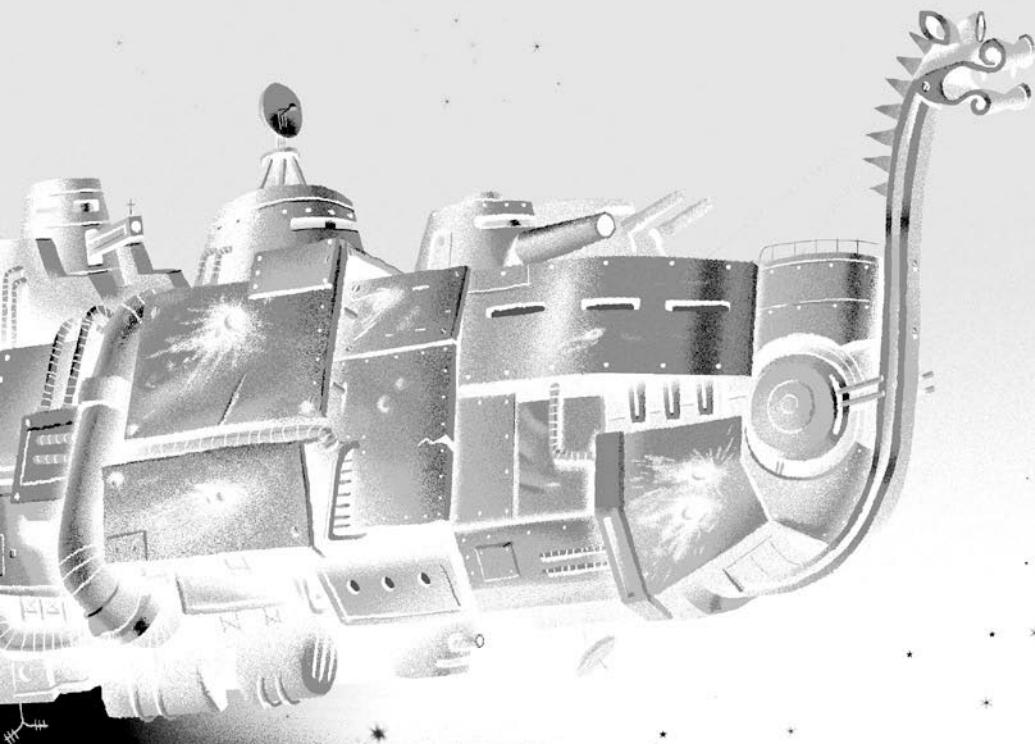


STAR DRACKAR



DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA PILLER

EH, VOUS, LE DÉBUTANT !

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôles auparavant, vous risquez d'être un peu perdu en lisant ce jeu. Non qu'il s'agisse d'un jeu compliqué ou difficile d'accès, au contraire. Seulement, par manque de place, j'ai choisi de ne pas inclure la traditionnelle explication des principes du jeu. De même, j'ai omis de définir les termes de jargon rôlistique dont ces pages sont truffées. Pour combler ce vide culturel, je ne peux que vous conseiller de visiter le site de la Fédération Française de Jeux de Rôles : www.fffjdr.org.

CRÉDITS

Capitaine ludique et cuistot maquettiste : Eric Nieudan.

Premier barbouilleur et graphikotek : Didier Balicevic.

Mousses-selecteurs enthousiastes : Agnès Cazal, Sébastien Delfino, Jérôme Larré, Ghislain Morel, Vincent Zimmermann et Shlopoto.

Matelots des bêtatests : Didier Balicevic, Agnès Cazal, Guillaume Chapuisat, Rafael Colombeau, Sébastien Delfino, Justine Descamps, Jean Fridrici, Christophe Gasser, Krystell Hors, François Lalande, Frédéric Petit, Yannick Polchetti et Pasquine Saule.

REMERCIEMENTS DIVERS

Les jeux : Post Mortem, Rune, Space Hope et l'Arcana première édition.

Les gens : Douglas Adams, Gene Roddenberry, Garmarna, Robert Howard, Annika Grottell, les commentateurs dans la cervelle, la Compagnie de la Rose Noire (www.compagnierosenoire.fr.st) et Pen of Chaos.

Ce jeu est dédié à Kirk Douglas et à Vicky le Viking.

MENTIONS LÉGALES

Star Drakkar est © 2005 Eric Nieudan et publié par le Studio Kortex.

www.studiokortex.com

A L'ABORDAGE, PAR ODIN!

INTRODUCTION

Le document que vous lisez en ce moment est un petit jeu de rôles sans prétention, écrit autour une idée idiote : que se passerait-il si des barbares sanguinaires et durs de la comprenette débarquaient dans un univers de science fiction bien poliee ?

Vous vous en rendrez compte à la lecture, *Star Drakkar* ne se prend pas très au sérieux. Certes, on joue des sagas épiques mettant en scène des héros impétueux affrontant des hordes d'ennemis, mais sans y mettre une bonne dose de second degré, ce serait vite lassant.

Le propos n'est pas non plus d'adapter la culture et la mythologie nordique à un environnement de SF. Tout d'abord je n'en sais pas suffisamment sur le sujet, et puis je ne pense pas que ce serait très amusant. En conséquence, amis historiens, vous êtes prévenus : je n'ai pas cherché à m'éloigner des images d'épinal et des clichés hollywoodiens, je suis même resté collé tout contre. Les Vikings de l'espace ont des casques à cornes et des haches à double tranchant ! Le but de ce jeu est de vous faire passer une bonne soirée avec des amis en racontant une histoire palpitante et en vous goinfrant de salade de patates au hareng, rien de plus. Ceci dit, si vous avez envie de dire à votre famille qu'il y a un intérêt culturel à y jouer, c'est pas moi qui vous en empêcherai.

Allez, trêve de préambule, il y a une galaxie à écumer !

Le jeu

Il n'y a rien de bien novateur dans le game play de *Star Drakkar*. Le MégaJarl (MJ) est en charge de la narration, les joueurs de leurs personnages (les Vikings). Ceux-ci ont deux caractéristiques (les jauge) qui fluctuent selon un système de vases communicants. Les jets se résolvent avec un d6 qu'on additionne à la caract concernée, en essayant d'atteindre une difficulté fixée par le MJ. Des dés supplémentaires (les bonus) et des pouvoirs spéciaux (les exploits) peuvent intervenir pour compliquer la donne.

CRÉER SON VIKING

Comme vous êtes sans doute pressé de ravager la galaxie, j'ai tenu à faire de la création de personnage dans *Star Drakkar* quelque chose de très simple. Vous allez voir : munissez-vous d'une feuille de personnage, suivez les cinq étapes ci-dessous et vogue le drakkar !

1. Choisissez la classe qui vous botte parmi les 12 proposées à partir de la page suivante.
2. Répartissez 7 points dans les jauge de Brutalité et d'Obstination. (Voyez page 6 pour plus de détails).
3. Personnalisez votre Viking avec un des exploits de la page 11
4. Emparez-vous de l'équipement de raid standard et choisissez un gadget dans la liste située en page 13.
5. Prenez place à table et commencez le pillage !

Vikings et Vikinguettes

Même si l'univers de *Star Drakkare* est outrageusement macho et brutal, rien ne vous empêche de jouer des personnages féminins. Les Vikings de l'espace savent accorder aux femmes la place qu'elles méritent. Surtout à celles qui sont macho et brutales.

DES NOMS QUI CLAQUENT AUX VENTS SOLAIRES

Vous pouvez baptiser votre Viking comme bon vous semble. Cependant, si vous souhaitez vous conformer à la tradition, vous devez faire suivre son prénom de celui de son père auquel vous ajoutez le suffixe -son (fils de) ou -dottir (fille de). Ainsi le fils de Holger s'appellerait Bjorn Holgerson et sa soeur Sigrid Holgerdottir. Vous trouverez ci-dessous, des exemples de noms vikings.

Noms masculins

Adils, Aevar, Agdi, Aagnar, Ake, Alf, Alrek, Alvar, Anakol, Anders, Anlaf, Ansgar, Anund, Aren, Armod, Arn, Armfinn, Arvid, Asfrith, Asgeir, Asgrim, Askel, Asmund, Asulf, Asvald, Audolf, Balduin, Balki, Barri, Baug, Beinir, Bengt, Beowulf, Berg, Bild, Birning, Bjarkmar, Bjorn, Bjornulf, Bodalf, Bodvar, Borg, Brand, Brodir, Brondulf, Brynjolf, Dagfinn, Dane, Drott, Egil, Einar, Eirik, Eldgrim, Enok, Ermund, Esbjorn, Eskild,

Evolf, Fafnir, Fargrim, Finn, Fisk, Fjori, Fridgeir, Fridleif, Frostulf, Gaetir, Gardar, Gautrek, Geir, Geirmund, Gellir, Goran, Gorm, Gothorm, Grammar, Grimolf, Grind, Grundi, Gudleif, Gudrik, Gunna, Haf, Hafgrim, Hagal, Hakon, Halfdan, Hallgrim, Hamund, Harald, Harek, Hauk, Hedin, Heidrek, Heikki, Helmer, Henrik, Herbjorn, Hildir, Hlmar, Hjor, Hjorolf, Hogni, Holger, Holmgeir, Hranfast, Hroar, Hrodgeir, Hrolf, Hunding, Idmund, Ilmari, Ingjald, Ingmar, Ingolf, Isleif, Ivar, Jan, Jarvi, Joen, Joki, Jomar, Jorund, Jukka, Kalf, Kalle, Kjar, Knud, Knui, Knut, Kormak, Kristar, Lars, Leif, Lippo, Ljot, Lodmund, Lunt, Magnild, Magnus, Mak, Manfred, Melker, Melnir, Mord, Nils, Njal, Odd, Ogmund, Olaf, Oleif, Olvir, Orkning, Orm, Ornulf, Orr, Ottar, Ottar, Ove, Pekka, Per, Poul, Raevil, Ragnar, Raknar, Ref, Rennir, Risto, Rodstaff, Rolf, Rurik, Rutger, Saxe, Seppanen, Sigurd, Skarf, Skorri, Skuli, Smid, Snaekol, Snaevar, Snorri, Soren, Starkad, Steinþor, Sten, Storvirk, Styr, Svanfir, Svart, Svend, Svinulf, Talo, Thorarin, Thord, Thorfast, Thorfinn, Thorleik, Thormod, Thorolf, Thrain, Thrand, Thorkerl, Thorsten, Trygg, Ufi, Ulf, Ulrik, Unnulf, Valfrid, Valgard, Valkoinen, Vebjorn, Vestar, Vidkunn, Vignir, Viljo, Wengo, Yngvi, Yro.

Noms féminins

Aesa, Agnda, Agneta, Alfeid, Alfhild, Anneka, Annemete, Annikki, Anttri, Arngunn, Arnora, Arvada, Asdis, Aslaug, Asta, Astrid, Asvor, Audhild, Bekkhild, Bera, Bodvild, Bothild, Britta, Brynhild, Dagmar, Dagny, Dana, Dotta, Ebba, Edda, Erika, Ermgard, Fjotra, Freydis, Frida, Frideborg, Fridgerd, Geirrid, Gelsomina, Gerda, Germund, Gertrud, Gjerta, Gote, Gotilda, Greta, Grima, Grimhild, Gudfinna, Gudny, Gudrid, Gudrun, Gunnell, Gunnvor, Gyda, Gyrd, Gytha, Halla, Hallberga, Halldis, Hallkatla, Hanne, Hedwig, Hekja, Helga, Helga, Hildegard, Hildigunn, Hjordis, Hleid, Hulda, Hungerd, Ingegard, Ingelise, Inger, Ingibjorg, Ingirun, Ingria, Inkeri, Isgerd, Jensiine, Jofrid, Jonna, Jurma, Kalwa, Kara, Katla, Katrikki, Kerttu, Kolinka, Lage, Laila, Larine, Lena, Ljot, Lotta, Lovisa, Maikki, Mielikki, Nielsine, Olga, Olvor, Ormhild, Ragnara, Rannveig, Rigmor, Rosel, Russu, Rute, Signe, Sigrid, Solveig, Sonja, Sorina, Stinne, Svante, Svea, Swanhild, Thorballa, Thorfinna, Thorgerd, Thorgunna, Thorunn, Thurid, Thyra, Tilda, Trind, Trudel, Ulfheid, Una, Unn, Vaetild, Valgerd, Vandrad, Vedis, Vibeke, Vigdis, Viveka, Yngvild, Yrsa.

CLASSES

Les Vikings sont des gens très traditionalistes. Pour des raisons historiques (voir page 24), ils ont tendance à se diviser en classes socio-professionnelles qui déterminent leur fonction au sein d'un équipage. Vous trouverez dans les pages suivantes les 12 classes les plus communes. Choisissez-en une avant de passer à la suite.

BOMBARDIER

« Ooh, le beau tank antigrav à tourelle orbitale ! Ça ferait une belle explosion si j'inversais ses circuits d'absorption... »

Cette classe regroupe à la fois les experts en armes lourdes, les canonniers et les sapeurs des Vikings. Fascinés par les choses qui font « boum », ces maniaques ne sont contents que quand ils peuvent faire sauter quelque chose. La plupart des capitaines leur interdisent l'accès à la soute aux munitions. Pour compenser, ils les autorisent de temps en temps à faire feu sur les astéroïdes. Ça leur permet de se défoncer et ils évitent ainsi de chiper l'alcool à la cambuse pour faire des cocktails molotov.

- **Ka-boum !** Vous pouvez modifier n'importe quel objet de NT 4 ou plus pour en faire un engin explosif. Le nombre de personnes affectées par l'explosion est égal au NT de l'objet, de même que les blessures occasionnées.

- **Sabotage.** Vous pouvez mettre en panne un objet de NT 4 ou plus avec un jet d'Obstination supérieur ou égal à son NT (ou à son jet d'Obstination si l'objet est animé). Il faudra alors le réparer selon les règles page 13.

BRIKOTEK

« Tout va bien : j'ai installé une dérivation sur la bobine découpleuse d'antimatière. Si vous entendez 'bip-bibip-bip', dirigez-vous quand même vers les nacelles de sauvetage. »

Les brikoteks sont les seuls membres d'un équipage qui comprennent un tant soit peu les arcanes de la technologie Aesir. Initierés très jeunes au langage des machines-qui-ont-bip par leurs aînés, ils sont donc très respectés sur les vaisseaux. Ils complètent ce savoir théorique par de nombreuses compétences pratiques telles que la pose de dérivation d'urgence, l'improvisation de pièces de rechange et la prévision des surtensions incendiaires.

- **Initié.** Vous recevez un bonus d'un dé à tous les jets en rapport avec la technologie, y compris les réparations et les repérages de bips pendant les pannes (voir en page 18).

- **Gadgets.** Une fois par séance, vous pouvez fabriquer ou sortir de votre besace un objet technologique utile dans la situation qui vous occupe. Ça peut être un outil, une arme, ce que vous voulez. Cet objet n'a qu'un usage - il est oublié, abandonné ou détruit à la fin de la scène.

CHASSEUR

« Donne-moi une heure et une poignée de cartouches, et je te le rapporte ficelé pour le dîner, ton godzilosaure géant. »

Durant leurs longs voyages, les Vikings ont du mal à se contenter de nourriture de synthèse et de plats lyophilisés. Il leur faut de la viande, par Ull ! Le travail des chasseurs est d'organiser des expéditions sur chaque planète approchée et de revenir avec du gibier et des légumes pour nourrir l'équipage. En période de guerre (c'est à dire à peu près tout le temps), les chasseurs se transforment en éclaireurs hors-pair et en redoutables guérilleros qui harcèlent l'ennemi sans répit.

- **Ranger.** Un chasseur ne se perd jamais. Vous avez toujours une idée précise de sa position et du chemin qu'il a parcouru.

- **Sniper.** Vous recevez un bonus d'un dé avec toutes les armes à distance.

CUISTOT

« Vous allez bien me goûter cette liqueur d'ours arboricole aux tentacules de crocus mangeur d'homme ? »

Comme les chasseurs, les cuistots sont des membres indispensables dans un équipage viking. Sans eux, pas de banquets chauds, pas de paniers repas pendant les raids et surtout, pas de synthémel ! Mais le cuistot de bord est plus que le maître incontesté de la cambuse. Il est celui qui écume les astrosoukhs à la recherche d'épices rares, de renseignements et aussi du matériel recherché par d'autres membres d'équipage.

- **Ça va vous remonter.** Grâce à votre cuisine et à la gnôle dont vous gardez jalousement la recette, vous pouvez rendre à vos compagnons un total de points de Brutalité égal à votre score initial d'Obstination. Vous pouvez répartir ces points entre plusieurs personnages, mais ils ne peuvent pas dépasser leur score initial. Ceci n'est faisable qu'une fois par séance.

- **Contacts.** Le cuistot étant un des rares Vikings à avoir le sens du commerce, il a tendance à se faire des amis dans les endroits à vocation commerciale qu'il fréquente. Une fois par séance, vous pouvez inventer un contact qui vit dans un des lieux que vous visitez.

CYBERSERKER

« Sang, tripes et boyauuuuuuuuurrlll !! »

Les cyberserkers sont les fous de guerre d'un équipage. Capables de se plonger dans une transe combattante en un clin d'œil, ils sont fort respectés pour leurs prouesses guerrières. On leur pardonne généralement leur lenteur d'esprit et leurs sautes

d'humeur au mess au vu des massacres immondes dont ils sont capables. Lors d'une invasion ou d'un abordage, on les largue en première ligne et on les laisse ravager tranquilles quelques temps avant de les rejoindre.

- **Rage.** Vous pouvez transférer des points de votre jauge d'Obstination à celle de Brutalité sans y consacrer d'action.

- **Baffe.** Quand vous pétez une jauge en Obstination, vous obtenez deux dés supplémentaires.

GÖDI

« Des volontaires pour le concours du plus gros mangeur de tartofrez ? »

Aussi appelés « oracles », ces mystiques sont les prêtres de la société viking. Ce sont les descendants du clergé des Aesir : ils assurent la communication entre les dieux et les hommes, préparent les sacrifices et interprètent les augures. Le gödi de bord est en quelque sorte responsable du moral de l'équipage, un rôle qu'il prend très au sérieux. De nombreuses compétitions, beuveries et autres festivités sont organisées à son initiative.

- **« Je l'avais prédit !** Vous pouvez demander à ce qu'un jet de dés soit refait, une fois par séance.

- **Moral.** Une fois par séance, vous pouvez rendre à vos compagnons un total de points d'Obstination égal à votre score initial de Brutalité. Vous pouvez répartir ces points entre plusieurs personnages, mais ils ne peuvent pas dépasser leur score initial.

HUSCARL

« Tu veux essayer de passer, petit ? On en discutera quand t'auras quelques copains avec toi. Disons la moitié de ta planète à peu près. »

Les huscarls sont les guerriers d'élite des équipages vikings. Ils ont le meilleur entraînement, les meilleures armes et les plus belles pièces de viande. Les capitaines aiment à garder près d'eux les huscarls pour leur protection personnelle. En fonction du caractère de son chef, la vie d'un huscarl peut être une série de batailles glorieuses ou une suite de banquets sans fin. Quoi qu'il en soit, les huscarls sont des combattants qui excellent aux tactiques de défense. Ils sont ainsi fréquemment envoyés en mission pour veiller sur un membre d'équipage important, comme le gödi ou le cuistot.

- **Défenseur.** En se portant à son aide, vous pouvez améliorer la défense d'un allié de votre choix. Celui-ci reçoit un bonus d'un dé qu'il garde tant que vous restez à ses côtés.

- **Favoritisme.** Les huscarls ont accès au meilleur matériel. Tous les objets que vous vous procurez dans la soute vous coûtent un butin de moins.

MATELOT

Les matelots sont les hommes à tout faire des navires vikings. Sans spécialité, ils savent cependant se débrouiller à tous les postes. Jamais les derniers pour la castagne, les matelots se nomment entre eux « guerriers », mais ils sont quelque peu rabâchés par les combattants plus spécialisés. Quoi qu'en dise d'eux, ils sont le cœur des équipages vikings et rien ne serait possible sans eux.

- **Multitâche.** Au début de la journée, choisissez un domaine d'activité précis (combat au corps à corps, navigation, chasse, etc.) Vous ajouterez un dé à tous les jets s'y rapportant, et ce jusqu'au lendemain.

- **Fraternité.** Une fois par séance, vous pouvez recruter un nombre de marins égal à votre score initial d'Obstination pour vous aider à accomplir une tâche simple (réparer une brèche dans la coque, repousser une attaque, etc.) Servez vous des caractéristiques des marins page 32.

NAVIGATEUR

Experts du pilotage, initiés des mystères de l'astrogation, les navigateurs forment une classe des plus respectées. Si les brikoteks veillent à la bonne marche d'un drakkar, ce sont eux qui le mènent à bon astroport. Ils passent des heures à étudier les cartes et plongent en hyperspace avec désinvolture, même si une infime erreur de calcul pourrait détruire le vaisseau en une microseconde¹. Sourire impeccable et écharpe blanche autour du cou, les navigateurs sont les stars du voyage spatial.

- **Dérivation.** Un navigateur peut emprunter un dé de bonus d'un autre système vers celui qu'il opère (voir règles de combat spatial, page 16). Il peut changer à tous les tours.

- **« J'ai bourlingué !** A force de sillonna la galaxie, on apprend un ou deux trucs concernant ses planètes, ses habitants, sa politique, etc. Au gré du MJ, un jet d'Obstination de difficulté variable peut être nécessaire pour connaître des détails précis.

1 Ce sont les navicomputeurs qui prennent en charge ces dangereux calculs. Le travail d'un navigateur comporte une grande part d'espouffe.

ROBOTHRALL

C'est ainsi que sont désignés les droïdes qui sont au service des Vikings². Il en existe de très nombreux types, qui vont du servithrall domestique au combathrall de guerre. Un robothrall appartient obligatoirement à un membre d'équipage – autant que possible un PJ. Il doit obéir aux ordres de son maître mais, en contrepartie, il n'est pas responsable devant le capitaine en cas de bêtise – c'est le propriétaire qui l'est². Les robothralls sont équipés

¹ Petit intermède culturel : en langue norroise, « thrall » veut dire esclave.

² Oui, vous avez bien compris : vous pouvez en profiter pour mettre celui qui joue votre propriétaire dans les ennuis.

d'un bournomètre à l'instar de leurs maîtres Vikings (voyez en page 8).

• **Hypercircuits.** Une fois par séance, vous pouvez faire un jet d'Obstination en utilisant votre score initial plutôt que votre niveau actuel.

• **Blindé.** Votre corps de métal vous octroie l'équivalent d'une armure de NT 3.

SCALDE

Les scaldes sont les amuseurs des Vikings — ils racontent des sagas sanguinaires, chantent des poèmes épiques et jouent des instruments traditionnels. Évidemment, depuis l'avènement des séries tridi et des fiches musicales, on fait moins appel à eux. Aussi ont-ils opéré une réorientation professionnelle. Aujourd'hui, les scaldes sont à la fois des diplomates et des espions. Deux professions qui ne servent pas tous les jours, soit, mais que les chefs vikings considèrent comme très importantes. Les scaldes bénéficient ainsi d'un traitement de faveur quand ils sont à bord d'un vaisseau.

• **Escroc.** Vous êtes un expert du déguisement et de l'imitation. Avec le matériel adéquat, vous pouvez vous faire passer pour un membre de n'importe quelle race alien. Le Mégajarl peut requérir un jet d'Obstination en opposition pour abuser des gens suspicieux ou si vous essayez de prendre l'aspect de quelqu'un en particulier.

