

LE SYSTÈME STROMBOLI

Stromboli n'était encore il y a quelques dizaines d'années qu'un système des barrens, moins sauvage que la moyenne mais complètement coupé du reste de la galaxie. Intégré en partie à la Ligue des Planètes Libres il y a moins d'un siècle, certaines de ses planètes sont encore aujourd'hui au stade d'exploration et de colonies légères.

Les rares archives encore lisibles et datant d'avant l'âge de métal ne sont pas claires sur l'histoire et la chute de Stromboli. Il semble que le système, découvert tard mais particulièrement riche en minerais, ait fait l'objet d'une colonisation intensive. Des pionniers, marchands, explorateurs et représentants de compagnies multimondiales se ruaièrent vers les richesses végétales et minérales dans l'espoir de faire fortune. Mais rapidement, la guerre galactique éclata et les colonies perdirent tout contact avec le reste de l'humanité. Les archives évoquent aussi une guerre ayant ravagé le système Stromboli lui-même, mais le détail des circonstances et des protagonistes a été perdu dans des millénaires de sauvagerie.

Lorsque, des millénaires plus tard, une expédition d'Astrodivision entreprit d'explorer le système, elle y trouva des ruines sur toutes les planètes mais seulement deux étaient habitées, abritant deux proto-nations autrefois soeurs mais séparées l'une de l'autre pendant des millénaires. Elles avaient développé des technologies de qualité mais venaient à peine de redécouvrir le voyage interplanétaire et de reprendre des contacts diplomatiques. La stokhocratie Alizarine, basée sur la planète Garance, montra très vite de l'intérêt pour la fédération et le sénat. Mais la république Strombolii, puissamment armée et éprise d'indépendance, fut plus méfiante. Après plusieurs années de négociations officielles et de tractations discrètes, un accord fut finalement trouvé avec le "traité de Cydonia" décrétant pour un siècle plusieurs points : l'intégration de la planète Garance à la ligue, l'indépendance de Stromboli, et un statut neutre pour les autres corps célestes où les deux parties pourraient créer des avant-postes et des colonies.

Dans le cadre de ces accords, des transferts de technologies ont été organisés, donnant à Stromboli la capacité de réaliser des voyages interplanétaires. La République a donc pu à son tour envoyer des missions explorer Malachite, Cocagne et les lunes d'Héméra. En contrepartie, R&D reçut le droit d'étudier une partie de la puissante technologie militaire Strombolii.

Des cours d'arbitrage ont été constituées sur les planètes en colonisation, composées d'un juge Alizarin, un juge Strombolii, et un arbitre-diplomate indépendant venu de la Ligue. Ces cours ont autorité en cas de litige entre des colons d'une même nation ou de deux nations différentes. Leur légitimité et leur neutralité sont fondées sur la composition tripartite, et les jugements sont pour la plupart bien acceptés par les plaignants.

Au fil des ans, la Ligue s'est rendue compte de la richesse du système et de sa dernière planète en particulier, Malachite. Celle-ci reçoit de plus en plus de colons et des chantiers de lourdes infrastructures ont débuté, créant quelques conflits entre les deux factions de pionniers.

97 ans après les accords de Cydonia, l'heure du bilan est arrivée et les négociations pour un renouvellement du traité sont en préparation. Mais la situation est tendue, les ennemis de la ligue font jouer leurs agents, et nul ne semble pouvoir deviner quel visage présentera le système dans une dizaine d'années...



LE SYSTÈME STROMBOLI

Coordonnées : Au choix. Stromboli pourrait se trouver n'importe où dans la ligue, en particulier dans les régions de la frontière ou des archipels.

Nationalité : Ligue des planètes libres

Route : système mystérieux

Gouvernement : Collectivisme

Patrouilles :

10d MF : 1 Maquisard (ou 1 Evocatus)

20d MF : 1 Maquisard + 2 Guerilleros (ou 1 Evocatus + 2 Venator)



Corps Célestes :

Ylios
Cocagne
Stromboli
Garance
Héméra
Malachite

CARTE DU SYSTÈME

Un soleil à la lumière orangée trône au cœur de ce système. À proximité orbite une petite planète luxuriante, suivie d'un monde massif aux teintes sableuses et orangées. Bien plus loin, la troisième planète semble recouvertes de forêts cramoisies, et la quatrième est une énorme géante gazeuse aux arabesques irisés. Enfin, aux confins du système évolue un petit monde recouvert de déserts minéraux.

Le système Stromboli est en passe de devenir stratégique pour le Ligue des Planètes Libres du fait de sa production minière. Le trafic spatial n'y est donc pas encore très important mais augmente chaque mois un peu plus. Transports amenant de nouveaux groupes de pionniers, marchands venus remplir leur soute de métaux rares, vaisseaux militaires sécurisant les alentours... Il n'est pas non plus rare de croiser des vaisseaux scientifiques ou diplomatiques en mission.

Ylios : Ce soleil aux rayonnements placides émet une chaleur douce et uniforme. Une petite station orbitale étudie son comportement, et quelques vaisseaux croisent lentement dans les environs.

Cocagne (O) : Cette petite planète et ses deux lunes sont recouvertes d'une végétation verte et vigoureuse. Seules les deux lunes sont habitées, et le trafic spatial est très faible, presque comme si les vaisseaux contournaient le soleil pour éviter de s'approcher.

Stromboli (A/O) : Le monde qui a donné son nom au système est recouvert d'étendues rocheuses orangées alternant avec des mers au bleu profond. De vastes centres urbains sont devinables à la surface, et des vaisseaux marchands vont et viennent dans son orbite.

Garance (A/O) : Les vastes forêts rouges de cette planète lui ont donné son nom et sont sa principale ressource naturelle. C'est ici que se concentre une grande partie du trafic spatial du système.

Héméra : Cette large géante gazeuse aux teintes changeantes est entourée d'une multitude de petits satellites, dont cinq paraissent assez gros pour avoir une gravité propre. Quelques vaisseaux marchands et scientifiques virevoltent d'une lune à l'autre.

Malachite (A) : Ce monde minéral est un centre minier en développement constant. Une station orbitale encore en construction accueille des vaisseaux marchands ainsi que des transports ventrus amenant de nouvelles équipes de pionniers.



YLIOS

Système planétaire : Stromboli

Distance de saut : 67 US

Classe : Étoile (Naine jaune)

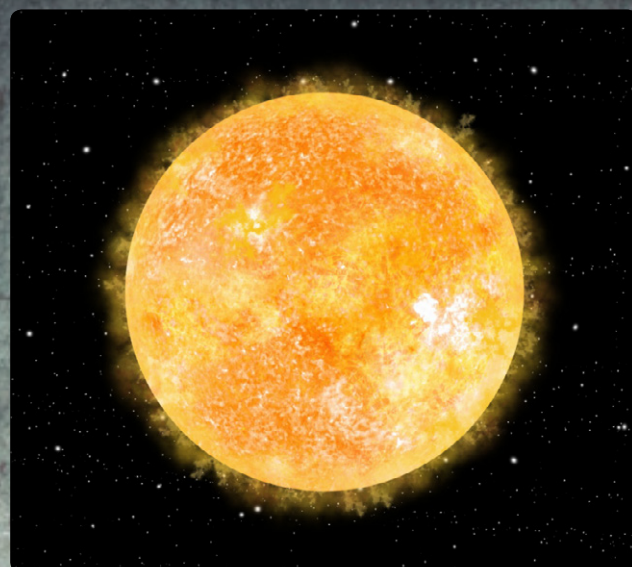
Diamètre : 1000 K

Petit et paisible, Ylios est un soleil dans la force de l'âge. Il luit d'une lumière chaude et orangée, et vous distinguez de grandes langues de plasma paresseuses s'avancer vers l'espace.

Dans l'ensemble, Ylios est plutôt calme, mais il arrive que de larges éruptions solaires inattendues se produisent. Une petite station scientifique de la ligue orbite justement autour de l'Étoile pour étudier ce phénomène.

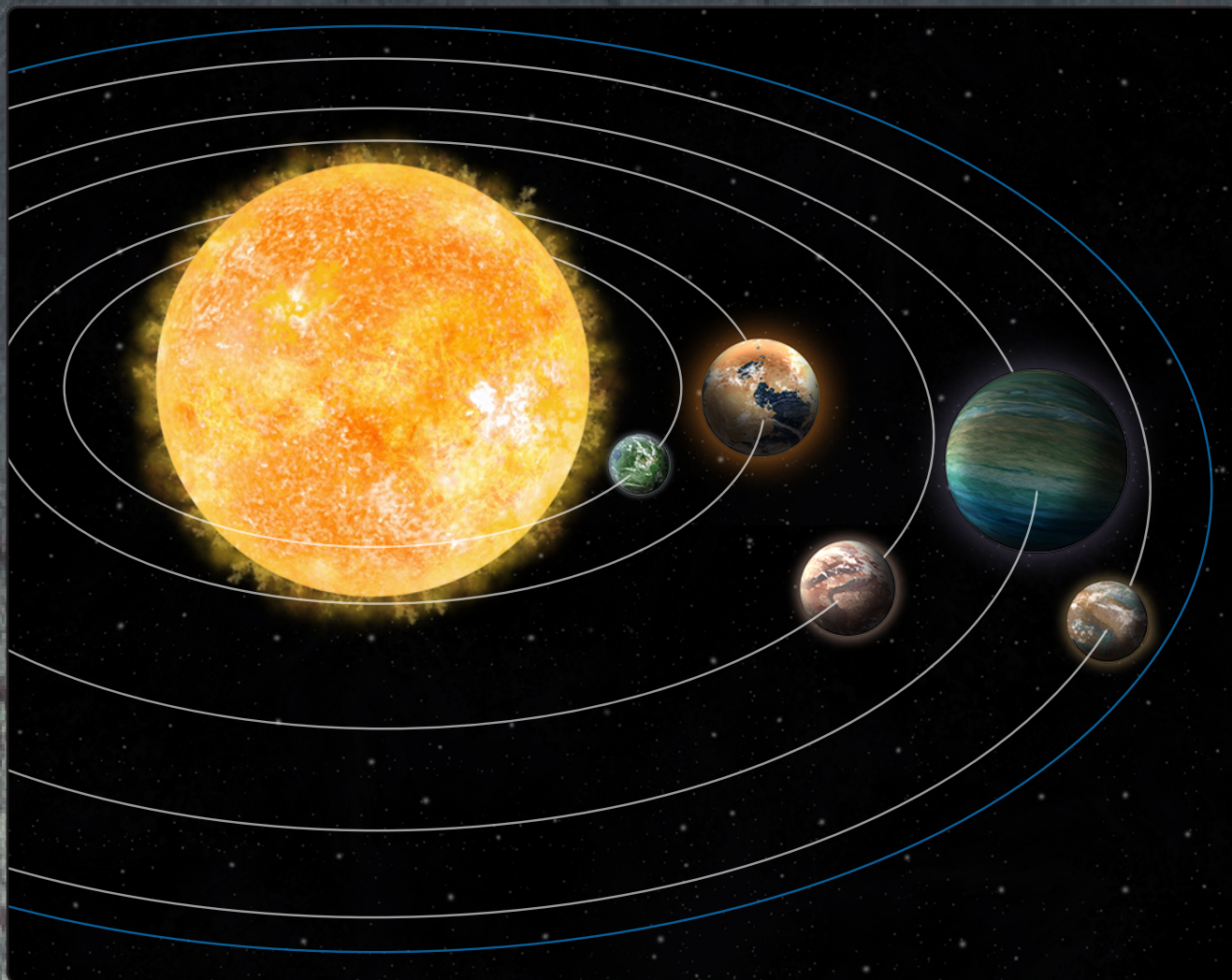
Activité solaire :

