



# PIRATES !

Par solaris

*Ils écumant l'espace à bord de leurs vaisseaux galactiques, ils font frissonner la jeune fille et les gouvernements. Aventuriers des temps modernes, mais auréolés de siècles d'histoire, les pirates sont à la fois un rêve et un cauchemar.*

*Ces quelques pages vont approcher la piraterie de ce début de XXIIIe siècle. Mais surtout, vous allez avoir des éléments pour créer vous-même l'un de ses terrifiants personnages que ce soit pour le bonheur de vos joueurs ou pour étoffer votre décor de campagne.*

*Alors, abordez cette aide de jeu, pillez-la et surtout, n'oubliez pas, c'est vous le prince des océans galactiques !*

*Et rappelez-vous que ce n'est qu'un encas en attendant le fabuleux trésor que nous réservent les auteurs dans la sortie prévue d'un supplément "Pirate" pour notre jeu favori : RAS !*

*Il ne me reste qu'à vous souhaiter bonne lecture et bon vent !!*

PS : les images et logos utilisés sont propriétés exclusives des auteurs du jeu de rôle RAS.

## Be quick or be dead !

28 mars 2210, à bord du vaisseau de croisière le « Luxar Palace », siège d'un casino clandestin...

- « Et bien, sacré châssis cette ullar, dommage que je sois là pour le business car je me la taperais bien... Et elle m'aguiche en plus, regardes-moi ça ! La garce je suis sûr qu'elle le fait exprès... Bon allez, je vais essayer de me la fai...

- *Gziiit gziiit*. Mickey? Et oh ! Tu dors ou quoi ? Je viens de parasiter le système de vidéo surveillance... Altus et Jim vont entrer en action. Tu peux y... Ah je vois, je vois... Pendant que je me coltine un système numérique de premier plan, m'ossieur mate l'ullar à moitié à poil ! Tu crois que je ne te vois pas ? Je te rappelle que c'est mon job de récupérer le contrôle des cam... ».

Froidement, Mickey se leva et au lieu de suivre l'ullar comme il l'espérait, il se dirigea vers la double porte de la salle de jeu clandestine et trouva rapidement le bureau du propriétaire. Ses deux acolytes venaient, comme prévu de faire le boulot et les types qui faisaient la surveillance étaient allongés sur le sol, cervelle à côté de leur tête.

Il défonça la porte et entra dans le bureau fait de bois et de velours.

- « Dis-moi Snickers, on t'avait prévenu, ici c'est le terrain de chasse du SIS ». Il tira deux balles qui se suivirent l'une après l'autre dans la boîte crânienne du vieux porc qui tenait le casino et qui n'eut même pas le temps de répondre. Celui-ci s'écroula net sur la moquette.

- « Mission accomplie les gars. Matt, au lieu de tracer l'ullar avec les caméras, tu me la laisses pour plus tard et tu préviens le big boss. Le Luxar palace est à nous ».

Mickey s'assit dans le fauteuil en cuir véritable et se tourna vers la baie vitrée donnant sur l'espace profond.

- « J'adore quand un plan se déroule sans accroc », pensa-t-il...

Ses hommes le rejoignirent dans le bureau. Sans même se retourner vers eux, il leur annonça :

- « Bon, leur dit-il, vous appelez notre vaisseau et faites embarquer le reste de nos hommes. On ne prévient pas la clientèle pour ne pas les faire paniquer. Par contre vous coachez le personnel. Soit il coopère, soit il crève...

- Ah oui, faites-moi appeler cette ullar. Je la soupçonne de travailler pour une organisation gouvernementale, j'ai cru repérer une oreillette sur elle. Mais avant de la balancer dans le vide sidéral, je voudrais bien m'amuser avec elle... ».

Ses hommes s'exécutèrent. La mission avait été un jeu d'enfants. Et le Luxar palace intégrerait le puissant Syndicat Inter Sidéral, organisation criminelle dirigée par le sombre Galactus...

Désormais, le SIS contrôlait toute cette partie de la carte stellaire : Mickey et ses hommes n'avaient plus qu'à attendre la relève.

# Généralités

---

Tout d'abord, rappelons que la piraterie n'est pas forcément mal vue par la population civile. Bien sûr les gouvernements se servent des médias pour casser leur image et pour dénoncer leurs atrocités. Mais la piraterie est surtout perçue par le citoyen lambda comme symbole de voyage, d'aventure et de liberté. Et dans un monde où la vie quotidienne peut sembler formatée, le mode de vie pirate est une part de rêve. D'ailleurs, à ce sujet, il suffit de voir les records d'audience du feuilleton diffusé sur SpaceNet : *Tipiak, le pirate de l'espace*. Cette série humaine n'est que le reflet des rêves de différents peuples connus à ce sujet.

Il existe de multiples raisons pour devenir pirate : par naissance, contraint et forcé à la suite d'une capture ou encore par volontariat. Il arrive même que certains soient pirates sans vraiment s'en rendre compte. C'est le cas de beaucoup indépendants qui ne sont pas forcément reconnus mais dont les actions d'éclats méritent l'adjectif pirate...

Les pirates sont souvent des individus qui sont en rébellion contre l'ordre établi.

Ils sont rarement équipés pour mener de vraies batailles galactiques ou simplement des abordages d'éclat. Ils sont donc conscients de leurs faiblesses et s'en prennent à des proies faciles et rentables. Ils privilégient la sauvegarde de leur équipage et s'assurent souvent d'un partage équitable des butins, même si la part du chef reste prioritaire.

D'un clan pirate à l'autre les mœurs sont souvent antinomiques. Si le clan des Gorgones paraît respectable, celui des Veuves Noires est lui sanguinaire avec des coutumes cruelles.

Mais il ne faut pas oublier que l'idéologie est aussi très importante pour un clan pirate, et par-dessus tout, sa survie est fondamentale et gouverne ses choix.

Pour ajouter quelques mots, la piraterie du début du XXIIIe siècle est bien différente de celle des pirates de la période historique dite « Renaissance » de l'UT. Les méthodes ont bien évoluées (cf. plus bas : activités principales).

## **La Confrérie Pirate**

Son existence est la clef de voûte de la piraterie. Son objectif est de fédérer suffisamment de clans en cas de conflit avec les gouvernements. Mais chacun reste libre de ses actes. Son siège se situe sur le célèbre Météore de la Tortue. Elle est à majorité humaine et ullar, même si la plupart des peuples sont représentés.

Il est à noter que l'emblème du crâne est obligatoire comme symbole de reconnaissance par le Météore. Ce dernier permet entre autres de faciliter les réparations des navires spatiaux, ce qui n'est pas rien, même si le service demeure payant.

IF Mercenaries (lieu de production confidentiel)

Il s'agit d'un canal de diffusion d'informations à destination des pirates et mercenaires. Son efficacité est proportionnelle à la gêne qu'elle provoque chez les gouvernements (à titre d'exemple, elle permet de localiser les convois marchands).

Le code de la piraterie

Il régit les relations entre clans pirates mais aussi entre les clans et les non-pirates. Si la majorité des clans y adhèrent, beaucoup en font une interprétation personnelle et seule la Confrérie peut alors trancher.

Ce code touche à beaucoup d'aspects de la vie d'un clan pirate (il précise entre autre la place et le rôle du chef de clan). Il serait trop difficile de l'exposer dans ces quelques pages mais une aide de jeu complémentaire pourrait voir le jour.

## **Organisation des clans**

Il est important de rappeler que sous les termes génériques de "pirates de l'espace", il existe trois principales catégories :

### **☠ Corsaires**

Ils sont habilités par leur gouvernement à s'en prendre à des intérêts de nations adverses, comme capturer des bâtiments de commerce.

### **☠ Forbans**

Sans scrupules, ils ne respectent aucun code et agissent généralement de façon anarchique voire cruelle. La plupart du temps, ils sont purement et simplement rejetés par les corsaires et les pirates.

### **☠ Pirates**

Faction qui commet crimes, actes de déprédation contre un navire, une organisation, un gouvernement... Ils respectent le code de la piraterie et sont les principaux résidents du Météore de la Tortue avec les Corsaires.

