

# HOMÉKA

KIT DECOUVERTE







## ZEPHYR LA BLEUE

Après une colonisation réussie, deux cents ans plus tôt, la belle planète bleue a attiré l'attention des corporations. Plusieurs sociétés extrazéphyriennes décidèrent d'exploiter ses ressources naturelles avec l'accord de la Confédération, et en particulier son eau, devenue indispensable aux réacteurs à fusion et à la conquête interstellaire. Massive Engineering a ainsi fait construire une de ces exorbitantes portes stellaires dans le système le plus proche et l'a acheminée vers Zéphyr. Après trente ans de voyage et l'ouverture du passage interstellaire, le plus grand des projets industriels jamais envisagé a commencé, au grand dam des colons zéphyriens amoureux de leur planète.

Plusieurs décennies d'exploitation frénétique suivirent, amplifiée par la mise en place régulière de nouvelles concessions qui menèrent à l'assèchement des océans et à un minage intensif des sols. Quand les richesses de Zéphyr commencèrent s'amenuiser, une violente guerre de territoires éclata entre les corporations pour étendre les frontières de leurs concessions et ainsi s'approprier les sites les plus intéressants. Loin de toute autorité, au nez et à la barbe de la Légion dépassée par les événements, les sociétés belligérantes cherchèrent à voler les maigres ressources de leurs concurrentes.

Nombreuses furent les compagnies qui déployèrent des moyens de plus en plus agressifs et destructeurs, sans aucun scrupule, transgressant toutes les règles établies, défiant la Confédération.

Les plus puissantes de ces armes étaient les mékanoïdes ou Mékas ; les gigantesques machines de guerre s'affrontèrent pour le contrôle des ascenseurs et derrickes orbitaux, pour les ultimes plans d'eau et les dernières mines d'uranium, d'or ou de charbon. Ces puissants engins, qui ne comptaient pourtant que quelques centaines d'exemplaires, étaient les maîtres incontestés des champs de bataille, leur armement high-tech vitrifiant les bases ennemies et rasant toute opposition.

### >>> Dates importantes

- ◆ +13 mois, arrivée prévue de la trainée spatiale
- ◆ 0, le présent du jeu
- ◆ -2, la trainée de freinage d'un ou plusieurs objets massifs dans le système Crios devient visible, les hypothèses les plus folles sont émises
- ◆ -31, arrêt complet du fonctionnement des derrickes orbitaux automatiques
- ◆ -33, évacuation du personnel et du matériel prioritaire puis destruction de la porte spatiale, plus connue sous le nom de Rupture
- ◆ -35, fin officielle de la guerre des ressources, les nouvelles frontières sont reconnues par la Légion
- ◆ -40, début de la guerre des ressources et importation des Mékas par Massive Engineering
- ◆ -48, début de l'exploitation secondaire (uranium, charbon, pétrole, cristaux, terres rares et autres ressources)
- ◆ -65, début de l'exploitation principale de l'eau (mise en orbite via des derrickes spatiaux automatiques)
- ◆ -76, installation de la porte stellaire et arrivée des corporations
- ◆ -109, mise en vente des concessions d'exploitation
- ◆ -252, colonisation de Zéphyr



## LA RUPTURE

C'est à la fin de la guerre des ressources que, loin dans les profondeurs du sol, quelque chose a été découvert et aussitôt caché, désespérément confiné, provoquant la panique dans les bureaux des plus hauts responsables corporatistes. Immédiatement après cet événement, la porte stellaire, censée rester neutre et inviolée, a été attaquée et menaçait de s'effondrer sur elle-même. La peur de l'isolement a entraîné un exode aussi massif que désespéré. Les corporations cherchèrent à limiter les pertes en ne rapatriant que leurs moyens prioritaires. Les plus riches et les plus puissants abandonnèrent tout derrière eux et ne laissèrent que haine, peur, dégoût et ruines. La porte implosa en une boule de plasma visible même en plein jour, qui sonna le glas de l'ère des corporations et l'isolement de ceux restés sur place.

Abandonnées à leur sort, les milices continuèrent une guerre futile durant quelques années, persuadées que les corporations allaient revenir. Les hostilités finirent par s'éteindre d'elles-mêmes, avec le temps et l'effondrement du système économique et technologique planétaire. La vie reprit tant bien que mal, lentement, dans une paix toute relative. Des alliances fragiles, pleines de rancœur, virent le jour, certaines cités pilonnées furent réaménagées, d'anciens bâtiments réinvestis.

## ZEPHYR LA DESERTIQUE

Plus d'une génération plus tard, une population hétéroclite de survivants a reconstruit une société fragile sur les décombres corporatistes. Partout où porte leur regard, un horizon désolé les entoure : les fonds marins mis à nu par le pompage des vertigineux ascenseurs spatiaux sont à présent autant de déserts arides, hérissés çà et là des ruines oubliées de mégastructures humaines, parsemés des ossements des gigantesques créatures marines qui peuplaient les océans zéphyrains. Sur les rares îles, devenues des plateaux dominant le paysage, des mines-puits béantes et des torchères brûlent sans fin, noircissant les dunes des milliers de kilomètres aux alentours. Des cratères vitrifiés et radioactifs criblent des régions entières, les rendant impraticables.

### >>> HOMEKA

Un jeu de rôle de Frédéric Dorne et Gabriel Glachant, édité chez JdR Editions.

Retrouvez plus d'informations sur le jeu sur [www.jdreditions.com](http://www.jdreditions.com)

Les quartiers généraux souterrains des corporations qui se sont effondrés laissent échapper des secrets oubliés et les plus courageux qui s'y aventurent parlent de dangers inconnus. Ils en ramènent parfois des machines d'une technologie de pointe devenue très rare. Les anciens ports, isolés des mers, restent les lieux les plus habités où se rencontrent de vieux corporatistes usés, de jeunes pilotes inexpérimentés, des mercenaires quelquefois dignes de confiance, des descendants de colons aigris, des éco-guerriers en quête de vengeance, de riches bourgeois détenteurs de l'autorité qu'ils ont achetée et des milliers de gens prêts à tout pour s'en sortir. Le rêve de tous est de trouver un vaisseau orbital en état de voler et de quitter Zéphyr afin de rallier la prochaine étoile, même en vitesse subluminaire.

Les peurs et les espoirs se réveillent parfois, quand une arme HV flambant neuve est retrouvée, alors que les dernières sont censées avoir été détruites pendant la guerre, quand la rumeur éclate qu'une corporation exploiterait encore en secret des mines inaccessibles, ou encore quand le grondement caractéristique d'un vaisseau de descente atmosphérique venu d'on ne sait où annonce la destruction d'un Méka ou d'une cité, la mort sans raison ni pitié. Dans ce chaos total, la vie s'est reconstruite petit à petit, autour de personnalités, autour de ressources et autour d'anciennes rancœurs.





## SIGNES DANS LE CIEL

Depuis bientôt deux ans, le ciel annonce un changement. De multiples traînées de fusion caractéristiques annoncent le retour sous peu d'objets interstellaires, chargés d'espoirs et de menaces inconnus. Avec l'anticipation et la peur, les anciennes allégeances refont surface, les anciens conflits troublent à nouveau les nuits et les craintes sont exploitées par des prophètes auto-proclamés. Le peu de calme gagné par des décennies de compromis est à nouveau rompu sur de simples suppositions, car personne ne sait qui arrive : Massive Engineering ? Les renforts tant attendus par la Légion ? Une nouvelle corporation avide ? Une comète exterminatrice ?

## MARCHEURS-MAISONS

Les plus chanceux, ou les plus fous des Zéphyriens, sont les membres d'équipage d'un Méka remis en état. Les énormes machines, bipèdes, à chenilles ou à roues, toutes rafistolées depuis près de deux générations, sont à présent les foyers mobiles d'aventuriers de tout poil, comptant sur leurs camarades et sur leurs puissants véhicules pour traverser les déserts qui séparent les cités et explorer les étendues désertiques. Passant de petits jobs en petites arnaques, les équipages cherchent à maintenir leur Méka opérationnel, à vivre plus qu'à survivre, et surtout à conserver leur appareil à l'abri des griffes de centaines d'autres désespérés prêts à le leur voler. Parfois, deux de ces engins de guerre s'affrontent, causant toujours énormément de dommages et, de temps en temps, un commandant, moins scrupuleux ou plus riche, utilise une des anciennes armes de destruction massive aux conséquences cataclysmiques. Mais les autres Mékas ne sont pas les seuls dangers pour ces géants de céramique et de myomères. Des rassemblements de jeeps solaires et d'agiles motos sauteuses permettent à des écu-meurs des sables de rattraper un marcheur blindé et de l'entourer pour lancer des grappins et mener un abordage digne d'un film de pirates du XXème siècle. Les machines amenées par Massive Engineering sur Zéphyr devaient tout changer. Leur prix de vente aux autres corporations allait enrichir ME, leur puissance de feu, même pour les modèles civils modifiés, allait totalement changer les frontières des différentes concessions et la Légion perdrait son rôle de première puissance militaire.

Mais ces machines à la pointe de la technologie nécessitaient un entretien permanent et une lourde logistique.

Les réparations des pièces les plus fragiles, notamment les armes à rayon, pouvaient coûter une fortune. Après la guerre des ressources et la Rupture, les engins abandonnés ont été réparés au mieux, sans jamais retrouver leur puissance d'antan même si certains conservent des armes terribles toujours opérationnelles.

Après des décennies de combat, de rafistolage et d'aménagement, ces machines restent la première puissance militaire sur la planète et probablement les seuls véhicules à pouvoir s'aventurer loin dans les Mers Arides et survivre aux tempêtes.

## AFFRONTER ZEPHYR

Nous sommes en l'an 252 de la première colonie, trente-trois ans après la Rupture, et votre personnage fait partie d'un de ces chanceux équipages, aux commandes d'un Méka et d'une petite colonne de véhicules. Combattre pour conserver ce précieux engin de guerre ne sera pas votre seul objectif, la lutte pour entretenir la machine et lui permettre de continuer à avancer demandera des trésors d'ingéniosité et de boulots plus ou moins légaux. A moins que vous ne tentiez votre chance dans les Mers Arides afin de partir à la recherche des secrets abandonnés par les corporations ou des mystères que la disparition des eaux a révélés et qui n'auraient jamais dû voir la lumière.

## Le quotidien

Les Mékas sont tout à la fois une menace et une bénédiction. Sur la planète aride où il ne reste plus que quelques rares lacs saturés de sels lilas, seules ces machines peuvent rallier les cités séparées par des centaines de kilomètres de déserts et explorer les vestiges corporatistes ou coloniaux. La plupart des gens voient dans ces machines de plus de dix mètres une menace et l'arrivée d'un Méka en ville ne passe jamais inaperçue.

D'autres imaginent immédiatement voler l'engin ou employer son équipage pour gagner en pouvoir ou accroître leur richesse. Enfin, les plus rêveurs et les plus ambitieux voient dans cette machine titanesque le seul moyen de partir à l'aventure, de former un équipage et peut-être même de trouver une famille.

### >>> Violet ?

Les sels lilas, qui sa-turent le peu d'eau encore sur la planète, empêchent les machines de fonctionner et teintent les vêtements et les cheveux des plus pauvres.





Malgré leur importance, les Mékas ne sont pas le centre du monde et la vie dans un milieu aussi difficile continue avec ou sans eux. Directement hérité de l'organisation des corporations, la loi est assurée par le Délégal local, qui possède une délégation de pouvoir accordé par la Légion.

