

Code des Rangers

- ✓ Non contamination culturelle (civilisation pré-spaciale).
- ✓ Respect des particularismes culturels (tolérance et ouverture d'esprit).
- ✓ Non-ingérence active (sauf si puissance guerrière s'attaquant au monde isolé).
- ✓ Porter secours à tout individu en détresse ! (en respectant les règles précédentes).
- ✓ Le recours à la force est exceptionnel.
- ✓ Protéger l'environnement.

Ordinateur de bord (I.A.)

En terme de roleplay

Il répond calmement et poliment quand on l'appelle : « Ordinateur ». Il est affublé de 2 Traits. Notons que comme toute I.A., c'est une personne de plein droit.

Utilité

- ✓ Connaître l'état du navire et des senseurs.
- ✓ Repérer quelqu'un à bord (combadge) ou par ADN — autorisation d'un officier.
- ✓ Savoir qui a utilisé les fichiers et ressources (doit être autorisé par le capitaine ou l'officier de sécurité).
- ✓ Consulter pour info ou avis.

Bonhommes en rouge

- ✓ en orange (sécurité). Trait : costaud. Compétence : se battre avec ardeur pour l'idéal des Rangers : 4.
- ✓ en bleu (scientifique). Trait : intelligent. Compétence : mener des recherches, ou réfléchir à un problème : 4.
- ✓ en jaune (ingénierie). Trait : débrouillard. Compétence : effectuer des réparations : 4.
- ✓ en vert (pilotes et cadets). Trait : habile, ou curieux. Compétence : piloter un vaisseau, ou poser des questions (parfois) pertinentes : 4.

Prérogatives de certains postes

Capitaine

- ✓ Lancer la phase d'auto-destruction du vaisseau et bloquer l'accès l'I.A.
- ✓ Constituer l'équipe au sol.
- ✓ Dernier mot en matière de décision après avoir fait preuve d'écoute.
- ✓ Savoir qui a utilisé les fichiers et ressources du vaisseau.

Chef de sécurité

- ✓ Savoir qui a utilisé les fichiers et ressources du vaisseau.

Médecin de bord

- ✓ Remplacer le capitaine, en tant que second.

Points d'équipage

À quoi servent-ils ?

Ils servent lors de l'utilisation de Gimmicks et en cas d'entraide d'un autre joueur (1 dé par personne). Ils sont représentés par 1D6.

Au départ

L'Amiral en donne 3 au départ.

Évolution

Par la suite, des Dramas-Tiques exécutés (p. 44) peuvent permettre aux joueurs d'en gagner d'autres. L'Amiral peut en fournir jusqu'à une vingtaine durant un épisode.

Compétences

Astrogation
Athlétisme
Bureaucratie
Civilité
Commandement
Culture scientifique globale
Diplomatie
Équipements personnels
Galactologie
Infiltration
Ingénierie
Investigation
Maintenance
Patho-traumatologie
Pilotage de modules
Programmation IA
Psychologie
Spécialisation scientifique
sciences de la vie
sciences médicales
sciences physiques
sciences planétaires
sciences sociales
sciences spatiales

Survie
Systèmes de bord
console tactique
laboprocess
médicoprocess
pilotage
télétransporteur
transm. & senseurs

Systèmes de sécurité
Tactiques spatiales
Techniques martiales
Tech. martiales avancées

Ennemis

Grand méchants

Traits : comme les héros. Peut posséder des Hobbies.
Compétences : 40 à 60 points avec un maximum de 8.
Gimmicks : 2 à 3 (avec réserve de points définie).
Biomoniteur complet.

Seconds rôles

Second, affublé d'un nom avec un poste précis. Traits : 3 maximum. Compétences : plusieurs de niveau 1 à 8.
Biomoniteur complet.

Règles

2D6 + niveau de la compétence + modificateurs

Modificateurs

- ✓ Traits : ±1D6 ou 2D6 (super trait).
- ✓ Dés d'équipage : +xD6 (x = nombre de personnages aidant le personnage actif).
- ✓ Gimmicks : selon le Gimmick.
- ✓ Hobby pouvant aider : +1D6.
- ✓ Si le Ranger ne dispose pas de compétence, il peut utiliser un Trait (1 ou 2D6).
- ✓ Si le niveau de compétence est supérieur ou égal au SR, la réussite est automatique.

Seuil de réussite

Facile	3
Modéré	6
Ardu	9
Difficile	12
Extrême	15
Titanesque	18
Héroïque	21

Compétence

0	incompétent
1	débutant
2	étudiant
3	confirmé
4	compétent
5	professionnel
6	expert
7	élite
8	élite galactique

Combat

Il s'agit d'un jet en opposition (Techniques martiales ou Techniques martiales avancées). Le belligérant qui obtient le plus haut score touche son adversaire. Au cours d'un combat, le Ranger peut (une seule fois) résister à l'aide d'un Trait approprié et ne subir aucun dommage.

