



# LE SYSTÈME ALPHA-ORIONIS

Alpha-Orionis est un système mineur des Barrens connu des nations stellaires. Il est le foyer d'une proto-nation qui commerce avec le reste de Galaxie, mais aussi de plusieurs hordes de pillards. Son espace est donc loin d'être pacifié, pourtant les nations stellaires s'y intéressent de près : plusieurs indices laissent à penser qu'une grande quantité de technologie de l'âge des conquêtes serait cachée quelque part dans le système.

L'histoire du système est mystérieuse. Il apparaît dans de nombreuses archives pré-guerre galactique, qui l'identifient comme une centralité gouvernementale : depuis Alpha-Orionis auraient été administrés des dizaines de systèmes. Très peu de ruines de cette époque ont pourtant été découvertes, ce qui semble étrange pour un système présenté comme aussi important.

De plus, seconde anomalie, ces mêmes archives décrivent un système à cinq planètes. Erreurs dans le calcul de coordonnées ? Cataclysme qui aurait fait disparaître des planètes ? Les nations stellaires ont longtemps enquêté, sans trouver de réponse satisfaisante.

Le second point d'intérêt d'Alpha-Orionis est la proto-nation qui s'est développée ces derniers siècles sur sa première planète : Gopal. La technologie courante de cette monarchie est celle d'une civilisation de l'âge industrielle, mais elle fait pourtant commerce d'éléments technologiques de pointe, plus avancés mêmes

que la technologie de la Ligue. Là non-plus, les nations stellaires ne semblent pas avoir découvert d'explication satisfaisante, et elles ont fait le choix de commercer avec la proto-nation afin de profiter de cette technologie

Enfin, un troisième enjeu du système se trouve sur sa dernière planète : Kyrat. De nombreuses hordes de pillards y ont toujours vécu, trop occupées à se faire la guerre entre elles pour être véritablement dangereuses. Mais une des hordes a récemment unifié toutes les autres, ce qui inquiète le Maharadjah de Gopal autant que les marchands galactiques.



## LE SYSTÈME ALPHA-ORIONIS

**Coordonnées :** Au choix. Alpha Orionis pourrait se trouver dans n'importe quel cadran des barrens éloigné des nations stellaires.

**Nationalité :** Barrens

**Route :** Hors des routes (D+1)

**Gouvernement :** Aucun

**Patrouilles :**

de 0 à 29 US de l'étoile :	15d MF : 1 Galactic Scout 25d MF : 2 Galactic Scout
de 29 à 61 US de l'étoile :	20d MF : 1 Raider 30d MF : 2 Raider



**Corps Célestes :**

Alpha-Orionis  
Gopal  
La Gueule de Khemkhâh  
Shaljama  
Kyrat

## CARTE DU SYSTÈME

Depuis la limite de saut, vous contemplez un petit système des Barrens. Autour d'un soleil vigoureux gravite une première planète couleur sable, puis un objet que vous ne repérez pas de si loin, bien que les senseurs indiquent une énorme masse. Un peu plus loin orbite une géante gazeuse aux tons changeants, suivi d'une dernière planète rocheuse.

**Alpha-Orionis** : Cette naine jaune, jeune et vigoureuse, diffuse une chaleur à peu près constante dans tout le système. Une petite station est installée dans son orbite, pour l'étudier et servir de relais aux patrouilles de Gopal.

**Gopal (A/O)** : Cette petite planète est la plus connue du système, et le siège d'une proto-nation. Une grande partie de sa surface est désertique, mais de longs fleuves la traversent, autour desquels la vie est très riche. Le trafic spatial du système se concentre autour de sa petite lune rocheuse. La flotte du Maharadjah patrouille dans l'espace, mais ne dépasse pas l'orbite de la Gueule de Khemkhâh.

**La Gueule de Khemkhâh** : Cet étrange objet ne fait qu'une dizaine de centimètres de diamètre mais est aussi massif qu'une géante gazeuse. Seul un trou noir pourrait être aussi dense, mais un trou noir

aussi petit devrait normalement «s'évaporer» en quelques minutes ! Quelques courageux exploitent les disques d'accrétion du trou noir mais les autres vaisseaux croisant dans le système évitent la zone, quitte à rallonger leur voyage de plusieurs jours.

**Shaljama (O)** : Cette géante gazeuse aux couleurs hypnotisantes est entourée d'une vingtaine de satellites naturels. On croise parfois dans son orbite des vaisseaux pillards.

**Kyrat (A)** : La dernière planète du système est une boule rocheuse infestée de pillards, qui produisent une drogue pour l'échanger contre d'autres drogues. Une unique lune accompagne la planète sur une orbite géostationnaire, et les pillards, récemment unifiés, envoient des vaisseaux patrouiller dans les environs.



## ALPHA-ORIONIS

Système planétaire : Alpha-Orionis

Distance de saut : 61

Classe : naine jaune

Diamètre : 900 K

*Alpha-Orionis est une jeune étoile. Elle émet une douce chaleur à travers tout le système, et ses éruptions solaires sont rares et relativement bénignes.*

En orbite d'Alpha-Orionis gravite une petite station installée dans un astéroïde de quelques dizaines de kilomètres. Une équipe scientifique y étudie l'étoile, mais la station sert surtout de point de ravitaillement aux patrouilles de la flotte de Gopal qui surveillent les environs.

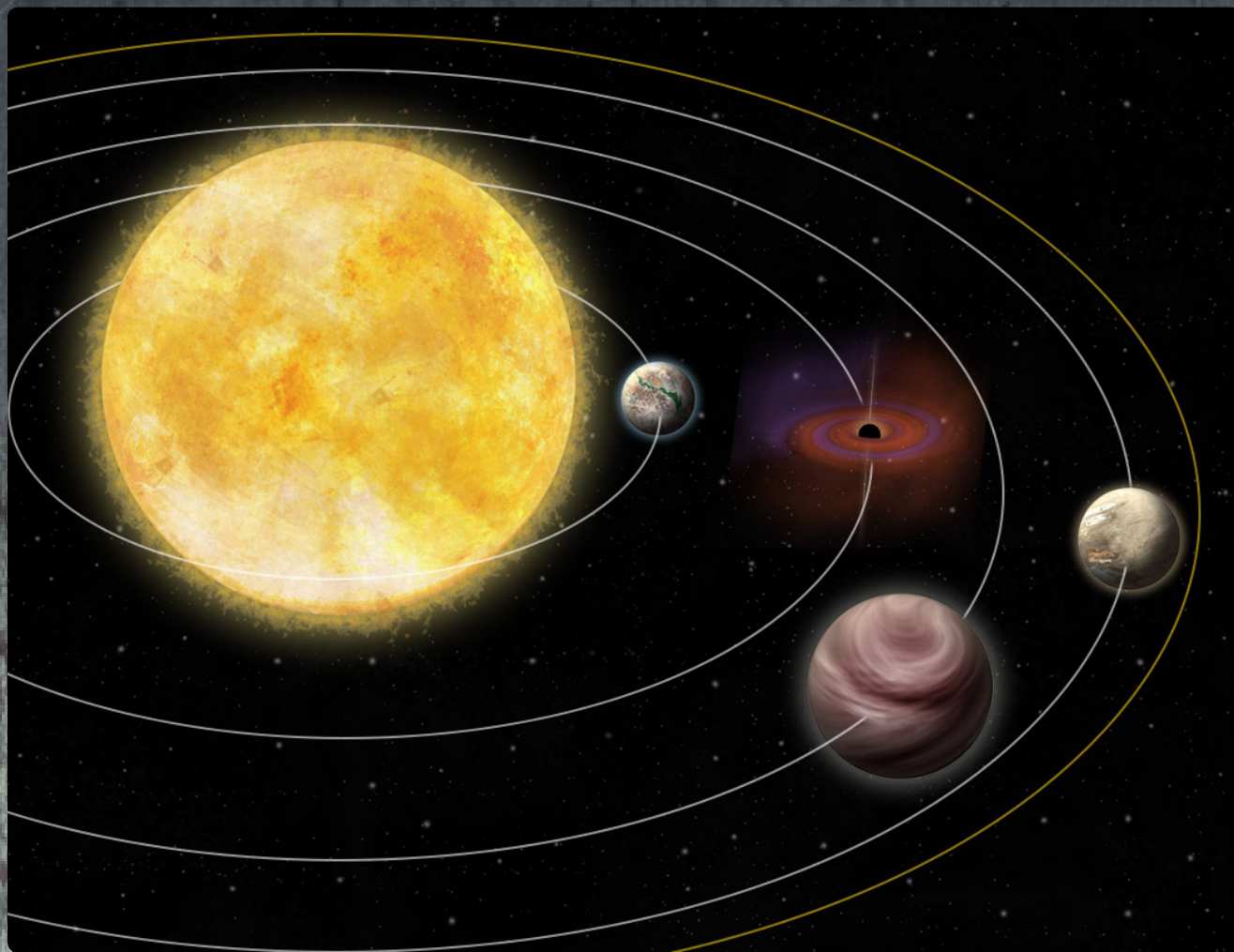
Activité solaire :

