

ROVERS

Un rétro-hack space opera de World Of Dungeons : Turbo

Nom	Apparence
-----	-----------

ESPRIT ☐ Altéré (-1 Effort) FORCE ☐ Brisé (-4 PV) VOLONTÉ ☐ Épuisé (-1 charge max)

Niveaux	Un 10 PV, 2 talents	Deux + 2 talents	Trois + 2 talents	Quatre + 2 talents	Armure
Expérience	◇	◇◇	◇◇◇	◇◇◇◇	PV
Efforts	☐	☐	☐	☐	

Vous débutez au niveau 1. Chaque niveau de plus à la création donne 1 **Blessure** obligatoire.

Talents historiques Au moins l'un de vos talents doit provenir de votre origine.

Détaillez votre passé :

MILITAIRE	MARCHAND	EXPLORATEUR
☐ Commando Utilisez 2 Efforts sur un lancer de dé plutôt qu'1.	☐ Connexions ☐ Utilisé 1 fois par session, sollicitez une faveur qui vous est due.	☐ Touche-à-tout ☐ Utilisé 1 fois par session, utilisez la compétence d'un autre PJ que le vôtre ne possède pas.
☐ Tueur +1D aux dégâts que vous infligez.	☐ Manipuler +1 aux jets pour convaincre, abuser ou impressionner.	☐ Survie +1 aux jets en faisant face à un défi environnemental.

Talents Généralistes Disponibles pour toutes les origines.

☐ Chanceux ☐ Utilisé 1 fois par session, évitez une mauvaise conséquence.	☐ Pilote Pilotez tout et n'importe quoi. Faites des cascades.	☐ Techos Réparez l'hypernavigation, piratez des ordinateurs, etc.
☐ Médecin Prodiguez les premiers soins pendant un combat. +1D de soin pendant un repos.	☐ Psychique Convertissez des Efforts en pouvoirs psy (Télépathie, télékinésie, précognition...)	☐ ☐ ☐ ☐ Amélioration +1 à un attribut ☐ ☐ ☐ Dur-à-cuir Vous obtenez +4 PV

Démobilisation Choisissez un bénéfice. +1 si vous avez plusieurs niveaux à votre actif.

☐ ☐ Crédits ☐ ☐ Homme.s de main Soit 1 Expert, Soit 2-6 Brutes.	☐ Gilde des Vagabonds 1 Passage outre monde / job. Leurs hôtels sont sûrs.	☐ Titre Chevalier, Baron, PDG, Commandant, etc.
☐ Arme spéciale ☐ Charge ☐ AP ☐ Spray ☐ Lourde ☐ Portée+	☐ Astronef CF Feuille Astronef	Crédits

Équipement Choisissez votre charge maximale puis cochez l'équipement de votre choix.

☐ Kit Techno ☐ Smartphone	☐ ☐ Armure ☐ Kit de survie	☐ Arme ☐ Grenades ☐
☐ Scanner ☐ Explosif Q36	☐ ☐ ☐ Kit de premiers soins	☐ ☐ Fusil/Arme d'Hast
☐ Ceinture anti-gravité	☐ ☐ Spatiocombi (☐ Armure)	☐ Alimentation Laser ☐ Laser

Charge 0 : ☐ Fausse C.I ☐ Plans ☐ Arme discrète *+illégal* ☐ Kit de cambriolage ☐ Armure reflet

Charge légère <i>Discret, agile</i> ☐ ☐ ☐ 1-3 Charge	Charge normale <i>Prêt à l'action, rapide</i> ☐ ☐ 4-5 Charge	Charge lourde <i>Menaçant, pesant</i> ☐ 6 Charge	Encombré <i>Chargé, lent</i> ☐ ☐ ☐ 7-9 Charge
---	--	---	--

Si vous avez la blessure **Épuisé**, cochez définitivement la 1ère case de Charge légère.

Un : Personnage et Combat

Les gens se satisfont d'être assis dans la boue au fond d'un puit de gravité, en se vendant des gadgets, des rêves brisés. Mais la galaxie est grande et nous l'explorons, gagnant notre vie avec nos méninges, nos poings et nos tripes, cherchant le prochain système, le prochain gros coups ! Ils nous appellent pirates, mercenaires ou pire. Nous avons choisi Vagabonds, et tant que l'empire ne nous rattrape pas, la galaxie est à nous !

CRÉATION DE PERSONNAGE

1 Qui étiez-vous avant de devenir Vagabond ? Choisissez une origine (Militaire, Marchand, Explorateur) et écrivez les détails sur la ligne du dessus. Par exemple, vous pourriez choisir Marchand et écrire "Second Capitaine sur un paquebot" Ou peut être avez-vous choisi d'être un militaire, et étiez un "sergent mercenaire d'élite" ayant combattu les E.T dans le système Shira Kai !

2 Choisissez vos Attributs. Le score des attributs va de -1 à +3, 0 étant la norme. Ils sont :

- **ESPRIT** : Attention, intelligence, rouslerdisse.
- **FORCE** : Combat, Athlétisme, Prouesse.
- **VOLONTÉ** : Détermination, Courage, Résilience.

Au niveau 1, la somme de vos attributs est 1. Vous commencerez donc peut-être avec +1 Esprit, 0 Force, et 0 Volonté. Ou -1 Esprit, +2 Force, et 0 Volonté, etc. Vous pouvez utiliser le talent **Amélioration** pour les améliorer. Vous débutez avec 10 **Points de Vie** (PV). Vous pourrez prendre le talent **Dur-à-cuir** plusieurs fois pour en obtenir plus.

3 Déterminez le nombre de Contrats que votre personnage a terminé. Par défaut, vous démarrez avec un Contrat rempli. Cochez l'expérience ◇ dans la colonne en dessous de **Un** — Cela signifie que vous êtes déjà parti en aventure et êtes de **niveau 1**. Pour chaque contrat rempli, cochez un ◇. Lorsque tous les ◇ sous un niveau sont remplis, vous obtenez ce niveau.

Vous pouvez démarrer avec d'autres niveaux, mais chacun vous occasionnera une **Blessure**.

4 Choisissez vos **Talents**. Vous obtenez 2 talents pour chaque niveau complété. À la création, l'un d'eux **doit** venir de votre **Origine**. Vous pouvez choisir le Talent d'une autre Origine **une** fois.

5 **Démobilisez-vous** en choisissant un bénéfice dans la liste. Si vous avez plus d'un niveau, prenez en un autre. Donnez à votre personnage un chouette nom futuriste et décrivez-le.

LANCER LES DÉS

Lorsque vous effectuerez une action risquée ou tenterez de contrer une conséquence fâcheuse, Le Maître de Jeu (MJ) vous demandera de faire un test d'attribut. Pour se faire, lancez 2 dés à 6 faces (2D6) et ajoutez le modificateur de l'attribut ad-hoc.

6- est un Échec : Les choses se passent mal.

7-9 est une Complication : Vous réussissez votre action, mais faites face à une nouvelle difficulté.