Passer à proximité :	12d MF
2,5 US ou moins :	12 MF au début de chaque heure
500 K ou moins :	12d MF au début de chaque scène
125 K ou moins :	12d MF au début de chaque tour





LE SYSTÈME STROMBOLI



DISTANCES

de \ à	Ylios	Cocagne	Stromboli	Garance	x	Malachite	Limite de saut
Ylios	0	3	16	38	55	59	67
Cocagne	3	0	13 + 1d	35 + 1d	52 + 1d	56 + 1d	64
Stromboli	16	13 + 1d	0	22 + 5x1d	39 + 5x1d	43 + 5x1d	51
Garance	38	35 + 1d	22 + 5x1d	0	17 + 10x1d	21 + 10x1d	29
x	55	52 + 1d	39 + 5x1d	17 + 10x1d	0	4 + 10x1d	12
Malachite	59	56 + 1d	43 + 5x1d	21 + 10x1d	4 + 10x1d	0	8
Limite de saut	67	64 + 1d	51 + 5x1d	29 + 10x1d	12 + 10x1d	8 + 10x1d	0

COCAGNE

Devant vos yeux grossit une planète aux larges continents et aux petites mers calmes. Elle semble être recouverte de plaines et de jungles, déborder de vie sauvage, et ses deux petites lunes sont tout aussi luxuriantes. Vous détectez sur la planète des structures artificielles mais aucun dégagement d'énergie caractéristique d'une activité humaine. Cependant les lunes accueillent de petits colonies, trahies par leurs lumières et les rares vaisseaux qui y atterrissent ou en décollent.

Cocagne est un mystère pour les pionniers et les scientifiques. Les missions d'explorations se sont très bien déroulées et ont catalogué la plupart des espèces vivantes comme non dangereuses, autorisant ainsi l'exploitation de la planète. Mais par la suite, tous les colons qui s'y sont installés ont mystérieusement disparu. Une dizaine de colonies avaient commencé à être bâties, mais le contact a été perdu, tour à tour, avec chacune d'entre elles. Les missions envoyées sur place pour enquêter ont soit elles-aussi disparues soit n'ont trouvé aucune explication, et la planète a finalement été placée en quarantaine.

Les colonies des lunes ne sont pas affectées par ce mystérieux phénomènes mais la peur repousse la majorité des habitants du système, à tel point que de nombreux vaisseaux rallonge leur voyage en contournant le soleil afin de ne pas passer à proximité de Cocagne. Opulence et Abondance attirent donc les

pionniers à la recherche de tranquillité, en particulier les stromboli ou les alizarins opposés aux contacts avec le reste de la galaxie.

Opulence (A) : L'atmosphère, la faune et la flore de cette lune volumineuse sont exactement les mêmes que sur Cocagne, mais un simple masque à oxygène suffit pour survivre à l'environnement. Plusieurs colonies y exploitent les ressources naturelles.

Abondance (A/O) : Ce petit satellite à l'atmosphère respirable est recouvert d'une épaisse jungle. Quelques colonies, discrètes et peu accueillante, y vivent en quasi-autarcie.

Cocagne 00 : Cette large baie devait être la principale base de la ligue à la surface de la planète, depuis laquelle s'élancerait la colonisation de la planète. Les blocs urbains préfabriqués sont aujourd'hui complètement déserts, et la nature reprend peu à peu ses droits.

Stations-drones : Ces 50 stations automatisées ont été installées par astrodivision après l'échec des missions d'enquête. Elles sont réparties sur la planète et ont pour but d'analyser l'environnement local afin de comprendre la cause de la disparition des colons. Les autorités ont aussi proposé à des délinquant condamnés au bague d'Ix de les assigner à ces stations pour quelques jours en échange d'une remise de peine. Les volontaires étaient nombreux mais disparaissaient sans la moindre trace, parfois dans d'atroces hurlements - seuls informations que la station avait pu enregistrer. Aujourd'hui, seuls de rares prisonniers désespérés car condamnés à perpétuité acceptent l'expérience.



COCAGNE

Système planétaire : texte

Orbite : 5 US

Distance de saut : 62 US

Classe : M (O)

Système orbital : Opulence (150 K) (A)
Abondance (225 K) (A/O)

Diamètre : 7 K

Atmosphère : irrespirable

Environnement : jungle, mer, tempéré,

Gravité : faible (+1d)

Astroports : rudimentaires (D+1)

Sécurité : 2 13d MF : texte
23d MF : texte

Population : 120 000 (en orbite)

Niveau technologique : C

Gouvernement : Démocratie

Commerce : planète primitive (TD)

Cours des marchandises :

A : 1,5 B : 1,5 C : 1,5

Marchandises illégales : drogues, esclaves, technologie militaires



STROMBOLI

Vous faites face à une planète colossale aux mers d'un bleu profond et aux étendues rocheuses chaudes et orangées. De larges étendues urbaines sont devinables autour des mers ainsi que sur le premier de deux petits satellites naturels. Quelques vaisseaux archaïques font le lien entre ce dernier et la surface, contrastant avec la technologie de pointe des vaisseaux de la ligue.

Stromboli fut la première planète colonisée du système, et le siège des entreprises exploitant les ressources locales. Même les historiens de Garance se réfèrent donc au système sous ce nom, attesté par les archives les plus anciennes.

Lors de l'effondrement de la société humaine, les strombolii ont trouvé refuge sous la surface, dans de vastes arcologies souterraines. Un régime dictatorial a administré ces réseaux de cavernes pendant plusieurs millénaires, et les sorties à la surface étaient très rares. Au cours du 49ème millénaire la dictature fut renversée, la République Strombolii instaurée, et les habitants de la planète purent redécouvrir les joies de la surface.

Des émissaires de Garance les contactèrent rapidement, mais des millénaires de dictature les avaient rendus méfiants et ils n'acceptèrent que les relations diplomatiques les plus symboliques entre les deux planètes. Si leur capacités militaires étaient très importantes, la vie souterraine leur avait aussi

fait perdre toute technologie spatiale, et il mirent péniblement au point un programme pour coloniser leur satellite habitable.

Telle était la situation lorsque la mission d'Astrodivision se posa dans la capitale de la planète, la Cité Patricienne. Un referendum fut organisé à travers toute la République, mais le résultat fut le même : trop épris d'indépendance, les strombolii ne voulurent pas se fédérer.

Un siècle plus tard, les avis sont partagés. Certaines voix s'élèvent pour une intégration totale à la ligue, tandis que d'autres dénoncent le traité de Cydonia et veulent acquérir une réelle indépendance pour tout le système, par la force s'il le faut.

La Place du Capitole : Il s'agit du plus grand centre de décision politique et militaire de la planète, bâti au coeur de la Cité Patricienne. Le Capitole, où siègent les tribuns et les oratrices, surplombe une large place accueillant les palais républicains les plus importants ainsi que les ambassades de Garance, de l'OCG et de la Ligue.

Cydonia (A) : Cette petite lune possède une atmosphère respirable, plusieurs centres urbains et quelques bases militaires fortifiées. Sa capitale est la Cité Palatine, où le traité de Cydonia a été signé.

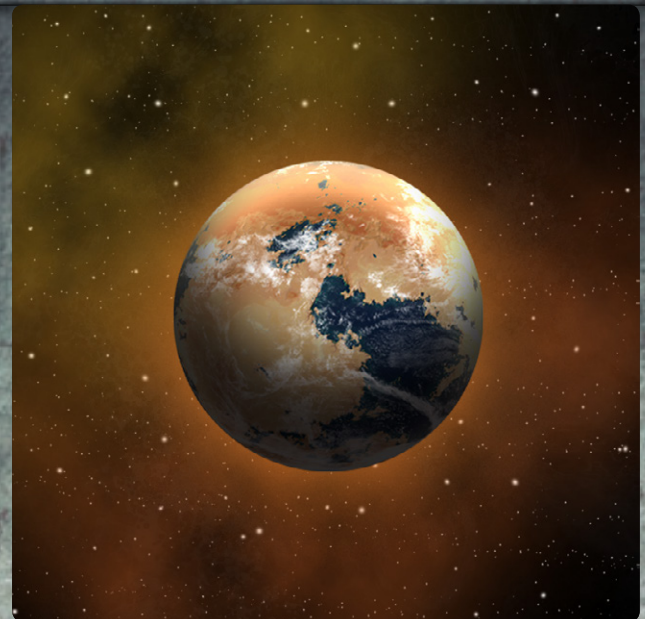
Ambre : Ce petit satellite rocheux et inhabité abriterait selon la légende le fabuleux trésor de l'ancienne dictature strombolii.

Les Chevaliers de Cydonia : Les cataphractii, soldats d'élite de la République, sont composés de plusieurs ordres honorifiques. Les Chevaliers de Cydonia sont les plus puissants, et il leur revient de protéger le Capitole et les palais des tribuns.



STROMBOLI

Système planétaire : Stromboli	
Orbite : 16 US	
Distance de saut : 51 US	
Classe : M (A/O)	
Système orbital :	Cydonia (125K) (A) Ambre (275K)
Diamètre : 21 K	
Atmosphère : respirable	
Environnement : mer, roche, tempéré	
Gravité : forte (D+1)	
Astroports :	La Cité Patricienne : standard Cydonia : rudimentaire
Sécurité : 5	10d MF : texte 20d MF : texte
Population : 8 milliards	
Niveau technologique : B	
Gouvernement : Démocratie	
Commerce : normal	
Cours des marchandises :	
A : 1,5	B : 1,5 C : 1
Marchandises illégales : armes, drogues, esclaves, technologie militaire, vaisseaux militaires, armes embarquées	



GARANCE

Vous contemplez un monde aux multiples teintes de rouge : ses larges continents, ses mers calmes et ses fleuves indolents offrent une palette vermeille et grenat, tout juste contrastée par le blanc d'une lune rutilante. Tout autour, de nombreux vaisseaux de la Ligue animent l'orbite et y dessinent un ballet lumineux hypnotique.