En effet, la dernière force armée sur Zéphyr n'a pas les moyens d'assurer la loi au quotidien et se charge surtout de maintenir la paix. Car la planète souffre de la haine et de la rancœur. La pauvreté motive les pires crimes, surtout que certains riches propriétaires affichent une fortune insolente. Les corporatistes, qui agissaient envers les colons comme des conquêtes, ont dû s'intégrer pour survivre et les conflits civils liés aux haines ancestrales restent fréquents. Enfin, les colons extrémistes, les éco-terror, continuent d'agir pour tenter de sauver le peu qui reste de leur planète jadis parfaite.

La vie est devenue difficile même en ville et de nombreux habitants luttent tout simplement pour leur survie. Les maladies, la violence et la corruption composent le quotidien des moins chanceux. La nourriture est difficile à produire et donc à trouver, les petits boulots souvent illégaux restent le seul moyen de vivre décemment, même si les plus chanceux des écumeurs des sables, qui arpentent les zones oubliées à la recherche de matériel abandonné, parviennent parfois à trouver des trésors famélicieux et font de nombreux envieux.

Tout le monde partage la même envie de quitter la ville, la région, la planète, mais la mort semble au bout de chaque chemin. Seuls les plus courageux osent affronter l'inconnu des étendues abandonnées, accrochés à l'espoir d'un coup de chance et d'une vie meilleure.

## Atlecos, le port des rois

Atlecos est un port important situé sur les Sables, une zone des Mers Arides relativement peuplée où se déroule le premier scénario du kit découverte.

Depuis son port en eau profonde à sec qui donne sur Les Sables, on peut encore apercevoir, vers le sud, les pavillons des anciens cadres corporatistes. Toute la côte est encore couverte de maisons sur pilotis, reliées par des passerelles. Sur des rochers isolés, plusieurs palaces de cadres importants ont été transformés en bunker où la vie est agréable, alors que des personnages bigarrés occupent les autres habitations perchées sur de plus petits brisants. Vers le nord, le port en eau profonde accueille les Mékas et principalement celui du Délégal Gacant Liu. Encore plus au nord, vers l'ancienne zone industrielle, des navires échoués partiellement démontés rouillent dans les ruines du port abandonné, laissant deviner derrière lui le cratère du quartier de la Chance, un bidonville gigantesque. Atlecos est considérée comme la ville la plus tolérante de la région avec son marché noir en plein jour où l'on peut trouver de tout et surtout des pièces détachées de Méka vendues par des personnages louches. C'est là que pullulent la plupart des bandes d'adolescents qui, en jeep et motos solaires, attaquent les voyageurs isolés en dehors de la ville, s'amusent à affoler les habitants en roulant à grande vitesse dans les artères surpeuplées, revendent les drogues les plus variées et se battent entre elles. En centre ville, un noyau d'habitants tentent de revenir à un semblant de société civilisée avec le soutien du maire et le tout récent culte du sillage. Le temple de la religion du signe céleste est installé dans un hangar fraîchement transformé, qui accueille les croyants pour de longues prières rédemptrices.



Le système de règles de HOMEKA, baptisé ASPEX, est un peu différent des autres systèmes de jeu de rôle. En effet, bien qu'il existe des Caractéristiques, elles n'ont pas de valeur propre. Elles représentent en fait plutôt une manière d'agir, avec une valeur différente pour chaque action. Les Compétences sont croisées avec chacune des Caractéristiques sur le tableau de la fiche de personnage. A chaque intersection, un éventuel bonus allant de 0 à +2 s'ajoute au D6 lancé. Pour être réussi, le résultat du jet doit être supérieur ou égal à la difficulté, 4 dans la plupart des cas. Si le personnage ne possède pas la Compétence demandée par le MJ, le joueur jette alors un D4.

Tout l'intérêt du système ASPEX est d'intégrer une dimension de situation et de discussion entre MJ et joueur car, à chaque action demandant un jet de dé, le joueur peut choisir de quelle manière il va faire agir son personnage, et donc sous quelle Caractéristique il va tenter ce jet. Après qu'un joueur ait proposé une action, le maître de jeu demande un jet d'un duo Compétence/Caractéristique avec une difficulté donnée. Le joueur peut toutefois demander de tenter le jet en changeant la Caractéristique, et donc la manière de faire de son personnage ou la manière dont sera menée l'action en général. Cela aura par contre une répercussion car le MJ pourra alors ajuster la difficulté selon la nouvelle Caractéristique voulue. Si la Caractéristique choisie n'a aucun rapport avec l'action, la difficulté est augmentée de 1 à 3 points.

*Fenn Yu est un combattant agile: avec +2 en PRE lorsqu'il combat au corps à corps, c'est même un expert. Pour ce qui est de frapper fort, il est un peu moins bon mais reste meilleur que la moyenne, frappe vite et connaît quelques techniques. Enfin, il n'est pas spécialement endurant ni discret, et n'est pas vraiment inventif, puisqu'il n'a aucun bonus dans ces Caractéristiques.*

Si la Caractéristique choisie est dictée par une action originale, intelligente et justifiée, la difficulté sera abaissée de 1 à 3 points également. Les modificateurs sont dictés par la situation. Chaque joueur choisit donc réellement la manière d'agir de son personnage, selon les bonus de Caractéristique et la scène.

*Exemple : Le joueur de Fenn Yu veut que son personnage frappe un garde en armure pour l'assommer. Le MJ demande un jet de Corps à corps sous PUIssance contre une difficulté de 6. Le joueur préférerait utiliser la PREcision sans argumenter son choix, tout simplement car Fenn a un plus gros bonus, le MJ augmenterait alors la difficulté de la valeur d'un point. Le joueur décide finalement qu'il a de meilleures chances de réussite s'il se souvient du point faible du casque, en tant que militaire professionnel, en utilisant son SAVoir. Le MJ confirme qu'il s'agit d'une très bonne idée et abaisse la difficulté pour ce jet à 5.*

**Un jet normal doit être supérieur ou égal à 4 dans la majorité des cas.** Le MJ peut augmenter cette difficulté selon la complexité de la situation ou l'abaisser si des éléments favorables jouent en faveur du personnage.

*Exemple : Fenn Yu va tenter d'assommer un garde en armure. Le MJ calcule la difficulté de la Compétence Corps à corps pour toucher comme suit : 4 (difficulté de base) -1 (attaque par surprise) +3 (armure) = 6. Le MJ demande un jet de PUIssance. Sous la PUI, le jet aurait été de 1D6+1 contre une difficulté de 6, sous la PRE, le jet serait de 1D6+2 contre une difficulté de 7 (6 +1 car le joueur a demandé un changement sans justifier), sous le SAV, le jet est de 1D6+1, mais la difficulté baissée à 5 car le personnage a un passé militaire conséquent, il connaît et utilise ce type de casque au quotidien. Quant à l'effet lui-même du coup pour assommer, il est nettement moins efficace sans PUIssance, bien sûr...*

## >>> Exemple du profil de Fenn Yu

	PUIssance	ENDurance	PREcision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTelligence
Corps à corps	+1		+2	+1		+1	
Survie		+1			+2		



## LES NEGOCIATIONS ET LA REGLE «5 SECONDES»

Ce système de jeu donne la part belle aux explications des joueurs sur la manière dont les personnages entreprennent la moindre action et apportent des détails et des situations qui sont en général oubliés dans les autres systèmes de jeu. Mais le revers est le risque de perdre un temps considérable à chaque jet si le joueur commence à négocier avec le MJ pour que ce dernier abaisse la difficulté d'un point supplémentaire en argumentant à tout va.

Nous invitons donc le MJ à limiter le temps de réponse du joueur dans le choix de la Caractéristique ou sur la difficulté proposée pour rester dans l'action. Nous vous proposons de limiter le temps de réponse à 5 secondes environ, s'il le faut, pour accentuer l'intensité dramatique, le temps sera décompté sur les doigts d'une main. Cette règle est surtout à appliquer si le joueur se lance dans une discussion n'ayant pour but que de lui permettre de réussir un jet. Le MJ devra être très clair et annoncer ce système dès le début de la partie. Le MJ restera souple sur ce délai de 5 secondes, notamment avec les joueurs débutants ou si le jet est très important.

## JET CRITIQUE

Contre un point de Vigilance, un joueur peut tenter un jet critique. Il échange alors son dé contre le dé supérieur (1D6 si jet sans compétence normalement au D4, 1D8 si jet avec compétence normalement au D6). Le jet critique permet les échecs critiques sur un 1 au jet de dé.

Le joueur qui tente un jet critique en dépensant un point de Vigilance et obtient un 1 sur son jet vient de se blesser et perd immédiatement 1 PV, sans aucune protection d'armure possible. Il ne s'agit pas d'une blessure grave, comme une estafilade avec une lame lâchée par mégarde, mais, si le personnage est mal en point, il pourrait mourir bêtement. A l'inverse, son jet peut largement dépasser les difficultés les plus élevées et même permettre certains jets surhumains.

### DIFFICULTES

1 à 2	facile
3	simple
4	moyen
5	dur
6	difficile
7	très difficile
8	extrêmement difficile
9	professionnel expérimenté
10 +	impossible ou presque

## COMBAT

Le combat se déroule en 5 phases :

- ◆ L'initiative
- ◆ L'attaque du personnage ayant l'initiative et la parade/esquive de celui qui ne l'a pas
- ◆ L'attaque du personnage n'ayant pas l'initiative et la parade/esquive de celui qui l'a.
- ◆ Le calcul des dommages causés par le personnage ayant l'initiative
- ◆ Le calcul des dommages causés par le personnage n'ayant pas l'initiative (s'il est encore actif)

◆ L'initiative est déterminée par le Total de VIT + 1D6 + modificateur de situation, le plus haut résultat détermine qui prend l'initiative. En cas d'égalité, c'est le personnage qui possède le plus haut Total de VIT. S'il reste une égalité, c'est le MJ qui tranche, selon la situation (attaque par surprise, par exemple).

### >>>Résumé des jets de dé

Difficulté moyenne : 4

Jet sans compétence : 1D4 contre difficulté

Jet avec compétence à zéro : 1D6 contre difficulté

Jet avec compétence et bonus de Caractéristique : 1D6 + bonus de Caractéristique contre difficulté

Jet critique contre un point de Vigilance : jet du dé supérieur (1D6 si jet sans compétence normalement au D4, 1D8 si jet avec compétence normalement au D6) + éventuel bonus de Caractéristique contre difficulté  
Le jet critique permet les échecs critiques sur un 1 au jet de dé.