Passer à proximité :	10d MF
2,5 US ou moins :	10d MF au début de chaque heure
500 K ou moins :	10d MF au début de chaque scène
125 K ou moins :	10d MF au début de chaque tour





# LE SYSTÈME ALPHA-ORIONIS



# DISTANCES

de \ à	Alpha Orionis	Gopal	La Gueule de Khemkhâh	Shaljama	Kyrat	Limite de saut
Alpha Orionis	0	8	29	40	56	61
Gopal	8	0	21 + 1d	32 + 1d	48 + 1d	53
La Gueule de Khemkhâh	29	21 + 1d	0	11 + (5x1d)	27 + (5x1d)	32
Shaljama	40	32 + 1d	11 + (5x1d)	0	16 + (10x1d)	21
Kyrat	56	48 + 1d	27 + (5x1d)	16 + (10x1d)	0	5
Limite de Saut	61	53 + 1d	32 + (5x1d)	21 + (10x1d)	5 + (10x1d)	0

## GOPAL

*Votre vaisseau approche de Gopal, la première planète du système. Sa surface, couleur sable, semble en grande partie recouverte de déserts. Pourtant la vie n'y est pas absente, elle prolifère le long des quelques fleuves visibles depuis l'espace. Ces derniers traversent la planète et se jettent dans deux petites mers intérieures.*

Gopal est une planète riche de ses contrastes, comme aime à le rappeler le Maharadjah qui y règne.

Le premier contraste oppose les deux principaux environnements de la planète. La plus grande partie de sa surface est recouverte de déserts de sable et de quelques savanes très sèches. Mais les canyons, dans lesquels s'écoulent les Grands Fleuves de Gopal, regorgent de vie ! Les régions tempérées s'y mêlent aux zones de jungles et de marais ; et faune comme flore sont d'une richesse remarquable.

Le second concerne l'organisation de la société, qui repose sur un fragile équilibre entre une certaine indépendance pour les différentes ethnies et la reconnaissance du pouvoir suprême du Maharadjah. Le long des douze Grands Fleuves de Gopal vivent autant de peuples, dont les plus connus sont les Gopalatis (auxquels le Maharadjah appartient) les Khemkalis, les Afghars, les Dongués et les Sophoninkés.

Enfin, le troisième contraste oppose le niveau technologique courant sur Gopal (comparable à une ère industrielle développée) aux bijoux de technologies que la compagnie commerciale du

Maharadjah vend aux nations stellaires. Personne ne sait vraiment d'où ils proviennent, d'autant que ce ne sont jamais des éléments de technologie générale mais des composants très précis : nano-transistors quantiques, alliages supraconducteurs, membranes mono-moléculaires... Ce commerce a en tout cas immensément enrichi la planète.

**Les "SCS"** : Des rumeurs courent sur d'antiques machines exhumées par l'armée de Gopal. Mystérieusement nommées "SCS", ces machines fabriqueraient les composants technologiques vendus par la compagnie commerciale du Maharadjah, mais personne ne semble en savoir plus.

**Commerce avec la galaxie** : Les peuples de Gopal sont traditionalistes. Le Maharadjah a même interdit aux étrangers le droit de se poser sur le sol sacré de la planète : ils peuvent seulement atterrir sur la lune. Officieusement, on raconte que les Sophoninkés accueillent parfois sur leurs terres des vaisseaux de l'OCG, de la Ligue, et même des pirates.

**L'Oeil de Khemkhâh** : Cette lune rocheuse possède une atmosphère respirable et une gravité faible. Plusieurs villes y sont construites, ainsi qu'un astroport accueillant une halle marchande et les ambassades de l'OCG et de la Ligue. C'est le seul lieu où les étrangers ont le droit de se poser, et la compagnie commerciale du Maharadjah y a bâti un vaste comptoir pour faire des affaires avec le reste de la galaxie.

**La capitale perdue** : Plusieurs mythes des peuples Afghar et Dongué évoquent la capitale perdue de Gopal. Il s'agirait d'une ville nommée Nianhi, Yilthi, ou encore Yani, regorgeant de dangers et de richesses et dissimulée dans la jungle. Régulièrement, des expéditions sont organisées pour la chercher.



## GOPAL

Système planétaire : Alpha-Orionis
Orbite : 8
Distance de saut : 53
Classe : M
Système orbital : L'Oeil de Khemkhâh (400 K)
Diamètre : 12 K
Atmosphère : Respirable
Environnement : Désert, Tempéré, Jungle, Marécages
Gravité : Normale
Astroports : Rudimentaire(D+1)
Sécurité : 2
Population : 2 milliards
Niveau technologique : B
Gouvernement : Monarchie
Commerce : Planète pauvre
Cours des marchandises :
A : 0/1,5      B : 1      C : 1
Marchandises illégales : Esclaves, armes embarquées, drogues



## LA GUEULE DE KHEMKHÂH

*Les relevés de senseurs sont étranges... Ils détectent une masse semblable à une très grande géante gazeuse, et pourtant rien d'aussi massif n'est visible dans les environs... Un unique petit point clignote, au volume à peine assez important pour être repéré. Un voyant d'alarme s'allume et annonce une très grande attraction gravitationnelle. Mais rien de si petit ne saurait être si massif... Excepté un trou noir !*

L'existence de cet objet céleste est inexplicable. Il s'agit vraisemblablement d'un micro-trou noir, mais sa petite taille devrait normalement provoquer son évaporation en quelques minutes. Pourtant, il existait déjà lorsque les habitants de Gopal ont redécouvert l'astronomie, et est toujours là aujourd'hui, au mépris de son modèle théorique.

Il y a plusieurs siècles, les astronomes de Gopal l'ont nommé Gueule de Khemkhâh, du nom d'un monstre mythologique gopalati, et ce nom lui convient plutôt bien : les sondes ainsi que les rares vaisseaux à avoir tenté d'approcher l'objet pour l'étudier ont tous été dévorés par sa force gravitationnelle.

On dit que l'OCG, et la Ligue elle-même, ont échoué à analyser le trou noir. Quant aux habitants de Gopal, ils se contentent de leurs légendes : selon les versions, des démons malfaisants

ou des dieux sévères auraient puni un peuple d'infidèles en invoquant Khemkhâh pour qu'il dévore leur planète.

