

## LE SYSTÈME OCTAVIA

Octavia est un système mineur de l'Empire de Sol, connu des gastronomes pour les vins produits sur la planète Équinoxe.

Ce système a été découvert il y a peine 3500 ans par un jeune noble ambitieux qui le baptisa en l'honneur de sa maîtresse. Ils ne purent malheureusement en profiter bien longtemps car ils moururent empoisonnés quelques années plus tard, et ce fut la veuve du noble qui obtint la propriété du système. Elle n'eut pas le droit de le renommer, mais on lui accorda de pouvoir rebaptiser sa planète capitale. Sans grande originalité, elle choisit «Équinoxe», dans la plus pure tradition solaire. Grande amatrice de vin, elle décida ensuite que la principale activité de la planète serait la culture de la vigne et la production de vin.

Une quinzaine de siècles plus tard, les nectars d'Équinoxe ont commencé à se répandre sur les tables des banquets solaires, en particulier le cru «Castel Équinoxe». Considéré tout d'abord comme une attraction, un vin à la mode chez les jeunes nobles iconoclastes, il finit par être servi à un puissant membre de la famille Askalion, qui fut séduit par son charme jeune et ses arômes originaux. Il en parla à l'Empereur lui-même, et ce dernier accorda une faveur particulière au comte d'Équinoxe : le droit de former sa propre maison. C'est ainsi que fut fondée la famille von Octavia.

Avec le temps, les crus d'Octavia furent acceptés dans le paysage gastronomique de l'Empire de Sol, et l'effet de mode provoqué par la faveur de l'Empereur retomba. Aujourd'hui le système est assez discret. Excepté auprès des oenologues et des nobles amateurs de bon vin, Octavia ne rayonne particulièrement, et le désintérêt de la famille régnante pour les intrigues et la guerre galactique y participe sûrement. Il figure tout de même sur la liste des véritables connaisseurs, et de nombreux marchands de Sol ou de l'OCG y passent remplir leurs soutes de bouteilles millésimées.



### LE SYSTÈME OCTAVIA

**Coordonnées :** Au choix. Octavia pourrait se trouver dans n'importe quelle région de L'Empire de Sol, mais les quadrant de la Coupe ou du Denier sont particulièrement pertinents.

**Nationalité :** Sol

**Route :** commerciale

**Gouvernement :** féodal

**Patrouilles :**

15d MF : Sentinelle

25d MF : Sentinelle

+ 2 Dards solaires



**Corps Célestes :**

Octavia Prime

Équinoxe

Octavia II

Octavia III

Octavia Omnis

## CARTE DU SYSTÈME

*Au coeur de ce système brille un soleil jaune et vigoureux. Autour de lui, quatre planètes orbitent lentement : une douce bille verte et bleue est la plus proche. Non loin se trouve une imposante géante gazeuse verte, suivie plus loin de sa petite soeur bleutée. Enfin, aux confins du système tourne une boule lointaine et glacée.*

Le trafic spatial d'Octavia se concentre autour d'Équinoxe et des lunes d'Octavia II et se compose essentiellement de nobles en goguette, de marchands aux soutes emplies de vin ou de transports de produits manufacturés. Quelques vaisseaux militaires patrouillent à travers le système, même si les attaques de pillards ou de pirates sont assez rares.

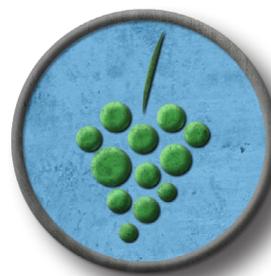
**Octavia Prime :** Ce soleil est jeune et vigoureux. Des nobles du systèmes viennent régulièrement se reposer ici, dans des stations de plaisance bien protégées et bien surveillées.

**Équinoxe (A/O) :** Cette planète verte et bleue est la capitale du système. La vie y est douce et entièrement tournée vers la production de vin. En orbite, une lune blanche et une imposante station orbitale accueillent les marchands étrangers venus se fournir en bouteilles de doux nectars.

**Octavia II :** Pôle industriel, cette géante gazeuse verte concentre les sites d'extraction minière et les complexes manufacturiers du système. De petites stations orbitales récoltent les gaz précieux de la planète, et ses 3 lunes sont couvertes d'urba-blocs accueillant d'immenses mines, d'importants ateliers et des villas colossales occupées par les nobles.

**Octavia III :** Cette géante gazeuse aux nuances bleutées est encore sauvage. Aucune colonie n'est bâtie ici et les rares vaisseaux dans les environs sont militaires. Trois grosses lunes orbitent autour de la géante, dont l'une est elle-même entourée de nombreux petits astéroïdes.

**Octavia Omnis (O) :** Cette petite bille solitaire et glacée est totalement inexplorée, et aucun vaisseau ne semble croiser ici.



### OCTAVIA PRIME

Système planétaire : Octavia

Distance de saut : 52 US

Classe : naine jaune

Diamètre : 1300 K

*Octavia Prime brille avec la vigueur d'une jeune étoile. Quelques patrouilles rôdent, protégeant de rares mais somptueuses stations de plaisance. De temps à autre, une éruption solaire vient lécher ces dernières, sûrement pour le plus grand bonheur des occupants.*

Octavia Prime n'est guère dangereux, mais il n'est pas rare de croiser des patrouilles dans son orbite, ainsi que des yachts bien escortés.

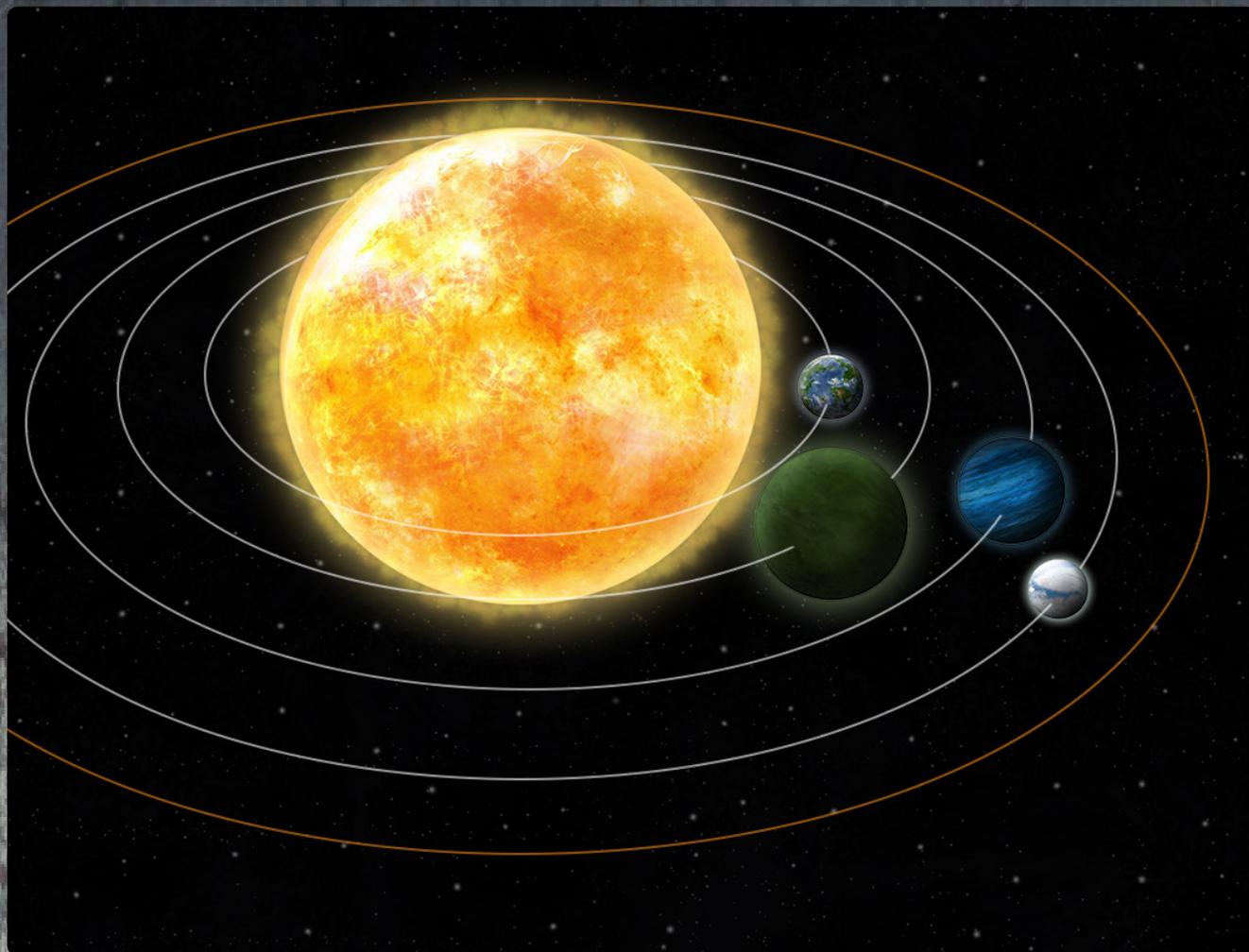
Activité solaire :