## >>> Modificateur à la difficulté selon la situation\*

### Combat

Attaquer par derrière ou par surprise : -1  
Adversaire aveuglé ou entravé : -2  
Arme longue face à arme courte en corps à corps : -1  
Cible partiellement cachée ou très petite (surface visible de moins de 30cm) : +1  
Esquiver une attaque par arme à haute vitesse HV : +2  
Cible se déplaçant à plus de 80km/h : +1

### Discussion

Adversaire hostile : +1  
Ennemi : +3  
Interlocuteur défendant un intérêt important : +1  
Interlocuteur parlant une langue inconnue : +2

### Piloter

Sur terrain difficile (sable, piste abandonnée) : +1  
Sur terrain accidenté : +2  
A grande vitesse (supérieure à 80km/h) : +1  
Manœuvre acrobatique (roue avant, tête à queue) : +1  
Commandes inconnues ou abîmées : +2

### Divers

Mauvaise météo : +1  
Tempête de sable : +2  
Tempête de sel ou électrostatique : +3  
De nuit, sans éclairage : +1  
Improvisation (pas d'outils, pas les meilleurs produits) : +1  
Sous le feu ennemi ou situation stressante : +1



Afin d'attaquer, un personnage doit réaliser un jet de :

- ◆ A main nue : Corps à corps/PUI
- ◆ A l'aide d'une arme blanche : Arme blanche/PUI
- ◆ Avec une arme à distance : Arme à distance/PRE
- ◆ En combat, la difficulté est toujours de 4 + armure + modificateur de situation\*

◆ Afin d'esquiver une attaque, un personnage doit réaliser un jet de :

Corps à corps/VIT, la difficulté étant le jet pour toucher de l'adversaire éventuellement modifié par la situation ou l'arme.

◆ Les dommages dépendent de chaque arme. Si le jet a été réalisé sous PUI, le bonus de dommages s'ajoute:

Poing : 1D3  
Lame céramique : 1D4  
Pied ou arme improvisée : 1D6  
Pistolet HV : 1D6  
Pistolet IR : 1D6  
Fusil HV : 1D8

On soustrait la valeur d'armure de l'attaqué avant de soustraire les points de vie.

## VIE ET MORT

Un personnage dont les points de vie tombent à 0 perd immédiatement connaissance et tombe au sol. Seuls des soins ou une journée de repos le feront sortir de son état comateux. Si le personnage descend jusqu'à -1, il plonge dans un coma profond dont seuls des soins intensifs rapidement délivrés le feront sortir. Sans soins, il mourra dans les dix minutes. Si le personnage atteint -2, il est mort.

*\*Un même modificateur ne s'applique que sur un seul des deux personnages impliqués dans un affrontement et non sur les deux protagonistes. Ainsi, un attaquant par surprise voit sa difficulté baisser de 1, et l'attaqué n'a pas de modificateur (sa difficulté n'augmentera pas de 1, sinon cela doublerait l'effet du modificateur).*



## VIGILANCE ET MEKAS

Les points de Vigilance servent à montrer l'état de conscience ainsi que la fatigue mentale et psychique du personnage. Trois situations en font perdre : soutenir longtemps un effort intense, tenter un jet critique et entrer en synergie avec une machine dotée de l'équipement adéquat. Les Mékas possèdent tous un poste de synergie.

On ne peut utiliser qu'un seul point de Vigilance par tour de jeu et il est donc impossible de tenter un jet critique en synergie, par exemple. Avant chaque tour de jeu ou action longue de la machine, le personnage en synergie, enfermé dans une bulle qui l'isole totalement de son environnement, doit dépenser 1 point de Vigilance. Il peut alors utiliser la machine comme si c'était son propre corps. Elle réagit alors exactement comme une extension naturelle du pilote. Les valeurs de Caractéristiques du pilote entrent alors en jeu, mais le joueur ne jette pas un D6 mais les dés spécifiques à chaque poste du Méka selon les valeurs de l'engin.

L'effet de la dépense d'un point de Vigilance n'est pas toujours de même durée selon l'action entreprise avec un Méka. Une action de combat est instantanée, alors que faire simplement marcher le Méka durera une heure pour la même dépense d'un point de Vigilance.

Voici quelques durées d'action de Mékas pour la dépense d'un point de Vigilance :

- ◆ Marcher/rouler à vitesse de croisière : 1 heure
- ◆ Courir/rouler à vitesse maximale : 1 tour de jeu
- ◆ Sauter : instantané
- ◆ Soulever : instantané (nécessaire uniquement si la difficulté dépasse 5)
- ◆ Escalader : pour chaque tranche de la hauteur du méka escaladé (9 mètres pour un 6-BEL)
- ◆ Ouvrir le feu : instantané
- ◆ Toute action de combat au corps à corps : instantané

Lorsque le personnage en synergie tombe à 0 points de Vigilance, il entre dans un coma léger duquel il ne pourra pas sortir sans soins extérieurs. Le Méka se met immédiatement en pause jusqu'à ce que le pilote en synergie soit débranché. Il faudra ainsi que ses compagnons viennent sortir de la sphère blindée le malheureux pour reprendre la main sur le Méka. Dans cet état, seules les commandes manuelles restent utilisables.

*Exemple : Fenn est entré en synergie avec un 6-BEL. En plus de pouvoir utiliser tous les postes à la fois sans l'aide d'aucun autre pilote, il peut, par exemple, esquiver au corps à corps non pas avec un D6 mais avec le D10 de mobilité du Méka ! Ainsi, pour un jet de Corps à corps/VIT, le joueur de Fenn lancera 1D10+1 au lieu d'1D6+1 !*

## HYDRATATION

L'hydratation des personnages est d'autant plus importante que les Mékas consomment également de l'eau pour fonctionner. Afin de simplifier, chaque action du Méka demandant un point de Vigilance utilise dix litres d'eau pure. Un humain en consomme deux par jour.

Si le personnage ne peut boire à satiété, sa Vigilance est affectée. Elle ne peut dépasser 10 s'il ne boit qu'un litre d'eau par tranche de 24 heures et ne peut dépasser 5 s'il ne boit rien du tout. Chaque jour suivant sans boire abaisse la Vigilance d'un nouveau point jusqu'au coma.

## NAUSEE

La valeur de Nausée sert à définir le seuil de tolérance de chaque personnage aux secousses incessantes des machines, de jour comme de nuit. Il suffit de soustraire la valeur de Nausée du personnage de la valeur de Nausée de la zone du Méka où le personnage se trouve pour déterminer un malus de Vigilance applicable immédiatement et ce tant que le personnage restera à cet endroit. Si le personnage passe une journée complète dans un endroit qui lui cause un malus, un point supplémentaire est perdu. Si le personnage tente de dormir dans ce même endroit, il passera une nuit terrible à vomir et chercher le sommeil et perdra 3 points de Vigilance supplémentaires.

## PILOTER UN MEKA

Le pilotage d'un Méka demande une grande synchronisation entre les différents pilotes. Ainsi, chaque action demande souvent un jet réussi sur plusieurs postes de pilotage. En cas d'échec d'un seul jet, la machine réagit mais pas toujours comme il faudrait, ou pire, le Méka rencontre un problème.



Il existe trois façons de piloter une machine de cette taille :

**Les commandes manuelles** sont prévues initialement pour permettre aux machines d'être déplacées sur quelques centaines de mètres en usine ou testées sommairement. Les commandes ressemblent beaucoup à ce que l'on peut voir dans une grue de chantier contemporaine: de lourds leviers, des dizaines de commutateurs et des pédales ne permettant pas d'agir rapidement. A moins d'y être forcé, personne n'utilise les commandes manuelles. Du point de vue des règles, **utiliser les commandes manuelles empêche toute dérivation de dé (voir plus loin), le personnage ne peut ni en donner ni en recevoir, et limite les valeurs de la machine au D6 maximum, et D8 si le personnage tente un coup critique.**

**Les commandes neurales** restent la technologie la plus souple et demandent un minimum de concentration. Même pour simplement ajuster une cible et tirer, le personnage prend un tour de jeu complet. Se connecter et se déconnecter demandent un tour de jeu complet également. Du point de vue des règles, **les personnages peuvent utiliser la valeur de Dé du poste du Méka pour tenter leur jet. Ils peuvent tenter des coups critiques (et augmenter un D8 du Méka en D10, par exemple), pour une consommation d'eau doublée et le risque d'abîmer le Méka en cas d'échec critique. Les personnages à chaque Poste peuvent également dériver leur Dé et le donner à un voisin d'un autre poste s'ils n'ont pas agi à ce tour de jeu, dérivant l'énergie vers un poste plus important. Le dé est dégradé d'un cran par poste rencontré au-delà de celui du donneur. Le personnage qui reçoit le dé peut alors immédiatement retenter un jet échoué avec ce nouveau dé.**

**La synergie** est la pointe de la technologie. Enfermé dans une enceinte baptisée berceau, le personnage est relié directement à la machine et en prend le contrôle comme s'il s'agissait de son propre corps. En plus de **pouvoir réaliser plusieurs actions dans le même tour de jeu (attaquer et esquiver, par exemple), il utilise les capacités maximum de la machine. Du point de vue des règles, le personnage pilote seul, utilise les Dés du Méka et ajoute même ses Compétences, donnant à la machine une puissance et une réactivité étonnante.**

## ACTIONS ET POSTES

Si les personnages ne savent pas quel poste prendre, une règle simple et efficace est d'attribuer à chaque joueur le poste le plus près de lui sur la fiche du Méka au centre de la table. Pour le kit découverte, les règles de nausée sont laissées de côté.

Les postes ne sont pas que des liens techniques pour les dérivations de dés, ce sont également des localisations sur le Méka. Chaque lien est une suite de coursives, échelles et autres passages étroits et tortueux aménagés après coup par l'équipage afin de passer de l'un à l'autre.

*Exemple : Fenn est au poste de Mobilité du 6-BEL, Kern au poste d'artillerie missile et Tilénie au poste du Manipulateur. Ils sont en plein combat au corps à corps avec un autre Méka. Afin de frapper, le MJ demande un jet réussi des deux postes Mobilité et Manipulateur contre une difficulté de 5. Hélas, Fenn échoue à son jet de Mobilité, Kern n'agissant pas, il dérive son D10. Le dé est dégradé au D8 en arrivant au poste de synergie, puis enfin au D6 pour le poste de Mobilité. Fenn peut immédiatement réessayer son jet avec ce D6.*

## SOLIDITE ET MEKAS

Les Mékas possèdent une valeur de blindage et une valeur de structure. **Le blindage fonctionne comme une armure et se soustrait des dommages. La structure fonctionne comme les points de vie et chaque coup qui traverse le blindage abîme un poste. A chaque coup sur un poste, le dé du poste est dégradé d'un cran (1D6 devient 1D4). En dessous du D4, un poste est en panne, ne fonctionnent plus et demande des réparations majeures pour pouvoir fonctionner à nouveau. Un jet contre une difficulté de 9 permet toutefois de le refaire fonctionner au D4 pendant une action (marcher une heure, frapper une fois, etc.).**



## AUTRES VEHICULES

Les autres véhicules que l'on peut rencontrer dans ce kit découverte sont les jeeps et motos solaires. Tous ces véhicules nécessitent un jet de Pilotage de véhicule à chaque action risquée. Il est inutile de demander un jet pour démarrer le véhicule ou rouler sur une route dégagée.

Les motos d'assaut ou sandhoppers, peuvent déplier leur roue arrière pour sauter jusqu'à 15 mètres du sol et aller à l'assaut d'un Méka. Les écrouilles les moins protégées, voire même ouvertes en permanence, sont en effet souvent sur le dessus des Mékas.

Pour mener un assaut, un pilote de sanhopper doit réussir trois jets coup sur coup, le premier jet de pilotage permet d'amener la moto à la bonne vitesse et dans le bon axe, ainsi qu'à lever la roue avant. Le second jet de pilotage permet de déclencher le mécanisme de la roue arrière au bon moment. Enfin, le dernier jet dépend des choix du personnage : un nouveau jet de pilotage pour atterrir sans dommages, un jet d'Armes à distance pour accrocher un grappin ou un jet d'Acrobatie pour s'accrocher lui-même.