10-11 est une Réussite : Tout se passe bien.

12+ est une Réussite Critique : Vous obtenez un avantage supplémentaire grâce à votre réussite.

EFFORTS

Les Vagabonds ont accès à une ressource spécifique nommée **Effort**. Vous avez accès à un total de Niveau +1 Efforts. En utilisant un effort, ajoutez +1 à votre lancer (quel qu'il soit). Par défaut, vous ne pouvez utiliser qu'un seul effort par lancer.

DÉGATS & SOINS

Les dégâts normaux sont de 1D6. Les dégâts faibles sont de 1D6-3 (Minimum 1). Les dégâts particulièrement importants sont de 2D6. Soustrayez votre armure des dégâts encaissés. Tant qu'il vous reste des PV, vous êtes en vie. Lorsque vos PV atteignent 0, les ennuis commencent. Faites un lancer sur votre Volonté pour connaître la sévérité de votre état. Sur un Échec, vous êtes hors combat — en cas d'attaque mortelle, vous décédez. Sinon, peut être aurez-vous une jambe brisée, serez assommé, etc.

Plutôt que de mourir, vous pouvez choisir de survivre avec une blessure définitive : Altéré (-1 Effort), Épuisé (-1 charge maximum), or Brisé (-4 PV Max). Si les trois blessures sont cochées, vous ne pourrez pas éviter la mort.

Lors d'un repos, vous lancez 1D6 par Effort restant et récupérez la somme de ces jets en PV. *Vous pouvez aussi utiliser le Kit de premiers soins pour récupérer 1D6 PV supplémentaire lors d'un repos.*

ÉQUIPEMENT

Avant un contrat, sélectionnez votre charge maximale puis choisissez votre équipement en cochant les charges au fur et à mesure. Une charge importante vous rend visiblement plus menaçant.

Portée des couteaux, épées, masses, etc : Contact.

Portée des pistolets, fusils, lasers, etc : Proche.

Arme spéciale : Choisissez l'une des options :

Lourde : Dégâts +1D + recharge obligatoire ; **AP** : ignore l'armure ; **Spray** Lancez 3D, appliquer 1D/cible dans un groupe ; **Portée+** augmente la portée maximale de 1.

Ceinture Anti-gravité : Harnais personnel de vol ;

Armure : Bloque 1 point de dégât ;

Kit de Cambriolage : Crochets, mini ventouse, etc ;

Grenades : +spray, 2 utilisations ;

Alimentation laser : Alimente les armes laser ;

Laser : +AP, requiert une Alimentation laser ;

Q36 : Charge explosive avec détonateur ;

Armure reflet : 1 Armure vs Lasers uniquement ;

Fusil/Arme d'Hast : dégâts +1D, Portée+ ;

Scanner : Équivaut à un Tricordeur de Star Trek ;

Vivres : Nourriture et eau ;

Kit de survie : Tente, four solaire, petits outils, etc ;

Kit Techno : Pour les réparations, les sabotages ;

Spatiocombi : Scaphandre modifié, + syst. survie ;

Arme : dégâts 1D, Pistolet, carabine, dague, épée...

Deux : Astronefs

Certes, la Guilde peut vous fournir un ticket pour voyager hors monde et il y a toujours un capitaine louche prêt à monnayer un passage entre deux planètes. Mais vous ne pouvez pas décemment songer à explorer les routes galactiques sans votre propre astronef pour faire un gros bénéfice sur un échange juteux !

CONCEVOIR VOTRE ASTRONEF

1 Choisissez sa **taille**. Elle affectera le nombre de ses systèmes de base et ses PV.

2 Choisissez sa configuration initiale. 3 sont disponibles :

- **Militaire** : Un astronef de combat.
- **Marchande** : Un astronef de commerce.
- **Reconnaissance** : Un astronef rapide et discret.

À chaque taille correspond une **Agilité** — une mesure des capacités acrobatiques de l'astronef — et une **Masse** mesurée en ■. Certains choix vous indiqueront d'utiliser la Masse comme mesure, il s'agit du nombre de ■.

3 Choisissez 2 **Systèmes de Configuration** dont au moins 1 de la liste présente sous la configuration initiale et au maximum 1 sous une autre configuration. Puis sélectionnez autant de **Systèmes Majeurs** qu'indiqués par la **Taille** de votre astronef, plus les bonus de configuration.

4 Choisissez autant d'**Ajouts** que voulu.
Chacun augmente le maintien de 1.

5 Calculez vos **PV**, **Fret**, et **Maintien** finaux. Les **PV** d'un Astronef représentent les dégâts qu'il peut encaisser. (Ces **PV** et ceux d'un personnage sont différents. Un pistolet ne peut blesser un Astronef.) **Fret** représente la capacité de transport de biens d'un vaisseau ; vous en obtenez gratuitement autant que votre **Masse**. Le **Maintien** est le nombre de crédits à dépenser pour maintenir le vaisseau en état de voler à chaque contrat (Le prêt, les coûts d'amarrage, les systèmes de survie). Si vous ne pouvez payer le **Maintien**, cochez la case **En Retard** et attendez-vous à des ennuis. Les **Ajouts** peuvent être installés pour 10 crédits chacun après votre premier contrat.

DÉGÂTS ET RÉPARATIONS

Les dégâts sont réduits par les boucliers, tant que votre Astronef a des PV, tout va bien. Si les PV de votre vaisseau tombent à zéro ou en dessous, lancez 2D6, sans modificateurs. Sur un Échec, le vaisseau est cuit et va probablement exploser. Afin d'éviter cela, vous pouvez sélectionner l'une des Avaries dans le tableau **Systèmes Majeurs**.

Vous pourrez tenter de réparer votre astronef une fois au calme. Le MJ vous indiquera le coût des réparations – 2 ou 3 crédits pour des réparations de base, plus en cas de dégâts importants. Réparer une Avarie signifie généralement trouver des pièces spécifiques, et un expert. Vient ensuite un test d'Esprit. Sur 12+ tout est réparé, et vous pouvez espérer une ristourne ; sur 10-11 la réparation est longue mais réussie. Sur 7-9 la réparation n'est que temporaire et/ou vous devez trouver plus de pièces.

ARMEMENT

Armement de l'Astronef

	<i>Portée</i>	<i>Dégâts</i>
Laser à Imp.	Contact	1D
Rayon Laser	Pro./Loin	1D +AP PROCHE
Missile	Proche	1D + 1/MISSILE
Canon à part.	Contact	2D / MASSE

Attaque à armes multiples : Lorsque vous attaquez avec plusieurs armes de même type, lancez vos dégâts une fois pour chacune, conservez le meilleur résultat et appliquez-le à toutes.

Contre-feu : Peut être utilisé pour détruire les missiles ennemis si non utilisé pour une attaque ce tour. Chaque tir réussit détruit 1D missiles.

Salves : Les lance-missiles tirent des salves de 3 missiles. Une attaque de missiles fait 1D+1/missile qui touche la cible.

