



# L'OUTILLEUR GALACTIQUE

Par solaris

*Cette corporation est particulière. Elle n'a pas de nation d'origine et regroupe des individus de peuples différents. L'objectif est de bousculer les habitudes et de fournir une aide de jeu qui soit à l'encontre de ce que le meneur de jeu a l'habitude de lire. Ainsi, vous allez découvrir une petite corporation sans prétention dont le seul but est de vendre de tout et n'importe quoi aux différents peuples de l'Espace connu. Elle peut servir d'élément de décor à vocation unique ou récurrente dans vos scénarios, et avec un peu de travail, vous pourrez exploiter les propositions de synopsis pour en faire un item majeur de partie.*

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

## LA CORPORATION

---

(commerce indépendant)

Affiliation : aucune.

Siège social : le Pulsar, vaisseau itinérant.

Succursale : aucune.

Filiale : aucune.

Capital : 50 000 Kreckes, plus le vaisseau en lui-même.

Dirigeant : Valor FEILN'HERN

Employés : 4.

Clients : variés.

Production : aucune, vente de produits en tous genres.

Produits clés : outillage, pièces de rechange, produits exotiques...

Cela fait maintenant plusieurs années que le Pulsar vogue au sein de l'univers.

L'outilleur galactique a pour principe de parcourir l'univers pour fournir aux différents peuples tous les produits dont ils peuvent rêver, même s'ils n'en ont pas forcément besoin. Cela passe par la clé universelle au miroir 3D...

Bien que cela ne fasse que quelques années d'existence, sa renommée commence à précéder l'équipage et désormais, certains n'hésitent plus à passer commande de produits parfois farfelus, malgré les délais de livraison, avec la garantie d'être presque toujours livré ; mais attention, il ne s'agit en aucun cas de vendre des armes extraordinaires, des créatures de toutes espèces ou encore des bijoux fabuleux.

Non, en fait c'est dans la vie de tous les jours que l'Outilleur galactique a construit sa réputation : presse-légumes humain, bleu de travail lalakan, clef-outil grison ou bien clavier nerfand.

Alors désormais, quand vous entendrez un klaxon strident, suivi d'une voix énumérant à mach 1 la liste des derniers arrivages avec leur prix, plus de doute : n'oubliez pas votre monnaie d'échange et foncez prévenir la communauté : l'Outilleur galactique est revenu !!

## LE CATALOGUE

---

Il est à noter que le catalogue est souvent bousculé. Bien sûr vous y trouverez des stars qui font la popularité de la corporation, mais encore une fois : tout est possible !! Des champignons cultivés par les Po-Wips aux splendides ceintures à la dernière mode chez les femmes reivax... lâchez-vous !! Le principal est de valoriser le brassage culturel entre les peuples et même si ce n'est pas très réglementaire, quel bonheur d'arborer une boucle de ceinture faite d'un petit reptile fossilisée d'Arkator sur son bel uniforme de Légionnaire !

La plupart des prix seront différents par rapport aux livres officiels. Cela paraît logique dans la mesure où l'intermédiaire influe sur le coût.

#### Liste de prix (non exhaustive), avec tarifs en Krecks.

Tailleur reivax	6000	Tente igloo 2 personnes	250
Traducteur universel grison	5000	Pelle ou pioche	25
Communicateur humain	2000	Tapis nerfand	2000
Equalizer pandémonium 10/600	15000	Rangers humaines	700
Idem en occasion (vitesse 5)	5000	Canne à pêche en alliage	200
IA pour ordinateur (1 point)	11000	Voilier antique UT 1/1000e	5000
Antivirus	900	Robe de soirée reivax	2000
Couteau de combat	500	Tantax en peluche	70
Presse légumes manuel	15	Complète Lorie Spears 3 vol. (à débattre)	70
Smoking coupe «2200» humain	3000	Lot 6 verres à pied nerfand	300
Tondeuse à cheveux/poils	100	Echelle 5 m pliante	200
Mallette cuir renforcée	500	Sac crocodile UT	500
Trousse outils méca humaine	700	Carte au trésor	1000
Lampe torche (5 h autonomie)	15	Lot 10 tournevis	60
Zippo (différents modèles UT)	20	Petit robot aspirateur/pendule	2000
Extincteur manuel	50	Figurine Lalakan 10cm	25
Projecteur danseuse holo/3D	5000	Lunettes soleil UT	15
Sabre (modèle soit disant pirate)	300	Bague corail nerfand	700
Bicyclette soit disant lalakan	1000	Graisse mécanicien UT 100g	70
Divers insignes militaires (unité)	5 à 100	Barbie légionnaire UT	100

