il vous sera facile d'utiliser les différentes versions du BaSIC RPS.

Les prochains paragraphes vous montreront comment jouer une partie en tant que Joueur, créer votre personnage, animer une partie comme Meneur de Jeu, et enfin comment enchaîner plusieurs séances de jeu en un scénario étendu, aussi appelé une campagne.

3.1.2. Déroulement d'une partie ?

Dans un Jeu de Rôle, chaque *Joueur* dispose d'un *Personnage*, aussi appelé *Personnage Joueur* ou *PJ*. A travers ce Personnage et aux cotés des Personnages des autres Joueurs, il vivra lors de la séance une aventure racontée par le *Meneur de Jeu* ou *MJ*.

Contrairement à un acteur de théâtre, chaque Joueur devra *décider* des actions de son personnage, en imaginant ce qu'aurait fait celui-ci dans les circonstances décrites par le MJ.

La majorité des interactions consiste en un dialogue entre le MJ et les Joueurs. Le MJ décrira l'environnement des personnages, allant jusqu'à interpréter les gens qu'ils croiseront et que l'on nommera des *Personnages non Joueurs* ou *PnJ*. Les Joueurs pourront lui demander des précisions et décideront des actions de leurs personnages, qu'ils

lui décriront. Le MJ leur en donnera alors les résultats, bouclant ainsi la boucle.

C'est ici qu'interviennent les *Règles de Jeu*. Lorsqu'il n'y a pas d'ambiguïté sur le résultat d'une action ou que cette action ne modifie pas substantiellement l'histoire, le dialogue suffit. Mais si une action peut réussir ou échouer de diverses manières et que son issue influence la suite de l'histoire, elles sont là pour *simuler* cette action. Pour cela, elles font intervenir trois facteurs : les *capacités* des PJ et PnJ impliqués, l'*interprétation* du PJ par les Joueurs et une dose de *hasard* qui ajoute du piment au jeu.

3.1.3. A lire par les Joueurs

Les paragraphes directement destinés aux Joueurs débutants ont été limités à ce qu'ils ont besoin de savoir pour comprendre le déroulement de la partie. On y trouvera donc essentiellement *la résolution des actions* et un rappel de l'importance d'*interpréter son Personnage*.

Le Joueur confirmé souhaitera créer lui-même son Personnage, surtout s'il projette de le jouer pendant un grand nombre de séances. C'est pourquoi une assez grande place est accordée ici à la *création de Personnages*.

3.1.4. Réservé au Meneur de Jeu !

Certains détails de la résolution des actions ne s'utilisent que durant certaines phases de jeu et sont gérées par le MJ, qui guide alors les Joueurs. C'est par exemple le cas des *combats* et des *poursuites* en véhicules, mais aussi des *blessures et maladies*, qui disposent de paragraphes dédiés.

Enfin, lorsqu'un Joueur se décide à participer à une campagne, gardant le même Personnage d'une séance à l'autre, ce dernier va évoluer. La gestion de cette *progression* est décrite par un paragraphe spécifique.

Les parties des règles orientées vers le MJ ne sont cependant pas interdites aux Joueurs. Ceux-ci auront avantage à les connaître, ce qui rendra le jeu plus fluide. En général, le MJ les expliquera au fur et à mesure à ses Joueurs, et elles leur deviendront vite familières.

3.1.5. Les listes et tableaux

En fin de chapitre se trouve regroupé un certain nombre de listes et de tableaux, auxquels il est fait référence dans le texte. Cette annexe figure aussi sur la partie intérieure de l'*Ecran de Jeu*, qui est fait pour cacher ce que le MJ doit dissimuler aux Joueurs sous peine d'éventer le suspense du scénario !

3.2. Règles de jeu : jouer à Hoshikaze 2250

3.2.1. De l'utilité des règles de jeu

La plus importante question d'un jeu de rôle est « J'essaie telle action, est-ce que j'y parviens ou non ? ». Celle qui vient juste après est « De quelle ampleur est ce succès ou cet échec ? ». Les règles de résolution d'action sont là pour répondre à ces deux questions. Elles doivent être appliquées avec parcimonie, en utilisant le bon sens.

3.2.2. Résoudre une action

Les questions à se poser sont les suivantes :

1/ Les enjeux sont-ils importants ?

Si l'action n'entraîne pas de conséquences sur la suite, le MJ peut indiquer son issue sans jet de dés.

2/ L'action est-elle impossible ou immanquable ?

Dans ce cas, elle échoue ou réussit automatiquement, sans jet de dés. Sinon, elle requiert un *Jet de Résolution*, avec une difficulté évaluée par le MJ, qui en interprète le résultat afin de l'insérer dans l'histoire en cours.

3/ Est-elle l'application d'une compétence ?

Dans ce cas, le jet requis se fait *sous cette compétence*. Sinon, on utilise un jet de *la caractéristique la plus proche* pour remplacer la compétence. Des règles optionnelles, à appliquer au gré du MJ, permettent aussi de combiner à l'infini compétences et caractéristiques, au prix cependant de quelques calculs.

4/ L'action est-elle une opposition ?

Dans ce cas, la compétence ou caractéristique utilisée est *opposée* à une compétence ou une caractéristique d'un autre personnage, d'un animal ou d'un objet de l'environnement.

3.2.3. Utiliser une Compétences

Les *Compétences* représentent les chances *exprimées en pourcentages* qu'a le personnage de réussir telle ou telle action. Les Compétences peuvent s'augmenter d'une aventure à l'autre.

Le plus simple des jets de résolution est le *Jet de Compétence*. Il s'agit de jeter un D100 sous la Compétence que le joueur souhaite faire utiliser à son personnage, modifiée par le MJ selon la difficulté.

Le choix de la compétence à utiliser est laissé à l'initiative du Joueur et du MJ, qui doivent se mettre d'accord. Généralement, cela ne pose pas de problème. Sinon, le dernier mot revient au MJ.

3.2.4. Utiliser une Caractéristique

Les *Caractéristiques* forment un jeu de 7 valeurs représentant le potentiel inné du personnage. Elles permettent de résoudre des actions génériques, ou remplacent les Compétences lorsqu'aucune de celle que possède le personnage ne s'applique. Elles ne varient pas ou très peu avec l'expérience.

Pour utiliser une Caractéristique, qui va de 1 à 20, il faut la multiplier par 5 pour obtenir un pourcentage. Ce score est marqué à coté de chaque caractéristique sur la feuille de personnage, pour référence rapide lors du jeu.

3.2.5. Jet en Opposition

Dans certains cas, une action oppose deux adversaires. L'action est vue du coté de l'adversaire actif, ou attaquant en combat, tel Uke dans les arts martiaux japonais. Son opposant est passif ou réactif, le défenseur en combat, Tori en arts martiaux.

On sélectionnera d'abord pour chacun des deux adversaires une Compétence ou une Caractéristique représentative de son rôle dans l'action. On pourra par exemple avec un jet d'*INT contre INT* dans une discussion ou un jet de *FOR contre FOR* en bras de fer. Mais un PnJ pourra aussi répondre à une tentative de *Persuasion* par son *INTelligence*.

Le principe est qu'à valeurs égales, l'action a 50% de chances de succès. Cette chance se modifie en fonction de la différence entre la valeur d'attaque et la valeur de défense.

Au final, la formule suivante s'applique donc :
50+Actif-Passif

3.2.6. Lancer un Jet de Résolution

Tous les jets de résolution d'une action sont des *dés de pourcentages* (D100). Comme il existe peu de dés à 100 faces et qu'ils ne sont pas pratiques à lire, on jette plutôt *deux dés à dix faces* (D10) en désignant au préalable lequel représentera les dizaines et lequel les unités. On obtient donc un nombre à deux chiffres représentant un pourcentage. Un résultat de 01 représente 1%, 37 représente 37% par exemple, tandis que *00 représente 100%*.

Sur un jet de pourcentage, il faudra toujours faire *petit*. C'est pourquoi on appelle cela « faire un jet *sous* une compétence ». Par exemple, lorsque la chance de réussir est égale à 28%, un jet de 01-28 est un succès, un jet de 29-00 un échec.

Entre impossible et immanquable, les actions peuvent être de niveaux de difficulté divers. On comptera cela par des modificateurs, à estimer par le MJ. Pour des raisons de simplicité, il est d'usage de graduer ces modificateurs de 10 en 10, avec les indications suivantes :

Difficulté	Modificateur
Extrêmement facile	+50
Assez facile	+20
Normale	0
Assez difficile	-20
Extrêmement difficile	-50

3.2.7. Interpréter un Jet de Résolution

Déterminer la *marge de succès ou d'échec* est simple : il suffit de soustraire le résultat du dé de la compétence. Généralement, on n'utilise qu'une approximation pour limiter les calculs, et le MJ interprète le résultat en fonction de la situation.

Un jet exceptionnellement bas a un effet sans commune mesure avec un succès normal : on appelle cela un *succès critique*. Le résultat exact est généralement laissé à l'appréciation du MJ, sauf en combat, où ses effets sont décrits dans les paragraphes appropriés des règles.

De même, un jet exceptionnellement haut entraîne un *échec critique*. Ses résultats, aussi à l'appréciation du MJ, sont toujours lourds de conséquences pour le personnage. Comme pour les réussites critiques, les règles de combat gèrent plus rigoureusement les échecs critiques.

La table suivante décrit les réussites et échecs critiques :

Niveau de la Compétence	Réussite critique	Echec critique
0.0	01	96-00
0.1	01-02	97-00
0.2	01-03	98-00
0.5	01-04	99-00
1.0 et plus	01-05	00

3.2.8. Travailler en groupe

Parfois, pour effectuer une même action, plusieurs personnages pourront combiner leurs Compétences et Caractéristiques.

Il convient d'abord de savoir si les personnages peuvent joindre leurs forces ou si des circonstances physiques (place, agencement...) ou intellectuelles (compréhension, informations disponibles...) les empêchent, voire les feront se gêner mutuellement.

Par exemple, si 4 personnages entrent dans une pièce pour la fouiller, selon la taille de la pièce, le MJ pourra alors dire « Seuls 2 d'entre vous peuvent fouiller efficacement ». S'ils insistent, la présence du 3^{ème} et du 4^{ème} donnera des malus à l'action finale. Par contre, pour fouiller une grande pièce, pas de gêne. Le MJ est libre de faire un seul jet combiné ou 4 jets individuels, selon l'ambiance qu'il souhaite créer.

Pour un travail de groupe, la Compétence ou Caractéristique la plus forte sera utilisée. Chaque participant supplémentaire ajoutera 1/5 de son score, arrondi à l'entier supérieur. On ne peut ajouter ainsi que des Compétences ou Caractéristiques supérieures ou égales à 30%, soit 0.1 niveaux. Une valeur plus faible est insuffisante pour réellement se rendre utile.

3.2.9. Jets cachés

Certaines compétences pourront être testées par le MJ sans le dire aux Joueurs, n'avertissant ceux-ci que du résultat apparent du jet. Ainsi, un jet d'*Ecouter* permettra à un Personnage qui monte la garde d'entendre de furtifs bruits de pas s'approchant du groupe endormi. Mais s'il échoue, le MJ ne dira rien au Joueur et son Personnage ne se doutera de rien avant de sentir sur son cou l'acier froid d'une lame !

Ruse de MJ : ceci peut aussi vous permettre de garder vos Joueurs en éveil, le bruit des dés lancés hors de vue des Joueurs leur faisant supposer un danger potentiel. Ne pas en abuser cependant, au risque de lasser les Joueurs.

3.3. Règles de jeu : créer son personnage

3.3.1. Imaginez votre alter ego en 2250 !

La première étape dans la création d'un personnage est avant tout de se l'imaginer. *Qui aurez-vous plaisir à jouer ?* Il peut bien sûr vous ressembler, mais rien n'empêche non plus d'en faire votre exact opposé ! Il doit juste être adapté à l'univers Hoshikaze et au type de scénarios dans lequel vous souhaitez l'engager.

Par exemple, dans Hoshikaze, il n'existe pas de magie ni de pouvoirs psioniques. Nous laisserons donc de côté dans ce livre les règles qui existent dans le système BaSIC pour gérer ces aspects, et vous ne pourrez pas jouer de magicien ou de psionique. A moins bien sûr que, par d'habiles tours d'illusion ou une utilisation subtile de la technologie, vous ne fassiez croire les gogos en l'existence de ces pouvoirs !

Par contre, il vous sera possible d'incarner un Spatien, ces personnes indépendantes qui ne foulent que rarement le sol d'une planète et méprisent souvent ouvertement les Planétaires, prisonniers de leurs puits de gravité ! Par-delà la barrière des espèces, les Spatiens se reconnaissent entre eux et un Rith spatien est souvent plus proche d'un Marionnettiste spatien que de Rithai habitant sur une planète.

Bref, plongez-vous dans la première partie, recherchez les descriptions qui vous enthousiasment et vous trouverez le personnage qu'il vous faut ! Une fois qu'il sera dans votre tête, il ne vous restera plus qu'à le transcrire en termes de règles, ce qui vous sera expliqué dans les paragraphes suivants...

3.3.2. La création de votre Personnage

Les phases sont les suivantes :

- 1/ Choix de l'*Espèce*,
- 2/ Tirage des *Caractéristiques*,
- 3/ Choix d'un *Métier*,
- 4/ Répartition des *Compétences*,
- 5/ Choix de son *Équipement*,
- 6/ Ecriture d'une *Histoire personnelle*.

A chaque étape, votre vision du Personnage inspire vos choix. Les nombres qui figureront sur la Feuille de Personnage ne sont pas tout. Ils ne font que traduire en termes de simulation ce que vous souhaitez que votre Personnage puisse faire ou non, ses forces et ses faiblesses, son utilité au sein du groupe et son histoire personnelle jusqu'au jour où vous commencez à en prendre le contrôle.