Recharge : Les canons à particules font 2D/Masse de dégâts et doivent recharger pour Masse tour(s).

Bizarrerries

Un Astronef possède au moins 2 bizarreries. S'il en a plus que de **Masse**, le **Maintien** est réduit de 1. En voici quelques exemples, libre à vous d'en créer :

Charge lente de l'Hyperpropulseur ■ Odeur bizarre ■ Court-circuit de l'électronique ■ Tir raté occasionnel ■ Animaux mignons mais agaçants ■ I.A arrogante ■ Rouille ■ Intérieur luxueux ■ Transpondeur de Fausse Réputation ■ Assistants Robots.

MAINTIEN

Le **Maintien** représente le coût par Contrat en Crédit nécessaire pour maintenir le vaisseau en état de voler : Le prêt (le coût d'un Astronef neuf est de 100 x Maintien), la maintenance, les systèmes de survie et les vivres. *Les gains et dépenses sont réparties entre tous les vagabonds du vaisseau.*

Revenus de l'Astronef

Par Passager	1 Crédit
Transport de Fret	MASSE Crédits/HEX
Fret	Marché

Dépenses de l'Astronef

Carburant (par MASSE)	1 Cr�dit
Rech. Missile (par $\square\square\square$)	1 Cr�dit
Pr�t, maintenance	MAINTIEN

Un saut en hyperspace vide presque vos réservoirs. Le carburant est disponible à l'achat dans la plupart des spatioports. Les astronefs équipés d'une raffinerie peuvent tenter de produire du carburant (De l'hydrogène concrètement) à partir de géantes gazeuses ou des océans, au risque d'enfreindre les lois locales.

ASTRONEFS

Nom de l'Astronef

Apparence



PV

Bouclier



FRET

Départ : Fret = Masse



Maintien

☐ En retard (déficit)

Taille	Petit 2 systèmes, 10 PV	Moyen 4 systèmes, 20 PV	Grand 6 systèmes, 30 PV	Très Grand 8 systèmes, 40 PV
Masse	■	■■	■■■	■■■■
Systèmes	2	4	6	8
Agilité	Agile	Rapide	Pesant	Une barge

Maintien représente le coût en Crédits de l'entretien et du remboursement du prêt de l'astronef pour chaque Contrat. Maintien de base = Systèmes. Si l'astronef a plus de Propulseurs que de Masse, son agilité est 1 cran à gauche, et vice versa (Moyen, Propulseurs > Masse, Agilité = Agile).

Configuration : Au moins un de vos systèmes doit provenir de votre configuration d'origine. Vous pouvez choisir au maximum un système provenant d'une autre configuration.

Militaire

- ☐ Arme principale
- Octroie une arme
- ☐ AP ☐ Spray ☐ Lourde ☐ Portée+
- ☐ Bouclier Armure=Masse
- ☐ Patrouilleur
- Équipez 2 autres armes ☐

Marchande

- ☐ Quartiers des invités
- Permet 2 passagers / Masse
- ☐ Vieux -1 Maintien
- ☐ Soute étendue
- Cap. de Fret = Masse*2 ☐

Reconnaissance

- ☐ Camouflage +Non fiable
- L'astronef est invisible aux senseurs.
- ☐ Résistant +6 PV
- ☐ Boosters
- Cochez + 2 engins ☐

Systèmes Majeurs Disponibles pour toutes configurations. Les **Avaries** à côté de chaque section peuvent être sélectionnées pour éviter la destruction de l'astronef.

Armes ☐ Ordi de visée HS
(-2 à chaque jet d'attaque)
☐ ☐ ☐ Laser à impulsion
Portée : contact
Laser à Imp. Rap. + Contre-Feu
☐ ☐ Rayon laser
Portée : Proche / Loin
Puissant laser à tir continu
+AP si portée : Proche.
☐ ☐ Missiles ☐ ☐
Portée : Proche +Salves
Missiles guidés anti-astronef
☐ ☐ Canon à particules
Portée : Contact
Puissant mais lent +Recharge

Fret ☐ Grue en panne
(Capacité de Fret / 2)
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Soute
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Chaque ☐
vaut 1 [capacité de] Fret. Vous débutez avec Fret = Masse.

Engins ☐ Propulseur en panne
(Un propulseur non fonctionnel)
☐ ☐ ☐ Hyperpropulseur
Permet de sauter en hyper-espace : 1 case hexadécimale par hyperpropulseur.
☐ ☐ ☐ Propulseur
Propulse l'astronef en espace conventionnel. L'astronef ayant le plus de propulseurs débute généralement le combat.

Ajouts Chacun augmente le maintien de 1.

☐ ☐ Navette d'assaut+Armé
Nav. Blindée Orbite/Surface
☐ Véhicule Tout Terrain
Véh. d'exploration terrestre
☐ Voiture Anti-Gravité
Voiture de plaisir de surface
☐ Contrebandier +Illégal
Compartiments camouflés pour Fret illégal

☐ Intercepteurs [☐ Utilisé]
Les missiles ne peuvent être détruits par le contre-feu.
☐ ☐ ☐ Coque renforcée
+4 PV par case.
☐ Navette
Transport de personnes et de Fret Orbite/Surface

☐ Réservoir larg.[☐ Utilisé]
+Recharge Permet un 2nd saut
☐ Raffinerie de Carburant
Raffine l'hydrogène des géantes gazeuses ou de l'eau.
☐ ☐ ☐ Systèmes supp.
Ajoutez ☐ Système jusqu'à la Masse de votre Astronef.

Bizarreries 2 minimum. Si vous avez plus de Bizarreries que de Masse : Maintien -1

MONDES

Les mondes ont 4 attributs : Environnement, Marché, Gouvernement, et le niveau Technologique. Lancez 1D pour chacun. Pour Marché et Gouvernement, appliquez le modificateur de la colonne précédente. Pour le niveau Technologique, additionnez 1D + les modificateurs d'Environnement, Marché et Gouvernement.

	<i>Environnement</i>		<i>Marché</i>		<i>Gouvernement</i>		<i>Niv. Techno.</i>	
0-	--		Inexploré	-2	Anarchie	-2	Préindustriel	-2
1	Vide		Pauvre		Avant-poste		Industriel	
2	Hostile	-1	Frontière	-1	Dictature	-1	Âge spatial	-1
3	Marginal		Minier		Divisé		2001	
4	Exotique		Agricole		Entreprises		Alien	
5	Habitable	+1	Industriel	+1	Oligarchie	+1	Star Wars	+1
6	Jardin		Riche		Bureaucratie		Star Trek	
7+	--		Cosmopole	+2	Excentrique	+2	Magitech	+2

Les mondes impérieux ne peuvent avoir 0 ou 7 pour valeur.