Lorsque les agents d'Astrodivision arrivèrent dans le système, ils trouvèrent sur Garance un peuple de scientifiques et de diplomates présentant un terreau très favorable aux idées de la Ligue des Planètes Libres. Mais il n'en fut pas toujours ainsi. Des millénaires plus tôt, lors de la colonisation du système, Garance et sa lune Alizar ne furent peuplées que de colons cupides occupés à piller la biosphère locale pour la revendre à des marchands. Quelques stations scientifiques aménagées sur Alizar constituaient le seul écrin où les hommes n'étaient pas motivés par le seul appât du gain.

Lors de la guerre qui ravagea le système, la population de Garance fut presque totalement annihilée et celle du satellite retomba dans la sauvagerie, s'abritant dans des abris qui devinrent des cités-états en guerre perpétuelle. Mais plusieurs millénaires plus tard, la cité bâtie sur les anciennes stations scientifiques s'éleva au dessus des autres et réussit à fédérer la lune entière par la diplomatie et l'apport de la science. Il créèrent un système politique basé sur trois chambres parlementaires où siègeraient des représentants tirés au sort, et prirent le nom de Stokhocratie Alizarine.

Porté par ses connaissances scientifiques, le peuple alizarin recréa facilement une technologie spatiale simple mais fiable, et colonisa Garance. Lorsque cela fut fait, son regard se tourna vers les étoiles. De nombreuses autres décennies plus tard, le premier vaisseau interplanétaire était prêt à partir explorer les lunes d'Héméra. C'est à ce moment que les télescopes captèrent de l'animation sur Stromboli, qui avait presque toujours été calme et silencieuse. Des hommes devaient vivre là-bas ! La mission changea d'objectif, mais un contact et une déception plus tard, la stokhocratie se retourna vers l'exploration des autres corps célestes.

Le contact avec la Ligue fut bien plus heureux qu'avec Stromboli, et très vite les représentants acceptèrent d'intégrer la fédération : selon le système local, le sénateur représentant Garance fut choisi par tirage au sort. Un siècle plus tard, le parlement de la planète milite pour le renouvellement du traité voire l'intégration du système entier à la Ligue.

Alizar : Il s'agit de l'imposante lune où fut fondée la stokhocratie. Elle est aujourd'hui recouverte d'une unique cité aux tours blanches, aux larges avenues et aux élégants cogniblocs. Les principales institutions de la planète y sont installées, telles que les chambres du parlement et les ambassades.

Les fermes forestières : La principale ressource naturelle de Garance est le cramoisier, un arbre grand et rouge à mi-chemin entre le végétal et le minéral qui recouvre presque tous les continents. Les Alizarins les exploitent en replantant autant de plants qu'ils n'en coupent, et en tirent la quasi-totalité des matériaux dont ils ont besoin pour manufacturer les objets de leur quotidien.



GARANCE

Système planétaire : Stromboli

Orbite : 38 US

Distance de saut : 29 US

Classe : M (A/O)

Système orbital : Alizar (25 K) (A/O)

Diamètre : 14 K

Atmosphère : respirable

Environnement : roche, montagnes, tempéré

Gravité : normale

Astroports : Garance 01 : standard
Alizar : première classe (+d)

Sécurité : 7 (sc) 8d MF : texte
18d MF : texte

Population : 5 milliards

Niveau technologique : A

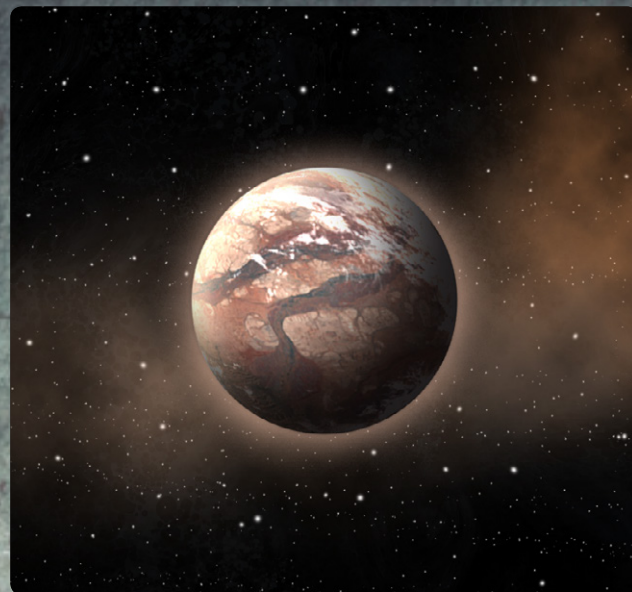
Gouvernement : Collectivisme

Commerce : normal

Cours des marchandises :

A : 1,5 B : 1 C : 1

Marchandises illégales : armes, drogues, esclaves, technologie militaire, vaisseaux militaires, armes embarquées



HÉMÉRA

Vous admirez les couleurs étranges et changeantes d'une énorme géante gazeuse, dont les volutes irisées passent du vert au violet et se reflètent sur la multitude de petits corps céleste orbitant tout autour. Parmi ces derniers, cinq satellites plus gros s'échangent les allers et venues de vaisseaux marchands et scientifiques.

La première mission d'Astrodivision dans ce système avait pour but originel de venir étudier Héméra. Un des puissants télescopes du système Pi avait repéré la géante et les étranges couleurs de ses volutes de gaz, et une mission avait donc été organisée pour venir l'étudier in situ. C'est lors des repérages préliminaires que cette mission capta des dégagements d'énergies provenant de deux planètes. Elle se dérouta alors afin de prendre contact avec ses dernières.

Après le traité de Cydonia, les lunes d'Héméra commencèrent à être colonisées par des pionniers venus de la Ligue et de Garance. Les Stromboli, profitant de leur nouvelle technologie spatiale et désireux de ne pas laisser passer l'opportunité, envoyèrent à leur tour des missions d'exploration et d'exploitation des ressources minières des satellites.

Depuis quelques années, certains avant-postes sont devenus de grandes bases voire de vraies petites villes. Une envie d'indépendance commence à se

répandre chez leurs habitants, et l'on commence à parler de Confédération Indépendante d'Héméra sans que personne ne sache qui a commencé à proposer l'idée. A l'approche de la renégociation du traité, les lunes pourraient ainsi se présenter en tant qu'un interlocuteur unique défendant ses propres intérêts.

Oz (A/O) : Cette grosse lune est la plus peuplée de l'orbite. À sa surface sont bâtis de nombreux avant-postes, peuplés de pionniers de la Ligue ou de colons stromboli venus exploiter les ressources locales. Un important complexe scientifique a aussi été construit afin d'étudier les étranges caractéristiques de la géante gazeuse.

Ix (A) : Ce satellite à la surface glacée et dépourvu d'atmosphère accueille une grosse base militaire ainsi que le bagne du système, où les condamnés travaillent à extraire du deuterium et du tritium dans les couches profondes de la banquise.

Io : Cette petite lune possède exactement la même atmosphère, la même faune et la même flore que la planète Cocagne. Depuis le désastre des tentative de colonisation de la planète verte, la peur empêche les pionniers de s'installer sur Io.

Mo (A) : Il s'agit d'un satellite poussiéreux et orangé, où quelques avant-postes de la Ligue extraient des métaux de la surface rocheuse.

Ev (O) : Cette minuscule lune inhabitée et recouverte de cendre noire possède une gravité très faible et un semblant d'atmosphère, irrespirable.



HÉMÉRA

Système planétaire : Stromboli

Orbite : 55 US

Distance de saut : 12 US

Classe : G

Système orbital : Oz (75 K) (A/O)

Ix (325 K) (A)

Io (625 K)

Mo (850 K) (A)

Ev (1900 K) (O)

Diamètre : 68 K

Atmosphère : irrespirable

Environnement : espace

Gravité : faible (+1d)

Astroports : Oz : rudimentaire

Ix : rudimentaire

Mo : rudimentaire

Sécurité : 5 10d MF : texte

20d MF : texte

Population : 1 200 000 (en orbite)

Niveau technologique : C

Gouvernement : Collectivisme

Commerce : planète pauvre (D+1)

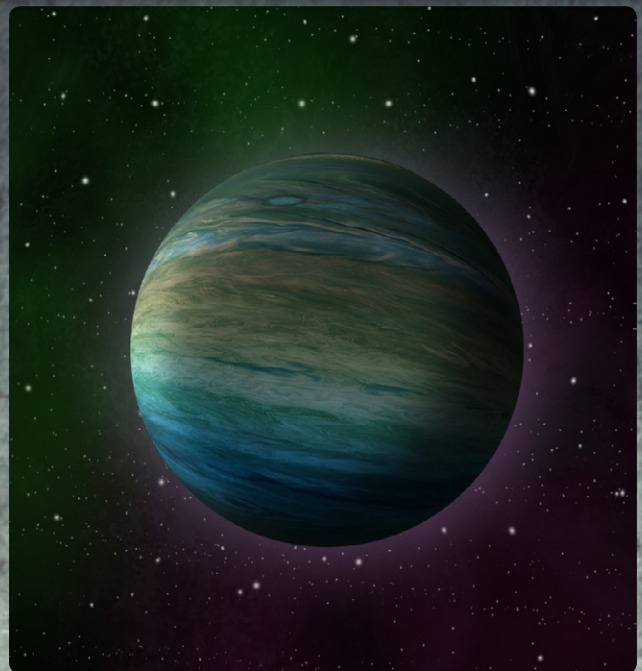
Cours des marchandises :

A : 1,5

B : 1,5

C : 1

Marchandises illégales : armes, drogues, esclaves, technologie militaire, vaisseaux militaires, armes embarquées



MALACHITE

Votre vaisseau se rapproche d'une bille aux teintes minérales. Sa surface rocheuse, marbrée de vert-de-gris, est survolée de nuages nonchalants et son orbite trône une station spatiale en construction, à laquelle s'appontent déjà de larges cargos.

Malachite est une petite planète peu hospitalière, mais paradoxalement en passe de devenir un monde stratégique pour la Ligue des Planètes Libres. La concentration de son sol en minéraux rares est l'une des plus élevées mesurées par Astrodivision, si bien que sa production de matières premières pourrait à terme approvisionner les chantiers militaires et spatiaux de plusieurs quadrants.

Les colons installés sur la planète viennent en majorité de la Ligue, et de nouveaux groupes arrivent chaque semaine. Quelques avant-postes appartiennent à Stromboli, mais l'éloignement de la planète ne permet pas un contact régulier, et les stromboli se sentent parfois bien seuls au milieu d'un tel déploiement confinant presque à la démonstration de force.