# Activités Principales

---

La piraterie a toujours existé au sein de multitude de peuples. Bien sûr, elle a su évoluée avec son temps et s'adapter aux nouveaux modes de vies et à la technologie.

Voici les principales activités à la quelles s'adonnent les aventuriers des temps modernes. Il est évident que le panel est large et seule l'imagination a ses limites.

## ☠ Comptoirs

Les vitrines de la piraterie. Ces lieux abritent toutes les activités illégales ou à défaut peu recommandables de tout l'espace connu. Souvent simples casinos, ces lieux sont parfois lieux de prostitutions illicites, d'orgies ou encore de consommation de drogues en tous genres. Mais ce sont surtout des endroits où les pirates se retrouvent et où les autorités ont du mal à faire régner la loi.

Les comptoirs peuvent se situer dans les cités, mais aussi dans l'espace. Ils arrivent même que certains soient dans des stations orbitales/sidérales censées être sous le contrôle totale des forces de police.

L'un des endroits récemment découvert était le "Poussière d'étoiles", placé à deux pas du siège du gouverneur sur une colonie humaine. Ce gouverneur, lui-même fidèle client, s'y rendait tous les soirs pour participer dans les salons privés à des orgi... des soirées mondaines. Bien sûr, son innocence n'a pas été mis en doute et c'est avec courage qu'il a finalement témoigné de faits qui lui semblaient louches à la longue... Quelques jours plus tard, le gouverneur a été retrouvé baignant dans son sang mêlé de drogue de synthèse sur son bureau... Mais ceci est une autre histoire.

## ☠ Contrebande

L'un des nerfs de la guerre de la piraterie. Des marchandises interdites circulent au marché noir mais pas seulement. Issus la plupart du temps de pillage ou d'achats illicites, les contrebandiers les revendent souvent à pris d'or.

Mais surtout, la contrebande est partout. En bas de votre immeuble, dans les places commerçantes, sur les comptoirs spatiaux et même dans certains étales au grand jour. C'est une source de revenu non négligeable pour la piraterie qui lui assure des revenus relativement aisés.

Récemment, un trafic a été démantelé dans des colonies en frontière de l'espace humain et nerfand. Bien sûr, la Légion, responsable des opérations, a su révéler aux peuples l'efficacité de son action. Mais fait resté sous silence, le trafic concernait du matériel militaire humain...

## ☠ Esclavagisme

Beaucoup de peuples considèrent que c'est l'une des bêtes noires à combattre. Non pas par manque économique car finalement ça favorise la croissance, mais parce que c'est toujours négatif pour l'opinion publique qu'un gouvernement n'intervienne pas. Pour les peuples qui pratiquent ouvertement l'esclavagisme, nous pourrions citer les Loz-Xocs (mais nous ne le ferons pas car cela s'appelle de la délation).

La piraterie ne s'accorde pas toujours sur l'esclavagisme, certains clans préférant le terme de prise de guerre. Et si les victimes sont parfois bien traitées et peuvent espérer intégrer la piraterie, voir même retrouver la liberté, d'autres (sur-) vivent dans d'atroces conditions.

L'un des plus terrifiants esclavagistes est le pirate Voltar. Pas moins de 100 esclaves étaient destinés à assouvir les plus vils pulsions du clan. Sévices corporels et psychologiques, humiliations en tous genres, le métier d'esclave n'est pas toujours simple. Heureusement, un valeureux clan de mercenaires Loz-Xocs a découvert (par hasard il est vrai) le lieu de détention de ces malheureux et les a libérés du joug de leurs oppresseurs... hum... ils reposent aujourd'hui en paix.

C'est maintenant une vendetta entre le clan de Voltar et ces mercenaires Loz-Xocs, mais c'est une autre histoire et cela ne nous... regarde pas.

## ☠ Hacking

Cela consiste à infiltrer les réseaux informatiques de manière illégale. Il peut s'agir d'intimider, piller ou détruire des bases de données, parfois à titre revendicatif. Les Issoldhiens agissent dans ce sens, mais pas seulement. Les "déviant" humains sont également très fort pour pratiquer, selon les termes officiels de l'Union Terrienne du terrorisme numérique. Les individus (ou groupes) pirates démontrent par ce biais qu'aucun domaine n'est à l'abri de leurs agissements.

Selon une source non-officielle, des données de Guyana Seatech ont été piratées et ont permis de voir apparaître des modèles dérivés de la moto nautique Piranha sur certains mondes frontières humains, avant même son apparition en concessions civiles. Imaginez ces mêmes génies au service de nations ennemis dévoilant les derniers prototypes militaires à leur gouvernement...

## ☠ Terrorisme

Ce type d'actions peut prendre plusieurs formes. Le but est d'instaurer un climat de terreur pour déstabiliser ou

renverser un gouvernement. Bien que les pirates ne soient pas vraiment concernés, ils peuvent malgré tout utiliser des méthodes apparentées et pour cette raison, une approche est nécessaire.

Les pirates utilisent parfois les moyens suivants : bactériologique (contamination, virus...), chimique (explosifs...), enlèvement (prise d'otage...), détournement de fonds, de moyens de transport (vaisseaux aériens, spatiaux...), etc.

Derrière le mot terrorisme, les gouvernements et leurs agences de sécurité ont tendance à y greffer tout et n'importe quoi, surtout quand il s'agit de justifier des mesures dites sécuritaires. Les pirates, et la Confrérie en particulier, l'ont bien compris. Mais même pour eux, la frontière entre piraterie et terrorisme peut rester floue, ce dont les gouvernements se jouent.

Il est évident qu'entre piller un convoi de marchandises en respectant les employés et « prélever » des jeunes femmes pour les droguer afin d'en faire des produits de consommation, il y a une différence. Tout ceci pour expliquer que d'un clan pirate à l'autre, les méthodes d'actions sont variables et ne font que renforcer la confusion. La confrérie s'est déjà penchée sur le problème, en vain : le code de la piraterie n'est pas suffisant pour trouver une solution.

Dans le même temps, certains clans pirates profitent de la peur qu'ils instaurent et finalement, c'est bon pour les affaires. Alors...

## Quelques Clans Pirates

---

Il existe une multitude de clans pirates. Vous pourrez les utiliser à votre convenance, ou même vous en inspirez pour créer votre propre clan, que ce soit pour vous ou vos joueurs. Et n'hésitez pas à nous communiquer vos créations de clans pirates, nous les publierons sous la rubrique appropriée sur le SdenSQUAD !

### ☠ **Akkashinn** (indépendants)

Affiliation à la Confrérie : oui (confidentielle).

Activité(s) principale(s) : assassinat.

Chef : Necros.

Individus : 800

Vaisseau principal : aucun.

Repère : aucun.

En quelques mots : Composé d'humains, de reivax et d'ullars, le clan est spécialisé dans l'assassinat. Mais le renseignement est également dans leurs cordes. Les membres du clan, lorsqu'ils ne sont pas en mission d'assassinat, sont toujours actifs. Ils prennent la température et vendent les informations récoltées. Ils utilisent un langage propre et un système de transmission de données qui préserve leur intégrité. Leur réseau s'étend sur de nombreux mondes et leur art de la dissimulation et du mimétisme leur donne une grande longueur d'avance. Ils travaillent beaucoup avec la Confrérie, mais pas seulement, d'où leur vocation à rester indépendants, malgré leur affiliation à la Confrérie pirate (qui au passage est confidentielle). Ils peuvent être partout, que ce soit dans une soirée mondaine, sur une base militaire, au bar d'un comptoir galactique ou encore sur le Météore de la Tortue...

### ☠ **Bhārb' Idhul** (forbans)

Affiliation à la Confrérie : oui, en cours d'évaluation.

Activité(s) principale(s) : contrebande, pillage, mercenariat, esclavagisme.

Chef : Yurl'h KAVAR

Individus : variable, proche de la centaine dans ses grands jours.

Vaisseau principal : Le Kaÿe'Rha

Repère : aucun.

