LES GARDIENS DE LA GALAXIE

LE JEU DE RÔLE

MiniSix
OPEN D6

MARVEL

LES GARDIENS DE LA GALAXIE

LE JEU DE RÔLE

MiniSix
OPEN D6

MARVEL

ADAPTATION AU JEU DE RÔLE AVEC L'OPEN D6 ET MINISIX

MiniSix est une version simplifiée du système D6 sous licence OpenD6, proposé gratuitement par AntiPaladin Games et traduit par John Grümph et YoYo.

http://www.antipaladingames.com/p/minisix.html
http://legrumph.org/
http://deroulant.overblog.com/articled6etminisixenversionfranaise59624858.html
http://deroulant.overblog.com/articlebsgminisixbattlestaravecdesd660319240.html
http://www.studio09.net/

Cette adaptation s'appuie sur les règles du D6 Intégral et des différentes versions disponibles du MiniSix; le système D6 offre d'énormes possibilités d'adaptation et de personnalisation.
Dans un souci de simplification et dans l'optique de pouvoir proposer ce je de rôle à des enfants (à partir de 8 ans), j'ai pioché dans les livrets de règles précités pour obtenir un ensemble à la fois simple et cohérent, complet mais facile d'accès et rapide à mettre en place.
Ce document reprend les règles qui j'ai sélectionnées.

La fine équipe !

CRÉER UN PERSONNAGE

Distribuez 12D entre les quatre attributs. Aucun attribut ne peut avoir moins de un dé et plus de quatre assignés.
Distribuez 8D entre les compétences et les atouts. Aucune compétence ne peut avoir plus de deux dés assignés lors de la création du personnage.
Sélectionnez des atouts et des complications.
Choisissez votre équipement.

ÉCLATER LES DÉS

Les dés des attributs et des compétences peuvent être éclatés en « points ».
Chaque dé équivaut à trois points. Un attribut doit toujours posséder au moins 1D.
Il peut avoir uniquement des dés entiers (pas de points bonus), un +1 ou un +2.
Passer à +3 indique que la valeur du dé augmente de 1D.
Voici un exemple de progression : 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

ATTRIBUTS

Chaque personnage possède quatre attributs qui mesurent les capacités physiques et mentales communes à toutes les créatures. Les personnages distribuent 12D entre les quatre attributs. Ils sont généralement mesurés sur une échelle de 1D à 4D, bien que des atouts puissent changer ces limites. Quand vous assignez les dés dans les attributs, vous pouvez choisir des dés entier ou un mélange de dés et de points.

La **Vigueur** représente la force physique, la résistance et les dégâts que vous pouvez infliger quand vous frappez à mains nues.
L'**Agilité** représente la précision et la coordination.
L'**Esprit** représente l'intelligence et la créativité.
L'**Aura** représente le charme, la volonté et la présence.

JETER LES DÉS

Ce système de jeu utilise des dés à six faces ordinaires.
Chaque score, qu'il s'agisse d'un personnage, d'un véhicule, d'une arme ou de tout autre objet, est indiqué suivant la notation xD+y.
Le chiffre devant le « D » (x) indique le nombre de dés qu'il faut lancer, tandis que le chiffre après le + (y) est le modificateur à ajouter.

Par exemple, 2D+2 signifie qu'il faut jeter deux dés à six faces et ajouter 2 au total.

L'un des dés que l'on jette est toujours le Joker. Utilisez un dé de couleur différente ou jetez le dé à part pour bien marquer qu'il s'agit du Joker.
Si le résultat du Joker est un 6, relancez le et ajoutez le nouveau chiffre obtenu au 6.
Si un 6 sort une nouvelle fois, continuez à ajoutez les chiffres et relancez encore une fois. Continuez jusqu'à ce que le Joker donne un autre résultat.

RACES DE L'UNIVERS DES GARDIENS DE LA GALAXIE

L'univers connu regorge de races et d'espaces très variés ayant accédé à la sapience. A la création de votre personnage, vous pouvez choisir parmi les races ci-dessous.

XANDARIEN

Les Xandariens, race humanoïde, forment un vaste empire comptant des centaines de mondes. C'est la race prédominante dans la Galaxie.

TERRANIEN

Les Terraniens, originaires de Terra, 3e planète du système Solaire, forment une race évoluée mais technologiquement primitive si on la compare aux autres civilisations de l'univers. On ne rencontre que peu de Terraniens en dehors de leur planète. Ceux qui évoluent dans la Galaxie sont le plus souvent des êtres d'exception ou des individus ayant été enlevés par l'un ou l'autre des races extraterrestres (comme Peter Quill, enlevé par des Ravageurs).

ZEN WHOBERI

Gamora, la fille adoptive de Thanos, est l'unique représentante connu de cette race jadis exterminée par les Badoons.
Mais l'univers est vaste et qui sait si d'autres Zen Whoberi n'ont pas survécu ailleurs, quelque part.

ANIMAUX GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉS

Rocket Raccoon est le fruit de manipulation génétique. Certaines civilisations usent de ce procédé pour se créer des serviteurs.
Ces créatures ont une intelligence humaine et les facultés animales propres à leur espèce d'origine.
Dans le cas de Rocket, il possède un odorat très développé et une vue perçante.
Ses petites pattes aux doigts agiles lui octroient une grande dextérité et lui permettant des manipulations fines et précises.