Bien sûr, le paiement des produits s'effectue en monétaire. Mais rien n'empêche le troc. Simplement, faites attention à rester cohérent dans les échanges pratiqués et n'oubliez pas que Valor est un marchand qui connaît bien son travail et qui dans le doute, il n'hésitera pas à refuser une transaction. Ce catalogue n'est qu'un aperçu des petits « trésors » que peuvent dissimuler les étales du Pulsar...

## L'ÉQUIPAGE

Volontairement, les personnages ne seront pas retranscrits en terme de points. Seules les compétences les plus importantes ont été quantifiées pour donner une idée des capacités du personnage. N'hésitez donc pas à vous servir des archétypes officiels ou des règles de créations à part entière en cas de besoin.

### Valor FEILN'HERN, armateur

Peuple : reivax

Description : 2m10 pour 75 kilos. Peau bleu marine et yeux violets.

Se tenant toujours bien droit, observateur, dès que son regard fixe un client potentiel, son sourire apparaît. C'est alors que Valor entame la conversation, de sujets banaux à des détails qui lui permettront de justifier une vente pour plus tard. Bon prince, il offrira toujours une phrase gentille ou même un coup à boire à son client pour ouvrir les négociations et attirer la sympathie.

Il aime les challenges. Vendre un bateau en plein désert? Ca c'est un défi !! Il aime l'impossible et surtout, il apprécie quand le client négocie : c'est un gage de respect. Mais attention, il faut toujours que la corporation tourne !!

Compétences principales :

Us et coutumes 5 , Aliens 5 , Baratin 8 , Mode 7 , Séduction 7

Equipement :

Une veste de style « empire », pourpre avec des épaulettes et des boutons or. Une cape pourpre également avec le logo de la corporation cousu or. Un pantalon noir bouffant et des chaussures sanglées montantes noires. Sans oublier une paire de gant noir.

1 reyglà (voir complément Grison/reivax page 91), 1 lot de cartes de visite, 1 communicateur hautes performances.

### **Molokaï GADYNN**, pilote

Peuple : nerfand

Description : 1m75 pour 100 kilos. Peau grise foncée et yeux blancs.

Pilote redoutable et capable des pires folies, il se révèle un compagnon très agréable pour l'équipage. Il reste en dehors du business et se contente de piloter. Son intégration au sein de la corporation lui permet d'assouvir sa passion de manière pacifiste.

Molokaï n'est pas en froid avec son peuple et il lui arrive de penser à sa terre natale et aux siens. Valor le comprend bien et s'arrange pour lui permettre de revoir les siens pendant que le vaisseau est en radoubage... dans l'espace nerfand.

Compétences principales :

Repérage 7, Pilotage spatial 8, Pilotage aérien 7, Gravité zéro 5, Electronique 5

Equipement :

Une combinaison de pilote noire et verte foncée, renforcée. Une grosse ceinture et une paire de bottines de type militaires.

Fusil laser (voir armes diverses nerfand, livre de base) 1 casque de pilote.

### **Zed 3.3**, ingénieur

Peuple : grison

Description : 1m03 pour 33 kilos. Peau blanche cendrée et yeux violets.