En quelques mots : Clan Loz-Xoc. Leur principale motivation : rien de tel que les actes de piraterie pour se défouler ! Mais ils prennent beaucoup de risques pour arriver à leurs fins malgré un trésor de guerre très confortable. Le taux de perte est élevé, mais c'est l'éclate totale ! Alors si vous êtes vous-même un Loz-Xoc et que vous recherchez le grand frisson : regardez-vous !

### ☠ **Dizad** (indépendants)

Affiliation à la Confrérie : oui.

Activité(s) principale(s) : contrebande, pillage et esclavagisme.

Chef : Klaf DizadTyquolda dit « Le Molosse »

Individus : 500.

Vaisseau principal : l'Ergh'ol

Repère : Champs d'astéroïdes de Barryck

En quelques mots : clan pirate ullar qui agit pour son propre compte. Ils alimentent diverses organisations en produits illicites et en esclaves. Ils ne sont pas très commodes mais sont reconnus pour faire du bon boulot. Parallèlement à leurs opérations, le clan pirate ferait des recherches sur la planète Noun.

☠ **(Les) Gorgones** (corsaires)

Affiliation à la Confrérie : oui.

Activité(s) principale(s) : pillage contre un gouvernement local d'une colonie de l'U.T.

Chef : Ursula MARIANI dite « Princesse Ursula »

Individus : 200.

Vaisseau principal : Le Don d'Asturia.

Repère : aucun.

En quelques mots : les Gorgones sont un clan de colons humains exilés volontaires de Kalomnia (leur planète natale) par conviction politique. Ursula est ni plus ni moins la fille du gouverneur en place et son action n'a pour but que de dénoncer les oppressions dont est victime le peuple. Elle s'en prend aux convois commerçants qui ose franchir « son » blocus planétaire. La Légion ne prête pas attention à ce coin perdu de l'univers. Mais si Ursula et son clan continue leurs oeuvres, il pourrait en être autrement. Sa filiation à la Confrérie est récente et n'a pour but que de fédérer d'autres clans qui comme elle, mènent un combat idéologique pour la Liberté. Récemment, des contacts ont été établis avec le clan Nêd'Filidhin sur le Météore de la Tortue. Son clan est considéré corsaire parce qu'il oeuvre que pour le bien être d'une nation.

☠ **Nakrydārian** (pirates)

Affiliation à la Confrérie : oui.

Activité(s) principale(s) : mercenariat pirate, pillage.

Chef : Zakar dit « le Lak' ».

Individus : 20.

Vaisseau principal : Addjaross.

Repère : aucun.

En quelques mots : c'est le seul clan qui soit totalement lalakan. Très peu de ses derniers ont intégré la piraterie. C'est pour dire que leur clan faire figure de curiosité ! Il est évident que peu de personnes les approchent mais pour les personnes qui ont eu l'occasion de collaborer avec eux, ils font preuve de beaucoup de professionnalisme et d'efficacité avec un sens de l'honneur peu commun. Le clan Nakrydārian se spécialise surtout dans les opérations de sécurité pour le compte de la Confrérie. Ils n'hésitent pas à pratiquer le pillage mais dans ce cas, ils ciblent les troupes militaires.

☠ **Nêd'Filidhin** (pirates)

Affiliation à la Confrérie : oui.

Activité(s) principale(s) : pillage et piratage informatique.

Chef : Luciel MOREHANNE

Individus : 50

Vaisseau principal : aucun

Repère : Nyglius I (espace reivax)

En quelques mots : Issoldhiens dont les activités sont le pillage de marchandises, le détournement de fonds et depuis peu, le piratage informatique. Ils tentent de redistribuer les richesses aux plus démunis. Les autorités reivax s'intéressent de plus en plus aux Nêd'Filidhin, ces derniers ont réussi à détourner des données confidentiels du gouvernement.

☠ **Oberon** (corsaires)

Affiliation à la Confrérie : oui.

Activité(s) principale(s) : pillage

Chef : Vlad KORENSKI

Individus : 300

Vaisseau principal : le Siberia

Repère : aucun.

En quelques mots : Ce groupe humain se contente des convois marchands sur l'espace territorial de l'Union Terrienne. En fait, il s'agit d'un arrangement secret avec le gouvernement. En échange de l'impunité et des droits sur la cargaison, le clan doit aborder les convois sans autorisation qui lui sont indiqués. Ainsi, les autorités de l'U.T. ne pratiquent que la surveillance de leur espace et économise hommes et matériels dans des interventions. Et le clan Oberon intimide les convois illégaux qui, pour la plupart, finissent par se déclarer pour bénéficier de la protection des voies commerciales les plus sûres.

☠ **(Le) Sis, Syndicat Inter Sidéral** (pirates)

Affiliation à la Confrérie : oui.

Activité(s) principale(s) : casinos, contrebande, assassinat, esclavagisme, comptoirs...

Chef : Galactus

Individus : 7 000 voir +.

Vaisseau principal : -

Repère : Stela (station sidérale)

En quelques mots : organisation à l'échelle galactique qui détient entre autres un réseau de casinos. Ces derniers sont des façades (parfois) légales dissimulant divers trafics dont drogues et prostitution. Plus proche de la mafia intergalactique que de la piraterie, son dirigeant (despotique) vise ni plus ni moins que le contrôle de la Confrérie avant de conquérir le monde.

☠ **Soleil Vert** (forbans)

Affiliation à la Confrérie : non.

Activité(s) principale(s) : contrebande et terrorisme

Chef : Klyde LUDWIG, dit « le Manitou »

Individus : 2 500.

Vaisseau principal : aucun.

Repère : multiples.

En quelques mots : mouvement humain qui prônent l'éradication de la civilisation galactique actuelle. Le but est l'instauration d'une anarchie où chacun sera libre de faire ce qui lui plaît : les gouvernements sont corrompus et les peuples crédules. Seuls les membres de Soleil Vert méritent de survivre dans un monde nouveau. La dernière trouvaille consiste à créer des barres nourrissantes à l'aide de la chair des habitants de l'Espace connu ; selon les dires du chef, c'est un bon moyen pour recycler les impurs et nourrir le monde de demain.

☠ **Verkommoå** (corsaires)

Affiliation à la Confrérie : oui.

Activité(s) principale(s) : contrebande et pillage

Chef : Sylh KRILLTAHEKIDO

Individus : 70

Vaisseau principal : Mahn-Owär

Repère : Silveyamar

En quelques mots : corsaires ullars qui se reconnaissent au tatouage qu'ils portent sur l'épaule droite et qui est la représentation du serpent des marais du même nom que le clan, vivant sur la planète où se situe leur repère. Ils travaillent pour le clan Tahek en le fournissant en vivres et matériels (nourriture, armes, munitions, pièces de rechanges, etc.). Bien que le chef soit issu de ce clan ullar, lui et ses hommes agissent en complète autonomie.

☠ **(Les) Veuves Noires** (forbans)

Affiliation à la Confrérie : non.

Activité(s) principale(s) : pillage.

Chef : Tazia KZOL.

Individus : 2 000 environ.

Vaisseau principal : l'Arachnée.

Repère : Le « Nid », astéroïde itinérant.

En quelques mots : les Veuves Noires sont un clan exclusivement féminin. Elles n'intègrent pas la Confrérie et représentent l'un des clans, sinon le clan le plus cruel. Leur notoriété est grandissante et inspire parfois le fantasme, mais surtout la méfiance, y compris au sein des clans de la Confrérie.

## Création d'un clan pirate

---

Il est exceptionnel qu'un pirate puisse survivre seul. Le monde est difficile et la concurrence est rude. C'est donc en clan que la plupart des pirates évoluent. Ce clan est comme une famille et chacun doit sa survie à ses confrères. Le principe est le même que pour une compagnie militaire d'ailleurs.

Les personnages doivent le ressentir. Très peu de clans sont prêts à laisser mourir l'un des siens. Pour la simple raison que cela les met en danger. De plus, si vous ne pouvez pas avoir confiance dans la personne avec qui vous vous mettez de grandes claques dans le dos, vous vous saoulez, vous violez et pillez, alors avec qui allez-vous pouvoir partager ces moments inoubliables? A qui allez-vous confier votre vie?