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 OCTAVIA



## DISTANCES

de \ à	Octavia Prime	Équinoxe	Octavia II	Octavia III	Octavia Omnis	Limite de Saut
Octavia Prime	0	12	17	33	45	52
Équinoxe	12	0	5 + 1d	21 + 1d	33 + 1d	40
Octavia II	17	5 + 1d	0	16 + (5 x 1d)	28 + (5 x 1d)	35
Octavia III	33	21 + 1d	16 + (5 x 1d)	0	12 + (10 x 1d)	19
Octavia Omnis	45	33 + 1d	28 + (5 x 1d)	12 + 10 x 1d)	0	7
Limite de Saut	52	40 + 1d	35 + (5 x 1d)	19 + (10 x 1d)	7 + (10 x 1d)	0

## ÉQUINOXE

*Vous contemplez une bille bleue et verte aux pôles glacés. Son calme et son indolence contrastent avec le ballet incessant de vaisseaux qui l'entoure, ce dernier se concentrant surtout autour d'une petite lune blanche et d'une station orbitale aux hangars imposants.*

Équinoxe est relativement connue dans l'Empire de Sol pour ses vins doux et colorés. Planète viticole dès les premières années de sa colonisation, il fallut toutefois plusieurs années pour que les premières bouteilles puissent être produites, puis de nombreuses autres pour que les vins d'Équinoxe passent du stade de piquette à celui de véritables crus. Plusieurs générations plus tard, le rêve de la première comtesse fut enfin réalisé : sans atteindre bien entendu la renommée des grands crus impériaux, les cuvées d'Équinoxe sont aujourd'hui appréciées et recherchées par les amateurs de bons vins.

Nobles et serfs vivent ici au rythme des vendanges et de la fermentation. La famille von Octavia est plus intéressée par ses crus que par la guerre galactique ou sa domination sur les serfs, si bien que ces derniers n'ont pas à se plaindre. Pas qu'ils soient libres, loin de là, mais la vie sur Équinoxe est finalement assez juste.

Le système Octavia est dirigé par la comtesse Iulia von Octavia et son mari Arius. Ces deux passionnés d'oéologie se sont entourés d'une foule de conseillers de confiance, et ils leur délèguent la majeure partie des responsabilités du système.

**Solstice (A) :** Cette petite lune recouverte de poussière blanche est le seul corps céleste du système sur lequel les hommes libres et les serfs étrangers sont autorisés à se poser. Ils peuvent y trouver un astroport avec une halle de l'OCG, ainsi qu'un comptoir délivrant des autorisations pour se poser sur les autres planètes et lunes du système.

**Escale (A) :** Cette station orbitale accueille tous les vaisseaux marchands de plus de 1000 tonnes, venus remplir leurs soutes de vin.

**Castel Equinoxe :** L'unique tour dorée de la planète veille sur des collines couvertes de vignes à perte de vue. C'est ici que la famille von Octavia siège, et prend soin de la plus grande réussite de la planète : le cru «Castel Équinoxe».

**Côteaux de Sinople :** Cette région longeant le fleuve Sinople accueille de nombreuses villas de nobles. Elle profite d'une terre très riche ainsi que d'un ensoleillement important, ce qui produit des vins très sucrés et alcoolisés.



## ÉQUINOXE

Système planétaire : Octavia		
Orbite : 12 US		
Distance de saut : 40 US		
Classe : M		
Système orbital :	Solstice (125 K) (A/O) Escale (250 K) (A)	
Diamètre : 12 K		
Atmosphère : respirable		
Environnement : tempéré, mer		
Gravité : normale		
Astroports : standard (castel Équinoxe : 1ère classe +1d)		
Sécurité : 7 (sc)	8d MF : 5 soldats solaires 18d MF : 10 chevaliers	
Population : 1 milliard		
Niveau technologique : B		
Gouvernement : féodal		
Commerce : normal		
Cours des marchandises :		
A : 1	B : 1	C : 1
Marchandises illégales : armes, drogues		



## OCTAVIA II

Énorme, le globe émeraude d'Octavia II emplît votre champs de vision. Trois grosses lunes et une station orbitale tournent lentement autour de la géante gazeuse. Aucun vaisseau marchand de semble croiser ici mais de nombreux transports filent d'un satellite à l'autre, protégés par quelques patrouilles militaires.

L'orbite d'Octavia II forme le pôle industriel du système. Ici les serfs travaillent durs pour extraire les ressources minières, récolter les gaz de la planète, et transformer toutes ces matières premières en produits manufacturés qui seront acheminés vers d'autres planètes.

Ces rudes conditions, bien éloignées de la relative sécurité des serfs vivant sur Equinoxe, seraient entretenues par les nobles locaux, frustrés de vivre ici plutôt que sur la douce planète viticole. On raconte que le vicomte Ivanos von Octavia, cousin de la comtesse Iulia et propriétaire d'Octavia II et de ses lunes, est particulièrement hautain et colérique et rabat sa frustration sur ses serfs. Il passe la plupart de son temps dans son immense villa dorée, lieu le plus craint des serfs de la planète. Ses bras droits, les barons Rubur et Otho Krueger, inspectent sans relâche les centres miniers et industriels des satellites, et punissent avec cruauté les serfs qui manquent de cœur à l'ouvrage.

**Eucolpus (A/O)** : Ce satellite est le lieu de résidence des nobles, dont les villas sont décorées avec un luxe indécent. Les serfs travaillant ici sont brisés, et obéissent au doigt et à l'oeil aux caprices de leurs maîtres.

**Ascylltas (A)** : Très grosse, cette lune de 6K de diamètre est un énorme centre d'exploitation minière. De gigantesques carrières à ciel ouvert creusent la surface de la lune. Ascylltas accueille aussi une zone pénitentiaire où sont enfermés les serfs du système condamnés pour des délits plus ou moins graves. Plutôt que de rendre justice par la mort, la famille von Octavia a toujours préféré enfermer les délinquants et leur imposer de lourdes peines dans des exploitations minières.

**Gitonis (A)** : Ce satellite accueille des centres industriels qui transforment tous les matériaux extraits des autres lunes. De larges blocs urbains grisâtres hébergent des dizaines de millions de serfs qui se tuent à la tâche dans chaque usine.

**Port-Sinople (A)** : Il s'agit d'une station orbitale, très proche de la surface d'Octavia II et entourée d'immenses «filets à gaz» capturant les éruptions de la géante verte.



## OCTAVIA II

Système planétaire : Octavia

Orbite : 17 US

Distance de saut : 35 US

Classe : géante gazeuse

Système orbital :  
 Port-Sinople (25 K) (A)  
 Gitonis (125 K) (A)  
 Eucolpus (175 K) (A/O)  
 Ascylltas (275 K) (A)

Diamètre : 43 K

Atmosphère : irrespirable

Environnement : espace

Gravité : faible (+1d)

Astroport : rudimentaire (D+1) (Eucolpus : standard)

Sécurité : 6  
 9d MF : 5 soldats solaires  
 19d MF : 10 chevaliers

Population : 2 milliard (en orbite)

Niveau technologique : C (Eucolpus : A)

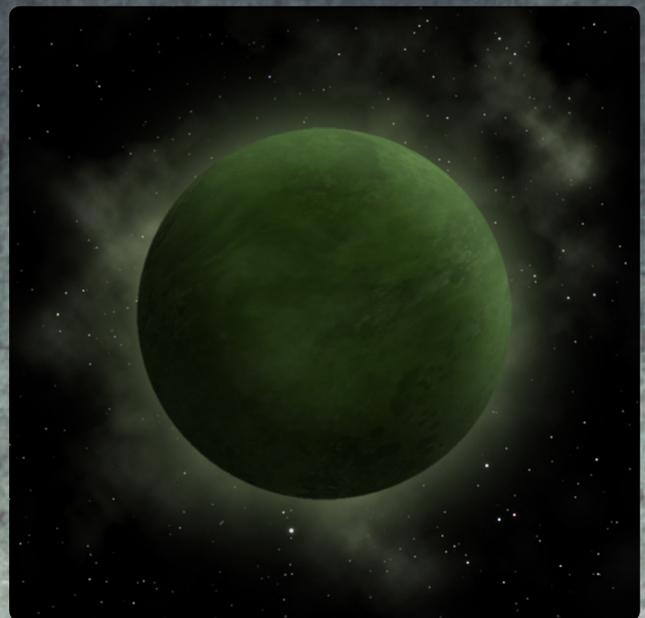
Gouvernement : féodal

Commerce : pauvre (D+1)

Cours des marchandises :

A : 2      B : 1,5      C : 1

Marchandises illégales : armes, drogues



## OCTAVIA III

*Devant votre vaisseau grossit une belle planète gazeuse aux circonvolutions bleutées. Les arabesques de gaz sont plaisants à regarder et trois petites lunes évoluent lentement autour de la géante. Aucun vaisseau ne croise ici, et vous semblez êtes les seuls à contempler ce spectacle apaisant.*

Les ressources minières et gazières d'Octavia III sont infiniment moins riches que celles de sa grande soeur Octavia II, si bien que personne ne prend la peine de les exploiter.