• **Démago.** Vous avez l'art de dire aux gens ce qu'ils veulent entendre. Recevez un bonus d'un dé à tous vos jets d'interaction sociale.

XÉNO

« Sur ma planète, c'est traditionnel de manger les yeux de ses amis. Vous êtes sûrs que vous voulez pas goûter un petit globe ? »

Vous n'êtes pas un Viking. Vous êtes un alien qui, pour ses raisons propres, a rejoint un équipage de pillards de l'espace. Vous êtes peut-être recherché par toutes les polices de la galaxie, ou bien vous êtes intéressé par le mode de vie de ces êtres primitifs... Toujours est-il qu'ils vous acceptent parmi eux. Ils évitent même de vous traiter d'*alien*, un terme des plus grossiers dans leur bouche, préférant le terme *xéno*. Comme tous les autres membres d'équipage, vous êtes d'ailleurs équipé d'un bournomètre (voir page 8). Vous pouvez soit appartenir à une race de ce livre, soit inventer la vôtre.

• **Étrange.** Choisissez un exploit qui devient une capacité spéciale de votre race (ou inventez autre chose avec l'accord du MJ). Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par séance.

• **Étranger.** Vous pouvez justifier à peu près n'importe quel comportement en profitant l'excuse suivante : « *c'est culturel* ». Normalement, vos interlocuteurs acquiesceront d'un air intrigué, mais résigné. Si ce que vous essayez de faire passer est vraiment trop gros, le MJ peut vous demander un jet d'Obstination en opposition.

MÉCANIQUES

Ce chapitre rassemble toutes les règles de Star Drakkar. Elles sont volontairement assez simples pour que vos parties soient rapides et violentes. En même temps, j'ai essayé de les rendre suffisamment ludiques et intéressantes pour que vous trouviez de l'intérêt à jouer de nombreuses campagnes de pillage.

LES JAUGES

Un Viking se définit selon deux aspects que l'on nomme les *jauges* (vous saurez vite pourquoi) : la Brutalité et l'Obstination. Ce sont des chiffres qui varient de 1 à 10, avec une moyenne de 3.

La **Brutalité** regroupe les capacités physiques du personnage : sa force musculaire, son endurance, sa rapidité, etc. Elle est aussi évocatrice de son degré d'agressivité — car plus un Viking est énervé, plus il est performant ! Un guerrier hors pair aura une Brutalité de 6, tandis qu'un ingénieur computicien se traînera avec un triste score de 2.

La Brutalité mesure également l'état de santé de votre personnage. Quand le niveau tombe à 1, il peut à peine se déplacer et parler. A zéro, il tombe dans les pommes comme une pucelle.

La **Obstination** est une mesure des capacités mentales d'un personnage. Comme ce jeu ne fait pas souvent la part belle à l'intelligence, j'ai opté pour la qualité qui en tient lieu chez les Vikings de l'espace. Ils ont beau être encéphaliquement désavantagés, ils sont perséverants et ne lâchent pas l'affaire tant qu'ils n'ont pas compris.

Cependant, une Obstination trop basse entraîne des problèmes de comprenette, surtout avec les appareils technologiques. Quand le niveau atteint 1, le personnage ne réagit plus qu'à ses instincts bestiaux. A zéro, il se transforme en xénolégume, à peine capable de respirer sans se tromper.

Remplissage des jauge

Sur votre feuille de personnage, vous trouverez deux colonnes qui représentent les jauge. Répartissez 7 points entre Brutalité et Obstination. Vous aurez ensuite besoin de remplir vos jauge avec des compteurs : c'est ce qu'on appelle les *niveaux*. Prenez ce que vous avez sous la main : des bidules en verre coloré, des pièces d'un centime que vous n'avez pas données à Bernadette² ou même des Smarties³. Si vous en avez assez, utilisez des d6. Personnellement je me sers des mignons petits dés que les boutiques de jeux vendent par boîtes de plein. Pour remplir vos jauge, mettez un compteur dans la case correspondant à votre score, ainsi que dans toutes les cases inférieures. Voilà, c'est joli

hein ? Vous verrez, ça attire du monde autour de la table quand on joue en convention.

Les jauge revêtent un aspect capital en cours de jeu : elles vous serviront à mesurer l'état général de votre Viking : sa santé, les exploits qu'il peut accomplir, son degré de stupidité, etc. Alors tenez le chat éloigne de la table où vous jouez.

C'est quoi qu'on jette ?

Je vois qu'on ne vous la fait pas, à vous. Vous voulez savoir comment on résout une action. Eh bien c'est facile : jetez id6 et additionnez le score de Brutalité ou d'Obstination, en fonction de l'action que vous tentez. Pour savoir si l'action est réussie, le MJ compare le résultat à une difficulté variable. Le tableau ci-dessous résume l'échelle des difficultés. Il est bien entendu possible d'avoir des difficultés supérieures à 12 (c'est juste que je me sentais pas d'ajouter des « super difficile », « cosmiquement difficile » et autres « obscènement difficile »).

Trop facile 0	Shooter dans un bichouzork de compagnie
Facile 3	Lancer une flamgrenade à travers la porte d'un fleuriste
Moyen 6	Réduire un robovigile en pièces détachées
Difficile 9	Défoncer la porte de la Banque Galactique d'Altaïr
Trop difficile 12	Retourner un blindé antigrav

Bonus et malus

Si votre action bénéficie de circonstances favorables (ou si vous disposez d'exploits ou de matos approprié), vous recevez des bonus à votre jet sous la forme de dés supplémentaires. Dans tous les cas, quand vous jetez plusieurs dés, vous ne comptez que le meilleur résultat.

Un personnage peut aussi recevoir un malus d'un ou plusieurs dés. D'évidence, les dés de malus annulent les dés de bonus. Vous ne pouvez pas recevoir de malus si vous ne jetez qu'un dé.

Jets opposés

Il arrive que la difficulté d'une action soit fonction d'un adversaire. Quand vous affrontez un matelot au bras de fer par exemple, ou quand vous courez après une serveuse qui ne veut pas de votre affection. Dans ces cas, la difficulté du jet est égale au résultat du jet de votre adversaire. En cas d'égalité, c'est toujours le personnage *actif* qui a l'avantage. Ou, à défaut, le PJ.

LA RÈGLE DES 1 ET DES 6

Dans les situations tendues, les trois Nornes font parfois des noeuds dans les fils de la destinée. Quand vous jetez plusieurs dés, que ce soit grâce à un exploit, à un pouvoir de classe ou à la bonté du Mégajarl, il y a un risque d'échec catastrophique. Si vous n'obtenez que des 1 sur vos dés, vous provoquez une *catastrophe*. Le MJ est libre de décrire les conséquences qu'il souhaite.

Si en revanche vous obtenez plusieurs 6 sur un jet, vous les additionnez pour obtenir le résultat final de votre action. On appelle ça une *tuerie*. Vous le verrez, en combat, une tuerie peut s'avérer carrément mortelle.

Catastrophes et tueries n'arrivent jamais quand vous ne jetez qu'un seul dé. Les situations normales n'intéressent pas les fileuses du destin.

TU VEUX UN COUP DE PIED ?

Quand on est un peuple aussi soudé que celui des Vikings, on essaie de s'entraider à chaque fois que c'est possible. Chaque personne qui participe à l'action donne un bonus d'un dé à celui qui fait le jet. Le MJ décide du nombre maximum de personnages qui peuvent aider.

MAIS... C'EST BOURRIN !

Parfaitement, mon brave. Le bournomètre donne un énorme avantage au guerrier Viking. Un instant éveillé et (vaguement) intelligent, il peut devenir une brute de combat la minute d'après. Les joueurs sauront très vite tirer parti du système de jauge pour rendre leurs personnages difficiles à battre par des aliens qui ne peuvent pas modifier leurs caracs. C'est normal, c'est comme ça que le jeu est censé fonctionner (et puis les PNJs ont d'autres avantages, comme vous le verrez en page 35).

Si, en tant que MJ, vous ne supportez pas les joueurs ultrabovins qui nettoient tout ce que vous leur envoyez, vous pouvez restreindre l'efficacité du bournomètre. Limitez par exemple le nombre de points transférables par tour. Et puis si vous n'aimez pas les parties de bournins, on se demande pourquoi vous jouez à *Star Drakkar*...

¹On en trouve dans les boutiques spécialisées ou dans les boîtes de cartes à collectionner des petits frères.

²C'est mal. Faudra pas oublier l'année prochaine.

³Mais gaffe à ne pas les gober par inattention pendant la partie !

Le bourrinomètre

Afin de ne pas passer leur temps à taper sur les consoles de navigation comme des primates, les Vikings sont équipés d'un implant très pratique : le bourrinomètre. Ce cadran fixé dans l'avant-bras velu de chaque marin comporte deux jauge réglables qui influent sur son comportement. Ne cherchez pas, ça fonctionne grâce à un procédé hormono-nerveux trop compliqué pour que j'essaie de l'expliquer ici. Il vous suffit juste de savoir que vous pouvez doser la Brutalité et l'Obstination de votre personnage.

Faire passer des points d'une jauge à l'autre demande une action (voir page suivante — en gros, le Viking doit se consacrer à son bourrinomètre à l'exclusion de toute autre chose). Transférer autant de compteurs que vous le souhaitez d'une jauge à l'autre. En théorie, rien ne vous empêche d'en faire passer une à zéro⁴. Attention, le vocabulaire est important : si le score initial reste le même, le niveau de la jauge varie.

Si un Viking n'est pas en état de tripoter son bourrinomètre (parce qu'une de ses jauge est à zéro, par exemple), un camarade peut le faire pour lui. Dans les situations tendues, le Mégajarl peut demander un jet d'Obstination de difficulté 6 pour ne pas se planter dans la manipulation.

Péter une jauge

Parfois, vous aurez besoin de quelque chose de plus pour réussir une action. Vous pouvez, à vos risques et péril, sacrifier un point d'une de vos jauge. Vous brûlez une partie des réserves de votre personnage et vous recevez en échange un bonus d'un dé à votre jet⁵. La baisse du niveau n'est comptabilisée qu'après le jet : si vous dépensez un point d'Obstination pour faire un jet d'Obstination, vous additionnez au dé le niveau avant la réduction.

Vous ne pouvez péter une jauge qu'une seule fois par action. Notez que péter une jauge peut aussi vous donner des avantages en combat (comme expliqué plus bas).

Récupération

Les points perdus se récupèrent au rythme d'un par heure. Que vous les ayez perdus en recevant des blessures (voir plus bas), en pétant une jauge ou de n'importe quelle autre manière n'est pas important. Toutes les heures, ajoutez un compteur dans la jauge de votre choix.

MA HACHE DANS TA FACE !

La baston est une part importante de la vie des Vikings. Même s'ils cherchent parfois à régler les situations autrement que par la violence, ils sont naturellement prédisposés à la boucherie en règle. Ils s'emportent facilement et la plus décontractée des négociations marchandes peut très vite dégénérer en bain de sang.

Les tours

Dans *Star Drakkar*, les scènes d'action en général et les combats en particulier sont divisés en unités floues appelées *tours*. Un tour dure quelques secondes (allez, disons 6 secondes si vous avez besoin de convertir des minutes en tours). En un tour, votre Viking peut faire une action et une seule : attaquer, activer un exploit, manipuler ses jauge, se planquer comme une vieille femme, nouer le tentacule oculaire d'un Crystarien, etc.

Certaines actions, comme faire marcher un appareil compliqué ou résoudre une soustraction à virgule, peuvent prendre plusieurs tours. D'autres, comme dire quelques mots, s'approcher d'un ennemi ou dégainer une arme, ne comptent pas comme une action. C'est au MJ de décider de ce genre choses.

ZAP ! L'initiative

Dans ce jeu, l'initiative est représentée par un jeton, différent de ceux utilisés pour les jauge pour éviter toute confusion. Vous pouvez utiliser n'importe quoi ; je recommande un objet bien viking comme une corne à boire ou une hachette en plastique.

Le camp qui initie l'attaque reçoit l'initiative — c'est lui qui va agir le premier. En cas de situation vraiment tendue, genre règlement de comptes à OK Capricorne, faites faire des jets d'Obstination à tous les combattants : le jet le plus élevé obtient l'initiative pour son camp. (On ne peut bien évidemment pas s'entraider pour un jet d'initiative).

Les membres d'un camp agissent dans l'ordre qui leur convient. Si les joueurs ne s'entendent pas sur leurs tours respectifs, ils peuvent faire un jet d'Obstination pour se départager.

Céder l'initiative

Au début d'un tour, le ou les détenteurs de l'initiative peuvent décider de la céder à leurs adversaires. Dans ce cas, le jeton va au camp opposé, qui agit immédiatement. En échange, le groupe qui a cédé l'initiative reçoit pour ses actions du tour un nombre de dés de bonus égal au nombre de joueurs à table. Ces bonus sont communs, ils sont répartis entre les membres du groupe comme bon leur semble. En cas de désaccord, tout le monde reçoit un dé et on n'en parle plus.

Péter une jauge

Un Viking qui pète une jauge en situation de combat peut, au lieu de jeter un dé supplémentaire, obtenir une action de plus pendant le tour. Celle-ci a lieu juste après la première. Vous devez déclarer cette action supplémentaire avant que ce soit votre tour de jouer.

BAM ! L'attaque

Pour attaquer un ennemi, que ce soit au corps à corps, avec une arme à rayons ou en lui lançant un Crystarien, vous devez faire un jet de Brutalité en opposition avec lui. Si vous l'emportez — c'est à dire si votre jet est supérieur ou égal au sien — votre attaque réussit.

CLONG ! La défense

Chaque fois que vous êtes attaqué, vous faites un jet de Brutalité opposé à celui de l'attaquant. Il n'y a pas de limite au nombre de défenses que vous pouvez faire dans un tour.

Certaines circonstances peuvent entraîner des modificateurs à votre jet — si vous n'êtes pas libre de vos mouvements par exemple, le MJ peut vous imposer un malus d'un dé. Si en revanche vous êtes dans l'ombre ou derrière un couvert, vous pouvez exiger un bonus d'un dé.

AIEUH ! Les blessures

Pour calculer le résultat d'une attaque, on fait la différence entre les résultats des jets d'attaque et de défense. On ajoute à ce chiffre le niveau technologique de l'arme employée (voir page 18). Un poing, un pied ou tout autre arme naturelle a un NT de 0. Si le défenseur porte une armure, il soustrait son NT au total obtenu.

Le chiffre restant représente les *blessures* encaissées par le défenseur. Celui-ci perd un point de Brutalité par blessure reçue — les compteurs sont retirés de la jauge.

EXEMPLE DE COMBAT

Björn Reinerson, matelot à bord d'un superknörr, est pris à parti par un Glankon lors d'une virée au *Black Rhum Bar*. Ses amis ont déjà roulé sous la table et il doit donc se débrouiller seul. Björn n'attaque pas tout de suite, il profite du tour que le guerrier ivre passe à l'insulter pour activer son bourrinomètre. Il a maintenant 6 en Brutalité et 1 en Obstination, ce qui devrait lui permettre de s'en sortir.

Comme la brute continue à lui déverser des insanités sur sa mère, Björn décide d'attaquer le premier. Son joueur attrape l'initiative et pète sa jauge de Brutalité pour attaquer deux fois — on va pas s'éterniser non plus ! Il obtient 1 et 3 ce qui, avec son niveau de Brutalité (on compte toujours le niveau d'avant le pétage de jauge), fait des totaux de 7 et 9. Le MJ fait donc deux jets avec le score de 4 de l'alien. Les dés font 5 et 6, soit des totaux de 9 et 10 : raté et raté, Björn.

Le Glankon se rue sur le Viking avec son poignard dentelé. Son pouvoir de *maître d'armes* (voir page 37) lui donne un bonus, aussi le MJ jette-t-il deux dés. 3 et 6, il garde le meilleur résultat : ça nous fait

OPTIONS DE COMBAT

Défense de tafiole. Si vous avez des raisons de ne pas rendre leurs coups à vos ennemis, vous pouvez renoncer à votre attaque du tour. En échange, vos embarrassantes tentatives pour éviter d'être blessé vous valent un dé de bonus au jet de défense.

Attaque de bovin. Si, comme un chef viking célèbre dont le nom s'est perdu dans les brumes de l'Histoire, vous pensez que l'attaque est la meilleure défense, vous pouvez opter pour cette tactique. Vous ajoutez un dé au jet d'attaque mais, pendant tout le tour, la difficulté des attaques contre vous sera égale à votre Brutalité.

MESURER LE TEMPS

Les Vikings ne se préoccupent pas trop d'exactitude. Aussi je vous propose de faire comme eux. En plus des tours, ce jeu utilise deux autres unités floues : la *séance* et la *séance*. La séance est tout simplement le temps d'une partie de *Star Drakkar* : elle commence quand vous entamez la pizza et se termine quand tout le monde est parti se coucher. Une séance est, comme au cinéma, une unité narrative : un combat, une partie de chasse, une négociation. En cas de doute, c'est le Mégajarl qui décide quand se termine une scène.

DERRIÈRE L'ÉCRAN

Pendant un combat, le MJ est invité à se simplifier la vie afin de ne pas perdre son précieux temps en calculs et en lancers de dés. Il peut par exemple faire un seul jet d'attaque pour plusieurs PNJs aux caractéristiques semblables. Pour ce faire, il lui suffit d'ajouter un bonus d'un dé au jet par tranche de trois attaquants. C'est à dire un bonus pour 2 ou 3 adversaires, deux bonus pour 4 à 6, trois pour 7 à 9, etc.

⁴Ça ne vous avancerait pas à grand chose de tomber dans les pommes ou de vous transformer en légume, mais c'est vous qui voyez...

⁵Vous comprenez pourquoi c'est pratique d'utiliser des dés pour matérialiser les jauge ?

LE HOLMGANG

Il arrive très souvent que des Vikings aient un désaccord tel qu'il ne puisse être réglé autrement que par la violence⁶. Pour éviter les combats à mort qui privent les capitaines de bons marins et dégénèrent souvent en batailles rangées, on a fini par instaurer le *holmgang*, le duel sacré.

Un *holmgang* se tient en public sur un terrain clos de petites dimensions. Quand c'est possible, on fait ça sur un astéroïde dérivant dans l'espace, mais on peut se contenter d'un sas ou bien d'une zone au sol délimitée par un carré de tissu. Le principe du duel est simple : on attaque son adversaire sans relâche jusqu'à ce qu'il tombe inconscient ou sorte du terrain. Les duellistes décident à l'avance des armes et des armures, qui doivent être les mêmes. Quelques règles spéciales s'appliquent au *holmgang*.

- Au début de chaque tour, les combattants peuvent réarranger secrètement leurs jauge⁷.

- Celui qui a le plus haut niveau d'*Obstination* attaque en premier. En cas d'égalité, les attaques sont simultanées.

- Si un personnage est touché, il doit réussir un jet d'*Obstination* avec comme difficulté le nombre de blessures reçues. Un premier échec signifie qu'il est sur le point de quitter le terrain. Un deuxième échec suite à une blessure lui fait perdre le duel. Il est possible de réintégrer le centre du terrain, mais ce déplacement se fait à la place d'une attaque.

- Un Viking peut dépenser autant de points qu'il le souhaite quand il pète une jauge.

une attaque à 10. Notre matelot tente alors d'esquiver le coup en passant derrière le bar, mais il ne fait que 3 sur le dé. Ajouté à sa Brutalité, c'est un total de 8 : il est touché !

Les blessures qu'il reçoit sont égales à la différence entre les deux jets (10-8=2) à laquelle on ajoute le NT de l'arme (2). Le gilet en fourrure (NT 1) de Björn le protège d'un point, mais son niveau de Brutalité baisse quand même de 3 points. Le voilà à 2. Une belle estafilade orne maintenant le torse de Björn.

N'importe qui chercherait à fuir dans un tel état, mais pas un Viking, par Tyr ! Björn risque le tout pour le tout : il va faire une attaque de bovin, renonçant à sa défense en échange d'un bonus. Et pour assurer son coup, il va pétter à nouveau sa jauge de Brutalité, qui descend à 1, pour obtenir un autre bonus. Les trois dés font 3, 6 et 6. C'est une tuerie ! Le total est de $6+6+2=14$, ce que le Glaikon va avoir bien du mal à éviter avec son total de défense de 6. Même sans arme, Björn inflige 8 blessures au guerrier, que son armure NT 2 se suffit pas à sauver (il n'avait que 4 dans son équivalent de Brutalité). Il s'écroule au milieu des bouteilles d'astérum vides, terrassé par l'uppercut rageur du Viking. Mal en point mais satisfait, notre Björn se rassoit et se commande une pinte de synthémel.

Le chant des Walkyries

Vous l'avez lu le plus haut (souvenez-vous, en page 11), quand la jauge de Brutalité d'un personnage tombe à zéro, il est sévèrement handicapé. Mais il en faut plus pour tuer un vaillant guerrier viking. Quand il reçoit de nouvelles blessures, il perd des points d'*Obstination* à la place. (Attention, les blessures en excès sur la jauge de Brutalité ne se transfèrent pas tout de suite en *Obstination*, il faut attendre une nouvelle attaque).

Quand la jauge d'*Obstination* est vide, alors là c'est la fin. Le Viking n'a plus qu'à aller boire un verre à la table d'*Odin* tandis que vous créez un nouveau perso pour venger la mort du courageux disparu.

SKÖL ! ALCOOLÉMIE ET SOINS

La médecine viking étant ce qu'elle est, elle ne connaît pas d'autre moyen de soigner un personnage qu'en lui tripotant les jauge ou en le faisant picoler⁸. Mais consommer une telle quantité d'alcool n'est pas sans risque. Jetez un dé par dose d'alcool que vous consommez : chaque résultat pair vous rapporte un point de Brutalité, mais chaque résultat impair vous coûte un point d'*Obstination*. Une dose d'alcool correspond soit à un demi-litre de truc léger (bière, synthémel, etc.), soit à un verre de 20 cl de liqueur forte (astérum ou whisky ganymédien, par exemple).

Les effets de l'alcool se dissipent à la fin de la scène (ou au bout de trois heures, si la scène dure trop longtemps). À ce moment, les points de Brutalité gagnés disparaissent et les points d'*Obstination* perdus reviennent.

Le problème, c'est que l'alcool rend les Vikings méchants et perturbe les bourrinomètres : il est impossible de transférer des points de Brutalité en *Obstination* tant que l'alcool n'a pas cessé d'agir.

Vous pouvez recommencer à boire dans la même scène, mais vous devez consommer plus que la dernière fois – c'est à dire jeter plus de dés et donc prendre plus de risques.

LES EXPLOITS

Les exploits sont les capacités spéciales de votre Viking. Ils sont très importants pour les héros de votre peuple et sont souvent la source de surnoms censés impressionner les adversaires. Le plus souvent, ils sont la combinaison de prouesses guerrières et d'améliorations cybernétiques. Vous êtes libre de les décrire comme bon vous semble : le résultat d'un entraînement, une mutation aléatoire ou une série d'implants corrodés.

Comment j'y exploite sa gueule alors ?