COMPÉTENCES

Les personnages sont plus précisément définis par leurs compétences.
Les joueurs peuvent assigner jusqu'à 8D dans les compétences afin de représenter les talents uniques de leurs personnages.
Les dés non utilisés peuvent être dépensés pour acheter des atouts.
Les compétences sont des domaines d'expertise qui représentent l'entraînement et la maîtrise du personnage dans les domaines concernés.
Quand vous assignez les dés, vous pouvez choisir de placer des dés entiers ou un mélange de dés et de points. Il n'est pas possible d'assigner plus de 2D à une compétence donnée au cours de la création du personnage.

Les compétences sont habituellement toujours liées à un seul attribut particulier, par exemple la compétence Épée et toujours lié à l'attribut Vigueur.
Dans le cadre de ce jeu, nous utiliserons la règles des compétences indépendantes, c'est à dire qu'aucune d'elles n'est définitivement liée à un attribut. Cela permet une interprétation moins formelle sur la façon de les utiliser.
Lorsqu'une compétence est acquise, elle ne bénéficie d'aucun attribut directeur.
Au cours du jeu, lorsqu'un test de compétence sera demandé, le MJ devra déterminer, en fonction de la situation, quel attribut associer.

LISTE DES COMPÉTENCES

Acrobatie (saut, escalade, esquive)
Armes de mêlée (couteau, épée, hache, massue, bâton)
Armes à distance (couteau de lancer, arc, arbalète, lance, grenade)
Armes à feu (fusil, pistolet)
Armes à énergie (pistoletlaser, blaster, taser)
Armes lourdes (mitrailleuse lourde, lance missile, bazooka)
Bagarre (lutte, art martial)
Pilotage (vaisseau, engin volant, véhicule terrestre)
Mécanique (bricolage, réparation, systèmeD)
Perception (détection, fouille, empahtie, perception auditive, goût, odorat)
Larcin (crocheter une serrure, pickpocket, filature, contrefaçon)
Savoir (à définir)
Sciences (à définir)
Survie (camouflage, premiers soins, survie en milieu hostile, pistage, chasse)
Technique (astro-navigation, programmation, piratage, système électronique, sabotage)

Cette liste n'est pas exhaustive mais devrait être suffisante pour débuter une partie. La liste des compétences pourra être enrichies selon les besoins des joueurs et les situations en cours de partie.

ATOUTS

Uniquement au cours de la création du personnage, vous pouvez assigner des dés de compétence non utilisés pour acheter des atouts. Le chiffre entre parenthèse correspond au coup d'achat pour obtenir cet atout.
Les atouts ci-dessous servent d'exemples et d'inspiration.
Libre à vous d'en imaginer d'autres, avec l'aide et l'accord de votre MJ.

Ambidextre (1) : Vous utilisez vos deux mains avec la même aisance.

Attentif (2) : Le MJ peut vous révéler certains indices que d'autres pourraient manquer. Une fois par séance, le personnage peut annoncer qu'il étudie un objet ou une scène. Le MJ lui révèle quelque chose qu'il serait normalement impossible de déterminer. Dans le cas où il n'y a rien à révéler, cet atout peut être utilisé à nouveau.

Casse-cou (2) : Une fois par séance, vous pouvez oublier toute prudence pour accomplir une action terriblement dangereuse qui pourrait vous coûter la vie. Votre esquive et votre parade sont réduits de moitié tandis que tous les jets de Vigueur sont doublés pour encaisser les dégâts pendant un tour.

Chanceux (2) : Une fois par séance, vous pouvez déclarer que vous vous sentez en veine. Doublez le résultat du prochain jet de dés.

Contacts (1 à 4) : Vous possédez des contacts capables de vous fournir des informations du ou matériel. La valeur de cet atout correspond au nombre de bénéfices que vous pouvez obtenir dans un scénario grâce à vos contacts ou à la valeur du bénéfice. La nature des contacts doit être précisée (journaliste, homme politique, militaire, truand...)

Destiné (2) : les personnages avec cet atout sentent qu'ils sont promis à un grand dessein. Une fois par séance, le personnage peut décider qu'un jet raté n'a aucune part dans son destin. Il relance immédiatement ce jet pour obtenir un résultat différent.

Ombre (1 ou 2) : Vous n'êtes pas fiché par les autorités. A 1D, Vous avez pu cacher certaines informations sur vous-même comme une partie de votre vie. A 2D, Vous n'avez aucune existence officielle, vous êtes un vrai fantôme administratif.

ÊTRES ARTIFICIELS

Certaines créatures qui peuplent la Galaxie ne sont pas issues de l'évolution. Ce sont des êtres artificiels, créés de toutes pièces dans un but précis.
C'est le cas de Drax dit "le Destructeur".
Il fut créé par Mentor à partir d'énergie cosmique et de terre, et de l'âme d'un infortuné terranien nommé Arthur Douglas. L'unique but de son existence est de tuer Thanos, responsable de la mort de sa famille.
Drax n'est qu'un exemple d'êtres artificiels.
Le niveau technologique des principales civilisations de la Galaxie (Xandarienne et Kree) leur permet de créer ce genre de créatures.

DRAX LE DESTRUCTEUR

KREE

Les Kree forment un empire jadis puissant.
Aujourd'hui, les Kree ont signé bon gré mal gré un traité de paix avec l'empire Xandarien.
Certains Kree, comme Ronan l'Accusateur, ont refusé de se plier aux exigences de paix des Xandariens. Ils n'ont de cesse de provoquer des troubles afin de replonger la Galaxie dans la guerre.

AJUSTEMENTS RACIAUX

Terranien	+1 en Aura
Xandarien	+2 en Esprit
Zen Whoberi	+2 en Agilité
Kree	+1 en Vigueur
Être artificiel ou génétiquement modifié	+2 dans un attribut au choix

SPÉCIALISATION

Les spécialisations sont des aspects précis d'une compétence.
Par exemple, une spécialisation en Pilotage peut être Chasseur ou Transporteur.