3.3.3. La feuille de personnage

Votre personnage sera représenté dans le jeu par une feuille, qui vous accompagnera et vous servira chaque fois que vous aurez besoin de résoudre une action. Marquer toutes les informations qui le décrivent sur une feuille blanche pourrait faire l'affaire, mais la *Feuille de Personnage* fournie regroupe tout cela d'une manière plus lisible, identique pour chaque personnage. Cela peut permettre de donner la feuille au MJ s'il a besoin d'une information. D'ailleurs, certains MJ qui jouent en campagne gardent en permanence une copie des Feuilles de Personnages de leurs Joueurs. Enfin, si vous ne pouvez pas venir à une partie, passer votre Feuille de Personnage à un ami lui permettra de jouer votre Personnage !

La Feuille de Personnage est représentée sur la page suivante. Elle est téléchargeable au format PDF sur le site Hoshikaze 2250.

(Feuille de Personnage)

3.3.4. Espèce et Caractéristique

Les valeurs des Caractéristiques varient généralement entre 3 et 18. Chacune des espèces possède sa propre échelle spécifique de Caractéristiques.

Les 7 caractéristiques sont les suivantes :

Taille (TAI)	<i>Masse et encombrement du Personnage</i> plus que sa simple hauteur. Une grande Taille peut aussi bien dénoter un Personnage grand et maigre que quelqu'un d'obèse ou ayant une très forte ossature.
Constitution (CON)	<i>Résistance aux blessures et aux maladies.</i> Entre dans le calcul des Points de Vie qui régissent les dommages en combat.
Force (FOR)	<i>Puissance physique du Personnage</i> et sa capacité à diriger et utiliser cette force pour accomplir des prouesses.
Apparence (APP)	<i>Manière dont les autres perçoivent le personnage.</i> Inclut beauté, grâce et charisme. Plus l'Apparence s'éloigne de la moyenne, moins le personnage aura de chances de passer inaperçu dans une foule. S'applique à <i>l'intérieur de l'espèce du Personnage</i> , pour les relations interspécifiques, appliquer les bonus et malus correspondants à la situation.
Intelligence (INT)	<i>Capacités cognitives du Personnage.</i> Ne mesure pas une quantité de connaissances, mais plus les aptitudes au raisonnement et à la résolution de problèmes, l'acuité intellectuelle et l'intuition.
Dextérité (DEX)	Mesure <i>la coordination et la rapidité du Personnage.</i> Base de l'Initiative et des compétences de combat.
Volonté (VOL)	<i>Capacité du Personnage à poursuivre ses objectifs</i> en dépit des obstacles les plus terrifiants ou déstabilisants. Inclut également une part de chance.

Caractéristiques courantes par espèce (Faible/Moyen/Fort) et jets de tirage

	Changeforme	Humain	Rith	K'rinn	Marionnettiste	Sshaad
TAI	9/12/18 (2D4+1)x2	9/12/15 2D4+7	18/21/24 2D4+16	6/9/12 2D4+4	2/3/5 (2D4+2)/2	8/11/14 2D4+7
FOR	9/12/15 2D4+7	12/15/18 2D4+10	18/21/24 2D4+16	6/9/12 2D4+4	2/3/5 (2D4+2)/2	12/15/18 2D4+10
CON	9/12/15 2D4+7	6/9/12 2D4+4	12/15/18 2D4+10	6/9/12 2D4+4	6/9/12 2D4+4	12/15/18 2D4+10
DEX	9/12/15 2D4+7	9/12/15 2D4+7	6/9/12 2D4+4	12/15/18 2D4+10	9/12/15 2D4+8	6/9/12 2D4+4
INT	9/12/15 2D4+7	12/15/18 2D4+10	9/12/15 2D4+7	12/15/18 2D4+10	15/18/21 2D4+13	7/10/13 ⁽¹⁾ 2D4+5
VOL	9/12/15 2D4+7	6/9/12 2D4+4	12/15/18 2D4+10	9/12/15 2D4+7	15/18/21 2D4+13	12/15/18 2D4+10
APP	9/12/15 2D4+7					

Certaines particularités s'appliquent selon l'espèce :

- (1) L'intelligence des Sshaads, plutôt basse au départ, s'augmente comme la Compétence associée et non comme une Caractéristique ordinaire.

3.3.5. Tirer les Caractéristiques

Pour définir les caractéristiques de votre Personnage, procédez de la manière suivante :

- Tirez d'abord **7 jets de 2D4**,
- **Sur un 4 ou moins**, retirez et gardez le meilleur,
- **Répartissez** entre les Caractéristiques de vos choix,
- **Mettez à l'échelle** chaque Caractéristique selon l'espèce de votre Personnage.

Les personnages d'un Jeu de Rôle sont des héros. Pour cela, leurs caractéristiques sont souvent entre les limites Moyenne et Forte. Une caractéristique Faible aura un impact certain sur les possibilités du Personnage et la manière dont il conviendra de le jouer.

3.3.6. Calcul des Valeurs Dérivées

Les Valeurs Dérivées sont des quantités dépendant des Caractéristiques et souvent utilisées par les résolutions d'action. Pour éviter de les recalculer à tout instant, elles sont donc mentionnées sur la Feuille de Personnage.

Elles sont au nombre de quatre :

Modificateur de Dommages	Plus un personnage est grand et fort, plus il fait de dommages lorsqu'il se sert d'une arme. Ce bonus s'ajoute donc aux dégâts d'une attaque réussie (<i>cf Règles de Combat</i>).	
	FOR+TAI	Modificateur
	2 à 12	-1D6
	13 à 16	-1D4
	17 à 24	0
	25 à 32	+1D4
	33 à 40	+1D6
	41 à 56	+2D6
Mouvement	Cette valeur mesure le nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir en un Tour de Combat. (10 secondes) à partir de l'immobilité. Elle dépend de l'espèce du Personnage.	
Points de Vie	Déterminent les dégâts que le personnage peut subir, en fonction de sa Taille et de sa CONstitution. Se calculent par $\frac{CON + TAI}{2}$, arrondi à l'entier supérieur.	

3.3.7. Compétences

Une Compétence représente *les chances qu'a le Personnage de réussir une action spécifique*. Elle est décrite par un *pourcentage de réussite* : un Personnage ayant 36% dans une compétence aura tout simplement 36% de chance de réussir à effectuer l'action décrite par la compétence dans des conditions normales.

Beaucoup de compétences sont *accessibles à tout le monde à un faible niveau*, pouvant aller de 0 à 25%. Ceci est dénoté sur la Feuille de Personnage par un chiffre entre parenthèses à côté du nom de la compétence. Il s'applique lorsqu'un Personnage ne connaît pas une compétence et dépend de l'espèce à laquelle il appartient.

Une compétence supérieure à 100%, très difficile à atteindre, signifie que le personnage peut affronter des situations extrêmement difficiles avec tout de même des chances significatives de réussite.

Certaines Compétences sont définies comme ayant des **Domaines**, listés entre parenthèses. Chaque Domaine est une Compétence particulière, qui doit être choisie et développée séparément. Appliquer une Compétence spécialisée à une autre spécialité de la même Compétence peut se faire, à la discrétion du Meneur, moyennant des malus dépendant de l'éloignement des deux Domaines.

La liste ci-après, divisée en 5 grandes parties et classée par ordre alphabétique dans chaque partie, est celle de **BaSIC QuickStart 2.0**, adaptée à l'univers Hoshikaze. Par exemple, les compétences décrivant la magie ou les psioniques ont été retirées, car ces notions n'ont pas cours dans Hoshikaze. Des spécialités telles qu'« Astrogation » ont été ajoutées et la description de certaines compétences, comme celles de « Connaissance », ont été modifiées en fonction de l'univers.

3.3.8. Niveau : évaluer un PJ

Un Niveau issu d'un calcul à partir des compétences, a été ajouté afin de pouvoir évaluer rapidement un personnage. Il évolue au fur et à mesure que le Personnage prend de l'expérience et que ses compétences augmentent. Il se calcule en additionnant les niveaux de toutes les compétences que possède le personnage, selon le barème suivant, qui permet de lire les points de niveau par le simple chiffre des dizaines d'une compétence :

3.3.9. Choix d'un Métier

A la création d'un personnage, les Compétences que celui-ci possède sont déterminées par trois facteurs : son Espèce, sa Profession et un choix totalement libre du joueur.

Le Joueur devra donc choisir un Métier dans la liste ci-dessous. Puis, en fonction de ce Métier, il listera sur sa Feuille de Personnage les Compétences professionnelles listées dans la description de ce Métier.

Le Joueur doit effectuer deux actions :

- **Choisir les Domaines** des Compétences qui en requièrent,
- **Affecter 1.5 Niveaux** à l'ensemble de ces Compétences.

Il est libre d'affecter à chaque Compétence :

- **15%** ou la base de son Espèce (**0.0** niveaux),
- **40%** (**0.1** niveaux),
- **65%** (**0.2** niveaux).

Une compétence laissée à **15%** ou à la base de l'Espèce dans cette phase indiquera une faiblesse dans l'expérience professionnelle du personnage, compensée par d'autres compétences indiquant une spécialisation. Une Compétence à 40% sera le signe d'un bon professionnel, sans rien d'exceptionnel, tandis qu'une Compétence montée à **65%** indiquera un point fort du Personnage.

3.3.10. Compétences libres

Ces Compétences supplémentaires sont un mélange d'**approfondissement** des Compétences déjà acquises, de **développement personnel**, de **hobbies et centres d'intérêt**, bref tout ce qui différenciera votre personnage des archétypes de son Espèce et de son Métier. A ce titre, elles l'enrichissent et lui donnent de la profondeur, le rendant unique.

Elles sont affectées de la même manière que les Compétences de Métier, pour un total de **0.5 niveaux**. Il est à noter que l'on ne peut mettre dans cette phase de compétences à 15%. Il faut impérativement **dépenser des niveaux** pour attendre **40% (0.1 niveaux)** ou **65% (0.2 niveaux)**.

L'affectation des compétences doit bien entendu rester en accord avec l'image que le joueur a en tête et qui le guide pour créer son personnage.

3.3.11. Tableau des Niveaux

Le tableau ci-dessous récapitule les Niveaux de Compétences, avec les valeurs correspondantes à affecter lors de la création de Personnage.

Valeurs	Dizaines	Description	Niveau	Création
Jusqu'à 29%	0-1-2	Amateur	0.0	0-25 %
De 30% à 49%	3-4	Débutant	0.1	40 %
De 50% à 79%	5-6-7	Expérimenté	0.2	65 %
De 80% à 99%	8-9	Expert	0.5	-
Plus de 100%	10+	Maître	Compétence/100 (arrondi : 1 ^{ère} décimale inférieure)	-

3.3.12. Liste des Compétences

3.3.12.1. Interaction

Nom	Description	Base
Baratin	Utiliser le bluff et la persuasion pour se sortir de situations délicates, généralement en temps limité. Un jet de Baratin prendra en compte la manière d'interpréter la discussion plus que les arguments cartésiens, au contraire de Persuasion .	05
Commandement	Direction d'un groupe pour accomplir des actions coordonnées.	05
Culture / Milieu social	Connaissance d'un milieu particulier. Permet d'être à l'aise avec ses interlocuteurs et de se souvenir d'éléments sur les comportements ou réactions auxquels s'attendre ou à adopter. Chaque milieu est une spécialité	00
Enseignement	Transmettre ses connaissances ou son savoir-faire. Voir les règles d'expérience pour son utilisation.	10
Investigation	Art d'extraire des informations de son environnement et de les interpréter.	15
Langue / Langue	Pratique d'une langue, pouvant aller de la simple communication basique à la maîtrise des tournures les plus complexes et de l'état d'esprit impliqué par cette langue. Chaque langue est une spécialité.	25 15 05 00
Marchandage	Négociation des prix d'un objet, à utiliser en jouant la négociation et à interpréter à la discrétion du MJ.	05
Persuasion	Utiliser la logique, la raison et les émotions pour convaincre une personne d'une action. Contrairement à Baratin , Persuasion repose sur des arguments que le Joueur devra exposer.	15
Stratégie	Analyse et utilisation de la situation pour établir une réponse optimale, souvent dans un contexte militaire ou politique, mais également industriel. Simulé dans le jeu par la fourniture d'indices ou d'éléments inconnus du joueur, mais que son personnage pourrait inférer de la situation.	05

3.3.12.2. Perception

Nom	Description	Base
Chercher	Utiliser ses sens pour interpréter des signes subtils. Permet de détecter des objets dissimulés ou des propriétés non triviales d'objets en évidence.	20
Intuition	Capacité à deviner les motifs et/ou pensées d'un autre personnage en interprétant les signes subliminaux qu'il peut émettre.	05
Orientation / Milieu	Utiliser une carte ou des repères naturels ou artificiels pour trouver son chemin. Chaque milieu est une spécialité.	00
Pister	Suivre les signes indiquant le passage d'un être vivant ou d'un véhicule.	10
Remarquer	Etre alerté par un événement imprévu. Cette compétence est souvent tirée de manière cachée par le MJ, qui n'avertit le joueur concerné qu'en cas de réussite.	20
Surveiller	Concentrer son attention sur un objet, une zone ou un être, afin de capter ses moindres mouvements. Englobe l'utilisation des propres sens du personnage et/ou de senseurs plus ou moins perfectionnés.	20