Il existe deux types d'exploits, chacun correspondant à une jauge. Pour activer un exploit, vous devez avoir un niveau minimum dans la jauge correspondante. Ce score est de 4 pour le premier de vos exploits (celui que vous avez à la création). Si vous en achetez un autre, vous ne pourrez l'activer qu'avec un niveau de 5 dans la jauge correspondante. Et ainsi de suite en ajoutant 1 à chaque nouvel exploit. Ça peut paraître compliqué, mais vous comprendrez vite en voyant la feuille de personnage.

A partir du moment où votre niveau est suffisant, vous pouvez activer l'exploit à votre tour. Ça ne compte pas comme votre action du tour. Chaque exploit ne fonctionne qu'une fois par séance. Si vous n'avez pas le niveau minimum, vous pouvez choisir de pétter la jauge concernée. Enlevez un compteur et l'exploit s'active malgré tout.

Vous pouvez avoir deux fois le même exploit, ce qui vous autorisera à l'activer une fois de plus (vous devez respecter les deux niveaux minimum). Mais vous ne pouvez en aucun cas en cumuler les effets.

Exploits brutaux

Attaque de xénobovin. En activant cet exploit, vous pouvez exécuter une attaque de bovin (c'est à dire avec un dé supplémentaire) sans renoncer à vos défenses du tour.

Boucherie créative. Vous n'aimez pas la routine. Aussi avez-vous pris l'habitude de vous battre avec

ce que vous avez sous la main : outils, arbres, bouts d'aliens morts, etc. Pendant tout le combat, les armes improvisées (mais pas les vraies armes) sont considérées comme étant de NT 3.

Casse-muraille. Cet exploit vous autorise à passer la tête la première à travers n'importe quel mur ou cloison, quel qu'en soit le matériau. Il est également pratique pour percer les coques des vaisseaux ennemis ou entrer à bord d'un char antigrav sans être invité.

Catapulte humaine. Dans vos mains, n'importe quel objet se transforme en un projectile mortel. Vous pouvez opter pour l'approche « acérée et diaboliquement précise » ou l'approche « lourde qui écrabouille tout », selon si vous préférez cribler vos ennemis avec des fourchettes en plastique ou les réduire en bouillie sous les congélateurs industriels. Dans tous les cas, vos projectiles sont considérés comme étant de NT 3. Cet exploit fonctionne durant tout un combat.

Course endiablée. Vous pouvez courir à la vitesse d'une moto à réaction pendant toute la scène, ce qui est utile pour vous enfuir ou essayer de rattraper un véhicule. Le MJ est seul juge des autres avantages que cet exploit peut vous procurer.

Cuisses d'airain. Vous êtes capables de bonds prodigieux. A chaque activation de cet exploit, vous pouvez bondir sur une distance totale de 10 mètres multipliée par votre score initial de Brutalité. Vous pouvez diviser cette distance pour faire d'autres sauts aux tours suivants, mais tous les bonds doivent avoir lieu pendant la même scène.

Dégainé supraluminique. Avec cet exploit, vous pouvez agir une fois avant tout le monde. L'initiative prend alors son cours normal, et vous agirez comme si de rien n'était pendant le premier tour.

Dégrisement express. En activant cet exploit, vous annulez tous les effets causés par l'alcool ou les drogues.

Deux flingues. Vous faites pleuvoir la mort sur vos victimes avec une arme dans chaque main, c'est tellement plus classe (et ça fait tellement plus de dommages collatéraux). Additionnez les NT des deux armes de poing que vous maniez quand il faut calculer les blessures.

Deux lames. Vous avez l'habitude de vous battre avec une arme de contact dans chaque main. Ça a tendance à repeindre les coursives en rouge, mais vous vous en foutez. Additionnez les NT des deux armes que vous maniez quand il faut calculer les blessures.

Éparpilleur. Après avoir réussi un jet d'attaque, vous pouvez activer cet exploit pour doubler les blessures occasionnées. Ne vous gênez pas pour afficher un rictus de psychopathe quand vous annoncez le total au Mégajarl.

⁶Ne vous inquiétez pas : la plupart des civilisations de la galaxie ont des moyens médicaux bien plus efficaces que ça – voyez la section matos page 19.

⁷Les motifs de *holmgang* sont légion : une insulte, une affaire de femme, une dispute à propos de qui a mangé le dernier grisprall, etc.

⁸Si vous cachez les feuilles de personnage avec la main ne vous semble pas assez sophistiqué, vous pouvez cacher les feuilles de personnage derrière les petits écrans fournis en annexe.

Exosquelette blindé. Votre peau est particulièrement résistante pendant la durée du combat. Elle équivaut à une armure de NT 4.

Forme galactique. Pendant toute la durée d'une scène, vous recevez un dé de bonus à tous les jets de Brutalité ne relevant pas du combat.

Hurlement de bataille. Vous êtes capable de pousser un cri de guerre tellement puissant que tous les ennemis en votre présence doivent réussir un jet d'Obstination difficulté 9 ou souiller leur combinaison - ce qui a pour effet de leur faire perdre leur action du prochain tour (ils peuvent néanmoins se défendre).

Increvable. Activez cet exploit quand vous allez subir des blessures. Ignorez-les complètement. Vous êtes ensuite libre de massacrer le malchanceux qui s'en est pris à vous en hurlant comme un dément.

Ouragan de violence. Votre prochaine attaque au corps à corps sera tellement frénétique qu'elle menacera les X personnes les plus proches de vous, alliés y compris - X étant égal à votre score de Brutalité. Faites un seul jet d'attaque que vous comparerez aux jets de défense de chaque victime potentielle avant de calculer d'éventuelles blessures.

Exploits obstinés

Aura du tyran. Cet exploit vous confère un ascendant sur tous les êtres doués de raison. Lorsque vous l'activez, tous ceux qui vous écoutent vous obéissent automatiquement. Si les ordres que vous leur donnez vont à l'encontre de leur éthique (par exemple si vous demandez à des gardiens de prison de vous laisser sortir), ils peuvent faire un jet d'Obstination en opposition avec vous pour résister à votre volonté. L'effet cesse à la fin de la scène.

Bourrinomètre intuitive. Votre bourrinomètre est tellement bien réglé qu'il vous permet, à chaque activation de cet exploit, de transférer des points d'une jauge dans l'autre sans y consacrer d'action.

Buveur de vide. Cet exploit vous rend invulnérable aux environnements extrêmes pendant toute la durée de la scène. Vous pouvez nager dans le métal en fusion en ne récoltant que quelques cloques ou prendre un bain de soleil dans le vide intersidéral sans vous geler la barbe.

Canonnier hors pair. Quand vous visitez une partie spécifique d'un navire adverse avec les armes de bord, vous ne subissez aucun dé de malus.

Décharge d'adrénaline. Pendant tout un combat, vous pouvez faire deux actions à votre tour. Bien entendu, il peut s'agir de deux attaques.

Foie en crystobéton. Vous tenez l'alcool comme pas deux. Quand vous faites un jet de picole, vous pouvez relancer une fois tous les dés impairs.

Fourgue. Vous êtes un as de la débrouille, un véritable dénicheur de trésors. Vos contacts un peu partout vous permettent de dénicher du matériel à des prix défiant toute concurrence. Quand vous achetez un objet à l'extérieur du vaisseau, le prix est divisé par deux.

Hargneuse rapidité. Il y en a un à qui vous ne laisserez aucune chance. Choisissez un adversaire que vous allez talonner pendant tout le combat. Au lieu d'agir à votre tour, vous agirez juste avant le sien.

Insaisissable. Durant tout un combat, vous recevez un dé de bonus à votre jet de défense. Olé !

Limier infaillible. Vous êtes capable de sentir la trace d'une proie, pour peu que vous l'ayez approchée dans les 24 heures standard précédent l'activation de cet exploit. Dans des conditions particulièrement difficiles (comme le vide intersidéral), le MJ peut vous demander un jet d'Obstination pour ne pas perdre la piste.

Marin de guerre. Pendant un combat spatial, vous recevez un bonus d'un dé à tous vos jets de systèmes (voyez les règles de vaisseaux page 23).

Never give up, never surrender ! Cet exploit vous permet de transcender blessures et fatigue. Vous continuez à agir normalement même si votre jauge de Brutalité est à zéro, et ce jusqu'à la fin de la scène. Si vous perdez encore des points, l'effet s'arrête et vous vous écroutez comme les autres.

Rage au ventre. Pendant tout le combat, faites vos attaques en additionnant à votre jet votre score initial de Brutalité au lieu de votre niveau actuel.

Sens de la brikole. Pendant toute une scène, vous pouvez utiliser des objets sans vous préoccuper du niveau d'Obstination requis. Vous ne risquez ni panne, ni casse.

Sommeil vigilant. Si vous êtes menacé pendant votre sommeil, le MJ se doit de vous le signaler. Si vous décidez d'activer votre exploit, vous êtes automatiquement réveillé avant qu'il ait pu vous arriver quoi que ce soit.

Tête comme une mule d'Andromède. Pendant toute la durée d'une scène, vous recevez un bonus d'un dé à tous les jets d'Obstination ne relevant pas du combat.

ÇA FAIT BIP ! LA TECHNOLOGIE

Tous les appareils de la galaxie ont un *niveau technologique* (NT). Ce chiffre sert à estimer le degré d'évolution scientifique d'une culture et le perfectionnement des objets qu'elle produit. Il va de 1 (âge de pierre) à 10 (civilisation d'énergie pure). Notre bonne vieille Terre au début du 21ème siècle étant au NT 4. Mais n'évaluez pas tout en le rapportant à notre Histoire — certains objets de bas NT n'ont jamais existé chez nous.

Je ne vais pas vous fournir un tableau des technologies disponibles pour chaque NT (vous avez ça dans n'importe quel Jdr de SF). Servez-vous de la liste d'équipement ci-dessous comme guide et, dans le doute, considérez qu'un appareil est toujours deux fois plus efficace que son équivalent du NT inférieur. Par exemple, si une arbalète de NT 2 a une portée de 100 mètres, un mousquet de NT 3 porte à 200 mètres.

Marche pas ! Obstination et NT

Un Viking doit avoir un niveau d'Obstination au moins égal au NT d'un appareil pour pouvoir s'en servir sans risque. Si ce n'est pas le cas, il est trop énervé pour le faire fonctionner correctement. Il peut toujours essayer, mais c'est à ses risques et périls : en cas d'échec du jet d'utilisation de l'appareil, celui-ci tombe en panne. Sur une catastrophe (que des 1 sur les dés) l'objet explose en occasionnant autant de blessures que son NT au maladroit.

Si l'appareil ne requiert pas de jet de dés pour fonctionner, ce sont les jets annexes qui tiennent lieu de jets d'utilisation. Dans le cas d'une armure, il peut s'agir des jets de défense et pour une spaciocombine, des jets de déplacement en apesanteur. C'est le MJ qui décide dans tous les cas.

Satané gadget de daube : réparation

Quand un appareil lui claque dans les paluches, un personnage a trois solutions :

- La première, la plus fréquemment choisie par les guerriers vikings, est de le balancer en grommelant que de toutes façons ses ancêtres se passaient bien de Dézingueur 9000, par Odin !
- La deuxième est de réparer. Pour cela, il faut passer un nombre d'heures égal au NT de l'appareil cassé dans un atelier équipé, comme celui du bord. L'assistance d'un brikotek divise ce temps par deux. A l'issue de cette séance, le réparateur (il peut s'agir du brikotek) doit réussir un jet d'Obstination avec une difficulté égale au NT du gadget.
- Sur le champ de bataille, un Viking peut tout simplement taper dessus. Il effectue alors un jet de Brutalité avec une difficulté de 15 – NT de l'objet. C'est bien connu, plus un appareil est compliqué, plus un bon coup de latte le remettra facilement en état de marche !

En solde : trouver du matos

Pour se procurer du matériel, un Viking peut procéder de diverses manières :

- Si le MJ décide que l'objet est disponible auprès de ses frères Vikings (dans la soute du drakkar, par exemple), il peut l'échanger contre 1 butin (voir

page 28), plus cher si c'est quelque chose de rare ou de NT très élevé. Un bon moyen d'estimer ça est de diviser le NT par 3 en arrondissant au-dessous.

- On peut également acheter l'objet dans un des nombreux caravanséraits galactiques, pour une valeur tournant autour de son NT multiplié par 1000 crédits.
- Mais un Viking qui se respecte préférera trouver quelqu'un qui possède l'appareil qu'il convoite et se l'approprier en échange d'une bonne dose de violence.

Catalogue du petit pirate

Voici une liste absolument pas exhaustive des objets technologiques que peuvent posséder les Vikings. Vous êtes encouragé à en créer tout plein d'autres.

Berserker 1000 (NT 6). Le « Berz » est une drogue produite par les ateliers clandestins des Diilaurs. Elle est très à la mode parmi les guerriers vikings. Une injection fait gagner 1d6 points de Brutalité pendant 1d6 heures (c'est plus drôle si le MJ fait ce jet en secret). Au terme de cette période, le personnage perd tous les points gagnés, plus 1d6 points supplémentaires. Cet état de fatigue dure jusqu'à ce que le personnage fasse une nuit d'au moins huit heures.

Caméléon (NT 5). Ce carré de tissu intelligent d'environ deux mètres de côté possède l'étonnante faculté de copier les motifs et la texture de son environnement. De plus, le caméléon étouffe les bruits. Un personnage qui s'en recouvre devient très difficile à repérer (bonus d'un dé à tous les jets en rapport avec la discrétion). Il est possible de voir à travers grâce à deux trous percés au milieu.

Casque Omnisvisor (NT 5). Les possesseurs de ce magnifique casque doré l'ornementent souvent de cornes. Il est doté d'une visière et de multiples caméras qui permettent à son utilisateur de voir dans tous les spectres, dans le noir, derrière lui et avec un zoom x20. Mais pas tout à la fois, hein.

Commtorque (NT 5). Il s'agit d'un lourd collier bourré d'électronique. Il capte toutes les ondes, y compris les messages subspatiaux, et peut même pirater les ondes tridi. Il permet également de communiquer avec les communicateurs situés sur la même planète ou en orbite basse d'icelle.

Computeur de poche (NT 5). De la taille d'un gros livre, cet appareil a toutes les fonctions d'un ordinateur. Avec les programmes et les extensions adaptées, il peut faire des analyses de substances, traduire instantanément les langages communs, calculer des trajectoires, etc. On l'active par la voix.

Fermentateur (NT 4). Le meilleur ami du Viking en expédition est de la taille d'un thermos. Il contient des microorganismes capables de produire de la bière de qualité honorable. Fournissez-leur un litre d'eau par jour, ils vous donneront trois litres du précieux liquide en quelques heures.

VÉHICULES SUR LE POUCE

On ne va pas se compliquer la vie avec des tonnes de règles supplémentaires, par les tresses de Thor ! Si vous avez besoin de caracs pour une moto à réaction, un bus-chenille ou une autobulle, créez-les comme pour un PNJ. Donnez-lui un équivalent de Brutalité en fonction de sa solidité et de la précision de ses armes. Ajoutez ensuite des armes et du blindage s'il y a lieu et le tour est joué !

MATÉRIEL DE RAID STANDARD

Il n'est pas nécessaire de dépenser son butin pour tous les objets de la vie quotidienne. Vous pouvez équiper votre Viking de tout le matériel courant qui vous semble nécessaire (le MJ a le dernier mot sur ce qui est courant ou pas). Quelques exemples : une mini-radio NT 4, des armes et une armure NT 2, de la nourriture et de la bière, un kit d'outils, des jumelles NT 4, etc.

Hacker mental (NT 9). Introduite par une narine, cette capsule semi-organique s'installe dans les lobes frontaux du porteur. Elle permet de capter les ondes alpha des cerveaux situés dans les dix mètres. Un jet d'Obstination en opposition permet de déchiffrer les pensées de surface de n'importe quel organisme dans cette zone.

Hoholeurre (NT 5). L'hoholeurre est un petit appareil qui projette une image du porteur à quelques mètres de lui. C'est utile pour faire croire qu'on a un jumeau, mais aussi pour forcer les ennemis à révéler leur présence tout en restant bien à l'abri.

Kit d'infiltration (NT 5). Cette mallette contient tout ce qu'il faut pour qu'un Viking passe inaperçu lors d'une mission d'espionnage. En plus des divers maquillages et déguisements jetables, elle contient un atténuateur de langage électronique (qui remplace automatiquement tous les « Fils de Jotunn » et les « par Odin ! » par d'innocents « mon brave » et « vous avez vu le match de Jetball ? ») ainsi qu'un rasoir laser. Ce dernier instrument est évidemment assorti de pilules de repousse rapide pour que le personnage ne soit pas la proie de quolibets à son retour de mission. Tous ces gadgets octroient un dé de bonus à tous les jets visant à se faire passer pour un autre ou à passer inaperçu.

Medkit arcturien (NT 6). Petit boîtier jetable, le medkit arcturien permet de récupérer 6 points de Brutalité – sans toutefois dépasser les scores initiaux.

Neuroconsole Virtubox (NT 7). Ordinateur de jeux très populaire parmi les marins en manque de violence, la Virtubox se connecte directement au système nerveux central des joueurs, et ce sans interface. Ceux-ci sont alors projetés dans une simulation d'un réalisme saisissant et peuvent donner libre cours à leurs plus bas instincts. Les jeux les plus populaires sur les drakkars sont Fatal Kombat et Black Mesa Plunder.

Parasite infirmier (NT 3). On implante cet appareil dans la cage thoracique. Il produit de lui-même des drogues stimulantes, analgésiques et régénérantes. Une fois par séance, il peut faire regagner 3 points de Brutalité à son porteur – mais sans aller au-delà du score initial.

Propulseur individuel (NT 5). Un propulseur ressemble à un sac à dos muni d'ailettes rétractables. Certains modèles sont greffés à la colonne vertébrale. Il permet de voler à une vitesse maximale de 100 km/h pendant trois heures. Il faut ensuite refaire le plein de combustible fossile.

Robothrall personnel (variable). Les robothralls sont les droïdes conçus pour les Vikings par les Aesir. De conception simple et ingénieuse, ils fonctionnent encore après des siècles de mauvais traitements. Il existe plusieurs types de robothralls, de NT divers. (Si vous avez besoin de caracs pour les jouer, répartissez un nombre de points égal à leur NT entre Brutalité et Obstination.)

• Le **Médithrall (NT 8)** est capable de soigner huit niveaux de Brutalité par jour. C'est une version miniaturisée de l'Hôpithrall (NT 6), qui ne soigne que six niveaux et a la taille d'une navette de camping.

• Le **Milithrall (NT 7)** est un droïde de combat monté sur chenilles. Il est armé de deux fuseurs lourds (NT 6) et d'un lance-grenades à concussion (NT 5).

• La **Miss Thrall (NT 6)** sert de compagne et de jouet de plaisir. Elle n'a guère de compétences en dehors de ça⁹.

• Le **Servithrall (NT 5)** est un robot à tout faire. Très basique, il est parfait pour nettoyer après une beuverie et éconduire les importuns.

• Le **Traducthrall (NT 6)** est un expert xénologue. Il a un savoir encyclopédique (quoiqu'un peu daté) sur la galaxie et ses habitants.

Subradio interplanétaire (NT 7). Cet engin de communication rappelle une brouette surmontée d'une parabole rotative. Avec ça, on peut contacter n'importe quel système de la galaxie. Si le correspondant est très loin, il faut parfois attendre de longues minutes entre les messages.

Tridicordeur (NT 5). Pas plus grand qu'une canette de bière, cet enregistreur 3D sert aussi de projecteur. Il a une autonomie de 20 heures.

Zapporteur de secours (NT 8). Ceci n'est pas simplement une ceinture chargée de lourdes batteries, c'est votre planche de salut ! Appuyez sur le bouton rouge placé sur la boucle et Zap ! vous êtes transporté instantanément dans les bureaux de Zappo Corp les plus proches¹⁰. Finies les agressions, adieu les enlèvements ! Le Zapporteur est la solution à tous vos problèmes.

Armes et armures

Sauf indication contraire, les armes et les armures fonctionnent de la même façon : les armes ajoutent leur NT aux blessures occasionnées, tandis que les armures retranchent leur NT aux blessures reçues. N'hésitez pas à en inventer d'autres de votre cru.

Arc de chasse / arbalete de siège / fronde d'enfant de choeur (NT 2). Simple, silencieux et de bon goût, l'arc reste l'arme favorite des chasseurs. Les guerriers lui préfèrent les arbaletes tirant des carreaux gros comme des javelots. Les frondes, j'en parlerai même pas.

Astro-hache (NT 4). Cette arme multifonctions est très prisée des capitaines de navires. Elle comporte une double lame en bon acier, un pommeau énergétique assommant (Obstination difficulté 3 ou perte du prochain tour) et un puissant signal lumineux très utile pour rallier ses hommes sur le champ de bataille.

Autoflécheur (NT 4). Ce petit pistolet projette une rafale de fléchettes de céramique à grande vitesse. Il peut provoquer de gros dommages sur les tissus (+2 aux blessures) mais est inefficace sur le blindage quel qu'il soit, même celui d'une spaciokombine.

Caillou / boule de starbowling / boîte de conserve avariée (NT 1). Parfois, un Viking n'a rien d'autres sous la main qu'un objet lourd à lancer dans la tronche des gros aliens pourris.

Champ de force personnel (NT 6). Vendu sous la forme d'un harnais qu'on peut cacher sous ses vêtements, le champ de force personnel est la protection préférée de ceux qui aiment la discrétion. Une fois qu'il est activé cependant, une sphère bleutée se déploie sur un mètre autour du porteur. Il y a suffisamment de batteries pour une heure d'usage continu.

Clouteur à impulsion (NT 4). Plus musclé que l'autoflécheur, le clouteur fonctionne sur le même principe. On la charge avec des projectiles effilés de 10 centimètres de long que les Vikings surnomment des « clous ». Il est aussi dévastateur sur les cibles molles que sur les blindages.

Combaskaf Ragnarok II (NT 6). Il s'agit d'un scaphandre de combat motorisé des plus perfectionnés. Il fonctionne aussi bien dans le vide que dans les environnements les plus nocifs et fonctionne comme une armure de NT 5. Il est également équipé d'un laser de poignet et d'un éléctrosabre d'abordage, tous deux des armes de NT 5. Son seul inconvénient est qu'on ne peut communiquer que par radio quand on est à l'intérieur.

Cotte de mailles doublée fourrure (NT 2). Élégante et virile, la cotte de mailles a été testée et approuvée par des générations d'occupants du Walhalla. La plupart des Vikings portent ce type d'armure comme s'il s'agissait d'un tricot de corps.

Crystarmes (NT 3). La plus importante percée scientifique en ce qui concerne les Vikings est sans le moindre doute la mise au point de techniques fiables de manufacture du crystacier. Un intrument fabriqué avec ce précieux matériau peut trancher à peu près n'importe quoi. Ajoutez +1 aux blessures qu'il occasionne.

Détonateur TrèsMal® (NT 4). Il s'agit d'une grosse grenade ovoïde, très utile pour réduire ses adversaires en pulpe caramélisée. La zone de l'explosion est suffisante pour affecter quatre personnes.

Dézingueur 9000 (NT 9). Le Dézingueur est une arme lourde qui se pose sur l'épaule. Elle crache une boule de plasma qui blesse neuf cibles comme une arme de NT 5. L'inconvénient de cette arme est qu'elle ne peut tirer qu'une fois par scène.

⁹Certains disent qu'elle n'a que du vent entre les oreilles, mais je n'irai pas jusque là.

¹⁰À condition que vous soyez dans la zone de couverture et que les mensualités de votre abonnement soient à jour.