**La Frontière** : L'orbite de la Gueule de Khemkhâh marque la frontière du territoire spatial de Gopal. Ces dernières années, à mesure qu'il s'enrichissait, le Maharadjah a investi dans une grande flotte de défense. Il souhaitait avant tout se protéger des pillards, mais aussi des nations stellaires qui préféreraient envahir Gopal plutôt que de commercer... Les patrouilles ne vont presque jamais au delà de cette frontière, excepté pour escorter un convoi vraiment important.

**Le Nuage de Tirtha** : Tout autour de la Gueule de Khemkhâh, trois disques d'accrétions se sont formés. Le premier, le plus éloigné est le Nuage de Tirtha. La gravité du trou noir y est assez faible et on peut y trouver des vaisseaux récoltant les gaz et les particules de glace qui la compose.

**La Ceinture d'Utkarsh** : Le second disque d'accrétion est composé d'astéroïdes et de roches stellaires aux minerais précieux. Les vaisseaux y sont plus rares car la force d'attraction du trou noir y est beaucoup plus élevée, mais certains tentent leur chance.

**Les Dents de Khemkhâh** : Le troisième disque d'accrétion est entouré de légendes, on le dit composé d'épaves de l'âge des conquêtes, de vaisseaux aliens ou d'astéroïdes en or massif... Mais la gravité y tellement dangereuse que personne ne peut se targuer d'en être revenu.



## LA GUEULE DE KHEMKHÂH

Système planétaire : Alpha Orionis

Orbite : 29

Distance de saut : 32

Classe : micro-trou noir

Système orbital : Le Nuage de Tirtha (1,5 US)  
La Ceinture d'Utkarsh (550 K)  
Les Dents de Khemkhâh (50 K)

Diamètre : 10 cm

Atmosphère : Aucune

Environnement : Espace

Gravité : Très forte

Astroport : aucun

Sécurité : 0

Population : 0

Niveau technologique : -

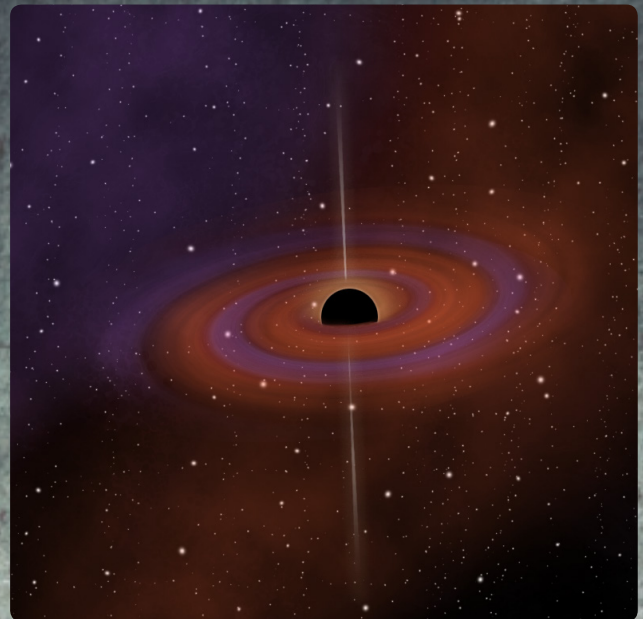
Gouvernement : aucun

Commerce : impossible

Cours des marchandises :

A : 0      B : 0      C : 0

Marchandises illégales : aucune



## SHALJAMA

Depuis la baie d'observation, vous contemplez Shalmaja, une gigantesque planète gazeuse aux couleurs changeantes. Ces dernières sont tellement étranges qu'à certains moments, vous ne sauriez même pas dire si les volutes de gaz sont jaunes ou violets. Autour de la géante gazeuse orbitent une vingtaine de lunes plus ou moins massives, ainsi que quelques vaisseaux pillards.

Les couleurs étranges et les motifs hypnotisants de cette planète fascinent les astronomes et les matelots de Gopal, mais elle ne semble pas très intéressante en elle-même : une composition des plus banales, aucune anomalie ni aucune caractéristique exceptionnelle... Shaljama est finalement une géante gazeuse comme des milliards d'autres.

**La nuée des Jalendus** : Il s'agit des 12 petits satellites les plus proches de la planète, qui possèdent une gravité très faible. Ils portent le nom des diabolins qui accompagnent le monstre Khemkhâh dans ses méfaits, et on les dit hantés d'esprits et de fantômes.

**La griffe de Khemkhâh** : La plus grosse lune de Shaljama a une gravité normale et une atmosphère toxique. Elle est couverte d'étendues rocheuses et on y trouve quelques lacs d'eau liquide.

**Les ailes de Khemkhâh** : Ce sont les 6 lunes les plus éloignées de la géante gazeuse. Ils possèdent une gravité faible et des atmosphères irrespirables, et des vaisseaux pillards sont régulièrement aperçus sur certaines d'entre elles.



## SHALJAMA

Système planétaire : Alpha-Orionis

Orbite : 40

Distance de saut : 21

Classe : G

Système orbital : La nuée des Jalendus (250 K)  
La griffe de Khemkhâh (400 K)  
Les ailes de Khemkhâh (600 K)

Diamètre : 140 K

Atmosphère : irrespirable

Environnement : Espace

Gravité : forte (D+1)

Astroports : aucun

Sécurité : 0

Population : 0

Niveau technologique : -

Gouvernement : aucun

Commerce : impossible

Cours des marchandises :

A : 0      B : 0      C : 0

Marchandises illégales : aucune



## KYRAT

*La boule de roche qui orbite lentement devant votre vaisseau ressemble à beaucoup d'autres. Pas d'eau liquide ni de vie végétale à l'horizon, seulement des plaines rocheuses, à perte de vue. L'orbite de la planète est néanmoins plus animée : quelques vaisseaux pillards sont engagés dans des combats spatiaux, tandis que d'autres semblent patrouiller sans leur porter attention.*

Kyrat est infestée de pillards. La première horde est arrivée il y a deux siècles. Elle avait épuisé les ressources de sa planète et cherchait un nouveau lieu à exploiter. Les pillards découvrirent qu'ils pouvaient fabriquer une puissante drogue avec la flore de Kyrat, ce qui attira rapidement d'autres hordes.

Pendant longtemps, la surface de Kyrat fut ravagée par la guerre, et n'ont jamais constitué une véritable menace pour Gopal. Mais il y a quelques années, un couple de khans à la tête de la "Horde de Pankot" ont réussi à unifier tous les pillards de la planète. Mihn Khan et Paghan Khan dirigent aujourd'hui les onze hordes de Kyrat, et on les dit assez ambitieux pour s'attaquer à Gopal...

**La drogue** : Seules deux plantes poussent sur Kyrat. Un lichen appelé Sapho colonise les flancs des montagnes les plus froides, et une racine, l'Ecaz, pousse dans les rochers des déserts les plus chauds.

Les deux plantes, raffinées ensemble, produisent le "Jus de Sapho", une puissante drogue augmentant pour une courte période la lucidité.

Jusqu'à aujourd'hui, aucune hordes n'arrivait à cultiver à la fois du Sapho et de l'Ecaz. Mais au lieu de commercer entre elles, les hordes se faisaient la guerre pour se voler leurs stocks de l'une et de l'autre plante. Depuis l'unification, la production de Jus de Sapho a grandement augmenté.

**Pankot** : L'unique lune de Kyrat est une boule de roches orangées parcourue de veines de métal. Elle gravite sur une orbite géostationnaire, au dessus d'un point de l'équateur sur lequel est bâti la ville du même nom. Le satellite héberge plusieurs bases de pillards, qui surveillent l'orbite mais se font aussi parfois la guerre.