L'un des deux hémisphère de la planète, dont le relief est moins accidenté, accueille les trois quarts des colonies. Des mines colossales à ciel ouvert commencent à se creuser et à extraire du sol de nombreux minéraux parmi lesquels scandium, zircon, rutile, chalcopryrite, yttrium... Et de long axes routiers ou ferroviaires se dessinent à travers les plaines rocheuses afin de les relier aux astroports.

Le second hémisphère est bien plus escarpé et reste encore en grande partie à explorer. De plus, alors qu'Astrodivision avait catégorisé la planète «inhabitée», de petites hordes de pillards vivaient dissimulées dans les montagnes. Elles ont révélé leur présence en attaquant et en pillant plusieurs avant-postes scientifiques, et n'ont pour la plupart pas été retrouvées.

Malachite Alpha : Afin de recevoir les gigantesques vaisseaux de transports venus se charger de minerais et les emporter hors du système, la Ligue a lancé la construction de cette station orbitale. Le chantier devrait prendre plusieurs années, et des millions de tonnes de vaisseaux pourront ensuite apponter au mastodonte. Mais la station est devenue un sujet de tension car le traité de Cydonia ne prévoyait pas ce cas de figure, et certains tribuns stromboli reprochent aux pionniers de la Ligue de prendre le contrôle de façon déloyale d'une planète entière. Le chantier devrait ralentir à l'approche des renégociations, et sa reprise dépendra grandement du renouvellement du traité.

Malachite A03 (Andrinople) : Il s'agit du plus important des trois astroports de la planète, et l'un des deux administrés par la Ligue. La ville qui commence à s'étendre tout autour se nomme Andrinople et comprend déjà un cognibloc ainsi que le chantier du QG local de la Défense. De plus, une halle de l'OCG est en projet non loin.

Malachite S34 : Cet avant-poste scientifique de l'hémisphère montagneux a refusé de mettre fin à sa mission après l'attaque des pillards. Les occupants ont fortifié leur position et se sont armés, mais poursuivent leur étude de la biosphère locale.



MALACHITE

Système planétaire : Stromboli

Orbite : 59 US

Distance de saut : 8 US

Classe : M (A)

Système orbital : aucun

Diamètre : 9 K

Atmosphère : respirable

Environnement : désert, roche, montagnes,

Gravité : faible (+1d)

Astroports : Standard

Sécurité : 5
10d MF : texte
20d MF : texte

Population : 900 000

Niveau technologique : B

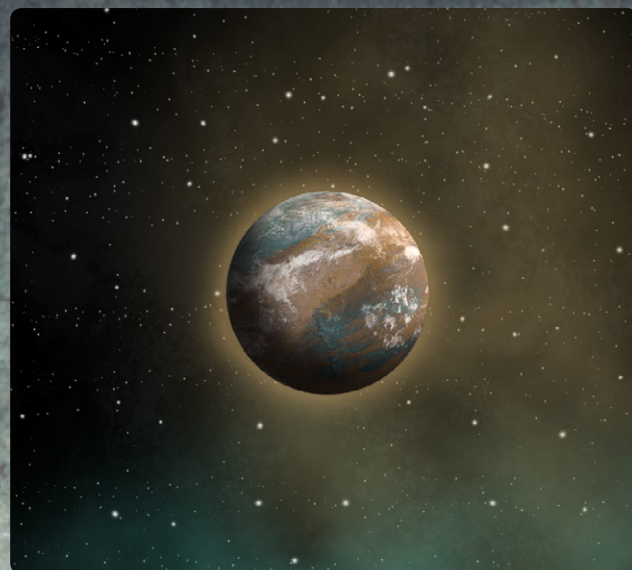
Gouvernement : Démocratie

Commerce : planète pauvre (D+1)

Cours des marchandises :

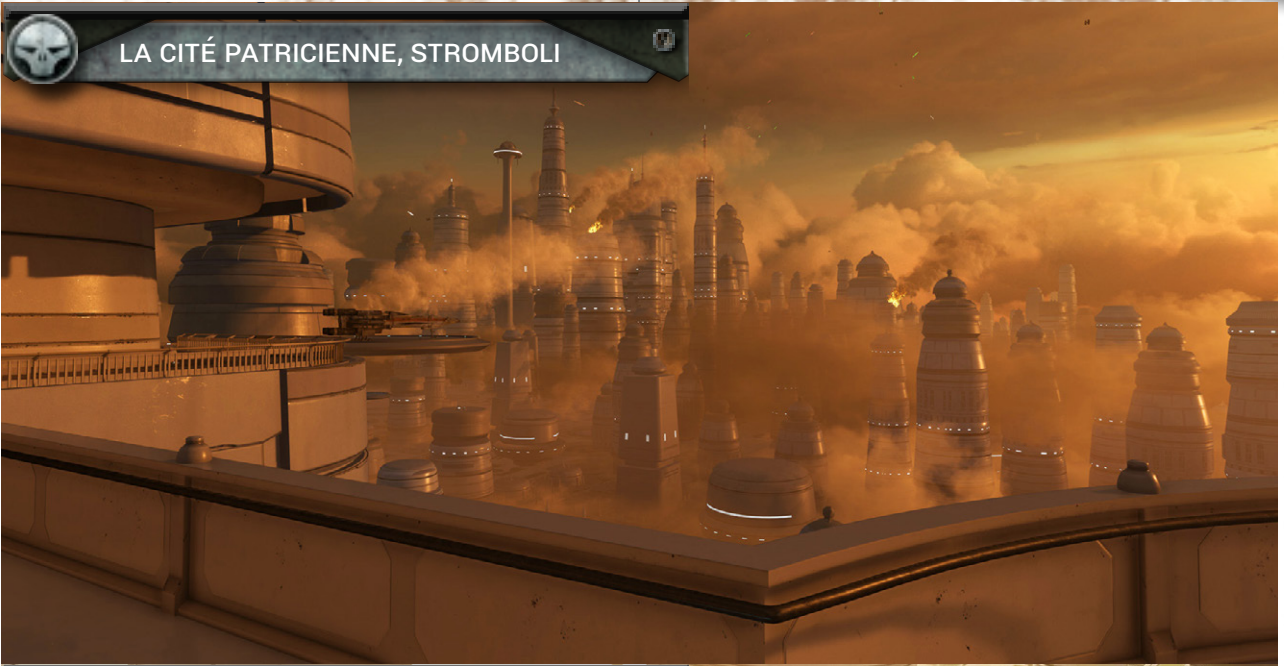
A : 1,5 B : 1,5 C : 1,5

Marchandises illégales : armes, drogues, esclaves, technologie militaire, vaisseaux militaires, armes embarquées





LA CITÉ PATRICIENNE, STROMBOLI



LA SURFACE D'ALIZAR



AVANT-POSTE MINIER, MALACHITE



SECRETS ET PNJ

La guerre Stromboli : Lorsque les premiers colons humains arrivèrent dans le système, ils y trouvèrent un peuple alien, les Kig-Yar. Nés sur la première planète, ils avaient colonisé l'une de leur lune ainsi que deux satellites de la géante gazeuse. Ils semblaient confiants, ou naïfs, et les humains obtinrent le droit de s'installer sur la deuxième planète.

Pendant plusieurs siècles, tout se passa bien. Entre Kig-Yar et humains les rapports étaient cordiaux sans aller jusqu'à l'amicalité. En particulier, les aliens ne comprenaient pas ce qui motivait les humains à récolter les ressources des planètes pour les envoyer à l'autre bout de la galaxie : la notion d'appât du gain leur était complètement étrangère. Les compagnies multimondiales en profitèrent pour rogner toujours plus de territoires aux Kig-Yar, et peu à peu les humains s'installèrent sur toutes les planètes.

Lorsque la guerre galactique commença à prendre de l'importance entre humains mutants, ces compagnies ne virent qu'une occasion de «réduire les intermédiaires» : elles lancèrent leurs compagnies de mercenaires contre les Kig-Yar. La situation dégénéra car les aliens se préparaient à cette guerre depuis longtemps, et les combats furent bien plus violents que prévus. Ils finirent par être vaincus, mais déclenchèrent une terrible arme bactériologique ciblant spécifiquement le génome de l'Homme, qui ravagea les colonies humaines.

De rares groupes d'humains survécurent en se cachant sous la surface, comme sur Stromboli ou Malachite. La lune Alizar eut quant à elle la chance de ne pas être ciblée par l'arme. Les humains, coupés de tout contact galactique, retombèrent dans la sauvagerie et interdirent pour la plupart de parler des extraterrestres. L'histoire devint un mythe, puis une légende, et enfin un vague souvenir oublié.

Les dessous du Traité : Lors du refus des Stromboli de rejoindre la Ligue, plusieurs options ont été étudiées par Astrodivision, dont une riposte armée si la République ouvrait les hostilités. L'entrée de Garance dans la fédération et les richesses minières de Malachite valaient la peine de mener une guerre, mais Stromboli possédait des troupes puissantes équipées de l'armes nucléaire et un conflit aurait été long et meurtrier.

Après d'intenses négociations, la diplomatie permit d'éviter cette option et de trouver une

solution profitable à tous. Mais cela n'empêche pas Astrodivision et la Défense de garder encore aujourd'hui les informations acquises pendant les tractations, sur les éventuels points faibles de la République Stromboli.

Stromboli nid d'espion : L'intérêt de la Ligue pour les richesses minières de Malachite a provoqué une frénésie et une ruée de colons vers le système, et cela n'est pas passé inaperçu des autres nations stellaires... Chacune a dépêché des agents sur place afin d'évaluer la situation, rejoints par d'autres encore lorsque le potentiel du système a été confirmé.

Les populations et les institutions des planètes sont donc infiltrées d'agents de Sol, de l'OCG et de l'Empire, poursuivant chacun leurs propres objectifs. Ainsi l'Empire de Sol est intéressé par de potentiels liens entre sa propre culture et la culture Stromboli ; l'Empire Galactique profite de chaque occasion d'affaiblir la Ligue ; et le Cartel voit quant à lui le potentiel commercial du système lui échapper du fait du modèle collectiviste appliqué par les Alizarins. Le système est donc devenu une zone de jeu dans laquelle les ennemis de la Ligue oeuvrent donc à la destabilisation, la désorganisation et la désinformation, et les agents de D3 et du Service Secret tentent de les démasquer.