Epée longue / hache de brèche / fléau à chaînes (NT 2). Les armes de corps à corps n'ont guère évolué. Mais c'est pas ce qu'on leur demande. Il n'y a rien de plus vrai que la tradition.

Fusil Mistletoe Cal. 99 (NT 4). Cette carabine résistante et simple d'emploi utilise des munitions balistiques de fort calibre. Dotée d'une lunette thermique, elle peut abattre un bison-ours à un kilomètre.

Gatlyre (NT 6). Sans conteste l'arme-instrument la plus populaire chez les scaldes (loin devant la guiterne électrique et le luth de brute en tout cas), la gatlyre allie un son divin à une dévastation infernale. Elle peut émettre un rayon de particules ininterrompu qui désolidarise les molécules, causant de forts dégâts à toute matière.

Grenade contusionnante (NT 6). Cette arme se présente sous la forme d'une grosse grenade cylindrique. Elle est équipée d'une minuterie réglable sur une durée de 5 secondes à 10 minutes mais peut aussi être réglée pour exploser au contact. En explosant, la grenade projette de minuscules billes d'une substance caoutchouteuse qui rebondissent sur une zone suffisante pour toucher six cibles. Les blessures infligées par cette arme disparaissent à la fin de la scène.

Karata poing (NT 9). On pourrait prendre cette arme pour un bête poing américain. On aurait tort. D'un usage similaire, elle produit une onde de choc dévastatrice au moment de l'impact. On a vu des blindés tomber en pièces d'un seul coup de poing.

Louche-à-coups (NT 4). Une des armes favorites des cuistots, cette lourde louche sert aussi bien à servir le rata qu'à distribuer les pains. Sa partie bombée est garnie de pointes incandescentes particulièrement vicieuses qui, avantage non négligeable, peuvent aussi réchauffer la soupe.

Marteau sonique (NT 6). Ressemblant à une masse de chantier, cette arme est dotée d'un générateur d'ondes qui perturbe le système nerveux des cibles. Les blessures qu'il occasionne sont réparties équitablement entre Brutalité et Obstination (avec une préférence pour la Brutalité si le chiffre est impair).

Nerf de boeuf / tuyau en graphite / gourdin clouté (NT 1). Le bon vieil instrument contondant a toujours ses puristes. Rien de mieux pour répandre de la cervelle sur les murs, soutiennent-ils.

Paralysant Mark II (NT 5). Le paralysant ne fait aucun dégât réel. La personne touchée doit réussir un jet d'Obstination difficulté 6 pour rester consciente. En cas d'échec, elle tombe dans les vapes pour une heure. Notez qu'on trouve très facilement des paralysants Mark I sur le marché noir. Vendus une bouchée de biopain, ils ont tendance à se décharger au moindre choc.

Plastron en trikevlar moulé (NT 4). Descendant direct de l'armure de plates, le plastron est très léger et ne gêne aucunement les mouvements. Il faut qu'il soit adapté au porteur dans un atelier spécialisé avant d'être porté.

Roquette multitéte (NT 5). Ce missile à usage unique peut se tirer depuis l'épaule et porte à une distance de plusieurs kilomètres. Il n'est pas équipé de système de guidage, un raffinement guère nécessaire puisque, quelques secondes avant l'impact, il se divise en six roquettes à têtes perforantes. Jetez un dé pour savoir combien d'entre elles atteignent leur(s) cible(s).

Spatiokombine (NT 5). Il s'agit du modèle standard de combinaison environnementale. Equipée d'un casque-bulle, d'une radio et d'un lance-grappin, elle permet de se promener dans l'espace pendant dix heures avant que l'oxygène ne manque. Certains guerriers adoptent la spatiokombine comme armure de tous les jours du fait de ses solides renforts en crystacier et de son chauffage intégré.

VASSEAU ET COMBAT SPATIAL

Les Vikings ont érigé la piraterie en mode de vie. Le combat spatial est donc une partie très importante de leur journée. En conséquence, *Star Drakkar* se doit de présenter des règles pour gérer ce type d'affrontements. Comme on n'est pas dans un jeu de plateau, celles-ci sont très simples. Ce ne sont pas les idées qui manquent pour un système plus détaillé, axé sur la coopération des membres d'équipage et la gestion du navire, mais ça devra attendre un éventuel supplément.

Diagramme d'un vaisseau

Un navire est défini en fonction de cinq systèmes : l'armement, la défense, la propulsion, la détection et la computation. Chacun de ces systèmes peut octroyer un bonus à celui qui les manoeuvre. (Le symbole ø signifie que le système n'existe pas.) Les bonus personnels des membres d'équipage sont applicables et s'ajoutent à ceux du vaisseau. Considérez l'exemple suivant :

Convoyeur marchand. *Photorpilles +1d, Boucliers bas de gamme +1d, moteur antigrav +2d, scanners inexistantes ø, orikatmos ø.*

Le timonier de ce vaisseau fera ses jets de manoeuvre avec un bonus de deux dés, mais son collègue chargé de l'ordinateur ne reçoit aucun bonus chaque fois qu'il effectue une opération. Quant aux détecteurs, il n'en a tout simplement pas.

Batailles spatiales

Un combat de vaisseau à vaisseau se déroule exactement comme un combat de Viking à alien : détermination de l'initiative, puis attaque contre défense. Les membres d'équipage font des jets d'Obstination en appliquant les bonus liés aux systèmes qu'ils actionnent.

La gestion des dégâts est différente, cependant. Chaque fois qu'un vaisseau est touché, il perd un bonus d'un dé au choix de son équipage. En cas de tuerie, le vaisseau perd un bonus par 6 tiré. Quand tous ses systèmes sont à zéro, le navire est soit détruit, soit à la dérive, selon le bon vouloir du MJ.

Subtilités tactiques

Chaque système ne peut être manoeuvré que par un seul personnage. Chaque personnage à bord a droit à une action par tour. Si un vaisseau veut attaquer deux fois, le Viking manoeuvrant le système d'armement devra péter une jauge pour avoir une action supplémentaire.

Mais il n'y a pas que le canonnier et le responsable des systèmes de défense qui sont susceptibles de participer au combat. Les autres membres d'équipage peuvent intervenir de bien des façons. Voici quelques suggestions :

- Un canonnier habile peut vouloir viser une partie spécifique du vaisseau ennemi. Il reçoit alors deux dés de malus à son attaque, mais s'il réussit, il choisit quel bonus il réduit chez l'adversaire. Si le système visé est réduit à zéro suite à un tel coup, il est désactivé.

- Un avantage tactique, qu'il soit dû à une manoeuvre audacieuse effectuée par la propulsion, à la découverte d'un point faible par les détecteurs ou à une ruse du capitaine, rapporte de 1 à 3 dés de bonus à l'attaque ou à la défense du tour. Un système simple pour évaluer ça est de faire faire un jet en opposition, puis d'attribuer le bonus en fonction de la différence entre les totaux. Par 3 points de différence, comptez un dé de bonus.

- Les distances n'ont pas grande importance dans un combat spatial. La plupart des armes de bord portent à des milliers de kilomètres. Cependant, si un vaisseau devait essayer d'en distancer un autre, faites faire des jets de propulsion en opposition à chaque tour et comptabilisez les réussites. Si, à un quelconque moment de la poursuite, le fuyard a trois réussites de plus que le poursuivant, il parvient à s'enfuir. Utilisez la même règle si un vaisseau essaie d'en aborder un autre.

- Aborder un navire ennemi revient à réussir deux attaques consécutives sur un vaisseau tout proche. Une fois les marins à bord du vaisseau ennemi, gérez ça comme un combat normal.

• Il est possible d'effectuer des réparations de fortune pour remonter les bonus du vaisseau. Veuillez les règles concernant les pannes, ci-dessous. On ne peut pas réparer plusieurs fois le même système pendant un combat.

- Un brikotek ou un autre personnage axé mécanique peut vouloir tripotouiller les systèmes d'un vaisseau pour les améliorer. Ajouter un dé de bonus à un système demande un jet d'Obstination difficulté 12. Mais ce n'est pas sans danger pour les machines : en cas d'échec, le système surchauffe et perd un dé pendant toute la scène. Sur une catastrophe, le MJ peut arbitrairement mettre en panne n'importe quel système du vaisseau.

Exemple de combat spatial

Suite à la bagarre relatée dans un précédent exemple, Björn Reinerson s'est fait des ennemis chez les guerriers glankons. Comment savoir aussi que l'ivrogne qu'il a estourbi au *Black Rhum Bar* était le fils du sanguinaire chancelier Gouronn ? La *Mamelle de Freya*, le superknörr de Björn est maintenant pris en chasse par un cuirassé lourd, toutes tourelles dehors ! Les Glankons ont l'initiative mais, comme ils ont envie de jouer un peu, ils la cèdent à l'équipage de la *Mamelle*.

Les joueurs décident de ne pas trop tenter leur chance : ils font plonger leur vaisseau dans un nuage de particules opaques, espérant obtenir un avantage tactique. Cela se résout par des jets de propulsion en opposition. Le joueur dont le personnage est chargé des moteurs gravifiques du superknörr fait un jet d'Obstination (3) avec un bonus d'un dé dû au système - il fait 4 et 2, pour un total de 7. De l'autre côté, le MJ obtient deux 6 pour le Glakon aux macroturbines (qui sont aussi à +1d) - cette tuerie vaut 14. Pas de bol, ce sont les Glankons qui obtiennent un avantage. La différence étant de 7, ils auront un bonus de 2 dés à leur attaque.

En attendant, Björn s'est installé derrière les commandes des lasers bipolaires. Il demande au PJ en charge de la détection d'acquérir la cible avec ses hyersonars — encore un avantage tactique. Le Mégajarl décide que le cuirassé résiste avec son camouflage optique (sa défense). Avec une différence de 5 en faveur de la *Mamelle de Freya*, l'attaque va se faire avec un bonus d'un dé.

Björn, qui a boosté son Obstination à 5, lance 5 dés (le dé normal, plus le bonus de 2d des lasers, celui de l'avantage obtenu à la détection et le dernier parce qu'il vient de péter une jauge) et obtient 3, 6, 2, 6 et encore 6. 23, ça c'est de la tuerie ! Le Glakon n'obtient que 7 en défense ; il perd donc trois bonus à cause des 6 de Björn. Le MJ décide de réduire détection du cuirassé à zéro et sa défense à +1d.

Il ne lui reste plus que son attaque et sa défense, mais son attaque s'annonce dévastatrice. Il lance un dé, plus 3 bonus de ses rayons moissonneurs, plus 2 de l'avantage tactique suite à la manœuvre ratée des Vikings, plus encore 4 parce qu'il a cédé l'initiative... Avec une telle situation, les Glankons peuvent se permettre de viser directement la propulsion du superknörr. Le malus de deux dés laisse quand même 8 à l'attaque. Le MJ ne tire que deux 6, ce qui réduit quand même les moteurs gravifiques de la *Mamelle de Freya* de +1d à zéro — le deuxième point de dégâts est mis par les joueurs dans la computation.

Sans propulsion, la *Mamelle de Freya* dérive dans l'espace. Les Vikings se préparent, une fois n'est pas coutume, à repousser un abordage...

Les pannes

Une panne, ça peut arriver n'importe quand. Chaque fois qu'un vaisseau reçoit des dégâts conséquents, chaque fois que quelqu'un obtient une catastrophe en opérant un système, ou simplement quand le MJ en a envie. C'est d'ailleurs lui qui décide de ses effets : ça peut se limiter à la perte d'un bonus, cramer un système entier ou bien provoquer l'arrêt de tous les dispositifs de survie. Quelle que soit son importance, une panne, ça se répare !

Le plus difficile est encore de la localiser : avec tous les bippeurs d'alarme et les sous-routines improvisées par des générations de brikoteks, il faut être un sacré expert pour y arriver dans les temps. Savoir discerner un « bip » d'un « bibip » ou d'un « biiip » demande un jet d'*Obstination* difficulté 9.

Pour déterminer l'origine d'une panne, servez-vous du tableau ci-dessous. Lancez simplement un dé dans chaque colonne. Ainsi, si vous tirez 1, 5, 1 et 6, vous avez un encrassement du condensateur de flux de la machine du fond.

Maintenant, il reste à réparer : un Viking doit réussir un jet d'*Obstination* contre une difficulté égale à la somme des quatre dés lancés sur la table. Si vous préférez inventer la cause de la panne vous-même, déterminez une difficulté comprise entre 6 et 18.

Dé	Panne	Elément	Fonction	Adjectif
1	Encrassement du	transpondeur	de flux	multiphasé
2	Opération non conforme du	convecteur	de boucle	gravifique
3	Rupture du	régulateur	d'alimentation	inversé
4	Ionisation du	routeur	de discontinuité	quantique
5	Court-circuit dans le	condensateur	d'induction	vibratoire
6	Couille dans le	bidule	bizarre	de la machine du fond

Quelques idées de pannes

Une panne peut avoir de nombreuses conséquences. Il peut s'agir de la perte d'un système (plus de propulsion ou d'armement par exemple) ou de problèmes plus exotiques. Voici quelques idées pour varier les plaisirs.

- **Des ratés dans la gravité.** Tous les jets à bord se font avec un malus d'un dé si le personnage n'est pas arrimé.

- **Il fait froid ou c'est moi ?** La température baisse de 1d x 10 degrés.

- **Garde ton slip, Ragnar !** Comme ci-dessus, mais c'est une augmentation de température.

- **Purge du système de survie.** L'air commence à manquer dans le vaisseau. Perte d'un point de Brutalité toutes les heures.

- **Rab de barbecue !** La chambre froide de la cambuse a canné. Mieux vaut manger toute la viande avant qu'elle ne se gâte.

- **Fuites en série.** Les conduites d'huile lubrifiante pètent toutes en même temps et transforment les ponts en patinoires.

- **Vous pouvez répéter ?** Toutes les communications subradiophoniques sont automatiquement traduites en langue des signes heutroune.

- **Chut, je réfléchis.** L'ordinateur fait une crise de méditation introspective. Il se met en panne pour calculer on ne sait quel problème à deux trillions de variables.

- **Le syndrome Ceveso.** Un des systèmes de bord produit un gaz inodore mais nocif. L'équipage commence à souffrir de nausées, de vertiges et peut-être d'hallucinations.

- **Distorsions sonores.** Pour une raison inconnue, le système audio du vaisseau diffuse sans discontinuer un opéra polyphonique glankon.

- **Tuyauteuse déficiente.** Les eaux usées du navire se déversent dans les coursives, sur la passerelle, et pire, dans la cale du butin.

- **Surcharge du système.** Une console de la passerelle explose en occasionnant 1d blessures à celui ou celle qui gère le système en question (ah ben il fallait pas mettre tous ses points en *Obstination*...).

Pour effectuer la réparation, il faut réussir un jet d'*Obstination* difficulté 12 (coopération possible).

Vaisseaux vikings

Barge Strandhögg. Roquettes à protons +3d, coque épaisse +3d, aérofreins 0, aveugle 0, lecteur stéréo 0. Baptisé en référence aux raids côtiers pratiqués par les ancêtres des Vikings, ce vaisseau de débarquement atmosphérique n'est rien d'autre qu'une grosse boîte de conserve qu'on crashe sur une planète pleine de butin.

Cosmosnekkar. Fuseurs ioniques +2d, blindage à alvéoles +1d, térapropulseurs +3d, senseurs alternés +1d, console standard 0. Une version plus petite du stardrakkar, ce vaisseau est connu pour sa maniabilité. Sa capacité d'inverser la poussée de ses moteurs en quelques secondes a surpris plus d'un poursuivant.

Croiseur Langskip. Tourelles à plasma +3d, blindage triple +4d, turbines en surcharge 0, scanners à résonance +1d, Protordinateur +2d. Il n'existe qu'une poignée de ces mastodontes d'acier. Ils servent de navires amiraux aux plus puissants jarls.

Esquif Ratatosk. Grappin magnétique 0, coque fragile 0, turbopistons +3d, radars frontaux +2d, navigable 0. Le Ratatosk est un petit vaisseau conçu pour le transport rapide sur de courtes distances et pour le transfert de personnalités et de marchandises d'un navire à l'autre.

Stardrakkar. Turbocanons +2d, coque de guerre +3d, turbines atomiques +2d, caméras standard 0, computeur antique +1d. C'est le vaisseau classique des guerriers vikings, alliant puissance de feu et capacité de transport.

Superknörr. Lasers bipolaires +2d, structure renforcée +2d, moteurs gravifiques +1d, hypernars +2d, bécane buggée +1d. Un imposant cargo viking utilisé pour transporter le butin à l'intérieur de l'espace Midgard. On en trouve parfois en compagnie de vaisseaux de guerre quand on s'attend à un fort butin.

Vaisseaux aliens

Cargo Orca. Tourelle cinétique 0, écrans énergétiques +1d, ailes à masse variable +2d, télépaleur +1d, naviborg +2d. De conception delphinoïde, l'Orca est le modèle de cargo longue distance le plus courant dans la CG - et la cible préférée des pirates de tout poil.

Chaloupe de classe Protéus. Désarmé 0, Coque standard 0, voiles solaires +2d, scanners myopes 0, minicomp +1d. Une petite embarcation servant au transport dans des zones civilisées sans danger.

Chasseur de classe Gladius. Lasers rotatifs +1d, écrans de proue +1d, compresseurs biphasés +3d, scanners standard 0, électronique sommaire 0. De petits vaisseaux monoplaces et maniables, les chasseurs Gladius n'ont guère d'autonomie et doivent être transportés par des navires ad hoc. Ils sont principalement utilisés par la Brigade de Réaction Autonome de l'OUM.

LES FIGURES DE PROUÉ

Si les Vikings ornent tous leurs vaisseaux de magnifiques têtes de dragon ou d'autres animaux mythiques, ce n'est pas uniquement pour faire joli. Ces figures de proue sont censées les protéger des dangers de l'espace, comme les pluies de météorites, les radiations mutagènes et les vampires stellaires.

Cette superstition est si importante pour eux qu'ils se sentent obligés de bricoler une figure de proue même sur les vaisseaux qu'ils volent ! Un robothrall, un crâne, une statuette ornementale pour pelouse, n'importe quoi qui puisse évoquer une tête.

ET LE PILOTE, DANS TOUT ÇA ?

Il va de soi que vous n'allez pas vous taper les caractéristiques de chaque membre d'équipage des vaisseaux que vos Vikings vont piller. Si le vaisseau est manœuvré par des membres de la même race, prenez le score d'*Obstination* de sa description (page 36 et suivantes). Sinon, considérez que c'est 4.

AMIBES STELLAIRES

Titanesques organismes semi-intelligents, les amibes stellaires dérivent dans l'espace profond, se nourrissant d'énergie, principalement sous forme de radiations solaires. Quand elles croisent un vaisseau, elles cherchent à l'absorber tel le supplément protéiné qu'il représente. Considérez-les comme des vaisseaux spatiaux dont l'équipage aurait une *Obstination* de 5.

- Suceurs d'énergie (pas à distance) +1d
- Membrane plasmique +4d
 - Pseudopodes +2d
 - Vibrosenseurs 0
 - Instinct 0

LE BRICOLAGE, UN MODE DE VIE

Assez imperméables à la science, les Vikings se servent toujours de la technologie inventée pour eux par les Aesir. Même si ces derniers avaient pensé leur matériel pour être utilisé par des esprits simples, ils n'avaient pas prévu qu'ils ne seraient un jour plus là pour s'en occuper. Aussi les vaisseaux vikings sont-ils rafistolés de partout, pleins de dérivations et de systèmes d'alarme pour avertir qu'il faut reboulonner tel conduit ou débrancher telle génératrice.

A bord d'un stardrakkar, il n'est pas rare que le chef brikotek plante un matelot devant un cadran pendant toute la journée avec ordre de le prévenir si l'aiguille passe dans le rouge.

L'ÉQUIPAGE, À QUOI ÇA SERT

Il est vrai qu'en lisant ces règles, on peut se demander quel est l'intérêt d'emmener soixante bourrins casqués dans son stardrakkar si on peut piloter à cinq. Un vaisseau spatial demande de nombreuses petites mains pour fonctionner normalement : il faut mettre les torpilles à particules dans les tubes, étalonner les relais de propulsion, remplir la chope du capitaine et masser les épaules de la cuisinière.

Pour simuler ça, voici une petite règle : tous les systèmes d'un vaisseau subissent un malus d'un dé si l'équipage est à moitié mort/incapacité/en train de picoler à l'astropo. Si l'équipage est complètement absent, ce malus passe à deux dés¹².

¹¹Je sais, je ne donne pas le nombre de membres d'équipage de chaque vaisseau. C'est à la fois pour garder les caracs simples et pour vous permettre d'adapter les navires à vos histoires.

¹²Évidemment, toutes les marchandises de prix n'intéressent pas les Vikings. A moins que le capitaine ait des goûts très particuliers, un fût de parfum de valeur finira dans les cocktails du cuistot ou dans les explosifs des bombardiers.

Cône d'assaut « Tick ». Biopulseurs +2d, cuirasse réactive +2d, rétrofusées +1d, nervoptiques +1d, système d'approche +1d. Il s'agit de la barge de débarquement des Génovikings.

Corvette pirate. Désintégrateurs couplés +3d, coque rafistolée 0, réacteurs en surnombre +2d, traqueur transmagnétique +2d, computeur obsolète 0. Souvent rafistolés à partir de pièces éparses, les corvettes pirates sont puissantes mais fragiles. Étonnamment, leurs capitaines n'accepteraient pas de s'en séparer pour tout le cristium de la Ceinture.

Cuirassé lourd glankon. Rayons moissonneurs +3d, camouflage optique +2d, macroturbines +1d, focales omnidirectionnelles +2d, intégrateur à cartes perforées 0. Lents et maladroits, les vaisseaux glankons n'en sont pas moins redoutables du fait de leur invisibilité aux systèmes de détection.

Destroyer « Ovo ». Projecteurs de néga-rayons +4d, coque ovoïde +2d, propulseurs à hydrocarbure +1d, détecteurs magnétiques +1d, mécacerveau +2d. C'est le principal vaisseau de guerre des hordes génovikings, dont la silhouette caractéristique est synonyme d'apocalypse.

Escorteur de classe Aegis. Phaseurs ioniques +4d, écrans plasmatiques +2d, turboboosters +2d, palpeur tachyonique +2d, cortex positronique +2d. Le fer de lance des forces armées de la Communauté Galactique, les escorteurs Aegis sont souvent confiés aux Space Marshalls en mission spéciale.

Explorateur Stenella. Canons à micro-ondes +1d, coque standard 0, ailerons à optimisation de masse +2d, radiodétecteur longue portée +3d, cartographe intelligent +2d. Vaisseau polyvalent de fabrication delphinoïde, il est disponible en version aquarium.

Frégate-dépanneuse andromek. Catapultes neutroniques 0, coque régénérante +2d, moteur à effet subspatial +2d, spectrosenseurs +2d, intelligence artificielle +4d. Ces petits vaisseaux, fleurons de la technologie andromek, se rencontrent un peu partout dans l'espace de la Communauté.

Galère-prison. Tourelles gauss +3d, boucliers thermiques +3d, rotors à antigravité 0, viseurs latéraux +1d, cybermaton 0. Les galères-prison, ou « galérons », sont un moyen pratique de se débarrasser des condamnés. On les envoie faire des croisières de dix ans dans les bordures de la Communauté, comme ça même en cas d'évasion les prisonniers sont loin de tout et ne peuvent plus nuire.