### >>>Déroulement d'une action de Méka

◆ Le MJ annonce la situation, ainsi que les éventuelles valeurs de difficulté qui s'opposent aux joueurs selon les options possibles.

◆ Les joueurs annoncent l'action envisagée (une petite concertation est autorisée, avec la règle des « 5 secondes » si le débat s'éternise.

◆ Le MJ annonce les postes concernés et la difficulté à atteindre. C'est la même pour tous les postes engagés, elle est basée sur la plus haute difficulté de l'action ou la valeur réalisée par l'opposant.

◆ Les joueurs tentent leurs jets, avec ou sans critique. S'ils choisissent le tenter le critique, ils ne se blessent pas en cas d'échec mais appliquent les résultats 1 sur les tables d'échecs d'action de Méka.

◆ Les postes non utilisés peuvent dériver leurs dés pour aider les personnages ayant échoué.

◆ Si les jets sont tous réussis, le pilote du poste principalement concerné jette les éventuels dés d'effet.

◆ En cas d'échec, le pilote du poste principalement concerné jette un D8. Sauf si un jet critique a été tenté, le résultat 1 est considéré comme égal à 2.

◆ Le MJ applique l'effet de la table. Les actions simples sont souvent réussies tout de même.



### >>>Liste des postes engagés par action

◆ Utiliser une arme à distance :  
Artillerie, Mobilité\*, Manipulateur\*\*, Senseurs/Détection, Propulseur\*\*\*

◆ Mouvement simple comme marcher, se pencher, tourner, etc. :  
Mobilité\*\*\*, Senseurs/Détection

◆ Mouvement de combat (course, attaque, esquive, parade) :  
Mobilité, Manipulateur, Senseurs/Détection\*\*\*\*

◆ Mouvement risqué (escalade, saut, mouvement non prévu par la machine) :  
Mobilité, Manipulateur, Propulseur\*\*\*\*

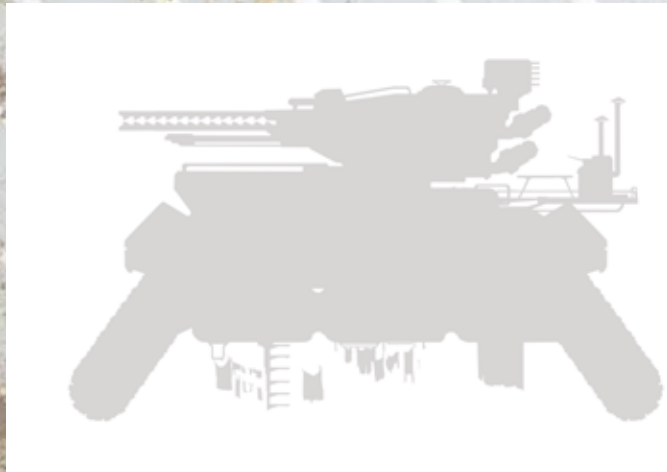
◆ Se dissimuler ou se protéger (d'une tempête, d'une onde de choc) :  
Mobilité, Manipulateur\*\*\*\*, Senseurs/Détection

◆ Utiliser les senseurs, les communicateurs ou les extensions :  
Mobilité\*, Extensions\*\*\*, Senseurs/Détection

◆ Soulever, manipuler, détruire :  
Mobilité, Manipulateur

◆ Voler, naviguer :  
Senseurs/Détection, Propulseur

*\*si le Méka se déplace en même temps  
\*\*si l'arme est portée par le manipulateur  
\*\*\*un seul poste, selon le type d'action  
\*\*\*\*le MJ pourra ignorer ce jet si le nombre de joueurs n'est pas suffisant mais pourra appliquer des conséquences*





## ECHEC D'ACTION MEKA

### >>>Utiliser une arme à distance

- 1 Panne de matériel
- 2 Plus de munitions ou munition coincée
- 3 Cible ratée
- 4 Cible ratée
- 5 Dé d'effet abaissé de 2 crans
- 6 Dé d'effet abaissé d'un cran
- 7 Fonctionne normalement
- 8 Fonctionne normalement

### >>>Mouvement simple comme marcher, se pencher, etc.

- 1 Arrêt temporaire du Méka
- 2 Pas d'action
- 3 Action à demi-vitesse
- 4 Fonctionne normalement
- 5 Fonctionne normalement
- 6 Fonctionne normalement
- 7 Fonctionne normalement
- 8 Fonctionne normalement

### >>>Mouvement de combat (course, attaque, esquive, parade)

- 1 Panne du propulseur
- 2 Dé d'effet abaissé de 3 crans
- 3 Dé d'effet abaissé de 2 crans
- 4 Dé d'effet abaissé de 2 crans
- 5 Dé d'effet abaissé d'un cran
- 6 Dé d'effet abaissé d'un cran
- 7 Réussi
- 8 Réussi

### >>>Mouvement risqué (escalade, saut, mouvement non prévu par la machine)

- 1 Le Méka chute et est exposé
- 2 Le Méka chute et est exposé
- 3 Casse de la propulsion utilisée
- 4 Casse de la propulsion utilisée
- 5 Casse structurelle mineure
- 6 Casse structurelle mineure
- 7 Casse structurelle mineure
- 8 Réussi

### >>>Se dissimuler ou se protéger (d'une tempête, d'une onde de choc)

- 1 Le Méka chute et est exposé
- 2 Le Méka est totalement exposé
- 3 Le Méka est protégé/dissimulé à moitié
- 4 Le Méka est protégé/dissimulé à moitié
- 5 Le Méka est protégé/dissimulé à moitié
- 6 Le Méka est protégé/dissimulé à moitié
- 7 Le Méka est protégé/dissimulé
- 8 Le Méka est protégé/dissimulé

### >>>Soulever, manipuler, détruire

- 1 Panne du manipulateur
- 2 Panne du manipulateur
- 3 Dé d'effet abaissé de 2 crans
- 4 Dé d'effet abaissé d'un cran
- 5 Dé d'effet abaissé d'un cran
- 6 Dé d'effet abaissé d'un cran
- 7 Fonctionne normalement
- 8 Fonctionne normalement



# SCENARIO

>>> Scénario de Frédéric Dorne

>>> Illustrations de Nicholas Morineau et Frédéric Dorne

## LA CARENE

### ATTAQUE ET LEGS

**Compétences** Les PJ font partie d'une petite bande d'aventuriers motorisés rassemblés autour d'un petit Méka, un 6-BEL baptisé Le Flibustier. Ils se trouvent à Atlecos de bon matin, entre deux jobs, quand un écumeur des sables célèbre, Chebe Afonine, ami du père d'un des PJ, leur demande de venir le voir de toute urgence. Il leur a envoyé un messenger qui doit les ramener à tout prix en échange d'un cristal synthétique récupéré sur les yeux d'un Méka. Le gamin est donc très motivé, il inventera tous les mensonges et utilisera toutes les astuces pour les faire venir. Sur son lit de mort, Chebe a appelé la dernière personne en qui il avait confiance pour lui demander de retrouver son legs.

#### >>> Synopsis

Un écumeur des sables sur son lit de mort fait appel aux PJ et leur demande de retrouver son trésor, une carte qui mènerait à un Méka intact. Après avoir récupéré la carte ou suivi les assassins, les PJ découvriront un trésor bien plus difficile à récupérer que prévu.

Tout le contenu de ce kit de découverte du jeu est téléchargeable gratuitement sur  
>>> [www.jdreditions.com](http://www.jdreditions.com)

L'homme, pourtant dans la force de l'âge, n'est plus que l'ombre de lui-même et sa pâleur est terrifiante, surtout lorsqu'on sait que sa peau est habituellement tannée par le soleil des Mers Arides.

Il a été frappé de nombreuses fois et il est en piteux état : en plus de nombreuses fractures et blessures au visage, il respire avec difficulté, tousse et crache fréquemment un sang rouge vif. Le médecin explique aux PJ, en quittant la pièce avec les derniers biens du mourant en paiement de ses soins, qu'il a probablement un poumon perforé et qu'il ne passera pas la journée. Il a manifestement été frappé avec une barre d'acier et on a continué à s'acharner sur lui longtemps après qu'il ait perdu connaissance : on voulait sa mort.

Chebe est pourtant un homme apprécié de tous : il aidait les petits nouveaux dans les Mers Arides et a probablement donné un coup de pouce à au moins l'un des PJ (le MJ racontera une anecdote à l'un des PJ de son choix qui, encore loin du port, n'avait plus d'eau et était perdu dans une tempête de sable. Chebe l'a trouvé par hasard et l'a ramené sur le droit chemin en lui laissant prendre de l'avance pour revenir seul et sauver les apparences). C'était aussi une force de la nature et il aura fallu un adversaire vraiment formidable pour en venir à bout, surtout sans utiliser d'arme de tir.

**Chebe ne se souvient pas de tout mais il sait exactement ce qui lui manque, car on ne lui a volé que son argent et sa carte.** Il revenait la veille d'une longue sortie dans le sable et, tout heureux de sa dernière trouvaille, était allé fêter son retour au bar de l'Errance. Sa langue trop bien pendue lui a manifestement valu son attaque.

Alors qu'il regagnait son carré loué le soir-même, au troisième niveau des coursives de l'Errance, il a été attaqué par surprise, a reçu un premier coup à la tête et manifestement beaucoup d'autres.

Les agresseurs l'ont laissé pour mort et lui ont volé une carte qu'il comptait exploiter et dont, apparemment, il s'était trop vanté.

Il n'a plus que quelques heures à vivre et demande aux PJ de récupérer son bien précieux. Chebe, se sachant condamné, préfère remettre à une personne de confiance son legs hypothétique. En effet, si ses indications peuvent permettre au fils de son ami de récupérer la carte, le trésor auquel elle mène sera à lui. Chebe entend payer ainsi en retour le service que le père du PJ lui a rendu, bien des années plus tôt.



Cette carte précise comment passer dans le labyrinthe des coraux, à seulement 40 km du port, afin de trouver une carcasse de Méka encore intacte, probablement un énorme Amtex. La carte est datée de seulement quelques années après la Rupture et est restée perdue depuis tout ce temps. Il l'a trouvée dans les affaires d'un pilote mort depuis des décennies. Les chances pour que la machine n'ait pas été pillée sont énormes ! Si le Méka fonctionnait encore, ce serait même la fortune assurée ! La carte est difficile à lire car elle est rédigée dans une vieille langue que finalement peu de personnes parlent encore : le russe.

Chebe pourra répondre à quelques questions avant d'être trop mal pour continuer :

- ◆ Il a remarqué beaucoup de monde la veille, comme toujours le soir à l'Errance : un équipage de Méka arrivé en même temps que lui, un couple de jeunes mariés, des revendeurs de pièces venus trouver des clients dont Ceteen Plagrad, le fameux armurier accompagné de ses gardes du corps, pas mal de gens du coin, quelques gangs et l'habituel Viann Li, pilier de bar et mémoire d'Atlecos.

- ◆ Il n'a pas vu qui l'a suivi dans les courses.

- ◆ Il a parlé de la carte au bar, un peu tout le monde y passe prendre ses consommations et payer ; tout le monde a donc pu l'entendre.

- ◆ Il a bu bien plus que d'habitude, la jeune mariée lui a fait offrir verre sur verre de éga, sans finalement venir lui parler, il n'a pas compris pourquoi mais n'a pas cherché à savoir.

- ◆ Il ne se souvient que d'un symbole tatoué sur le bras de son ou de ses agresseurs : un antique drapeau américain (que porte Benchen Duang au bras mais qui n'apparaît que quand il retrace ses manches).