Zed 3.3 aime l'aventure. Bien sûr il aurait pu rester avec son peuple, mais finalement, l'équipage du Pulsar est un peu comme son second chez-soi. Il s'amuse, et surtout, il a dans ses mains le vaisseau !! Si aux premiers abords, sa technologie est primitive, il sait qu'il a (presque) carte blanche pour le réparer ou le modifier et ça, ça n'a pas de prix (si l'on peut dire pour un grison).

De plus l'équipage l'apprécie et même Syl prête attention à ne pas lui marcher dessus, quand elle ne le soulève pas pour remettre en état des câbles ou des tuyaux d'alimentations.

Il dispose de plus d'un tour dans son sac et même Molokaï est loin de connaître les capacités réelles du Pulsar...

Compétences principales :

Electronique 8, informatique 7, Médecine 5, Physique 7 Polyphysique 5

Equipement (voir complément Grison/reivax page 41) :

Combinaison grison rouge et grise 1.1A .

Traducteur universel, casque spatial, gel spatial, lait concentré en tube.

### **Syl DarTahekHab**, docker

Peuple : ullar

Description : 2m20 pour 84 kilos. Peau noire aux reflets dorés, yeux dorés.

Pour la clientèle, Syl est docker... Mais en fait, elle a pour mission d'assurer la sécurité de l'équipage. D'apparence rude, elle s'est attachée à ses compagnons de route et ne permettrait pas que quelqu'un leur fasse du mal. Issue du clan Tahek, elle décida d'intégrer la corporation à la mort de son squad en mission. Dernière arrivée, son rôle est pourtant essentiel et a permis de régler le cas de clients trop exigeants ou mécontents.

Compétences principales :

Armes blanches 5, Armes légères 7, Armes lourdes 7, Arts martiaux 8, Gravité zéro 5

Equipement :

Combinaison moulante en fibres noire, armure standard ullar vert kaki (voir livre de base page 70),

Pistolet Vorace (voir livre de base page 62), 4 couteaux réglementaires ullar (voir livre de base page 64),

## **LE VAISSEAU**

---

### **Le Pulsar**

Le Pulsar est un appareil issu de la technologie reivax. Promis à la casse, **Valor FEILN'HER**, marchand reivax y mit presque toute sa fortune pour le racheter et le remettre en état. Il contacta un vieil ami à lui, **Zed 3.3**, qui devint l'ingénieur de bord, avec carte blanche pour sa remise en état.

Le Pulsar fut donc convoyé sur un chantier privé appartenant à une petite guilde galactique, *Heavy Metal Works*, pour sa réhabilitation. Toutes les technologies présentes sur le site furent employées et malgré l'apparence « hybride » de l'appareil, Zed 3.3 était fier du résultat des deux mois de travaux écoulés.

Aujourd'hui, seul un oeil averti peut reconnaître les différentes provenances des pièces utilisées pour le vaisseau. Entre, une coque reivax, des systèmes de pilotage nerfand, des armements ullar et humain, un système de décollage/atterrissage lalakan ; sans oublier le système de connexion au réseau SpaceNET et la cafetière d'origine humaine...

Il est à noter que les moteurs sont équipés de tuyères spécifiques qui réduisent les décibels et qui, lors de l'atterrissage, orientent les poussées vers le haut du Pulsar. Ces deux spécificités sont une trouvaille de

Zed 3.3 et ont pour seul but de réduire la crainte des peuplades plus primitives lors des semaines promotionnelles organisées sur les différentes planètes de l'Espace Connue. Ce procédé a judicieusement été baptisé : le « Zed concept » avec beaucoup d'humilité de par son créateur.