Navette à frites pandépize. Désarmé 0, armature pas aux normes 0, booster à poudre 0, yeux positroniques +2d, transistors en réseau 0. Il s'agit d'un minuscule vaisseau-restaurant qui quitte rarement l'orbite des mondes astroports ou les parages des stations spatiales.

Patrouilleur de classe Visor. Torpilles à concussion +2d, écrans plasmatiques +2d, tuyères à anti-matière

+3d, infraradar +3d, technobrain +2d. Ces navires rapides et polyvalents constituent le gros des forces des Space Marshalls.

Satellite de défense. Maser à haute énergie +1d, champ repulsif +2d, immobile 0, télescope orbital +3d, programmé 0. Ces petits engins sont déposés par chapelets entiers en orbite de la plupart des planètes civilisées. Ils servent à détecter et à repousser les invasions.

Station de classe Babaorum 5. Torpilles à concussion +2d, structure redondante +6d, immobile 0, réseau de sondes +1d, mégacalculator +3d. Il existe de très nombreux types de stations spatiales, qu'elles soient orbitales ou en espace profond. Ces caractéristiques valent aussi bien pour les monastères mantocéphales que pour les caravansérails galactiques où font souvent étape les cargos et les pirates.

REmplir la cale : le butin

Je vous vois venir, bande de grosbills – vous voulez savoir comment rendre votre Viking plus puissant, n'est-ce pas ? Eh bien c'est facile : il lui suffit de ramener du butin à son équipage. Le butin est un moyen commode de représenter toute marchandise de valeur pour les Vikings : des métaux précieux et des crédits-galac, bien sûr, mais aussi des pièces de recharge pour le vaisseau ou des informations vitales¹³.

A la fin de chaque séance, le Mégajarl vous dira combien de points de butin le groupe a amassé. La répartition du butin s'effectue comme le souhaitent les joueurs. Vous pouvez le diviser en parts égales ou en donner plus à ceux qui ont le mieux fait avancer le scénario ou à ceux qui ont le plus besoin d'améliorer leur personnage. A vous de décider. Comme toujours, en cas de désaccord c'est le MJ qui tranche.

Vous êtes ensuite libre de dépenser ces points pour obtenir de nouveaux exploits, augmenter vos jauge ou acheter du matériel. Il est également possible de consacrer son butin à l'amélioration d'un vaisseau.

On fait sauter la banque !

C'est vrai ça : et si les joueurs gagnent un million de galacs à la loterie d'Andromède ? Faut-il leur donner 1000 butins en récompense, se demande le MJ paniqué. A lui de voir, en fonction de la puissance des personnages qu'il veut gérer. Mais je lui recommande fortement d'établir une limite au butin reçu par chaque Viking à la fin de chaque séance, par exemple 3 points.

L'est pourri c't exploit !

Il est possible qu'au cours de sa carrière, un Viking ne souhaite plus se servir d'un exploit donné. Il peut tout à fait l'abandonner (en passant voir le brikotek ou en se donnant suffisamment de coups sur la tête) et de le remplacer par un autre. Il faut bien entendu payer le butin du nouvel exploit. Et pas la peine de demander : le butin de l'exploit perdu n'est pas remboursable !

Quelques indications de valeur

- 1000 crédits-galac : 1 butin
- 100 grammes d'or : 1 butin
- Une arme technologique nouvelle : 1 butin
- Un gadget pas courant et utile à bord du vaisseau : 1 butin
- Une pièce de rechange utile : 1 butin
- Suffisamment de nourriture pour tout l'équipage pendant un jour : 1 butin
- Une information importante : 1 butin
- Une information vitale sur un ennemi (localisation d'une cache au trésor, mouvements de troupes secrètes, etc.) : 1 à 3 butins.

Comment dépenser son butin

- Augmenter une jauge d'un point : le total de vos deux jauge (si vous avez 4 en Brutalité et 3 en Obstination, faire passer votre Brutalité à 5 vous coûtera 7 butins)
- Nouvel exploit : 1 butin
- Plus de matos : voir page 19
- Améliorations d'un système de vaisseau : cinq fois le nombre de dés de bonus qu'on veut atteindre (plusieurs Vikings peuvent mettre leur butin en commun). Divisez ce prix par deux si l'équipage a accès à des pièces provenant d'un navire dont le système est meilleur. Par exemple, faire passer le blindage à alvéoles d'un cosmosnekkar de +1d à +2d coûterait 10 butins, mais seulement 5 butins si on cannibalise les écrans plasmatiques d'un croiseur Aegis (+2d).

GALAXIE

Bienvenue parmi les étoiles, puissant guerrier. Je suis le Géothrall KRP-A8, votre guide à travers l'immensité de la Galaxie. J'ai dans mes fiches des milliers d'anecdotes sur... KLONK ! Mais... SCHKLANG ! Je... SCHKLANG ! KLONK ! KLONK ! KLONK !

Voilà. Maintenant que l'emmerdeur de service est désactivé et que nous sommes entre Vikings, je vais pouvoir vous parler de la galaxie, ce merveilleux endroit sur lequel vous vous apprêtez à fonder.

La galaxie est immense, et pourtant elle est presque entièrement explorée. Depuis des millions d'années, des races intelligentes la sillonnent en tous sens, peuplant des mondes et bâtant des empires. Au fil du temps, ces civilisations atteignirent un niveau d'évolution et de technologie qui les mit à l'abri des grands fléaux tels que la faim, la maladie et la guerre. Ils étaient entrés dans une ère de paix et de prospérité qui leur permettait de se consacrer à la quête de la connaissance et de l'illumination. Jusqu'à ce que les voisins débarquent.

LES VIKINGS DE L'ESPACE

« Hardi, vaillants écumeurs de la galaxie ! Pillons, tuons et pillons encore ! Montrons-nous dignes du surnom donné à notre peuple par ses ennemis effrayés, un surnom qui résonne comme un cor dans la tempête : les pirates, les Vikings ! »

- harangue du jarl Björn Pollysson avant l'assaut sur Fomalhaut.

Passé mythique

Les Vikings sont originaires d'une planète orbitant autour d'un petit soleil jaune. Un monde sans importance, qui fut un jour visité par une race d'aliens en grand danger d'extinction, une race que je nommerai Aesir pour des raisons que vous comprendrez très vite. Leur civilisation, pacifique et axée sur la science, était menacée par plusieurs autres peuples qui cherchaient à s'approprier ses richesses et ses secrets. Incapables de se défendre sur le plan militaire, les Aesir décidèrent de recruter des troupes sur la planète primitive en question. Là, ils choisirent la population la plus guerrière qu'ils purent trouver. Grâce à leur technologie, ils se firent passer pour les dieux du panthéon local — une race que les autochtones nommaient Aesir. Les visiteurs embarquèrent les populations de villages entiers dans l'espace et entreprirent de créer une armée de barbares sanguinaires.

Les Aesir construisirent des vaisseaux pour leurs adorateurs. Ils leurs donnaient des armes, puis les envoyèrent affronter leurs ennemis. Pendant de nombreuses générations, les Vikings servirent vaillamment leurs maîtres, rasant, pillant et massacrant en leur nom. Les uns après les autres, les ennemis des Aesir succombèrent à la sauvagerie de leurs flottes de primitifs. Quand ils furent tous rayés de la carte, les Aesir sentirent vite l'inaction leur peser. Au contact de leurs serviteurs humains, ils avaient pris goût au pouvoir, à la violence et à l'alcool. Rapidement, des conflits internes éclatèrent et les Vikings durent s'opposer aux Vikings. Ces guerres fratricides furent le début de la fin pour les Aesir.

C'est au cours d'un assaut sur une forteresse Aesir qu'un groupe de guerriers découvrit la vérité : ceux qu'ils vénéraient n'étaient pas des dieux, mais des créatures des étoiles comme les autres, retorses et manipulatrices. Devant une telle révélation, la colère des jarls fut immense — et le massacre expéditif. En quelques semaines à peine, il ne resta plus un seul Aesir vivant. Libérés de leurs faux dieux, les fiers guerriers remontèrent à bord de leurs drakkars et entreprirent de se tailler un royaume à eux.

Aujourd'hui, les Vikings ont oublié leurs origines. En partie parce que les sagas racontées à la veillée ont été déformées avec le temps, en partie parce que les systèmes d'exploitation des ordinateurs de bord perdent des données à chaque nouveau plantage. Quant au monde d'origine des Vikings, c'est le mystère total. Si sa population était un tant soit peu semblable aux Vikings, il y a de grandes chances pour qu'ils aient détruit la petite planète bleue il y a bien longtemps.

L'espace viking

L'esprit de conquête

Il n'existe pas de région de l'espace qui appartienne aux Vikings de façon définitive. Leur nature conquérante les pousse à envahir toujours plus de monde, mais ils n'essaient pas de former un territoire organisé. Ils s'installent sur des planètes au gré de leur fantaisie et de leurs besoins. Parfois, un jarl plus ambitieux que les autres établit une colonie féale sur un système proche, mais le plus souvent son dirigeant oublie son suzerain ou se proclame indépendant.

Les Vikings n'étant ni des gestionnaires ni des constructeurs, ils appliquent la théorie du commerce non-équitable¹. Ils finissent par épuiser les ressources des planètes qu'ils occupent et doivent réembarquer dans leurs nef à d'invasion pour trouver d'autres terres d'accueil. De toute façon, ils ont tendance à s'ennuyer s'ils n'envahissent pas un peu souvent. Certains jarls particulièrement avides de combats sont connus pour déclarer qu'une planète est devenue sans intérêt à la première occasion. On se souvient de l'exemple de Leif Mölasson l'Insatiable qui, au soir de la conquête de Epsilon Prime, déclara : « Il n'y a plus de glace pilée dans les cuisines du palais ? Qu'à cela ne tienne, je prendrai mon cocktail sur Epsilon III. Tous aux postes de combat ! »

Certains systèmes restent cependant sous leur tutelle pendant suffisamment longtemps pour être considérés comme de véritables royaumes vikings. Généralement, les conquérants renommant ces endroits en s'inspirant de leur mythologie : par exemple, un monde peuplé de petites créatures se verra rebaptisé *Svartálfheim*, comme le monde des nains. Il est fréquent que plusieurs planètes portent le même nom. Dans ce cas, on leur donne des numéros suivant l'ordre de baptême.

La sphère d'influence viking (même si elle est le plus souvent très éparsillée et donc loin d'être sphérique) est appelée *Midgard*.

La loi du plus gore

Comme vous l'avez sans doute compris à la lecture des paragraphes ci-dessus, le peuple viking n'est pas des plus organisés. Il existe cependant une certaine hiérarchie dans leur société.

Les *jarls* sont les nobles des Vikings : ils assurent le rôle de chefs de guerre. Ils sont parfois reliés entre eux par des liens féodaux, les plus modestes prétant serment auprès des plus puissants, ceux-ci s'octroyant souvent le titre de roi. Les capitaines (ou *landsmenn*) sont des chefs militaires au service des jarls. Comme leur nom l'indique, ils ont la charge d'un ou plusieurs équipages et des vaisseaux qui vont autour. Les hommes et femmes libres (aussi appelés *karls* ou *bondis*) forment le reste du peuple viking. Ils peuvent faire valoir leur droit au pillage et aux subtilités bourrino-judiciaires telles que le *vergild* (le remboursement d'un meurtre en espèces sonnantes et trébuchantes) et le *holmgang* (le duel rituel, voir page 10). Tout en bas de l'échelle sociale se trouvent les aliens et les robothralls, qui n'ont d'autre droit que de dire merci quand on les baffe.

Ces classes ne sont pas hermétiques et il est tout à fait possible à un homme libre de devenir capitaine ou jarl. C'est même arrivé à certains aliens, c'est dire².

Le directoire Loki

Cette vénérable et redoutée institution remonte aux premières invasions vikings, du temps où les Aesir prédisaient encore à la destinée des pillards de l'espace. Le directoire était alors leur police secrète, chargée de s'assurer de la foi et de l'obéissance des Vikings. Quand la grande révolte éclata, les agents du directoire eurent la bonne idée de se tourner contre leur maître, le dieu trompeur Loki. Ils coordonnèrent l'élimination des Aesir et furent ainsi épargnés par la vindicte, au contraire de nombreux prêtres et serviteurs des dieux.

Aujourd'hui, le directoire fonctionne comme une sorte de police politique indépendante. Il poursuit sa mission de maintien de la société viking et pourchasse ceux qui voudraient trahir la *Viking way of life*. Ses agents sillonnent Midgard comme ils l'entendent et réquisitionnent fréquemment des vaisseaux pour de mystérieuses missions. Les capitaines ne sont en théorie pas forcés d'obtempérer, mais les rumeurs de représailles en cas de désobéissance sont tellement vivaces que les Lokis obtiennent toujours ce qu'ils désirent. Il arrive qu'un jarl ait un conseiller issu du directoire, mais celui-ci n'intervient pas directement dans sa politique. Les buts des Lokis sont particulièrement nébuleux et personne ne sait vraiment qui les dirige.

Cher MJ, en plus de mettre un peu de tension à bord de votre vaisseau, les Lokis sont votre joker intrigue. Si vous en avez assez de jouer des scénarios du style « eux contre nous », servez-vous du directoire comme d'un ennemi intérieur, un danger beaucoup plus subtil que les Génovikings.

LES ROYAUMES BARBARES

Alfheim, du nom de la terre des elfes, est un monde luxuriant où s'est installé le roi Nils Corbenson dit le Paisible. Après avoir soumis la population locale, il décida de se retirer de la vie guerrière et fonda un royaume prospère. Les autochtones produisent de la viande et des matières premières que les autres rois viennent lui acheter. Évidemment, ce mode de vie pèpère n'est pas du goût de la plupart des sujets du roi paisible, au premier rang desquels son fils aîné Kjord. Mais le roi d'*Alfheim* a jusqu'ici su imposer sa façon de voir les choses à grands coups de crystépée.

Muspellheim, une petite planète très proche d'un soleil rouge, a été baptisée ainsi en référence au monde du feu. Les températures y sont telles qu'il est impossible d'y vivre sans scaphandre adapté. Sa majesté Olaf « Cousu d'or » Bernerdson a commencé à exploiter ses nombreux fils de métaux précieux voici à peine quelques années standard. Ses hommes (et surtout leurs esclaves aliens) travaillent dur, mais il n'est pas prêt d'avoir asséché la planète. En attendant, il se fait construire une station orbitale dernier cri par une entreprise de Bételgeuse. Cet endroit, baptisé Olafborg, est appelé à devenir une plaque tournante du commerce viking et le point de mire d'innombrables jalouses.

¹ Ce modèle économique est le fruit de l'immense travail de l'érudit viking Beni Wildarson. À vrai dire, le plus gros de sa tâche consista à capturer des économistes aliens et à les faire écrire sous la menace.

² Comme expliqué plus haut, le but de cet ouvrage n'est pas de vous permettre de briller en société avec vos notions de norrois. Cependant, si vous pouvez impressionner vos joueuses par vos compétences de linguiste, pourquoi vous priver ?

³ On se souvient du cas du Globulien Chistilipili le Destructeur, qui devint brièvement Archijarl de Jötunheim. Cela ne dura que quelques mois, le temps qu'il tombe à court d'antidépresseurs. Il explosa en s'apercevant dans un miroir, coiffé de son casque de combat.

⁴ Aussi nommée la Viking Attitude, d'après la chanson de la célèbre scald Lori Rafarindottir.

LES ROYAUMES BARBARES (SUITE)

Niflheim est une géante glacée qui doit son nom au monde du blizzard de la mythologie nordique. Elle sert de base arrière au roi Henrik « Bouffe-croiseurs » Ymirson, le plus terrible des pirates vikings. Il entretient deux forteresses surarmées, cachées au cœur d'immenses chaînes de montagnes, où ses capitaines viennent débarquer leur butin et prendre un peu de repos entre deux raids. Ces endroits sont les pires repaires de racaille de toute la galaxie, mais on y sert un synthémel coupé à l'antigel des plus réputés. Ajoutez à ça les tumultueuses parties de chasse au grizzyclope, et vous obtenez un petit paradis pour Viking en villégiature.

Falafel est une petite planète verdoyante qui aurait normalement du s'appeler Alfheim. Mais la jarl qui la découvrit, Pölti « Oeil d'acier » Liposdottir, ne voulait pas être associée à cette lavette de Nils Corbenson⁵. Aussi nomma-t-elle sa planète comme sa gourmandise préférée. Outre ce détail, Falafel est un monde qui ne se distingue guère des autres royaumes de Midgard. Les locaux y produisent comme des damnés de peur d'être exécutés s'ils ne servent plus à rien, tandis que les Vikings consomment et terrorisent entre deux expéditions. Pölti entretient une garnison personnelle des plus fournies, à la fois pour son prestige personnel et parce qu'elle apprécie d'être entourée de beaux huscarls aux muscles huilés.

Vie quotidienne

Technologie

La vie dans l'espace n'est pas tous les jours facile. Surtout pour des hommes aussi frustes que les Vikings. On l'a vu, leurs vaisseaux sont hérités de leurs anciens maîtres et bricolés depuis des générations. Même si les brikoteks sont parfois capables d'inventer, ils n'ont pas les capacités pour mettre en place une production industrielle de leurs innovations. Aussi les Vikings se contentent-ils des fruits de leurs pillages, des restes de technologie aesi et surtout des bonnes vieilles méthodes de leurs ancêtres. Après tout, une bonne vieille lance en acier perfore aussi bien le marchand delphinoïde qu'un clouteur à impulsion.

La science la plus évoluée chez les Vikings est la cybertechnologie. Ils adorent augmenter leurs capacités de combat et sont devenus assez doués dans les remplacements de membres et l'implantation d'armes. Qui plus est, l'implantation d'un bourrinomètre chez chaque homme et femme leur donne un bien meilleur contrôle sur eux-mêmes et rend l'ensemble de la population plus efficace dans bien des situations.

À manger !

La nourriture est une des choses les plus importantes pour un équipage. Pas question de se contenter des pilules protéinées ou des bouillie nutritive que consomment les aliens ! Les navires embarquent donc des quartiers de viande, de la graisse de mammifère marin et de nombreux tonneaux d'alcool. Pour la plupart, ces provisions proviennent des planètes colonisées et des camps de chasse établis pendant les voyages. Il arrive cependant que de longues traversées de zones où les planètes habitables manquent forcent les Vikings à se nourrir de peu de choses : ils attaquent alors la réserve de *grisprölls*, des petits pains durs sous la dent qu'ils mangent avec des restes de fromage ou de pâte de hareng.

Le seul aliment de synthèse que supportent les matelots est le synthémel. Il s'agit d'un hydromel que les cuistots de bord ont appris à fabriquer de peur de se retrouver avec une mutinerie sur les bras pendant les périodes de manque.

Les dieux dans les étoiles

Les Vikings ont beau avoir oublié leurs origines, leurs sagas conservent une version déformée de la vérité : elles racontent que le vaillant peuple nordique aurait été emmené dans les étoiles par Odin lui-même. Guidés par leurs dieux, les Vikings auraient alors entrepris de conquérir la galaxie. Cette mission sacrée est encore au cœur de la pensée viking.

Chaque guerrier, même s'il n'est pas très pieux, accorde une certaine importance aux divinités du panthéon nordique. Il prie ceux qui peuvent l'assister dans ses épreuves et voe un culte au patron de sa classe. Pour inciter les dieux à veiller sur lui, il fait des sacrifices en leur honneur (de nourriture et d'animaux,

le plus souvent, mais certains dieux aiment bien les richesses et les armes technologiques) et jure par leur nom le plus souvent possible.

Il arrive également qu'on organise des banquets pour plaire à un ou plusieurs dieux. On mange alors des mets délicats comme des testicules de bêtes à cornes ou du squale faisandé enveloppé dans des estomacs de bétail. Le repas étant arrosé d'astérum et d'autres alcools forts, ça passe assez bien. Au cours de ces orgies, les convives cherchent à atteindre un état de transe éthylique qui leur permettra de communiquer avec les dieux.

La plupart des cérémonies sont présidées par le chef de la communauté (jarl ou capitaine, selon l'endroit) ou par un gödi. Dans ces occasions, les sermons sont plus longs mais la descente plus radicale. Le rôle des gödis dans la vie religieuse est multiple. Ils ordonnent les sacrifices, essaient de préserver un équilibre afin qu'aucun dieu ne soit jaloux des autres, sermonnent ceux qui ne font pas assez de dévotions et vident les réserves de synthémel.

Les Aesir

Vous voulez peut-être savoir comment les Aesir firent pour se faire passer pour des êtres divins dotés de pouvoirs défiant l'imagination. Ils se servirent d'hologrammes et d'armes de destruction massive, bien entendu. Il est également important de souligner que les dieux vikings n'étaient pas incarnés par des aliens en particulier. En vérité, chaque dieu servait à fédérer une branche de l'armée des aliens. Des milliers d'années plus tard, la tradition a fait de ces branches les professions des équipages Vikings. Vous trouverez ci-dessous les principaux dieux avec leur classe associée et leur domaine de prédilection.

Balder (scaldes). Dieu de la lumière, de la beauté et de la résurrection. Il chapeautait le service de spectacle aux armées mais aussi celui du contre-espionnage.

Freyr (cuistots). Le dieu de la vie et de la fécondité avait en charge la logistique et l'intendance.

Heimdall (huscarls). Protecteur d'Asgard et des hommes, c'est le symbole utilisé par la branche de sécurité interne et de police.

Höder (bombardiers). L'archer aveugle était à la tête de l'artillerie et des sapeurs des armées vikings.

Njord (navigateurs). Le dieu des océans avait en charge la planification des invasions et la coordination des flottes.

Odin (gödis). Il est le dieu de la victoire, de la sagesse et le père éternel. Il servait autrefois de symbole à l'administration des Aesir.

Regin (brikoteks). Le nain Regin est le patron des artisanats. Son organisation avait en charge la recherche et le développement technologique.

Thor (cyberserkers). Le dieu du tonnerre et de la force, armé du puissant marteau Mjölnir. La section Thor était celle des commandos spéciaux.

Tyr (matelots). Il est le dieu de la guerre, de la justice et de l'assemblée du peuple. Tyr regroupait les troupes de marine régulière.

Ull (chasseurs). Divinité de l'hiver, patron des chasseurs et des archers, Ull était responsable de la reconnaissance et de l'exploration.

LA COMMUNAUTÉ GALACTIQUE

Summum de l'évolution politique, pinacle de pacifisme, utopie des utopies. La Communauté Galactique est tout cela et plus encore. Autour de ce sur-gouvernement se sont rassemblées des centaines de systèmes solaires majeurs — la quasi-totalité des mondes évolués. La paix qui dure depuis des millénaires a permis aux technologies d'atteindre un point où l'énergie ne coûte plus rien, la maladie n'existe plus et la faim est un mauvais souvenir.

Au cœur de la communauté se trouve l'OUM, Organisation Unifiée des Mondes. Cette fédération a été formée par la race la plus avancée de la galaxie, les Delphinoïdes⁶. Autour d'eux et de leur puissant Consortium Cosmique, un noyau de peuples fondateurs : les Mäkros, les Poulpax et les Oursiens de la Grande Ourse. Aujourd'hui, ces trois races essaient de faire contrepoids face à l'omniprésence des Delphinoïdes. Mais n'entrons pas trop loin dans les arcanes de la politique — il y a fort à parier que vos Vikings ne se douteront jamais des dissensions qui peuvent avoir lieu dans les coulisses du pouvoir galactique.