Octavia III appartient à Iulia von Octavia, mais cette dernière ne s'intéresse pas vraiment à la géante gazeuse : on ne peut pas y faire du vin ! Elle se contente d'envoyer une patrouille à intervalle régulier afin d'empêcher des pillards d'en faire un point de ralliement.

Des rumeurs circulent parmi les serfs d'Octavia II sur une armée de serfs affranchis cachée sur les lunes d'Octavia III et prête à déferler dans le système pour libérer leurs camarades. Quelques nobles sont venus inspecter le lieu de leurs propres yeux afin de jauger la crédibilité de l'histoire, mais sont revenus bredouilles. Seuls quelques astéroïdes solitaires semblent vouloir animer l'orbite d'Octavia III...

**Primus** : ce satellite rocheux est dépourvu d'atmosphère et d'intérêt.

**Secundus** : ce satellite semble recouvert de glace et possède une fine atmosphère respirable, mais aucune colonie n'y est bâtie.

**Tertius (O)** : cette grosse lune à la couleur rousse a piégé dans son orbite des centaines d'astéroïdes, si bien que s'en rapprocher peut être particulièrement dangereux.



## OCTAVIA III

Système planétaire : Octavia

Orbite : 33 US

Distance de saut : 19 US

Classe : géante gazeuse

Système orbital :  
Primus (25 K)  
Secundus (150 K)  
Tertius (375 K) (o)

Diamètre : 32 K

Atmosphère : irrespirable

Environnement : espace

Gravité : faible (+1d)

Astroport : Aucun

Sécurité : 0

Population : 0

Niveau technologique : -

Gouvernement : aucun

Commerce : impossible

Cours des marchandises :

A : 0      B : 0      C : 0

Marchandises illégales : aucunes



## OCTAVIA OMNIS

*Votre vaisseau se dirige vers une minuscule bille blanche solitaire. Pas le moindre satellite ni le moindre vaisseau n'encombre son orbite, et seuls quelques rares nuages viennent animer sa surface. Cette planète est recouverte d'une couche de glace uniforme, mais une bande d'océan, au niveau de l'équateur, semble toutefois dégelée.*

Il n'y a rien d'attirant ici, Octavia Omnis est presque entièrement recouverte de banquises, et si une vie existe, elle doit nager sous plusieurs dizaines de mètres de glace.

Des légendes courent dans le système sur des trésors fabuleux ou des épaves de l'âge des conquêtes prises dans la glaces, mais les rares recherches n'ont rien donné. Vu les conditions climatiques, la famille von Octavia n'a même pas encore ordonné une recherche de minerais ou de ressources. Tout est comme si le système entier avait oublié l'existence de sa dernière planète.

**L'océan** : Une bande d'océan de quelques dizaines de kilomètres de large est effectivement dégelée au niveau de l'équateur de la planète. L'eau est plutôt calme, il est donc facile de s'y poser.

**Mont Omnis** : Ce pic rocheux est la seule terre émergée dépassant de la glace. Proche de l'équateur, son versant sud plonge dans la bande d'océan.



## OCTAVIA OMNIS

Système planétaire : Octavia

Orbite : 45 US

Distance de saut : 7 US

Classe : M

Système orbital : aucun

Diamètre : 8 K

Atmosphère : respirable

Environnement : arctique

Gravité : faible (+1d)

Astroport : Aucun

Sécurité : 0

Population : 0

Niveau technologique : -

Gouvernement : aucun

Commerce : impossible

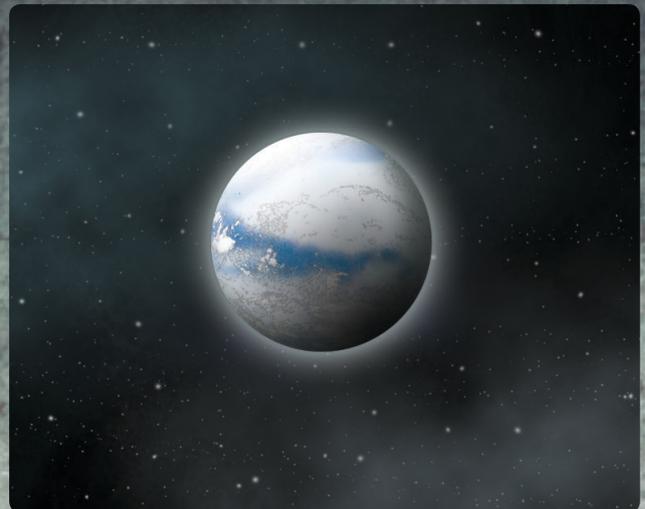
Cours des marchandises :

A : 0

B : 0

C : 0

Marchandises illégales : aucunes



## SECRETS ET PNJ

**Le secret des vins :** Le succès des vins d'Équinoxe attire les convoitises. Parmi les visiteurs réguliers du système, plusieurs nobles solaires et quelques marchands de l'OCG aimeraient beaucoup pouvoir accéder aux chambres de fermentation d'Équinoxe afin de copier les recettes et les mélanges de cépages.

**Complots :** Un complot se prépare pour assassiner la comtesse Iulia et le comte Arius. Tout est organisé par Ivanos von Octavia, vicomte d'Ocatavia II et cousin de Iulia. Il s'est entouré de nobles rageurs partageant sa frustration et son ambition, et ils préparent ensemble leur plan sur l'une des lunes d'Octavia II. Le comte et la comtesse ne voient rien venir, ou ne veulent rien voir, mais le baronnet Pelon von Octavia se doute de quelque chose. Il recherche une équipe de personnes audacieuses pouvant l'aider à tirer discrètement tout cela au clair.

**Prins :** Quelques nobles parmi les plus riches d'Octavia II font appel aux services de l'esclavagiste Laurens Prins. On peut donc parfois le croiser dans le système, se faisant passer pour un négociant en vins.

### LES VINS D'ÉQUINOXE

Article	Prix	Disponibilité
Vin de table «sur lie»	8 ⚡	B
Cabernet d'Octavia	12 ⚡	A
Coteaux de Sinoples	30 ⚡	A
Cuvée «Castel Équinoxe»	70 ⚡	A

**Vin de table «sur lie» :** C'est le type de vin le plus répandu sur Équinoxe. Un vin plutôt simple, vendu dans les tavernes des serfs ainsi que dans les débits de boisson de Solstice et Escalé

**Cabernet d'Octavia :** Produit avec un cépage répandu dans les climats assez frais, le cabernet d'Octavia est un peu plus sophistiqué que le vin de table. Exporté à quelques systèmes alentour, il est relativement doux et facile à supporter. Il confère sc aux tests pour supporter l'alcool.

**Coteaux de Sinoples :** Ce nectar gorgé de sucre et de soleil est très alcoolisé et est exporté dans plusieurs systèmes de Sol et de l'OCG. Il est tellement fort qu'il est considéré comme un alcool «fait maison» (difficulté 2) pour les tests visant à supporter l'alcool.

**Cuvée «Castel Équinoxe» :** C'est le cru le plus connu du système, conçu et produit par les von Octavia eux-mêmes, et exporté jusqu'à la cour solaire. Sa magnifique robe et ses notes épicées confèrent sc aux tests de séduction réalisés autour d'un verre.

### > Équinoxe

**Les von Octavia et le rhum** : Le comte et la comtesse ne s'intéressent pas qu'au vin. Ils aiment aussi le rhum ! Ils sont toujours prêts à acheter quelques bouteilles de bon rhum au prix fort, surtout si celui-ci provient d'Havana. Ils réfléchissent à en produire sur Équinoxe mais doutent fort d'arriver à la cheville du rhum havanais...

**Castel Équinoxe** : Sous la tour dorée où siègent Iulia et Arius se trouve un réseau de galeries et de cavernes souterraines, reliées à la basse-cour et utilisées pour stocker de grandes quantités de vin. Nombre de ces galeries ne sont pas cartographiées, et certaines courent sur des kilomètres, jusqu'à des entrées non surveillées. Quelques serfs travaillant dans les vignes le savent, il serait possible d'en apprendre plus en les interrogeant.