Bizarries

Les mondes démarrent avec 2 bizarreries. +1 pour les environnements suivants : Hostile, Exotique, et toutes valeurs de 0 ou 7 : Capital, Base militaire, Station de recherche, Réserve ou Parc, Ruines, Radioactif, Xénovie, Cités mobiles, Biome unique, Anneaux, Étoiles multiples, Habitats orbitaux, Nomades, Parasites, Chaleur extrême, Forte gravité, Faible gravité, Empoisonné, Corrosif, Un Truc Cool Auquel Vous Aurez Pensé.

COMMERCE

Les mondes produisent et nécessitent différents types de Fret. Lors de la recherche d'un Fret à transporter, lancez 1D dans le tableau suivant pour voir ce qui est disponible.

	<i>Type</i>	<i>Qté.</i>	<i>Source</i>	<i>Cible</i>	<i>Notes</i>
1	Gros	3D	Minier, Agricole	Industriel	<i>Pas de questions...</i>
2	Dangereux	2D	Exotique, Hostile	Minier, Agricole	<i>+vivant, radioactif...</i>
3	Manufacturé	2D	Industriel	Frontière	
4	Unique	1D	Exotique, Pauvre	Riche	<i>+illégal ou +précieux</i>
5	Luxe	1D	Riche	Pauvre	<i>+précieux</i>
6	Spécialité		<i>Choisissez un Fret dont le Marché du Monde actuel est la source</i>		
			<i>"Qté" est le nombre de Fret disponible à l'achat</i>		

MÉCÈNES

Les Mécènes ont besoin d'une force de travail, le genre que les Vagabonds peuvent fournir...

	<i>Un...</i>	<i>Veut...</i>	<i>Le...</i>	<i>De...</i>	<i>Afin de..</i>
1	Officier Militaire	Protéger	Corps Militaire	Zone de Guerre	Chantage
2	Élite	Voler	Dangereux E.T	Autre Monde	Couvrir
3	Représentant Gouv.	Transporter	Objet Unique	Lieu Sécurisé	Éviter la prison
4	Vice-Président	Délivrer	Époux	Astronef	S'enrichir
5	Civil désespéré	Détruire	Objet illégal	Rival _____	Éviter Désastre
6	Vagabond	Trouver	Renseignement	Épave/Ruine	Altruisme vérit.

Lancez 1D pour chaque colonne. En cas de "Rival", relancez la 1^{ère} colonne pour connaître l'occupation du Rival.

Trois : Mondes d'Aventures

Visiter de nouveaux mondes est l'essence même du Vagabondage, ça, et tirer le gros lot. Il y a dehors de l'or à se faire pour le marchand habile, et généralement du travail pour qui n'a pas peur de se salir les mains. Des cités d'or des mondes impériaux aux cantinas poussiéreuses des plus dures frontières, nous gardons toujours nos yeux rivés sur le prochain monde ! Nous sommes Vagabonds, nous ne prenons jamais racines.

GÉNÉRER UN MONDE

1 Lancez 1D pour l'Environnement du monde.

- **Vide** : Ceinture d'Astéroïdes, Lune sans air, etc.
- **Hostile** : Venus, Titan, etc.
- **Marginal** : Mars, Antarctique, etc.
- **Exotique** : Biome uni., méthane, vie silicone, etc.
- **Habitable** : Similaire à la Terre.
- **Jardin** : Très plaisant pour la vie humaine.

2

Lancez 1D pour le **Marché** et appliquez le modificateur d'Environnement.

- **Inexploré** : Non cartographié ou inexploité.
- **Pauvre** : Peu de ressources, surpeuplé, etc.
- **Frontière** : Monde en développement.
- **Minier** : Monde dédié à l'extraction de ressources.
- **Agricole** : Monde producteur de nourriture.
- **Industriel** : Produit des biens manufacturés.
- **Riche** : Monde fortuné, souvent post-industriel.
- **Cosmopole** : Incroyablement riche et diversifié.

3

Lancez 1D pour le **Gouvernement** et appliquez le modificateur du **Marché**.

- **Anarchie** : Pas de gouvernement central.
- **Avant-poste** : Colonie mineure, à but spécifique.
- **Dictature** : Dirigée par une personne ou entité.
- **Divisé** : Plusieurs gouvernements cohabitent.
- **Entreprises** : Gouvernement d'Entreprises.
- **Oligarchie** : Petite élite, Système féodal, etc.
- **Bureaucratie** : Institutions autoprorogée.
- **Excentrique** : Cybercommunisme, techno-libertarianisme, etc.

4

Lancez 1D + vos précédents modificateurs pour le **Niveau Technologique (NT)**.

Vous pouvez augmenter le NT à 3 pour tous les mondes dont l'Environnement est de 3-, ou laisser les dés décider. Ajoutez au moins 2 Bizarreries.

MÉCÈNES

Les Mécènes offrent aux Vagabonds l'opportunité de s'enrichir et de rembourser leurs dettes avec un joli profit à côté. Les Contrats pour lesquels les Vagabonds sont engagés tendent à être particulièrement dangereux ou au minimum difficiles. Cela dit, les mécènes se moquent de la manière dont le travail est accompli.

Le MJ peut créer une rencontre avec un mécène en lançant un dé par colonne. Suivant la dangerosité du Contrat, les mécènes payent 1 à 2 Crédits par Vagabonds, plus un bonus de discrétion.

COMMERCE

Le commerce entre mondes est un bon moyen de s'enrichir. Les Vagabonds spéculent d'ailleurs souvent sur leur cargaison pour payer le **Maintien** de l'Astronef. *Source* représente le monde de production et d'Achat, *Cible* le monde de Vente de votre Fret.

Quand vous voudrez acheter du Fret, le MJ fera un lancer sur la table de Commerce pour connaître les Types de Fret disponibles, puis un autre pour la Quantité disponible à l'achat. Vous pouvez demander au MJ de changer le Fret disponible avec un nouveau lancer pour 1 Crédit. Pour déterminer le Coût, le MJ lancera 1D, +1D si le monde actuel est la **Source** de ce Type de Fret, +1D s'il s'agit d'une Cosmopole. Le Coût de base est le résultat le plus faible obtenu. Vous pouvez dépenser 1 Crédit pour relancer les dés, cela augmente le Coût minimal à 1 ; I.E. 2 relances amènent le Coût minimum à 3 Crédits par Fret. Aucun Fret ne peut coûter plus de 6 Crédit. Achetez autant de Fret que désiré. Vous voudrez peut-être trouver un **Acheteur** sur votre Monde de destination en fouillant le réseau extranet ou en utilisant le Talent **CONNEXIONS**.

Quand vous voudrez vendre votre Fret, le MJ lancera 1D pour le prix, +1D si le monde actuel est la **Cible** du Fret vendu, +1D si ce monde est une cosmopole. Le Prix de base est le plus haut score obtenu. En dépensant 1 Crédit vous pourrez relancer ce résultat, mais chaque relance baissera votre prix de vente maximum de 1, donc si vous dépensez 2 Crédits de relance, votre prix ne pourra dépasser 4 Crédits. Ajoutez ensuite à votre prix :

- +1 si NT Destination < NT Source
- +1 si NT Source = Magitech (Prix max 7 Crédits)
- +1 si le Fret est Précieux
- +1 si vous avez déjà un acheteur.