Le siège de l'OUM se trouve sur Tépéak, une planète aquatique du système Alkaid entièrement consacrée à la bonne marche de la communauté. Faire fonctionner de telles institutions est un véritable casse-tête que personne ne comprend — surtout pas ceux qui le composent. Il y a cinq chambres législatives, sept vice-présidents, des dizaines de ministres, des secrétariats galactiques à la pelle et, au recensement de la semaine dernière, 31977 commissions, sous-commissions et sous-sous-commissions.

Grâce à l'influence des Delphinoïdes, le commerce est florissant entre tous les systèmes membres. Toutes les matières premières imaginables transiennent à bord d'immenses cargos : denrées exotiques, soieries éthérrées, gemmes et métaux précieux. La monnaie standard est le crédit galactique (plus communément appelé *galac*), qui se présente sous la forme de pièces carrées couleur de nacre.

La recherche scientifique étant une priorité, des pas de géant sont accomplis chaque année dans de multiples domaines. Le voyage supraluminique et les communications par faisceaux subspatiaux relient les constellations les plus reculées et resserrent les liens entre les peuples.

Aujourd'hui, les forces armées sont obsolètes. Quelques planètes gardent encore des milices locales,

⁵ Ceux qui ont osé faire allusion à une histoire commune entre Nils Corbenson et Pölti Liposdottir croupissent toujours dans les prisons de la grosse reine de Falafel.

⁶ On pourrait arguer que les Delphinoïdes ne sont pas les créatures les plus avancées de la galaxie. Mais comme ce sont eux qui ont établi les critères d'évolution, on est bien obligé de les croire.

mais plus pour le décorum que pour d'hypothétiques conflits. Un corps fédéral de maintien de la paix existe néanmoins : les prestigieux Space Marshalls. Patrouillant sans relâche le vide intersidéral à bord de corvettes rutilantes, ces beaux gosses en uniforme font la police et rassurent la population par leur présence. Ils passent aussi beaucoup de temps à tourner des spots de propagande.

LE GRAND LIVRE DES VICTIMES

Les pages qui suivent présentent une modeste sélection des centaines de races intelligentes qui peuplent les étoiles. La plupart sont des peuples civilisés appartenant à la Communauté, mais certaines sont moins évoluées et encore guerrières. Quoiqu'il en soit, peu d'aliens, même parmi les plus pacifiques, sont susceptibles de se laisser dévaliser sans rien dire. Vous ne croyez pas que raser la galaxie serait si facile, quand même ?

Dis monsieur, dézingue-moi un alien

Dans *Star Drakkar*, les PNJs fonctionnent de façon très simple. Comme les Vikings, ils ont deux caractéristiques qui représentent leurs capacités physiques et mentales. Pour les typer un peu, j'ai choisi de leur donner des noms différents. Elles fonctionnent néanmoins exactement comme la Brutalité et l'Obstination. Seule différence : les aliens n'ont pas de jauge. Leurs caracs sont fixes (c'est ça de moins à gérer quand vous êtes derrière l'écran).

En plus de ces caractéristiques, chaque race a un ou plusieurs pouvoirs utilisables à volonté. Il peut s'agir d'un équipement de dotation, d'une modification cybernétique standard ou d'une capacité innée. Pour les NT de leurs armes et armures, ne vous embêtez pas avec le niveau d'Obstination. Il faut bien que les aliens compensent le désavantage causé par leurs jauge fixes !

Bien entendu, ces stats sont celles d'aliens moyens. Vous êtes encouragé à les adapter pour des PNJs importants ou pour donner plus de fil à retordre à vos Vikings.

LES ANDROMEKS

Ces robots ont évolué sur les ruines de la civilisation qui les avait créés dans un but guerrier. Aujourd'hui, ils sont unis sous la férule du Tranzitza Suprême, un ordinateur des plus pacifiques. Mékanous, leur planète, est un exemple d'ordre et de prospérité. Elle exporte de nombreux gadgets à travers toute la galaxie. On rencontre fréquemment des vaisseaux andromeks en mission de recherche scientifique ou d'assistance technologique.

Rouages 4 / Computation 5 ; perceuse-dévisseuse à protons (NT 5)

Multiphaseur biphasique. Un Andromek peut se rendre immatériel pendant un tour.

LES CRYSTARIENS

Petits et obéissants, les Crystariens font d'excellentes victimes. Et c'est tant mieux, parce que la Ceinture Crystarienne recèle les seules mines de crystium répertoriées dans la galaxie. La grande majorité de sa population travaille pour un salaire de misère (quand salaire il y a) à extraire le précieux minéral au profit de divers patrons. Mené pas des révolutionnaires étrangers, un petit groupe a cependant pris le maquis, espérant réussir à libérer les Crystariens de l'oppression.

Tentacules 3 / Docilité 4 ; masse choquante (NT 4)

Multidextre. Les six pseudopodes des Crystariens leur permettent d'accomplir deux actions par tour.

LES DELPHINOÏDES

Les Delphinoïdes forment une des plus anciennes races de la galaxie. Nés sur la planète Pacifica, ils ont évangélisé dans de nombreux systèmes au fil des millénaires, étendant toujours plus loin leur empire marchand. Ils contrôlent aujourd'hui la galaxie à travers la Communauté Galactique. Ce sont d'habiles commerçants sans cesse à la recherche de nouveaux marchés. Ils détestent la violence physique mais sont capables des pires bassesses pour une bonne plus-value.

Ressort 2 / Perfidie 6 ; aquascaphandre (NT 4), fuseur de poche (NT 5)

Baratin de commercial. Un Delphinoïde peut inciter n'importe qui à acheter quelque chose dont il n'a pas besoin, ou lui faire accepter un prix déraisonnable pour un objet qu'il souhaite. Un jet d'Obstination en opposition est permis pour résister.

LES FRUXONIENS

Cette race d'insectoïdes agressifs, autrefois puissante, a de nos jours presque disparu. Ses derniers représentants survivent en tant que gardes du corps et mercenaires, mais la plupart d'entre eux sont pensionnaires à vie sur les navires pénitenciers des Space Marshalls. Les Fruxoniens étant particulièrement vicieux et violents, il arrive souvent qu'ils s'évadent. Ils mènent alors une vie de fugitif n'ayant rien à perdre.

Rapidité 5 / Tactique 4 ; veste à écailles (NT 2), bolteur lourd (NT 4)

Ailes diaphanes. Quand un Fruxonien est en vol, il reçoit un bonus d'un dé à ses défenses.

LES FYOUMANDJOUS

Plus ancien encore que celui des Delphinoïdes, ce peuple préfère rester dans les coulisses sans se mêler de politique. Passionnés de philosophie et de métaphysique, les Fyoumandjous n'aiment rien tant que confronter leurs points de vue avec des races différentes d'eux. A bord d'immenses vaisseaux

bibliothèques, ils parcourent les franges de l'espace communautaire pour rencontrer de nouvelles civilisations.

Longévité 3 / Sagesse 7 ; arme improvisée (NT 2)

Encyclopédie vivante. Un Fyoumandjou peut connaître la réponse à n'importe quelle question de connaissance avec un jet de Sagesse d'une difficulté de 3 à 15.

Blocage mental. Avec un jet de Sagesse en opposition, un Fyoumandjou peut paralyser le système nerveux de un à six adversaires.

LES GLANKONS

« *Courte vie et témérité* », telle est la devise de ces guerriers traditionalistes issus de la planète Kross. Les Glankons étaient autrefois des conquérants, mais leur expansion a été stoppée par l'OUM qui, à l'issue d'un long embargo, les a forcés à abandonner leurs velléités hégémoniques. Depuis, ils coopèrent de mauvais gré et assouviscent leurs instincts guerriers dans des conflits internes et des petits raids hors de l'espace communautaire.

Agressivité 5 / Instinct 2 ; cuir renforcé (NT 2), lames diverses (NT 2), disperseur atomique (NT 4)

Maître d'armes. Un Glunkon reçoit un bonus d'un dé quand il attaque au corps à corps.

LES GLOBULIENS

Les habitants de la richissime Alpha Globuli sont pacifiques et sans histoire. Pourtant, au cours des siècles, ils ont connu de nombreuses menaces d'invasion motivées par les immenses filons de pierres précieuses qui affleurent un peu partout chez eux. Cependant, leur propension à exploser à la moindre frayeur a toujours fait reculer les envahisseurs. De nos jours, avec les moyens de communication modernes, la nouvelle d'une attaque risquerait de provoquer une panique qui détruirait Alpha Globuli toute entière.

Fragilité 2 / Cran 3 ; fusil ionique (NT 8)

Autodestruction. Si un Globulien a peur, il doit réussir un jet de Cran difficulté 6. En cas d'échec, il explose et provoque 3 blessures à quiconque se trouve près de lui.

LES HEUTROUNS

Les Heutrouns sont une des deux races ennemis de la planète Puduk. Plus petits que les Shbouzes, ils sont aussi plus dynamiques et agressifs. Ils vivent dans des canalisations humides et se nourrissent exclusivement de rongeurs et d'insectes. Leur société est organisée autour de leurs chambres au trésor, d'immenses salles regorgeant des objets de valeur qu'ils ont pu dérober aux habitants de la surface. Chaque Heutroun a un rôle à jouer : garder les trésors, protéger les souterrains, piller la surface, etc. Récemment, des vaisseaux ont été affrétés pour rapporter des armes de contrebande.

Vigueur 4 / Ténacité 4 ; pistolet à projectiles (NT 4)

Odeur d'égout. Quiconque veut se battre au corps à corps avec un Heutroun doit réussir un jet d'Obstination difficulté 6 pour s'approcher.

LES IWOUKIS

Ces mignons peluchoides arboricoles se sont répandus un peu partout dans la galaxie grâce à leur conversation agréable et leur préférence pour les arts. Une planète qui se veut civilisée se doit d'avoir une communauté d'artistes iwoukis. Sculpteurs, décorateurs d'intérieurs et surtout coiffeurs, ils font fureur auprès de la bonne société galactique. Il y a un seul problème avec cette mode : la tendance des Iwoukis à entrer dans une colère frénétique à la moindre contrariété. Les cas de massacres dans les salons de coiffure se font de plus en plus fréquents.

Puissance 3 / Virtuosité 4 ; fourrure (NT 1), tondeuse laser (NT 4)

Frénésie. Quand il est énervé, l'Iwouki attaque tout ce qui bouge. Sa Puissance est augmentée de 5 points.

LES JOTUNNS

Ces géants verts et rigolards, qui se nomment eux-mêmes les Kloôos, étaient autrefois de grands ennemis des Aesir. Ceux qui n'ont pas été exterminés pendant les guerres vikings se sont exilés sur des planètes isolées, à l'abri des barbares qui les prennent pour des titans maléfiques. Les Jotunns n'aiment rien tant que le calme, leurs jardins potagers et la cervelle en salade (de préférence prélevée sur une créature intelligente encore fraîche).

Lourdeur 9 / Perception 4

Tête détachable. La tête d'un Jotunn peut abandonner son corps en servant de ses nombreux barbillons comme membres déambulateurs. Elle a alors une Lourdeur de 4. Tant que la tête n'est pas revenue, le corps d'un Jotunn reste inerte.

LES KARBUÜRS

Créés il y a longtemps par les Andromeks pour les servir, les Karbuürs furent émancipés lorsque Mékanous entra dans la Communauté Galactique. A moitié vivants, à moitié mécaniques, ils sont composés d'un exosquelette-récepteur et d'une dizaine de litres d'hydrocarbure vivant - qui peut faire fonctionner n'importe quel moteur. Depuis qu'ils sont libres, les Karbuürs louent leurs services à des expéditions qui s'aventurent loin de toute source de carburant.

Constance 5 / Volonté 3 ; exosquelette (NT 3), cryolance (NT 5)

Donneur de carburant. Un Karbuür peut donner jusqu'à cinq litres par jour sans s'affaiblir. Au-delà, il perd un point de Constance par litre.

LES MÄKROS

Ces êtres aquatiques sont connus pour leur habitude de se consommer eux-mêmes. Kroraya, leur monde, est recouvert d'océans pratiquement stériles, aussi ont-ils développé un étonnant pouvoir de régénération. Ainsi, ils ont pu survivre en se nourrissant les uns les autres. Ils ont même développé une culture culinaire autour de ce cannibalisme. Un dicton mäkro dit d'ailleurs « On n'a jamais rien servi de meilleur que soi-même ».

Chair 4 / **Finesse** 4 ; couteau de cuisine en polycéramique (NT 4)

- **Régénération.** Un Makro récupère un point de Chair à chaque tour.

LES MANTOCÉPHALES

Il s'agit d'un peuple extrêmement religieux qui vénère la conscience de l'univers qui habite l'ensemble des étoiles. Les Mantocéphales vivent en communautés monastiques dans des satellites installés en orbite autour des soleils qu'ils vénèrent. Leur dogme exige qu'ils tentent de convertir tous les êtres pensants qu'ils rencontrent. Les Mantocéphales n'ont que l'apparence d'insectoides : ils cachent sous leurs robes des corps flasques d'invertébrés. Ils se reproduisent par scissiparité.

Malléabilité 3 / **Piété** 5 ; champ de force polarisé (NT 7), neurodisrupteur (NT 6 - jet d'Obstination difficulté 6 ou inconscience pendant le reste du combat).

- **Blob.** Un Mantocéphale peut aplatis et allonger son corps à volonté, à l'exception de sa tête.

LES OURSIENS

On a longtemps pris les habitants des planètes de la Grande Ourse pour de gros mollusques. Mais un beau jour, on se rendit compte que les chocs électriques qu'ils dispensaient au moindre contact constituaient en fait une forme de communication. La galaxie découvrit alors chez les Oursiens une culture riche et diversifiée. Très vite, ils rattrapèrent leur retard technologique (sans mains, ils n'avaient même pas atteint l'âge de pierre). Les Oursiens s'imposent aujourd'hui comme une race de premier plan dans la Communauté Galactique.

Piquant 3 / **Culture** 6 ; aiguilles (NT 1), bras mécaniques (NT 4)

- **Champ électrique.** Un Oursien peut perturber tous les objets électroniques dans la même pièce que lui. Ils cessent alors de fonctionner.

LES PANDÉPIZES

Dans le système Drasorb vit une race des plus innocentes. Les Pandépizes subsistent très simplement d'agriculture et d'élevage sur leurs trois idylliques planètes. Ils ne font pas d'histoires, ne s'intéressent pas à la politique et, en retour, tout le monde les laisse tranquilles. Étant d'un naturel assez sociable, certains Pandépizes émigrent vers d'autres planètes où ils ouvrent des restaurants réputés pour leurs innombrables variétés de saucisses. Attention, certaines sont toxiques pour les Vikings.

Tonus 2 / Positivité 3

- **Trop meugnon.** Quiconque veut faire du mal à un Pandépize doit réussir un jet d'Obstination en opposition avec lui.

LES POULPAX

Malgré leur grande implication dans les affaires de la Communauté, les Poulpax ne quittent guère les récifs battus par les vagues de leur monde. Il faut dire que trimballer des calamars de 900 tonnes d'une planète à l'autre n'est pas une sinécure. Les déplacements d'un ambassadeur de Poulpaxia auprès de l'OMU requièrent quatre croiseurs lourds et un bocal en crystoverre de la taille d'un immeuble de douze étages. On comprend que les nominations se fassent à vie.

Masse 10 / Pondération 4

- **Séisme.** Pour se défendre, un Poulpax peut faire vibrer toute la pièce qu'il occupe. Tous les tours, il faut réussir un jet de Brutalité difficulté 12 ou recevoir une blessure.

LES SHBOUZES

Les Shbouzes vivent en grands clans nomades dans les plaines boueuses de la planète Puduk. Ils sont en conflit avec les troglodytes Heutrouns depuis l'aube des temps. Paisibles végétariens, ils produisent des objets d'artisanat d'un goût exquis qu'ils exportent vers de nombreux mondes où ils atteignent des prix record. Leurs cités mobiles en bois sculpté, tirées par des mégalimaces à cornes, sont de véritables merveilles. Mais les Shbouzes ne voudraient pour rien au monde partager leurs richesses avec leurs voisins moins fortunés.

Mollesse 3 / **Ingéniosité** 5 ; lance-glu (NT 5 - jet de Brutalité difficulté 7 pour ne pas perdre sa prochaine action)

- **Gadoumorphose.** Un Shbouze peut se fondre avec n'importe quelle surface liquide ou boueuse, disparaissant effectivement à la vue.

LES ZAARTEECH

On ne sait presque rien sur ces géants végétaux. Ils sont apparus un beau matin sur plus d'un millier de planètes, toujours par groupes de 7, oscillant en rythme et émettant une sorte de chant cyclique. Toutes les tentatives de communication ont échoué, et pourtant les cortexomètres sont formels : l'intelligence des Zaartech est largement au-dessus de la moyenne. Menace venue d'au-delà des étoiles ou prélude à un premier contact ? Les médias et les scientifiques se sont posé la question pendant quelques mois avant de s'intéresser à autre chose. Et pourtant, les Zaartech sont toujours là, attendant leur heure.

Immobilité 2 / Impassibilité 6

- **Téléportation.** Un groupe de Zaartech peut se matérialiser n'importe où. Encore faut-il qu'il le veuille.

LES GÉNOVIKINGS

Cette race est présentée à part car elle est un peu particulière. Nettement plus dangereux que tous les aliens que vos personnages pourront rencontrer, les Génövikings pourront leur servir de némésis ou d'ennemis récurrents. Vous vous demandiez ce qu'il y avait de plus affreux, sale et méchant que les Vikings ? Voici la réponse.

Une cousine menace

Fléau des mondes, implacables destructeurs de civilisations, les Génövikings constituent un danger qui menace la Galaxie toute entière. Ce seul fait suffirait à s'attirer l'inimitié des jarls, qui n'aiment pas qu'on leur souffle la place d'ennemi numéro un. Mais leur haine est bien plus profonde que ça. Car Vikings et Génövikings étaient autrefois frères. Et comme chacun sait, ce sont toujours les querelles de famille qui sont les plus violentes.

A l'époque des Aesir, ceux qui deviendraient les Génövikings étaient les serviteurs de Hel, la déesse des enfers. Leur fonction était peu reluisante : à l'insu des autres Vikings, ils collectaient les corps des guerriers tombés et les recyclaient pour en tirer diverses matières premières. Mais les aliens qui dirigeaient Hel eurent vite de nouvelles ambitions. Ils commencèrent à manipuler les gênes des hommes à leur service dans l'espoir de créer une classe de supersoldats. Avec une telle arme, Hel pourrait s'imposer comme le fer de lance de l'armée aesir et enfin se débarrasser de son image de croque-mort.

Mais avant que les scientifiques n'aient pu obtenir des résultats, les autorités supérieures découvrirent le pot aux chromosomes. Normalement, la section Hel aurait du être immédiatement dissoute, mais c'est à cette période que les guerres internes entre Aesir éclatèrent. Ses dirigeants profitèrent de la confusion pour voler quelques vaisseaux de guerre et s'enfuir pour ourdir une terrible vengeance.

Nul ne sait ce qu'il est advenu des Aesir de Hel, mais les Génövikings ont bien tiré parti de leur enseignement. Aujourd'hui, ils envahissent planète après planète sans laisser âme qui vive derrière eux. Partout où ils passent, ils pillent le patrimoine génétique des peuples qu'ils exterminent pour ajouter à leurs capacités mentales et physiques.

Les hordes génövikings ne restent jamais longtemps au même endroit. Elles reviennent régulièrement sur Helheim, la planète mutante, la première qu'ils aient colonisée après leur fuite. Là, au coeur des montagnes hantées et des jungles de chair, les mystérieux maîtres des Génövikings oeuvrent à la destruction de la Galaxie.

Bien entendu, les Vikings ne savent pas le dixième de ce qui précède. Tout ce qui leur importe, c'est ce que leur racontent leurs sagas : les Génövikings ont suivi Hel quand elle a trahi les dieux. Ils pratiquent des

¹ On peut dire tout ce qu'on veut sur le génie scientifique des Aesir, ils étaient quand même de sacrés radins.

² Détruire toute vie sur une planète est la dernière chose que ferait un Viking censé. Chacun sait qu'il faut lui laisser suffisamment pour qu'on puisse revenir la piller l'année suivante.

expériences contre-nature en polluant le sang viking avec celui d'aliens, ne laissent que des planètes mortes derrière eux². Et en plus, ils boivent de l'eau minérale. Les gôdis sont très véhéments quand il s'agit des Génövikings. Ils ne les désignent d'ailleurs que par le charmant sobriquet de « tentaculés ».

COMMANDO GÉNOVIKING

Soldat d'élite et pillard sans pitié, le commando est le noyau des hordes de Hel. Il subit de nombreuses mutations génétiques au fil de sa carrière et peut prendre des formes les plus diverses, avec ou sans tentacules (vous êtes d'ailleurs encouragé à inventer des pouvoirs différents). C'est un soldat sans pitié qui exploite tous les avantages à sa portée.

Ultraviolence 5 / **Vice** 3 ; scaphandre en plastalliage (NT 5), crystocoutelas (NT 3), fusil à néga-rayons (NT 6)

- **Tentacules.** Sur une attaque au corps à corps réussie, l'adversaire est immobilisé. Celui-ci peut se libérer en réussissant un jet de Brutalité en opposition.
- **Un exploit** au choix du MJ.

MAJOR GÉNOVIKING

Les officiers des armées génövikings sont choisis parmi les soldats les plus impitoyables. Ils reçoivent un traitement génétique qui décuple leur force et leur confère d'impressionnantes capacités. Ils apprennent également à faire obéir leurs troupes au tentacule et à l'oeil.

Ultraviolence 8 / **Vice** 4 ; armure d'officier (NT 6), crystosabre d'abordage (NT 3), canon à fusion (NT 7)

- **Tentacules.** Sur une attaque au corps à corps réussie, l'adversaire est immobilisé. Celui-ci peut se libérer en réussissant un jet d'Ultraviolence en opposition.
- **Vomi acide.** Cette attaque de zone peut affecter un groupe de 4 cibles. Il blesse comme une arme de NT 3.
- **Deux exploits** au choix du MJ.

SAVANT GÉNOVIKING

Bien moins habiles combattants que leurs frères de la horde, les savants leurs sont cependant indispensables sur le champ de bataille. Ils servent à la fois d'infirmiers et de macgyvers de la génétique – ils peuvent rafistoler une escouade et lui bricoler des mutations temporaires.

Ultraviolence 3 / **Vice** 5 ; blouse renforcée (NT 2), plombeur à répétition (NT 4)

- **Rafistolage.** Le savant peut rendre 5 points d'Ultraviolence par scène à un ou plusieurs Génövikings.
- **Génöbrikøle.** En travaillant sur un Génöviking pendant dix minutes, le savant peut lui donner l'usage d'un exploit de son choix pendant une heure.

SAGAS

Star Drakkar n'est sans doute pas un jeu taillé pour les campagnes de longue haleine. Il permet par contre de jouer de longues séries de scénarios. En tant que Mégajarl, vous serez l'artisan principal de ces épopeées des étoiles, mais je ne vais pas vous laisser sans grain à moudre. Ce chapitre comporte, en plus d'un scénario d'introduction, de nombreux outils qui vous serviront dans la création d'aventures de votre cru.

QUELLE CAMPAGNE ?