Lors de la création ou de l'évolution de son personnage, un joueur peut choisir de dépenser un dé de compétence pour gagner une spécialisation.

Une compétence ne peut pas avoir plus de spécialisations que de son nombre de dés.
Par exemple, un personnage avec 0D en Acrobatie ne pourra pas se spécialiser en Escalade.
Par contre, un personnage avec 2D+2 en Savoir pourrait se spécialiser en Histoire Xandarienne et Religion Kree.
Lorsqu'un test de compétence est effectué, si un personnage possède une spécialisation pouvant être utilisée, il bénéficie d'un bonus de 2D sur le jet de dés.

Renommée (1 à 3) : Vous avez réalisé des actions dans le passé qui vous ont assuré une grande renommée. La valeur de cet atout correspond au nombre de bénéfices que vous pouvez obtenir dans un scénario grâce à celle-ci.

Séduisant (1) : Les gens trouvent votre personnage particulièrement séduisant. Cela peut l'aider à réduire leur suspicion ou à les distraire, selon les circonstances. Une fois par séance, le personnage peut doubler un jet pour toute action liée à son apparence – pour séduire une personne, la baratiner ou simplement pour distraire des gardes.

COMPLICATIONS

Au cours de la création du personnage uniquement, les joueurs peuvent sélectionner une complication, ou deux complications s'ils ont pris un ou plusieurs atouts.
Les complications ne donnent pas de dés supplémentaires au cours de la création de personnage mais, si l'une d'entre elles vient à entrer en jeu, le personnage gagne un Point de Personnage (PP) supplémentaire, avec un maximum d'un PP par complication et par séance de jeu, même si la complication intervient à plusieurs reprises.

Addiction : Vous êtes complètement accroc à un certain type de produit (alcool, cigarettes, chamalla, drogue), et vous devez en consommer régulièrement. Lorsque vous vous trouvez en situation de manque, vous ne pouvez plus utiliser vos points d'héroïsme. À chaque fois que votre addiction vous pose des problèmes, vous gagnez un PP.

Code personnel : Vous vivez selon un code et vous ne franchirez jamais la ligne. Peut-être que vous ne vous battez jamais contre un adversaire désarmé ou que vous ne pouvez mentir. Quelque soit la manière dont vous le définissez, votre code signifie beaucoup. Gagnez un PP à chaque fois que votre code complique les choses pour vous ou vos amis.

Devoir : Vos convictions ou votre honneur vous imposent des rites et des comportements quotidiens plus ou moins contraignants. Quelques devoirs possibles: servir un dieu, soigner les malades, faire éclater la vérité, etc.
Un personnage peut risquer sa vie pour honorer son devoir.

Ennemi(s) : Quelqu'un ne vous aime pas du tout. Et c'est une menace terrifiante. Peut-être qu'il a plus d'amis que vous, peut-être sont-ils plus grands et plus méchants. Gagnez un PP quand il(s) vous complique(nt) l'existence.

Fou : Paranoïaque, schizophrène, psychotique, dérangé, incontrôlable. C'est dur pour vous de vivre parmi tous ces gens qui ne vous croient pas et vous prennent pour un fou.
Gagnez un PP à chaque fois que vos psychoses vous mettent dans le pétrin.

Lourd passé : Vous avez un passé criminel chargé, et vous gagnez un PP supplémentaire quand vos anciennes histoires reviennent vous hanter.

Malheureux en amour : Les choses ne sont pas faciles. Votre amour en date est en train de mourir, a été enlevée, vous a trahi ou pire, vous a rejeté. Vous gagnez un PP à chaque fois que votre vie amoureuse s'effondre de belle manière.

Passé tragique : vous avez vécu une expérience traumatisante. Vous avez vu votre famille mourir sans pouvoir rien faire. Ou votre monde d'origine a été détruit. Bref, vous traînez ce passé douloureux avec vous et il influence vos actes. Gagnez un PP chaque fois que votre passé tragique refait surface et vous pousse à agir.

Poche percée : Vous avez vraiment du mal à garder votre argent. Vous gagnez un PP quand vous perdez une grande quantité d'argent à cause de votre bêtise ou de la malchance et que vous n'avez rien en échange.

Rebelle : Vous n'aimez pas que l'on vous donne des ordres. Gagnez un PP chaque fois que vous laissez parler votre côté rebelle et que ça vous met dans le pétrin.

MATÉRIEL

En plus d'une arme, le personnage peut posséder un certain équipement.

Équipement	Description
Médikit	Donne un bonus de 1D+2 en Survie (premiers soins)
Trousse d'outils standard	Donne un bonus de 1D en Mécanique/Technique
Masque moléculaire	Masque respiratoire amovible (peut se dématérialiser et tenir dans un petit boîtier fixé derrière l'oreille).
Fusées de propulsion individuelles	Fusées permettant des vols courts, fixées à la ceinture ou sur les bottes (autonomie de 5 minutes max)
Extracteur magnétique	Puissant électro-aimant permettant l'extraction d'objets métalliques (même si ces objets sont maintenus par un champ de force)
Globe luminescent	Globe lumineux produisant de la lumière (genre de torche)

ÉQUIPEMENT

Les personnages peuvent commencer avec une pièce d'équipement liée à chaque compétence choisie durant la création du personnage.
Par exemple, un pistolet pour la compétence Armes à feu, ou une trousse de premiers soins pour la compétence Survie.
Pour le reste, voyez avec le MJ.