Si les joueurs sont les pirates, mon conseil est de préparer une première rencontre avec vos joueurs pour mettre au point le clan. Et pour vous aider, voici quelques pistes.

☠ **Nom du clan**

Véritable symbole, celui-ci doit être évocateur. Il peut s'agir d'un nom à part entière ou de celui du navire par exemple. Voici, en plus des inspirations ci-dessus, quelques exemples humains : les Sabres Rouges, les Diables Stellaires, les

Sans Pardons, les Trolls du Chaos, les Musclés, le Clan du Crépuscule, le Club des Cinq, les Rugissants, les Compagnons de la Fortune... Pour les clans incluant des aliens, rien n'empêche de reprendre des termes humains ou d'inventer un nom avec des consonances étranges.

### 🦋 **Activités**

Il faut que votre clan est un moyen de subsistance. Vivre du pillage pourquoi pas. Cela peut être des vivres rares (épices, viandes, etc.), des matières premières (fourrures, bois, métaux...), des produits manufacturés (pièces de rechange, outillage, électronique...) ou encore des produits illicites (armes, drogues, alcools...).

Sinon, le groupe peut tenir un comptoir, mais cela oblige à être sédentaire, sauf si ce comptoir se trouve dans un vaisseau itinérant, et il faut penser à l'approvisionnement.

Et dans quelles zones le clan intervient-il? Un quartier, un continent, une planète, un système solaire, une route commerciale, la galaxie? La réponse est simplifiée suivant les possessions du clan (vaisseau, comptoirs etc.) mais mérite malgré tout réflexion.

### 🦋 **Chef**

Il est primordial de déterminer le responsable du clan et éventuellement de lui adjoindre un second. Si les joueurs en sont les seuls membres, alors l'un d'eux peut être le chef. Sinon, pour faciliter la tâche des joueurs, le MJ peut incarner le chef et désigner l'un des personnages joueurs comme second.

Le chef du clan joué par le MJ devra être autoritaire et respecté. Sinon, il perd toute crédibilité et n'a pas sa place de chef de clan pirate.

### 🦋 **Individus**

Les joueurs sont-ils les seuls représentants du clan? Dans ce cas, toute la logistique est assumée par ces derniers. C'est très intéressant à jouer et permet de donner de l'importance à leurs actes.

Ou bien sont-ils que des pirates parmi d'autres dans leur clan? Dans le second cas, prévoyez les PNJ récurrents. Malgré les comptes à rendre, les joueurs bénéficieront d'un soutien et pourront même mettre en avant la réputation de leur clan qui a plus de chance d'être reconnu suivant le nombre de pirates qui le composent et leur passé commun.

### 🦋 **Vaisseau**

Le clan possède-t-il un vaisseau? Si oui, quel est-il? De quelle origine? Est-il de conception classique, trafiqué, relooké façon tuning galactique (notez : un vaisseau avec un ballon de football sur le rétro, jantes alliages, peinture métallisée et un bandeau « Ze Space touch » sur le cockpit, ça doit avoir son effet)?

Si le vaisseau transporte seulement des marchandises ou s'il sert de navire d'abordage, le modèle et « ses options » ne seront pas les mêmes.

Reportez-vous dans la section « Vaisseaux spatiaux » en fin d'aide de jeu pour avoir quelques modèles en exemple.

### 🦋 **Repère**

Les membres du clan ont -il un repère? Celui-ci se trouve-t-il sur le Météore (les places sont chères), sur une planète, un astéroïde?

Il faut prévoir un repère viable. Si les personnages pratiquent l'esclavage, une grotte perdue dans les montagnes ne suffira pas, de même pour une boîte de nuit clandestine (encore que pour les rave parties...). Pensez donc aux chambres, à une salle d'armes, une cache secrète, un local de mécanique, et même un site pour les véhicules (véhicules terrestres, navette de débarquement...).

Ce ne sont là que quelques points pour vous éclairer. La trame du scénario que vous allez faire jouer peut apporter plus de réponses que toutes les questions posées. Le clan peut donc évoluer au fur et à mesure et les pirates mettront en place petit à petits les éléments qui feront leur renommée. En fait tout dépendra de votre approche et de vos besoins pour votre scénario/campagne.

## Création d'un personnage pirate

L'objectif principal est de permettre au Meneur de jeu de créer des personnages issus de la piraterie. Bien évidemment, le jeu de rôle RAS axe les campagnes sur les trois peuples principaux, à savoir les humains, les ullars et les adhaarax. Mais il est désormais possible de proposer aux joueurs de constituer un groupe pirate à part entière.

Comme la piraterie l'exige, vous êtes libres. Mais quoi qu'il en soit, retenez ce principe : la création d'un groupe de joueurs incarnant des pirates est une vision alternative du jeu RAS. Et donc, elle demande beaucoup de préparation.

Il est nécessaire de définir un cadre de jeu et de constituer un clan crédible, avec une trame de campagne qui soit autre chose que de la violence gratuite. Il peut être envisager que les personnages doivent mettre en place un comptoir avec tout ce que cela implique : approvisionnement, entente avec les clans locaux, corruption ou annihilation de la sécurité territoriale, constitution d'une équipe, etc.

Notes : dans le cas d'un clan constitué de plusieurs peuples, je vous déconseille fortement : les adhaarax, les EGO (humain), les shankkars et les tantax. Pour les grisons, n'oubliez pas qu'ils sont non violents.

## Il existe deux méthodes de création pour un personnage pirate :

### - Première méthode (réservée aux personnages rejoignant la piraterie)

Il peut arriver qu'un ou plusieurs joueurs veuillent rejoindre la piraterie. Dans ce cas, il s'agit de faire jouer l'intégration et cela ne doit pas être pris à la légère. Ainsi, aucune règle technique n'est nécessaire. En effet, le Meneur de Jeu devra préparer un scénario adéquate pour faire ressortir toute la spécificité et la richesse de l'univers des pirates.

### - Seconde méthode (concerne les personnages issus directement de la piraterie)

C'est celle que nous allons détailler ici et qui reprend les principes de règles habituels de création dans l'univers de RAS.

La création doit reprendre celle du peuple d'origine avec la feuille de personnage concernée (un humain conserve sa fiche, tout comme un reivax etc.)

Ainsi, un personnage sera créé avec le livre de base. Seuls les points suivants seront à traiter directement avec l'aide de jeu « Pirates ! » :

- sélection de l'archétype
- choix supplémentaires de qualités/défauts
- détermination de l'historique
- équipements

### ☠ **Choix de l'archétype :**

Choisir le poste du personnage parmi les archétypes ci-dessous. Ajouter les points de compétences (1 point pour chaque compétence listée), cochez les compétences expertes, et notez l'équipement de base.

#### **ASSASSIN/ESPION**

Personnage peu scrupuleux qui est mandaté pour ôter la vie d'autrui...Son rôle est l'infiltration et la prise de renseignements.

**Compétences au niveau 1** : Armes blanches, Armes légères ou Armes lourdes, Arts martiaux ou Corps à corps, Discrétion, Repérage, Us et coutumes, Linguistique.

**Compétences expertes** : Armes blanches, Discrétion ou Repérage, Us et coutumes.

**Equipement de base** : 1 poignard de combat, 1 trousse de déguisement, 1 fausse identité.



#### **COMBATTANT**

Comme son nom l'indique, il met ses capacités au service des sciences du combat. Ils sont très nombreux dans la piraterie.

**Compétences au niveau 1** : Armes légères, Armes blanches, Armes lourdes, Arts martiaux, Esquive, Repérage, Intimidation.

**Compétences expertes** : Armes légères, Armes blanches, Intimidation.

**Equipement de base** : 1 sabre, 1 pistolet Tulipe, 1 armure légère.

### CONTREBANDIER

Type de commerçant qui sert d'intermédiaire dans l'échange de marchandises. Il pratique le recèle et s'arrange toujours pour trouver ce dont le client a besoin.

**Compétences au niveau 1** : Armes légères, Discrétion, Repérage, Armurerie, Baratin, Empathie, Séduction.

**Compétences expertes** : Armes légères, Repérage, Baratin.

**Équipement de base** : 1 petite planque, 1 mitrailleuse « Marav 2 », 500 Krecks de produits de contrebande (voir avec le MJ).