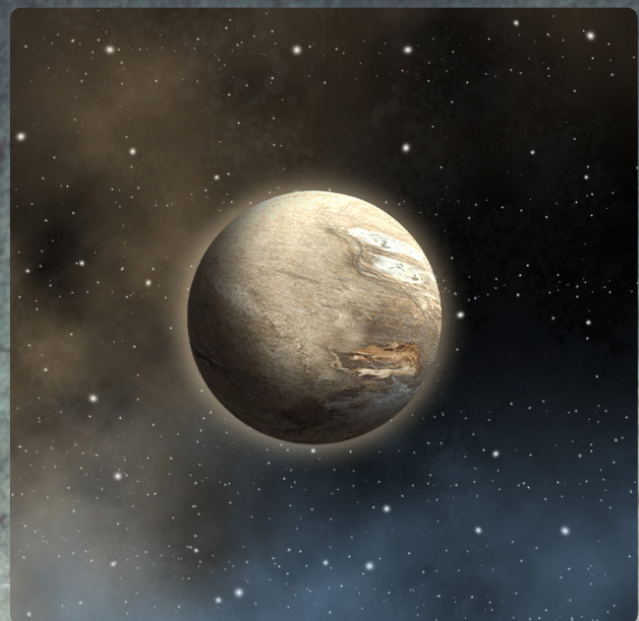
**Palais de Pankot** : Cette forteresse trône au centre de la ville de Pankot, capitale de Kyrat. Mihn Khan et Paghan Khan y siègent, et plusieurs autres khans s'y sont installés depuis l'unifications des hordes. Chaque jour, à midi, l'éclipse de lune marque l'ouverture de la mêlée dans les arènes qui entourent le palais. Bien entendu, les gladiateurs consomment plus de Furie Noire et de Sambo que de Jus de Sapho...

**Mont Lakshmana** : Il s'agit du plus haut relief de la planète, une flèche blanche de plus de quinze kilomètres dressée vers le ciel. Sur son flanc est bâti la deuxième plus grande forteresse de la planète, qui appartient à la horde de Rama Khan. On raconte que ce dernier a accepté l'unification pour mieux trahir Mihn et Paghan Khan et devenir bientôt maître de Kyrat.



## KYRAT

Système planétaire : Alpha-Orionis
Orbite : 56
Distance de saut : 5
Classe : M
Système orbital : Pankot
Diamètre : 10 K
Atmosphère : irrespirable
Environnement : Montagnes, Roches
Gravité : normale
Astroport : Rudimentaire (D+1)
Sécurité : 0
Population : 1 milliard
Niveau technologique : C
Gouvernement : Dictature
Commerce : Planète pauvre (D+1)
Cours des marchandises :
A : 0/1,5      B : 1      C : 1
Marchandises illégales : aucune



# SECRETS ET PNJ

**Les archives pré-guerre galactique** : Elles ne se trompent pas, Alpha-Orionis accueillait bien un échelon du gouvernement humain, qui dirigeait plus de 200 systèmes. Mais les deux planètes sur lesquelles était logée cette administration, Arboujah et Sehru, ont été détruites lors de la guerre galactique, par le cataclysme qui forma la Gueule de Khemkhâh. Cela explique l'absence de ruines et le nombre incohérent de planètes.

**Les SCS** : Ces machines, nommées "Schémas de Construction Standardisés", existent bel et bien. À la fois base de données scientifique, bibliothèque de plans techniques et machine-outil autonome, un SCS permet le stockage d'informations autant que l'usinage de pièces industrielles voire d'objets complexes.

Il y a une cinquantaine d'années, l'armée du Maharadjah a découvert l'une de ces machines, dans les ruines d'une base coloniale, dans la jungle. Il fallut plus de dix ans aux archivistes gopalatis pour interpréter, dans le plus grand secret, le mode d'emploi de l'appareil. Dans leurs centre de production dissimulé sous le palais impérial, ils continuent régulièrement à déchiffrer des plans de composants nouveaux, que le Maharadjah vend ensuite aux nations stellaires.

Le SCS découvert sur Gopal occupe une unité Cargo et contient seulement des plans de composants industriels, d'une grande qualité mais peu utiles pour qui ne possède pas un chantier spatial. Mais d'autres SCS sont dédiés à la fabrication d'armes, de véhicules, de matériel médical... Des mythes évoquent mêmes des SCS gigantesques, pouvant fabriquer en série des vaisseaux spatiaux sans intervention humaine, en consommant les minerais d'une ceinture d'astéroïdes.

**La guerre des SCS** : La technologie vendue par Gopal, doublée des rumeurs sur le SCS exhumé sur la planète, a attiré l'attention des services de renseignements des quatre nations stellaires.

Après prospection, l'Empire de Sol et l'OCG ont conclu, à tort, que les SCS n'existent pas, ou tout du moins qu'ils ne pourront pas être retrouvés. Mais la Ligue et l'Empire Galactique continuent d'enquêter.

La première se renseigne depuis son ambassade de l'Oeil de Khemkhâh, et soupçonne les Sophoninkés d'en savoir plus qu'ils ne veulent bien l'admettre.

Le second possède une base secrète sur une lune de Shaljama, et évalue les options. Trois possibilités s'offrent à l'Empire : se contenter de commercer avec Gopal ; localiser et dérober les SCS ; ou déclarer ouvertement la guerre au système.

## SECRETS DU SYSTÈME

### > Alpha-Orionis

**Station de ravitaillement** : Elle n'est pas très bien défendues, et pourrait facilement être attaquée pour dérober du radix ; infiltrée pour récupérer les recherches des scientifiques ; ou même détruite pour empêcher Gopal de se rendre compte qu'une flotte d'invasion se rassemble autour de l'Étoile.

### > Gopal

**L'oeil de Khemkhâh** : Le comptoir commercial est dirigé par le Grand Vizir. À la fois gouverneur et ministre des affaires étrangères, c'est le personnage le plus puissant de Gopal après le Maharadjah. C'est aussi la seule personne à pouvoir délivrer une autorisation d'atterrir sur la planète, et il n'en délivre quasiment jamais. Seuls les ambassadeurs, des dignitaires ou des marchands extrêmement riches peuvent y prétendre.

**Les peuples de Gopal** : Parmi les douze peuples de Gopal, les alliances se font et se défont régulièrement. Certaines époques ont même vu de vastes guerres ravager la planète, mais depuis la prise de pouvoir des Gopalatis il y 150 ans, les conflits se sont fait plus rares. Tout du moins les conflits armés, car les querelles économiques ou culturelles sont encore régulières. Ainsi les Khemkalis refusent de laisser les Mandalayams chasser dans l'un de leurs oasis ; les Afghars et les Dongués s'opposent sur la position



de la capitale perdue de Gopal ; les Gopalatis et les Massanonkés revendiquent tous deux d'être le premier peuple à avoir colonisé Gopal... Et tous reprochent aux Sophoninkés d'être trop renfermés sur eux-mêmes. L'ambassade de l'OCG attise comme elle peut les conflits, propices aux affaires selon le Cartel.

**Yani** : La capitale perdue de Gopal, Yani, est dissimulée dans la jungle du territoire Sophoninké, le long du fleuve Sankarani. C'est une cité troglodyte qui regorge d'artefacts technologiques, et plusieurs SCS civils et militaires y sont cachés.

Les dirigeants des Sophoninkés gardent la localisation de la ville secrète depuis des millénaires, car ils craignent les armes qu'elle renferme. Aujourd'hui, ils s'opposent sur la marche à suivre (voir Keita et Djéliya, p. 10-11)

### > La Gueule de Khemkhâh

**Le cataclysme** : La Gueule de Khemkhâh a été formée lors de l'attaque du système par une armada alien. Les deux planètes aujourd'hui disparues, Arboujah et Sehru, hébergeaient le siège du gouvernement local humain ainsi que de vastes laboratoires de recherche. Elles étaient donc stratégiques et furent très tôt ciblées par les extraterrestres.