**Solstice** : La lune est le carrefour commercial du système. On peut y trouver des marchandises de l'OCG et de Sol, des marchands (et des espions) en provenance de tout l'empire, et plusieurs bars louches. C'est aussi ici que sont délivrées les autorisations pour visiter les autres corps célestes. Il faut pour cela se rendre au comptoir des von Octavia, rencontrer le noble en poste et réussir à Convaincre (3) ou Mentir (5d).

### > Octavia II

**Eucolpus** : Ce satellite est paradoxalement le moins bien surveillé des trois. En étant assez discret, il serait facile de cambrioler une villa de noble ou d'en libérer les serfs.

**Le complot** : Ivanos von Octavia et ses complices se réunissent régulièrement dans la villa des frères Krueger, sur Eucolpus, pour préparer leur plan. Pour exécuter ce dernier, ils vont avoir besoin de main d'œuvre peu regardante et sont donc à la recherche d'un groupe de malfrats, d'assassins... ou de pirates !

**Ascyltas** : Les conditions de vie dans le pénitencier sont particulièrement horribles, et nombre de condamnés finissent après quelques années par se donner la mort. Pour débiter son complot, Ivanos pense provoquer une évasion massive attirant l'attention des patrouilles loin d'Équinoxe.

### > Octavia III

**Les affranchis** : Aucune ville n'existe, ce n'est qu'une rumeur.

**Tertius** : Au niveau de l'un des pôles se trouve un large cimetière d'épaves. Il faut traverser la «couche» d'astéroïdes entourant le satellite (ce qui revient à appliquer deux fois le protocole de champs d'astéroïdes, une fois pour se poser puis une seconde pour repartir) mais y faire de la récup est TF, et il est même possible avec une journée de recherche de trouver quelques UC d'artefacts technologiques.

### > Octavia Omnis

**Epaves** : La légende dit vrai, il y a bien des épaves de l'âge des conquêtes échouées au fond de l'océan d'Octavia Omnis. Lors des premières années de la colonisation du système, un groupe de nobles a découvert ces épaves par hasard. Ils organisaient discrètement des expéditions pour ramener des artefacts mais ont fini par mourir dans un accident au fond de l'océan. Personne ne sachant vraiment où les chercher, ni eux ni les épaves n'ont jamais été retrouvés.

**Mont Omnis** : Un gang de pillards a installé son quartier général dans une grande grotte du Mont Omnis. Vivant le plus souvent cachés, ils partent parfois en maraude, attaquent des transports marchands dans le système puis reviennent se partager le butin. Les autorités commencent à se douter de quelque chose mais croient pour l'instant que c'est l'oeuvre de pirates de l'espace

## COMTESSE IULIA VON OCTAVIA

### > Allure

*Une noble solaire aux cheveux roux et à l'air espiègle vous fait face. Sa robe aux couleurs de la maison Octavia est de très bonne facture, sans toutefois afficher le luxe ostentatoire qu'affectionnent de nombreux nobles. Dans ses yeux brille l'étincelle de la passion, le plaisir de la belle vie, et elle dégage une relative humilité - chose étonnante pour une femme possédant un système solaire complet !*

### > Caractère

Iulia von Octavia est une de ces rares nobles solaires qui ne s'intéressent pas aux intrigues et au pouvoir. À l'instar de la toute première comtesse du système, dont elle est la descendante directe, Iulia se passionne pour le vin. Elle en connaît toutes les facettes, de la culture de la vigne à la dégustation, et aime par dessus tout découvrir de nouveaux crus, de nouvelles robes, de nouvelles saveurs...

Iulia ne se questionne pas trop non plus sur Sol Prime, ou la condition des serfs. Son mari et elle ont conscience que les serfs d'Équinoxe sont particulièrement bien traités, mais ils n'imaginent pas les affranchir - ils ne croient tout simplement pas que cela leur serait bénéfique.

### > Exploits

Le système Octavia appartient entièrement - directement ou indirectement - à Iulia. Cela en fait une femme puissante, pouvant lever d'importantes troupes s'il le fallait. Mais elle avoue volontier ne rien connaître aux choses de la guerre. Pour ce domaine comme pour beaucoup d'autres, Iulia et Arius se sont entourés d'une foule de conseillers de confiance. Il y a même un représentant des serfs, élu par ceux-ci. Le couple délègue ainsi la majorité de ses responsabilités, mais suit les affaires importantes.

**Succession :** Iulia et Arius ont trois enfants : Pelias, Manilia et Appius von Octavia. Suivant le modèle de leurs parents, ils aiment vivre la belle vie et ne sont pas le moins du monde attirés par le pouvoir absolu ou les intrigues de cours. Ils sont les trois premiers sur la liste de succession, suivi du baronnet Pelon von Octavia, du vicomte Ivanos puis de divers barons d'Équinoxe, cousins plus ou moins éloignés de Iulia.

## IULIA VON OCTAVIA

Niveau : Élite (Second rôle)

Techniques (3)\* Artisanat (cuisine) 6d

Survie (2) Athlétisme 3d,  
Environnement (tempéré) 3d

Espionnage (3)\* Empathie 6d

Sciences (3) Connaissance (Sol) 6d, Histoire 4d,  
Langue (solaire) 4d

Négociation (3)\* Commerce 5d, Danse 5d, Éloquence 5d,  
Étiquette 6d, **Séduction 5d**

Trempe (2) **Détermination 3d**

Origines : Sol (noble)

Port d'attache : Octavia (Équinoxe)

Traits : Statut social (3), Amarres (-3)

Gloire : 3 (Professionnelle) **Gloire minimum : 1**

Vaisseau : Le *Vino Veritas*, un solaria 300 équipé d'une cambuse et de cabines de luxe.

Équipement : anneau seigneurial, babioles, communicateur, vêtements chics, parure et 243 ₪

Armes : mains nues : 1S

Protections : -

PP :

I

L

M ?



## BARONNET PELON VON OCTAVIA

### > Allure

*Le jeune noble vous salue. Son air est sérieux mais ses yeux pétillent de curiosité. Son uniforme semble tout aussi chic et couteux que taillé pour l'escrime, et son attitude est posée et réfléchie. Malgré son jeune âge, vous feriez peut-être bien de ne pas le sous-estimer.*

### > Caractère

Pelon, dit «le jeune», est un noble débordant de vigueur et de curiosité. Il prend à coeur ses responsabilités sur Solstice et aime y passer des journées à travailler mais aussi à rencontrer des voyageurs qui l'abreueront d'histoires de marchands, de bandits, de pirates.

Pour autant, Pelon n'est pas un doux rêveur, il ne souhaite pas particulièrement larguer les amarres et fuir le système. Il considère au contraire qu'Octavia regorge de secrets et d'endroits à explorer, que sa fonction lui permettra de découvrir.

### > Exploits

Même dans l'Empire de Sol, Pelon est très jeune pour posséder une lune. Elle lui a été offerte par sa tante Iulia pour service rendu à la famille. Pelon était alors chef de patrouille, et a réussi à mettre en déroute une flotte pillarde pourtant imposante. Il vit depuis ce jour sur Solstice, s'occupe des affaires commerciale et de l'ordre sur le satellite, et reprend parfois la tête d'une patrouille lorsque l'envie le prend de visiter Octavia Omnis ou les lunes d'Octavia II.

Pelon n'est pas un spécialiste des intrigues mais il apprend vite. Solstice étant le coeur commercial du système, il n'est jamais loin des échanges de marchandises ou d'informations, et son esquisse de réseau d'informateurs lui rapportent parfois des secrets plus ou moins importants...

**Les Pirates :** Pelon pourrait fermer les yeux sur beaucoup de choses en échange d'une bonne histoire, d'une information ou d'un coup de main.

**Complot :** Pelon commence à se douter que quelqu'un en veut à la vie de ses oncle et tante, mais il ignore qui. Il cherche un moyen d'enquêter discrètement.

## PELON LE JEUNE

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3)\* Armes de poing 6d, Armes d'épée 5d, Artisanat (cuisine) 6d,

Survie (3) Athlétisme 4d, Mêlée 4d

Espionnage (4)\* Empathie 8d, Recherche 6d, Vigilance 7d

Sciences (3) Analyse 4d, Connaissance (Sol) 6d, Sciences stellaires 4d

Négociation (3) Baratin 4d, Étiquette 6d

Trempe (3)\* Commandement 6d, Détermination 6d, Tactique 7d

Origines : Sol (noble)

Port d'attache : Octavia (Solstice)

Traits : statut social (1) Amarres (-3)

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

Vaisseau : Le *Solstice*, une corvette Sentinelle équipée de convertisseurs haute fiabilité et d'une cambuse.

Équipement : chevalière, luminaire, communicateur, vêtements chics, babioles et 75 \$

Armes : fleuret, pistolet laser (pistogarde) (2 chargeurs)

Pistolet laser : 2L / SA / 5 / 25m (so pour parer)

Fleuret : 2G (E2F pour se défendre)

Mains nues : 2S

Protections : Veste de duelliste (finitons solaires) (1)

PP :

I

L

M?