## LE DEUIL

Quelques instants à peine après que les PJ l'aient quitté, Chebe meurt. La nouvelle fera le tour de la ville instantanément et de nombreuses personnes porteront le deuil. Des verres seront bus en son honneur et tout le monde semblera ébranlé par la disparition de l'homme si apprécié. Devant la peur que ce soit le prélude à une nouvelle vague de crimes corporatistes, un Délégal sera chargé de châtier les coupables. Gacant Liu est un représentant de l'ordre connu de tous, notamment pour son incompétence et sa fainéantise chronique. Il ne devrait pas gêner beaucoup les PJ si ce n'est pour les interroger ou se retrouver au mauvais endroit au mauvais moment. Jamais il ne quittera sa juridiction, Atlecos, et laissera tomber l'affaire au bout de quelques jours.

Partout où les PJ iront, le décès de Chebe sera l'unique sujet de conversation et une sorte de tristesse se sera emparée de tout le monde, comme si un ami venait de mourir. Tout célèbre qu'il soit parmi les écumeurs de sable, le corps de Chebe devrait être enterré dans le sable comme les autres, mais quelques aventuriers et écumeurs des sables se cotiseront pour lui offrir une sépulture décente. Les PJ seront certainement sollicités pour participer. L'enterrement dans un puits privé creusé dans la pierre attirera une foule impressionnante et la ville sera quasiment déserte pendant une bonne heure.

Le MJ insistera sur le deuil et chaque PNJ rencontré n'aura que le nom de Chebe à la bouche : pour se lamenter, pour grogner envers le Délégal incompetent ou pour se moquer, selon ses relations avec le mort.





### >>>Atlecos

Ce port important est situé sur les Sables, une zone des Mers Arides relativement peuplée. Après le vol de l'eau, la ville coloniale s'est arrangée pour devenir un port à Mékas et continuer à vivre sous l'impulsion de son premier maire post Rupture, Vorinn Da, principalement grâce au dragage du port et à la rénovation des pontons pour qu'ils puissent accueillir les machines géantes.

On trouve ici toutes les populations, des descendants des premiers colons aux corporatistes, et beaucoup d'aventuriers et d'écumeurs des sables. L'économie est donc orientée vers le divertissement des équipages et l'entretien des Mékas. Atlecos est une des rares cité dotée d'un pipeline de glace qui amène l'eau du pôle, sa population est donc importante avec près de 20 000 habitants, plutôt pauvres mais pas totalement sans espoir ni ordre.

Plusieurs Délégaux sont chargés chacun d'un quartier et font respecter la loi avec pour consigne de fermer les yeux sur les plus petits délits commis par les équipages de Mékas.

## LE BAR DU CRIME

L'Errance est un débit de boisson bien connu installé dans la soute de fret du vaisseau de transport du même nom. Incapable de voler depuis des décennies, le fier appareil est à présent totalement aménagé et sert d'habitation pour près de deux cents personnes dans ses entreponts et les coursives au-dessus du bar. Ce n'est pas le luxe de l'Ecubier, la mythique taverne des aventuriers des Mers Arides où seuls ceux qui le méritent peuvent venir boire les alcools les plus fins et rencontrer les légendes des sables, mais c'est une des meilleures d'Atlecos. Seulement quelques tables sont occupées aujourd'hui.

### >>>Conseil

Si les PJ laissent tomber cette histoire et ne mènent pas l'enquête... Une partie de la bande d'adolescents les attaquera sur ordre de leur chef, avant midi, car il imagine que les PJ savent traduire la carte. Ils feront tout pour les capturer et les emmener au rendez-vous à Kopok à midi.

Chacune d'elles rassemble ici une bande de pillards (on reconnaît d'ailleurs la haute stature de Dakard Dû au milieu de ses suivants, un voleur prêt à tout pour s'enrichir), là le vieil Onel et ses amis ramoneurs de derricks, ici d'anciens corporatistes aigris et à moitié saouls, l'habitué Viann Li bien sûr, une bande d'adolescents d'un groupe de motos sauteuses et même un équipage de Méka qui se reconnaît à son semblant d'uniforme.

◆ La seconde machine à dock en ce moment, avec celle des PJ, est un OST-250 minier en piteux état.

La capitaine, Danoudka Wei, est connue pour ses humeurs violentes et sa jalousie envers les autres équipages. Sa machine, baptisée Pitchouchkin, n'est plus capable de percer des tunnels sans surchauffer mais peut encore se dissimuler sous terre rapidement s'il le faut. Lorsque les PJ passeront à la taverne, elle s'énervera à mi-voix contre ses hommes et parlera d'améliorer ses solutions de tir, manifestement elle a dû acquérir quelques missiles opérationnels et enguirlande ses artilleurs pour qu'ils touchent leur but sans les gaspiller.

◆ Le bar est tenu par Chost Dong Men, un homme craintif qui se réfugie facilement derrière son fusil à fléchettes caché sous le comptoir si on le menace. Il n'aime pas trop rapporter ce qu'il entend dans son établissement et sa discrétion est appréciée de ses clients qui peuvent d'ordinaire parler de tout sans risque. Hier, hélas, quelqu'un a rompu cette règle tacite et a attaqué Chebe. Il n'a rien remarqué de spécial et confirmera la liste des clients présents donnée par Chebe. On pourra sentir toutefois qu'il tique en parlant de l'histoire de la mariée. Si on le force à parler (toute menace se traduirait par l'engagement de tous les clients pour protéger le gérant et une bagarre générale, il vaudrait mieux lui donner au moins l'équivalent de 150 Zefs sous une forme ou une autre), il lâchera son secret : ce n'est pas la mariée qui a payé les verres d'alcool, mais une autre personne.

Il aura beaucoup de mal à donner le dernier nom car il s'agit de son propre neveu, Benchen Duang, un délinquant qui traîne avec toutes les racailles de la ville. Il n'est pas là, il n'a pas été revu depuis la veille. Chost pourra donner son adresse, dans le quartier de la Chance (le quartier, situé en limite de la ville, est l'un des plus pauvres mais a eu la chance de récupérer un Méka d'entretien tombé juste à côté quand le derrick de Kopok est tombé).



Discuter avec les clients du jour n'apportera pas grand chose. L'équipage du Pitchouchkin n'a rien remarqué et la capitaine russe enverra les PJ se faire voir car elle n'aime personne : elle est prête à se battre, surtout si les PJ sous-entendent qu'elle aurait attaqué Chebe car elle saurait lire la carte. Elle n'y est pour rien, bien entendu. Toutefois, si on parvient à la calmer, elle pourra dire qu'elle a envoyé bouillir un gamin du gang des motos sauteuses ce matin sur le port, il voulait justement que quelqu'un traduise un truc. À sa description, il s'agit probablement de Benchen Duang. Il chevauchait une moto sauteuse et il est reparti en ville ensuite.

◆ **Dakkard Dû et sa bande sont là pour partager leur dernier maigre butin**, quelques pistolets et des menus objets en métal. Ils ne sont guère d'humeur à répondre à des questions, mais le plus jeune de la tablée, Ocist, acceptera volontiers de parler contre un verre. Il fera durer jusqu'à avoir bu sa bière recyclée pour annoncer n'avoir rien remarqué du tout, ce qui est le cas, puisqu'il n'était pas parmi les agresseurs. Il tentera d'éviter les coups en se moquant des PJ crédules avant de rejoindre sa tablée hilare.

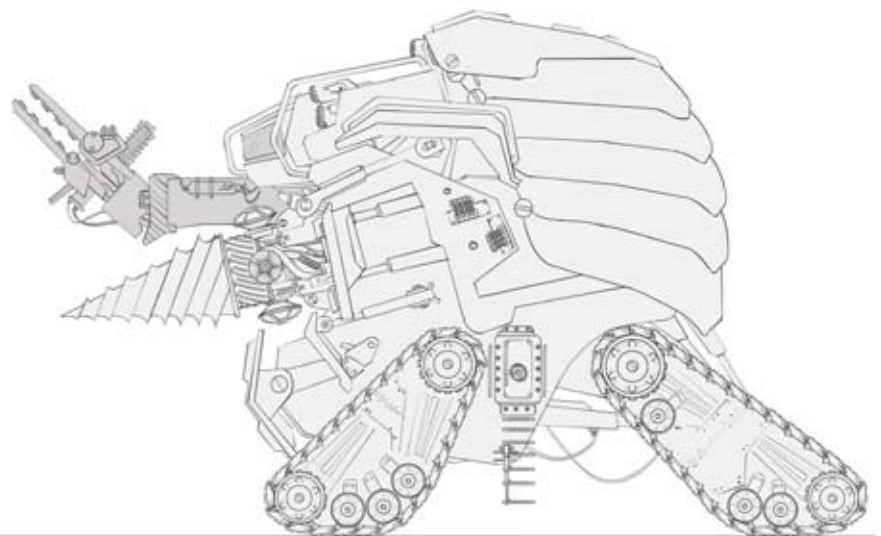
◆ **Onel n'a rien remarqué, quant à Viann Li** il pourra indiquer lui aussi l'origine des verres servis à Chebe, contre quelques rasades. Au bout de deux verres, il ne parlera plus que de la Rupture et s'embrouillera avant de sombrer dans un silence contemplatif.

◆ La bande de motards est composée d'adolescents un peu illuminés, passionnés de vitesse, de violence et par l'idée de faire un gros coup. Ils ne savent pas ce que mijote Benchen Duang, mais reconnaissent qu'ils doivent le rejoindre à midi au pied du derrick de Kopok dans les Sables. Ils ne savent pas pourquoi. Ils ne parleront pas non plus facilement, mais une démonstration de force (qui se terminera probablement en bataille de bar là aussi) où les PJ auraient le dessus ou simplement la menace d'aller faire tomber les motos parfaitement alignées devant l'Errance suffiront. Ils se fichent éperdument de trahir l'un des leurs, en fait, ils se fichent bien les uns des autres, tout ce qui compte c'est le gang et leurs motos.

## DANS L'ERRANCE

Les quatre étages de coursives sont tenus par la mère du barman, Chena Dong Men. Âgée, corpulente et très difficile en affaires, elle gère environ quatre-vingts logements et couloirs aménagés, ce qui lui fait gagner une petite fortune. On peut trouver ici des familles établies en permanence ou des voyageurs de passage ; le crime y est très rare et le meurtre de Chebe ennuie la tenancière. Elle recevra les PJ dans le poste de pilotage (aux commandes entièrement démontées et dont la verrière intacte offre une vue imprenable sur le port) pour discuter de l'attaque. Elle semble tenir Chebe en haute estime et l'avoir même, peut-être, apprécié bien plus que ça à l'écouter parler de lui.

Elle a déjà fait sa petite enquête et personne n'a rien vu. Les Chai, les voisins les plus proches de Chebe, n'ont entendu qu'une bousculade dans les couloirs, ce qui arrive de temps à autre, ils ne se sont donc pas inquiétés. Ce sont eux qui ont trouvé le pauvre homme blessé tôt ce matin. La petite famille a perdu confiance dans la sérénité du lieu et a déménagé immédiatement à grands cris pour aller ailleurs, elle imagine que c'est surtout pour trouver moins cher, mais ignore où ils ont pu aller.