ARMES À FEU

L'utilisation de ce type d'arme est généralement soumise à un test Agilité + Armes à feu.

Armes	Dégâts
Pistolet léger	3D+2
Pistolet lourd	4D
Fusil d'assaut	5D
Fusil à pompe	4D+2
Carabine de précision	4D

ARMES À DISTANCE

L'utilisation de ce type d'arme est généralement soumise à un jet d'Agilité + Armes à distance.

Armes	Dégâts
Couteau de lancer	1D*
Arc	2D+1*
Lance	2D*
Grenade à fragmentation	6D
Grenade fumigène	-
Grenade aveuglante	-
Grenade incendiaire	2D+2**

(*) les dégâts de l'arme s'ajoutent aux dégâts naturels du personnage (Vigueur).
(**) une cible en feu encaisse 2D+2 dégâts pendant 1D tour(s).

ARMES DE MÊLÉE

L'utilisation de ce type d'arme est généralement soumise à un jet de Vigueur + Armes blanches. Les dégâts de l'arme s'ajoutent aux dégâts naturels du personnage (Vigueur).

Armes	Dégâts
Matraque	1D+1
Couteau	1D
Épée	2D+2
Matraque électrique	2D+2
Poignard	2D+2

ARMES À ÉNERGIE

L'utilisation de ce type d'arme est généralement soumise à un jet d'Agilité + Armes à énergie.

Armes	Dégâts
Fusil à plasma Kree	3D
Fusil d'assaut Nova	3D+2
Pistolet énergétique	3D
Bolas énergétiques	1D*

(*) immobilise la cible pendant 1D tour(s).

PROTECTIONS

La valeur de l'armure s'additionne au score de base d'Encaissement du personnage.

Protection	Valeur
Veste de cuir	+2
Combinaison de combat	+6
Casque de combat	+1
Armure de combat Kree	+3

MÉCANIQUES DE JEU

ACTIONS GÉNÉRALES (HORS COMBAT)

Le personnage doit lancer les dés de l'Attribut approprié plus, éventuellement, ceux d'une Compétence (et d'une spécialisation) pour battre la difficulté fixée par le MJ en fonction de l'action et des circonstances.

Difficulté	Seuil
Très facile	2-5 (3)
Facile	6-10 (8)
Moyen	11-15 (13)
Difficile	16-20 (18)
Très difficile	21-30 (25)
Héroïque	31+

Très facile : Tout le monde peut y arriver. Ces jets ne doivent intervenir que si un succès est critique pour l'histoire en cours.

Facile : Les personnages n'auront sans doute jamais de souci avec ces tâches, mais un individu nonentraîné peut les trouver difficiles.

Moyen : Un personnage moyen a des chances raisonnables d'échouer à ces actions. Des succès consistants nécessitent souvent un entraînement dans une compétence ou un haut score dans l'attribut naturel.

Difficile : Les actions de cette difficulté sont vraiment ardues. Il faut être bien entraîné ou avoir beaucoup de chance pour les réussir.

Très difficile : Les tâches de cette catégories tombent dans le domaine des maîtres dans les compétences utilisées ; peu de personnes peuvent espérer les réussir.

Héroïque : Ces actions sont pratiquement impossibles. Seuls les plus chanceux ou les grands maîtres peuvent raisonnablement espérer les réussir.

QUELS DÉS FAUT-IL LANCER ?

Une compétence n'est pas toujours liée au même attribut, ce qui permet une interprétation moins formelle sur la façon de l'utiliser.
En fonction de la situation, il revient au MJ de décider quel Attribut il convient d'associer à la Compétence (et éventuellement de préciser si une Spécialisation peut être utilisée)

ACTIONS MULTIPLES

Les personnages peuvent tenter d'effectuer plus d'une chose au cours d'un tour en retirant un dé à toutes les actions pour chaque action au-delà de la première.
Par exemple, si un personnage tente de tirer deux fois, il retire un dé à chacune de ses tentatives.

ORDRE DES ACTIONS DANS UN TOUR

On considère qu'un tour de jeu dure environ 10 secondes.

1) Déclarez toutes les actions prévues pour le tour.
2) Déterminez l'ordre d'initiative en lançant les dés d'Agilité de chaque personnage. Le résultat le plus élevé commence.
3) Les personnages effectuent leurs actions.
Les cibles peuvent avoir l'opportunité de résister ou d'éviter l'action.

MOUVEMENT

Un personnage peut bouger de trois mètres gratuitement ou de six mètres pour le prix d'une action.
S'il désire se déplacer plus vite, il peut utiliser sa compétence d'Acrobatie et ajouter le résultat à son mouvement.
S'il s'agit de la seule action entreprise ce tour, le mouvement total est doublé.

Un petit test d'Acrobatie

POINTS DE PERSONNAGE

À la fin de chaque séance, le MJ récompense les joueurs en leur donnant des Points de Personnage (PP). Le nombre de points peut varier selon les séances, généralement de 3 à 7 selon l'histoire, les dangers encourus, les succès des personnages et le roleplay.

N'oubliez pas de récompenser les joueurs qui ont mis en jeu les complications de leurs personnages.

DÉPENSER LES POINTS DE PERSONNAGE

Toutes les compétences peuvent être augmentées d'un point au prix d'un nombre de PP égal au double du score actuel du dé.

Par exemple, un personnage avec un score de 2D+1 en Pilotage devra dépenser 4 PP pour l'augmenter à 2D+2.

Aucune compétence ne peut gagner plus d'un point par séance.