Ces derniers possédaient une arme terrible : un générateur de micro-trou noir, pouvant avaler plusieurs astres en quelques secondes avant de disparaître. Ils l'utilisèrent sur les deux planètes humaines mais l'arme exotique réagit anormalement au contact de l'accélérateur de particules non baryoniques de Sehru. Au lieu de se résorber, le trou noir se stabilisa et avala une grande partie de la flotte alien.

Les humains de Gopal exterminèrent les derniers envahisseurs mais furent coupés du reste de la Galaxie, et retombèrent dans la sauvagerie.

**Les disques d'accrétion** : Les trois champs de débris entourant la gueule de Khemkhâh peuvent être intéressants. Dans le premier, il est facile de récolter ou d'attaquer les vaisseaux ayant rempli leur soute.

Les astéroïdes qui composent le second regorgent de minerais précieux, mais il faut appliquer un protocole de champs d'astéroïdes pour mettre en scène une récolte :

Enfin, le troisième ne comporte pas d'or massif mais on y trouve bien de nombreuses épaves aliens et de l'âge des conquêtes, derniers témoins de la guerre galactique. Une seule de ces épaves pourrait valoir des millions de crédits, mais la gravité est extrêmement dangereuse : il faut réussir un protocole de trou noir tout en remorquant une épave pour échapper à la Gueule de Khemkhâh.

### > Shaljama

**La griffe de Khemkhâh** : sur cette lune est installée une base secrète de l'Empire galactique, dirigée par Elena Druganova (p. 15). Une centaine de soldats et autant de fonctionnaires de renseignement y sont en garnison, ainsi qu'une dizaine de vaisseaux camouflés en vaisseaux pillards. Les imperieux espionnent Gopal mais aussi Kyrat, car ils estiment qu'un plan viable serait de pousser les pillards à attaquer Gopal, pour s'emparer des SCS dans la confusion.

**Les ailes de Khemkhâh** : Plusieurs de ces lunes ont une atmosphère semblable à celle de Kyrat. Des pillards tentent donc depuis longtemps d'y cultiver du Sapho et de l'Ecaz, sans grand succès car les combats ravageaient les plantations. Mais depuis l'unification des hordes, plusieurs fermes ont été bâties, et leur production semble dopée par la faible gravité des satellites.

### > Kyrat

**La horde de Pankot** : Dirigée par Mihn Khan et Paghan Khan, cette horde ne compte pas s'arrêter à la conquête de Kyrat, et les pillards n'ont qu'une envie : s'attaquer à Gopal ! Mihn Khan est l'une des rares pillards à trouver de l'intérêt à l'usage du Jus de Sapho, tandis que les autres pillards se contentent de le vendre afin d'acheter de la Furie Noire et du Sambo. La drogue fait d'elle une cheffe de guerre très dangeureuse, et elle n'hésitera pas à s'allier aux imperiaux si elle en a l'occasion.

**Pankot** : Sur la lune sont dissimulées les ruines d'une ancienne base humaine, abritant quelques UC d'artefacts technologiques. On y trouve aussi un SCS dédié aux technologies nécessaires à une base de colonisation : objets simples et robustes, armes légères, véhicules, légers, matériel d'exploration et d'agriculture... Les coordonnées de la base peuvent être obtenues en réussissant à décrypter certaines archives du Palais du Maharadjah, sur Gopal.



## LE JUS DE SAPHO

Article	Prix	Disponibilité
Jus de Sapho (5/une heure)	50 ¢	B

Le Jus de Sapho, aussi appelé "Lucidité" dans certains mondes de l'OCG, est une drogue (G&D, p. 64) conditionnée sous forme liquide. Avalé, il provoque une sensation de calme et de grande concentration, et augmente temporairement les fonctions cognitives. Mais consommé trop souvent, il provoque des saignements et des arythmies voire des crises cardiaques.

Son effet positif octroie +1d à tous les tests de Sciences pendant une heure. Son effet négatif provoque des saignements aux yeux et aux muqueuses nasales et buccales, ce qui inflige 2L en ignorant la protection.

## KEITA

### > Allure

*Keita Massalen est grand et semble fort comme un boeuf. Vêtu de son costume traditionnel de chef de guerre, simple et pourtant impressionnant, il dégage une autorité naturelle encore renforcée par son regard d'acier. Mais c'est un grand sourire et un accueil chaleureux qu'il vous réserve lorsque vous entrez dans la pièce.*

### > Caractère

Keita est un Guerrier flegmatique, chef de guerre assez doué pour ne jamais avoir eu à mettre son art en pratique. Pronant tout d'abord la dissuasion et la diplomatie, il a permis de réduire considérablement les conflits opposant les Sophoninkés aux reste des peuples de Gopal.

Partisan aussi d'une doctrine autonomiste, il milite autant pour une vraie souveraineté de chaque peuple de Gopal que pour l'indépendance de la planète vis-à-vis de la Galaxie.

### > Exploits

Keita Massalen représente les Guerriers-Chasseurs au Conseil des Guildes qui dirige les Sophoninkés. En cas de conflit entre les peuples de Gopal ou contre un ennemi extra-planétaire, il aurait donc la responsabilité des opérations militaires sophoninkés. Il s'y prépare d'ailleurs, sans joie mais avec détermination, depuis plusieurs années.

**Vie amoureuse :** Ni le mariage ni le couple exclusif n'existent chez les Sophoninkés. Keita aime autant les hommes que les femmes, mais vit une relation particulière avec Djéliya, et ne supporterait pas d'être séparé d'elle plus de quelques mois.

**Yani :** Comme tous les membres du conseil des Guildes, Keita connaît la localisation de Yani. Il milite depuis plusieurs années pour lever le secret et réapprendre à se servir des machines que la ville renferme. À ce jour, ses propositions n'ont jamais été acceptées par le Conseil, mais l'unification de Kyrat et la détection d'espions des nations stellaires ont relancé les débats. En fonction des conditions, Yani et les SCS pourraient être gardés pour les seuls Sophoninkés, ou partagés avec le reste de Gopal.

**Les pirates :** Depuis une vingtaine d'années, les Sophoninkés entretiennent des relations avec des pirates. Keita a ainsi bien compris ce que représentent les boucaniers dans le dernier millénaire, et sur sa proposition, le Conseil Sophoninké a demandé au Maharadjah de soutenir des équipages pirates, comme celui du capitaine Sondjata (p.16)



## KEITA MASSALEN

Niveau : Élite (Second rôle)

Techniques (3) Armes de poing 4d, armes d'apales 6d

Survie (3) Athlétisme 6d, Armes de jet 4d, Mêlée 6d, Environnement (jungle) 5d

Espionnage (2) Vigilance 4d

Sciences (2) Conn. (Alpha Orionis) 5d, Stratégie 4d

Négociation (2) Éloquence 3d

Trempe (4) Détermination 6d, Commandement 7d, Intimidation 6d

Origines : Gopal (Sophoninké)

Port d'attache : Gopal

Traits : Statut Social (+3), Amarres (-3)

Gloire : 1 (Meneur d'homme) Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le Guerrier-Chasseur, un Galactic Guardian

Équipement : Vêtements Sophoninkés

Armes : Fusil laser (finitions sophoninkés) 2G/SA/10/100m  
Sabre 2G

Protections : gilet de protection (1)

PP :

I     
L        
M ?



## GRANDE GRIOT DJÉLIYA

### > Allure

Le foule s'est figée lorsque cette femme est sortie de l'ombre. L'étonnante aura qui l'entoure est renforcée par son masque de cérémonie, et tous semblent subjugués par sa présence. Lorsqu'elle s'avance vers la foule, vous seriez prêts à parier que les grands yeux noir du masque sont tournés précisément vers votre groupe...