## VICOMTE IVANOS VON OCTAVIA

### > Allure

*Devant vous se tient un noble d'une quarantaine d'années au sourire pédant. Ses riches atours et ses armes de première qualité clament l'opulence dans laquelle il doit vivre. Mais quelque chose se cache sous cette façade : un visage crispé, un regard cruel... Qui sait jusqu'où cet homme est prêt à aller pour obtenir ce qu'il désire ?*

### > Caractère

Ivanos est un noble pédant et hautain. Il hait sa cousine Iulia, sa naïveté et son amour du vin. Lui veut le pouvoir, l'argent, le plaisir et la gloire ! Car il en est certain : un grand destin lui est promis, un destin bien plus glorieux que les lunes étriquées qu'il possède aujourd'hui. Frustré de ne pas régner sur une véritable planète, il ne se rend pas compte qu'il est en réalité le noble qui jouit du plus grand niveau de luxe du système.

### > Exploits

Quinze ans plus tôt, Ivanos était pourtant heureux. Iulia et lui étaient les héritiers les plus importants, et profitaient de la vie sur Équinoxe. Puis Iulia se maria, fut couronnée, tandis que lui ne reçut que trois lunes qu'il trouva pitoyables. Il s'enferma de plus en plus souvent dans sa villa et rumina, se vengeant sur ses serfs dans des colères de plus en plus sombres.

Aujourd'hui, ses vices n'ont plus de limites, et mêmes les orgies, les séances de torture ou les combats d'arène organisés sous sa villa ne le satisfont plus. Avec l'aide des barons Kruger et de quelques autres nobles, il a donc décidé de faire assassiner Iulia et Arius. Il en est certain, cela le replacera dans le rôle principal, qu'il n'aurait jamais du quitter.

**Ivanos et les serfs :** Les orgies et les chambres de torture d'Ivanos nécessitent d'engager toujours plus d'esclaves dans sa villa. C'est devenu le lieu le plus craint des serfs d'Octavia II, les rumeurs décrivant des sévices inimaginables infligées aux «choisis». Ivanos fait en outre régulièrement appel aux services de l'esclavagiste Laurens Prins pour des commandes spéciales.

**Complot :** Ivanos est prêt à mettre son plan à exécution, il ne lui manque qu'un groupe de malfrats à qui exposer comment frapper. Ce dont il ne s'aperçoit pas, c'est qu'assassiner Iulia et Arius ne changera rien à sa condition. Il devra aussi s'occuper de leurs enfants et de Pelon s'il veut récupérer le trône d'Octavia.



## IVANOS VON OCTAVIA

Niveau : Héros (second rôle)

Techniques (3)

Armes de poing 4d

Survie (3)\*

Athlétisme 5d, Mêlée 6d

Espionnage (3)

Vigilance 4d

Sciences (2)

Connaissance (sol) 5d, Langue (Solaire) 3d, Stratégie 3d

Négociation (5)\*

Baratin 8d, Éloquence 9d, Étiquette 8d, Jeux 8d, Séduction 8d

Trempe (3)\*

Commandement 5d, Détermination 6d, Intimidation 7d, Illégalités 4d, Tactiques 6d

Origines : Sol (noble)

Port d'attache : Octavia (Octavia II)

Traits : Fourbe (3), Statut social (3), Gaucher (3) Hautain (-3) Amarres (-3)

Gloire : 3 (impitoyable)

Gloire minimum : 2

Vaisseau : L'*Octavia Gloris*, un *Destria Sublima* équipé de convertisseurs haute fiabilité et d'une salle de réception.

Équipement : chevalière, lumiculaire, communicateur, vêtements chics, baboies; 5 potions de fortitude et 230 \$

Armes : épée ( finition solaire), main gauche, pistolet de duel ( finitions solaires) (6 chargeurs)

Pistolet de duel 1M / CC / 1 / 5m (overdrive)

Épée 2G (sc)

Main gauche 2L (+1d pour parer)

Mains nues 2S

Protections : veste de duelliste (1)

PP :

I

L

M ?



## BARONS RUBUR ET OTHO KRUEGER

### > Allure

Jamais très loin l'un de l'autre, les frères Krueger sont deux nobles ternes et méprisants. Bien que très hautains, il faut leur accorder qu'il n'affichent pas leur richesse indécemment : leurs vêtements sont chers mais sobres, et ils ne sont pas couverts de bijoux comme tant d'autres nobles. Une veine palpite à la tempe de Rubur, un tic agite la main d'Otho, ces deux barons ont l'air d'une extrême nervosité. Un rien semble pouvoir les faire basculer dans une colère brutale !

### > Caractère

Froids et arrogants, les frères Krueger s'enorgueillissent de leur statut de lieutenants d'Ivanos von Octavia. Ils lui obéissent avec vigueur et le suivent dans la plupart de ses projets. Moins enclins aux vices que leur maître, ils aiment tout de même surveiller et punir les serfs, et lorsqu'ils subissent une colère d'Ivanos leur frustration se rabat sur ces derniers.

### > Exploits

Ivanos se vautrant dans la luxure à longueur de journée, Rubur et Otho Krueger sont de fait les administrateurs principaux d'Eucolpus, Ascyltas et Gitonis. Ils appliquent le protocole et le règlement à la lettre, et aiment effectuer de longues inspections dans les complexes industriels et miniers. La moindre infraction, le moindre retard et le moindre manque de respect sont sévèrement punis, par des chatiments corporels allant même jusqu'à la mise à mort du serf accusé.

**Les molosses des barons :** La villa des frères Krueger comporte un vaste chenil, où ils élèvent de nombreux chiens pour leur agressivité et leur combativité. Les plus enragés sont leurs deux «molosses», d'énormes bêtes aux crocs luisants n'attendant qu'un ordre pour se jeter sur un serf sans défense. Pour ces molosses, vous pouvez utiliser un profil de tigron en substituant *Environnement (tempéré)* à *Environnement (jungle)*.

**Complot :** Rubur et Otho participent au complot d'Ivanos, plus parce qu'il leur a ordonné que par réel désir d'assassiner les von Octavia. Les réunions des conjurés se tiennent dans les sous-sols de leur villa, sur Eucolpus. Pendant ces réunions, toutes les bêtes du chenil sont lâchées en liberté dans le domaine afin de monter la garde et de débusquer d'éventuels intrus.

## LES FRÈRES KRUEGER

Niveau : Élite (second rôle)

Techniques (2) Armes de poing 3d

Survie (2) Athlétisme 3d,

Espionnage (3)\* Empathie 5d, Falsification 5d, Vigilance 4d

Sciences (2) Connaissance (sol) 5d

Négociation (4)\* Baratin 7d, Étiquette 7d, Bureaucratie 6d, Jeux 6d

Trempe (3)\* Dressage 5d (spé : chiens) Intimidation 6d, Illégalités 4d

Origines : Sol (noble)

Port d'attache : Octavia (Octavia II)

Traits : Fourbe (+3), Statut social (+1), Spécialité (+2), Hautain (-3), Amarres (-3)

Gloire : 1 (Aristocrates) Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le *Molosse royal*, un Solaria 300 équipé de cabines de luxe.

Équipement : Chevalière, Communicateur, Vêtements chics, vin d'Équinoxe, molosses, 74 \$

Armes : Pistolets de duel, poignards

Pistolet de duel 1M / CC / 1 / 5m (overdrive)

poignard 1L

Mains nues 1S

Protections : -

	Rubur	Otho
PP	□ □ □	□ □ □
I	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
L	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □
M ?	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □



## BRIANNA DÉ TARS

### > Allure

*Un imposant chevalier solaire avance vers vous. Sa carrure massive et son armure dorée aux formes antiques vous écrasent. Il doit être fort comme un gurkan... Il s'arrête, jette un regard vigilant autour de lui, et commence à retirer son casque. Quelle n'est pas votre surprise lorsque vous découvrez son visage, aux lignes plus fines qu'attendues : cet imposant chevalier est une femme, et assez charmante de surcroît !*

### > Caractère

Brianna est au service de la maison Octavia et prend ce rôle très au sérieux. Elle vit sur Solstice et organise parfois des patrouilles dans les environs d'Équinoxe. Elle oeuvre à la protection de tous les habitants de la planète et respecte les serfs, même les mutants. Autrefois complexée par sa carrure, elle n'y pense aujourd'hui presque plus. Elle se comporte en société comme une noble épanouie, un peu gauche mais féminine et séductrice.