L'achat d'une spécialisation coûte toujours 6 PP quelque soit le score du dé de la compétence liée. Une compétence ne peut pas avoir plus de spécialisations que de son nombre de dés.
On peut aussi utiliser les PP pour améliorer les attributs. Cela coûte 5 fois le nombre de dés dans l'attribut pour l'augmenter d'un point.

Par exemple, si un personnage a un score d'Agilité de 3D+1, cela lui coûte 15 PP de l'augmenter à 3D+2.

Oups !

POINTS D'HÉROÏSME

Les personnages commencent la partie avec un point d'héroïsme et peuvent le dépenser à n'importe quel moment de la partie.
Les points d'héroïsme permettent beaucoup de choses, mais une fois dépensés, ils sont perdus :

- gagner un bonus de +6 à un jet unique (on peut dépenser jusqu'à trois points d'héroïsme sur le même jet)
- "Même pas mal !" Une fois par combat, le personnage peut réduire la gravité d'une blessure d'un niveau
- effectuer un léger changement dans le décor (trouver une fenêtre ouverte, une issue inespérée, l'outil adéquat pour la situation, une arme improvisée, etc.)
- acheter un indice. Parfois les joueurs sont perdus ou pensent qu'ils ont raté quelque chose. Cela leur donne la possibilité de trouver le détail qu'ils auraient sinon raté.

On peut gagner des points d'héroïsme en jouant mieux – le MJ peut ainsi encourager les personnages à accomplir les actions propres à l'histoire et au style de jeu.
À moins qu'elles ne soient vraiment contre la nature du jeu, les idées brillantes et les actions héroïques devraient toujours être récompensées.

LE COMBAT

ATTAQUE UN ADVERSAIRE

La difficulté pour toucher un adversaire dépend de ses scores de défense fixe.

Distance : ajoutez toujours le modificateur de portée à la valeur de l'Esquive (bout touchant 5, portée courte 0, portée moyenne +5, portée longue +10). Voyez la liste des armes pour quelques exemples de portée.

Couverture : si la cible est dissimulée à au moins 50%, ajoutez +5 à la difficulté. Pour une couverture à 75%, ajoutez +10. Il est impossible de toucher une cible couverte à 100%. La luminosité et les ténèbres peuvent aussi fournir une couverture, à la discrétion du MJ.

DÉFENSES FIXES

Les joueurs ont noté sur leur feuille, à l'avance, la valeur de leur Esquive, de leur Parade, de leur Blocage et de leur Encaissement. Ces valeurs indiquent la difficulté à battre pour les toucher.
Pour cela, multipliez par 3 la somme de l'attribut et de la compétence éventuelle et ajoutez les points supplémentaires, puis notez le résultat sur la feuille de personnage (les spécialisations ne comptent pas dans le calcul).
Par exemple, Gamora a un score d'Agilité de 3D et une compétence Armes de mêlée à 2D+1. Sa parade fixe est égale à (3+2)X3 +1 = 16.

Ci-dessous, les formules permettant de calculer tous les scores de défenses fixes utiles dans le jeu.

Esquive = (dés d'Agilité + dés d'Acrobatie) x3 + points

Blocage = (dés de Vigueur + dés de Bagarre) x3 + points

Parade = (dés de Vigueur + dés d'Armes de mêlée) x3 + points

Encaissement = (dés de Vigueur) x3 + points, plus la valeur de l'armure et tous les bonus technologiques ou autres

Esquive totale : si le personnage ne fait rien d'autre que d'esquiver jusqu'à son prochain tour, il peut ajouter +10 à son score d'Esquive, et appliquer les modificateurs de portée et de couverture normalement. Ce résultat est valable contre toutes les attaques.

ENCAISSER LES DÉGÂTS

Quand la cible a été touchée, l'attaquant peut déterminer les dégâts.
Le score d'Encaissement de la cible est soustrait à ceux-ci.
Le joueur ou le MJ peuvent se reporter à la table des niveaux de dégâts, ci-dessous, pour considérer la gravité des dégâts.

Niveau de blessure	Dégâts* ≥ Encaissement
Indemne	0 ou moins
Étourdi/sonné	1-3
Blessé	4-8
Grièvement blessé**	4-8
Incapacité	9-12
Mortellement blessé	13-15
Mort	16+

(*) Tous dégâts supplémentaires égaux ou inférieurs à l'état actuel du personnage augmentent son niveau de blessure d'un cran.
(**) Un personnage est grièvement blessé si le résultat est entre 4 et 8 et qu'il a déjà été blessé.

CONSÉQUENCES DES BLESSURES

Étourdi : -1D à toutes les actions du tour et du suivant.

Blessé : -1D à toutes les actions jusqu'à guérison.

Grièvement blessé : -2D à toutes les actions jusqu'à guérison.

Incapacité : en action libre, le personnage peut tenter, avant de perdre conscience de rester debout en réussissant un jet de Vigueur (Difficulté 16). En cas de succès, il peut continuer à agir avec un malus de 3D. En cas d'échec, il est inconscient pendant 3D tours.

Mortellement blessé : le personnage est presque mort, inconscient, sans pouvoir résister. Faites un test de Vigueur (Difficulté 16) à chaque tour; le personnage perd connaissance en cas d'échec et mourra dans 1D tour.

Mort : Le personnage est décédé.

EXEMPLES DE COMBAT

Starlord est au prise avec un des sbires de Ronan ; Starlord et son ennemi se font face dans une coursive du vaisseau de Ronin.