3.3.12.3. Dextérité

Nom	Description	Base
Déguisement	Cacher son identité ou son apparence ou imiter quelqu'un d'autre. Bien jouer le personnage imité donnera des bonus au jet de Déguisement .	10
Discrétion	Déplacement silencieux et furtif, ou capacité à se cacher en utilisant l'environnement.	10
Dissimulation	Dissimuler un ou des objets de manière à les soustraire à l'attention. La réussite joue comme malus aux jets de Chercher pour trouver les objets dissimulés.	10
Illusion	Capacité de manipulation et de distraction permettant de faire croire à de petites illusions.	05

3.3.12.4. Physique

Nom	Description	Base
Pilotage	Conduire un véhicule dans des conditions difficiles. Chaque type de véhicules est une spécialité. Peut s'appliquer à un porteur vivant, typiquement le cas des Marionnettistes, à de l'équitation sur un animal, à un véhicule piloté mécaniquement ou en interface neurale.	Spéc. (1)
Grimper	Faire de l'escalade, passer par-dessus un mur ou un grillage, requerront cette compétence.	25
Lancer	Lancer un objet quelconque dans la direction d'une cible, sans nécessairement d'ailleurs d'intentions agressives.	25
Nager	Eviter de se noyer, se propulser et se guider dans l'eau.	25
Sauter	Sert à réussir un saut dangereux au-dessus d'un obstacle.	25

3.3.12.5. Savoirs

Nom	Description	Base
Art/Artisanat / Spécialité	Réalisation d'œuvres de qualité reconnue. Chaque art ou artisanat est une spécialité.	00
Evaluer	Juger de la valeur d'un objet, ou déterminer certaines de ses caractéristiques ou de son utilité, même si celle-ci ne sont pas apparentes.	05
Jeu / Jeu	Connaissance des règles de jeux variée et des chances et risques d'y participer. Peut même parfois permettre de gagner !	05
Premiers soins	Soigner des blessures mineures, dépend aussi du matériel médical disponible sur place.	25
Technologie	Utilisation et maintenance de machines, allant jusqu'à la réparation d'objets cassés ou démontés. Spécialités suggérées : électronique, mécanique, informatique, etc.	00

3.3.12.6. Combat

Nom	Description	Base
Bagarre	Attaque sans arme en combat informel, peut également servir à effectuer des actions diverses en combat, selon description du joueur et à la discrétion du MJ.	25
Esquive	Mouvement rapide permettant d'éviter une attaque physique.	DEX
Parade	Se protéger d'un coup à l'aide d'une arme, un bouclier ou un objet de l'environnement.	10
Armes de contact	Utiliser une arme de contact pour attaquer.	DEX
Armes à distance	Utiliser une arme à distance.	DEX
Armes lourdes	Utiliser une arme lourde, d'appui ou d'artillerie.	00
Arts martiaux	Techniques avancées d'augmentant fortement l'efficacité à main nue, avec des armes de contact ou à distance.	00

3.3.13. Liste de Métiers

Ci-après, quelques exemples de professions possibles :

Commerçant (OK)	Langue maternelle
	Langue (<i>au choix</i>)
	Culture (Affaires)
	Culture (Bureaucratie)
	Culture (<i>au choix</i>)
	Baratin
	Marchandage
	Persuasion
	Illusion
	Dissimulation
	Jeu (Spiraxy)
	Evaluer

Détective (OK)	Culture (Bureaucratie)
	Culture (Rue)
	Investigation
	Chercher
	Ecouter
	Remarquer
	Pilotage (<i>au choix</i>)
	Evaluer
	Bagarre
	Esquive
	Parade
	Armes de contact

Diplomate (cohérence : langues et cultures)	Langue (Maternelle)
	Langue (<i>au choix</i>) (x2)
	Culture (<i>au choix</i>) (x3)
	Commandement
	Baratin
	Marchandage
	Persuasion
	Psychologie
	Stratégie

Espion	Langue (Maternelle)
	Langue (<i>au choix</i>)
	Pister
	Chercher
	Intuition
	Investigation
	Discretion
	Dissimulation
	Déguisement
	Bagarre
	Armes de contact
	Armes à distance

Hacker (OK)	Culture (Rue)
	Culture (<i>au choix</i>)
	Investigation
	Intuition
	Connaissance (<i>au choix</i>)
	Techno. (Cybernétique)
	Techno. (Informatique)
	Techno. (Electronique)
	Techno. (<i>au choix</i>)
	Bagarre
	Esquive
Armes à distance	

Ingénieur (cohérence : technos et connaissances)	Techno. (<i>au choix</i>) (x3)
	Connaissance (<i>au choix</i>) (x3)
	Pilotage (<i>au choix</i>)
	Enseignement
	Commandement
	Evaluer
	Intuition

Mécanicien (cohérence : pilotages et navigation) (OK)	Culture (Rue)
	Culture (<i>au choix</i>)
	Marchandage
	Navigation (terrestre)
	Pilotage (générique)
	Artisanat (<i>au choix</i>)
	Connaiss. (<i>au choix</i>) (x2)
	Techno. (<i>au choix</i>) (x4)

Officier d'état-major	Culture (Armée)
	Culture (Bureaucratie)
	Culture (<i>au choix</i>)
	Commandement
	Stratégie
	Connaiss. (<i>au choix</i>)
	Techno. (<i>au choix</i>)
	Bagarre
	Esquive
	Parade
	Armes de contact
	Armes à distance

Pilote (cohérence : pilotages + technos + navigations) (OK)	Culture (<i>au choix</i>)
	Intuition
	Pilotage (générique)
	Navigation (<i>au choix</i>) (x2)
	Pilotage (<i>au choix</i>) (x3)
	Techno. (<i>au choix</i>) (x2)
	Bagarre
	Esquive
	Esquive

Soldat ou Officier de terrain (OK)	Culture (Armée)
	Culture (<i>au choix</i>)
	Navigation terrestre
	Pilotage (générique)
	Grimper
	Lancer
	Sauter
	Bagarre
	Esquive
	Parade
	Armes de contact
	Armes à distance

3.3.14. Equipement

L'équipement initial d'un Personnage est de la plus haute importance : que serait un médecin sans son scanner portable ou un hacker sans son ordinateur ?

Une partie de l'équipement est donc inclus dans la description de la profession, le restant étant laissé à l'initiative du Joueur et du Meneur, dans des limites raisonnables.

Au total, le personnage débutant dans l'aventure possèdera donc :

- Des **vêtements** appropriés à sa situation sociale,
- **Assez d'argent** pour vivre quelques jours,
- **L'équipement listé pour son Métier**,
- Un **petit objet personnel** de quelque valeur,
- Un exemplaire de toute **arme de poing** dans laquelle le Personnage a 65+%,
- Des **objets supplémentaires** selon la situation de départ, à la discrétion du MJ.

3.3.15. La touche finale : donner vie à son Personnage !

Les dés ne répondent pas à toutes les questions. Par exemple, rien n'indique de quel couleur sont les yeux, les cheveux, les écailles, la peau ou la fourrure de votre Personnage. Il est donc maintenant temps de revenir à l'image que vous avez de lui. Cherchez d'où il vient, comment il se comporte, son apparence, ses motivations, et écrivez son histoire personnelle. Plus finement vous connaîtrez votre Personnage, plus vous aurez de facilités pour l'incarner dans le ton juste !

Ces éléments doivent être décidés en accord entre le Joueur et le MJ, en respectant et en explicitant ses caractéristiques, ses compétences et tout ce qui vient d'être créé à son sujet dans les paragraphes précédents. Vous veillerez par exemple à ne pas donner à un personnage ayant une faible APParence un passé de séducteur, ou bien il faudra trouver une explication à son lamentable état actuel !

Un Personnage destiné à un scénario unique sera moins détaillé qu'un créé pour une campagne. Par ailleurs, les Joueurs et le MJ veilleront à garder l'équilibre entre les Personnages, sans les limiter par des biographies trop tranchées.

A vous de créer pour votre *alter ego* une biographie dans laquelle vous vous sentirez à l'aise, tout en gardant le sens de la mesure. Une fois cette étape terminée, vous aurez en face de vous un Personnage, qu'il vous appartient maintenant d'incarner !

3.4. Règles de jeu : faire jouer une partie

3.4.1. Discussion et rôle des règles

Une session de Jeu de Rôle est pour l'essentiel un dialogue entre les Joueurs et le MJ, ponctué d'actions qui nécessitent d'utiliser les règles de jeu pour savoir si elles réussissent ou échouent, ainsi que les conséquences de ces succès et échecs.

L'objectif d'une partie est de faire avancer les Personnages dans l'histoire. Les deux principaux points qui vont nécessiter les règles de jeu sont la résolution des actions incertaines et la gestion du temps.

La résolution des actions incertaines a été décrite plus haut, car elle implique chaque Joueur. Seules quelques phases spécifiques, qui comprennent une part de gestion du temps, de jets de dés et de simulation, doivent être gérées par le MJ. Il s'agit des combats et des poursuites en véhicules, qui seront vues dans ce chapitre.

La gestion du temps, quant à elle, détermine la narration et forme une part importante des compétences d'un bon Meneur, car elle permet d'imprimer à la partie un rythme qui tiendra en haleine les Joueurs.

3.4.2. Gestion du temps

3.4.2.1. Le temps de la narration

Le temps du JdR est principalement celui de la narration. Seules les péripéties intéressantes pour le scénario devront être détaillées.

Prenons par exemple ce voyage de Sanctuary à Nouvelle-Mars, pendant lequel vos Personnages ont dormi pendant 26 jours dans un cargo cryogénique. Il sera évoqué en 4 phrases par le MJ : « Vous vous réveillez avec une effroyable migraine. On vous l'avait bien dit, la sortie du sommeil cryogénique peut être terrible dans les petits cargos pas chers ! L'équipage vous extrait des caissons, vous somme de vous habiller au plus vite et vous pousse sans ménagement vers la navette de descente. 20 minutes plus tard, vous voilà sur Nouvelle Mars, avec une belle gueule de bois ! ».

Par contre, pour le retour, vous avez choisi de voyager éveillés, ce qui vous oblige à vous engager dans un équipage pour payer le voyage, beaucoup plus cher. Or, votre navire sera confronté à des pirates, ce qui vous permettra d'acquérir un

vaisseau et de recruter quelques membres d'équipage, après des heures d'angoisse, des combats acharnés et une négociation délicate. Jouer tout ceci vous prendra bien trois parties, soit presque une dizaine d'heures de jeu !

3.4.2.2. Quand utiliser les règles de combat ?

Le combat est souvent inévitable, crucial dans une aventure, mais peut aussi se révéler très meurtrier, spécialement dans le contexte Hoshikaze 2250. Il est donc essentiel de savoir précisément qui fait quoi, quand, comment et pour quel résultat. C'est pourquoi les règles de combat sont plus précises mais aussi plus lourdes que les règles de résolution ordinaires.

En conséquence, un combat est lent à résoudre et peut casser le rythme de la narration. Il est donc essentiel que le MJ réponde aux deux questions suivantes :

- Quand faire jouer un combat est pertinent, quand et comment l'éviter ?
- Comment faire en sorte que le combat ralentisse le moins possible la narration ?

L'essentiel des règles de combat décrites ici est pensé dans ce but. Elles sont adaptées du système *QuickStart 2.0* du BaSIC RolePlaying System, encore simplifié afin de privilégier la rapidité et la jouabilité, certes parfois au détriment du réalisme. Les Joueurs et MJ qui souhaitent jouer de manière plus simulationniste auront avantage à se reporter à *BaSIC 2.0 QuickStart*, voire *Edition Complète*, qui leur fourniront des règles plus réalistes.

3.4.2.3. Quand utiliser les règles de Poursuites et de véhicules

3.4.3. Règles de combat

3.4.3.1. Le temps du combat

Un combat se déroule vite. Très vite ! Souvent, tout est fini en quelques minutes, après un enchaînement d'actions rapides comme l'éclair. C'est pourquoi il est décomposé en unités élémentaires : les **Tours de Combat**, de 12 secondes, soit 5 Tours par minute.

La règle générale est d'effectuer une seule action par Personnage et par Tour. Des actions supplémentaires sont possibles moyennant des malus sévères : -30% par action supplémentaire. Dans un Tour, chaque Personnage agit avec une certaine vitesse, qui dépend de sa DEXtérîté et de circonstances aléatoires du combat.

On utilise pour cela un système d'**Initiative**. Les Personnages agissent par Initiative décroissante. En début de combat, chaque Joueur fait pour son Personnage un **Jet d'Initiative** selon la formule :

$$DEX + 1D6$$

Ce jet définit le **Rang d'Initiative** auquel le Personnage effectuera sa première action à chaque tour. Chaque action supplémentaire éventuelle sera effectuée à un Rang d'Initiative réduit de 5 par rapport à la précédente. Il pourra effectuer des actions tant que le Rang d'Initiative restera supérieur ou égal à 0.

Attention, un Tour ne comporte donc pas un nombre déterminé de Rangs d'Action ! Il s'agit juste d'une mesure **relative** de l'ordre dans lequel agissent les différents protagonistes.

En cours de combat, un Joueur peut, à l'aide d'un jet de « Bagarre » et d'une description de ce qu'il essaie de réaliser, relancer son Jet d'Initiative pour la suite du combat. La marge de réussite lui donnera 1 point de bonus par 10% de réussite, arrondi au point supérieur.

3.4.3.2. Déroulement d'un Tour

Un Tour se déroule invariablement de la manière suivante :

- Initiatives éventuelles,
- Déclaration d'intention,
- Mouvement,
- Résolution des actions.

D'abord, les Joueurs et le Meneur, agissant pour les PnJ lancent leurs **Jets d'Initiative**, soit tous si c'est le début du combat, soit seulement ceux qui ont au

Tour précédent fait une action pour modifier leur Initiative.