### > Caractère

Djéliya aime s'entourer d'une aura mystérieuse et de rumeurs qui conviennent à sa fonction de Grande Griot. Mais il s'agit en réalité d'une femme joviale et bonne vivante, qui profite de la vie lorsqu'elle sort démasquée. En effet, très peu de gens connaissent son visage car elle revêt son masque de cérémonie dans toutes ses apparitions publiques.

### > Exploits

Les Griots sont à la fois prêtresses, conteuses, metteuses en scène et gardiennes de l'histoire du peuple Sophoninké. Chacune est indépendante et libre d'accomplir sa mission comme elle l'entend. La Grande Griot n'est donc pas une supérieure spirituelle, mais une représentante élue, chargée d'apporter un oeil historique au Conseil des Guildes.

**Vie amoureuse** : Djéliya aime autant les femmes que les hommes, mais elle vit une relation particulière avec Keita et ne supporterait pas d'être séparée de lui plus de quelques mois.

**Grigris** : Beaucoup de Sophoninkés utilisent des grigris, ils ne croient pas tous à la magie qu'ils contiennent mais cela leur donne tout simplement confiance dans le destin. Un grigri sophoninké correctement fabriqué et envouté par une griot confère (sc) aux tests d'Ésoterisme et peut, à la discrétion du meneur, augmenter la chance dont profite un personnage qui y croit sincèrement.

**Yani** : Djéliya connaît la localisation de Yani, et plaide au Conseil pour la garder secrète. Elle considère que les machines cachées dans la capitale perdue sont trop dangereuses pour servir à la protection de Gopal. Elle préférerait que la planète se rapproche de la Ligue ou de l'OCG pour lutter contre les pillards de Kyrat et l'Empire Galactique.

**Les pirates** : Seule ou avec Keita, Djéliya accueille parfois des pirates en territoire Sophoninké. Elle leur permet de se ravitailler et leur demande des actualités de la galaxie ainsi que des légendes de pirates. Elle trouve fabuleuses l'esthétique et l'imaginaire des boucaniers, et s'en inspire pour ses contes et ses spectacles.



## DJÉLIYA DJÉLI

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3) Artisanat (grigri) 6d, Armes d'épaulé 5d

Survie (2) Athlétisme 5d, Mêlée 3d, Env. (jungle) 3d

Espionnage (3) Empathie 4d

Sciences (4) Connaissance (Alpha-Orionis) 7d, Histoire 7d, Ésoterisme 8d, Médecine 7d

Négociation (3) Éloquence 7d, Danse 6d,

Trempe (4) Détermination 5, Intimidation 5d, Premiers soins 6d

Origines : Gopal (Sophoninkée)

Port d'attache : Gopal

Traits : Statut social (+3), Empathe (+3), Pacifiste (+2), Amarres (-3), Non-violent (-5)

Gloire : 1 (Sorcière)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Aucun

Équipement : Vêtements sophoninkés, masque de cérémonie

Armes : Fusil laser ( finition sophoninké ) 2G/SA/10/100m

Lame rituelle

1L

Protections : 0

PP :

I

L

M ?



## GRAND VIZIR PAVARASANA

### > Allure

Le mutant qui vous face est si richement habillé que vous ne sauriez imaginer le coût de son costume traditionnel. Petit, doté d'une peau verte et de grands yeux accentuant son absence de nez, il ne paie pas de mine mais respire pourtant le pouvoir et l'autorité. Vous faites face au Grand Vizir Pavarasana, l'homme le plus puissant de Gopal après le Maharadjah.

### > Caractère

Akaash Pavarasana est un homme aigre. Premier mutant de l'histoire de Gopal à accéder au poste de Grand Vizir, il subi encore aujourd'hui le racisme, malgré le soutien du Maharadjah. Pavarasana fut terriblement vexé lorsque ce dernier le nomma gouverneur de l'Oeil de Khemkhâh, croyant que l'on cherchait à l'éloigner de la cour alors qu'il s'agissait en réalité d'une preuve de confiance.

Il se répète souvent qu'il organisera un jour un complot pour détrôner le Maharadjah et transformer Gopal en dictature dirigée par les mutants. Mais il est en réalité trop lâche pour cela, et se contente de piocher dans les caisses.

### > Exploits

Le Grand Vizir gouverne la lune de Gopal et administre toutes les relations extérieures de la planète. Il passe en réalité de longs moments à ruminer sa colère, et se venge de l'humiliation qu'il estime avoir subi en détournant une partie des richesses de la compagnie commerciale du Maharadjah.

Pavarasana est aussi le seul dignitaire à pouvoir accorder une autorisation d'atterrissage sur Gopal, et il n'use de ce pouvoir que lorsqu'il a énormément d'argent à gagner.

**La guerre des SCS :** Le Grand Vizir connaît la provenance des composants et des plans de la compagnie commerciale du Maharadjah, et sait même où est cachée le SCS. Il est trop concentré sur son ressentiment pour s'intéresser aux enjeux qui entourent ces appareils, mais pourrait donner ces informations par la force ou la corruption.



## AKAASH PAVARASANA

Niveau : Élite (Second rôle)	
Techniques (2)	
Survie (2)	Environnement (jungle) 3d,
Espionnage (3)	Empathie 5d, Falsification 5d
Sciences (4)	Connaissance (Alpha Orionis) 7d, Analyse 7d, Histoire 6d, Sciences solaires 5d
Négociation (3)	Commerce 6d, Baratin 6d, Bureaucratie 4d, Eloquence 4d, Étiquette 5d
Trempe (2)	Illégalité 4d, Détermination 4d
Origines : Gopal (Gopalati)	
Port d'attache : L'Oeil de Khemkhâh	
Traits : Savant (+3), Statut Social (+3), Signe distinctif (-3), Couard (-3)	
Mutation : Sécrétion agressive, Respiration aquatique	
Gloire : 1 (Gentilhomme)	Gloire minimum : 0
Vaisseau : Le <i>Gloire de Gopal</i> , un excelsior.	
Équipement : Vêtement chic, communicateur, 1240 €	
Armes : Mains nues 1S	
Protections : 0	
PP :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
I :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
L :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
M ? :	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
EX : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



## «LES DEUX KHANS»

### > Allure

À la tête de la horde, deux pillards sortent du lot. La première porte une robe de réception et ses yeux brillent d'une lumière pernicieuse. À ses côtés, le second est une énorme brute à la peau jaune percée de pointes et de cornes et au regard agressif.

### > Caractère

Les deux seigneurs pillards forment un étrange couple. Paghan est un homme brutal, qui galvanise ses troupes par la violence, tandis que Mihn est une plus fine tacticienne. Elle aime son nouveau statut de dirigeante de Kyrat mais se rêve plus puissante encore, tandis que lui n'est intéressé que par la guerre, la torture et le viol.

Si la récente conquête de la planète est dû à l'esprit de la pillarde, elle reconnaît volontier que Paghan sait parfaitement mener ses hommes au combat : chacun profite des talents de l'autre.

### > Exploits

Mihn et Paghan sont en réalité frères et sœurs, enfants du seigneur d'une des premières hordes de Kyrat. Minh commença très tôt à manipuler son frère, par l'éloquence, par la drogue et par le sexe, et le poussa un jour à assassiner leur père, dont ils prirent la place.

Ensemble, ils ont développé la production de drogue de Kyrat, ce qui leur a ouvert de nouvelles portes sur Bazaar ou Exxalia. Mais ils en veulent toujours plus, et lorgnent sur Gopal et ses richesses. Paghan voudrait lancer l'invasion le plus rapidement possible mais Mihn préfère construire une véritable stratégie.

**Hook :** Dans la conquête de la planète, Mihn et Paghan ont tous deux perdu un membre. La première possède aujourd'hui une jambe cybernétique, et le second une prothèse de main, qu'ils se sont fait poser dans l'OCG.