Starlord a 4D en Agilité ; le sbire ne possède que 2D en Agilité. Les dés sont jetés pour déterminer l'initiative, l'ordre d'actions des deux adversaires.
Starlord obtient ⚅+⚅+⚅+⚄=16.
Le sbire obtient ⚅+⚁=7.
Starlord agit le premier.
A noter que le dé joker (⚄ et ⚁) n'a pas donné de 6 à relancer.

Starlord est le plus rapide et dégaine son pistolet à énergie. Il a 4D en Agilité et 2D en armes à énergie, ce qui lui donne un total de 6D à lancer.
Le sbire a un score d'Agilité de 3D, ce qui lui donne une Esquive de 9. C'est le seuil de difficulté à égaler ou dépasser pour le toucher.
Le jet de Starlord donne le résultat suivant :
⚅+⚅+⚅+⚅+⚅+⚀=20
Le dé joket ayant fait 6, il est additionné avec les autres dés et relancé pour donner un ⚅ ce qui donne un total final de 23, largement suffisant pour toucher le sbire.

Le pistolet à énergie de Starlord fait 3D de dommages, soit ⚅+⚅+⚄ ce qui donne un total de 12.
Le score d'Encaissement du sbire est de 8.
Le différence entre l'Encaissement et les dommages est de 4 ; le sbire est blessé.

Le sbire est blessé ; il vacille mais ajuste néanmoins son fusil à plasma et ajuste sa cible. Il a une Agilité de 2D et un score en arme à énergie de 1D+2, soit 3D+2.
Le jet de dés donne ⚅+⚅+⚄+2=12.
Le score d'Esquive de Starlord est de 12.
Starlord est touché, de justesse.
L'arme du sbire fait 3D de dommages, soit après jet de dés (⚅+⚀+⚃) 10, plus la relance du dé joker ⚅ pour un total de dégâts de 14.
Le score d'Encaissement de Starlord est de 11, soit une différence de 3 qui correspond à l'état "étourdi/sonné"
Notre héros encaisse le coup de plasma ; sa combinaison le protège mais il accuse néanmoins le coup. La tête lui tourne et, tout en visant son adversaire, il tente de rester debout en prenant appui sur la paroi de la coursive.

Les deux adversaires se font toujours face et Starlord sait que son ennemi ne prendra pas la fuite. Il tente un nouveau tir, qui fait mouche, malgré son malus de 1D dû à son état "sonné".
Désirant mettre son adversaire hors combat, il dépense un point d'héroïsme pour obtenir un +6 à son jet de dommages.
Le jet de dés pour les dégâts donne :
⚅+⚃+⚄, soit un total de 13+6=20.
Le score d'Encaissement du sbire étant de 8, la différence de 12 correspond à l'état "Incapacité". Le garde est projeté contre la paroi par l'impact; il tente de se relever (test de Vigueur avec un difficulté de 16) puis s'effondre, hors combat.

Starlord enjambe prudemment le corps inerte du garde. Sa tête lui tourne encore un peu mais il sent que les effets du coup de plasma qu'il a encaissé s'estompe.
Il continue sa progression dans la coursive.

GUÉRISON

Un personnage blessé peut guérir de ses blessures de manière naturelle, soit bénéficier de soins spécifiques.

Guérison naturelle : Si un personnage blessé se repose, il peut tenter un jet de Vigueur. En cas de succès, il peut guérir un niveau de blessure. La fréquence des jets dépend de la gravité des blessures.

Guérison assistée : Les personnages avec la compétence Survie (avec spécialisation Médecine éventuellement) peuvent aider leurs compagnons à guérir plus vite. Il peut tenter un jet par jour pour chaque patient traité. Sur un succès, le patient regagne un niveau de blessure.

Niveau de blessure	Fréquence de guérison naturelle	Difficulté du test de Vigueur
Étourdi	un jour	automatique
Blessé	3 jours	6
Grièvement blessé	3 jours	6
Incapacité	2 semaines	8
Mortellement blessé	5 semaines	9

Niveau de blessure	Difficulté du test de Survie (Médecine)
Étourdi	Facile
Blessé	Moyen
Grièvement blessé	Moyen
Incapacité	Difficile
Mortellement blessé	Très Difficile

ÉCHELLE

Tous les objets ou personnages ne sont pas à la même échelle.
Quand vous infligez des dégâts à une cible de taille inférieure ou que vous devez encaisser ses dégâts, vous ajoutez des dés supplémentaires aux dégâts ou un bonus à votre encaissement.
Les cibles plus petites ont un bonus pour toucher ou pour esquiver les adversaires plus grands.

Échelle	Modificateur
Personnages, animaux	Aucun
Véhicule terrestre (voiture, moto)	+2D/+6
Véhicule terrestre de grande taille (camion, tank)	+4D/+12
Engin volant de taille moyenne (hélicoptère, petit avion)	+4D/+12
Engin volant de grande taille (avion, chasseur spatiale)	+6D/+18
Vaisseau spatial	+9 à 12D/+24 à +36
Station spatiale gigantesque, planète	+24D/+72

VÉHICULES

Tous les véhicules partagent des caractéristiques communes.
Ces dernières permettent au MJ et aux joueurs de résoudre rapidement toutes les actions relatives aux véhicules.

Compétence : compétence utilisée pour conduire ou piloter l'engin.

Échelle : taille du véhicule.

Coque : score utilisé pour encaisser les dégâts.

Maniabilité : facilité (bonus ou malus aux tests de Pilotage) avec laquelle on manie le véhicule.

Vitesse : vitesse de déplacement du véhicule.

Équipage : nombre de personnes nécessaires pour manœuvrer le véhicule.

Passagers : nombre de personnes embarquées qui ne sont pas des membres d'équipage.