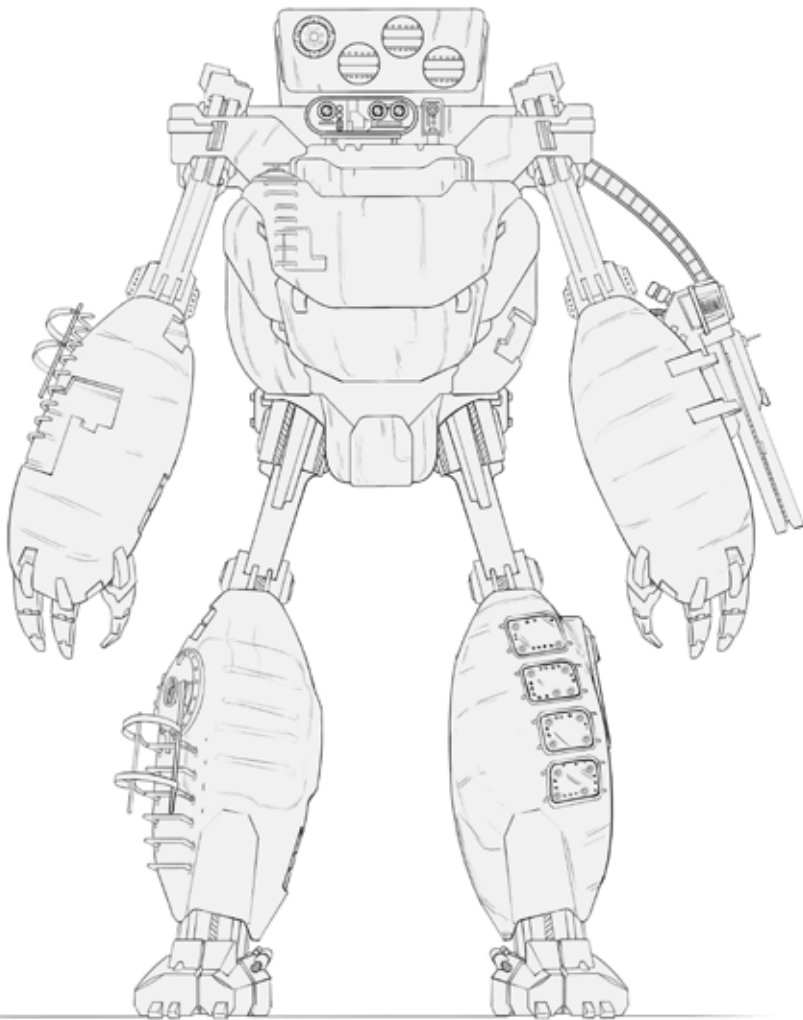


OST-250



## CETEEN PLAGRAD

Le célèbre armurier, richement vêtu et toujours accompagné de ses quatre gardes du corps, est d'origine russe et prétend même être venu du pays, sur Terre, au début de l'époque des corporations. Il n'est pas assez vieux pour ça, même s'il n'est plus tout jeune. Il sait lire le russe, bien entendu, mais ne sera pas intéressé quoi que les PJ lui proposent. Toutefois, il pourrait leur vendre des armes s'ils le désirent, à prix fort.



6-Bel

## QUARTIER DE LA CHANCE

Composé exclusivement de baraques construites avec des plaques de récupération de polystyrène, de polybois, de film étirable jaune sale et de céramiques grossières, ce bidonville disparaît avec chaque tempête pour être ensuite reconstruit. Huit mille des plus pauvres ou des plus fous vivent ici et le crime y est la règle, c'est la seule règle d'ailleurs. Quelques-uns s'en sortent mieux que les autres et leurs maisons cubiques en macrobéton bardées de gardes dominant les cabanes. C'est dans celle qui sert de repaire aux motards que les PJ pourront trouver la trace de Benchen Duang. La maison est gardée par les plus vieux membres du gang et les plus armés. Pistolets infrarouge et fusil HV sont montrés ostensiblement sur le perron du local : personne n'aurait l'idée de tenter de voler une des précieuses moto sauteuses. Les questions des PJ ne trouveront pas beaucoup de réponses ici, si ce n'est que le nouveau chef n'est pas là et ne reviendra pas avant quelques jours. Inutile d'utiliser la violence ici, aucun Délégal ne viendra au secours des PJ et les gardes sont prêts à tuer et le feront peut-être même avec plaisir. Mais, comme la philosophie du quartier est la même que celle de la bande (tout le monde se fiche de ce qui peut arriver aux autres), contre un objet vraiment intéressant, comme une arme ou au moins 40 Zefs, un des gardes pourra expliquer que le chef devait retrouver un vieux corpo de Kopok au pied de la station de pompage, un certain Chebov qui parle avec un accent tellement fort qu'on ne comprend rien (le garde se moquera en parlant avec un accent russe caricatural).

## DANOUDKA WEI

Si les PJ pensent avoir besoin de puissance de feu, ils pourraient aller voir la capitaine du Pitchouchkin pour lui proposer une association. Elle demandera 300 Zefs par jour de boulot et la moitié du butin. Elle est très dure en affaires et s'énerve facilement, mais ne manquera pas l'opportunité d'un nouveau job. Personne de confiance d'après sa réputation, c'est surtout une opportuniste qui n'hésitera pas à abandonner les PJ derrière si elle peut récupérer un Méka plus puissant. Elle pourrait donc aider les PJ à récupérer la carte, à les débarrasser du gang de motos sauteuses, mais pourrait tout à fait s'opposer aux PJ pour récupérer l'Amtex, quitte à ouvrir le feu sur leur Cybel, sans aucun scrupule.



## KOPOK

Après la Rupture, les derricks orbitaux ont cessé de fonctionner. Ces énormes ruines ne sont plus que les vestiges des installations qui puisaient l'eau et l'envoyaient, grâce à des pipelines verticaux de plusieurs milliers de kilomètres, directement sur orbite où elle était ensuite expédiée au travers de la Porte. Le derrick de Kopok, le plus proche d'Atlecos, est tombé il y a très longtemps sans que l'on sache exactement qui l'a coupé ni pourquoi. La station de pompage est restée sur place et a servi de refuge à tous les corporatistes. Après une génération d'isolation et de consanguinité, la station est évitée par toute personne ne voulant pas se faire tirer dessus ou pire, les rumeurs parlant de guerres intestines permanentes, de rites obscurs et même de vol de femmes et de cannibalisme. Une certaine communication existe encore avec le port toutefois, car des échanges se font de temps à autre. La station possède énormément de technologies et a besoin de nourriture, donc, malgré les rumeurs, un commerce s'est mis en place ; Chebov est d'ailleurs l'un des rares à faire le trajet avec sa jeep Tesla toutes les semaines. Ancien corporatiste, il doit bien avoir soixante-dix ans et n'a toujours pas appris à parler correctement le continental. Une route mène à Kopok à travers les Sables, mais il faudra pas mal de discrétion de la part des PJ pour l'emprunter sans se faire repérer car le sol marin est très plat et on peut voir à des kilomètres à la ronde à part pour quelques dunes çà et là.

Au pied de l'énorme derrick tombé, une partie de la bande de motards, dont son chef, a bien rendez-vous avec le technicien russe. Les motos sont chargées et les adolescents sont tous équipés de gourdes, de tentes de fortune et d'armes. Le Russe mettra un temps fou à traduire la carte réalisée à la main sur un vieux macropolymère jauni. Elle date d'une époque où l'eau était encore un peu présente par ici, les repères sont donc tous différents et c'est de plus particulièrement mal écrit. Les PJ devraient profiter de ce moment où la vigilance est relâchée pour agir.

Dès le début d'une attaque, le Russe grimpera dans sa jeep pour se mettre à l'abri dans la station de pompage sans demander son reste. Les adolescents, qui ne sont que six, se battront vaillamment et jusqu'à la mort, car la carte, à présent annotée en continental, représente une telle somme d'argent et d'espoir qu'ils ne la laisseront pas filer entre les doigts.



Il faudra la leur prendre par la force. Benchen Duang tentera de fuir si le combat tourne mal, afin de rallier le gros de ses troupes rassemblé au nord du labyrinthe de corail. S'ils perdent la carte, avec ou sans chef à leur tête, ces quelques douze motards suivront les PJ pour se venger et peut-être récupérer le magot au bon moment.

Si les PJ ne font rien, le petit groupe de motards de la station de pompage quitte la route pour le désert, direction le labyrinthe de corail. Le suivre ne sera pas difficile car il laisse des traces de roues dans le sable vierge. Le dépasser ne sera pas aussi simple, car il faudra le contourner d'au moins 2 km pour que les membres du gang ne s'aperçoivent de rien et dépasser leur vitesse de 40 km/h. Ils rejoindront rapidement le reste de la bande et s'enfonceront dans le récif labyrinthique en suivant les instructions traduites.

### >>>Partie courte

Commencez l'aventure à partir de ce point si vous souhaitez jouer sur 2 heures. Donnez la carte aux joueurs et laissez le gang attaquer en plein désert pour la leur voler !



## LABYRINTHE DE CORAIL

Cette énorme formation s'est construite pendant des millénaires depuis une assise rocheuse relativement plate. Avec le pompage des eaux, elle s'est fissurée en des milliers d'endroits pour créer un véritable labyrinthe de murs verticaux de presque 8 mètres de haut. Jamais personne d'Atlecos n'avait réussi à l'explorer, en tout cas, jusqu'à maintenant. Blanchis par le soleil, les coraux éblouissent fortement toute personne qui ne porte pas de protection et progresser en véhicule sans voir où l'on va est assez dangereux.

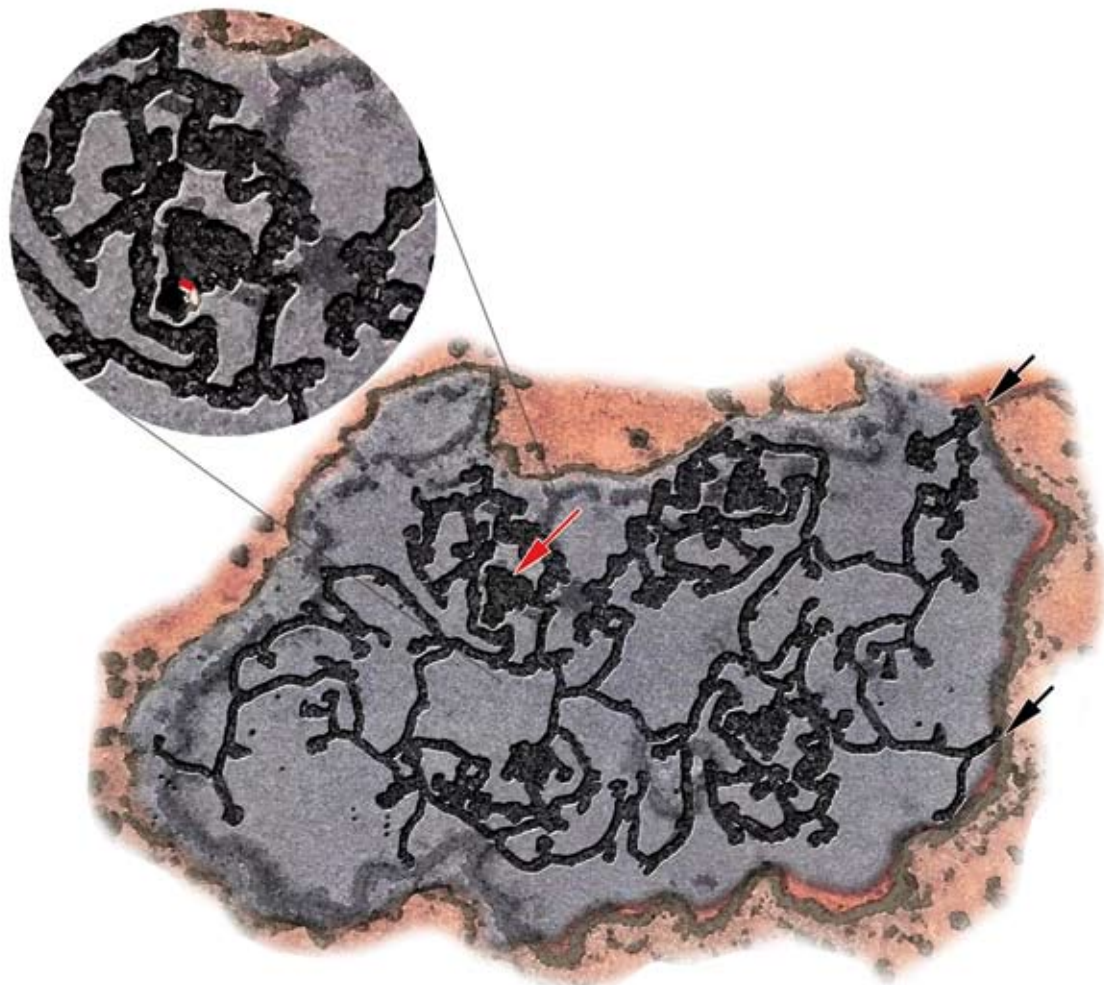
Si les adolescents sont devant, ils perdront d'ailleurs une de leur moto qu'ils laisseront sur place pour la récupérer au retour : un des jeunes fanfaronnait et a percuté le récif, tordant une roue. L'endroit est idéal pour une embuscade, une opportunité à ne pas laisser passer.