### GERANT

En général, ils contrôlent des établissements tels que des comptoirs, des salles de jeux ou encore des "maisons de plaisir"...

**Compétences au niveau 1** : Armes légères, Aliens, Baratin, Commandement, Empathie, Intimidation, Mode.

**Compétences expertes** : Baratin, Empathie, Commandement ou Intimidation.

**Équipement de base** : 1 tenue adaptée au type d'établissement, 1 fusil shootgun (caractéristiques shootgun du Faam, mais portée 20m), 1 contact à déterminer avec le meneur de jeu.

### HACKER

Ils s'éclatent sur les réseaux informatiques dans le but de soutirer, de détruire des données, voir même de répandre de fausses informations.

**Compétences au niveau 1** : 1 compétence de combat aux choix, Esquive, Repérage, Linguistique, 1 compétence de pilotage aux choix, Electronique, Informatique.

**Compétences expertes** : Linguistique, Electronique, Informatique.

**Équipement de base** : 1 pistolet équivalent à l'A Gun, 1 Ordi Cryon Pandemonium 9/400.





### MERCENAIRE PIRATE

Majoritairement indépendants, ils fonctionnent au contrat. Ils permettent de mettre en place un équipage en très peu de temps. Rappel : tous les mercenaires ne sont pas pirates.

**Compétences au niveau 1** : Armes légères, Armes lourdes, Repérage, Stratégie, 1 compétence de pilotage au choix, Survie, Gravité 0.

**Compétences expertes** : Armes légères, Armes lourdes, Survie.

**Équipement de base** : 1 armure légère, 1 poignard de combat, 1 mitrailleuse « Marav 2 ».

### PILOTE

Ils ont la charge de piloter les engins qui composent la flotte pirate. Souvent d'ancien pilote militaire qui recherche l'aventure et les sensations fortes. Mais pas seulement.

**Compétences au niveau 1** : Armes légères, Armes de véhicules, Repérage, Trois pilotages au choix, Gravité 0.

**Compétences expertes** : Deux pilotages au choix, Gravité 0.

**Équipement de base** : 1 poignard de combat, 3 femmes sur 3 stations spatiales différentes, 1 paire de lunettes noires, 1 trousse à outils.



### VOLEUR

Ils se chargent entre autre de délester les équipements encombrants des voyageurs de l'espace...

**Compétences au niveau 1** : Armes blanches, Acrobatie, Course, Discrétion, Repérage, Baratin, Séduction.

**Compétences expertes** : Course, Discrétion, Repérage.

**Équipement de base** : 1 trousse de cambrioleur, 1 pistolet « Tulipe », 1000 Kreckes de marchandises volées, 1 sac à main volé.

### ☠ Qualités/défauts supplémentaires

Vous pouvez bien sûr prendre les qualités et défauts du livre de règles et des compléments de peuples (Grisons/Reivax, Humains...), mais attention à respecter les contraintes raciales. Voici en plus des qualités et des défauts spécifiques à la piraterie.

#### Qualités

**Contact (+2pts)** : Au fil de vos aventures, vous avez rencontré du monde. Et par chance, il arrive que vous laissiez une bonne impression. Cette personne fait désormais partie de vos connaissances et vous pourrez vous rendre mutuellement service avec confiance. Il peut s'agir d'un mécanicien, d'un contrebandier, d'une prostituée, d'un marchand, d'un patron de bar... Mais attention ce contact n'est pas forcément prêt à se mettre en danger pour vous.

**Loup de l'espace (+4)** : Vous avez roulé votre bosse. Vous êtes capable de vous orienter dans les dédales de la jungle galactique : trouver les quartiers chauds, les meilleurs troquets, une pissotière où encore les stations spatiales relativement tranquilles... Bref, s'il devait y avoir une édition du Guide du voyageur spécial pirate, vous pourriez postuler pour participer à sa rédaction.

**Réputation (+1 à +5pts)** : « Mais, je le reconnais, regarde !! C'est Golgothor, la Terreur des bacs à sables !! ». Vous bénéficiez d'une réputation dans le milieu. A tort ou à raison vous passer pour une terreur de l'espace. A votre nom, votre look particulier ou vos manières si spécifiques (par exemple se curer le nez avec un sabre pirate), votre ou vos interlocuteurs ajoutent vos points de qualité à leurs jets de Repérage pour vous reconnaître.

### Défauts

**Crochet (-2pts)** : Ce défaut n'a pas besoin d'être pris avec celui du livre de règles page 144 : Mutilé de guerre. Votre personnage a perdu sa main et l'a fait remplacer par un crochet en métal inoxydable. Mais ci malgré tout vous trouvez que ça a de la gueule, attention quand même le matin en vous grattant les co...

**Jambe de bois (-3pts)** : Idem que le défaut Crochet, sauf que c'est un pied, la cheville et le mollet correspondants qui sont remplacés par une jambe en bois synthétique. E vous pouvez toujours vous gratter le matin.

**Vice (-1 à -5pts)** : C'est beau la vie de pirate mais griller la chandelle par les deux bouts n'a pas que du bon. Vous le savez, cependant c'est plus fort que vous : femmes/hommes, rhums, jeux d'argent, cigares, ou encore drogues... votre personnage a un vice et ne peut s'empêcher de l'assouvir régulièrement, surtout quand la tentation (du Meneur de jeu?) est là. Soustrayez autant de points de défauts choisis à vos jets de volonté pour résister.

**Wanted (-1 à -5pts)** : Et bien ! On peut dire que vous êtes célèbre ! Mais attention, cela attire les convoitises... Vous êtes recherché et votre tête est mise à prix ; à vous et votre Meneur de jeu d'en déterminer les causes. Vous valez nombre de points du défaut x 10 000 Krecks.

### 🔪 Historique

Prenez le résultat du ou des d20 obtenus directement dans la liste ci-dessous :

- 1) Vous avez fait la connaissance d'un pilote spatial indépendant humain. Désormais, il accepte de vous transporter gratuitement, du moment que c'est sur sa route. Les détours sont à négocier...
- 2) Vous vous êtes fait un ami au sein de la Confrérie Pirate.
- 3) Vous vous êtes fait un ami haut placé chez les Ullars.
- 4) Vous vous êtes fait un ami haut placé chez les Humains.
- 5) La fille (ou le fils suivant les préférences) d'un clan ennemi est raide dingue de vous. Roméo et Juliette?
- 6) Vous êtes revenu victorieux d'un pillage. Ajouter 2d10x100 Krecks à votre équipement.
- 7) Vous avez eu une année entière pour vous former. Vous gagnez +1 point dans une compétence de combat.
- 8) Vous vous êtes fait un ami sur le Météore de la Tortue (mécanicien, receleur...).
- 9) Il ne vous est rien arrivé d'extraordinaire cette année. Vous avez eu le temps de vous perfectionner. Vous gagnez 1 point en Baratin.
- 10) Il ne vous est rien arrivé cette année (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 11) Vous avez végété à bord du Météore de la Tortue. Vous gagnez 1 point en Repérage.
- 12) Vous avez participé à un raid désastreux. Vous gagnez une cicatrice bien voyante (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 13) Vous avez manqué de respect à un chef de clan pirate. Vous lui êtes redevable d'un service (à la discrétion du MJ).
- 14) Vous êtes redevable d'une dette auprès d'un contrebandier puissant. Vous lui devez 2d10x100 Krecks.
- 15) Vous avez passé 1 an dans les geôles d'un peuple alien au choix. Vous êtes atteint d'une folie mineure.
- 16) Vous êtes le seul survivant de votre clan. Les raisons de sa destruction sont suspectes...
- 17) Vous êtes recherché par un gouvernement (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 18) Vous êtes recherché par un clan ullar (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 19) Vous êtes recherché par un clan pirate (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 20) Vous avez découvert un secret sur une race alien puissante. Votre vie est peut-être en danger !