Armes : toutes les armes montées sur le véhicule.

Cargo : quantité de matériel qu'il peut embarquer.

COMBATS DE VÉHICULE

Certains véhicules possèdent des armes. À moins que ce ne soit spécifié dans leur description, les armes ont la même échelle que le véhicule qu'elles équipent.
Les attaques sont résolues de la même manière que dans le combat entre personnages; la seule différence est que le pilote utilise sa compétence de Pilotage à la place de l'Esquive pour éviter d'être touché.

EXEMPLES DE COMBAT (SUITE)

Gamora est aux prises avec un Ravageur.
Avec son Agilité à 4D et sa compétence Armes de mêlée à 2D, elle lance 6D pour son test d'attaque.
Le Ravageur a une parade de 14 (il a 3D en Vigueur et 1D+2 en Armes de mêlée) ; il opte pour ce mode de défense.
Le jet d'attaque de Gamora donne
⚀+⚁+⚂+⚃+⚄+⚅=26
Le dé joker est relancé ⚀, ce qui donne un total de 31. Le coup est impressionnant et correspond à un coup héroïque sur la table des difficultés. Le MJ octroie un dé de dommages supplémentaires à Gamora.
Son épée courte fera donc 3D+2 dommages pour cette attaque.
Les dés de dommages sont lancés :
⚁+⚂+⚅=16, plus le dé joker ⚀ pour un total de 20.
La différence entre le score d'Encaissement (un score de Vigueur de 3D et une armure de cuir +1 donne un score d'Encaissement de 10) du Ravageur est de 10, ce qui correspond à "Incapacité"
Un coup de maître pour Gamora.
Le Ravageur gît à ses pieds, hors combat.

COLLISIONS

Quand les véhicules sont à courte distance, les véhicules peuvent entrer en collision, volontairement ou non.
En cas de collision volontaire, il faut que le pilote réussisse un jet de Pilotage plus élevé que celui du défenseur.
En cas de succès, les deux véhicules subissent des dégâts égaux à la Coque de l'attaquant, plus des dés supplémentaires en fonction de la vitesse relative des véhicules.

POURSUITES

Quand vous tentez de rattraper ou de distancer un adversaire, le MJ détermine la distance qui vous sépare.
À chaque tour, les véhicules effectuent un test de Pilotage, avec un bonus égal à la Vitesse du véhicule.
Le résultat le plus élevé peut réduire ou augmenter la distance d'un cran s'il le désire.
Si la portée est réduite en dessous de courte, votre véhicule est rattrapé ; si la portée passe au-dessus de longue, le véhicule poursuivi a pris trop d'avance et a réussi à semer son poursuivant.

Si une attaque passe, le personnage doit effectuer un jet de Coque pour encaisser les dégâts et consulter la table suivante pour déterminer la sévérité de ceux-ci.

Dégâts	Effets
Dégâts ≥ jet de Coque	Effets temporaires (un tour)
Dégâts ≥ 2 x jet de Coque	Effets permanents (il faut réparer)
Dégâts ≥ 3 x jet de Coque	Effets permanents (la partie est détruite)

Une fois que la sévérité des dégâts est déterminée, le MJ peut déterminer au hasard, ou logiquement, la partie du véhicule qui est endommagée

1D	Effets	Effets des dommages
1	Perte de 1D de maniabilité	À chaque fois que le véhicule est affecté, il perd 1D et peut tomber en négatif, ce qui donne un malus au pilote.
2-3	Un système interne au hasard	Sélectionnez au hasard un système du véhicule ; soit il est cassé, soit il perd 1D de valeur (si applicable). Exemples : matériel de communication, senseurs, écrans, transmission, armure ou bouclier de protection, armes, etc.
4-6	Dégâts structurels	Le véhicule subit un niveau de blessure. Traitez-les comme pour les personnages. Un véhicule mortellement blessé arrête de bouger. Un véhicule mort est détruit.

Réparer un véhicule

Les personnages peuvent réparer les véhicules en utilisant leurs compétences.
La difficulté et le matériel sont basés sur le tableau suivant. Les pièces nécessaires peuvent être plus ou moins difficiles à trouver en fonction du véhicule et de l'environnement.

Dés perdus	Difficulté	Temps nécessaire	Pièces requises
1D	Facile	1 heure	Pièces courantes: carrosserie, tuyau, câble, pompe, filtre, etc.
2D	Moyen	4 heures	Pièces complexes: électronique, convertisseurs, armes, etc.
3D+	Difficile	1 jour	Pièces spécifiques: ordinateur de vol, générateur, moteur, etc.

Mouvement des véhicules

Les dés de Vitesse représentent le mouvement relatif des véhicules de même type. Les véhicules sont divisés en quatre larges catégories.
Si des véhicules de catégories différentes doivent comparer leur vitesse, comme un chasseur poursuivant un tank, le véhicule le plus rapide reçoit un bonus de dés basé sur la différence entre facteurs de mouvement. Le tableau suivant donne un ordre d'idée des catégories de vitesse existante.

Facteur de vitesse	Modificateur
Engins primitifs / traction musculaire (EP)	0D
Véhicules planétaires (VP)	2D
Véhicules volants (VV)	5D
Véhicules spatiaux (VS)	10D

Les distances dans l'espace

L'espace est immense et vide. Les armes tirent à de grandes portées et les vaisseaux sont incroyablement rapides. Dans ces conditions l'appréciation des distances peut paraître un peu abstraite. Dans l'espace, les distances sont classées en 5 catégories :

Courte : distance très rapprochée. En deçà c'est le risque de collisions.