L'univers du jeu vous autorise à axer vos scénarios dans plusieurs directions. Les optiques que vous pourrez explorer sont nombreuses, mais voici les plus évidentes :

La campagne guerrière est pour les joueurs qui aiment que ça bastonne¹. Elle suppose qu'une offensive à grande échelle soit lancée par un ou plusieurs grands jarls. Vos scénarios comprendront des missions de reconnaissance, des escarmouches en avant-garde, des assauts planétaires, des batailles spatiales et des stations qui explosent. Vous pourrez contenter les groupes qui apprécient les défis tactiques en leur donnant de plus en plus de grade au sein de la flotte. Les ennemis affrontés pourront appartenir à différentes races, mais ce seront les Space Marshalls qui constitueront les vrais adversaires de vos Vikings.

La campagne marchande est plus reposante. Et atypique aussi. Certains jarls, comme Olaf « Cousu d'or » de Muspellheim, ont l'usage de capitaines capables de se retenir de tuer leur vis-à-vis le temps de négocier un contrat. Vous pouvez encourager vos joueurs à voir la galaxie comme un marché à conquérir plutôt que comme un coffre-fort à faire sauter. Dans une telle campagne, mettez en avant les Delphinoïdes et leurs méthodes douteuses pour tirer le maximum de profit de la Communauté Galactique. Il y a peu de chances pour que vous puissiez baser toutes vos aventures sur des échanges commerciaux, mais vous pouvez sans problème émailler d'autres types de campagnes d'épisodes marchands.

La campagne diplomatique propose une autre façon peu violente de jouer à *Star Drakkar*. Bien entendu, même les plus mauviettes des poules mouillées Vikings ne s'abaisseraient jamais à contracter une alliance avec des aliens. Si vous devez mettre en scène de la diplomatie, ce sera à l'intérieur de l'espace Midgard. Les rois et les jarls ont souvent des buts et des aspirations divergents et il leur est parfois nécessaire de convaincre leurs pairs de s'associer à leurs vues. Des personnages pourraient être recrutés pour partir en ambassade dans une forteresse ou espionner un jarl rival. Évidemment, l'opposition dans une telle campagne serait fournie par le directoire Loki.

La campagne de pillage enfin, est un mélange de toutes ces optiques. Embarquez vos héros à bord d'un vaisseau en maraude et lâchez-les sur une galaxie innocente ! Vous êtes alors libre de leur faire jouer des scénarios de tous types en vous inspirant des multiples livres, films et séries TV de science-fiction que vous avez ingurgité au cours de votre vie de rôle. C'est l'amorce d'une telle campagne que je vous propose ci-dessous.

LES VOYAGES DU MJÖLNIR

Les personnages appartiennent à l'équipage d'un vaisseau errant dont la mission est de raser de nouveaux mondes étranges, de massacrer des vies bizarres et de piller de riches civilisations. Bref, d'aller hardiment là où aucun Viking n'a jamais planté sa cristohache.

Les missions du stardrakkar *Mjölnir* varient au gré de la fantaisie de son capitaine Gunar Gunarson, surnommé « le rouquin marteau ». Son équipage est hétéroclite, composé d'hommes embarqués au hasard des escales et des aventures. Le vaisseau lui-même est au service du jarl Sigurd « paquet de nerfs » Goreson depuis une centaine d'années, époque où il était commandé par l'aïeul de Gunar. C'est un bon navire, rafistolé de partout comme tous ses pareils, mais bien entretenu et encore redoutable au combat.

Équipage

Vous trouverez ci-dessous la description des principaux marins du *Mjölnir*. La plupart d'entre eux sont présentés en tant que chefs de leur classe, mais vous pouvez très bien donner cette responsabilité aux PJs. Les caractéristiques données sont purement indicatives, vous pouvez les remanier pour refléter vos choix.

GUNAR GUNARSON, le Rouquin marteau

Gunnar est persuadé que son surnom se rapporte au nom de son navire (vous savez, le marteau de Thor, tout ça), mais ses marins l'appellent comme ça à cause de son état mental. C'est un vieux guerrier qui a connu de multiples combats mais n'est jamais parvenu à mourir la crystépée à la main. Chaque mois qui passe le rapprochant d'une inconcevable mort naturelle, il prend du Berserker 1000 à forte dose et subit certains effets secondaires : pertes de mémoire, hallucinations, accès de colère... Le capitaine n'est souvent pas en état d'assurer le commandement du *Mjölnir*, et ce sont ses officiers qui se tapent tout le boulot.

Brutalité 8 / Obstination 4

Exploits : attaque de xénobovin, aura du tyran, incrévable, never give up, never surrender

Équipement : astro-hache (NT 4), crache-plomb électronique (NT 4), combaskaf Ragnarok II (NT 6), casque omnivisor (NT 5), propulseur dorsal (NT 5)

ANYANKA WIDONSDOTTIR, Objecteuse

La petite nièce du jarl Sigurd est le produit d'une génération élevée à proximité de diverses civilisations alien. Anyanka a subi l'influence de la tridi galactique, ce qui a fait d'elle une jeune Viking fort peu vikingisante. Découragé par son entêtement à refuser la violence, son oncle l'a confiée à Gunar Gunarson pour qu'il fasse son éducation. Comme elle refuse de se battre (objecteur de conscience, qu'est-ce qu'ils vont pas inventer ces aliens !) le capitaine lui a confié un poste aux canons. Anyanka est aujourd'hui la plus jeune (et la plus inapte) recrue des bombardiers, un peu perdue au milieu de cette bande d'obsédés des explosions.

Brutalité 1 / Obstination 5

Exploits : tête comme une mule d'Andromède

Équipement : neuroconsole Virtubox (NT 7), tridicordeur (NT 5)

LUKI SKALDWALKER, Bruit de fond

Ce bellâtre à la voix de miel a été une vedette dans l'espace Midgard pendant des années, remplies de semaine après semaine les grandes salles des jarls. Il a récemment compromis sa carrière en chantant un poème épique contenant les amours tragiques du roi d'Alfheim et de la reine de Falafel, ce qui lui vaut d'avoir sa tête mise à prix dans la moitié des astroports vikings. Il a trouvé refuge auprès du jarl Sigurd qui a préféré l'éloigner le plus possible de sa cour. Lucky est un ivrogne, un dragueur invétéré, un fieffé menteur mais un diplomate passable. Le capitaine, qui ne supporte pas ses manières de starlette, l'envoie systématiquement en ambassade risquée ou en négociation tendue. Jusqu'ici, il s'en est toujours sorti.

Brutalité 2 / Obstination 5

Exploits : dégrisement express, foie en crystobéton

Équipement : gatlyre (NT 4), armure de cuir de prix (NT 2), medkit arcturien (NT 6)

LEIF VESTARSON, Doigts de faux

Tout aussi vétéran que son cousin gueule d'aurochs, Leif n'a pas les mêmes états de service. Ses compétences de brikotek ne sont pas à mettre en doute, mais sa bravoure laisse pas mal à désirer. Au moindre accrochage avec un navire ennemi, il se cache dans les entrailles du vaisseau et il est parfois difficile de l'amener à effectuer les réparations nécessaires — la battue au brikotek est devenue un rituel à bord du *Mjölnir*. Le reste du temps, doigts de faux le passe à picoler au mess. On le nomme ainsi à cause des nombreux outils tranchants, perforants et vissants-dévissants qui sont greffés à la place de ses mains.

Brutalité 2 / Obstination 4

Exploits : course endiablée, sens de la brikole

Équipement : tournevis laser (NT 5), champ de force personnel (NT 6), hololeurre (NT 5)

GÜDRID VALISDOTTIR, Crosse blanche

La gödi du *Mjölnir* est une vieille aveugle prénommée Güdrid. L'organisation de kermesses, matches de catch et autres activités récréatives n'est pas vraiment son fort (pour ça, elle compte sur son assistant, le très humoriste Yzak Gofferson) mais sa sagesse est sans égale. Toujours prête à prodiguer conseils, paraboles et prédictions, elle est très appréciée des membres d'équipage. Il n'est pas rare que ceux-ci ajoutent aux offrandes qu'ils font aux dieux une petite douceur, une fleur ou une lampe d'astérum pour l'oracle. Celle-ci sait quand même se montrer cassante envers ceux qui négligent leurs devoirs religieux. Son moyen de pression ultime pour les ramener dans le droit chemin : convaincre Frédégunda la cuisinière de les priver de boisson.

Brutalité 2 / Obstination 5

Exploits : insaisissable

Équipement : crosse à effet sonique (NT 6), computeur de poche (NT 5)

HEGIN THÖRGARDSON, Gueule d'aurochs

Le chef des huscarls de Gunar est un vieux de la vieille, un vétéran qui a vécu cent batailles et qui a autant de cicatrices pour le prouver. Il doit son surnom à une blessure de plasmalambe qui lui a découpé le sommet de crâne. Comme il voulait continuer le combat, il a fallu lui souder son casque à cornes en urgence, de peur que sa cervelle ne s'échappe. Il mène la vie dure à ses hommes, mais ceux-ci ne s'en plaignent pas, trop contents qu'ils sont de servir sous une telle brutass... euh, une telle légende.

Brutalité 5 / Obstination 3

Exploits : exosquelette blindé, cuisses d'airain, incrévable

Équipement : marteau sonique (NT 6), spatiocombine (NT 5)

INGMAR NJALLSON, Yeux dans le dos

Jeune homme d'une allure certaine, Ingmar aurait du succès auprès des guerrières si ce n'était son regard. Intense et halluciné, il fouille sans cesse les moindres recoins à la recherche d'un piège ou d'un assassin. Cette paranoïa aiguë ne le quitte plus depuis qu'il a été abandonné sur une planète hostile, et ce pendant trois ans, par un capitaine qu'il avait personnellement cocufié. Le chasseur n'a pas d'amis à bord du vaisseau. Il passe son temps dans sa cabine à préparer des pièges pour sa prochaine campagne de chasse en solitaire. Gare à qui passe dans la coursive proche, il lui arrive d'y tester ses nouveautés.

Brutalité 4 / Obstination 5

Exploits : hargneuse rapidité, limier infaillible, sommeil vigilant

Équipement : caméléon (NT 5), fusil mistletoe (NT 4),

fermentateur (NT 4), combinaison renforcée (NT 4)

FRÉDÉGUNDA ORELYASDOTTIR, La diva

Cette grande femme imposante qui chante tout le temps est une des cuisinières les plus renommées des flottes vikings. Elle n'a pas son pareil pour accomoder le gibier quel qu'il soit et son synthétisé aux baies est une merveille. Ses manières un peu trop maternelles la rendent parfois difficile à supporter, mais on endurerait mille morts pour une tourte aux spatiobulots sauce diva. L'équipage l'ignore, mais l'ingrédient secret qui rend si savoureux les petits plats de Frédégunda a un nom : Murex. C'est ainsi que se nomme le Mäkro qu'elle séquestre dans la cambuse depuis des années. La nourriture n'est pas le seul domaine pour lequel la cuisinière ait de gros appétits – nombreux sont les matelots qui sont passés à la casserole, et tous ne s'en plaignent pas au vu des petits déjeuners pantagruéliques qu'elle prépare après une nuit d'ébats.

Brutalité 5 / Obstinat 4

Exploits : boucherie créative, forme galactique

Équipement : louche à coups (NT 4), plastron doré (NT 2), marmithrall (NT 5)

PIØTER ET DÄVITT POLSSON, Cerf et Veau

Ces jumeaux cyberserkers ne brillent pas par leurs idées, tout le monde à bord du *Mjölnir* sait bien. On raconte d'ailleurs qu'ils partagent le même encéphale : ils auraient reçu un lobe chacun après que Piøter ait eu un grave accident de perceuse. Ils ont peut-être la comprenette en rade, mais quand il s'agit de trucider de l'alien, ils n'ont pas leur pareil, foi de barbare ! Le respect qu'on porte ça ces deux viandard sans cervelle est d'autant plus important qu'ils sont les fils chéris de l'envahissante cuisinière Frédégunda.

Brutalité 7 / Obstinat 1

Exploits : deux lames, éparpilleur, ouragan de violence

Équipement : crystohaches, crystomarteaux, crystépées bâtarde et crystopinels (NT 3), armures en trikevlar greffées (NT 4)

YENGRID BOMBASDOTTIR, Supernova

À peine âgée de dix-huit printemps, Yengrid fait tourner la tête de tous les hommes du bord. La jambe fuselée, le sourire charmeur et la tresse dorée, la nouvelle navigatrice sait se servir de son charme pour obtenir ce qu'elle veut. À tel point que personne ne s'est rendu compte de son manque de compétence. Elle a pris la place du défunt Gjörl Knutson sans rien faire d'autre que demander gentiment au capitaine, ce qui lui a valu quelque rancœur de la part des autres navigateurs (mais pas longtemps : elle est si mignonne, cette petite). N'allez pas croire que Yengrid soit une traînée : elle aguiche, allume parfois, mais elle se réserve pour le guerrier de sa vie.

Brutalité 3 / Obstinat 4

Exploits : deux flingues

Équipement : deux autoflêcheurs (NT 4), dague (NT 2), bikini côte de mailles (NT 2), commtorque (NT 5)

PISPÉO, « Lave-linge »

Le numéro de série de ce vieux robothrall de protocole était autrefois Π-SP-zéro. Tout le monde a pris l'habitude de l'appeler Pispéo. Sa programmation initiale n'a servi à personne depuis bien longtemps ; il est passé par toutes les tâches dégradantes : aide-boucher, récureur de conduits, sparing partner des cyberserkers et j'en passe. Ces temps-ci, Pispéo est lavandière : son travail consiste à ramasser le linge sale qui traîne partout, à briquer les armures et reparer les chaussettes. Ça ne veut pas dire qu'il renonce à partager son savoir dès qu'il en a l'occasion – ce qui explique son aspect tellement bosselé.

Brutalité 3 / Obstinat 3

Exploits : décharge d'adrénaline

Équipement : battoir à linge (NT 1)

MATELOTS DU MJÖLNIR

Parfois mal considérés par leur camarades, ces guerriers forment néanmoins la colonne vertébrale du drakkar. On peut les voir comme une ramassis de brutes avinées trouvées dans les caniveaux des astroports les plus mal famés (et on n'aurait pas tort), mais, galvanisés par le charisme du rouquin marteau, ils sont des plus efficaces en cas de coup dur.

Brutalité 5 / Obstinat 2

Exploits : aucun

Équipement : armes et armures médiévales (NT 2), cloueur à impulsion (NT 5) ou spatiocombine (NT 5)

LA MINE AU DIEU DORMANT

Dans ce premier scénario, les personnages vont devoir élucider le mystère de la disparition du personnel d'un avant-poste minier. Rien de bien compliqué, sauf s'il faut négocier avec une entité extra-terrestre omnipotente et repousser une invasion de Génovikings en même temps.

L'APPROCHE

« *Journal de bord du capitaine Gunar Gunarson. Arrivés dans la Ceinture crystarienne dans les temps. Va s'agir d'embarquer le crystium avant que le secteur se mette à grouiller de tentaculés. Le Mjölnir vient de se placer en orbite du planétoïde BEUUUA AAAARRHH !*

— C'est quoi, le planétoïde Beuarh ?

— Mais non, crétin à cornes ! C'est le capitaine qu'a encore vomi ses boyaux sur l'enregistreur de bord. » La mission du *Mjölnir* est simple : récupérer une pleine cargaison de crystium, ce mineraï précieux servant à fabriquer les crystarmes. L'avant-poste minier Nidavellir 21 est tenu par un jarl allié et le paiement a déjà été effectué. Le seul hic, c'est qu'on prévoit un raid génoviking sur la Ceinture. La consigne est donc d'évacuer les 12 Vikings sur place.

Le *Mjölnir* est en orbite basse autour d'un gros caillou et l'équipage s'apprête à lancer un esquif de remorquage pour aller chercher la marchandise, mais la station minière ne répond pas. Comme le capitaine n'est pas en état de se rendre à la surface, les personnages sont chargés d'aller voir de quoi il retourne.

L'atterrissement¹ est une formalité. Par contre, rien n'apparaît sur les scanners de l'esquif comme dans la subradio. Impossible de détecter la moindre forme de vie intelligente. Point non plus de trace d'activité dans le complexe minier. Au prix d'un jet d'Obstinat (avec le bonus du système de détection – des radars frontaux à +2d) difficulté 12, il est possible de repérer de la vie animale sous les collines qui entourent l'avant-poste ainsi qu'une faible activité électronique dans le bâtiment principal.

NIDAVELLIR 21

Le planétoïde est petit mais doté d'une atmosphère. Le paysage n'est guère enchanteur : partout où porte le regard, ce ne sont que formations de rocaillle et failles abruptes. Le complexe minier est installé dans une petite cuvette à l'abri du vent glacé qui souffle en permanence. Le bâtiment principal, un dôme de métal noir, est flanqué de deux constructions rectangulaires : un entrepôt de stockage de matériel et une raffinerie pour le mineraï. Les mines elles-mêmes

LE DORMEUR S'EST RÉVEILLÉ

Le responsable du mystère qui plane sur Nidavellir 21 est une entité para-dimensionnelle, non-linéaire et proto-incompréhensible qui sommeillait depuis des millions d'années, profondément enkystée dans le planétoïde. Mais les récentes excavations des esclaves crystariens l'ont réveillée et ça l'a mise en colère³.

Le Dormeur est une créature qui aspire à l'harmonie universelle. Depuis la nuit des temps, il voyage à la recherche d'une civilisation pacifique à laquelle il pourrait transmettre sa sagesse et les secrets de l'univers. Malheureusement, il ne rencontre que guerres, ruines et cendres. Alors il s'enterre profondément et sommeille pendant quelques millénaires. Et à chacun de ses réveils, c'est la même déception.

Cette fois-ci n'a pas fait exception. Trouvant les Crystariens en état d'esclavage, il a transformé leurs maîtres Vikings en crystacés sans cervelle. Depuis, ceux-ci le vénèrent comme un dieu. Ils lui ont même trouvé un nom : Diamanthéus. Le Dormeur compte maintenant prendre la tête de ses « fidèles » et aller voir si la Galaxie est digne de son message.

¹ Vous pouvez justifier ce choix comme bon vous semble : c'est une corvée et on envoie les petits nouveaux, ou bien les PJs ont envie de respirer autre chose que de l'air en conserve. Ce serait bien que chaque joueur ait une raison de descendre, histoire d'établir un peu la place de son perso à bord.

² Je sais, je pouvais pas décentement écrire « planétoïdissage ». Cependant, comme tous les auteurs de jeux S-F un peu sérieux, je me devais de signaler que je suis au fait de la règle de remplacement du mot « atterrissage » par tout un tas de néologismes plus ou moins inspirés, mais que j'ai choisi de l'ignorer. Voilà qui est fait.

³ Pourtant, on sait depuis le triste épisode de la Moria qu'il faut jamais creuser trop profond dans sa mine.

sont disséminées dans les collines alentour. L'endroit est désert. Les Vikings comme les quelques trois cents esclaves crystariens semblent avoir disparu.

La raffinerie

C'est un labyrinthe de machines, conduites et chariots abandonnés. Toute activité a été stoppée et le minerai brut est encore sur les tapis roulants. Par contre, tout le crystium raffiné a disparu. Des chariots sont bien entreposés là, mais il ne reste pas un gramme du précieux métal. Qui plus est, avec un jet d'Obstination difficulté 3, on peut découvrir de rares traces de lutte : des impacts de projectiles sur les parois, quelques gouttes de sang sur le sol, etc. C'est assez étrange, étant donné que les Crystariens sont réputés parfaitement inoffensifs.

L'entrepôt

Cet endroit est une vaste structure métallique qui contient normalement six véhicules à chenilles. Un seul est encore là, le capot ouvert et des pièces du moteur disposées au sol (c'est réparable avec un jet d'Obstination difficulté 6). Il comporte une cabine pour le pilote et une plate-forme de chargement pouvant accueillir quelques tonnes de matériel ou huit Vikings bien armés. Les traces qu'ont laissé les autres véhicules mènent vers le nord.

Véhicule minier. Tout-terrain 5.

Le dôme

Ce bâtiment est divisé en diverses zones, sans organisation particulière - à la mode viking, quoi. Les quartiers des hommes semblent n'avoir pas été abandonnés du tout : ils sont encore pleins de leurs petites affaires, comme des poignards, des casques et des caleçons de mailles. Le poste de commandement et de surveillance est en grand désordre, mais rien d'anormal cependant. Des cornes de synthémel à moitié pleines sont posées sur les consoles. Les cuisines et le garde-manger sont pleins de victuailles, tandis que dans la salle commune, un jeu de lancer de haches a été laissé en pleine partie. L'atelier brikotek, enfin, comporte des installations robotiques assez complètes. La plupart des pièces ont été ravagées par ce qui semble être des animaux aux mâchoires puissantes (des crystacés, comme vous le verrez plus bas).

A peine les personnages sont-ils entrés qu'ils entendent une voix métallique dans le circuit de haut-parleurs de la base. « *Quittez cette base ou vous serez immédiatement détruits* » les menace l'inconnu. Il s'agit de F8, un robothrall déglingué qui a été oublié dans l'atelier. En entendant les PJs arriver, il s'est caché dans un placard avec un micro et il essaie maintenant de baratiner les intrus. Il se fait passer pour un système expert de défense, une escouade de guerriers sur le point de débarquer, n'importe quoi qui puisse faire peur à ceux qu'il

prend pour des ennemis. Un peu de diplomatie (ou, plus vraisemblablement, une fouille en règle du dôme et un bon coup de pied) suffit à le ramener à la raison.

F8 peut alors faire part de ce qu'il sait, à savoir pas grand-chose - il a passé les 72 dernières heures sur un établi après tout. Il est d'ailleurs en assez mauvais état : ses articulations sont grippées, ses génératrices flanchent et son élocution est entrecoupée de « bzzzt » énervants. D'après ses banques mémorielles, il y a eu des problèmes avec les Crystariens, puis le brikotek de la base l'a abandonné pour aller voir ce qu'il se passait. Il n'est jamais revenu et depuis, F8 est resté abandonné à son triste sort. Le robothrall insiste pour suivre les PJs, arguant de son indispensabilité en toute situation.

F8, robothrall paranoïaque. Rouages 3 / Fichiers 3.

Le danger venu du sous-sol

Au moment qui vous arrange le plus, le sol s'ouvre et un groupe d'une demi-douzaine de crystacés affamés se rue sur les Vikings. Ce sont des crevettes fousseuses d'un mètre cinquante de long, entièrement constituées de métal organique. Les PJs ne devraient pas avoir de mal à mettre ces prédateurs en fuite. S'ils inspectent les corps de ceux qu'ils ont massacrés, ils peuvent constater quelque chose d'étrange : les crystacés ont des entrailles organiques et pleines de fluides gluants. Un jet d'Obstination difficulté 6 (réussite automatique pour un chasseur), permet de savoir que ce n'est absolument pas normal - les crystacés sont normalement entièrement métalliques. Il s'agit en fait d'un reliquat de leur transformation. (Si vous ne comprenez pas ce que je veux dire par là, c'est qu'il est temps que vous lisiez l'encadré sur le Dormeur.)