Ensuite, chaque Joueur et le MJ **déclarent les attaques et mouvements de leurs Personnages**. Ces annonces se font par Initiative décroissante, mais entre l'annonce d'une attaque et le Jet d'Attaque, le défenseur peut à tout moment annoncer qu'il pare ou esquive. Généralement, le MJ fait à chaque tour un appel de chaque Personnage par Initiative décroissante. Au sein d'un Rang d'Initiative, peu importe l'ordre dans lequel les actions sont déclarées. Elles auront lieu simultanément et les dégâts seront résolus d'un seul bloc à la fin du Rang d'Initiative.

Tout personnage non directement engagé en combat rapproché peut se déplacer. Le déplacement précédera toute autre action et comptera pour une action complète par tranche de 10 m.

De la même manière que pour la déclaration d'intention, les protagonistes agissent par rang d'initiative décroissant et les actions ayant lieu au même rang d'initiative sont résolues simultanément.

Généralement, une action est :

- Une **attaque**,
- Un **Jet de Bagarre** pour modifier les conditions tactiques du combat,
- L'**utilisation d'une Compétence** dont l'exécution ne prend que quelques instants.

3.4.3.3. Actions autres qu'attaques

Un **Jet de Bagarre** pour modifier l'initiative donne lieu à une description de la part du joueur, par exemple « Je contourne la table et je viens me placer derrière la mêlée, ce qui me donne plus d'opportunités dans mes prochaines attaques ». Le MJ et le joueur se mettent d'accord si il s'agit d'accorder au personnage des bonus pour certaines actions au(x) tour(s) suivant(s) ou bien de l'autoriser à tirer de nouveau son initiative pour la suite du combat.

Utiliser une Compétence en combat nécessite que celle-ci puisse s'exécuter en quelques instants. Ainsi, crocheter une serrure prendra plusieurs tours, que décomptera le MJ et à l'issue desquels le jet de compétence sera effectué. Par contre, utilise un jet de Sauter ou de DEXtérîté pour franchir la salle suspendu à un lustre - où à un monofilament, car nous sommes en Space-Op' ! - est une action quasi-instantanée, qui tient dans un tour de jeu.

3.4.3.4. Résolution des attaques

Une attaque est résolue en trois phases. L'attaquant lance son Jet d'Attaque et détermine son succès. Puis le défenseur lance éventuellement son Jet de Parade ou d'Esquive et en détermine la réussite. Ensuite, les dégâts sont résolus et appliqués.

Tant qu'une attaque n'a pas été entièrement résolue et ses éventuels dégâts calculés, on ne passe pas à l'attaque suivante, même si celle-ci se situe au même rang d'action et est donc simultanée.

Par contre, l'ensemble des dégâts survenant lors d'un Rang d'Action est appliqué simultanément lorsque toutes les actions du Rang ont été résolues. Cela peut modifier la suite du Tour, par exemple si un personnage plus lent est blessé au début du Tour et voit attribué des malus à ses actions futures.

Le Jet d'Attaque est un jet de Compétence ordinaire, sous la Compétence correspondant à l'arme utilisée. Des modificateurs peuvent être éventuellement adjoints à ce jet, à la discrétion du MJ, généralement pour prendre en compte les actions du tour précédent.

Une défense est, soit une Parade, soit une Esquive. Une seule défense est possible par attaque. Elle est effectuée en même temps que l'attaque qu'elle tente de contrer. Le nombre de défenses effectuées dans un tour n'est pas limité. Par contre, une défense ne compte pas pour déterminer les Rangs d'Initiative des autres actions du Personnage, elle le handicape cependant et ajoute un malus d'action supplémentaire aux actions qui la suivent, y compris les défenses suivantes.

Pour parer ou esquiver, il est nécessaire de voir arriver l'attaque. Il est impossible de parer ou d'esquiver une arme à feu ou à énergie. Une arme de lancer manuelle, par exemple javelot, fronde ou flèche, peut être parée ou esquivée à -30%, en raison de la grande vitesse d'arrivée d'une telle arme, qui laisse peu de temps à la cible pour réagir.

3.4.3.5. Dégâts résultant des attaques

Les dégâts d'une attaque se résolvent de la manière suivante :

- Tirer le **Jet de Dégâts** en fonction du résultat du Jet d'Attaque,
- Soustraire les **dégâts parés ou esquivés** en fonction du Jet de Défense,
- Soustraire les **dégâts amortis par l'armure**,
- Appliquer les **dégâts restants**.

Le **Jet de Dégâts** est défini par l'arme utilisée. Il peut utiliser des dés particuliers, les D4, D6, D8, D10, D12, D20 étant les plus courants, et leur additionner des dégâts fixes. On ajoutera à ce Jet de Dégâts le Modificateur de Dommages de l'attaquant. Même si ce dernier peut être négatif, la valeur finale peut être nulle, mais jamais négative.

Si une **Parade** ou une **Esquive** a été réussie contre cette attaque, on soustrait d'abord des Dégâts les dégâts parés ou esquivés :

- **Parade** : Points de Parade de l'arme ou du bouclier utilisé pour parer.
- **Esquive** : 1 pt/10% de réussite de l'esquive, arrondis à l'entier supérieur.

Les dégâts sont ensuite amortis par l'**Armure**. On retire au plus le nombre de Point de Protection de celle-ci.

Lorsque toutes les actions d'un Rang d'Action sont effectuées, les dégâts sont appliqués. Après soustraction de la défense puis de l'armure, ils sont soustraits aux **Points de Vie** du défenseur. Si ce dernier se retrouve à 2 PV, il tombe dans l'inconscience pour une durée de 1D6 heures ou jusqu'à ce qu'un autre personnage le réveille. S'il tombe à 0 ou moins, il meurt. Dans des conditions ordinaires, un personnage récupère 1D3 PV par semaine, jusqu'à regagner son niveau normal.

3.4.3.6. Autres dégâts physiques

Il existe bien d'autres manières de subir des dommages physiques, en voilà quelques-unes :

Chute : lorsqu'un personnage tombe, il subit 1D3 de dommage par 3 m de chute, le nombre de dés étant arrondi à l'entier supérieur. Par exemple, un personnage qui tombe de 7 m subira 3D3 de dommages.

Feu : un personnage entièrement enveloppé par un feu perd 1D6 PV par tour de combat. Pour une simple flamme qui ne l'enveloppe pas complètement, les dommages sont à atténuer par le MJ. Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses point de vie par le feu perd 1D6 de charisme.

Noyade : Lorsqu'un personnage ne peut plus respirer (nage en apnée, maintenu sous l'eau, gaz toxique...) il doit réussir au premier tour de combat un jet de CONstitution x10, au second CON x9, au troisième CON x8. A chaque tour de combat supplémentaire, le multiplicateur diminue d'une unité jusqu'à demeurer à CONx1 au-delà du dixième tour. Le personnage perd 1D6 de dégât par échec.

Poison : un poison possède les paramètres suivants :

- Une **Virulence**, qui exprime sa capacité à pénétrer les défenses de l'organisme,
- Un **Temps d'Effet**, qui peut varier de la seconde à plusieurs jours, voire semaines,
- Les **Effets** si la victime résiste au poison,
- Les **Effets** si elle y succombe.

Chaque fois que passe un intervalle de Temps d'Effet, le Personnage doit faire un jet de **CONstitution contre la Virulence** du poison. S'il réussit ce jet, il résiste au poison. S'il le rate, il y succombe. Les effets sont ensuite gérées par le Meneur. Ils peuvent être décrits de manière littéraire ou quantifiée, par exemple des dégâts en PV, des pertes temporaires ou définitives d'Attributs ou de Compétences, ou tout autre effet indésirable.

Maladie : une maladie est gérée comme un poison, mais avec un cycle de vie défini par des Niveaux d'Effets, allant de la guérison à la mort. A chaque intervalle, une réussite au jet de CONstitution contre Virulence est interprétée comme une rémission, soit une descente d'un niveau de gravité, alors qu'un échec entraîne une aggravation de l'état du malade, qui se traduit par la montée d'un niveau de gravité. La maladie est définitivement guérie avec l'élimination du dernier Niveau d'Effet.

3.4.3.7. Dégâts sur les structure

Il arrive parfois que l'environnement des Personnages subisse des dégâts. Ceux-ci seront le plus souvent résolus de manière narrative, sans nécessiter de prise en compte numérique.

Si cela se révèle cependant nécessaire, un système de **Points de Structure** analogue aux Points de Vie des êtres vivants peut être utilisé. Lorsque les Points de Structure d'un objet sont réduits, sa solidité et sa fiabilité s'il n'est pas inerte le sont également. A zéro, l'objet est détruit.

De plus, pour gérer les Points de Vie et les Points de Structure d'objets ou d'êtres de très grande ou petite taille, un système d'échelle pourra être utilisé. Un Point de Dommages d'une échelle correspondra à 10 Points de Dommages de l'échelle immédiatement inférieure. Par définition, l'échelle 0 est celle des principales espèces de l'univers Hoshikaze : de 1 à 2m de dimensions et environ 100 kg. Les échelles sont définies par le tableau suivant :

Echelle	Dimensions	Masse
-3		
-2		
-1		
0	1-2m	50-150kg
+1		
+2		
+3		
+4		

3.4.4. Gestion des véhicules

3.4.4.2. Conduite et compétences

3.4.4.1. Types de véhicules

Le présent système de jeu n'est pas orienté vers les combats de véhicules comme le serait un système de jeu de plateau. Néanmoins, les Joueurs feront souvent embarquer leurs Personnages dans des véhicules. Il convient donc de gérer ce qui peut leur arriver lorsqu'ils sont véhiculés, y compris et surtout lorsqu'ils pilotent.

Le système doit s'adapter à tous les véhicules, depuis l'animal de bât ou de selle jusqu'à l'astronef ou au mechatank, que le pilotage soit manuel, neural ou symbiotique. C'est pourquoi il fonctionne par *Types de Véhicules*. Un Type de Véhicule est un ensemble de véhicules ayant les mêmes caractéristiques :

- Un même *Mode de Déplacement* : nage, marche, roues, ailes, distorsion, etc...
- Des *performances équivalentes* : vitesse, accélération, altitude, maniabilité, etc...
- Un *pilotage similaire* permettant au Personnage d'adapter facilement à un véhicule de ce type ce qu'il a appris sur d'autres.

Un type, un modèle ou véhicule particulier sera décrit par une fiche spécifique, indiquant ces caractéristiques de manière plus ou moins précise. Par exemple, le Type de Véhicules « Automobiles du XX^{ème} siècle HTO » sera décrit par « Roues » comme mode de déplacement, « Vitesse, Accélération et Maniabilité » comme performances, avec des limites minimales et maximales, et un pilotage « mécanique ». Un modèle ou une automobile particulière seront décrits par les valeurs de Vitesse et d'Accélération maximales qu'elle pourra atteindre et par une Maniabilité.

A chaque Type de Véhicules correspond une Compétence particulière, qu'il faut apprendre séparément. Ce qu'un jet sous cette compétence permet ou non d'accomplir dépend du fonctionnement du véhicule. Elle est décrite dans la fiche du type concerné.

Il est à noter que le système n'est pas limité aux véhicules mécaniques ou automatiques, mais que les animaux et donc les équitations forment également des Types de Véhicules. Il gère aussi le pilotage par contrôle neural ou par symbiotes, comme les Marionnettistes sur leurs porteurs ou les pilotes de méchas ou de chasseurs liés à leurs machines par des implants neuroniques.

3.4.4.3. Déplacement

**3.4.4.6. Attaque et
défense**

3.4.4.4. Poursuite

3.4.4.7. Dommages

3.4.4.5. Manipulation

3.5. Règles de jeu : faire jouer une campagne

3.5.1. Jouer une Campagne

Si vous avez commencé à jouer dans une Convention ou aux journées portes ouvertes d'un Club, vous avez pu jouer une partie pas trop longue, avec des personnages pré-tirés parmi lesquels vous avez choisi le votre. Mais maintenant, vous avez envie de replonger régulièrement dans l'univers Hoshikaze 2250. Vous allez donc rejoindre un groupe, peut-être même en fonder un si vous êtes plusieurs, pour jouer des Campagnes. Au moins une, pour commencer !

Alors, quelle est la différence d'avec un scénario isolé ? Elle est tout simple : vos personnages vont vivre plusieurs années de leur vie et vous allez les accompagner dans cette aventure, les faire progresser, parfois discuter avec le MJ pour savoir ce qui se passe entre deux scénarios, bref vos personnages vont prendre une ampleur, une vie bien plus complexe et riche.

Le lien entre les scénarios se fait par des accroches que le MJ aura laissées dans le dernier scénario. Cet objet mystérieux que vous avez récupéré, il va vous falloir investiguer dessus et savoir pourquoi tant de gens veulent se l'approprier ! Cet adversaire sournois qui s'est esquivé au dernier moment avec un rire diabolique, vous n'avez certainement pas fini de le rencontrer ! Cette information que vous avez extrait à grand-peine de la base de données de l'astéroïde pirate avant que celui-ci ne soit réduit en petits cailloux, elle vous aura informé qu'une menace plus grande encore est en préparation de l'autre côté du système ! Voilà autant de pistes que vos personnages pourraient suivre si vous leur en donnez l'occasion et que le MJ se fera une joie de mettre en scène lors de la prochaine partie.

Entre deux parties, les Joueurs, mais aussi leurs Personnages, se reposent. Ils ont combattu, affronté des difficultés et surmonté des obstacles. Un temps de repos leur sera bienvenu pour panser leurs blessures et soigner les éventuelles maladies qu'ils auraient pu contracter.