### > Exploits

Brianna est née sur Eugenia IX, une planète de Sol encore plus obsédée par la pureté du sang que les autres. Son enfance fut très difficile, sa croissance la rendant toujours plus costaud et lui donnant une force herculéenne. Son statut de fille d'un prestigieux chevalier la protégeait, mais des rumeurs commencèrent à la présenter comme une mutante. Elle faisait peur à certains nobles et ces derniers finirent par demander à leur suzerain de rendre justice et de la faire exécuter.

Iulia et Arius étaient amis de ce suzerain, et se trouvaient en visite sur Eugenia IX à ce moment précis. Ils furent émus par le sort de Brianna, et proposèrent au noble de prendre la petite pour vassale et de l'éloigner du système. Les nobles peureux, voulant surtout ne plus voir l'adolescente, ne furent pas long à convaincre et les von Octavia purent ramener Brianna chez eux. Elle est depuis ce jour une vassale dévouée, honorable et zélée.

**Dette d'honneur :** Brianna n'a jamais eu l'occasion de véritablement remercier la famille von Octavia. Elle redouble de zèle afin d'avoir l'occasion d'un jour porter secours à l'un de ses membres à son tour.

**L'armure antique :** L'armure de Brianna est dans sa famille depuis des générations, on dit que l'ancêtre à qui elle appartenait était l'un des premiers chevaliers solaires. Elle fonctionne toujours mais son ancienneté inflige un e2f supplémentaire aux actions physiques.



## CHEVALIER BRIANNA

Niveau : Héros (second rôle)

Techniques (3) Armes d'épaules 4d, Armes embarquées 4d

Survie (5) \* Athlétisme 8d, Armes lourdes 6d, Mêlée 9d, Environnement (espace) 8d

Espionnage (3)\* Empathie 6d, Recherche 5d, Vigilance 6d, Senseurs 5d

Sciences (3) Connaissance (Sol) 6d, Langue (solaire) 4d

Négociation (3) Comédie 4d, Étiquette 6d, Séduction 4d

Trempe (3)\* Commandement 7d, Premier soin 6d, Tactique 6d,

Origines : Sol (noble)

Port d'attache : Octavia (Solstice)

Traits : Caractéristique Exceptionnelle (+5) Lucide (+1) Dette d'honneur (-3), Signe distinctif (-3)

Gloire : 1 (héroïne au grand coeur) Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le *Custodia*, une corvette Sentinelle équipée de convertisseurs haute fiabilité et d'une infirmerie.

Équipement : Communicateur, Vêtements chics, 74 \$

Armes : Épée ( finition solaire), Main gauche, Fusil laser ( finition solaire, lunette de visée), 2 grenades à plasma

Fusil Laser 2G / SA / 10 / 100m

Épée 3G (sc)

Main gauche 3L (+1d pour parer)

Mains nues 3S

Protections : armure de chevalier (3 / D+1)

PP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## MARCUS CROMWELL, NÉGOCIANT EN VINS

### > Allure

Le marchand vous jette un regard. Ses vêtements simples bien que de qualité le présentent comme un bourgeois : inférieur au noble le plus insignifiant mais plus riche et plus puissant que la grande majorité des serfs. Il vous fixe toujours, d'un air froid et avec insistance, comme s'il vous jaugeait afin d'estimer s'il peut traiter avec vous...

### > Caractère

Marcus Cromwell applique une approche du commerce méthodique et rigoureuse. Il peut passer plusieurs heures à visiter un lieu et à s'imprégner de son ambiance avant de rejoindre une négociation ou une vente, afin d'être certain d'avoir toutes les cartes en main. Froid et distant, il semble ne jamais s'amuser, mais il prend en réalité du plaisir à comprendre les actes et les motivations des personnes en face de lui, puis à s'en servir pour réaliser d'importantes ventes. Son activité le mène de planète en planète puis il retourne au système Essex VII, le domaine de son suzerain, pour revendre à ce dernier sa cargaison de produits luxueux et gastronomiques.

### > Exploits

Marcus est en réalité un espion aux ordres du marquis Tomas van Wolsey, lui même vassal direct de la maison Belassica. Il parcourt Sol pour échanger des marchandises mais surtout pour récolter un maximum d'informations pouvant servir les intrigues de son suzerain. Il croise ainsi dans le système Octavia pour deux raisons : il étudie de qui pourrait affaiblir les von Octavia face aux van Wolsey, et cherche à percer les secrets des meilleures cuvées d'Équinoxe.

**Lettres de marque** : Ces lettres signées du suzerain de Marcus confère à leur porteur le droit de quitter le système Essex VII, de voyager dans l'Empire de Sol et de traiter d'affaires commerciales au nom de la maison van Wolsey. Elles n'ont pas de valeur propre car elles sont nominatives, mais elles peuvent cependant être falsifiées.

**La mission** : Marcus est prêt à payer grassement des informateurs si ceux-ci peuvent le renseigner sur les points faibles des von Octavia ou s'ils peuvent accéder aux mélanges de cépages des vins d'Équinoxe. Mais il évaluera surtout si les personnes avec qui il traite peuvent rester discrètes. Dans le cas contraire, il n'aura aucun scrupule à les empoisonner une fois les informations acquises.

## MARCUS CROMWELL

Niveau : Élite (second rôle)

Techniques (2) Artisanat (cuisine) 5d

Survie (3) Environnement (espace) 4d

Espionnage (3)\* Déguisement 5d, Discrétion 5d, Empathie 5d

Sciences (3)\* Connaissance (Sol) 6d, Navigation 4d

Négociation (3)\* Baratin 6d, Comédie 5d, Commerce 6d, Éloquence 5d

Trempe (2) Illégalités 3d

Origines : Sol (serf)

Port d'attache : Essex VII (itinérant)

Traits : Rusé (+3) Subordonné (-3)

Gloire : 0 Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le *Douceur d'Essex*, un romanza 330 équipé d'un haillon amélioré.

Équipement : vêtements simples, lettres de marque, communicateur, 2 doses de Poison Noctis, cassette, 344 ₰

Armes : destria mortis, poignard

Destria Mortis 2L / SA / 5 / 25m

Poignard 2L

Mains nues 2S

Protections : -

PP :

I

L

M?



## CAPITAINE LUCIA

### > Allure

Cette jeune capitaine pirate porte un ensemble disparate de vêtements de l'Empire de Sol, ainsi qu'un maquillage baroque et coulant sur son teint de porcelaine. À la fois sinistre et séduisante, elle tourne son regard dans votre direction.

### > Caractère

Lucia est une jeune pirate en colère, contre la noblesse de sol, contre les serfs qui se laissent aliéner en courbant l'échine, contre le dernier millénaire et la galaxie tout entière...

Élue capitaine il y a moins de deux ans par les serfs avec lesquels elle a réussi à fuir le système Octavia, elle compte appliquer la piraterie pendant un temps pour agrandir son équipage, acheter des vaisseaux et des armes, puis retourner dans le système Octavia pour y fomenter une révolution.

### > Exploits

Lucia a grandi sur Gitonis, la lune industrielle d'Octavia II. Élevée dans une famille de serfs affectés à l'astroport de la lune, elle a appris très tôt les rudiments de la manutention et du pilotage.

Tout aussi tôt, elle comprit qu'elle avait le défaut d'être très jolie. Elle refusa de nombreuses fois de rejoindre les bordels de l'astroport, échappa de justesse aux «recruteurs» des palais d'Eucolpus, et eut un jour le malheur de se rebeller lorsqu'un contremaître essaya de la violer. En se débattant, elle blessa l'homme, qui s'arrangea pour la faire condamner sur Asclytas.

Lors de son transfert vers la lune minière, elle réussit à pousser les autres condamnés à se soulever. Ils tuèrent leurs gardiens, détournèrent la navette et réussirent à fuir le système.

**Havana** : Lucia ne connaît pas les coordonnées d'Havana. N'ayant entendu parler de la planète que dans les histoires de pirates, elle ne saurait même pas dire s'il s'agit d'une légende ou d'une réalité.

**Wanted** : La description de Lucia et de son équipage a été diffusé dans l'Empire de Sol, mais sa courte carrière fait que sa recherche n'est pas vraiment une priorité.

**Rêve** : Lucia voudrait revenir dans le système Octavia à la tête d'une bande de flibustiers, contacter les affranchis d'Octavia III, et libérer les serfs d'Octavia II. Elle ne sait pas encore que les affranchis ne sont qu'un mythe, et que les nobles de Gitonis ont exécuté sa famille en représaille de son évasion. Si elle l'apprend, elle sombrera un temps dans la dépression, puis reprendra sa carrière de pirate avec encore plus de colère.



## CAPITAINE LUCIA

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3)\*

Survie (2)

Espionnage (3)\*

Sciences (4)\*

Négociation (3)

Trempe (4)

Origines : Empire de Sol (Serf)

Port d'attache :

Archétype :

Motivation :

Aptitude :

Traits :

Gloire : 1 (xx)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le xx, un Galactic Basic

Équipement :

Armes : Fusil laser

Sabre de pirate

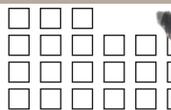
Protections : Gilet de protection (1)

PP :

I

L

M ?