La somme totale représentera le prix par Fret.

Aucun Fret ne peut être vendu pour moins d'1 Crédit, ou pour plus de 6 Crédits (Sauf Magitech).

TYPES DE FRET

- **Gros** : Minerais ou graines. Pas de modificateur pour le Niveau Technologique.
- **Dangereux** : Produits toxiques utiles en industrie.
- **Unique** : Objet ou Substance exclusive au monde source.
- **Luxe** : Biens de consommation chers.
- **Manufacturé** : Équipement et machines-outils.
- **Spécialité** : Objet dont la source correspond au monde actuel.
- **+Précieux** : Bonus au Prix de +1
- **+Illégal** : Bonus au Prix de +1, mais invendable légalement, requiert de trouver un acheteur.

Quatre : Gérer la partie

POSTULAT DE DÉPART

Rovers est un rétro-hack space opéra décrivant des héros débraillés courant à travers la galaxie, perpétrant des actes vaguement illégaux, et faisant parfois assez de bénéfices via le commerce pour se remplir le ventre. Rovers suppose qu'il existe également un Empire. Parce que les Space Opéra requiert un Empire...Rovers est aussi une lettre d'amour envers un ancien Space Opera d'itinérance similaire.

LES ASSOMPTIONS

Rovers assume ce qui suit :

- **Il y a un empire** : et il n'a pas vos intérêts à cœur.
- **C'est un univers humano-centré** : les personnages sont des humains ou capable d'humanité.
- **Les épées** sont courantes et vu comme normales.
- **Le voyage** inter-système est simple, facile mais...
- **Les Astronefs** coûtent cher à entretenir.
- **Les personnages** agissent souvent illégalement.
- **Le voyage supraluminique (VS)** est fait de "Sauts" où un astronef entre en hyperspace et apparaît ailleurs. Certaines mécaniques liées aux VS sont abordées dans le tableau "Construire l'Empire".

Les **joueurs** devraient aspirer à jouer des personnages avides d'argent rapide et prêt à décamper pour éviter les ennuis.

Le **MJ** devrait aspirer à rendre le monde de Rovers vivant, sale, fascinant, dangereux, et occasionnellement magnifique.

UTILISER LES LANCERS DE DÉS

Lorsqu'un PJ effectue une action risquée ou tente de se sortir du pétrin, faites un lancer. Sinon, décrivez simplement l'action — si vous annoncez une mauvaise conséquence, les joueurs peuvent tenter de l'éviter avec un lancer de dés !

Le MJ n'a pas besoin de lancer les dés. Les lancers des joueurs couvrent aussi bien les actions des PJ que celles de leurs adversaires. Exemple, lorsqu'un PJ combat un monstre, **10+** signifie que le PJ blesse le monstre, **6-** que c'est le monstre qui blesse le PJ, et **7-9** qu'ils frappent ensemble. Ce ne sont que des exemples, certains combats seront différents.

Un jet de **fortune** peut être lancé si la chance la plus pure est impliquée — lancez 1D : le plus haut, le meilleur. "Est-ce que l'explosion abîme les tableaux aux murs ? Je l'ignore, fais un jet de fortune."

Faites un jet de **montage** si vous souhaitez accélérer la narration. Exemple : vous demander à un de vos PJ de guider son équipe vers un endroit ou d'exécuter un plan spécifique plutôt que de jouer chaque instant (Esprit, Force, or Volonté, selon la situation). Utilisez ensuite les conséquences du jet (bonnes, mauvaises ou entre les deux) pour déterminer la nouvelle position des PJ.

BONUS & PÉNALITÉS

Le MJ peut attribuer des bonus ou malus aux lancers des joueurs pour refléter leur situation. Un avantage significatif sera récompensé par +1. Une position dominante donnera accès à +2. En cas de désavantage du PJ, donnez -1 à son jet. Lorsqu'il est dominé, donnez-lui -2. Attention, n'en abusez pas !

La plupart des situations n'en requièrent pas. Une manière d'indiquer "ça va être dur" est de simplement demander un lancer. Parfois en revanche, il sera important de refléter les détails d'une situation — les joueurs pourraient avoir une idée brillante et bien l'exécuter ; ils mériteront un bonus ! Alternativement, s'ils ont fait une grosse erreur, ou sont dans une situation particulièrement dangereuse, un malus sera pertinent. Voici quelques situations qui pourraient se produire :

BONUS

- **Action suivie** : vos équipiers ligotent un monstre, vous attaquez de suite.
- **Ennemis ralentis** : ils sont plus faciles à toucher ou esquiver lors d'une manœuvre des PJ.
- **Outil parfait** : une tronçonneuse à disque pour découper un mur, un lance-flamme pour effrayer des ennemis, un cran d'arrêt dans un ascenseur.
- **Technologie supérieure** : des fusils laser contre des hommes des cavernes, de la magitech contre une guimbarde spatiale.

PÉNALITÉS

- **Mauvaises conditions** : sol glissant, brouillard.
- **Ennemis plus rapides** : ils sont plus difficiles à toucher et esquiver lors d'une manœuvre des PJ.
- **Mauvais outil** : un lance-flamme pour s'extraire d'une épave, une tronçonneuse à disque dans un ascenseur, un cran d'arrêt pour effrayer des ennemis. Les armes cachées sont par nature considérées comme un mauvais outil.
- **Technologie inférieure** : des revolvers et fusils à pompe contre des gardes impériaux d'élite.
- **Une terrible idée** qui pourrait malgré tout fonctionner : utiliser un talent psychique pour absorber l'énergie d'un alien lorsqu'il attaquera.

Lorsque la technologie entre en scène, utilisez la colonne NT de la section Mondes comme guide de bonus et de malus. L'assistance d'un Expert vaut généralement un avantage.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

Vous pouvez aider un camarade, le couvrir, prendre un tir à sa place, ou effectuer n'importe quel travail d'équipe en effectuant la bonne action (en cas de risque, un lancer sera demandé). Si les choses ont déjà mal tourné pour votre camarade, et que vous tentez de le sauver au dernier moment, vous devrez faire un lancer, avec -2 pour symboliser votre désavantage situationnel.

Par exemple, l'équipe tente de se faufiler à côté d'un robot de sécurité. Torres réussit son jet, Pickett non. Torres indique qu'elle va assister Pickett : lorsque Pickett glisse sur une roche, et fait du bruit, Torres

l'attrape et la tient. Torres devra faire un jet de Force pour cette action, avec -2 à son lancer.

MÉCÈNES & CONTRATS

Les joueurs doivent s'attendre à travailler pour des individus qui ne veulent (ou ne peuvent) pas se salir les mains. Certains contrats seront particulièrement difficiles mais honnêtes : une mission de prospection à haut-risque par exemple, ou une escorte armée vers un autre système.