Mais pour autant, ils ne resteront pas inactifs. Entre deux aventures, ils auront le loisir de s'entraîner, de faire le point sur ce qu'ils ont appris de leur dernière aventure et donc d'augmenter leurs Compétences. Des passages acharnés et répétés sur les appareils d'une salle de musculation ou dans une bibliothèque pourraient même leur permettre, avec beaucoup plus de difficultés, d'augmenter leurs Caractéristiques.

Les règles que vous trouverez ci-après traitent de ces deux points : santé et expérience. Pour le reste, c'est en discutant avec votre MJ que tout se passera. En effet, le temps qui se passe entre deux aventures est également idéal pour que les Joueurs puissent évoquer leurs Personnages et la manière dont ils pourraient évoluer à plus long terme : donnez à vos personnages leur « plan de carrière » ! Dans cette optique, des mini-scénarios solos peuvent même être joués rapidement entre le MJ et un joueur. Approfondissement de la biographie, retour sur des événements, jeux psychologiques, implication du personnage dans des intrigues hors les scénarios, mais qui pourraient les rejoindre d'ici plusieurs parties, tout cela est possible !

3.5.2. Repos et guérison

Un Personnage guérit généralement 1D3 points de vie par semaine. Alité et mis au repos complet, sa récupération sera accélérée et passera à 1D6 points de vie par semaine. Dans un hôpital moderne disposant de tous les soins appropriés, il récupèrera 2D4+4 points de vie par semaine.

La Compétence « Secourisme » aide à soigner les blessés. Un jet réussi permet de récupérer ou faire récupérer 1D3 point de vie, ou 1D3+2 en cas de réussite exceptionnelle. En cas d'échec critique le Personnage perd 1D3 point de vie. Un seul jet par jour est possible sur le même patient.

Un jet de « Médecine » réussi permet de redonner 1D6 points de vie à un blessé, de diminuer d'un niveau les effets d'une maladie ou d'annuler ceux d'un poison. En cas d'échec, il ne provoque pas de dégât, sauf en cas d'échec critique, qui inverse les résultats (-1D6, +1 niveau de gravité, effets du poison doublés). Un seul jet par jour est possible sur le même patient.

3.5.3. Expérience

3.5.3.1. Expérience sur le terrain

Lorsqu'un Personnage utilise ses Compétences dans une situation délicate, celles-ci ont une chance d'augmenter par l'expérience. Sur la Feuille de Personnage, à côté de la valeur de chaque compétence figure une petite case à cocher. Lors d'une partie, la première fois qu'un Personnage réussit un Jet de Compétence dans des circonstances stressantes, le joueur coche cette case, indiquant par là que son Personnage peut avoir appris quelque chose de la situation à laquelle il a été confronté.

Les règles suivantes précisent l'utilisation de ce mécanisme :

- Utiliser une Compétence dans un environnement connu (modificateur de +20) ou sans réel enjeu n'apporte aucune expérience.
- Une seule coche est permise par Compétence et par partie. Les utilisations subséquentes de la Compétence n'apportent rien au Personnage.
- Chaque spécialité possède sa propre case à cocher, indépendante des autres spécialités de la même Compétence.

A la fin de chaque aventure ou lorsqu'il décide que les Personnages ont le loisir de réfléchir sur leur expérience, par exemple lors d'une période de repos entre deux étapes du scénario, le Meneur accorde à chaque Joueur la possibilité d'effectuer un *Jet d'Expérience* pour chaque Compétence cochée.

Le Jet d'Expérience ne consiste pas à résoudre un problème, mais au contraire à savoir si le Personnage a été confronté à des situations inconnues pour lui, dont il aura appris. Au contraire d'un Jet de Compétence, il s'agit de faire *au-dessus* de la compétence, et non *au-dessous*. Ainsi, plus la compétence est haute, plus elle est difficile à améliorer. Par exemple, si votre personnage a 36% en Lancer, il devra jeter 37-00 pour réussir son jet d'Expérience et améliorer sa compétence. Un jet de 100% (00) représente cependant toujours une amélioration. C'est ainsi que des compétences égales ou supérieures à 100% peuvent s'améliorer, quoique très lentement.

Un Jet d'Expérience réussi permet au joueur d'augmenter la Compétence de son Personnage. Pour cela, il lance 1D6 et ajoute le résultat à la Compétence. Il remplace alors sur la Feuille de Personnage l'ancienne valeur par la nouvelle et efface la coche.

3.5.3.2. Entraînement

La deuxième manière de faire progresser une Compétence est de s'entraîner. Il faut d'abord pour cela trouver un professeur qui possède cette Compétence à un niveau bien plus fort que votre personnage. Ensuite, il est nécessaire de passer du temps à s'entraîner avec ce professeur, pour gagner un *Jet d'Entraînement* qui permettra à la compétence d'augmenter.

Le temps nécessaire pour gagner un Jet d'Entraînement s'exprime en heures, comme étant égal au score que possède le personnage dans la compétence concernée. Il permet de gagner l'équivalent d'une coche pour cette compétence. Lorsque l'entraînement n'est pas effectué d'une seule traite à temps plein, les heures effectuées comptabilisées dans l'espace prévu pour les notes sur la feuille de personnage.

Au Meneur de juger du rythme de l'entraînement et de donner au Joueur des malus ou des bonus, car autant un rythme trop faible est moins efficace, un rythme trop élevé peut avoir des conséquences sur la forme physique du personnage. A lui également de faire en sorte que les cours soient rémunérés à leur juste valeur.

Le *Jet d'Entraînement* consiste à savoir si le personnage aura saisi la leçon donnée par son professeur. Il agira comme un jet de compétence, on considérera que le professeur fait un jet d'« Enseigner » modifié par la différence de compétences entre le professeur et l'élève. Il se calcule donc de la manière suivante, du point de vue du professeur :

$$\text{Enseigner} + (\text{Comp.} - \text{Comp.Élève})$$

Sur une réussite, l'élève gagnera 1D6 comme dans le cas de l'Expérience, plus 1 point supplémentaire par 10% pleins de réussite du Jet d'Entraînement.

Notez également qu'il est très possible pour des personnages ayant atteint des niveaux élevés dans certaines Compétences recherchées de faire profiter des élèves de leur savoir, peut-être même moyennant finance. Cela peut être une manière de subvenir à leurs besoins et peut aussi donner matière à de nombreux scénarios.

3.5.3.3. Augmenter une Caractéristique

Il est possible d'augmenter une Caractéristique, mais cela est plus difficile que pour une compétence normale.

Tout d'abord, il n'y a pas de case à cocher à droite des Caractéristiques. Celles-ci n'évoluent que si le Joueur décide explicitement de dépenser du temps à faire s'entraîner son Personnage et trouve un professeur qualifié. Le MJ peut outrepasser ce point en décidant à la fin d'un scénario d'attribuer des heures d'entraînement si un personnage a été particulièrement sollicité sur une Caractéristique faible et s'en est très bien sorti.

Le nombre d'heures nécessaire est calculé en comptant la Caractéristique comme le double de son équivalent en Compétence. Il est donc de *Caractéristique x 10*. Ceci exprime la difficulté à augmenter une valeur reflétant un potentiel en grande partie innée.

Par ailleurs, la compétence « Enseigner » du professeur n'est pas modifiée par la différence de Caractéristiques entre le professeur et l'élève, car simplement observer son professeur ne suffit pas pour apprendre de lui des choses qui sont ancrées en soi-même. Le professeur agit alors plus comme un coach qui guide son élève.

Une réussite au Jet d'Entraînement fera augmenter la Caractéristique de 1 point, soit 5 points sur son équivalent en Compétence.

3.6. *Règles de jeu : listes et tableaux*

4. Scénarios

(Illustration)

Caviar et petits espions

Rencontre sur un Astéroïde

Panique sur Ziffel IV

Le voyage du Lady Butterfly

(Jeu en table ouverte)

(Titre + Sommaire : Scénarios 2/2)

4.1. Scénario : caviar et Petits Espions

Scénario (fresque G)

4.1.1. Présentation

Convenant pour 3 à 5 personnages débutants, cette aventure est prévue pour être jouée sur une durée de 3 à 5 heures, selon les rencontres que le MJ pourra introduire dans l'histoire et les obstacles qu'il dressera face aux PJ.

Ce scénario aide à faire entrer les joueurs dans l'ambiance de l'univers Hoshikaze 2250 et peut faire un bon début de campagne. La présence d'un détective et d'un hacker est conseillée. Plusieurs personnages sont proposés pour porter les mallettes : au MJ de faire son choix par rapport au groupe et à l'ambiance qu'il souhaite donner. Il est conseillé de ne pas prendre que des porteurs humains, si l'on souhaite faire découvrir l'univers. En effet, leurs histoires personnelles illustrent des concepts-clé de leurs civilisations.

Selon la composition du groupe et l'ambiance de la soirée, le scénario peut se jouer de manière très dure, en insistant sur les combats, ou de manière beaucoup plus diplomate, voire totalement roleplay. La soirée costumée permettra d'ajouter une touche d'humour et de délire.

Lors du voyage, un sabotage fera perdre toute gravité au paquebot. Ce moment marque une rupture claire entre une première partie enquête et une seconde partie survie. Ceci peut être utilisé de diverses manières par le MJ. En Convention ou en initiation, il est possible de se concentrer sur l'aspect enquête et d'arrêter la partie au sabotage. En campagne, le scénario peut être joué en une partie ou divisé en deux par un cliffhanger au moment du sabotage.

Scénario (fresque D)

4.1.2. Chronologie

Pouvant bien sûr être altérée par le MJ en fonction du déroulement de la partie, cette chronologie fournit un bon canevas sur lequel placer les actions des PJ.

Temps	Événement	§
T0	Embarquement : la navette arrive sur l' <i>Anna Karenine</i>	
T0 + 1h	Briefing dans le salon anglais	
T0 + 3h	Premier saut	
T0 + 12h (1 ^{er} saut + 9h)	Second saut et sabotage du paquebot	
T0 + 1j + 4h (2 nd saut + 16h)	Entrée dans le système du navire pirate	
T0 + 1j + 6h (2 nd saut + 18h)	Entrée dans le système du <i>Caine</i>	
T0 + 1j + 12h (2 nd saut + 1j)	Récupération des capsules par le navire pirate	
T0 + 3j (2 nd saut + 2j½)	Abordage de l' <i>Anna Karenine</i> par le <i>Caine</i>	
T0 + 4j (2 nd saut + 3j½)	Arrivée d'un autre paquebot, évacuation des survivants	
T0 + 5j½ (2 nd saut + 5j)	Arrivée des remorqueurs de la Caucasia Starlines	

Jusqu'au second saut, l'enquête se déroule en temps limité : les malles doivent être récupérées et évacuées. Le jeu sera donc rapide, en insistant sur le délai. Après le second saut, et donc le sabotage, le scénario bascule sur la survie, le temps s'étire et devra être joué de manière plus narrative, en décrivant les longues périodes d'attente suivies par des actions courtes mais intenses.

4.1.3. Briefing

4.1.3.1. Arrivée à bord

Les PJ ne se connaissent pas forcément. Ils ont été contactés, soit ensemble, soit séparément, par des intermédiaires. La mission qu'ils ont acceptée est de récupérer des objets lors d'une croisière de luxe entre *Sanctuary* et *Nouvelle Mars*, sur l'*Anna Karenine*, le fleuron des paquebots de la *Caucasia Starline*.

Insister sur le caractère majestueux du paquebot : la croisière elle-même fait partie du paiement de la mission, son coût est estimé à environ 6000 Cr. Chaque PJ a reçu 2000 Cr avant la mission, et 1000 Cr par objet récupéré intact l'attendent sur Seconde Mars.

Lorsque commence le scénario, ils se trouvent dans la navette qui les amène à bord. L'engin, qui contient environ 60 passagers, s'approche doucement du majestueux paquebot, en orbite basse autour de Sanctuary.

S'ils se connaissent, ils sont ensemble dans la navette. Dans le cas contraire, chacun sait que les présentations seront faites à bord du navire, lors du briefing.

Seuls des armements camouflés peuvent être introduits en fraude à bord du paquebot.

4.1.3.2. Votre mission, puisque vous l'avez acceptée...

Deux cas :

- Les PJ ne se connaissent pas et arrivent chacun dans leur cabine, où se trouve leur costume, sans masque, mais avec un mot : « votre masque et vos instructions vous attendent au salon anglais du pont B7 à 17h30 »
- Si l'équipe se connaît déjà, une suite unique leur a été affectée. Les costumes y sont tous, sans les masques et avec le même mot.

Lorsque les PJ arrivent au salon anglais du pont B7, ils sont accueillis dans une atmosphère feutrée et une faible lumière, par une personne vêtue d'un exosquelette de combat, décoré façon « super-héros », très voyant et clinquant. Le regard attentif d'un mécanicien permettra de déceler qu'il ne s'agit pas d'un déguisement, mais d'un véritable exosquelette, camouflé hâtivement pour l'occasion.

Le contact distribue les masques des costumes, munis de communicateurs difficilement détectables (5% de chance à chaque utilisation). Il briefe les PJ sur leur mission :

- Photos des 3 personnes (au choix du MJ) porteuses des objets à récupérer et coordonnées de leurs cabines,
- Photos des objets à récupérer, des malles d'un modèle courant, en vente dans les boutiques du paquebot,
- Consigne de discrétion absolue : les malles doivent être éjectées « intactes et non ouvertes » après le 2ème saut,
- Les capsules du pont M13 ont été sabotées et peuvent être éjectées sans alarmer l'équipage,
- Un navire viendra récupérer la capsule une fois que le paquebot aura sauté hors du système,
- Coordonnées et mot de reconnaissance pour le contact sur Seconde Mars.

Les PJ peuvent s'ils le souhaitent rester dans le salon, réservé à cette fin, pendant toute la croisière. Le contact s'en va et rejoint Sanctuary avant le

premier saut.