SECRETS DU SYSTÈME

> Cocagne

L'arme alien : Les avant-postes ont été annihilés par la même arme que les colons humains pendant la guerre Stromboli, encore active plusieurs millénaires plus tard. Il s'agit d'un bioagent, un spore attiré par le code génétique humain : un simple contact sur la peau le fait germer en une bacille dévorant toute matière organique pour se reproduire. Sans danger pour les autres espèces vivantes, elle peut faire disparaître une colonie humaine en quelques minutes. Un scaphandre étanche protège de son effet, mais malheureusement pour eux aucun des colons ni des enquêteurs n'en portaient lors de leur contact avec les quelques nuages de spores encore actifs.

Kig-Yari : C'était la capitale des aliens, leur seule ville n'ayant pas été rasée pendant la guerre. La zone est aujourd'hui recouverte d'une jungle très dense, si bien qu'Astrodivision ne l'a pas repérée.

L'antidote : Les Kig-Yar étaient prévoyants et ont prévu une contre-mesure à leur arme en cas d'incident. Des réserves de micro-organismes capables de mettre hors d'état de nuire le bioagent se trouvent sous Kig-Yari, dans un complexe scientifiques. Encore faut-il trouver la cité, le laboratoire, puis comprendre le fin mot de l'histoire.

> Stromboli

Stromboli nid d'espions : Des agents de l'Ordo Luminis et de l'OCG ont infiltré les institutions stromboli. Les premiers s'intéressent surtout aux similitudes entre les langues stromboli et solaire, ainsi qu'à toute information sur le passé du système au cas où ils trouveraient un lien avec Genesis. Les seconds ont une mission plus délicate : ils font pression sur les citoyens et les tribuns pour qu'ils dénoncent le traité et le renégocient. Si cela arrive et que le système Stromboli acquiert son indépendance, le Cartel espère passer des accords commerciaux très profitable.

Ambre : Lorsque les stromboli se réfugièrent sous terre, des dignitaires refusant la dictature entreprirent de réunir les technologies les plus importantes et de fuir sur Ambre. Ils moururent dans leur tâche mais réussirent à voler aux militaires leurs derniers vaisseaux spatiaux et à dissimuler une cache de matériel. «Le trésor» existe donc bel et bien mais n'est pas celui de la dictature. Il se trouve dans un bunker caché au fond d'un canyon et renferme une vingtaine d'UC d'artefacts technologiques.

Les arcologies : La république entretient toujours les arcologies souterraines, qui servent de terrain d'entraînement à l'armée. En cas de guerre, elles peuvent être rapidement aménagées en abris fortifiés afin de protéger la population

> Garance

Alizar : La lune, berceau de la stokhocratie, est au centre de l'attention de nombreux agents ennemis. Beaucoup s'y cachent et oeuvrent à l'affaiblissement de la Ligue. L'Empire Galactique en particulier y est très actif, et son réseau local est coordonné depuis Stromboli par l'Oratrice Galiana.

Garance 01 : Sous la plus grande cité de la planète se trouvent plusieurs complexes militaires. A l'approche de l'expiration du traité, les Alizarins privilégient la diplomatie pour renégocier le traité, mais savent que certains tribuns stromboli veulent une guerre. Avec l'aide d'Astrodivision et de D3, ils préparent donc

des protocoles de réaction en cas de guerre contre la République. La plupart visent à protéger Garance et les colonies des autres planètes, mais des plans sont aussi étudiés pour frapper la Cité Patricienne. Seuls les militaires les plus gradés connaissent ces plans ainsi que les bases cachées sous Garance 01. Mais les agents impériaux de Galiana sont tout proches d'en découvrir l'existence.

> Héméra

La Confédération d'Héméra : Quelques agents solaires sont infiltrés sur les lunes et y oeuvrent à la destabilisation de la Ligue. Ils attisent les braises des conflits locaux en faisant courir des rumeurs et en laissant croire aux pionniers locaux qu'ils bénéficieraient d'un meilleur statut en tant que nation indépendante.

Io : Ce satellite était colonisé de longue date par les Kig-Yar, qui y avaient importé la faune et la flore de leur planète natale. Quelques ruines se cachent sous les épaisses forêts et regorgent d'artefacts aliens, mais des nuages de bioagents sont actifs ici aussi.

Ev : La dernière lune d'Héméra était elle-aussi colonisée par les Kig-Yar. La couche de cendre qui la recouvre est tout ce qu'il reste d'eux suite aux violents combats qui s'y sont tenus. Quelques ruines aliens se cachent sous la cendre, et leur étude pourrait permettre de comprendre une partie de l'histoire exacte du système.

> Malachite

Malachite A03 : La Défense possède déjà une base dissimulée dans un urba-bloc d'Andrinople, depuis laquelle elle organise le contre-espionnage en lien avec le Service Secret. Ses agents ont déjà mis hors d'état de nuire plusieurs espions de Sol et de l'OCG, mais surtout de l'Empire. D'autres sont soupçonnés et surveillés, mais les agents n'ont malheureusement pas encore réussi à remonter la filière impériale jusqu'à l'Oratrice Galiana.

Malachite Alpha : Le chantier est sous surveillance des agents de D3, mais le fourmillement perpétuel et le nombre d'ouvriers rend leur tâche ardue. Des espions se sont infiltrés, aux objectifs multiples : voler les plans de la station, désorganiser le chantier, repérer les opportunités commerciales...

Les pillards : Ce sont les descendants des anciens colons, retournés à l'état sauvage, qui se cachent dans un réseau de cavernes de dizaines de kilomètres de long courant sous les montagnes. Ils ne sont pas très dangereux et ne possèdent presque aucune arme technologique en bon état, mais ils connaissent très bien le terrain. Leurs cavernes contiennent quelques UC d'artefacts archéologiques.

OFFICIER LOUISA YILDIZ

> Allure

La femme qui vous fait face est citoyenne de la Ligue, mais le moins qu'on puisse dire est qu'elle ne porte pas l'uniforme réglementaire. Équipée d'éléments hétéroclites de combinaisons spatiales et d'un fourbi d'armes et d'accessoires, elle ressemblerait presque à une pirate de l'espace ! Mais les insignes d'Astrodivision brodés sur sa poitrine vous détrompent : il s'agit bien une agente officielle de la Ligue.

> Caractère

Louisa est un électron libre, une femme spontanée et indépendante. Elle aime voyager de système en système, découvrir de nouveaux lieux, de nouvelles planètes aux propriétés étranges... Elle aime le frisson du voyage hyperspatial et l'émotion du premier pas sur un corps céleste.

La Ligue des Planètes Libres lui permet tout cela, avec en plus l'idéal de le faire pour une galaxie meilleure. Mais Louisa ne veut pas pour autant devenir un simple rouage dans une machine. Elle refuse de porter l'uniforme standard, tient à conserver un degré de liberté dans ses missions, et ignore parfois les ordres de sa hiérarchie !

> Exploits

Pour Astrodivision, Louisa mène un Quasar vers des systèmes inexplorés ou en court de colonisation afin de mener des explorations scientifiques. Elle oeuvre en ce moment dans le système Stromboli, où elle participe à la formation d'un cogni-bloc sur Alizar et conduit des missions ponctuelle sur les lunes de Cocagne ou d'Héméra.

Par chance, dans le système travaille aussi l'officier de la défense Cloé Nefertari, l'amante de Louisa. Elles se voient régulièrement et redoutent le jour où l'une des deux sera renvoyée en mission dans un autre système...

Vie amoureuse : Louisa aime les hommes autant que les femmes. Elle ne s'en cache pas mais ne le crie pas sous tous les toits non-plus. Elle aime flirter et faire des recontre, mais revient toujours vers l'amour de sa vie : Cloé.

Capitaine Yasmina : Yasmina, la soeur de Louisa, a largué les amarres il y a quelques années pour devenir capitaine pirate. Louisa a déjà hésité plusieurs fois à faire de même, mais préfère dédier sa vie à la science et aux idéaux de la Ligue qu'à la prise et au profit. Si le statut de corsaire devait émerger, elle pourrait se laisser séduire...



LOUISA YILDIZ

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3)* Armes de poing 6d, Armes embarquées 6d, Pilotage (vaisseau spatial) 7d, Acrobaties 6d

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

Espionnage (3) Senseurs 4d

Sciences (4)* Connaissance (Ligue) 7d, Ingénierie 7d, Navigation 7d, Sciences stellaires 8d

Négociation (4)* Baratin 7d, Danse 5d, Séduction 7d

Trempe (3) Commandement 6d, Détermination 5d, Premiers soins 4d

Origines : Astrodivision (Officier)

Port d'attache : Système Stromboli (Itinérante)

Traits : Premier pas (+1) Pied marin (+1), Entraînement (+1) Grande voyageuse (+3), Curieuse (-3), Tête brûlée (-3),

Gloire : 1 (bonne vivante) Gloire minimum : 0

Vaisseau : L'*Inattendu*, un Quasar équipé d'un fauteuil du Capitaine et d'un pont d'observation.

Équipement : Combinaison de vol, minicom, combinaison spatiale, multiscopie, spray coagulant, 36 ⚡

Armes : stun gun 2L / SA / 5 / 25m (étourdissement)

Protections : gilet de protection (1)

PP :
 I
 L
 M ?



ADMINISTRATRICE NEFERTARI

> Allure

La beauté étrange de cette mutante vous coupe le souffle. Sa peau est verte et palpite au rythme des arabesques de motifs qui s'y dessinent avant de disparaître. La regarder est presque apaisant, mais son air strict et son uniforme du département de la Défense vous conseillent de ne pas la mettre en colère.

> Caractère

Cloé Nefertari croit profondément en la Ligue des Planètes Libres, en particulier l'égalité dont profitent les mutants. Elle est prête à tout pour promouvoir les valeurs de la fédération, même à la guerre s'il le faut. Elle agit toutefois sans impulsivité, et fait preuve d'un grand sang-froid à l'approche des négociations de Cydonia. Elle soutient ainsi la solution d'un accord, mais ordonnera sans remord de riposter si la guerre devait éclater.

> Exploits

La mère de Cloé était une cadre majeure d'une compagnie de l'OCG, et son père un diplomate d'Astrodivision, lui-même mutant. La révélation de leur liaison créa un important scandale sur la planète où officiait le couple, et ils décidèrent de fuir vers la Ligue alors que Cloé venait à peine de naître. De cet héritage familial, elle garde une volonté de fer ainsi qu'un profond désir de faire avancer la cause des mutants.

Aujourd'hui, Cloé pilote le chantier du futur QG de Malachite. Elle n'a jamais elle-même pris part aux actions militaires ou de maintien de l'ordre du Département, mais sait gérer une situation de crise comme personne.

Son grand point faible, c'est son amante : Louisa Yildiz, officier d'Astrodivision. A chaque fois que cette dernière part en mission, le cœur de Cloé se pince, et elle est parfois pétrifiée à l'idée de la perdre.

Vie amoureuse : Cloé préfère les femmes et ne le cache pas. De tout façon, l'amour de sa vie, c'est Louisa !