Lorsque les PJ accepteront un Contrat, ils se verront promettre 1 Crédit par Vagabond pour la mission, 2 Crédits si elle est particulièrement dangereuse / difficile (ou s'ils sont experts en la matière), et peut être 3 Crédits si la mission est difficile, dangereuse et requiert leur expertise spécifique.

Une fois le Contrat lancé, utilisez l'horloge à droite pour tenir compte de leur avancée. Remplissez une part pour chaque repos, chaque contretemps sérieux, ou peut être à la suite d'une désastreuse série d'événements. À mi-horloge, leurs adversaires auront clairement pris note de leur présence et prendront des contre-mesures ; si l'horloge est remplie, le Contrat échouera certainement, bien qu'il y ait encore une petite chance d'agir pour au moins éviter la prison.

Prendre le temps de faire quelques courses pendant le Contrat, comme acheter du Fret ou faire réparer l'astronef vaut généralement une part d'horloge.

Le groupe pourrait obtenir un bonus de Crédits au Contrat égal au nombre de part(s) non remplie(s).

Généralement, un Contrat par session suffit, mais vous pouvez effectuer plusieurs contrats à la fois.

Une bonne habitude est de créer une paire de Mécène, l'un offrant des contrats normaux et l'autre offrant des missions dangereuses et difficiles. Vous pouvez aussi utiliser cette mécanique en campagne — un Contrat impliquera votre fil rouge pendant que l'autre sera votre contrat de la semaine.

SE REPOSER

Les PJ peuvent se reposer durant un Contrat, ou pendant un voyage supraluminique. Lors du repos, chaque PJ lance 1D pour chaque Effort non dépensé et récupère la somme des jets en PV. Puis tous récupéreront leurs Efforts. Chaque PJ pourra aussi utiliser un Kit de premiers soins pour 1D PV supplémentaire. Un personnage avec le Talent Médic pourra octroyer 1D PV au PJ de son choix.

CRÉDITS ET AFFILIÉS

Les Vagabonds devraient être en recherche permanente de travail. Les Astronefs sont coûteux à maintenir en état de vol et il y a toujours un type avec un badge pour venir chercher un petit extra...



Les Crédits ont une valeur un peu nébuleuse ; il n'est pas nécessaire de prévoir de taux de changes. Leur valeur est concentrée dans l'opportunité de pouvoir les utiliser *maintenant* et non *plus tard*.

Quand les Vagabonds opèrent à partir de l'Astronef obtenu par l'un d'eux lors de sa démobilisation, ils sont supposés en partager frais et gains (Revente ou transport de Fret, de Passagers) à part égale.

S'ils vivent sur un vaisseau commun, il reste pertinent de leur facturer quelques Crédits pour couvrir le style de vie que ces anti-héros romantiques et miteux se doivent de maintenir. Vous savez, les vestes en cuir, payer les réparations d'un bar après y avoir abattu un chasseur de prime, ces choses-là. S'ils le vivent vraiment à fond, facturez 1 Crédit par Vagabond pour un confort touristique et 2 pour un train de vie d'élite : aristocratie impériale, ou cadres dirigeants d'une méga-corporation.

Un voyage supraluminique est facturé 2 Crédits par saut peu importe la distance. Le Crédit listé dans les Revenus de l'Astronef correspond au bénéfice post coût de maintien. Si vous souhaitez voyager avec style, alignez les Crédits ; l'élite impériale brûle tous ses budgets militaires dans les apparences.

À court terme 1 Crédit suffit pour se créer une histoire, acquérir un peu d'équipement ou des armes, payer un flic corrompu ou un officiel pour regarder ailleurs, ou aller là où les Vagabonds ne sont normalement pas admis (par exemple les fêtes mondaines guindées au palais du Gouverneur Impérial ou dans un salon pour mégacorporations). La plupart des mondes Frontaliers a renoncé à emprisonner les Vagabonds (les tentatives d'évasion coûtant plus cher que l'incarcération). Ils préfèrent donc les amendes — 3 Crédits équivalent à quelques mois de prison, l'amende grimpe rapidement avec la gravité des actes. La justice impériale est arbitraire et dure : corrompre ou manipuler un bureaucrate impérial, un aristocrate, ou un officier militaire représente généralement un contrat à part entière...

L'EMPIRE

L'Empire est là — il est impossible de l'éviter, il travaille généralement contre les PJ, ou au minimum à appliquer la loi — sa loi, bien sûr. L'Empire n'aime rien d'autres que le contrôle, la domination, la conformité...tout ce que les Vagabonds haïssent.

Avant la première session, créez votre Empire en posant aux joueurs les questions du tableau éponyme. Décidez également de votre point de départ : sur la **Frontière Impériale**, à l'**extérieur** de l'Empire, ou près des **Mondes Centraux**.

Il n'est pas nécessaire de combattre l'Empire à chaque session, mais il devrait rester une menace constante, et un obstacle à gérer. Et qui sait, peut-être un jour un Vagabond siègera-t-il sur le Trône d'Iridium...

CARTE DU SECTEUR

Nom

0101	0301	0501	0701
0201	0401	0601	0801
0102	0302	0502	0702
0202	0402	0602	0802
0103	0303	0503	0703
0203	0403	0603	0803
0104	0304	0504	0704
0204	0404	0604	0804
0105	0305	0505	0705
0205	0405	0605	0805
0106	0306	0506	0706
0206	0406	0606	0806
0107	0307	0507	0707
0207	0407	0607	0807
0108	0308	0508	0708
0208	0408	0608	0808
0109	0309	0509	0709
0209	0409	0609	0809
0110	0310	0510	0710
0210	0410	0610	0810

Hex

Détails

Notes

Générer un secteur

Éparpillez 10 à 12 mondes sur la carte (Ou placez-les en lançant 1D+1 pour la colonne, et 1D+2 pour la ligne). Pour chaque monde sur la carte, lancez 1D ; à partir de l'Hex du dessus tourner d'Hex en Hex autant de fois que le résultat et placez un autre monde. Continuez jusqu'à atteindre un Hex ayant déjà un monde ou que trois mondes soient déjà à 1 Hex du monde de référence.

Croiseur de Patrouille Impérial
PV 20, Boucliers, Rayon Laser x2, Missiles □□□, Grand, Propulseurs ■■, Hyperpropulseur

Chasseur Spatial
PV 10, Missiles □□□, Laser à Impulsion, Petit, Propulseurs ■■■

Astronef Pirate
PV 18, Laser à imp. x2, Missiles □□□, Intercepteurs □, Fret 4, Moyen, Propulseurs ■■■, Hyperpropulseur

Créer l'Empire

L'Empire est...

☐ Vibrant et en expansion

☐ Stagnant et isolé

☐ Renaissant d'un Âge Sombre

☐ Décadent et en décomposition

L'Empire est généralement perçu comme...