Type : transporteur léger de combat (technologie hybride)

Équipage : 1 et/ou 2      Bouclier : 200      Niv. Scanner : 4      Autonomie : 1 an  
Passager : 10      Structure : 1 000      Camouflage : 4 (+2)      Voyage I.S. : OUI/2

Vitesse Max. : 400 UV

Milieu : Atmosphère/Espace

Accélération : 40 UV

Armement :

- 1 tourelle ventrale équipée de 2 mitrailleuses lasers jumelée (espace et atmosphère, technologie ullar)

Dégâts : 50      Portée : 1 UV

- 4 missiles Phoenix (technologie humaine)

Dégâts : 100      Portée: 5 UV

- Système de mesures et contre-mesures grison (technologie grison).

- 10 leurres thermiques

## LIENS AVEC

---

- Les différentes nations galactiques :

Le Pulsar, étant un vaisseau marchand itinérant multiracial, il bénéficie d'une relative liberté de mouvement. Il faut préciser que Valor FEILN'HERN déclare rarement sa présence aux autorités dans la mesure du possible. Il évite ainsi les formalités douanières parfois douteuses et surtout le règlement des différentes taxes qui ne sont pas bons pour les affaires.

Avec les années, Valor FEILN'HERN a connaissance des lieux où ses pratiques commerciales sont acceptées et rentables.

Il n'hésite pas également à vendre sur les comptoirs spatiaux. Il s'agit d'un bon moyen pour l'équipage de faire des escales en rencontrant du monde, avec tout ce que cela entraîne : rumeurs, détente, commerce, approvisionnement des stocks, entretien du vaisseau...

Valor FEILN'HERN se fait également un point d'honneur à ne pas favoriser un peuple au détriment d'un autre dans ses tournées commerciales. L'équipage fait donc preuve de neutralité et considère les différentes autorités galactiques sur un même rapport.

## RÉVÉLATIONS

---

### L'équipage

- Valor FEILN'HERN :

L'Armateur a mis une grosse partie de sa fortune dans la constitution de la corporation ; moyen pour lui d'échapper à la reprise des affaires familiales. Mais ci la raison officielle semble convenir à tous, officieusement il en est tout autre...

En effet, Valor dispose de relations parmi les Issoldhiens et partagent en secret leur désir de changer la société Reivax. Ses voyages dans l'espace n'ont pas seulement pour but de faire tourner son entreprise, mais aussi d'unifier certains groupuscules d'action reivax.

- Molokaï GADYNN :

Pilote talentueux, Molokaï est l'un des nerfands qui rêvent d'aventure et de grands espaces. Son intégration dans l'équipage a eu lieu alors que celui-ci était en transit sur un comptoir de négoce après que le navire marchand ou il officiait comme co-pilote soit tombé dans une embuscade pirate.

Il prit l'opportunité de rejoindre l'équipe de Valor et devient le pilote attitré du Pulsar, sous la bienveillance de Zed 3.3 qui veille à ce que les réglages de l'appareil soit en osmose parfaite avec le pilote.

Molokaï est le seul membre de l'équipage qui garde un lien fort et sans histoire avec son passé.

- Zed 3.3 :

Il fut le premier à se ranger aux côtés de Valor. En mission de veille technologique sur l'immense astéroïde de *Heavy Metal Works*, il fut remarqué par l'un des vigiles ullar qui failli l'écrabouiller sous les yeux de Valor. Celui-ci paya gracieusement l'ullar qui lui remit la vie de Zed 3.3 dans les mains.

C'est alors, que Valor comprit toute l'utilité de Zed 3.3 pour ses projets et lui offrit ni plus ni moins que de restaurer un vieux coucou avec comme seul consigne de le rendre opérationnel en deux mois tout au plus.

Depuis, Zed 3.3 n'a plus quitté Valor d'une semelle. Mais c'est sa rencontre avec Molokaï qui changea sa vie. En effet, ces deux individus sont devenus inséparables et leur amitié indestructible est la clé qui explique que l'équipage est déjà pu traverser une grande partie de l'Espace connu. Pour les autres grisons, Zed 3.3 a disparu en mission et ne reviendra sûrement jamais. Mais les caractères de ses compagnons déteignent sur lui, et il se sent mal à l'aise de devoir se séparer d'eux. Surtout qu'il a de grands projets pour le Pulsar... Mais shuttt, car même l'équipage n'est pas au courant de ses travaux.