Capitaine Yasmina : Cloé doit composer avec la soeur de Louisa, devenue pirate. Elle a déjà reçue l'ordre de l'arrêter si l'occasion se présentait, mais ne sait pas si elle réussirait à le mettre à exécution.

Stromboli nid d'espions : Les espions de l'Empire ont bien compris le point faible de Cloé. Ils mettent au point un plan pour enlever Louisa afin de destabiliser l'administratrice.



CLOÉ NEFERTARI

Niveau : Élite (Second rôle)

Techniques (2) Armes de poing 3d, Technologie 3d

Survie (2) Athlétisme 3d

Espionnage (4)* Empathie 7d, Senseurs 6d

Sciences (3) Connaissance (Ligue) 6d, Analyse 6d

Négociation (4)* Bureaucratie 6d, Eloquence 6d, Etiquette 6d
Séduction 6d

Trempe (3)* Commandement 5d, Détermination 6d

Origines : La défense (officier)

Port d'attache : Garance (Garance 01)

Traits : Attirante (+3), Grade (+3), Signe distinctif (-3), Amarres (-3)

Mutation : Beauté Stellaire, Acuité Sensorielle

Gloire : 1 (professionnelle) Gloire minimum : 0

Équipement : Uniforme de la Ligue, minicom, 73 \$

Armes : -

mains nues : 1S

Protections : uniforme de la ligue (1)

PP :

EX :

I

L

M ?



ARBITRE-DIPLOMATE DARIUS MORAY

> Allure

Vous faites face à un diplomate dont la détermination et le flegme sont presque palpables. Sa peau grisâtre et granuleuse affiche sa condition de mutant, pourtant vous l'oubliez presque devant ses vêtements chics, son monocle et la confiance qu'il affiche. Vous le voyez, personne autour de vous ne semble indifférent à cet étrange personnage...

> Caractère

Darius Moray affiche en permanence un calme imperturbable doublé d'un orgueil mesuré mais certain. Cette attitude pourrait confiner à la pédance, mais l'aura d'impartialité et de justesse qui l'entoure rend cela plus acceptable. Moray est simplement doué pour son domaine, et en est conscient.

Il est tout aussi conscient du désavantage du statut de mutant dans la majorité de la Galaxie. Il pourrait se battre pour le changement des moeurs, mais préfère appliquer une stricte impartialité. Ainsi, cela lui a déjà été reproché mais il étudie chaque arbitrage au cas par cas, même si cela défavorise des mutants.

> Exploits

La famille Moray est composée de juges et de diplomates de génération en génération. Darius a grandi sur les planètes successives où oeuvrait son père, le célèbre arbitre-diplomate Jarid Moray. bercé depuis toujours dans cet univers, il fut tout naturel pour lui d'entrer dans la prestigieuse école de diplomatie Driov, de laquelle il sortit - tradition familiale - major de sa promotion.

Il oeuvra à son tour dans divers systèmes, alternant contrat privés et missions fédérales, et finit par être attiré sur Malachite par la réputation grandissante du système et la situation politique particulière «à la hauteur de son talent», comme il le dit parfois.

Mutant sympathique : Le physique de Darius Moray n'est pas vraiment proche d'un humain "normal". Mais il affiche une telle confiance, qui pulse de lui comme une aura, que ses interlocuteurs ne le considère plus comme un mutant. Les malus de négociation ne s'appliquent pas donc à Darius Moray.

Hook : Darius Moray a perdu la moitié de sa jambe gauche dans un accident spatial il y a quelques années. Il s'est fait poser une prothèse de très bonne qualité, presque imperceptible.



DARIUS MORAY

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (2)

Survie (3) Athlétisme 4d

Espionnage (3) Empathie 4d, Recherche 4d, Vigilance 4d

Sciences (4)* Analyse 8d, Connaissance (Ligue) 7d, Connaissance (lois) 7d, Histoire 7d, Stratégies 6d

Négociation (4)* Bureaucratie 7d, Comédie 6d, Eloquence 10d, Etiquette 8d

Trempe (4)* Détermination 7d, Illégalités 5d, Tactiques 7d

Origines : Ligue (fonctionnaire)

Port d'attache : Système Stromboli (itinérant)

Traits : Empathe (+3), Savant (+3), Mutant sympathique (+3), Non-violent (-5), Gentil (-3), Hook (-1)

Mutation : Régulateur hormonal, Adrénaline hyperconcentrée

Gloire : 2 (professionnel)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : Le Judicieux, un Excelsior

Équipement : Uniforme de la Ligue, vêtements chics, minicom, 83 //

Armes : -

mains nues : 2S

Protections : uniforme de la ligue (1)

PP :

EX :

I

L

M ?



PRAEFECTOR TIBERIUS

> Allure

Devant vous se tient un homme de haute stature, dont la carrure est renforcée par une armure aux teintes cuivrées. Il présente un visage patricien à la mine grave, et de ses yeux gris irradie un sagesse froide. Il tient son casque sous le bras et ne semble pas porter d'arme, mais à n'en pas douter il s'agit d'un homme de guerre : stratège, commandant et combattant-né.

> Caractère

Marcus Quinto Tiberius applique une approche pragmatique à chaque choix auquel il fait face. Cela le mène à privilégier la diplomatie, mais pourrait tout aussi bien le conduire à sacrifier des citoyens pour en sauver un plus grand nombre.

À l'approche des négociations, il voit en la Ligue une alliée potentielle face au reste de la Galaxie, et est opposé à toute forme de conflit. Un second Praefectus Senioris partage cet avis, à l'opposé du troisième. Il voit toutefois d'un mauvais oeil le déploiement des forces de la fédération sur Malachite, et prendrait sans remord le parti de la guerre si la volonté de la Ligue de violer les accords de Cydonia ou d'attaquer Stromboli était prouvée.

> Exploits

Marcus Tiberius est l'un des militaires les plus haut-gradés de la République : il est l'un des trois Praefectus Senioris, à la tête de l'Armada et sous les ordres directs du Capitole. Ils siègent au Conseil Patricien et voteront en cas de nouveau traité aussi bien que de déclaration de guerre. Ils sont donc surveillés par les agents de l'OCG et de l'Empire Galactique, qui tentent de les approcher et de les influencer.

Praefectus Senioris : Tiberius connaît l'existence de la flotte spatiale cachée sous la surface de Stromboli. Il sait aussi que des agents étrangers sont infiltrés parmi les citoyens, et participe à la coordination du contre-espionnage.

Titia Galiana : Galiana et Tiberius se connaissent depuis la plus tendre enfance. Ce dernier a remarqué que l'attitude de son amie a changé depuis quelque temps, mais il met cela sur le compte de la tension à l'approche des négociations. S'ils devaient se retrouver seuls à seuls et évoquer des souvenirs d'enfance, il comprendrait la supercherie.

L'Armada Strombolii : Vous pouvez utiliser un profil de matelot à louer pour les matelots strombolii, et un profil de chevalier solaire pour un soldat cataphractii.



MARCUS QUINTO TIBERIUS

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (4)* Armes d'épaule 7d, Arme de poing 7d

Survie (3)* Armes lourdes 6d, Armes de jet 5d, Athlétisme 6d, Mêlée 6d

Espionnage (2) Vigilance 3d

Sciences (3) Analyse 4d, Connaissance (Stromboli) 6d, Langue (Galactique) 6d, Stratégie 6d

Négociation (3) Éloquence 4d

Trempe (4)* Commandement 8d, Détermination 7d, Intimidation 6d, Premiers soins 7d, Tactique 8d

Origines : République Strombolii (Dignitaire)

Port d'attache : Stromboli (la Cité Patricienne)

Traits : Glorieux (+3), Gradé (+5), Amarres (-5), Honorable (-3)

Gloire : 4 (meneur d'hommes) Gloire minimum : 2

Vaisseau : Le *Primus Legatus*, une frégate Centurio

Équipement : communicateur, vêtements chics

Armes : Hyperblaster, Gladius, Pistolet Laser, 2 grenades à plasma

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

Gladius 2G

Protections : armure cataphractii (3 / D+1)

PP :

EX :

I

L

M?



ORATRICE GALIANA

> Allure

Les riches atours et le port altier de cette femme la présente comme une femme d'état : elle porte en effet le costume traditionnel des oratrices stromboli. Son visage rayonne d'une beauté dangereuse, adoucie par des yeux rieurs mais sages.

> Caractère

Titia Organa Galiana fait partie des représentants du peuple stromboli - tribuns et oratrices - qui sont élus pour 20 ans et siègent au Capitole de la Cité Patricienne. Elle est de plus Déléguée à l'Armada, ce qui la place au premier plan à l'approche des négociations et d'une possible guerre.

Depuis quelques mois, les proches de Titia la trouvent changée, plus sombre, moins gaie. Elle s'accordait autrefois de passer de bons moments, mais s'enferme à présent toute la journée dans son bureau, consacrant tout son temps au capitole.

> Exploits

La véritable Titia Galiana a été assassinée il y a un an et remplacée par une agente de l'Empire Galactique. Cette dernière a subi d'importantes opérations chirurgicales afin de modifier son corps et sa voix et de ressembler au maximum à l'Oratrice.

Profitant de son statut privilégié, elle organise les actions des espions impériaux dans le système, et agit elle-même pour déclencher une guerre entre la République et la Ligue. Elle pense en effet que si les négociations commencent, il ne sera pas aisé de les faire échouer. Son objectif est donc que la guerre éclate dès à présent, avant même le début des négociations !

Déléguée à l'armada : Galiana a autorité pour ordonner des enquêtes ou des actions militaires, et est en contact direct avec les Praefector Senioris. En cas de menace militaire directe, elle se trouve en tête de la chaîne de commandement stromboli.

Le plan : Galiana a besoin de l'accord de l'assemblée du Capitole pour déclarer les hostilités. Elle a donc ordonné l'organisation d'un attentat pour tuer de nombreux tribuns, puis compte prendre la tête des opérations militaires et attaquer la ligue

Les proches de l'Oratrice : Les amis de Galiana se doutent que quelque chose a changé, mais sont bien loin de soupçonner la vérité. L'oratrice était particulièrement proche de Marcus Tiberius, aussi l'agente fait tout pour éviter de parler de leur enfance ou de se retrouver seule à seul avec lui.

Stromboli nid d'espions : Paradoxalement, Galiana aide au contre-espionnage en luttant contre les espions solaires mais surtout les agents de l'OCG, qui veulent éviter la guerre et simplement négocier de plus amples contrats commerciaux avec la Républiques.