☐ Honorable mais cruel

☐ Traître et lâche

☐ Décadent mais arrogant

☐ Chauvin mais généreux

Tout le monde voit l'âme de l'Empire en...

☐ Sa puissante armée

☐ Son glamour et sa richesse

☐ Sa domination commerciale

☐ Son histoire et ses traditions

La véritable colonne vertébrale de l'Empire est...

☐ Ses secrets technologiques très bien gardés

☐ Sa bureaucratie efficace et autocratique

☐ Son contrôle d'une substance rare et utile

☐ Ses puissantes méga-corporations

L'Empire aime les épées car... (Cochez tout ce qui s'applique)

☐ Les armes à feu sont interdites

☐ Les épées sont des marqueurs de classe

☐ Les duels sont communs

☐ Antiquarianisme délibéré

☐ L'escrime est un art respecté

☐ Les épées sont juste cool, c'est tout

L'atout le plus craint de l'Impératrice est...

☐ Sa garde militaire d'élite

☐ Son agence de renseignement omnisciente

☐ Sa collection de méga-armes

☐ Son charisme personnel irrésistible

L'adversaire le plus dangereux de l'Empire est...

☐ Une alliance miteuse de rebelles

☐ Des extra-terrestres

☐ Une puissance rivale en ascension/décadence

☐ Lui même

Les voyages supraluminiques prennent...

☐ Une semaine, quelle que soit la distance

☐ Une longue durée, selon votre destination

☐ La vitesse du scénario

☐ Un instant

La communication supraluminique est...

☐ Inexistante : elle se fait via les astronefs

☐ Chère et non fiable

☐ Uniquement disponible pour les Gouv. / corpo.

☐ Omniprésente et très abordable

Les pouvoirs psychiques sont...(Cochez tout ce qui s'applique)

☐ Illégaux

☐ Dangereux pour l'utilisateur

☐ Pas si puissants que ça

☐ Une source inexploité de grands pouvoirs

Notre bonne vieille Terre est...

☐ Perdue pour l'histoire

☐ La capitale de l'Empire

☐ Juste un des mondes centraux

☐ Une mise en garde

Où commence-t-on ? À la Frontière Impériale, en dehors de l'Empire, ou près des Mondes Centraux ?

Bravos Impériaux
PV 10, Armure 1. 1D Nobles arrogants armés d'épées (1D), et de Pistolets de Duels (1D +Précieux)

Agent de Sécurité commun (ou pirate, troupier, etc.)
PV 8. Arme d'Hast ou Fusil 1D

Marines Impériaux (ou Gardes d'élite, etc.)
PV 14, Armure 2. Fusils laser (1D +AP), Coutelas (1D), l'armure leur procure une grande force et vitesse.

ROVERS

Un rétro-hack space opera de World Of Dungeons : Turbo

Nom

Apparence



ESPRIT

☐ Altéré (-1 Effort)



FORCE

☐ Brisé (-4 PV)



VOLONTÉ

☐ Épuisé (-1 charge max)

Niveaux

Un

10 PV, 2 talents

Deux

+ 2 talents

Trois

+ 2 talents

Quatre

+ 2 talents

Armure

Expérience

◇

◇◇

◇◇◇

◇◇◇◇

PV

Efforts

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Vous débutez avec 1 niveau. Chaque niveau de plus à la création donne 1 **Blessure** obligatoire.

Talents historiques Au moins l'un de vos talents doit provenir de votre origine.

Détaillez votre passé :

MILITAIRE

☐ **Commando**

Utilisez 2 Efforts sur un lancer de dé plutôt qu'1.

☐ **Tueur**

+1D aux dégâts que vous infligez.

MARCHAND

☐ **Connexions** ☐ Utilisé

1 fois par session, sollicitez une faveur qui vous est due.

☐ **Manipuler**

+1 aux jets pour convaincre, abuser ou impressionner.

EXPLORATEUR

☐ **Touche-à-tout** ☐ Utilisé

1x par session, utilisez la compétence d'un autre PJ que le vôtre ne possède pas.

☐ **Survie**

+1 aux jets en faisant face à un défi environnemental.

Talents Généralistes

Disponibles à toutes les origines.

☐ **Chanceux** ☐ Utilisé

1x par session, évitez une mauvaise conséquence.

☐ **Médecin**

Prodiguez les premiers soins pendant un combat. +1D de soin pendant un repos.

☐ **Pilote**

Pilotez tout et n'importe quoi. Faites des cascades.

☐ **Psychique**

Convertissez des Efforts en pouvoirs psy (Télépathie, télékinésie, précognition...)

☐ **Techos**

Réparez l'hypernavigation, piratez des ordinateurs, etc.

☐ ☐ ☐ ☐ **Amélioration**

+1 à un attribut

☐ ☐ ☐ **Dur-à-cuir**

Vous obtenez +4 PV

Démobilisation

Choisissez un bénéfice. +1 si vous avez plusieurs niveaux à votre actif.

☐ ☐ **Crédits**

☐ ☐ **Homme.s de main**
Soit 1 Expert, Soit 2-6 Brutes.

☐ **Arme spéciale** ☐ Charge

☐ AP ☐ Spray ☐ Lourde ☐ Portée+

☐ **Gilde des Vagabonds**

1 Passage outre monde / job. Leurs hôtels sont sûrs.

☐ **Astronef**

CF Feuille Astronef

☐ **Titre**

Chevalier, Baron, PDG, Commandant, etc.

Crédits



Équipement

Choisissez votre charge maximale puis cochez l'équipement de votre choix.

☐ Kit Techno ☐ Smartphone

☐ Scanner ☐ Explosif Q36

☐ Ceinture anti-gravité

☐ ☐ Armure ☐ Kit de survie

☐ ☐ ☐ Kit de premiers soins

☐ ☐ Spatiocombi (☐ Armure)

☐ Arme ☐ Grenades ☐ ☐

☐ ☐ Fusil/Arme d'Hast

☐ Alimentation Laser ☐ Laser

Charge 0 : ☐ Fausse C.I ☐ Plans ☐ Arme discrète ☐ *illégal* ☐ Kit de cambriolage ☐ Armure reflet

Charge légère

Discret, agile

☐ ☐ ☐ 1-3 Charge

Charge normale

Prêt à l'action, rapide

☐ ☐ 4-5 Charge

Charge lourde

Menaçant, pesant

☐ 6 Charge

Encombré

Chargé, lent

☐ ☐ ☐ 7-9 Charge

Si vous avez la blessure **Épuisé**, cochez définitivement la 1ère case de Charge légère.

Feuilles du Propriétaire de l'Astronef

ASTRONEFS

Nom de l'Astronef

Apparence



PV

Bouclier



FRET

Départ : Fret = Masse



Maintien

☐ En retard (déficit)

Taille

Petit

2 systèmes, 10 PV

Moyen

4 systèmes, 20 PV

Grand

6 systèmes, 30 PV

Très Grand

8 systèmes, 40 PV

Masse

■

Systèmes

2

Agilité

Agile

■ ■

4

Rapide

■ ■ ■

6

Pesant

■ ■ ■ ■

8

Une barge

Maintien représente le coût en Crédits de l'entretien et du remboursement du prêt de l'astronef pour chaque Contrat. Maintien de base = Systèmes. Si l'astronef a plus de Propulseurs que de Masse, son agilité est 1 cran à gauche, et vice versa (Moyen, Propulseurs > Masse, Agilité = Agile).