4.1.4. L'histoire en coulisses

Les informations doivent arriver sur Nouvelle Mars aussi vite et discrètement que possible. De plus, ces informations incluent des documents papiers qu'il faut pouvoir montrer physiquement, leur seul scan ne serait pas convaincant.

Cependant, les aléas des positions orbitales font que



le voyage est actuellement très long. Il n'y a donc que peu de trafic sur ce trajet et engager un contrebandier serait voyant en plus d'être onéreux. La croisière de l'*Anna Karenine* est une occasion unique de faire parvenir ces documents rapidement.

Tous les documents devant de toute manière transiter dans le même navire, les séparer en trois lots sont une manière de diviser les risques.

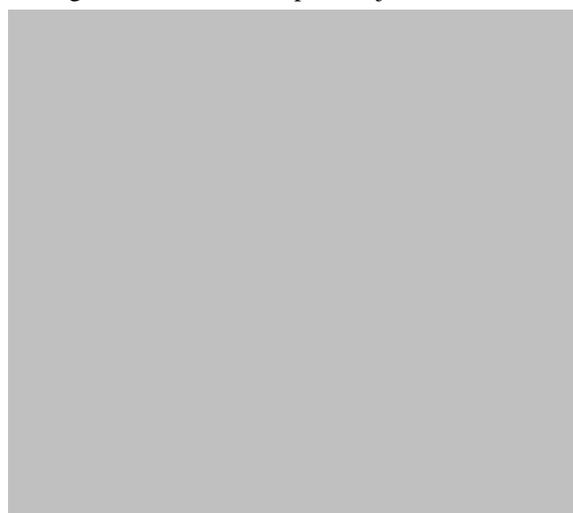
4.1.5. Contenus possibles des mallettes

4.1.5.1. Rivalité industrielle

Richard Thinnings, PDG de Thruspace, grande ligne rivale des Caucasia Starlines, va être accusé de malversations. Celles-ci sont réelles mais Herbert DuBois, un de ses adjoints récemment écarté, qui les a découvertes, compte le démissionner et prendre sa place.

Des documents émanant des agents de DuBois sur Sanctuary doivent être livrés sur Seconde Mars à un contact. Il suffit que l'une des trois mallettes arrive à destination et DuBois aura les preuves qui lui manquent pour accuser Thinnings. Toute mallette supplémentaire lui permettrait d'étayer encore plus solidement ses accusations.

Des agents de DuBois ont percé à jour le transfert et



ont engagé les PJ pour subtiliser les mallettes et les remettre à un contact dans leur camp, sur Seconde Mars.

4.1.5.2. Vestiges archéologiques

T'Tinkal Nar'Tikt, un chercheur K'Rinn travaillant sur Purgatoire, a exfiltré illégalement des documents au nez et à la barbe du Conseil de Surveillance des Recherches Purgatoriennes. Il compte les revendre au plus offrant et a déjà entrepris des négociations avec des Résurrectionnistes, la faction k'rinne qui milite pour la résurrection des Purgatoriens, et avec des groupes de contrebandiers issus des Hoshi no Hekka.

Les PJ ont été engagés par des agents du CRRP, qui souhaite éviter de rendre publique cette affaire. Si les mallettes sont discrètement exfiltrées, les documents seront récupérés. Dans le cas contraire, des journalistes risqueraient de s'emparer de l'histoire.

4.1.5.3. Mafia de Seconde Mars

Des documents comptables mettant en lumière l'implication de plusieurs corporations, dont la Thruspace, avec la mafia de Seconde Mars ont été rassemblés. Mais ils ont été dérobés et divisés en trois parties afin de pouvoir être transmis vers le siège de la mafia sur Seconde Mars.

Des groupes de pression anti-mafias et les journalistes en charge de l'affaire n'ont pas lâché le morceau. Ils ont regroupé leurs forces pour engager les PJ afin de récupérer les documents.

4.1.5.4. Filière d'exfiltration d'Adrim

Les Adrim sont des Rithai dont les ancêtres ont été déclarés morts et qui n'appartiennent plus au Rith, au peuple des vivants. Les anciennes traditions font que les Rithai ne les voient pas consciemment, résultat de la présence de « filtres d'illusion sociétale », selon le terme scientifique consacré, notamment plus développés que ceux des autres espèces. Depuis les Guerres des Confins, des contacts ont eu lieu entre les Adrim et les Rithai ordinaires. Entre les bouleversements provoqués par la guerre et le contact avec les autres espèces, les anciens tabous s'estompent chez les jeunes générations.

Des filières existent qui permettent d'exfiltrer des Adrim hors de la Sphère Rith. Elles sont combattues avec une grande vigueur par les factions

les plus traditionnalistes. En effet, un Adrim exfiltré pourrait se réintroduire en tant que Rith et cette idée est insupportable pour les tenants des traditions. Ils n'hésitent pas à employer des méthodes radicales pour briser les filières et ces dernières se font généralement discrètes, voire sont redevenues secrètes comme elles l'étaient à l'origine.

Des documents concernant une filière et l'organisation anti-exfiltration qui la combat, ont été dérobés et doivent être acheminés sur Seconde Mars, où les informations qu'ils contiennent pourront être cruciales dans la lutte que se livrent les deux organisations. Selon le camp qui possède la mallette et ses porteurs rithai, maintes situations sont possibles, y compris des cas de conscience et des changements d'attitudes si les PJ parviennent à deviner les bonnes informations à révéler.

4.1.6. Porteurs possibles des mallettes

4.1.6.1. Jar'n Rant

Ce K'Rinn d'âge moyen est un marchand aisé originaire d'une station dans la Sphère K'Rinne. Il possède une cargaison dans les soutes du paquebot et joint l'utile à l'agréable en participant à la croisière. La mallette lui a été confiée par un contact sur Sanctuary et voyage en soute avec sa cargaison.

Il est costumé en un juriste/juge d'une grande civilisation antique, avec une cape et des inserts d'or et de platine tout autour de sa carapace. Ceux-ci se révéleront, si les PJ s'y intéressent, être réellement précieux. Ils mettent en valeur sa carapace encore lissejeune et dissimulent un implant de connaissances, pour lequel il dispose d'un grand nombre de modules sur les différentes civilisations de la Communauté et leurs systèmes et traditions aux plans financier et commercial.

Ses mouvements et sa manière de parler révèlent une grande prestance et une assurance hors du commun. Habitué de la Sphère Humaine, il sait que son habileté au Spiraxy et le caractère hâbleur des Humains peuvent être utilisés pour les rouler facilement. Il vérifiera cependant que les joueurs peuvent soutenir leur mise et il faudra être un fin roublard pour le tromper.

Jar' ne combattra pas lui-même, sauf en auto-défense et en tentant de mettre hors de combats ses adversaires sans les blesser sérieusement. Cependant, comme toujours lorsqu'il est entouré d'Humains, il restera constamment dans la foule, sachant qu'ainsi, il est moins vulnérable. Si les PJ

parviennent à l'isoler et tentent de le menacer, il parlera beaucoup, mais démêler le vrai du faux ne sera pas évident. A la première occasion, il tentera de prévenir la sécurité du paquebot.

4.1.6.2. Colette Arbois

Cette jeune Humaine originaire de Sanctuary est secrétaire dans une grande société. Passionnée d'espionnage, elle a été contactée par un « agent » qui compte sur sa visibilité même pour la camoufler, mais ignore qu'elle est déjà identifiée.

Elle est costumée façon Magical Girl, ce qui lui sied fort bien et la rend assez repérable. Si les PJ décident de la filer, elle risque de les épuiser. En effet, elle se déplace de salle de danse en salle de danse sans jamais s'arrêter.

Si un PJ tente de l'aborder, elle se laissera faire et si elle se sent suivie, entamera la conversation elle-même. La mission l'excite énormément et, mise en confiance, elle pourra devenir mythomane, voire même carrément laisser tomber sur un ton de secret qu'elle est en ce moment impliquée dans une affaire d'espionnage. Sans le savoir, elle joue à mer

Elle est capable de se défendre, sans être une réelle combattante. Elle est néanmoins armée d'un discret pistolet et d'une petite lame, qu'elle essaiera d'utiliser si elle se sent menacée. Une fois le dos au mur, elle peut être imprévisible, s'écrouler totalement ou prendre des initiatives brillantes.

4.1.6.3. Kosanath ali

La très honorée Kosanath est une Idrimar, c'est-à-dire un membre de la classe dirigeante rith sélectionnée par une preuve d'Honneur. Elle représente un clan renommé de la Sphère Rith,

allié aux Irmothem et dont le nom est couvert de gloire. Elle a contracté une dette d'honneur vis-à-vis d'un Rith installé sur Sanctuary, qui lui a confié la mallette pour remise de cette dette.

Elle sera costumée en une Idrimar du Clan Irmothem de la période glorieuse de l'Exploration de Skarae. Ses décorations seront de toute évidence authentiques pour un connaisseur, issues de sa collection personnelle, bien que des néophytes de la culture rith pourront ne pas s'en rendre compte. Il est à remarquer que, très traditionnaliste et

imprégné des filtres de perception contre les Adrim, elle ne semblera pas remarquer Halen d'rih Herith s'il le croise, mais s'arrangera toujours pour l'éviter sans même s'en rendre compte. Si on lui en fait la remarque, elle parlera de fantômes et des morts qui reviennent les nuits d'éclipse. Dans ce cas précis, elle pourra même avoir des réactions violentes envers un fantôme qui se permet de revêtir des habits réservés aux Idrimarai.

Elle se mêlera peu aux festivités et gardera en permanence la mallette sur lui, sanglée dans son sac à dos. Sa méfiance vis-à-vis de toute tentative d'approche sera grande et elle protégera la mallette au prix de sa vie s'il le faut. Il est illusoire d'espérer la réduire par la négociation et l'affronter risque d'être fort dangereux. Elle ne porte pas d'armes, mais sa seule masse, alliée à sa grande force, la rend redoutable au contact.

4.1.6.4. Irshinaal shaan Brint

Maître Irshinaal est un estimé ressortissant de la Baartish Intersystèmes, en voyage d'affaires hors de la Sphère Sshaade. Il se rend sur Seconde Mars pour y négocier des accords avec une entreprise de transport spatial, portant sur l'accès de cette compagnie à l'espace sous la responsabilité de sa corporation de protection, et sur la fourniture d'escadrons de chasseurs et de pilotes sshaads aux cargos humains qui effectueront les trajets. Il est assez ouvert sur les contacts avec les autres espèces

Il possède un chasseur, qu'il pilote avec brio, et qu'il a fait entreposer dans les hangars du paquebot, sous bonne garde. Il ne sera bien entendu pas autorisé à s'en servir avant l'arrivée dans le système Seconde Mars. Si les PJ souhaitent le lui emprunter, ils devront se frotter à la sécurité du paquebot et se souvenir que le petit appareil, incapable de saut, ne peut emporter qu'un pilote et est équipé d'un cockpit exclusivement prévu pour les Sshaads. Son seul implant est une prise de neuro-pilotage.

Au cours de la fête, costumé en un célèbre corsaire des premières années de l'ère spatiale sshaade, reconnaissable à son emblème figurant une queue armée d'une masse d'arme, il se déplacera beaucoup, se mêlant aux autres passagers et participant avec entrain aux différentes activités. Il gardera cependant une certaine réserve face à toute tentative d'approche.

Il a été engagé pour porter la mallette par un de ses contacts sur Seconde Mars, avec qui il fait affaire depuis des années. Il ne s'agit pour lui qu'un

transport discret, susceptible de lui fournir de l'argent de poche en monnaie humaine. Il n'y accorde pas une grande importance en tant que tel, mais s'il laissait compromettre une mission aussi simple, sa réputation pourrait en pâtir, ouvrant la porte à des attaques sur la position de sa corporation. Sa mallette se trouve dans sa cabine, protégée par un détecteur de mouvement qui enverra un message à Maître Irshinaal sur un échec à le repérer ou à le neutraliser. Le message aura 80% de chances de parvenir à destination, *via* l'infosphère publique du paquebot.

4.1.6.5. Kenji Ichimori

Kenji Ichimori est un joueur professionnel et un mercenaire d'expérience,

assez renommé et estimé dans le milieu sanctuarien pour avoir assemblé une petite équipe autour de lui. Il possède plusieurs implants : à chaque main, un doigt modulable, avec des modules lance-gaz, nano-outils et monofilament, un branchement de données cryptées dans un bras, et un câblage e visée ajusté à son pistolet camouflé. Par dérision, il sera costumé en détective, type Sherlock Holmes. Il dispose d'un garde du corps humain.

Il restera dans les salles de jeu et ne se déplacera pas, hormis pour passer d'une table à l'autre à la fin d'une partie. Aux aguets, il aura chaque demi-heure un jet pour repérer qu'il est filé. Jouer est la seule manière de rester discrètement dans les environs et cette croisière est pleine de joueurs professionnels capables de plumer un PJ trop confiant. Mise minimale : 100 Cr/heure, 1 jet de Jeu par quart d'heure. Kenji ne se laissera jamais entraîner ni même aborder. Toute tentative de communication éveillera sa suspicion. Il pourra juste rentrer dans une conversation suspecte pour tenter de piéger celui qui le file. A la limite, il pourra tenter de l'assommer ou de le droguer pour le fouiller.

Il a été engagé pour assurer le transport d'une des mallettes. Sa cabine est très bien rangée et la mallette se trouve au fond de l'armoire, sanglée dans une toile anti-g. Elle a été piégée par lui-même. Si le piège n'est pas détecté et désamorcé, il inflige automatiquement 1D4+2 de dégâts au PJ qui tentera de retirer la mallette. Il prendra environ 5 mn à désamorcer par tentative ratée et un échec critique le fera exploser à dégâts maximaux. A chaque échec, il y a 50% de chances qu'un message soit envoyé à Kenji et lui parvienne *via* l'infosphère publique du paquebot.