Crystacés. Vivacité 3 / Instinct 2 ; pinces acérées (fonctionnent comme des armes NT 2)

LE MJÖLNIR NE RÉPOND PLUS

Quand les personnages essaient de contacter leur vaisseau, ils n'obtiennent que des grésillements : plus de *Mjölnir*. Le Dormeur n'a pas eu envie de voir plus de Vikings débarquer chez lui. Aussi a-t-il transformé le drakkar et son équipage en manège. Oui, vous m'avez bien lu : il y a un manège de chevaux de bois qui orbite autour du planétoïde...

Voyant que le vaisseau avait envoyé un petit groupe à la surface, le Dormeur décide de lui faire subir un test. Il souhaite savoir si cette civilisation barbare est au-delà de toute rédemption. Le sort de tous les Vikings du coin dépend désormais des héros.

LE DELPHINOÏDE OUBLIÉ

F8 n'est pas le seul à avoir échappé à la vindicte du Dormeur. Un marchand delphinoïde nommé Lopek s'est récemment posé sur Nidavellir 2i. Il parcourt la Ceinture à la recherche de nouveaux marchés (et de filons qu'il pourrait exploiter en douce) et a pris contact avec les Crystariens. Il les a convaincus de sa bonne foi et espère établir des relations avec leur « dieu » pour négocier de juteux accords commerciaux.

L'explorateur Stenella du marchand est gardé par les Crystariens dans une vallée située entre le temple (voir plus bas) et le complexe minier. Il a décidé d'aller explorer les environs pour estimer les filons proches, aussi les personnages peuvent-ils tomber sur lui n'importe quand. Lopek est escorté d'un garde du corps glankon qui peut ou non avoir été transformé en poupée articulée par le Dormeur, selon les besoins du scénario. Afin de préserver la surprise, il vaut mieux qu'il ne soit pas accompagné de Crystariens.

Face à des Vikings, Lopek essaie de ruser. Il dit ne pas savoir de quoi il retourne, se fait passer pour un naufragé, tout est bon pourvu qu'il puisse se débarrasser d'eux. Dès qu'il le peut, il contacte ses alliés à tentacules et met au point un traquenard. Le Dormeur peut ainsi leur envoyer des Génovikings en masse, afin qu'ils s'enfuient et tombent dans un piège tendu par les Crystariens.

Lopek, marchand retors. Ressort 3 / Perfidie 6 ; aquascaphandre (NT 4), déphaseur à ondes courtes (NT 5), bulle magnétique de poche (NT 7 - armure permettant de voler pendant une heure)

LES ADORATEURS DE DIAMANTHÉUS

Les Crystariens ont quitté le complexe minier en emportant tout le minerai raffiné pour en faire offrande au Dormeur. Une bonne moitié d'entre eux s'est installée dans les profondeurs où ils ont découvert le Dormeur. Celui-ci ressemble à un minuscule soleil argenté flottant au dessus du sol, dardant des rayons d'énergie dans toute la grotte. L'entité passe le plus clair de son temps à méditer et à récupérer de son long sommeil, vénéré par ses « fidèles ». Quand il est conscient, il est au courant de tout ce qui se passe sur le planétoïde.

Les autres mineurs parcourent les galeries à la recherche de plus de crystium. Douze d'entre eux montent la garde devant le vaisseau de Lopek, armés de piolets et de quelques fusées à protons volés aux contremaîtres transformés (NT 5). Si on les provoque, ils réagissent avec leur couardise habituelle, puis se rappellent qu'ils sont une armée et ripostent.

En cas de combat, le Dormeur peut donner un coup de pouce au Crystariens. Parmi les « miracles » qu'il peut accomplir, on compte la résurrection, un champ de force, la transformation d'une arme en bouquet de fleurs ou d'un Viking en shingouz en peluche.

FAIRE MONTER LA CYBERMAYONNAISE

Voilà, vous avez tous les éléments en main pour résoudre cette aventure⁵. Il vous appartient de suivre les joueurs et d'orchestrer les événements en fonction de leurs actions. Rassurez-vous, je ne vais pas vous laisser vous débrouiller tout seul avec une bande de Vikings en furie. Voici quelques scènes susceptibles d'avoir lieu pendant la séance.

Bataille en orbite

Les personnages vont sûrement vouloir partir à la recherche du *Mjölnir*. Si leur esquif a été détruit, ils peuvent emprunter l'explorateur de Lopek (en cassant au passage la tête à quelques Crystariens) et foncer en orbite. Là, laissez-les se gratter le casque à cornes en découvrant le manège. Pour pimenter la scène, orchestrez l'attaque d'un croiseur génoviking et voyez qui aborde qui.

- Le manège tourne paisiblement sur lui-même en diffusant une musique d'orgue de barbarie dans tous les haut-parleurs proches. Le Dormeur en a autrefois vu de semblables sur la planète d'origine des Vikings et trouvé qu'il s'agissait d'un symbole de paix particulièrement évocateur. Seule différence, les têtes des chevaux de bois ont été remplacées par des têtes de dragons semblables à la proue d'un stardrakkar.

- Le croiseur Ovo dispose de deux sucoirs d'abordage : des couloirs flexibles qui se collent à la paroi d'un vaisseau ennemi et percent sa coque. S'ils sont mis hors d'usage, les commandos n'hésitent pas à enfiler leurs spatiocombines et à se lancer dans le vide pour attaquer le vaisseau des personnages au chalumeau laser.

Poursuite souterraine

A mon sens, il n'est pas de scénario dans une mine sans course-poursuite échevelée dans un labyrinthe de couloirs tortueux. En plus, ici, vous avez des véhicules blindés et des glisseurs génovikings à la place des traditionnels chariots (qui existent quand même, mais en version antigrav). Vous en voulez plus encore ?

- Une foreuse à plasma montée sur trépied fait une bonne arme anti-véhicules (NT 7). Montée à l'avant d'un chariot, elle peut creuser des tunnels si la vitesse n'est pas trop importante (Obstination difficulté 9).

- En plus des gouffres, ponts de pierres et stalactites instables, les mines recèlent des zones de champs magnétiques dangereux. À l'intérieur, tous les objets de NT 5 et plus cessent de fonctionner.

- Un mégacrystacé mutant erre dans le coin. Il a creusé son propre réseau de tunnels. « *Sven, je crois qu'on est pas dans un couloir de mine.* »

Mégacrystacé mutant. Vivacité 8 / Instinct 2 ; pinces broyeuses (équivalentes à des armes NT 3)

LES GÉNOVIKINGS VIRTUELS

Le Dormeur ne connaît pas d'autre moyen de tester l'agressivité des Vikings que de les confronter à leurs pires ennemis. Il crée donc une horde de Génovikings qu'il va envoyer sus aux personnages. Ces guerriers n'existent pas réellement, ce sont des marionnettes sans personnalité aux ordres de leur créateur. Ils attaquent sans pitié et sans considération pour leur propre vie⁴.

Les Génovikings sont votre joker pour le scénario. Vous pouvez mettre en scène une attaque dès que vous sentez que le rythme de la partie se ralentit ou que vos joueurs commencent à trop réfléchir. Voici quelques idées :

- Un cône d'assaut Tick tombe du ciel et écrase l'esquif des personnages avant de vomir des dizaines de commandos.
- Une patrouille équipée d'armes lourdes poursuit les PJs à bord d'un tank antigrav.
- Un puissant guerrier (prenez les caractéristiques du major page 29), armé jusqu'aux dents et bourré de mutations, surgit de nulle part et s'en prend à un Viking isolé.

Tank anti-G génoviking. Vol aléatoire 7 ; aérotorpilles NT 5, blindage NT 3.

⁴ C'est dire si ces simulacres agissent avec un réalisme saisissant — c'est exactement comme ça que se comportent de vrais Génovikings.

⁵ Vous vous dites peut-être que c'est un beau bordel, mais permettez-moi de vous détruire. Dans le jargon des professionnels, on appelle ça un « scénario ouvert ».

⁶ Mais oui, on peut aussi faire du roleplay à Star Drakkar. Voilà qui fera faire les mauvaises langues.

Boucle temporelle

Nous sommes dans un univers de science-fiction à l'ancienne. Vous n'avez pas à avoir honte de ressortir le bon vieux coup de la boucle temporelle. Le Dormeur peut faire des scoubidous avec le continuum espace-temps, alors ne vous gênez pas pour « effacer » une scène et reprendre le scénario à n'importe quel moment. C'est utile pour effacer une grosse bêtise des joueurs (s'ils font sauter le manège à coups de canon à micro-ondes par exemple) ou simplement pour leur casser les pieds (en reprenant au début un combat qu'ils ont gagné, par exemple).

Vaincre le Dormeur

Tôt ou tard, les Vikings vont réussir à confronter l'entité qui leur mène la vie si dure. Inutile de dire que la violence n'est pas une option. En revanche, vous tenez là l'occasion d'une bonne séance de roleplay⁶. Mais, par Tyr, comment convaincre une créature omnipotente d'arrêter ses conneries et de rendre le *Mjölnir*? Comme tous les grands méchants, le Dormeur aime parler. Il ne se prive pas d'exposer sa vision aux personnages, son rêve d'une galaxie sans haine ni guerre. Il se lamente sur ses réveils successifs, toujours troublés par les conflits entre races primitives. Mais tout ça est du passé : il a bon espoir maintenant de se faire comprendre de cette si prometteuse Communauté Galactique.

Vous voyez où je veux en venir ? Les Vikings ne cadrent pas du tout dans ce tableau idyllique. Et c'est là qu'ils peuvent appuyer pour convaincre le Dormeur qu'il n'est pas encore temps de créer un monde parfait. Ils ont sans doute déjà suffisamment fait la preuve de leur bourrinitude, d'ailleurs. Montrer assez d'étruitesse d'esprit devant les arguments de leur interlocuteur devrait le convaincre de renoncer.

A vous de juger si le Dormeur se remet simplement en stase, dépité, ou si la vue de tant de violence provoque une réaction plus catastrophique. Lors de la partie test, les joueurs se sont servi de l'équipement de communication du Stenella de Lopek pour projeter directement dans l'esprit du Dormeur un montage des émissions les plus atroces de la tridi galactique. Si vos amis lui font une démonstration de ce genre, il est très possible qu'il ne supporte pas le choc et explose en emportant la moitié du planétoïde.

Si vous préférez le fantastique au cataclysmique, la destruction du Dormeur peut s'accompagner de sa disparition de la trame de la réalité. Les personnages se retrouvent au tout début du scénario, en train d'atterrir sur Nidavellir 21. Seulement cette fois, tout est normal : pas de révolte chez les Crystariens, pas de transformations intempestives. Ils peuvent accomplir leur mission sans la moindre anicroche (ils peuvent même tomber sur un Lopek qui ne comprendra rien à ce qui lui arrive). À part eux, personne ne saura que vos Vikings ont sauvé l'univers.

PLUS LOIN, DANS L'ESPACE

Dans l'immensité du cosmos, les occasions sont nombreuses pour un équipage de Vikings de s'attirer des ennemis de vivre des aventures palpitantes. Pour trouver des idées, n'hésitez pas à piller toute la S-F que vous pourrez trouver, aussi ringarde soit-elle. Quand vous tomberez sur un vieil épisode de Star Trek, Cosmos 1999 ou pire, Buck Rogers, ne zappez plus ! Demandez-vous ce que ferait une bande de pillards vikings à la place des protagonistes. En attendant votre prochaine séance de larvage devant la télé, vous trouverez ci-dessous quelques idées à développer à votre sauce.

Station Walhalla

Une station-casino vient d'ouvrir sous la houlette du redoutable syndicat maffieux de Cassiopée. Pour se démarquer de la concurrence, le Walhalla Casino est conçu autour du thème des tristement célèbres pirates vikings. Décoration médiévalisante, figurants en costume, hologrammes de Valkyries sillonnant l'espace, tout y est.

Si d'aventure de vrais Vikings croisaient dans le secteur, comment diable prendraient-ils la chose ? Difficile à dire, d'autant que le propriétaire des lieux profiterait de l'occasion de fournir un divertissement unique à ses clients. À grands coups d'effets spéciaux, il attirerait les pirates à bord de la station en leur faisant croire qu'ils ont atteint le domaine de leurs dieux. Combien de temps se laisseraient-ils abuser, ça reste à voir...

Le casse d'Altaïr

Des pillards sans égal se doivent de relever des défis sans précédent. C'est pourquoi le jarl des personnages leur a assigné la mission de vider les coffres de la Banque d'Altaïr, l'établissement le mieux protégé de toute la galaxie. Ils ont carte blanche et peuvent recruter autant de Vikings qu'ils le souhaitent. À eux les joies du repérage sur Altaïr IV, un monde des plus hostiles. À eux l'infiltration dans la colonie pénitentiaire de Bouba Pinté, à la recherche du seul homme à avoir survécu à une tentative de cambriolage de la banque. Et surtout, bonne chance pour échapper au bataillon de Space Marshalls cantonnés sur place, ainsi qu'aux sbires surarmés du boss maffieux Arn la Krevure. Car dans les coffres de la banque se trouve l'Émeraude de Zong, une babiole aux pouvoirs mystiques censée faire des miracles sur les libidos déclinantes.

L'héritage du sieur X'gouik

Un jeune comptable globulien vient de faire un immense héritage : une concession sur la lointaine planète Z, dans la mystérieuse Nébuleuse d'Ombre. Mais pas de bol pour lui, c'est à un groupe de Vikings que X'gouik demande de l'escorter chez le notaire, sur une lune d'Alpha Globuli. L'infiltration dans un endroit aussi policé (et potentiellement explosif) qu'une station globulienne ne sera pas de tout repos. Mais le voyage vers la nébuleuse la plus dangereuse de la galaxie sera plus mouvementé encore. Surtout quand on sait que les plantes vivantes qu'on récolte sur Z atteignent des prix record sur le marché noir et qu'une ribambelle de gens peu recommandables feraient n'importe quoi pour en obtenir.

Le retour du Dormeur

Vous aussi vous aimez les méchants récurrents ? J'étais sûr qu'on se comprendrait. Le Dormeur n'est pas mort, il s'est reconstitué malgré lui et se retrouve coincé dans cet univers de violence qu'il abhorre. Qu'à cela ne tienne, il va chercher à convertir les Vikings au pacifisme en prenant le contrôle de leur jarl. Du jour au lendemain, celui-ci semble devenir fou : il interdit le pillage et lance un vaste programme de rééducation. Cours d'arrangement floral, de bonnes manières et de danse mondaine sont obligatoires à bord de tous ses navires. Alarmé, le capitaine des personnages les envoie à la cour du jarl pour comprendre ce qui se passe. Là, ils seront confrontés aux intrigues des agents du Directoire Loki et à la vindicte du Dormeur.

EMMERDES DE LA VIE QUOTIDIENNE

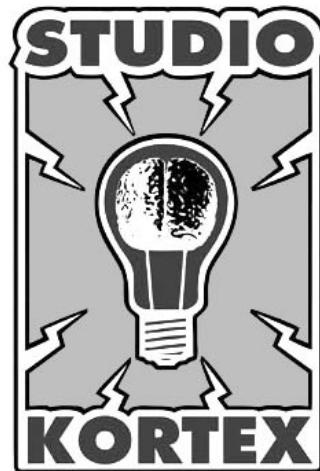
Pour finir, vous trouverez ci-dessous une dizaine d'idées pour égayer vos parties et surtout compliquer la vie de vos Vikings préférés.

• Un groupe d'**étudiants en tridivisuel** de la faculté de Tépéak s'est mis en tête de faire une thèse sur la menace viking. Le jarl a décidé qu'une telle publicité serait bonne pour son image et ordre est donné aux PJs de balader les jeunes aliens partout où ceux-ci le souhaitent : en première ligne des abordages, dans les zones de bombardements, dans la garçonnier du capitaine, etc.

• Le vaisseau des personnages se met en orbite autour d'une planète giboyeuse. C'est **camp de chasse** pour tout le monde pendant une semaine. Mais certaines créatures sont plus dangereuses qu'elles en ont l'air. Comme le dragon fousisseur ou le parasite nasal, par exemple.

• Après un pillage, les personnages se retrouvent avec une **cargaison d'oeuvres d'art** iwoukies difficiles à écouter. Il leur faudra se rendre dans un astroport très mal famé pour trouver un fourgue compétent.

- C'est la **panne totale** dans le vaisseau ! Il est aveugle, à la dérive et désarmé. Bientôt il y fera très froid... S'agit-il d'un sabotage, d'une mauvaise manipe du brikotek en chef ou d'une sangsue cosmique nichée dans les moteurs ?
- Un **avant-poste non répertorié** apparaît dans les sensseurs du vaisseau. Les scientifiques qui travaillent là essaient de rester discrets en raison des recherches sensibles qu'ils mènent. C'est le moment d'organiser un petit pillage entre amis.
- Les Vikings pistent un **vaisseau marchand** plein à ras bord de butin. Ils sont loin de se douter que cette cible idéale est en fait un patrouilleur des Space Marshalls sous un holo-camouflage.
- Il y a de la **mutinerie dans l'air**. Pour une raison connue de lui seul, un agent du directoire Loki se trouve à bord et pousse l'équipage à se révolter contre son capitaine.
- Une **patrouille des Space Marshalls** traque le vaisseau des Pjs. Elle attend des renforts pour fondre sur les Vikings. Il va s'agir de la neutraliser au plus vite.



• A la faveur d'une escale dans une **Taverne Galactique**, les Vikings prennent part à une bagarre. Les tables et les serveuses volent bas. Mais qui a profité de la confusion pour subtiliser les armes et le butin des Pjs ? S'agit-il de la même personne qui vient de voler leur vaisseau ?

• Après une campagne de chasse très réussie, l'équipage transporte une pleine cargaison de gibier vivant à destination de l'espace Midgard. Pas facile de se consacrer à ses corvées quotidiennes au milieu d'un **troupeau de cryptotruches arboricoles**.

• Une **colonie de charançons phasiques** s'est installée dans les conduites énergétiques du vaisseau, provoquant toute une série d'anomalies et de pannes. Il va falloir trouver la source de ces ennuis techniques et l'éradiquer avant que tous les systèmes en soient irrécupérables. Selon votre bon vouloir, se débarrasser des charançons peut juste demander une pulvérisation tachyonique ou nécessiter un insectomètre expérimental actuellement dans les coffres d'un laboratoire de Tépéak.

APPENDICES

Ce dernier chapitre vous propose quelques bonus qui vous trouverez peut-être utiles pendant vos parties. Rien de vraiment indispensable, mais considérez-les comme les options de votre stardrakkar flambant neuf.

GÉNÉRATEUR D'ALIENS GÉNÉRIQUES

Si vos Vikings de mèlent à la population galactique, ils rencontreront des créatures de toutes tailles, formes et couleurs. Le jeu propose un certain nombre de races, mais vous pouvez en inventer plein d'autres. Si vous êtes forcé d'improviser une race pour un PNJ, je vous conseille d'utiliser ce que je nomme le *Générateur d'Aliens Génériques*, ou GAG. Décrivez un détail incongru, comme une peau de couleur vive, des antennes préhensibles ou des yeux surnuméraires. Et hop, vous avez un alien bizarre !

Pour vous y aider, servez-vous des tableaux ci-dessous. Vous pouvez tirer dans toutes les catégories ou simplement dans certaines d'entre elles.

Dé 6	Membres	Organes	Couleurs
1	Tentacule	Antenne	Bleu
2	Pseudopode	Oeil	Vert
3	Jambe	Bouche	Jaune
4	Bras	Oreille	Orange
5	Queue	Mandibule	Rouge
6	Tête	Nez	Violet

Dé 66	Bizarerie	Dé 66	Bizarerie
11	Peau écailleuse	41	Ne porte aucun vêtement
12	Peau rayée ou tachetée (tirez deux couleurs)	42	Évolue en milieu liquide
13	Forme de vie non corporelle	43	Maladie de peau très contagieuse
14	Translucide	44	Se nourrit d'être intelligents
15	s'exprime par des hurlements stridents	45	Coutumes écoeurantes
16	Peau métallique	46	Appendices et organes détachables
21	Aveugle mais doté d'un sens radar	51	Luminescent
22	Être végétal qui ne se déplace qu'en pot	52	Ne quitte jamais son lourd scaphandre
23	Se nourrit de matière non organique	53	Culture très superstitionnée
24	Communique par télépathie	54	Couvert de plaques chitineuses
25	Intelligence communautaire	55	Créature aérienne
26	Polymorphe	56	Se dit au service de « Grands Anciens »
31	Traditions et langage très complexes	61	Communique par échange de fluides
32	Ne supporte pas la lumière	62	Ne se lave jamais
33	Phases de sommeil aléatoires	63	Respire un gaz autre que l'oxygène
34	Hermaphrodite	64	Peut se liquéfier
35	Créature à fourrure	65	Forme de vie siliceuse
36	Projette ses émotions par empathie	66	Périodes de reproduction fréquentes

STUDIO KORTEX

Dans l'espace, personne ne vous entendra piller.

La galaxie était un endroit merveilleux. Avec les millénaires, les centaines de races qui la peuplaient avaient su oublier leurs différences et travailler main dans le pseudopode pour construire un avenir meilleur. Sous l'égide des pacifiques Delphinoïdes, la faim, la maladie, la guerre n'étaient que de lointains souvenirs.

Jusqu'au jour où tout bascula. Des flottes de vaisseaux rouillés à tête de dragon fondirent sur la bordure de l'espace communautaire, vomissant des hordes de guerriers barbus et ras du front. La galaxie n'avait jamais été en aussi grand danger, car les Vikings étaient de retour.

Et les Vikings, c'est vous !

Le **Studio Kortex** met des bouts de cervelle fraîche dans ses jeux. Grâce au format électronique, nous pouvons vous proposer de petits jeux différents par leur thème, leur système ou leur approche. Nous projetons de sortir des produits fun et originaux qui, nous l'espérons, vous donneront envie de jouer*.

L'accent sera mis sur l'accessibilité et la rapidité de mise en place. Qui a le temps de nos jours de potasser des jeux de 300 pages ? Pas nous en tout cas. Avec les jeux courts, vous allez pouvoir vous remettre à jouer. Vous téléchargez, vous lisez et vous commandez les pizzas.

www.studiokortex.com

ÉRIC NIEUDAN

Éric Nieudan a longtemps travaillé pour les éditions Oriflam sur des univers comme **Feng Shui**, **Archipels** et **Post Mortem**. Depuis quelques temps, il s'acharne à essayer de vivre de sa plume en élargissant ses horizons à la BD et aux livres-sans-images. Incapable de trouver un vaccin contre le virus du jeu, il cherche régulièrement des moyens de faire découvrir le jeu de rôles à un public plus vaste et de ramener les vieux joueurs égarés par manque de temps au troupeau. Le lancement du studio Kortex est sa dernière tentative en date.

Brutalité 5 / Obstination 4

Exploits : prise de notes instantanée, cervelle en ligne.

Équipement : hache en latex (NT 3), synthémirabelette (NT 6).

DIDIER BALICEVIC

Didier Balicevic est illustrateur pour la presse et l'édition jeunesse. Dans le milieu du jeu, il est connu pour ses illustrations pour **Archipels** et pour les différentes boîtes de **Taverne**. Atteint de fièvre rôlistique depuis des lustres, il n'a pas son pareil pour inventer des univers et les peupler de ses dessins. On murmure qu'il existe une cache dans laquelle il stockerait les douzaines de carnets remplis de notes et de croquis relatifs à ses différentes campagnes.

Brutalité 4 / Obstination 5

Exploits : Photoshop supraluminique, frénésie des pièces jointes, incollable sur le Marvel Universe, résistance au surmenage.

Équipement : astropalette graphique (NT 7).