Si les motards sont devant, ils n'hésiteront pas une seconde à attaquer les PJ, surtout qu'ils utilisent un petit drone de surveillance bricolé pour s'orienter efficacement depuis les airs.

Avec le petit appareil volant, ils pourront facilement repérer des poursuivants, surtout s'il s'agit du 6-BEL des PJ, car il dépasse du récif avec ses neuf mètres de haut.

## CROIX ET TRESOR

A l'issue du voyage, là où se trouve la fameuse croix au trésor, les PJ trouveront une surprise. Car la carte ne mène pas à une machine mythique mais à une **taverne mythique, le fameux Ecubier, la taverne des aventuriers des Mers Arides**. La légende dit qu'on ne peut y boire sans le mériter et pour cause : elle est introuvable sans une invitation.







Le bâtiment n'est pas si grand que cela et a été construit en polybois. Toutefois, la protection du corail le met à l'abri des tempêtes et le bâtiment semble être debout depuis bien longtemps.

Le lieu a été construit dans une petite clairière, près d'une fosse marine, il y a largement assez de place pour stationner toute une colonne de véhicules, même menée par un Méka.

Les PJ remarqueront rapidement les nombreuses caméras qui les suivent du parking jusque dans le bar : le lieu n'est pas abandonné du tout.

Dans une salle pouvant accueillir une bonne cinquantaine de personnes, sous un énorme miroir, se tient le tenancier, tout aussi énorme, en train d'essuyer ses verres. Il répond au nom de Xan mais a apparemment plus de sang américain que chinois ou russe, ce qui est assez rare sur le continent.

La première chose que Xan imposera sera le silence, d'un « chut » tonitruant. Il n'expliquera pas pourquoi mais parlera à voix basse et fera respecter cette consigne en permanence. Tout en regardant souvent par-dessus son épaule, il demandera ce qu'il sert aux PJ et les écoutera attentivement, bien qu'il n'ait que de la bière recyclée, quoi qu'ils demandent.

Une fois la commande passée, il ira donner l'ordre à sa femme, Larega, une grande brune qui commencera par refuser de lui obéir, avant d'aller chercher la commande dans l'arrière cuisine ; elle descendra jusque dans la cave pour cela. Un coup d'œil vers le fond du bar montrera que la trappe de la cave est dotée d'une écoutille blindée et d'une échelle improvisée pour descendre.

À leur façon d'agir, il est clair que Xan et sa femme sont un peu fous. Si on aborde le sujet avec eux (ce qui est tout de même peu diplomate et assez grossier), ils parleront de la solitude qu'implique le fait de tenir un tel endroit, mais, pour la tranquillité de leur fils, ils sont prêts à tout. Le jeune Méronn est malade et a besoin de calme. Aucun des parents ne s'étendra facilement sur son cas.

Ils n'ont jamais entendu parler d'un Méka caché par ici, ils ne sont là que depuis treize ans.

Manifestement, l'énorme tavernier et sa femme ont peur de quelqu'un car ils regardent tous deux les caméras de surveillance avec une certaine peur à chaque éclat de voix ou bruit de verre et sursautent dès qu'une caméra pivote. Ils n'avoueront pas leur peur tout de suite, mais dès que les événements s'enchaîneront, ils demanderont à ce qu'on les aide sans tuer leur fils. C'est lui qu'ils craignent. C'est le plus fou de la famille et il refuse de quitter la cave. Il est intervenu contre des voleurs cinq ans plus tôt, ce qui a été un vrai massacre.

Avant que les PJ n'aient pu s'interroger plus longuement sur la situation de Méronn ou du bar, les motards survivants attaqueront avec une violence incroyable : cocktails Molotov et armes à fléchettes dévasteront la devanture et les vitres. Hurlements de défi et moteurs feront un vacarme infernal qui se répercutera terriblement contre les murs de corail. Le bar frémira avant de commencer à se détacher de la paroi de la fosse : Méronn est énervé.



## LA COLERE DU TITAN

Méronn peut être mis en colère par différentes choses : l'agression de sa famille (qu'il apercevra via les caméras), des bruits violents (comme les tirs lors de l'arrivée des motards) ou enfin que quelqu'un s'introduise dans la cave. Si un des PJ descend par l'écoutille, de sa propre initiative ou suite à la demande des parents, l'adolescent réagira également violemment.

Méronn est en permanence en synergie avec le Méka enfoui au cœur du labyrinthe et qui sert de fondations et de sous-sol à l'Ecubier. L'adolescent activera le Méka qui sortira de terre et attaquera tout ce qui bouge. On peut l'arrêter avec le 6-BEL, mais ce sera difficile. Les PJ ont toutefois plusieurs atouts : leur 6-BEL peut se dissimuler dans le labyrinthe alors que l'énorme Amtex en dépasse de près de dix mètres, ce dernier est en piteux état (voir ses caractéristiques), il a aussi énormément de mal à ajuster ses tirs dans les passages les plus étroits et, enfin, le pilote est loin d'être expérimenté.

Le combat des deux machines sera très tactique et le MJ devra mettre en avant la stratégie de placement, quitte à utiliser des figurines.

Tenter de calmer l'adolescent est peine perdue : il coupe les communications extérieures et, à moins qu'on ne prenne ses parents en otages, il ne s'arrêtera pas. Si cela arrivait, le MJ devrait choisir entre la folie et l'amour, selon l'ambiance autour de la table et son humeur. Soit le garçon se rendra et abandonnera la machine, soit il tuera les preneurs d'otage et ses parents à l'arme lourde avec une frénésie meurtrière.

Entrer dans le Méka ne sera pas facile une fois qu'il sera en mouvement, mais pas impossible, et traverser les méandres de coursives pour rejoindre le poste de synergie ne prendra que du temps. Par contre, la porte de la cellule synergique est verrouillée et ne s'ouvrira que si le pilote perd connaissance, lorsqu'il aura épuisé ses points de Vigilance. Sinon, il faudra l'ouvrir de force, ce qui demandera un jet d'Activité physique ou d'Arme contre une difficulté de 12 ou utiliser un outil de découpe adapté. Cela prendra également du temps, pendant lequel l'énorme Méka poursuivra et exterminera ses cibles à raison d'une par tour de jeu ou presque.

Le MJ jouera sur la surenchère de violence pour causer une panique complète chez ses joueurs : les tirs du puissant railgun réduisent les cibles (moto ou jeep) en miettes dans une explosion de poussière projetant des fragments partout, le Méka écrase tout ce qui est au sol sous ses huit cents tonnes sans aucune pitié et, au paroxysme de l'action (ou du désespoir des joueurs), le pilote du Méka, dans sa folie, ouvrira les portes de ses silos à missiles nucléaires, menaçant de faire feu et de détruire la région. Heureusement pour tout le monde, les silos sont vides, mais les PJ ne le savent pas.

Au vu du taux de mortalité important de cette dernière scène, le MJ sera plutôt gentil avec les joueurs et fera de son mieux pour les garder en vie. Il soutiendra les actions les plus audacieuses et les plus héroïques, comme s'emparer d'une moto sauteuse pour grimper sur l'Amtex et s'introduire à l'intérieur, par exemple.

## DENOUEMENT

◆ Si les parents de Méronn meurent, plus rien n'arrêtera l'adolescent fou qui exterminera jusqu'au dernier des agresseurs.

◆ S'il est sorti de sa machine, les PJ décideront de son sort : lui laisser le Méka, dans ce cas il partira immédiatement vers le large dans les Mers Arides, ou le réquisitionner et emmener l'adolescent avec eux ou encore l'abandonner à son sort.

◆ Si les PJ parviennent à sauver les parents et à arrêter l'adolescent sans le tuer (en le sortant de synergie de force ou en immobilisant la machine), Xan et sa femme seront fous de joie et remercieront les PJ en leur offrant le Méka, après avoir reconstruit le bar en récupérant toutes les pièces nécessaires sur la machine.



### Méronn

Corps à corps : VIT 1  
Observation : PRE 1  
Armes à distance : PUI 1  
Pilotage Méka : PUI 1, END 1  
Valeur de Vigilance : 12

### Dakkard Dû et ses pilleurs de sables

Armes blanches : PUI 1, VIT 1, DIS 1  
Corps à corps : END 1, DIS 1, SAV 1  
Estimation : SAV 1, INT 1  
Observation : PRE 2  
Survie : END 1, DIS 1, SAV 2  
Armes à distance : PRE 1  
Déplacement : DIS 1  
Dissimulation : DIS 1  
Géographie Mers Arides : SAV 1

#### Armes

Lame céramique : Dom 1D4  
Pistolet HV : Dom 1D6 – Portée 30m – 6 coups

### Gang de Sandhopper

Armes blanches : PRE 1, VIT 1  
Corps à corps : END 1, VIT 1, DIS 1  
Observation : PRE 1, DIS 1  
Survie : END 1, VIT 1, SAV 1  
Armes à distance : PUI 1  
Pilotage terrestre : END 1, PRE 1, VIT 2

#### Armes

Lame céramique  
Pistolet IR : Dom 1D6 – Portée 30m – 20 coups  
Fusil HV : Dom 1D6 – Portée 100m – 10 coups

### AMTEX-650

La machine est en piteux état et ne possède plus que certains postes fonctionnels :  
Artillerie : 1D12 - Dommages 1D12 (Railgun)  
Mobilité au sol : 1D10  
Synergie : 1D12  
Blindage : 8

### Danouдка Wei et l'équipage du Méka

Armes blanches : PRE 1  
Corps à corps : PUI 1, END 1, SAV 1  
Estimation : INT 1  
Observation : PRE 1  
Survie : END 1, SAV 1  
Armes à distance : VIT 1  
Pilotage Méka : END 1, DIS 1  
Technologie : DIS 1, SAV 1, INT 1  
Géographie Mers Arides : SAV 1

#### Armes

Pistolet IR : Dom 1D6 – Portée 30m – 20 coups



NOM

Roanes Wu

Vigilance maximale **10**

Hydratation **0**

Nausée **0**

Bonus dommages **1**

Concept

**Prêtresse** : Roanes prêche le retour des corps.  
**Hautaine** : Roanes pense que les pro-corps sont supérieurs aux autres.