4.1.6.6. Halen d'rih

Herith

Ce Rith d'âge moyen installé depuis toujours en espace humain est un Adrim. Cela signifie que lui ou un de ses ancêtres a été déclaré mort et est désormais banni de la vie des Rithai ordinaires. Ceux-ci le voient physiquement, mais occultent sa présence et le perçoivent consciemment comme une sorte de fantôme. Ceci est valable pour les Rithai de l'ancienne génération, comme Kosanath ud Ergali, mais de jeunes Rithai le remarqueront et certains pourront même oser lui adresser la parole. En effet, les anciens tabous touchant les Adrim perdent progressivement de leur force au contact des autres espèces.

Halen a été en contact avec de nombreux groupes plus ou moins légaux sur Sanctuary, Terre, Mars, Seconde Mars et New Earth essentiellement. Il a aussi bourlingué dans toute la Sphère Humaine, Hoshi no Hekka compris. Il possède plusieurs implants : yeux et oreilles bioniques, un doigt modulable avec des modules lance-gaz, nano-outils et monofilament, un câblage de visée avec réflexes de lancer et une prise de neuro-pilotage.

Militant orgueilleux de la cause Adrim, il portera avec ostentation la marque bleue du D'rih, qui désigne traditionnellement les exclus. Lorsqu'il se mêlera aux autres passagers, il portera un costume d'Idrimar traditionnel Irilia des sables, un choix volontaire, choquant pour les Rithai traditionalistes. Il ne manquera pas une occasion de déclamer sa fierté de faire partie des Eclipsés, qu'il voit comme des survivants sélectionnés par les épreuves et comme l'avenir d'une espèce amollie et affaiblie par la vie facile de la civilisation.

Il sera assez ouvert, mais connaît bien les diverses espèces et ne fera réellement confiance qu'en un PJ rith ou k'rinn. En face d'un Humain ou d'un Sshaad, il sera méfiant et toujours prêt à réagir à une attaque ou à une fourberie, physique ou verbale. Un de ses informateurs, qui est aussi un contact d'une filière d'exfiltration des Adrim de l'espace rith, l'a embauché pour porter l'une des mallettes en lui faisant croire qu'il travaille pour cette filière. Cela peut être vrai ou non, selon l'histoire des mallettes choisie par le MJ. Il garde sa mallette dans sa cabine, fixée dans le faux plafond, derrière une plaque de plafond habilement déplacée et remise en place, mais sans piège ou surveillance automatique.

4.1.6.7. Ssillyhiada

Baanhish

Cette détective sshaade est établie dans la Sphère Humaine depuis des années. Originaires des Etoiles Sshaades Confédérées, elle est en désaccord avec la politique de répression armée du Complémentarisme en vigueur dans cet Etat et a dû s'exiler pour avoir exprimé son opinion un peu trop ouvertement.

Basée dans les Hoshi no Hekka, sur la *Cyhyraeth*, l'une des Forteresses qui sont les seuls habitats relativement fixes de cet Etat, elle voyage souvent dans toute la Communauté à bord de son petit vaisseau personnel. Elle possède également encore beaucoup d'informateurs en espace confédéré, et de nombreux contacts dans l'ensemble des espaces humain, rith et k'rinn. Son vaisseau se trouve dans les hangars du paquebot. Il peut emmener 5 passagers Humains, Sshaads ou K'Rinns, ou 2 Rithai dans un confort appréciable, et est capable de sauts uniquement sur des points de grande masse. Costumée en cyber-mécanicien pour dissimuler ses véritables implants (œil et langue bioniques, câblage de visée et griffes lance-fléchettes), elle cherchera en permanence à faire de nouveaux contacts, tout en maintenant une méfiance professionnelle face à toute tentative d'approche trop ouverte.

Sa mallette lui a été confiée par un de ses contacts sur Sanctuary. Il s'agit pour elle d'une mission à remplir, sans plus. Elle ignore ce que contient la mallette et ne veut pas le savoir. Elle l'a dissimulée dans sa chambre, dans l'armoire, cachée à l'intérieur d'une grosse valise ne contenant apparemment que des vêtements. La valise, la mallette et la cabine elle-même sont surveillées par des détecteurs, qui ont 80% de chance de parvenir à avertir Ssillyhiada de toute tentative d'effraction, s'ils ne sont pas auparavant détectés et neutralisés. La communication passe par l'infosphère du navire.

4.1.6.8. Khaleel Abdul Hakim

Khaleel Abdul Hakim est un riche Humain originaire de Mars. Il mène très grande vie et se déplace beaucoup dans les salons, jouant, draguant, buvant et fumant avec retenue mais constance. Il reste toujours froid et maître de lui.

Khaleel se laissera éventuellement aborder lorsqu'il

passera dans le fumoir du restaurant et se mêlera aux conversations qui s'y tiennent continuellement dans une atmosphère de club privé distingué. Si les PJ le filent, ils devront commander comme lui un festin et cela coûtera cher à leur bourse : environ 250 Cr par personne. Habitué de ces croisières et de ce fumoir, il repérera cependant si un PJ détonne trop. Il est un piètre combattant car peu entraîné mais porte sur lui une petite lame dont il se servira en dernière extrémité. Il est costumé en un noble d'une époque historique et d'une civilisation au choix, pouvant aller du patricien romain au sheik arabe en passant par le lord anglais ou le rajah indien.

La mallette lui a été remise par des contacts d'affaire. Pour lui, elle contient des documents de l'époque pré-spatiale. Ceux-ci ont pour lui une valeur archéologique inestimable et il désire les racheter à son contact lorsqu'il lui aura remis la mallette. Il pense avoir deviné que de riches collectionneurs convoitent ces documents, non pour leur contenu, mais juste pour leur valeur vénale, et compte bien déjouer leurs plans.

Sa cabine est bien ordonnée, excepté l'armoire. Elle est surveillée discrètement environ 60% du temps par des membres de la sécurité, facilement détectables. Les PJ devront déjouer leur surveillance s'ils veulent y pénétrer sans se faire voir. S'ils sont vus, une équipe de sécurité de 3 personnes interviendra. La mallette se trouve sous le lit, sanglée dans la toile zéro-g, sans précautions particulières.

4.1.7. Péripiétés possibles

4.1.7.1. La croisière

La fête costumée a commencé dès l'embarquement des premiers passagers. Il y a donc beaucoup de monde dans les ponts passagers, les salons et les coursives d'observation. Tous sont déguisés avec des costumes aussi luxueux que ceux des PJ.

Il pourrait être intéressant de prendre cette fête comme prétexte pour donner aux joueurs un aperçu de la diversité des espèces et des civilisations de la Communauté. Après tout, nous sommes certes dans la Sphère Humaine, mais au coeur de l'Alliance Planétariste, état fondateur de la Communauté et très lié aux K'rinn et aux Rithai. Utiliser pour cela les PNJ fournis ou des dérivés à façon...

Difficile à jouer en temps limité, par exemple en Convention, cette possibilité peut être intéressante à développer en roleplay, pour une introduction à l'univers Hoshikaze 2250 ou pour un début de campagne. Le cas échéant, si les joueurs en redemandent, la partie enquête peut être allongée, voire répartie sur plusieurs séances.

Les occasions ne manquent pas d'entraîner les PJ dans une petite bagarre façon saloon, avec les serveurs qui escamotent les miroirs : un soûlard qui trouve hideux le costume d'un des PJ, un danseur qui trouve que ces intrus s'approchent trop de sa cavalière, un désaccord à une table de jeu, etc.

Utiliser les PNJ « Bagarreur » des diverses espèces, en nombre approprié à la situation. Le cas échéant, si le MJ souhaite un peu égarer les PJ, il peut leur faire prendre ces bagarreurs innocents pour des PNJ importants et ayant une vraie raison de leur en vouloir.

Les PNJ ont aussi là une occasion inespérée de se faire remarquer par la sécurité du paquebot, voire arrêter par les agents de sécurité.

4.1.7.2. Alexander Zaitsev

Alexander Zaitsev est un truand sans grande finesse mais aux gardes du corps très musclés et relativement armés, même en prenant en compte les restrictions qui s'appliquent sur le paquebot. Si le MJ décide de le faire intervenir, il sera l'ennemi depuis toujours d'un des trois porteurs. Il a eu vent de cette mission et s'est donné pour tâche de la faire échouer et d'en tirer profit. Il est à l'affût de tout ce qui se passe, mais son ennemi sait déjà depuis son embarquement que Zaitsev est à bord et se méfie particulièrement.

Si les PJ se font trop remarquer auprès du porteur que surveille Zaitsev ou qu'ils déclenchent les pièges, Zaitsev sera mis au courant. Il dispose de 3 gardes du corps. Ceux-ci sont équivalents d'un point de vue combat. Zaitsev lui-même est d'un niveau supérieur. Il a également des compétences en interrogatoire.

4.1.7.3. Autres mouvements autour des mallettes

Il est possible d'utiliser certains des porteurs potentiels comme des PNJ importants. Ils pourront avoir été missionnés pour surveiller les mallettes et découvrir qui s'y intéresse, ou bien avoir des raisons personnelles pour vouloir les récupérer ou les détruire.

4.1.7.4. Les liens avec l'équipage

Un des porteurs peut avoir demandé la protection de la sécurité du paquebot. Le chef de la Sécurité du paquebot, Mohammed Burhan, aura alors fait le lien avec ses propres informations parlant d'une machination contre la Caucasia Starlines. La mallette, que l'on ne doit pas ouvrir et dont le porteur ne connaît pas réellement le contenu, est évidemment suspecte. Mais les scans n'ont rien révélé et il ne peut la faire ouvrir sans déclencher un scandale. Tout PJ qui se fait remarquer autour de ce porteur sera donc présumé terroriste...

Les agents de sécurité sont armés d'étourdisseurs et

de matraques électriques. Ils tireront après sommations et au début, uniquement pour assommer. En cas de riposte armée, ils régleront leurs armes pour tuer. Une escouade classique se compose de 3 agents. Ils sont en permanence reliés à leur QG. Si leur signal est brouillé, 2 escouades de renfort sont envoyées dans les 5 minutes.

Tout PJ arrêté sera immédiatement emmené vers le QG de la sécurité pour y être interrogé par Burhan lui-même. Avant le sabotage, il cherchera à lui faire avouer l'acte terroriste que le PJ, selon lui, prépare. Après, il pourra être plus violent et cherchera à lui faire avouer un lien avec les saboteurs.

Libérer un PJ pourrait être tenté en piratant les systèmes de sécurité de navire (malus -50) : il sera alors possible de déclencher des fausses alertes et de déverrouiller certaines serrures. Celles des cellules devront cependant être physiquement forcées. Il est aussi possible de prendre le QG d'assaut ou de s'infiltrer en se faisant passer pour des agents de la Caucasia ou des policiers officiels.

Compter une dizaine d'agents de sécurité plus Burhan lui-même. Toute tentative sera facilitée après le sabotage, car les agents sont tous à



chercher les survivants : compter seulement deux agents de permanence, dont Burhan lui-même pour 50% du temps environ.

4.1.8. Survie en zéro-g

4.1.8.1. Le sabotage

Une heure après l'arrivée de la navette, l'*Anna Karenine* abordera la station-fronde Sanctuary Drive, qui lui ouvrira un tunnel de saut de 40 années-lumière, premier saut d'une traversée qui devrait en comporter 5.

En fait, le navire a été saboté par Vladimir Ivan Evreguian. Il doit disparaître corps et biens dans une gigantesque explosion lors du second saut, 13h plus tard. Une capsule à message est déjà en route, revendiquant l'attentat au nom du Mouvement pour la Nouvelle Arménie, qui veut créer un Etat indépendant sur Seconde Mars. En fait, d'un point de vue personnel, Evreguian veut simplement se venger d'avoir été renvoyé de la Caucasia Starlines 10 ans auparavant pour faute grave : mécanicien sur une escale, il avait sous l'emprise de la boisson mis hors service un motivateur de saut qu'il devait

contrôler, causant la perte d'un cargo avec 3 hommes d'équipage.

Bien que connaissant bien le paquebot, Evreguian n'a cependant pas les données des dernières modifications effectuées avant la croisière. Ainsi, le sabotage qu'il effectue juste avant le saut ne détruira pas le navire, mais le handicapera gravement. Boucliers désactivés, réacteurs principaux hors service, le mastodonte ingouvernable se retrouvera à la dérive dans une zone connue pour être saturée de micrométéorites.

Dès le saut, le navire se retrouvera en zéro-g. Sans boucliers, les impacts de micrométéorites causeront progressivement des dépressurisations des compartiments extérieurs. Petit à petit, le paquebot se vidant de son air deviendra une épave. Des étages entiers se retrouveront isolés par des secteurs dépressurisés. Des secteurs seront en ruine, la structure n'ayant pas résisté au choc et à la dépressurisation. Les PJ n'auront peut-être pas d'autre choix que de se procurer des scaphandres spatiaux, dont plusieurs sont à portée de main dans chaque étage en cas d'urgence.

Les PJ ne doivent pas rencontrer Evreguian avant le sabotage. S'ils le rencontrent après, il s'esquivera rapidement et parviendra, quels que soient les efforts des PJ, à leur fausser compagnie. Il s'éjectera avec une capsule. Selon la volonté du MJ, il sera récupéré par le même navire que les PJ, un autre navire pirate, le *Caine* ou même laissé à son triste sort...

employeurs.