**Les SCS :** Mihn et Paghan ont entendu les rumeurs sur les machines de Gopal, mais ces dernières leur semblent trop abstraites pour les intéresser. S'ils en découvrent une et que par miracle leurs pillards ne la détruisent pas, il la vendront sans chercher à s'en servir.

**Palais de Pankot :** Les arènes, les bordels et les centres de production de drogue de la forteresse consomment une quantité énorme de esclaves, et Mihn et Paghan sont toujours à la recherche de nouvelles filières d'approvisionnement.

## MIHN ET PAGHAN KHANS

Niveau : Élite (Second rôle)

Techniques (3) Arme d'épaule 4d

Survie (3) Athlétisme 4d, Mêlée 6d

Espionnage (2) Empathie 3d

Sciences (2) Connaissance (Barrens) 5d, Stratégie 4d, Esotérisme 3d

Négociation (3) Baratin 5d, Séduction 6d, Éloquence 5d

Trempe (3) Intimidation 6d, Commandement 6d, Détermination 5d, Tactique 5d

Origines : Barrens (Pillards)

Port d'attache : Kyrat

Traits : Terrifiant (+3), Vaurien (+3), Entraînement (+1), Brutal (-3), Superstitieux (-1), Signe distinctif (-3)

Mutation : Armes corporelles, Organes vitaux dédoublés

Gloire : 1 (Impitoyables)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le Pankot la Dévoreuse, une frégate Rodeur

Équipement : Vêtements simples, poignards, grenades à plasma, communicateurs, 75 \$

Armes : Hyperblaster 1G/RC-RL/30/50m  
Poignard 2L

Protections :

PP :

EX :

I

L

M ?



## CAPITAINE KRUM

### > Allure

*Vous faites face à un officier imperial aux yeux aussi sombres que son uniforme. La crainte qu'il vous inspire est accentuée par son visage, dont la moitié gauche est recouverte de tissus cicatriciels. Vous n'avez pas envie de connaître les conditions dans lesquelles son visage a pu brûler ainsi...*

### > Caractère

Contrairement à ce que son allure pourrait laisser croire, le Capitaine Krum n'est ni particulièrement violent, ni particulièrement amateur d'explosifs. Il s'agit avant tout d'un militaire calculateur et froid, qui ne s'interdit jamais une possibilité si celle-ci peut résoudre un problème.

Il dirige avec rigueur le personnel militaire de la base secrète de Shaljama, et assiste la Commandante Druganova dans l'enquête sur les SCS. Lui ne se pose pas de question sur ces appareils, ce n'est pas sa mission.

### > Exploits

Vladislav Krum seconde Elena Druganova depuis plus de quinze ans, et tous deux ont toujours su composer avec les qualités et défauts de l'autre. Chacun des plans élaborés par Druganova a été magistralement mis en oeuvre par Krum, et les deux officiers se sont mutuellement sauvé la vie plus de fois qu'ils ne peuvent le compter.

Pour autant, le Capitaine n'a pas la faiblesse de vouer une "loyauté sans faille", ou quoi que ce soit de la même nature, pour sa supérieure. Leur binôme était le choix le plus efficient pour un temps donné, mais ce temps pourrait à présent toucher à sa fin...

Il y a peu, leur État-major a en effet demandé à Krum de surveiller la Commandante, pour évaluer ses capacités à continuer de diriger leur mission. Si ces dernières ne sont pas satisfaisantes, il lui demanderont de destituer la commandante et de préparer l'invasion du système. Et Vladislav Krum s'exécutera avec efficacité. Sans un instant d'hésitation.

**Signe distinctif :** On dit du Capitaine Krum que la seule émotion qu'il ressent est une profonde haine pour les mutants. Personne ne sait si c'est la vérité mais il doit en tout cas aux Alphas son visage brûlé, fondu par une attaque à l'acide.



## VLADISLAV KRUM VIKTOROVIC

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3) Armes de poing 6d, Armes d'épaulé 6d

Survie (3) Athlétisme 6d, Mêlée 6d, env. (espace) 6d

Espionnage (3) Recherche 4d, Vigilance 4d

Sciences (3) Connaissance (Empire Galactique) 6d, Analyse 4d, Stratégie 5d

Négociation (3) Éloquence 4d, Bureaucratie 5d

Trempe (4) Commandement 7d, Premiers soins 5d,

Détermination 8d, Intimidation 7d, Tactique 8d,

Origines : Grande Armée (officier)

Port d'attache : Aucun

Traits : Défenseur de l'humanité (+1), Inquisiteur (+3), Tireur d'élite (+3), Cicatrices (-3), Raciste (-1), Signe distinctif (-3)

Gloire : 1 (Impitoyable)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le *Titane*, une corvette Dague Noire

Équipement : Uniforme de la Grande Armée, communicateur, module mémoire, 65 €

Armes : Pistolet laser 2L/SA/5/25m

Hyperblaster 1G/RC-RL/30/50m

Protections : Gilet de protection (1)

PP :

I

L

M ?



## COMMANDANTE DRUGANOVA

### > Allure

Devant vous se tient une officière de l'Empire Galactique. Avec son visage poupin, sa peau blafarde et son port de tête altier, vous n'arrivez pas à la jauger précisément. Mais à en juger par le respect mêlé de craintes qui semblent animer ses subordonnés, vous auriez tort de la sous-estimer...

### > Caractère

Elena Druganova aime la liberté, ou tout du moins aime-t-elle profiter d'une liberté d'action. Cela peut sembler compliqué à associer avec la foi dans l'Empire Galactique, pourtant elle n'y voit aucun inconvénient, et a su trouver un domaine dans lequel les deux concordent. Commandante des services de renseignements de la Grande Armada, elle peut participer à la grandeur de l'Empire, tout en jouissant d'une vaste autonomie dans les moyen de parvenir à ses fins.

Toutefois, elle sent le vent tourner. Au début de sa mission dans le système Alpha Orionis, elle a pu consulter une série de messages qui lui ont confirmé l'existence d'au moins un SCS dans le système, mais ces documents ont été détruits sans qu'elle ne puisse en réaliser une copie. Elle souhaite donc, au contraire de sa hiérarchie, poursuivre la mission et mettre la main sur les machines ; sans risquer une invasion qui risquerait de les détruire.

### > Exploits

Elena Druganova possède des états de service à faire palir n'importe quel officier des renseignements. Ses supérieurs ne comptent plus les systèmes tombés sous la coupe de l'Empire avant même que l'armada d'invasion ne soit sorti de l'hyperespace, grâce aux talents d'enquête et de manipulation de la commandante.

Cependant, l'opération qu'elle mène actuellement ne leur plait pas. L'enquête est au point mort et cette histoire de Schéma de Construction leur semble une inutile illusion. S'il n'y avait la confiance qu'ils lui accordent depuis longtemps, elle aurait été écartée il y a déjà plusieurs mois... Druganova sent tout cela, tout autant qu'elle se doute que le danger viendra de son second.

**Recrutement :** Si elle était lâchée par sa hiérarchie, Druganova verrait toutes ses convictions s'effondrer. Elle pourrait alors aussi bien se livrer à la justice de l'Empire que désertier... Tout dépendra des opportunités qui lui seront accessibles à ce moment.



## ELENA DRUGANOVA

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3) Armes de poing 6d, Armes d'épaulé 6d, pilotage (vaisseau spatial) 6d

Survie (2) Mêlée 4d, Environnement (espace) 3d

Espionnage (3) Empathie 6d

Sciences (4) Navigation 7d, Connaissance (empire) 7d, Stratégie 8d, Analyse 6d

Négociation (3) Éloquence 6d, Séduction 4d, Bureaucratie 4d

Trempé (4) Commandement 8d, Tactique 7d, Détermination 7d, Illégalités 6d

Origines : Grande Armada (officière)

Port d'attache : Aucun

Traits : Grade (+3), signe distinctif (-3)

Gloire : 1 (Meneuse d'hommes) Gloire minimum : 0

Vaisseau : L'Initiative Tarkin, une corvette Dague Noire

Équipement : Uniforme de la Grande Armada, communicateur, navorditeur de poche, 80 ₣

Armes : Pistolet laser 2L/SA/5/25m

Protections : Gilet de protection (1)

PP :

I

L

M ?