TITIA ORGANA GALIANA

Niveau : Héros (Second rôle)

Techniques (3) Arme de poing 4d

Survie (2) Athlétisme 3d

Espionnage (4)* Déguisement 8d, Discrétion 8d, Empathie 6d, Recherche 5d, Vigilance 6d

Sciences (3)* Connaissance (Empire galactique) 6d, Connaissance (Ligue) 5d, Analyse 6d

Négociation (3)* Propagande 6d, Danse 4d, Baratin 6d, Éloquence 6d, Comédie 6d

Trempe (4) Détermination 6d, Intimidation 5d

Origines : Empire (militaire)

Port d'attache : Stromboli (la Cité Patricienne)

Traits : Inquisiteur (+3), Rusée (+3), Amarres (-5), Wanted (-1)

Gloire : 1 (professionnelle) Gloire minimum : 0

Vaisseau : La *Prima Galiana*, une corvette Evocatus

Équipement : Communicateur, Vêtement chics, 547 ₰

Armes : aucune

Protections : 0

PP :

I

L

M ?



PROFESSEUR DOMBRAY

> Allure

À votre entrée, l'homme lève la tête. Il s'agit d'un mutant en combinaison de laboratoire. Vous distinguez les masses graisseuses qui composent le haut de son crâne à travers la peau bleue et translucide. À peine temps de vous jeter un rapide regard, et il se retourne déjà sur son expérience.

> Caractère

Chandra Dombray est un scientifique curieux et méthodique. Ses collaborateurs aiment à le décrire comme «un être de pur science, prêt à tout abandonner pour suivre la trace d'un micro-organisme azotosome ou d'un amibe stellaire» et ils ne sont pas loin de la vérité. Dombray n'est pas réellement associal, mais il vit avant tout pour l'étude et la découverte.

> Exploits

Dombray est professeur de microbiologie depuis des décennies, et est toujours en grande forme malgré un âge avancé. Il sent son corps faiblir mais ses capacités intellectuelles sont encore en pleine forme !

Dombray n'a jamais su résister à l'étude d'une anomalie, surtout si elle est liée à son domaine d'expertise. Il a découvert sur Malachite les spécimens les plus incroyables qu'il ait eu l'occasion d'étudier. Il semble que ces micro-organismes extremophiles ne vivent que dans la zone dans laquelle est installée la station S34, et il est donc inenvisageable pour lui de partir. Que la ligue évacue la station si cela lui chante, mais il restera, seul, quoi qu'il advienne !

L'arme des Kig-Yar : Il l'ignore, mais Dombray étudie un micro-organisme très proche de la bacille manipulée par les Kig-Yar afin d'obtenir leur arme. Si on lui apportait un échantillon de cette dernière, il pourrait l'étudier et trouver un moyen de l'atténuer, voire de la neutraliser.

Les pillards : Dombray est formel, jamais il n'acceptera d'évacuer la station. Pour autant, il n'est pas inconscient, et ne souhaite pas non-plus mourir sous les coups des pillards... Il pourrait soutenir un groupe de mercenaires ou de pirates déterminés à défendre la station, et les récompenser en crédits, en équipement et/ou en services.

CHANDRA DOMBRAY

Niveau : Élite (Second rôle)

Techniques (2) Technologie 3d

Survie (2) Environnement (Espace) 3d

Espionnage (3)* Recherche 6d, Senseurs 5d

Sciences (4)* Analyse 7d, connaissance (Ligue) 7d, Ingénierie 6d, Technocog 6d, Sciences stellaires 9d

Négociation (2) Baratin 3d, Bureaucratie 3d

Trempe (3)* Premiers soins 5d,

Origines : Astrodivision (Agent)

Port d'attache : Malachite (Malachite S34)

Traits : Entraînement (+3), Savant (+3), Amarres (-3), Curieux (-3)

Mutations : Épiderme réactif, Vision infrarouge

Gloire : 1

Gloire minimum : 0

Vaisseau : *Le Rationnel*, un Pulsar équipé d'un laboratoire

Équipement : uniforme de la Ligue, minicom (base de donnée scientifique), combinaison environnementale, respirateur, 44 \$

Armes : main nues 2S

Protections : uniforme de la Ligue (1)

PP :

EX :

I

L

M ?



CAPITAINE YASMINA

> Allure

Devant vous se tient une femme à la peau d'ébène, aux yeux charmeurs et à l'air résolu. Elle porte un reste d'uniforme de la ligue dont certaines parties ont été teintes, complété d'éléments disparates en cuir ou en métal. Les crânes peints un peu partout vous confirment votre première pensée : vous êtes en présence d'une authentique pirate !

> Caractère

Yasmina alterne entre la gaieté et la mélancolie. Sous ses airs de pirate impertinente et déterminée se cachent de nombreux doutes, sur la galaxie, la ligue, les pirates de l'espace, et ses propres idéaux au milieu de tout cela. Seule sa soeur Louisa et son second connaissent ce questionnement. Ses hommes et femmes d'équipage voient en Yasmina une capitaine forte, et elle ne veut pas les décevoir. Elle sait aussi que la Défense est à sa recherche, ce qui l'empêche de toute façon de réintégrer un département de la fédération

> Exploits

Ancienne officier d'Astrodivision, Yasmina déserta sur un coup de tête lorsque sa hiérarchie lui ordonna de ne pas intervenir dans un conflit entre pillards, qui provoquait la mort de milliers d'esclaves innocents. Elle désobéit, et s'infiltra pour provoquer une révolte parmi les esclaves des deux camps, qui mit fin à la guerre.

Elle bourlingue aujourd'hui à travers les Barrens et l'OCG, se mettant au service des faibles. Elle n'a cependant jamais eu de nouveau l'occasion d'effectuer un important coup d'éclat, et se demande si elle est finalement dans son rôle pour la création d'une Galaxie meilleure...

Elle revient de temps en temps sur le territoire de la Ligue pour revoir ses anciens amis et surtout sa soeur, son plus grand soutien, avec qui elle partage le récit de ses aventures.

Havana : Yasmina ne connaît pas les coordonnées d'Havana, et n'a jamais pu visiter le système. Si des pirates au grand coeur l'amenaient jusqu'à Havana, ses doutes disparaîtraient devant la douceur locale et la force du rêve pirate !

Wanted : D3 est à la recherche de Yasmina pour désertion et vol de vaisseau. Le Département connaît les liens entre Yasmina, Louisa et Cloé, et se doute que cette dernière n'aura pas le courage d'arrêter la pirate. D'autres agents ont donc pour mission d'arrêter Yasmina et de la conduire au bagne. Si toutefois le statut de corsaire devait émerger, la Ligue proposerait à Yasmina de l'expérimenter... tout en la tenant à l'oeil.



YASMINA YILDIZ

Niveau : Héros Second rôle)

Techniques (3)* Armes embarquées 4d, arme de poing 5d, Pilotage (vaisseau spatial) 7d, Acrobaties 4d

Survie (3) Mêlée 5d, Environnement (espace) 4d

Espionnage (2)* Empathie 6d

Sciences (4)* Sciences stellaires 7d, Navigation 7d, Connaissance (Ligue) 7d, Technocog 7d

Négociation (3) Baratin 4d, Seduction 6d,

Trempe (4) Détermination 7d, Tactique 7d, Commandement 7d, Illégalités 5d

Origines : Ligue (citoyenne)

Port d'attache : aucun

Archétype : Navigateur

Motivation : Le rêve

Aptitude : Style coulé

Traits : Pied Marin (+1), Pacifiste (+3), Grande voyageuse (+3)

Fraternité Pirate (-3) Wanted (-1), Curieuse (-3)

Gloire : 1 (héroïne au grand coeur)

Gloire minimum : 0

Vaisseau : L'Entêté, un maquisard (ci-contre)

Équipement : Combinaison de vol, vêtements de pirate, MiniCom, 2 Guérivite, 2 sprays coagulant, 2 grenades frag, 2 grenades lacrymo, 264 C

Armes : Épée (finition solaire), Pistolet à plasma (finition pirate)
Pistolet à plasma 1G/CC/5/25

Protections : Gilet de protection (1)

PP :

I

L

M ?





L'ENTÊTÉ

L'entêté est un maquisard, rebaptisé ainsi lorsque son équipage refusa d'obéir aux ordres fédéraux. sa coque est peinte de couleurs chaudes et de crânes grimaçants, et son intérieur accueille des tentures colorées et des meubles en bois apportant de la chaleur aux installations originelles, blanches et froides.

Lorsque Yasmina et son équipage ont déserté à bord de leur maquisard, tous n'étaient pas certains de vouloir devenir pirate. Yasmina leur proposa donc de les ramener sur leur planète en échange d'un simple coup de main pour réparer et repeindre le vaisseau. Les autres se lancèrent à corps perdu dans l'aventure pirate, et devinrent peu à peu de véritables forbans.

Yasmina n'a jamais visité Havana mais a fait décorer l'intérieur de l'Entêté dans une ambiance qu'elle devine proche de la mode havanaise. Elle n'a pas tout à fait tort, et les quartiers y sont chaleureux et particulièrement propice aux longues siestes crapuleuses...

La passerelle de l'Entêté peut accueillir 2 personnes supplémentaires. Chaque tranche de 1 pilote ou de deux vigies donne +1d aux tests concernés.

L'ENTÊTÉ

Classe : Corvette (100t / 30m)
Manoeuvrabilité : -
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (1,8 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 1000 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 1
Coque : 10
I : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
G : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
D ? : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Senseurs : 550 K (5,5 US)

Armement :

P : Canon laser moyen (tourelle) (2G/SA/500/2C)

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

Équipage : 1 P + 2 V + 3 C + 3 Me (9)

Passagers : 1 + 15 (25)

Soute : 9

Prix : 48 500 \$

Origine : Ligue des planètes libres

L'Entêté est équipé des systèmes secondaires suivants :

- > AstroCog (Laser moyen : Autogestionneur / Contrôle de tir / Mémoire virtuelle / Verrou cognitique)
- > Sas électroniques
- > Module de sustentation

SOUTE

Rations :	1 t
Eau :	1 t
Pièces détachées :	1 t
Radix :	1 t
Cargo utile :	6
Équipement commun :	5 scaphandre 5 caisses à outils 5 instruments d'électronique 1 médikit
Code d'identification :	Ligue (6)

ÉQUIPAGE

0 - Capitaine	Navigation	5d
1 - Capitaine	Commandement	3d
2 - Mécanos	Ingénierie	4d
3 - Vigies	Senseurs	5d
4 - Pilotes	Pilotage (vaisseau spatial)	6d
5 - Canon laser moyen	Armes embarquées	6d
6 - Canon blaster léger	Armes embarquées	6d (SC)
Équipage :	Capitaine Yasmina (capitaine) 9 écumeurs de l'espace	
Fusiliers :	5 Pirates havanais	

CORVETTE STROMBOLII



Noms possibles : *Aquilifer, Contumacia, Gladius, Legatus, Militia, Parazonium, Praefectus, Saevitia, Victis*

Avant de reconstruire la Ligue, la République possédait déjà des navettes atmosphériques et orbitales. Lors des transferts de technologie suivant le Traité de Cydonia, les ingénieurs strombolii ont pu modifier ces navettes et obtenir leur première vraie corvette interplanétaire : l'Evocatus. Il s'agit aujourd'hui du modèle le plus répandu dans l'armée strombolii.