	PUissance	ENDurance	PREcision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTelligence
Armes blanches							
Corps à corps							1
Estimation		1	1	1	1	1	1
Observation		1	1	1	1	1	1
Survie							1
Comportement en société		1	1	1	1	1	1
Contacts légaux Irzhon							1
Empathie	1						1
Langue (Colon natif)							1
Négociation							1
Orientation		1					1
Séduction							1
Soins						1	

**Equipment**  
Tenue respectable, identifiable comme prêtresse.  
Lecteur MASSING lecture de tous fichiers compatibles – textes religieux.  
70 Zets

Armes	Lame céramique
Dommages	1D4
Portée	
Chargeur	
Résistance	
Dommages au CC	
Prix (Zets)	15

Vigilance actuelle

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

NOM

Noanon Zhao

Vigilance maximale **12**

Hydratation **0**

Nausée **2**

Bonus dommages **3**

Concept

**Chasseur de prime** : Noanon ramène les hors-la-loi aux Délégaux.  
**Corporatiste** : Noanon obéit aux ordres.

	PUissance	ENDurance	PREcision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTelligence
Armes blanches	1						
Corps à corps	1	1					
Estimation							1
Observation							1
Survie		1					1
Acrobatie							1
Activités physiques		1	1				
Armes à distance							1
Chimie							1
Contacts illégaux Irzhon							1
Déplacement							1
Dissimulation							1
Espionnage/suivre							1
Géographie Mers Arides							1
Pilotage véhicules							1

**Equipment**  
Gilet en fibres céramique  
Protection de 1.  
Produits chimiques acides 2 doses – 1D4 dommages.  
Grappins et corde acryl – Portée 10 mètres.

Armes	Lame céramique	Pistolet IR	Fusil HV
Dommages	1D4	1D6	1D6
Portée		20m	100m
Chargeur		20	10
Résistance		5	6
Dommages au CC		1D3	1D3
Prix (Zets)	15	70	80

Vigilance actuelle

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18



NOM

Czhi Li

Vigilance maximale **12**

Hydratation **0**

Nausée **1**

Bonus dommages **0**

Concept

**Arnaqueur** : Czhi est un petit trafiquant opportuniste.  
**Sadique** : Czhi aime faire souffrir ses adversaires.

	PUissance	ENDurance	PRECision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTElligence
Armes blanches							
Corps à corps				1			
Estimation		1			2	1	
Observation							
Survie	1						
Bricolage		1					
Contacts illégaux Atlecos					1		
Contacts légaux Atlecos							1
Dissimulation			1				
Espionnage/suivre				1			
Falsification		1					
Fouille				1			
Géographie Mers Arides							
Négociation	1				1		

COPYRIGHT JDR Editions 2015

Equipment

**Tenue respectable**  
**Jeux truqués (+1 difficulté Observation)**

Armes	Dommages	Portée	Chargeur	Résistance	Dommages au CC	Prix (Zefs)
Lame céramique	1D4	30m	6	4	1D3	60
Pistolet HV	1D6	100m	10	6	1D3	80

Vigilance actuelle

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

NOM

Hiczon Huang

Vigilance maximale **12**

Hydratation **0**

Nausée **1**

Bonus dommages **1**

Concept

**Bricoleur** : Hiczon a toujours le nez dans une machine.  
**Perturbé** : Hiczon parle aux objets.

	PUissance	ENDurance	PRECision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTElligence
Armes blanches							
Corps à corps							
Estimation					1	1	
Observation		1		1	1		
Survie	1						
Bricolage	1						
Chimie							1
Contacts légaux Atlecos							
Falsification							
Fouille							
Réparation				1			
Technologies Méka	1						

COPYRIGHT JDR Editions 2015

Equipment

**Matériel et outils mécanique, électrique et électronique.**

Armes	Dommages	Portée	Chargeur	Résistance	Dommages au CC	Prix (Zefs)
Fusil HV	1D6	100m	10	6	1D3	80

Vigilance actuelle

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18



NOM

Nadees Sun

Vigilance maximale **12**

Hydratation **0**

Nausée **2**

Bonus dommages **3**

Concept

*Conductrice : Nadees sait piloter tout et n'importe quoi. Sans foi ni loi : n'a aucune règle morale.*

	PUissance	ENDurance	PREcision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTelligence
Armes blanches	1						
Corps à corps	1	1					
Estimation							
Observation							
Survie		1					
Bricolage					1		
Déplacement							
Fouille							
Géographie Mers Arides						1	
Orientation							1
Pilotage Véhicules lourds	1			1			
Pilotage Véhicules	2						
Réparation	1					1	

Equipement  
Matériels mécanique, électrique et électronique.  
Carte papier de la région.  
30 Zefs.

Armes	Lame céramique	Pistolet HV
Dommages	1D4	1D6
Portée		30m
Chargeur		6
Résistance		4
Dommages au CC		1D3
Prix (Zefs)	15	60

Vigilance actuelle

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

COPYRIGHT JDR Editions 2015

NOM

Dena Gao

Vigilance maximale **11**

Hydratation **0**

Nausée **1**

Bonus dommages **0**

Concept

*Prostituée : Dena vend ses charmes. Joueuse : Dena a le démon du jeu.*

	PUissance	ENDurance	PREcision	VITesse	DIScretion	SAVOir	INTelligence
Armes blanches							
Corps à corps			1		1		
Estimation							
Observation			1				1
Survie				1			
Art							1
Comportement en société						1	
Contacts illégaux Atlecos						1	
Contacts légaux Atlecos							1
Empathie						1	
Négociation							
Séduction							1
Soins							

Equipement  
2 tenues de luxe et une tenue de rue.  
Jeux de hasard et cartes.

Armes	Lame céramique
Dommages	1D4
Portée	
Chargeur	
Résistance	5
Dommages au CC	
Prix (Zefs)	15

Vigilance actuelle

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

COPYRIGHT JDR Editions 2015

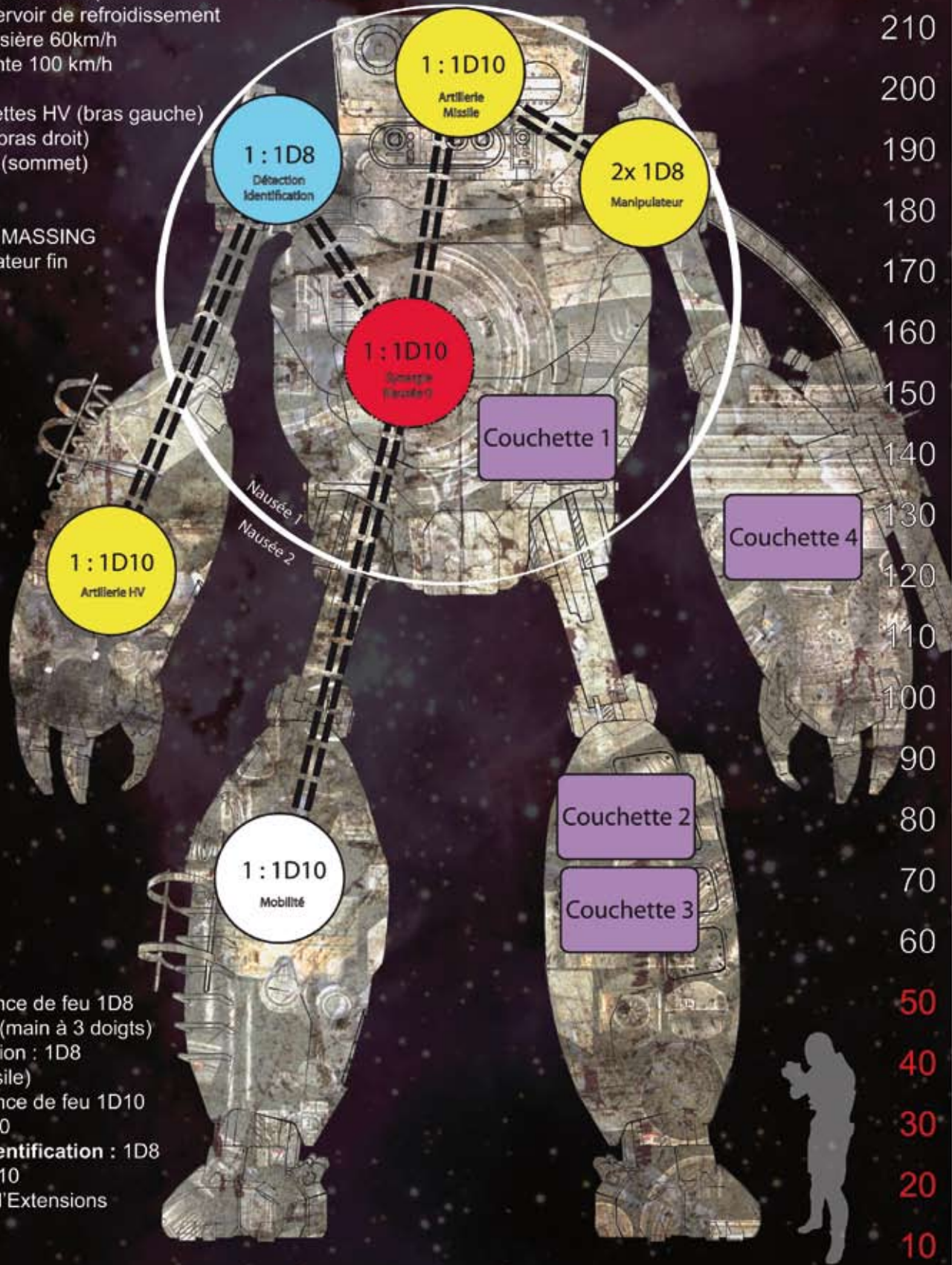


# 6 Be-L 160 "Cybelle"

160 tonnes  
 9 mètres  
 2 Equipage initial  
 10m3 et 8 tonnes de capacité de transport  
 240 litres réservoir d'eau pur  
 3000 litres réservoir de refroidissement  
 Vitesse de croisière 60km/h  
 Vitesse de pointe 100 km/h

Canon à fléchettes HV (bras gauche)  
 Manipulateur (bras droit)  
 Missile unique (sommets)

Extensions  
 1 drone volant MASSING  
 1 Télémanipulateur fin



## Postes

**Artillerie (HV)**  
 1D10 - Puissance de feu 1D8  
**Manipulateur** (main à 3 doigts)  
 1D8 - Pénétration : 1D8  
**Artillerie** (missile)  
 1D10 - Puissance de feu 1D10  
**Mobilité** : 1D10  
**Détection / Identification** : 1D8  
**Synergie** : 1D10  
 Pas de poste d'Extensions

Blindage : 8

- 240
- 230
- 220
- 210
- 200
- 190
- 180
- 170
- 160
- 150
- 140
- 130
- 120
- 110
- 100
- 90
- 80
- 70
- 60
- 50
- 40
- 30
- 20
- 10