## CAPITAINE SONDJATA

### > Allure

Le capitaine Sondjata à la peau noire et son regard pétillant de malice. Il est vêtu d'éléments de costumes traditionnels mélangés à des pièces de combinaisons spatiales, et porte une carabine laser qui ressemble plus à une pièce de musée qu'à une arme.

### > Caractère

Petit, Sondjata n'avait d'autre rêve que celui, merveilleux, de reprendre la cordonnerie familiale. Hélas la vie en a décidé autrement, et il se retrouve aujourd'hui capitaine pirate, à la tête d'un vaisseau naviguant à cinquante millions de kilomètres heure à travers l'espace.

Son rêve, aujourd'hui, c'est de dérober un maximum de richesses à ceux qui préfèrent les crédits à la vie humaine. Cela le mène à attaquer surtout des pillards et des marchands de l'OCG. Il redonne ensuite une partie de ses gains aux villages de Gopal, mais garde une part assez conséquente pour avoir la belle vie !

### > Exploits

Lorsqu'il était enfant, Sondjata a survécu au massacre de son village, sur l'Oeil de Khemkhâh, par une bande de pillards de Kyrat. La flotte du Maharadjah était alors beaucoup moins développée qu'aujourd'hui, et il arrivait que de petites hordes s'attaquent à la planète ou à sa lune.

Ce bain de sang s'est déroulé sous les yeux de marchands de l'OCG, pourtant bien armés, qui venaient de faire affaire avec les villageois. Mais au lieu de leur porter secours, ils se contentèrent de rejoindre leur vaisseau et de fuir. De cette expérience naquit chez Sondjata une haine froide pour les pillards, les marchands de l'OCG, et tout ceux pour qui la vie humaine ne compte pas.

Adulte, il s'engagea comme ingénieur dans la flotte du Maharadjah, eut la chance de pouvoir rejoindre un vaisseau pirate, puis créa ensuite son propre équipage.

**Havana :** Sondjata ne connaît pas les coordonnées d'Havana, et rêverait de pouvoir contempler la planète pirate !

**Wanted :** La flotte du Maharadjah laisse Sondjata tranquille, et en échange ce dernier a promis de ne pas attaquer de vaisseaux de l'OCG dans le système. Toutefois, hors d'Alpha-Orionis, l'équipage de Sondjata s'en donne à cœur joie et le signalement de son vaisseau circule dans tous l'Omni-Cartel.

**Les corsaires :** Sondjata et Gopal appliquent déjà, sans l'avoir formulé, une relation semblable aux corsaires imaginés par la Ligue. Si le statut émergeait vraiment, il pourrait être intéressé.



## SONDJATA GARANKÉ

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3)\* Pilotage (vaisseau) 5d, Armes d'épaule 7d, Technologie 4d

Survie (2) Athlétisme 5d, Environnement (jungle) 5d

Espionnage (3)\* Empathie 4d,

Sciences (4)\* Connaissance (Alpha Orionis) 7d, Analyse 5d, Ingénierie 8d, Navigation 7d

Négociation (3) Éloquence 6d, Séduction 4d

Trempe (4) Premiers soins 7d, Démolition 7d, Dressage 5d, Commandement 7d, Détermination 6d,

Origines : Gopal (Sophoninké)

Port d'attache : Gopal (Itinérant)

Archétype : Ingénieur

Motivation : La prise

Aptitude : Scotty Special

Traits : Wanted (-1),

Gloire : 1 (Héros au grand cœur)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le *Sankarani*, un Galactic Trader modifié (ci-contre)

Équipement : Vêtements sophoninkés, jumelles électroniques, fusil laser avec lunette de visée, communicateur, grigri, 134 \$

Armes : Fusil laser ( finition sophoninkée ) 2G/SA/10/100m  
Poing de combat 1L

Protections : Gilet de protection (1)

PP :

I

L

M ?







## LE SANKARANI

*Vous repérez un ancien modèle de Galactic Trader, peints dans des tons verts chaleureux et portant le jolly roger. Son nom est peint sur sa coque : le Sankarani.*

Le premier acte de piraterie de Sondjata, après avoir fondé son propre équipage, fut de s'attaquer à des trafiquants d'esclaves qui écoulaient tranquillement leur marchandise dans le système Exxalia. Ses pirates restaurèrent le vieux Galactic Trader volés aux trafiquants et en firent leur propre vaisseau.

L'intérieur du Sankarani est décoré dans un mélange de plusieurs peuples de Gopal, donnant un air fourre-tout et chaleureux aux quartiers.

La passerelle du *Sankarani* peut accueillir jusqu'à 3 personnes supplémentaires. Chaque pilote ou chaque vigie supplémentaire confère +1d aux tests concernés. Sa coque est optimisée pour l'agencement des astroport ; elle confère (sc) aux tests de pilotage (vaisseau spatial) pour les atterrissages et les décollages effectués dans des astroports standards ou de première classe.

## SOUTE

Rations :	1 t
Eau :	1 t
Pièces détachées :	3 t
Radix :	1 t
Cargo utile :	18
Équipement commun :	7 scaphandre 5 caisses à outils 5 instruments d'électronique 1 médikit
Code d'identification :	falsifié (OCG) (5)

## LE SANKARANI

**Classe :** Transport léger (100t / 30m)

**Manoeuvrabilité :** -

**Vitesse tactique :** 100 K/t

**Vitesse de croisière :** 0,6 US/h (14,4 US/j)

**Vitesse hyperspatiale :** 1000 PC/j

**Autonomie :** 10 000 PC

**Blindage :** 0

**Coque :** 10

**I :**

**L :**

**G :**

**D ? :**

**Senseurs :** 350 K (5,5 US)

**Armement :**

P : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)

V : Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100/1C)

**Équipage :** 1 P + 1 V + 2 C + 3 Me (7)

**Passagers :** 1 + 15 (25)

**Soute :** 24

**Prix :** 27 500 C

**Origine :** OCG

Le *Sankarani* est équipé des systèmes secondaires suivants :

> Convertisseurs haute-fiabilité > Haillon amélioré

## ÉQUIPAGE\*

0 - Capitaine	Navigation	7d
1 - Capitaine	Commandement	7d
2 - Mécanos	Ingénierie	4d
3 - Vigies	Senseurs	5d
4 - Pilotes	Pilotage (vaisseau spatial)	6d
5 - Canon laser léger	Armes embarquées	6d
6 - Canon blaster léger	Armes embarquées	6d
<b>Équipage :</b>	Capitaine Sondjata (capitaine) 6 écuemeurs de l'espace	
<b>Fusiliers :</b>	5 écuemeurs de l'espace	

**Léo Badiali - 2020**

*contact@leobadiali.fr*

La maquette et les éléments de composition graphique  
appartiennent aux **éditions du Matagot**.

Les illustrations de planètes sont des créations originales.  
Elles sont libres de réutilisation et de modification.

**Crédits iconographiques :**

page 1 - Luiz Eduardo de Oliveira

page 10-11 - Brian Matyas

page 12 - Dirk Wachsmuth / Otavio Liborio

page 13 - Elvira Akchurina / Ubisoft Studios

page 14-15 - Fantasy Flight Games

page 16 - SixMoreVodkas Studio

page 17 - Le Matagot

*Mêmes ainsi modifiées, ces illustrations appartiennent à  
leurs créateurs et/ou éditeurs respectifs.*

**Fontes de caractère :**

Chaparral Pro

Roboto