## LE XX

*Le XX est un vieux Galactic Basic qui ne paie pas de mine : plusieurs morceaux de coque sont sur le point de se détacher et les réparations de fortune sont nombreuses. Mais le tout a récemment été repeint de couleurs vives et affiche fièrement le pavillon pirate !*

Alors qu'ils venaient de prendre le contrôle du vaisseau qui les amenait sur Ascylltas, les serfs menés par Lucia se déclarèrent pirates et la nommèrent capitaine. Elle hésita à tenter de rejoindre les affranchis d'Octavia III, mais se dit qu'ils aurait plus de chance de survie en quittant le système.

Arrivés à une station relais de l'OCG, ils cherchèrent un marchand peu regardant, et réussirent à troquer leur navette contre le XX, un vieux Galactic Basic.

Cet équipage de fortune écume l'espace de l'OCG et de l'Empire de Sol depuis deux ans, avec pour seule connaissance des pirates les histoires de boucaniers qui se racontent dans la Galaxie. Mais ils se sont promis de demander l'exact contenu du code aux premiers vrais pirates au grand cœur qu'ils auront la chance de rencontrer !

## 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
Code d'identification :	falsifié (OCG) (3)

## LE XX

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

**Manoeuvrabilité :** -

**Vitesse tactique :** 100 K/t xx

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

**Vitesse hyperspatiale :** 1000 PC/j xx

**Autonomie :** 10 000 PC xx

**Blindage :** 0 xx

**Coque :** 10

**I :**

**L :**

**G :**

**D ? :**

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

**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 xx

**Prix :** 27 500 C

**Origine :** OCG

## 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 écumeurs de l'espace	
<b>Fusiliers :</b>	5 écumeurs de l'espace	

## LAURENS PRINS, NÉGRIER DE LUXE



### > Allure

*Vous faites face à un marchand aimable et manifestement riche. Une canne - véritable chef-d'oeuvre d'ébenisterie et d'orfèvrerie - dans une main et un verre de vin de Tarnilla dans l'autre, il semble profiter pleinement de ce que lui offre la vie. Mais ses yeux durs trahissent sa détermination et sa perpétuelle vigilance. Qui que soit ce marchand, il doit être important et redoutable !*

### > Caractère

Laurens Prins aime montrer une image de marchand «de luxe», honnête et cultivé. Poli, calme, vêtu à la dernière mode solaire, Il prend soin de se montrer sous le meilleur angle.

Mais sous le vernis de l'homme affable se cache une cupidité implacable et une totale absence de scrupule. Richesses, trésors, objets de valeur, ce que Prins veut, il le prend. Et gare à celui qui s'y oppose. De plus, la marchandise dont il raffole le plus, celle qui constitue la majorité de son commerce, est humaine... Laurens Prins est un esclavagiste, «l'un des plus grands» se vente-t-il même dans l'Empire de Sol.

Il aime le frisson qui le parcourt lorsqu'il traque une proie. Planifier des embuscades, capturer une cible ou l'un de ses ennemis puis l'humilier des heures durant dans une pièce de son vaisseau spécialement aménagée pour la torture et le vice, le remplit d'excitation et de plaisir. S'il aime particulièrement voir la soumission ou la souffrance dans les yeux de ses victimes, ce sont ses hommes de main qui exercent la torture, car il répugne à user de violence physique lui-même. Il préfère la violence sexuelle ou psychologique, pour laquelle il est particulièrement doué.

Pour Prins, la galaxie se décompose ainsi en «prédateurs» et en «proies». Et lui-même se considère comme l'un des prédateurs ultimes. Il sait toutefois qu'il ne peut pas toujours prendre ce qu'il veut quand il le veut et lorsque un autre prédateur trop puissant l'en empêche, il se retient... et remet sa vengeance à plus tard.

### > Exploits

Laurens Prins - de son vrai nom Patrick Bateman - est né dans l'OCG, dans un système à la frontière de l'Empire de Sol où les deux cultures se mêlent inextricablement. Adulte, il devint rapidement cadre dans une compagnie riche mais anonyme, perdue parmi des milliers d'autres. Il gagnait très bien sa vie mais cela ne lui suffisait pas : une ambition et une cupidité innarrêtables brulaient en lui... Il profita de

ses contacts avec des nobles solaires pour changer d'activité commerciale, quitta sa compagnie, s'offrit une licence de marchand indépendant et débuta un nouveau commerce, qui serait selon lui le plus lucratif de tous : le commerce d'esclaves.

Il parcourt aujourd'hui la galaxie en tout sens afin de trouver les plus belles prises, qu'il revend à ses meilleurs clients ou qu'il se réserve parfois pour lui seul. Il répond aussi à de nombreuses commandes particulières, lors desquelles il part en chasse d'un type de proie précis pour un client très fortuné. Pour autant, Prins ne veut pas être devenir un chasseur de prime de luxe ou un instrument de vendetta. Il n'accepte ainsi que très rarement (et seulement si l'enjeu l'excite vraiment) les contrats visant une personne spécifique. Il préfère les commandes visant des «proies» d'une classe sociale précise, d'un certain type de mutant, ou possédant une compétence particulière...

Cela lui arrive aussi, entre deux commandes ou lorsque une occasion se présente, de se fixer ses propres objectifs. Il part alors en chasse, choisit une cible - un ennemi personnel ou une personne au hasard - et la pourchasse pour l'enlever et la réduire en esclavage.

## > Mystères

**Contacteur l'esclavagiste** : Prins possède des informateurs dans de nombreux lieux majeurs de la galaxie. Pour le contacter, les clients leurs remettent un message qui doit obligatoirement présenter la demande ainsi que la façon dont le client a entendu parler de l'esclavagiste, sous peine de ne jamais recevoir de réponse. Laurens Prins étudie toutes les commandes, et c'est lui-même qui revient vers un client lorsqu'une demande l'intéresse. Ensemble, ils définissent la nature exacte du besoin ou du fantasme, puis Prins met un prix sur le contrat. Il est ensuite capable de traverser la galaxie entière pour trouver ce qu'on lui a commandé.

**Les clients** : La plupart des clients de Prins, qu'ils soient occasionnels ou habituels, sont des nobles de Sol cruels ou fous. Mais il répond parfois aux commandes de riches cadres l'OCG, ou même de dignitaires de la Ligue corrompus. La seule nation stellaire que Prins ne fréquente qu'à contrecœur est l'Empire Galactique, car sa culture le répugne. Il n'y croise que lorsqu'il est en chasse et que sa piste l'y emmène forcément.

**La discrétion** : Pour garantir sa totale liberté d'action, Prins se présente toujours comme un négociant en produits de luxe. Il ne dévoile sa véritable profession qu'à ses clients et ses proies,



## LAURENS PRINS

Niveau : Boss (premier rôle)

Techniques (3) Armes de poing 4d

Survie (2) Athlétisme 3d

Espionnage (4) Discrétion 5d, Empathie 5d (pmf), Falsification 5d, Vigilance 5d

Sciences (4)\* Analyse 7d, Connaissance (ocg) 7d, Connaissance (sol) 7d, Langue (Solaire) 6d, Histoire 7d

Négociation (5)\* Baratin 9d (pmf), Comédie 7d (pmf), Commerce 11d, Éloquence 9d, Étiquette 7d,

Trempe (3)\* Commandement 8d, Détermination 9d, Intimidation 9d, Illégalités 7d (pmf)

Origines : OCG (cadre)

Port d'attache : aucun

Traits : Ambitieux (+3) Discret (+5) Fourbe (+3), Entraînement (+3), Vengeance (-5), Hook (-1) Paranoïaque (-3)

Gloire : 2 (gentilhomme) Gloire minimum : 2

Vaisseau : L'Aimable

Équipement : vêtements chics, bijoux, vin de Tarnilla, communicateur, 5 potions de fortitude et 8000 \$.

Armes : dardeur ( finition solaire / 2 chargeurs / munitions empoisonnées), Canne-épée ( finition solaire / sc)

Dardeur 1L / SA / 5 / 25m

Canne-épée 1G (sc)

Fouet 1L

Mains nues 1S

Protections : Security GP 010 ( finition solaire) (1)

PP :

I

L

G

M?

une fois que ces dernières sont capturées. Il exige de ses clients, même les plus réguliers, une totale discrétion sur son activité et ses méthodes. Ils n'ont ainsi le droit de le recommander qu'à de véritables personnes de confiance. Prins s'est déjà plusieurs fois vengé de nobles solaires trop bavards, qui ont finis dans sa salle de torture ou vendus à un seigneur de guerre des barrens...