Configuration : Au moins un de vos systèmes doit provenir de votre configuration d'origine. Vous pouvez choisir au maximum un système provenant d'une autre configuration.

Militaire

☐ **Arme principale**

Octroie une arme

☐ AP ☐ Spray ☐ Lourde ☐ Portée+

☐ **Bouclier** Armure=Masse

☐ **Patrouilleur**

Equipez 2 autres armes ☐

Marchande

☐ **Quartiers des invités**

Permet 2 passagers / Masse

☐ **Vieux** -1 Maintien

☐ **Soute étendue**

Cap. de Fret = Masse*2 ☐

Reconnaissance

☐ **Camouflage** +Non fiable

L'astronef est invisible aux senseurs.

☐ **Résistant** +6 PV

☐ **Boosters**

Cochez + 2 engins ☐

Systèmes Majeurs Disponibles pour toutes configurations. Les **Avaries** à côté de chaque section peuvent être sélectionnées pour éviter la destruction de l'astronef.

Armes ☐ **Ordi de visée HS**

(-2 à chaque jet d'attaque)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Laser à impulsion**

Portée : contact

Laser à Imp. Rap. + Contre-Feu

☐ ☐ **Rayon laser**

Portée : Proche / Loin

Puissant laser à tir continu

+AP si portée : Proche.

☐ ☐ **Missiles** ☐ ☐ ☐

Portée : Proche +Salves

Missiles guidés anti-astronef

☐ ☐ **Canon à particules**

Portée : Contact

Puissant mais lent +Recharge

Fret ☐ **Grue en panne**

(Capacité de Fret / 2)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Soute**

Portée : contact

Laser à Imp. Rap. + Contre-Feu

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Chaque ☐

vaut 1 [capacité de] Fret. Vous

débutez avec Fret = Masse.

Engins ☐ **Propulseur en panne**

(Un propulseur non fonctionnel)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **Hyperpropulseur**

Permet de sauter en hyper-espace : 1 case hexadécimale par propulseur

☐ ☐ ☐ ☐ **Propulseur**

Propulse l'astronef en espace conventionnel. L'astronef ayant le plus de propulseur débute généralement le combat

Ajouts Chacun augmente le maintien de 1.

☐ ☐ ☐ **Navette d'assaut**+Armé

Nav. Blindée Orbite/surface

☐ **Véhicule Tout Terrain**

Véh. d'Exploration terrestre

☐ **Voiture Anti-Gravité**

Voiture de plaisir de surface

☐ **Contrebandier** +Illégal

Compartiments camouflés

pour Fret illégal

☐ **Intercepteurs** ☐ Utilisé

Les missiles ne peuvent être détruits par le contre-feu.

☐ ☐ ☐ **Coque renforcée**

+4 PV par case.

☐ **Navette**

Transport de personnes et de

Fret Orbite/Surface

☐ **Réservoir largable**

+Recharge Permet un 2nd saut ☐ Utilisé

☐ **Raffinerie de Carburant**

Raffine de l'hydrogène à partir de géante gazeuse ou d'eau.

☐ ☐ ☐ ☐ **Systèmes supp.**

Ajoutez ☐ Système jusqu'à la Masse de votre Astronef.

Bizareries 2 minimum. Si vous avez plus de Bizareries que de Masse : Maintien -1

Liste de Noms et Remerciements



Conçu par Catherine Ramen.

Traduit en Français par Eldrak1911.

Version 1.95 (14 Octobre 2022)

REMERCIEMENTS

Rovers est basé sur World of Dungeons: Turbo de l'excellent John Harper [Vous devriez le télécharger!](#)

L'inspiration vient du JDR *Traveller* (1977 - Présent) sous toutes ses formes ; Isaac Asimov et Frank Herbert ; *Firefly*, *Dark Matter*, et *Star Wars* ; probablement vos sources favorites d'histoires d'Épée et de Vaisseaux Spatiaux. Rien de tout ceci n'aurait existé sans Loren K. Wiseman, Marc Miller, Frank Chadwick, et les nombreux autres concepteurs de talent à GDW qui m'ont offert les étoiles pendant ma jeunesse.

Je souhaite remercier mes testeurs : Steve Trojanowski, Alex Jiang, Patrick Ferguson, David Dickerson, Justin Spotten, Legnnie Nicole Galvan, Russ Dadachanji, and Anastasia Okuonghae.

Les noms furent générés via [Fantasy Name Generator](#).

Une partie du contenu de ce jeu fût adapté de World of Dungeons : Turbo, en particulier les sections Personnages et Gérer la partie. Le reste est entièrement ma faute.

Image by NASA.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 United States License.

To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

NOMS PERSONNELS

NOMS MASCULINS

Aarav
Afran
Arhun
Arvuh
Atticas
Augun
Blayz
Boryeh
Brayven
Danom
Dason
Dax
Derox
Dimofi
Elber
Fomuz
Fransix
Gzad
Harp
Hendrix
Hoz
Izex
Jaro
Jasih
Jax
Jaycov
Jayedn
Jezper
Jorzen
Kamdo
Kavin
Knox
Landan
Maerlon
Malax
Maxwill
Mikoh
Muxamat
Nix
Rylan
Sylas
Thynnega
Tryst
Zand
Zulo

NOMS FÉMININS

Adreem
Aelani
Alayz
Alextra
Anahi
Avyna
Ayana
Barva
Breelah
Bry
Elynn
Emzon
Erinne
Eymle
Gloriya
Helna
Jayda
Jazmi
Jymva
Kaelyn
Kayi
Klyza
Kora
Korlena
Kyndle
Liala
Lucira
Makefa
Marya
Mynva
Mynzee
Natliya
Rialya
Rianara
Ryvn
Sabi
Selya
Skarlev
Taryne
Thavima
Tylaah
Ulithia
Wyla
Xadley
Yve

NOMS DE PLANÈTES

Asmadus
Blarth SX34
Ceoter
Coinope
Croxatera
Cufillon
Estrov
Etroutania
Feyzuno
Fosnillon
Frufonia
Hospadus
Hostruaruta
Iunus
Koclogantu
Luyhines
Mietov
Mubruna
Noypra
Ospao
Qabluybos
Qeihines
Scippe G606
Scuputov
Seswion
Skinda IO
Smozonus
Smununia
Snajocarro
Snum WV
Spadutis
Strade 58
Stuyerus
Thiea VI
Triuq
Ushurn
Uslao
Ustrinda
Uyzuno
Vacreuwei
Vugriuhiri
Whowetune
Yotune
Yuinus
Zoproihiines