- Syl DarTahekHab :

Syl faisait parti de la section diplomatique des Circonstances Spéciales. Mais un entretien avec un haut dignitaire humain vira à la séance sm et elle tua net d'un coup les ambitions de son tortionnaire.

Devant la fureur de son responsable qui voulut la châtier et les furies qu'elle avait éveillées chez les autorités humaines, elle s'enfuit à bord d'un chasseur ullar. Après une rude bataille stellaire, elle tomba dans l'inconscience et son vaisseau dériva plusieurs jours dans l'espace, échappant à ses poursuivants de justesse, l'équipage du Pulsar l'extirpant de son cockpit...

Depuis elle s'est intégrée à ses nouveaux compagnons et espère bien ainsi échappé à ceux de son clan et surtout, aux humains qui voudrait lui faire payer sa dette.

Son nom n'est évidemment pas réelle et elle provient en fait des Circonstances Spéciales du clan Do.

### **Le Pulsar**

En fait, l'objectif de Zed 3.3 est de faire en sorte que le vaisseau passe inaperçu partout. Il a bien compris que l'équipage a besoin de discrétion entre deux escales. Et surtout, il ne bénéficie pas d'une escorte pour ses périple dans l'espace.

Il a déjà installé un système de camouflage supplémentaire qu'il active lui-même lorsqu'il estime nécessaire. Mais depuis peu, Molokaï est dans la confiance et dispose aussi du moyen de l'activer directement du poste de pilotage.

Zed 3.3 est également motivé pour renforcer la coque de l'appareil. Il veut en faire un engin polyvalent et efficace. Il a bien compris que la corporation représente une couverture que et Valor dissimule d'autres activités, même s'il ne sait pas encore de quoi ça retourne.

## **SYNOPSIS**

---

- Humain :

Les personnages sont convoqués par un individu étrangement habillé tout de noir et qui s'impose comme leur supérieur direct pour une mission. Il s'agit de mettre la main sur une ullar en fuite, une dénommée Elèn GänDoOma, Sa dernière apparition serait sur un comptoir marchand en bordure des possessions pirates... accompagnant un puissant marchand reivax.

- Ullar :

Les personnages sont à la recherche d'une pièce importante pour leur destroyer léger Briv. Ils sont envoyé pour s'approvisionner sur une planète en bordure de l'influence terrienne. Par chance, il découvre une des rares traces de civilisations locales, le Pulsar... Mais celui-là est aux prises avec des Loc-Xocs et les personnages arrivent à point nommés...

Une fois les « mouchérons » mis hors d'état de nuire, ils pourront négocier avec Valor. Celui-ci ne dispose pas de la pièce mais connaît l'endroit où elle pourrait se trouver... sur Blauhk, l'«astéroïde-casse» de *Heavy Metal Works*... Mais si la pièce est facile à obtenir une fois sur place, il faudra escorter l'équipage de l'Outilleur galactique sur cette astéroïde aux milles dangers.

- Pirates :

Le groupe des personnages recherche activement un cadeau original pour l'anniversaire de leur puissant et bien aimé (mais surtout puissant) chef. L'un d'eux a eu vent de la tournée commerciale récente de l'Outilleur galactique... mais pourront-ils le rattraper avant que celui-ci entre dans l'espace de l'U.T.? Il vaudrait mieux car d'après la rumeur, le Pulsar aurait dans ses stocks la maquette d'un ancien navire historique des pirates de l'antiquité Terrienne : le Black Pearl... et à coup sûr, ça mettrait le chef de bon humeur !

Si les personnages n'ont pas de chef, cela peut toujours être une haute personnalité pirate qui leur « demande » ce service.