**Cibles** : Prins a quelques cibles importantes en tête. Il a ainsi quelques compte à régler avec de puissants membres de la famille Askalion et rêve d'ajouter la présidente Shasmecka à son tableau de chasse. De plus, certains des esclaves les plus chers qu'il ait jamais vendus étaient havanais. Un pirate sans honneur nommé Drago lui vendait régulièrement des groupes de jeunes gens à la peau dorées, mais il semble avoir été arrêté. Prins est prêt à tout pour pouvoir reprendre la vente d'havanais : faire affaire avec des pirates... ou leur extorquer les coordonnées d'Havana !

**Hook** : Prins a perdu une jambe dans un accident lorsqu'il était encore cadre de l'OCG. Il s'est payé une prothèse très très coûteuse afin qu'elle soit discrète.



## L'AIMABLE

*L'Aimable témoigne de la richesse de son propriétaire : c'est un Romanza 450 aux lignes fières, brillant comme s'il était neuf. De subtils détails laissent présager de son caractère unique, tel que sa figure de proue modifiée et sa peinture or et vermillon, légèrement plus orangée que la livrée traditionnelle solaire. Mais c'est à l'intérieur que les modifications ont été les plus radicales : les quartiers semblent pensés pour accueillir une armée entière dans un luxe indécent ! La soute en revanche semble particulièrement étriquée.*

L'Aimable est un romanza 450 dont l'intérieur a été lourdement réaménagé pour servir les désirs macabres et les envies de confort de Laurens prins. Les quartiers ont été reconfigurés pour les agrandir, obtenir plus de cabines et aménager des espaces de qualité voire de grand luxe. Une partie de la soute a été dissimulée et autre compartimentée pour accueillir deux chambres closes où interroger ou torturer les proies de l'esclavagiste. Tout cela s'est fait au détriment de la taille de la soute utile, mais l'aimable ne voyage jamais complètement chargé. De toute façon, Prins vend ses «marchandises» à un tel prix que même une petite cargaison rentabilise facilement un voyage.

L'Aimable croise souvent dans les nations stellaires, à la rencontre de clients fortunés ou à la recherche de proies. Mais pour satisfaire des commandes vraiment spéciales (et vraiment coûteuses) Prins peut voguer jusqu'aux endroits les plus incongrus de la galaxie.

Jouant le rôle d'un vaisseau marchand honnête, l'équipage de L'Aimable ne cherche jamais le combat. Il ne fait pas de zèle et tente de fuir vers la planète la plus proche. Ils ne craignent toutefois pas d'être abordés, car tous savent se battre avec férocité !



## NÉGRIER L'AIMABLE

Classe : Frégate (1000t / 100m)

Manoeuvrabilité : -

Vitesse tactique : 125 K/t

Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)

Vitesse hyperspatiale : 1000 PC/j

Autonomie : 12 500 PC

Blindage : 1

Coque : 15

I	<input type="checkbox"/>																		
L	<input type="checkbox"/>																		
G	<input type="checkbox"/>																		
D ?	<input type="checkbox"/>																		

Senseurs : 600K (6 US)

Armement :

P : 2 x canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100/1C)

B : 10 x Canon laser léger (2L/SA/250/1C)

B : 10 x Canon laser léger (2L/SA/250/1C)

Equipage : 5 P + 2 V + 22 C + 30 Me + 9 Mo (68)

Passagers : 10 + 80 (125)

Soute : 54 (+6)

Prix : 420 000 ₶

Origine : Sol

> Les courbes agréables de l'Aimable confèrent sc sur les tests de négociation impliquant l'allure du vaisseau.

> La passerelle de l'Aimable peut accueillir 7 personnes supplémentaires. Chaque tranche de 5 pilotes ou de 2 vigies confèrent +1d aux tests concernés.

> L'Aimable est équipé des systèmes secondaires suivants :

Fauteuil du capitaine

Cabines de luxe

Sas sécurisés

Soute secrète

Salle de réception

Salle de torture\*

Infirmierie

Cambuse

Recycleur atomique

\*La salle de torture confère sc pour menacer, interroger ou torturer un prisonnier

## LES ESCLAVAGISTES DE PRINS

*Armés, vigilants et couverts de cicatrices, les hommes qui vous font face ressemblent à s'y méprendre à des mercenaires. Mais un détail ne colle pas : leur regard est gris et éteint... Aucune lueur d'aventure ou de convoitise ne brille dans leurs yeux, même à la vue de crédits sonnants et trébuchants. Ces hommes ont été brisés, ils ne sont plus que des machines à combattre, sans volonté ni libre arbitre.*

Les hommes de mains de Prins sont presque tous des esclaves. Il faisait tout d'abord appel à des mercenaires qu'il pensait sans pitié ni remord, mais certains se rebellaient face aux atrocités qu'il leur ordonnait de commettre. Au fil du temps, il a donc composé un groupe de guerriers, des hommes déjà entraînés pour le combat en tant qu'homme libre et brisé par des mois passés dans les chambres de torture de l'*Aimable*.

Prins s'entoure de deux nobles solaires cruels et à moitié fous, qui eux aussi lui obéissent aveuglément en échange d'une vie de luxe, de débauche et de vice. Quelques rares incidents ont lieu lorsque l'un deux viole ou roue de coups un esclave sans raison, mais jusqu'à maintenant cela n'est jamais arrivé avec un esclave important. Si cela avait lieu, Prins ne manquerait pas de tuer l'importun.

Les esclavagistes sont conditionnés à obéir au doigt et à l'oeil à Laurens Prins et ses lieutenants. Dans l'espace comme au sol, ils essaient d'éviter le

combat trop frontal, et préfèrent mettre en place de nombreux stratagèmes, embuscades, pièges, tout ce qui peut permettre de prendre les ennemis par surprise. Si possible, ils essaient ensuite de prendre ces derniers vivants afin que Prins les emprisonne, les brise à leur tour puis les vende.

Forcé au combat, ils se battent jusqu'au dernier, sans fuir. Il n'ont aucun espoir, car Prins punit durement les couards, et leur destin sera de toute façon de mourir pour lui un jour ou l'autre...

## LES ESCLAVAGISTES

Niveau : Élite (figurant)	
Techniques (3)*	Acrobaties 4d, Armes d'épaules 6d
Survie (3) *	Athlétisme 5d, Mêlée 5d
Espionnage (2)	Vigilance 3d
Sciences (2)	connaissance (barrens) 5d, Stratégie 3d
Négociation (2)	Commerce 3d
Trempe (4)*	Démolition 6d, Détermination 9d, Intimidation 7d, Tactique 7d (embuscade), Premier soin 5d

Origines : Barrens (pillard)  
 Traits : Sens développés (+3), Spécialité (+2), Vif (+3)  
 Cicatrices (-3) Subordonnés (-5)

Mutations (n°3) : vision infrarouge, vision nocturne  
 Mutations (n°6) : Résistance à la douleur

Équipement : vêtements simples, whisky, corde, respirateur, 4 grenades lacrymogène et 27 \$

Armes : Stun gun, épées, fouets	
Stun gun	2G / SA / 10 / 100m
Grenade lacrymogène	spé / CC / 1 / 15m
Épée	2G (sc)
Fouet	2L

Protections : Vestes d'escrimeur (1)

	Esclavagiste n°1	Esclavagiste n°2	Esclavagiste n°3
L	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
M ?	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
EX :			□□□□
	Esclavagiste n°4	Esclavagiste n°5	Esclavagiste n°6
L	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
M ?	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
EX :			□□□□

## ÉQUIPAGE

0 - Capitaine	Navigation	4d
1 - Prins	Commandement	8d
2 - Mécanos	Ingénierie	5d
3 - Vigies	Senseurs	5d (6d)
4 - Pilotes	Pilotage (vaisseau spatial)	6d (7d)
5 - Canon blaster léger	Armes embarquées	6d (SC)
6 - Canon blaster léger	Armes embarquées	6d (SC)
7 - Batterie laser léger	Armes embarquées	6d (12d)
7 - Batterie laser léger	Armes embarquées	6d (12d)
Équipage :	1 noble de Sol (capitaine) 1 noble de Sol (1er officier) 68 matelots de Sol	
Fusiliers :	25 esclavagistes de Prins	

## SOUTE

Rations :	1 t
Eau :	1 t
Pièces détachées :	15 t
Radix :	5 t
Cargo utile :	32 (+6)
Équipement commun :	30 scaphandres 30 caisses à outils 30 instruments d'électronique 5 médikits
Code d'identification :	Sol (valide)

**Léo Badiali - 2016**

*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 - Henri Montagny

pages 10 - 12 - Ubisoft

page 13 - Arkane Studio

page 14 - Jason VandenBerghe

page 15 - Wizards of the coast

page 16 - Black Book Éditions

pages 18 - Le Matago

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

**Fontes de caractère :**

Chaparral Pro

Roboto