### 🔪 Equipements

Tirez deux fois 1d10 pour déterminer l'équipement de votre personnage. Au cas où le joueur tirerait deux fois le même résultat sur son dé, le maître de jeu est prié de faire relancer le jet.

- 1) A la grâce d'un prêt à long terme sur l'une de vos victimes, vous avez récupéré un C-Gun (voir *Humain* page 171).
- 2) Votre personnage dispose d'une fausse identité certifiée dans la nation de son peuple d'origine.

- 3) Sur le marché noir, votre personnage a négocié un Corail 22 (voir *Humain* page 171).
- 4) Vous avez beau être une terreur, personne n'a intérêt à toucher à votre Digli (voir capsule Greenland page 10), votre petite boule de poil, seul être finalement capable de vous attendrir.
- 5) Votre personnage a récupéré une carte au Trésor !! (valeur du trésor une fois trouvé : 2d10x1000 Krecks).
- 6) En vrai rebelle, le personnage a sa propre moto au design impressionnant ( voir équipements et services).
- 7) Et oui, vous avez réussi à mettre en pièce un Loz-Xoc. Du coup, vous lui avez subtilisé son scabouilleur (voir équipements *Loz-Xoc* sur le Sdensquad RAS). Mais attention, ce genre d'équipement est peu courant...
- 8) Votre personnage dispose d'un scaphandre de type Quasar (voir catalogue *Heavy Metal Works* sur le Sdensquad RAS), obtenu lors d'un raid sur un cargo.
- 9) Lors de vos raids passés, vous avez accumulé un petit pécule. Ajoutez 1d10 x 1000 Krecks à votre fortune.
- 10) Vous disposez d'une petite planque (lieu à déterminer avec le meneur de jeu) où vous pouvez éventuellement dissimuler un peu d'équipements).

Finalisez en déterminant son apparence physique. Pour cela, se reporter aux pages de création des peuples concernés.

Choisissez son prénom et un nom. N'oubliez pas le surnom !

## Personnalités secondaires

---

Ces quelques personnages ne sont pas issus directement de la piraterie. Mais ils peuvent être rencontrés au détour de courses, d'un comptoir ou encore d'une colonie éloignée. Ils pourraient donc parfaitement croiser la route de vos joueurs, et pourquoi pas faire un bout de chemin avec eux.

Notes : leur équipement correspond au minimum qu'il auront toujours en leur possession. N'hésitez pas à leur donner davantage selon vos besoins en scénario.

### ⚔ "Fatale", hacheur humaine

*Identité* : Ariane DOLEANS

*Description* : humaine caucasienne de 30 ans. 1m70, 58 kg. Brune, cheveux en bataille, yeux foncés malicieux et physique athlétique. Caractère trempé, mais juste.

Riche héritière d'une famille de l'UT et née sur Terre, Ariane a bénéficié des meilleurs écoles. S'orientant dès son plus jeune âge vers les études informatiques, elle montra des dons extraordinaires et une intuition sans pareil pour cette science. Mais même avec un père issu de la classe politique, il n'est pas toujours bien vu de venir en tenue d'anarchiste en cours et de dénoncer certains abus du pouvoir. Très vite elle s'allia à la cause d'un groupe d'activistes écologiques : Les Défenseurs de Gaïa (voir capsule Greenland : La Chasse). Sa famille la recherche toujours et promet une récompense pour sa capture et son retour (vivante et intacte, précision utile car je vous vois venir) parmi les siens de 50 000 U\$.

C'est une bonne source d'informations concernant les réseaux informatiques. Elle peut à l'occasion donner quelques tuyaux aux personnages, voir les aider si leur cause lui semble juste.

*Caractéristiques* :

Physique : 3    Mental : 6    Sensoriel : 7    Habileté : 5    Social : 4

*Compétences* clés (Experte): Armes légères (6), Esquive (4), Repérage (7), Linguistique (4), Pilotage (4), Electronique (7), Informatique (8)

*Equipement* : ordinateur et programmes derniers cris.

### ⚔ "Dev", armurier ullar

*Identité* : Dev MAKIJUGYSSA

*Description* : Colosse à la peau et aux yeux noirs, avec des reflets bleutés. 28 ans, 2m81, 210 kg.

Son groupe de combat s'est fait décimé en mission de récupération sur une base abandonnée en frontière shankkar. Dev sait que ce ne sont pas les shankkars qui les ont éliminés. Mais qui?

Passionné de l'armement en tous genres, il travaille aujourd'hui en solitaire. Son principal défi est de pouvoir démonter et remonter une arme de technologie alien les yeux fermés. Même s'il a encore beaucoup à apprendre, sa réputation méritée le précède déjà. Il dispose d'une clientèle fidèle. Bien évidemment, officiellement, il n'existe pas et est mort avec son escouade. Et lui rappeler ces mauvais souvenirs est une... mauvaise idée.

*Caractéristiques* :

Physique : 6    Mental : 5    Sensoriel : 4    Habileté : 6    Social : 3

*Compétences* clés (Experte): Corps à corps (5), Nage (5), Cyberrobotique (6), Armurerie (8), Electronique (6), Informatique (5), Physique (5), Intimidation (5)

*Equipement* : atelier d'armurerie. Armes en tous genres.

☠ **Keizyr SOUKKARI, patron de bar reivax**

*Description* : Reivax à la peau marron et aux yeux oranges, de 40 ans. 1m85, 57 kg.

Discret, mais bavard à la fois, Keizyr a toujours su trouver le juste équilibre pour correspondre à sa clientèle. Keornide en fuite, il a su profiter d'une occasion en or (et de son bluff légendaire) pour monter son affaire. Aujourd'hui il bénéficierait d'une protection haut placée qui lui permet de rester serein. Maintenant rien ne dit qu'il soit réellement Keornide et les suppositions sur son passé vont bon train. Lorsque le sujet est mis sur le tapis, il se contente de répondre avec un sourire : «Encore un verre? C'est la maison qui offre».

*Caractéristiques* :

Physique : 4    Mental : 4    Sensoriel : 5    Habilité : 5    Social : 7

*Compétences clés (Experte)*: Armes légères (7), Baratin (8), Empathie (6), Linguistique (6), Politique (4), Us et Coutumes (5), Mode (4)

*Équipement* : bar l'«Aurora», deux colosses ullars en chien de garde, un molosse massilien (voir capsule *Greenland*), une clientèle fidèle.

☠ **Myrth GAAD'REYHN, contrebandier loz-xoc**

*Description* : malicieux. 1m65, 62 kg.

Avec ses deux acolytes à portée de mains, Myrth est une personnalité incontournable dans le milieu. Toujours au fait des arrivées de marchandises, des derniers potins et des goûts de ses clients, il joue du mystère qui entoure son peuple pour tenir sa place. Et même certains ullars n'hésitent pas à le consulter.

*Caractéristiques* :

Physique : 4    Mental : 5    Sensoriel : 5    Habilité : 5    Social : 5

*Compétences clés (Experte)*: Armes légères (7), Repérage (7), Aliens (4), Informatique (2), Baratin (7), Empathie (8), Séduction (5)

*Équipement* : Deux «Nikfass» (voir *création Loz-Xoc* sur le Sdensquad RAS) et de très bonnes connaissances sur le marché noir local, marchandises et tuyaux en tous genres.

☠ **“la Diva”, prostituée ullar**

*Identité* : Nina BARRHAYEKYSSA

*Description* : beauté à coupé de souffle, peau et yeux dorées, 27 ans. 2m05, 81 kg.

Ancienne diplomate, “la Diva” est devenue une prostituée de renom, délaissant son clan. En fait, elle est chargée de récupérer le plus d'informations possibles pour aider son clan dans le business de pirate. Mais officiellement, elle est orpheline et n'a plus de maison comme elle le dit si bien. Alors, elle vend son corps pour le plus grand plaisir de ses clients qu'elle appelle affectueusement “mes chous” avec un accent humain craquant. Mais après tout, on ne lui demande pas de causer...

*Caractéristiques* :

Physique : 4    Mental : 5    Sensoriel : 5    Habilité : 5    Social : 5

*Compétences clés (Experte)*: Armes légères (5), Corps à corps (8), Nage (5), Politique (2), Informatique (2), Baratin (7), Empathie (8), Séduction (8)

*Équipement* : tenues affriolantes, regard de braise et mouvements du corps sans pareil.