Il sera aussi loisible au MJ de poser des cas de conscience aux PJ. Le plus typique reste le PNJ à sauver au prix d'un temps précieux pour la propre survie des PJ et leur mission. Un choix judicieux du PNJ impliqué permettra alors de semer la discorde dans le groupe.

Enfin, de nombreuses autres options sont également possibles pour faire vivre les passagers. La situation peut par exemple générer des frictions entre les passagers ou au contraire, pousser certains à se raccrocher au premier individu semblant savoir où il va, ce qui sera certainement le cas des PJ !

4.1.9. Fin du scénario

4.1.9.1. Evacuer avec une capsule

La première idée qui viendra sans doute à vos joueurs sera celle de faire évacuer leurs PJ dans la même capsule que les mallettes. Celle-ci doit être récupérée par le *Gromoboï*, un navire de libres commerçants qui a été dépêché à cet effet par les commanditaires des PJ.

Beaucoup de capsules seront éjectées par l'*Anna Karenine*. Cependant, elles resteront en contrôle manuel, à proximité du paquebot endommagé, à attendre les secours. Seule celle contenant les mallettes et les PJ restera sur sa

4.1.8.2. Survie ou mission ?

Si les PJ ont déjà récupéré les mallettes, ils n'auront plus qu'à les amener dans une capsule de sauvetage. Ils devront alors choisir entre s'embarquer eux aussi dans la capsule ou rester dans le paquebot.

Dans le cas contraire, ils auront à choisir leurs priorités : remplir totalement la mission en récupérant les trois mallettes ou d'abord survivre, même avec seulement une ou deux mallettes. Dans le cas fort improbable où ils n'auraient encore aucune mallette, le MJ se fera une joie de leur rappeler le caractère impitoyable de leurs

trajectoire d'éjection.

Le MJ pourra jouer l'arrivée du *Caine* et du *Gromoboï* dans le système et les décrivent, en veillant à bien gérer le temps, condensant en quelques phrases de longues heures d'attente pour ne pas lasser les joueurs. Le *Caine* sera de toute évidence un navire militaire, alors que le *Gromoboï* semblera être un cargo, mais avec des caractéristiques supérieures à ce que l'on pourrait attendre à première vue d'un navire ayant une telle signature. Cela devrait inciter les PJ à se diriger vers le *Gromoboï*.

Le scénario prendra fin dès lors que les PJ seront récupérés par l'un des deux navires. En

démonstration, le MJ narrera juste un épilogue, résumant en quelques phrases le fait que les PJ se trouvent transportés jusqu'à Seconde Mars et parviennent jusqu'à leur contact, qui leur remet le paiement prévu en échange des mallettes. En campagne, les PJ resteront pour les prochaines sessions à découvrir la vie dans un navire militaire ou pirate, selon le choix qu'ils ont fait !

4.1.9.2. Evacuer avec les rescapés

Les PJ peuvent aussi décider d'être évacués comme des passagers normaux, avec les secours. De la sorte, ils ne se font pas remarquer et ne risquent pas leur couverture. Ils peuvent choisir de déposer les mallettes dans une capsule qu'ils éjecteront, auquel cas le *Gromoboï* n'aura plus qu'à la récupérer comme prévu.

S'ils par contre gardent les mallettes par-devers eux et que l'un des porteurs, se rendant compte de la disparition de son précieux bagage, se plaint à l'équipage, leur butin pourrait très vite devenir encombrant. De plus, une fois sur Seconde Mars, ils devront expliquer à leur contact pourquoi le *Gromoboï* n'a trouvé aucune capsule et a couru des risques, dûment monnayés, pour rien, ce qui risque de provoquer un certain agacement des commanditaires.

4.1.9.3. « Emprunter » un des auxiliaires du hangar

Le navire porte plusieurs auxiliaires dans son hangar. Le choix est assez vaste, entre les workbees de maintenance, les petites navettes, et les appareils divers et variés appartenant à des passagers fortunés.

Les principaux critères seront la capacité du ou des appareils qu'ils emprunteront à porter l'équipe au complet, et leur capacité à effectuer des sauts hyperspatiaux. Le MJ pourra aussi diriger le choix des PJ en ajustant la difficulté d'accès aux différents vaisseaux disponibles dans le hangar : surveillance, chemin à parcourir, sas, protection, etc.

S'ils s'emparent d'un appareil incapable d'effectuer un saut, on revient au cas du §5.1, avec des variantes selon qu'ils emportent les mallettes ou les ont déjà éjectées. Attention, l'accueil sur le *Caine* risque d'être assez frais pour des voleurs de vaisseaux. Il est probable qu'ils choisiront le *Gromoboï*. Par contre, le capitaine de celui-ci sera enclin à conserver l'appareil s'il le peut.

Si leur prise est capable de voyage interstellaire, cela ouvre des horizons et peut être parfait pour commencer une campagne résolument axée space-

opéra.

4.1.9.4. Se cacher dans l'épave

Il leur est aussi possible de choisir de rester cachés dans l'épave, mais il leur faudra sortir un jour ou

est même possible de faire partir et arriver la croisière de stations au lieu de planètes.

De même, les différents fils conducteurs expliquant la présence des mallettes sont facilement extrapolables en rapport à la situation des PJ.



l'autre et l'on retombe alors dans un des cas précédents. Les principales occasions seront en effet l'évacuation des rescapés, le remorquage du paquebot et son arrimage à une station de réparation. Il leur faudra alors faire en sorte de passer inaperçus, sans doute en se déguisant en personnel de maintenance ou de surveillance, ce qui risque d'ajouter des péripéties au scénario.

4.1.10. Intégration dans une campagne

4.1.10.1. Situation de départ

Ce scénario peut être joué dans beaucoup de situations de départ, même celui où les PJ disposent de leur propre vaisseau, mais il faudra alors expliquer l'indisponibilité de celui-ci.

Le point de départ du scénario se situe sur Sanctuary, mais d'autres planètes de départ ou d'arrivée sont possibles, selon la situation des PJ. Il

4.1.10.2. Suites possibles

Les deux types de suites généralement envisagés partent de la réussite ou non de la mission : soit les PJ terminent avec leur paiement sur une planète ou une station, soit ils ont raté la mission ou irrité d'une manière ou d'une autre une des factions en jeu, auquel cas ils se retrouvent avec des contrats sur leurs têtes et doivent fuir pour sauver leur peau.

Le scénario peut être joué, soit comme une mission ordinaire dans une campagne mercenaire, soit comme un point pivot pour changer l'orientation de la campagne. Il est ainsi possible de tirer avantage du caractère tragique de l'histoire de fond pour propulser les PJ vers des directions que les joueurs n'auraient pas imaginé d'eux-mêmes. Par exemple, des PNJ rencontrés lors de la croisière peuvent entraîner les PJ avec eux dans leur fuite, ou bien devenir autant de fils que le MJ pourra réintroduire par la suite.

Dans cette optique, ce scénario est particulièrement approprié lorsque le MJ souhaite orienter vers

l'espace une campagne principalement planétaire. Il pourra alors faire en sorte de laisser aux PJ les informations idoines pour les diriger vers les hangars et mettre à leur disposition le petit vaisseau qu'il avait prévu de leur donner. Le scénario se poursuivra sans doute alors par l'épineuse question du maquillage de leur appareil volé afin de n'être pas arraisonnés par un patrouilleur à chaque saut...

4.2. Scénario : rencontre sur un astéroïde

Scénario (fresque G)

4.2.1. Nous, les Spatiens

L'espace est vaste. Si vaste qu'il en est infini. Les Planétaires, « Grav' » ou « Bouseux », comme nous disons, feignent d'ignorer cett

Scénario (fresque D)

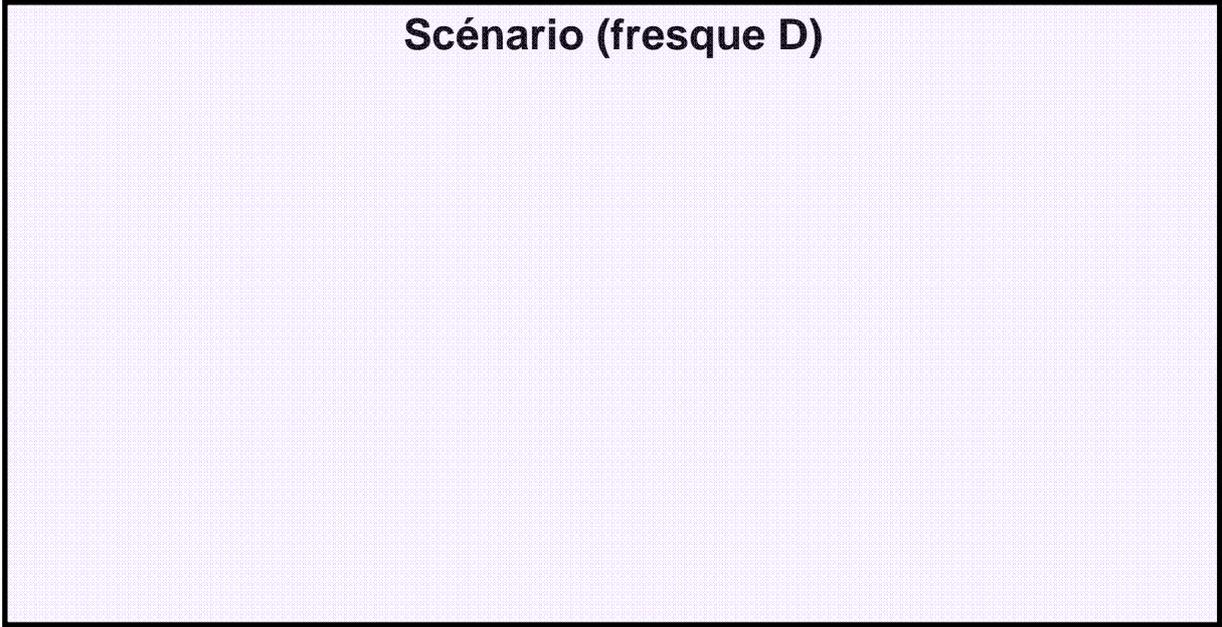
4.3. Scénario : panique sur Ziffel IV

Scénario (fresque G)

4.3.1. Nous, les Spatiens

L'espace est vaste. Si vaste qu'il en est infini. Les Planétaires, « Grav' » ou « Bouseux », comme nous disons, feignent d'ignorer cett

Scénario (fresque D)



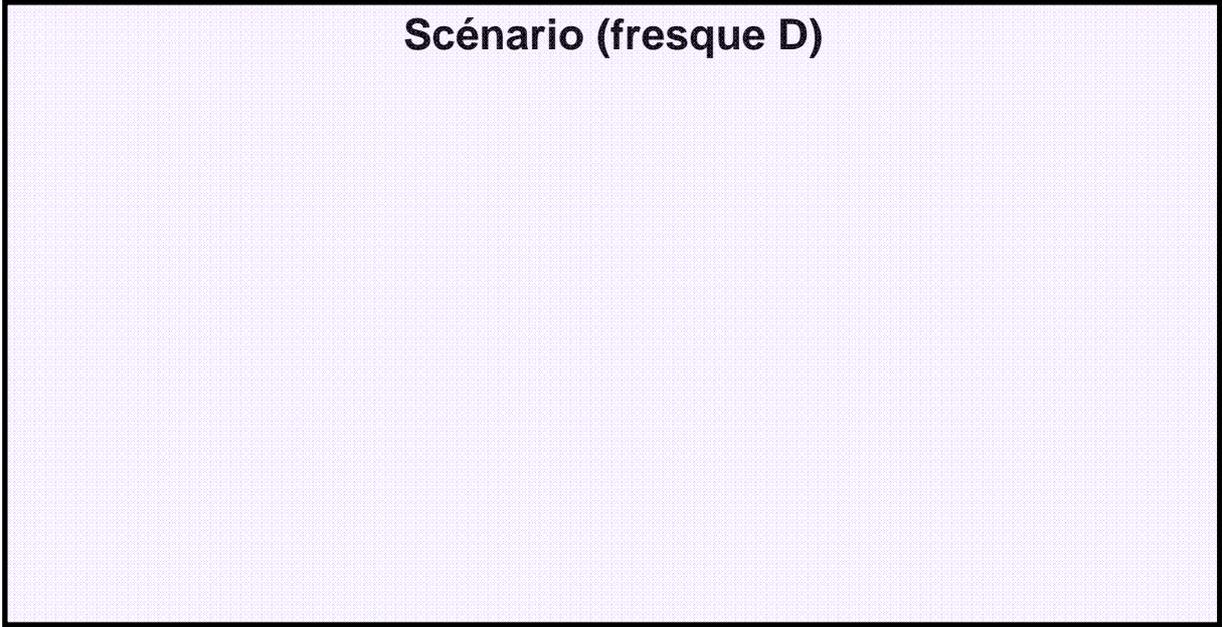
4.4. Scénario en Table Ouverte : le voyage du Lady Butterfly

Scénario (fresque G)

4.4.1. Nous, les Spatiens

L'espace est vaste. Si vaste qu'il en est infini. Les Planétaires, « Grav' » ou « Bouseux », comme nous disons, feignent d'ignorer cett

Scénario (fresque D)



5. Index

(Index 2/4)

(Index 3/4)

(Index 4/4)

6. Auteurs
(4 auteurs par page)

(Auteurs 1/7)

(Auteurs 2/7)

(Auteurs 3/7)

(Auteurs 4/7)

(Auteurs 5/7)

(Auteurs 6/8)

(Auteurs 7/7)

(Illustration pleine page ?)

(3^{ème} de couverture, page vide)

(4^{ème} de couverture)

(Illustration)

(Logos : Hoshikaze + Chaosium + Editeur + FFJdR + Opale)