L'héritage militaire de la République a créé des armes particulières. La plupart ressemblent à leur équivalent galactique mais diffèrent légèrement, certaines plus puissantes, d'autres légèrement moins efficaces.

Dans l'ensemble, les vaisseaux strombolii sont très bien armés. Mais la propulsion et les senseurs sont des technologies encore mal maîtrisées par la République, et ses vaisseaux ne peuvent pas encore se frotter aux vaisseaux de l'OCG ou de la Ligue dans ces domaines.

Les corvettes Evocatus patrouillent dans l'ensemble du système. Elles font aussi du transport de matériel ou de personnes d'une planète à l'autre, et prévoient toujours très précisément leur parcours du fait de leur autonomie dérisoire...

Vous pouvez remplacer les Maquisards et les Guerilleros de la caractéristique «patrouille» du système par des Evocatus et des Venators.

L'Evocatus est équipé des systèmes secondaires suivants :

- > Sas sécurisé
- > Blindage supplémentaire
- > Module d'exploration

EVOCATUS

Classe : Corvette (100t / 30m)

Manoeuvrabilité : -

Vitesse tactique : 75 K/t

Vitesse de croisière : 0,5 US/h (12 US/j)

Vitesse hyperspatiale : -

Autonomie : 100 US

Blindage : 2

Coque : 10

I :

L :

G :

D ? :

Senseurs : 350K (3,5 US)

Armement :

Pr : Canon blaster moyen (1G/RL/250/3C)

Po : Canon laser strombolii moyen (2G/SA/350/2C)

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

V : Canon laser strombolii moyen (tourelle) (2G/SA/350/2C)

Équipage : 1 P + 1 V + 8 C + 2 Me (12)

Passagers : 1 + 15 (20)

Soute : 10

Prix : x

Origine : République Strombolii

SOUTE

Rations : 0,5 t

Eau : 0,5 t

Pièces détachées : 1 t

Radix : -

Cargo utile : 8

Équipement commun :
1 scaphandre
3 caisses à outils
3 instruments d'électronique
1 médikit

Code d'identification : Ligue (valide)

ÉQUIPAGE

0 - Capitaine	Navigation	5d
1 - Capitaine	Commandement	3d
2 - Mécanos	Ingénierie	5d
3 - Vigies	Senseurs	4d
4 - Pilotes	Pilotage (vaisseau spatial)	5d
5 - Canon blaster moyen	Armes embarquées	5d (SC)
6 - Canon laser moyen	Armes embarquées	5d
7 - Canon blaster léger	Armes embarquées	5d (SC)
7 - Canon laser moyen	Armes embarquées	5d
Équipage :	1 matelot strombolii (capitaine) 12 matelots strombolii	
Fusiliers :	3 soldats cataphractii	

CHASSEURS-BOMBARDIERS STROMBOLII



Noms possibles : *Aquilifer, Contumacia, Gladius, Legatus, Militia, Parazonium, Praefectus, Saevitia, Victis*

Lorsque la dictature chuta, les citoyens stromboliï retrouvèrent les joies de la surface mais aussi ses dangers. En particulier, le traumatisme qui les avait mené à se réfugier sous terre marquait encore les esprits. L'origine exacte de ce dernier était perdu mais une chose était sûre : elle venait du ciel.

Les tribuns lancèrent donc très tôt un programme de défense orbitale et atmosphérique, et c'est ainsi que fut créé «l'aéronef de suprématie orbitale» Venator. Bien avant que les premières navettes ne décollent vers Cydonia, les chasseurs Venator patrouillaient déjà l'espace stratosphérique de Stromboli.

Après les transferts de technologie de la Ligue, le Venator fut amélioré afin de disposer d'une véritable propulsion interplanétaire ainsi que de senseurs plus puissants. À l'instar des autres vaisseaux stromboliï, ce chasseur est bien armé mais son autonomie est dérisoire, et il ne peut voyager en hyperspace.

Les Venator patrouillent l'orbite de Stromboli et de ses lunes, et quelques-uns stationnent dans les colonies de la République sur les autres planètes du système. Ses pilotes savent qu'ils peuvent endommager des vaisseaux plus importants, mais ne feront pas de zèle si l'ennemi est trop puissant. A priori, ils ne s'éloignent de toute façon jamais beaucoup d'une planète, et jouent la montre en attendant que des corvettes viennent en renfort.

Le Venator est équipé des systèmes secondaires suivants :

- > Sas sécurisé
- > Blindage supplémentaire
- > Module d'exploration

VENATOR MKII

Classe : chasseur (10t / 15m)		
Manoeuvrabilité : sc		
Vitesse tactique : 100 K/t		
Vitesse de croisière : 0,5 US/h (12 US/j)		
Vitesse hyperspatiale : -		
Autonomie : 50 US		
Blindage : 2		
Coque : 4		
Venator n°1	Venator n°2	Venator n°3
I : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D ? : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Venator n°4	Venator n°5	Venator n°6
I : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D ? : <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Senseurs : 200 K (2 US)		
Armement :		
Pr : Canon blaster léger (1L/RL/100/1C)		
V : Canon à plasma stromboliï (1M/CC/0/2C)		
Équipage : 1 P + 2 C (3)		
Passagers : 3 (3)		
Soute : 0,5		
Prix : x		
Origine : République Stromboliï		

SOUTE

Rations :	25 kg
Eau :	25 kg
Pièces détachées :	200 kg
Radix :	0
Cargo utile :	-
Équipement commun :	-
Code d'identification :	valide (Ligue)

ÉQUIPAGE

0 - Pilote	Navigation	5d
2 - Pilote	Senseurs	4d *
2 - Pilote	Pilotage (vaisseau spatial)	5d *
4 - Canon blaster léger	Armes embarquées	5d (SC) *
5 - Canon plasma stromboliï	Armes embarquées	5d
Équipage :	3 matelots stromboliï	
Fusiliers :	-	

(*) : Le Pilote ne peut effectuer que l'une de ces trois actions par tour.

FREGATE STROMBOLII



Noms possibles : *Aquilifer, Contumacia, Gladius, Legatus, Militia, Parazonium, Praefectus, Saevitia, Victis*

La frégate Centurio est le vaisseau le plus récent développé par les ingénieurs strombolii. Seule une dizaine d'entre elles navigue, principalement entre leur planète mère et les colonies d'Héméra.

Très bien armé, en cas de conflit le Centurio pourrait endommager des vaisseaux bien plus gros. De plus, ses concepteurs ont réussi à lui donner une autonomie et des senseurs toujours faibles mais bien plus importants que les autres vaisseaux strombolii. Son grand défaut reste malgré tout le manque d'hyperpropulsion, et la République a récemment fait l'acquisition de quelques Galactic Guardian et transports Météores afin de disposer de vaisseaux hyperspatiaux. Ces derniers vont principalement commercer avec d'autres planètes de la Ligue, et depuis peu de l'OCG.

N'ayant pas encore vécu le baptême du combat, la doctrine militaire d'utilisation du Centurio est encore en réflexion par l'armada strombolii. Pour l'instant, elle prône aux pilotes d'éviter le combat tournoyant et d'utiliser leurs armes supérieures jusqu'à destruction de l'ennemi. Les Centurio sont toujours accompagné d'une escorte, qui se sacrifiera pour permettre à la frégate de fuir si le combat devait mal tourner.

En réalité, plus de cent Centurio sont cachés dans les arcolgies de Strombolii, prêts à décoller si la guerre devait éclater. De plus, un prototype de petit cuirassé est sur le point d'être achevé sur Cydonia, très bien armé et assez résistant pour se poser une planète ou une lune à la gravité faible.

Le Centurio est équipé des systèmes secondaires suivants :

- > Sas sécurisé
- > Blindage supplémentaire
- > Module d'exploration

CENTURIO

Classe : Frégate (1000 t / 100 m)

Manoeuvrabilité : e2f

Vitesse tactique : 75 K/t

Vitesse de croisière : 0,5 US/h (12 US/j)

Vitesse hyperspatiale : -

Autonomie : 800 US

Blindage : 3

Coque : 15

I :

L :

G :

D ? :

Senseurs : 550K (5,5 US)

Armement :

Pr : Canon laser strombolii lourd (2M/SA/500/4C)

Po : Canon blaster moyen (1G/RL/250/3C)

P : Canon blaster moyen (tourelle) (1G/RL/250/3C)

B : 5 x Canon laser strombolii moyen (2G/SA/250/2C)

T : 5 x Canon laser strombolii moyen (2G/SA/250/2C)

Équipage : 4 P + 2 V + 30 C + 25 Me + 10 Mo (71)

Passagers : 10 + 100 (150)

Soute : 50

Prix : x

Origine : République Strombolii

SOUTE

Rations : 1 t

Eau : 1 t

Pièces détachées : 10 t

Radix : -

Cargo utile : 38

Équipement commun : 10 scaphandres
10 caisses à outils
10 instruments d'électronique
1 médikits

Code d'identification : Ligue (valide)

ÉQUIPAGE

0 - Capitaine Navigation 5d

1 - Capitaine Commandement 3d

2 - Mécanos Ingénierie 5d

3 - Vigies Senseurs 4d

4 - Pilotes Pilotage (vaisseau spatial) 5d

5 - Canon laser lourd Armes embarquées 5d

6 - Canon blaster moyen Armes embarquées 5d (SC)

7 - Canon blaster moyen Armes embarquées 5d (SC)

8 - Batterie laser moyen Armes embarquées 5d

8 - Batterie laser moyen Armes embarquées 5d

Équipage : 1 matelot strombolii (capitaine)

1 matelot strombolii (1er officier)

70 matelots strombolii

Fusiliers : 20 soldats cataphractii

Léo Badiali - 2017

contact@leobadiali.fr

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

Les illustrations de planètes sont des créations originales.
Je les laisse libres de réutilisation et de modification.

Crédits iconographiques :

page 9 - DICE

page 12 - Fantasy Flight Games

page 13 - Brian Menze

page 14 - Evozon

page 15 - Wizard of the coast

page 16 - LucasArt

page 17 - Elvira Akchurina

page 18 - Steve Hird

page 19 - Le Matagot

page 20 - AdamKop

page 21 - Eon-Works

page 22 - AdamKop

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

Fontes de caractère :

Chaparral Pro

Roboto