☠ **Salim NADJAAR, mercenaire humain**

*Description* : oriental de 32 ans, crâne rasé et yeux foncés. 1m70, 72 kg.

Ancien légionnaire décoré à maintes reprises, Salim a décidé de continuer à parcourir l'espace connu en proposant ses services. Il accepte tout type de contrat sans poser de question. Ses tarifs sont un peu élevés (moyenne de 15000 U\$ par contrat) mais il connaît son boulot.

Il exerce dans les missions de combat et refusera toute autre proposition. Ses préférences vont au mission de terrain en milieu hostile (jungle, etc.).

*Caractéristiques* :

Physique : 5    Mental : 4    Sensoriel : 5    Habilité : 6    Social : 4

*Compétences clés (Experte)*: Armes légères (7), Armes lourdes (7), Repérage (7), Stratégie (5), Pilotage terrestre (4), Survie (7), Gravité 0 (3)

*Équipement* : Marav 2 et munitions, poignard et vieil uniforme de combat.

☠ **Vanel KASSYNN, marchand nerfand (alcools spiritueux, etc.)**

*Description* : 40 ans. 1m80, 90 kg.

Vanel est un individu qui aime le contact avec les autres peuples. De plus, il apprécie la négoce, véritable art à ses yeux. Si le client ne négocie pas, c'est un mauvais client. D'ailleurs il voue une affection particulière aux humains, qui dit-il, sont très doués pour essayer de vendre des systèmes réfrigérants aux peuples de contrées glaciaires, ou encore acheter n'importe quoi par émotion.

### Caractéristiques :

Physique : 4 Mental : 6 Sensoriel : 5 Habilité : 4 Social : 6

Compétences clés (Experte): Armes légères (5), Aliens (7), Baratin (7), Commandement (5), Empathie (6), Linguistique (5), Mode (5)

Équipement : Assortiments de flasques, tenue très chic,

## lieux célèbres

---

### ☠ Le Cosmic Chaos

Situé sur les docks du Météore de la Tortue, le bar est lui-même établi dans un petit entrepôt, accessible par des couloirs tortueux et souvent connu de ses seuls amateurs. Sa réputation ne vient pas seulement de ses filles faciles et peu chères (mais faut pas toujours être regardant), de ses boissons insolites et variées (mmm c'est quoi ces trucs visqueux dans mon godet vert fluo?), de ses tarifs bons marchés (-10% en moyenne) et de sa musique d'ambiance avec parfois quelques concerts de métal qui dégénèrent. Non. Sa réputation vient surtout de la faune locale. Vous recherchez Jack le Borgne, Pippik la Méduse ou encore Grizz'tam'err le Terrible™? Et bien, vous avez la bonne adresse. Reste à trouver la bonne raison car ici, les curieux ne sont pas les bienvenus.

Le tenancier, surnommé "Viking", est un humain approchant les 2m30 et bâti comme une armoire normande de l'Union Terrienne. Son charisme de guerrier primitif lui permet de maintenir l'ordre dans son établissement.

En cas de coup dur, il est assisté par ses deux serveurs :

- Dragoon, petit asiatique, expert en arts martiaux de l'école chinoise des longs couteaux de cuisine.
- Tarht, ancienne brute, expert de l'école ullar mon poing dans ta face.

Dirigeant : "Viking", humain (Olaf Kristofersen)

Affilié à la Confrérie : oui.

Employés : 3.

Clients : variés.

Production : aucune.

Produits clés : alcools, jeux, prostitution, bagarres de bar...

Etablissement (ancien entrepôt)

Occupants : 50 (70 Max)

### ☠ L'Isle Bourbon

Tripot célèbre situé dans le champs d'astéroïde de Barryck. Il s'agit d'un comptoir spatial construit à même la roche. Sa réputation vient de ses alcools rares et raffinés, de ses jeux divers et variés (jeux de cartes, de sociétés, fléchettes, etc.) et de la décoration qui rappelle l'ambiance des pirates des mers de l'Union Terrienne dans un lointain passé. Le service est de qualité.

En général, les pirates y viennent pour parler affaires, se détendre ou passer la nuit avec les *Vanilles*, ces femmes venues de toute la galaxie, à la beauté et au parfums envoûtants.

Imaginez une atmosphère chaleureuse, feutrée, avec un côté pittoresque et paisible. L'un des comptoirs où il fait bon vivre que les pirates locaux défendent pour son caractère atypique. Une sorte de repère de luxe.

Son patron, un ancien pirate humain nommé Néville, produit lui-même un bourbon du même nom que son établissement. La flasque est en étain, avec un crâne et une fleur de vanille croisés ciselés (logo de l'établissement). Vendu 70 Kreds, on peut en trouver sur le Météore jusqu'à deux fois son prix. Mais il faut dire que les stocks sont plus que limités et la qualité irréprochable.

Dirigeant : Néville, humain.

Affilié à la Confrérie : oui.

Employés : 8.

Clients : variés.

Production : Bourbon « Isle Bourbon ».

Produits clés : alcools, jeux, prostitution de luxe...

Base spatiale (conception reivax)

Occupants : 500 (2000 Max)

Portée scanner : 1 000 UV Niv. Scanner : 4

Camouflage : 3

Bouclier : 700 Structure : 5 000

Armements : 5 tourelles plasmatiques.

### ☠ Neraviaz Palass

Localisé sur Nyglius I, c'est un casino dont le décor rappelle le luxe et l'aspect baroque des palais reivax. Différents salons à thème composent le lieu avec des espaces de jeux, des lieux de détente, des bars, des pistes de danse, des alcôves pour s'isoler... Un service de sécurité performant est présent.

La spécificité du Neraviaz Palass vient de ses danseuses toutes virtuelles puisque ce sont des hologrammes choisis par la clientèle (chaque femelle raciale est ainsi entrée dans les données de ces holoprojecteurs, avec choix des attributs corporels). Tous les mets viennent des différentes cultures galactiques, tout comme le personnel qui est propriété du propriétaire et demeure intouchable. Le service doit être impeccable. Neraviaz commande le tout d'une

poigne de fer, étant impitoyable avec son staff.

C'est l'un des rares endroits où l'on peut rencontrer un puissant membre de la Confrérie croisant les pas d'un responsable d'une autorité galactique, ou même d'un habitant lambda. Ce qui fait la force de l'établissement c'est le mélange des différentes composantes des peuples de l'espace connu.

Dirigeant : Altar NERAVIAZ, reivax

Affilié à la Confrérie : oui.

Employés : 150.

Clients : variés.

Production : aucune.

Produits clés : Jeux d'argents, restauration...

Etablissement (architecture reivax)

Occupants : 2000

## Equipements & Services

En ce qui concerne la piraterie, la monnaie couramment utilisé reste le Kreck. Toutefois, les échanges monétaires ne sont pas forcément prioritaires. Il peut s'agir de troc ou même de proposer ses services. N'hésitez pas à innover car tout s'achète et tout se vend.

Pour participer à un raid afin de se renflouer, un pirate peut très bien donner les coordonnées d'une nouvelle route commerciale nerfand/reivax en échange.

Il en est de même pour le matériel. Pour récupérer le module de communication type L-Bez95e-60/90, le pirate pourra proposer ses services pour améliorer la propulsion du vaisseau de son fournisseur.



Dernière merveille sortie des ateliers de Guyana Seatech, la Vector inaugure un virage pour la corporation qui souhaite se diversifier dans les segments des véhicules terrestres. Grand succès chez les pirates.

Type : moto (modèle civil : 5000 UD)

Equipage : 1

Passagers : 0

Vitesse : 300 km

Autonomie : 1000 km

Blindage : 5

Structure : 50

Armement : néant.

## Armement

Votre personnage ne doit pas sortir sans une arme adéquate. D'abord, il passerait pour un marin d'eau douce, mais en plus, et en exclusivité pour vous, notre fournisseur\* a ajouté quelques options dans le cadre de l'opération promotionnelle Le Mois du Pirate\*\* (reconnaisable par ce petit logo : 🍀). Alors, c'est pas beau d'être une légende de l'espace?

