

VIRUS GALACTIQUE

Un jdra de Guillaume Charruault, le 15 Juin 2010

L'Empire s'érode : géant au pied d'argile dirigés par les Maisons nobiliaires, il est au cœur d'une période trouble. De nombreuses planètes et coalitions commencent à contester le pouvoir de la **Maison Orodtrain**, détentrice du trône depuis bientôt 2 millénaires.

La puissante **Maison Amdor** a fait sécession et a lancé de violents raids pour affirmer son indépendance.... L'Empereur a riposté en durcissant sa politique et en mettant sur pied une gigantesque armada pour écraser la Maison rebelle. Et de l'autre côté, la race E.T. des **Kiarron** ne cache pas sa politique expansionniste

Mais un danger bien plus mortel que les batailles galactiques est en train d'inquiéter l'empereur : Le Virus Galactique. Ce dernier est très difficile à arrêter : celui qui est touché meurt puis revient en véritable monstre sanguinaire. Le contact avec un infecté suffit pour être contaminé et le temps d'incubation est très court : 24 heures maximum avec le « décès ». Généralement, lorsqu'un virulent vous croise, il vous déchiquette avant que vous ne puissiez véritablement contracter la maladie.

La plupart des villes et des vaisseaux mères ont mis en place un système de détection à l'entrée de leur structure pour éviter la propagation du virus. Mais c'est parfois inefficace... Pour les planètes au sens larges, c'est plus compliqué, bien sûr. Heureusement, le virus est encore limité à un certain nombre de foyers, la plupart ayant été purement et simplement détruit grâce à l'armement du **Zeus**, le gigantesque vaisseau de l'Empereur.

La Maison Orodtrain : détentrice du pouvoir depuis plusieurs millénaires, celle-ci est obligé de mettre en place des mesures particulièrement impopulaires. Mais l'emprise qu'elle a sur l'armée lui permet de se montrer ferme et de garder le contrôle. Du moins, en apparence... La Maison Orodtrain est obligée de composer avec les Maisons **Jikari**, **Demoss**, **Dajari** et **Atciran**. Si certaines soutiennent l'Empereur, d'autres tentent de supplanter les Orodtrain... L'Empire est donc pris entre 4 feux...

La Maison Amdor : Maison qui a fait sécession de l'Empire il y a quelques 200 ans. Puissante et marchande, celle-ci a constitué son armée à l'aide de mercenaires avant de s'engager dans la révolte. Ses galaxies sont plus stables, grâce à sa jeunesse et ses idées plus libérales.

Les Kiarron : Race E.T. parmi la multitude de l'univers... Celle-ci a pour objectif d'augmenter ses colonies au détriment de l'espèce humaine. Ils sont humanoïdes mais plus grands et plus forts que les humains. Leur technologie est organique.

Création du personnage

Les personnages sont définis par les traits suivants : **Pilotage, Tir, Bagarre, Athlétisme, Résistance, Infiltration, Réparation, Médecine, Etiquette, Psychologie et Réflexion**. Répartir 21D (Min.1, Max. 4). Les personnages ont 3 points de vie.

Tous les 3 scénarii, les personnages peuvent distribuer 1D.

Création des vaisseaux

Les vaisseaux spatiaux sont définis par les traits suivants : **Manœuvre, Tourelle, Hyper-espace et Bouclier**.

Un vaisseau de base est conçu pour 6 personnes, comprenant cabines, salle principale, stock de 9m3 et une tourelle. Répartir 5D parmi les traits. Un chasseur (vaisseau de combat pour 1 personne) dispose de 6D. Les vaisseaux ont 3 points de solidité.

Obtenir 1D supplémentaire coûte 10.000 crédits. Mensuellement, un homme moyen gagne de 500 à 1500 crédits. On peut échanger 1 ou plusieurs D contre de l'équipement supplémentaire (cabine, 2^{ème} tourelle à 1D, soute plus grande, solidité augmenté de 1...).

Mécaniques de jeu

A chaque fois qu'un personnage tente une action qui le nécessite, jetez autant de dés que le trait concerné. Un

résultat de 5 ou 6 sur un dé est un succès. Un succès est nécessaire pour les actions de difficulté moyenne, 2 pour les difficile et 3 pour les très difficile.

En opposition, celui qui a le plus de succès l'emporte. En cas d'égalité, il y a *statu quo*. Un combat est une opposition. Si l'attaquant la remporte, il peut infliger des dommages.

Les dommages sont déterminés en terme de dés : 1D pour un coup de poing, 4D pour une épée laser ou un pistolet laser. Chaque succès fait perdre un point de vie. A zéro le personnage est mort.

Escarmouches Galactiques

Les combats spatiaux se traite de la même façon qu'une opposition classique. L'attaquant jette un nombre de D égal à [Tir+Tourelle] et le défenseur jette [Pilotage+Manœuvre]. L'Hyper-espace sert pour les manœuvres de fuite.

Si l'attaquant réussit, il jette [2+Tourelle] D (celle qu'il utilise). Chaque succès diminue de 1D le bouclier du vaisseau adverse ou de 1 sa solidité (si le bouclier est épuisé). A zéro en solidité, le vaisseau explose.

Batailles Galactiques

La gestion des batailles galactique permet de simuler l'avancée des armées. Pour ce faire, chaque camp doit cumuler 20 succès pour remporter la bataille (valeur ajustable selon la durée souhaitée). Le premier qui obtient ses 20 succès mène en déroute l'armée adverse. Ce système est également valable pour une bataille terrestre.

Chaque camp jette 1D auxquels s'ajoute les bonus suivants :

- Supériorité numérique +1D
- Supériorité numérique écrasante +2D
- Connaissance de la Galaxie concernée +1D
- Supériorité technologique +1D
- Action favorable des Pjs +1D
- Action d'éclat des Pjs +2D
- Autres situations favorables +1D