Blessures et chocs

Après avoir subi 3 points de Choc ou de Blessure, le personnage subit un malus de 1D6 (incapacité).
Après avoir subi 4 points, le personnage est assommé ou mourant (incapacité totale).

Diagramme de Puissance

Compteurs modifiables

Puissance — pilotage lors d'une poursuite.

Maniabilité — pilotage lors d'une manœuvre tactique.

Tactique — console tactique pour tirer.

Senseurs — transmissions & senseurs.

Bouclier — réduire les dommages (baisse d'un point à chaque tir encaissé).

Compteurs non modifiables

Coefficient d'équipage.

Intégrité structurelle.

Armement.

Combat spatial

1. Tactique

Jet opposé de Tactiques spatiales des deux capitaines. Le gagnant choisit qui attaque en premier en phase de tirs et donne 1D6 de bonus à qui il veut.

2. Manœuvres

Jet opposé de Pilotage des deux pilotes. Le gagnant donne un bonus suivant la manœuvre choisie :

✓ Manœuvre offensive : +1D6 aux tirs.

✓ Manœuvre défensive : +1D6 aux Senseurs.

✓ Évasion (s'éloigne d'une distance sans tirer à ce tour).

3. Tirs

Jet opposé de Console tactique et Transmissions & senseurs (malus à la visée si on souhaite toucher une partie précise).

4. Ingénierie

Effectuer une réparation (Maintenance, SR 15) ou rediriger l'énergie sur le Diagramme de puissance d'un seul compteur vers l'autre (un ou plusieurs jetons).

5. Médicoproces

Éviter la perte d'un point d'Equipage (Médicoproces, SR 15).

Dommages & localisation

À chaque perte de point de structure — quelle qu'en soit l'importance — il faut lancer 2D6 et consulter la table suivante pour déterminer l'effet des dommages.

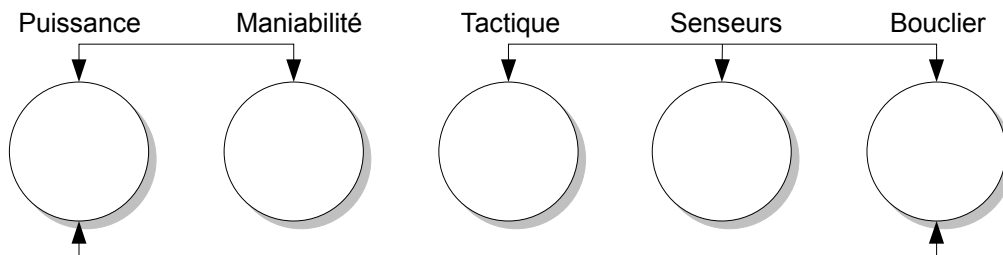
2D6	Zone touchée	Malus à la visée
2	Passerelle	-2D6
3	Nacelles d'armement	-2D6
4	Propulsion	-2D6
5~6	Ponts	-1D6
7~8	Stabilisateurs	-1D6
9	Ingénierie	-2D6
10~11	Soutes	-1D6
12	Matrice de confinement de l'IA	-2D6

Soins des traumas

Blessé 6

Incapacité 9

Mourant 12



Poursuite

✓ Débute en « Zone de chasse ».

✓ Épreuve opposée de « Systèmes de bord : pilotage ». Si MR est égale ou supérieure à 3, changement de la distance au choix du vainqueur. Sinon statu quo.

Rayon tracteur

En zone de proximité ou de danger, jet opposé de Pilotage + Puissance. La cible peut ensuite tenter de s'engager mais perd un point de Puissance en cas d'échec.

Éperonnage

En zone de danger, jet opposé de Pilotage. Si réussi, la MR = retrait net de points de structure aux 2 navires. Si échec, l'adversaire peut riposter de suite sans moyen pour l'initiateur de l'éperonnage de se défendre !

Abordage

Le navire doit être immobilisé (Puissance à 0). Monter à bord : jet opposé de Télétransporteur et Transmissions & senseurs.

Navires de l'AMU

	Explorateur galactique	Cargo marchand	Croiseur de guerre zorganien	Intercepteur biotronique nelrodan	Éclaireur léger zorganien	Béhémot de guerre zorganien	Contrebandier léger ralthanix	Yatch spatial
Puissance	4	4	6	5	4	6	3	3
Maniabilité	4	1	3	4	4	1	3	4
Senseurs	4	2	5	4	4	4	4	2
Tactique	3	1	5	4	1	3	1	1
Bouclier	5	6	6	3	3	6	4	3
Équipage	4	3	5	3	2	6	2	2
Structure	4	5	5	3	3	6	3	3
Armement	4	1	5	4	2	6	2	2
Total	32	23	40	30	23	38	22	20
Valeur d'équipage	5	5	6	3	4	3	5	4