\* Notre fournisseur ne livre pas à domicile et malgré nos pressions, il ne fait pas crédit.

\*\* Dans la limite des stocks disponibles.

🔫 **Pistolet mousquet "Tulipe"** : arme légère

De look identique aux pistolets terriens des XVI et XVII siècle, il a l'avantage de dissimuler un chargeur et n'utilise plus la poudre. Le canon est patiné et la crosse en bois synthétique véritable.

Dégâts : 10 + 2 d10

Portée : 90m

Précision : +0

Chargeur : 10

Prix : 1100 Krecks (🍀\* : + 50 Krecks pour une sérigraphie personnalisée sur la crosse, au choix : animal, crâne, fleur, prénom, symbole stellaire, ...)

🔫 **Mitrailleuse "Marav 2"** : arme légère

Elle reprend le design rudimentaire de sa grande sœur la «Marav One» mais en corrige tous les défauts techniques. Elle est d'une conception simplifiée et en fait l'une des armes les plus fiables de l'Espace connu. Capable de supporter les pires conditions comme la boue ou l'eau, elle est devenue en moins de 10 ans une référence. Produite par un

groupe dissident de l'UT, elle est maintenant exportée dans toute la galaxie. Elle est même reproduite par certaines factions de l'univers. C'est en quelque sorte l'AK 47 de 2210.

Dégâts : 20 + 2 d10                      Portée : 80m  
Précision : -1                              Chargeur : 10 (20 pour le grand chargeur courbé)  
Prix : 700 Krecks (☛ : + 99 Krecks pour une crosse courte et une baïonnette)

☛ **Jambe de bois "Duckkiller"** : arme légère

En fait votre jambe de bois (en bois synthétique) est particulière. Elle dissimule un ingénieux shotgun dont le canon est sous le talon. Le système s'actionne avec une flexion particulière au niveau du genou.

Dégâts : 10 + 3d10                      Portée : 30m  
Précision : -1                              Chargeur : 2  
Prix : 4000 Krecks (☛ : + 2000 Krecks, version munition high speed ullar)

☛ **Crochet** : arme blanche

Vous avez tous en mémoire cet ustensile digne du grand Capitaine du même nom ! Et bien voilà ce que votre personnage porte au bout de son poignet. Simple, efficace et en acier inoxydable. Mais attention, si le matériau est garanti à vie, la fixation ne l'est pas.

Dégâts : Ph+3+1d10                      Portée : -  
Précision : -1                              Chargeur : -  
Prix : 500 Krecks (☛ : Le même modèle ciselé pour 100 Krecks de plus seulement !!).

☛ **Fouet** : arme blanche

Non, ce n'est pas la dernière tendance SM chez les pirates. Encore que... Il permet surtout de maintenir son adversaire à distance au combat rapproché, de dresser ses esclaves, et pis faut le dire, ça fait classe !

Dégâts : Ph+2d10                      Portée : -  
Précision : -2                              Chargeur : -  
Prix : 250 Krecks (☛ : 400 Krecks pour deux fouets achetés).

☛ **Sabre** : arme blanche

Que serait un pirate sans son sabre ? Alors pas de raison que votre personnage n'y est pas le droit lui aussi. N'hésitez plus et offrez vous ce coupe choux légendaire !

Dégâts : Ph+5+ 2d10                      Portée : -  
Précision : -1                              Chargeur : -  
Prix : 500 Krecks (☛ : + 70 Krecks pour le fourreau avec incrustation en relief du célèbre crâne de la Confrérie !).

## Vaisseaux spatiaux

---

Vous trouverez deux exemples de vaisseaux spatiaux pirates pour vos campagnes. Votre serviteur est un piètre illustrateur mais leur description devrait vous aider à imaginer les appareils et les décrire à vos joueurs (comment cela je feinte ?).

Il s'agit de modèles types. N'hésitez pas à les cannibaliser, mettre deux ou trois effets tuning et vous aurez alors votre propre appareil. Vous n'aurez plus qu'à le baptiser.

### Transporteur léger (technologie hybride)

Il s'agit d'un appareil de petit calibre, dont la technologie hybride est surprenante. En effet, malgré sa taille, le vaisseau dispose d'un moteur de saut et peut pratiquer la voyage interstellaire. Mais attention, ce type de voyage use beaucoup la structure du vaisseau et ne doit donc pas être fréquent. Sinon, c'est un appareil fiable et d'une technologie accessible qui font que son entretien reste peu onéreux.

La vaisseau se compose de quatre parties : à l'avant le poste de pilotage (pilote, technicien/armurier), ensuite, les cabines d'équipages, et la soute. Les machineries se répartissent autour du sas qui relie la soute aux cabines d'équipage.

Équipage : 2                      Bouclier : 60                      Niv. Scanner : 4                      Autonomie : 6 mois  
Passager : 8                      Structure : 800                      Camouflage : 3                      Voyage I.S. OUI  
Vitesse Max. : 200 UV      Milieu : AtmosphèreEspace  
Accélération : 20 UV  
Armement :  
1 tourelle ventrale avec deux mitrailleuses bi-tubes jumelées.

### **Cargo contrebandier (technologie hybride)**

Ce cargo a autrefois appartenu à un petit clan pirate sans prétention qui s'est ruiné pour son acquisition et qui se voit dans l'intérêt de le revendre. Bon compromis, il a le design d'un cargo marchand et son look passe-partout lui confère une certaine discrétion.

Il dispose de deux ponts. La pointe de l'appareil comprend le poste de pilotage et l'instrumentation électronique. Viennent ensuite les deux ponts. Le pont supérieur comprend les cabines d'équipage et une salle de restauration avec, ô grand luxe, deux hublots. Le pont inférieur comprend les machinerie et la soute. La rampe d'accès se situe sous le ventre de l'appareil.

Équipage : 4	Bouclier : 80	Niv. Scanner : 4	Autonomie : 1 an
Passager : 20	Structure : 1200	Camouflage : 4	Voyage I.S. OUI/2
Vitesse Max. : 500 UV	Milieu : Espace		
Accélération : 40 UV			

Armement :

1 mitrailleuse bi-tubes sur le nez du vaisseau

1 tourelles dorsale avec un laser plasmétique.

Système de mesures et contre-mesures.

Le vaisseau comprend en soute un chasseur civil BDC4 (voir *Humain* page 75) pour les liaisons entre l'espace et le sol planétaire.

## **Synopsis**

---

### **☠ Humain**

- Les supérieurs directs des personnages ont contracté avec un nouveau fournisseur présent dans le système solaire. Il s'agira de fournir des barres nutritives de couleurs vertes aux troupes. Mais après analyse, de la chair humaine et ullar ont été identifiées. Un homme en noir confie l'enquête aux personnages.

### **☠ Ullar**

- Les personnages sont chargés de se renseigner sur le Dizad qui aurait peut être trouvé des informations sur Noun et surtout, ce clan ferait un allié précieux. Mais comment les personnages vont-ils opérer ? Les rumeurs indiquent que leur chef dit « Le Molosse » aurait été vu au Cosmic Chaos...

### **☠ Adhaarax**

- Un appareil convoyant des femelles a été identifié en frontière de l'U.T. C'est une occasion à ne pas manquer pour permettre la reproduction de l'espèce adhaarax. Mais le groupe de personnages n'est pas au bout de ses peines. En effet, c'est l'effroyable clan du SIS qui transporte des femelles pour fournir son propre réseau de prostitution sur une planète isolée où le lieu de transit est une forteresse...

### **☠ Pirates**

- Le chef du clan est informé qu'un convoi chargé de précieuses oeuvres d'arts est en partance de la Terre pour Reyka. Il s'agit d'une exposition à caractère culturelle pour vanter les mérites de la créativité humaine aux peuples de l'Ordre des Médiateurs. Et vous savez quoi? Le chef veut cette cargaison. Et bien sûr, les personnages vont se faire un plaisir d'intervenir. Mais que contient exactement cette cargaison?