Moyenne : distance standard de combat entre véhicules spatiaux. Toutes leurs armes fonctionnent encore efficacement.

Longue : à cette distance, seuls les plus gros vaisseaux peuvent attaquer efficacement. Les missiles et les capteurs peuvent toujours verrouiller et suivre leur cible avec facilité. Les plus petits vaisseaux devront se rapprocher d'un cran en dessous pour ne pas se faire complètement distancer. Un cran au dessus le contact visuel direct sera perdu.

Portées des armes dans l'espace

La portée de chacune des armes des engins spatiaux est définie par rapport à l'échelle de distance ci-dessus. Lorsque la cible se trouve à un niveau de distance un cran au-dessus de la portée de l'arme, elle bénéficie d'un modificateur d'esquive de +5, +10 pour 2 crans d'écart, +15 pour 3.

Réparation à chaud

En cours de combat, si la situation le permet un membre d'équipage peut tenter de faire une réparation de fortune dans le feu de l'action.

En activant des systèmes de secours ou en effectuant quelques réglages d'ajustement, il peut tenter un jet de Coque + Esprit + Technique (ou Mécanique) contre une difficulté de 16 pour récupérer un niveau de blessure, ou 1D de maniabilité ou d'un système interne.

Exemples de vaisseaux

Le "Milano", navette spatiale de Starlord

Compétence : Pilotage
Maniabilité : 2D
Coque : 3D
Vitesse : 3D (VS)
Équipage : 1
Passagers : 6
Longueur : 10m

Équipement :
Canons laser avant 4D, portée moyenne
Système de détection longue portée

Description :
La navette Milano est un vaisseau spatiale léger, robuste et très maniable.
Son rayon d'action lui permet des missions sur de longues distances et en fait l'un des meilleurs engins de sa catégorie. Ce modèle est très apprécié des Ravageurs, Ferrailleurs et autres contrebandiers.
Le Milano peut être piloté par un homme seul mais peut emporter un équipage d'une demi douzaine de personnes.
Il dispose d'assez d'espace pour qu'on y aménager 4 ou 5 cabines et sa soute, bien qu'assez réduite, peut accueillir occasionnellement une quantité raisonnable de fret; néanmoins ce type de navette n'a pas vocation de transporteur.

Nécrochasseur Kree

Compétence : Pilotage
Maniabilité : 2D+2
Coque : 1D
Vitesse : 3D (VS)
Équipage : 1
Passagers : 4
Longueur : 6m
Équipement :
Canons plasma avant 3D

Description :
Le nécrochasseur est un engin de petite taille, au fuselage oviforme. Chasseur de base des armées Kree, il compense sa fragilité par son étonnante maniabilité et sa vélocité.
Outre le pilote, le nécrochasseur Kree peut emporter 4 passages mais les conditions à bord de tel engin sont assez spartiates.

LES HÉROS DE LA SAGA

Il est temps de s'intéresser un peu aux héros des Gardiens de la Galaxie : Stardlord, Gamora, Rocket, Drax et Groot.

Une belle bande de dégénérés

PETER QUILL, ALIAS STARLORD

Peter Quill est originaire de Terra. Enfant, il est enlevé par la bande de Ravageurs de Yondu Udonta et élevé par ce dernier. Il grandit auprès des Ravageurs et devient l'un d'eux.
Starlord est un contrebandier habile et rusé, quoiqu'un tantinet facétieux.
Ses activités illégales lui ont plusieurs fois valu de se retrouver en prison.
Il est connu des services des Cohortes Nova.
Peter Quill est un excellent pilote et un bon tireur.

Attributs :
Vigueur 3D
Agilité 4D
Esprit 2D
Aura 3D

Compétences :
Armes à énergie 2D
Pilotage 2D
Perception 1D
Larcin 2D
Survie 1D

Atouts :
Contact (recèle d'objets "volés")
Renommée (Starlord, le célèbre hors-la-loi)

Complications :
Ennemis (on n'arrive pas dans ce métier sans se faire quelques ennemis)
Rebelle

Défenses :
Esquive 12
Blocage 9
Parade 9
Encaissement 11

Points d'héroïsme : 2

Équipement :
Combinaison de cuir souple +2
Pistolet à énergie (double canons) 3D
Poignard à lame courte (caché dans sa botte) 1D+2
Propulseurs individuels (ceinture et bottes)
Masque respiratoire moléculaire (ce masque lui permet de respirer dans des environnements hostiles et peut se (dé)matérialiser en quelque secondes. "Replié", il tient dans un petit boîtier fixé derrière l'oreille de son porteur.
Le masque dispose de capteurs visuels perfectionnés.

Starlord

POUVOIRS ET TALENTS

Dans l'univers des Gardiens de la Galaxie, les héros possèdent généralement des pouvoirs ou des talents spécifiques.
Cela va d'une agilité ou une force surhumaine à une capacité de régénération ou un doigté hors du commun pour la mécanique.
Chaque pouvoir ou talent est unique et doit avoir son origine dans l'historique du personnage.
Ce sont ses implants cybernétiques qui donnent à Gamora son agilité hors normes au combat et sa capacité de guérison.
Drax est un être artificiel créé pour tuer un ennemi très puissant ; sa puissance et sa résistance vont de pair avec cet objectif.
Des manipulations génétiques sont à l'origine de capacités de Rocket.
Groot est par nature un être résistant et capable de se régénérer à partir d'une toute petite partie de son corps.
Lorsque vous créez votre personnage et que vous le dotez de pouvoirs ou de talents spéciaux, gardez bien à l'esprit qu'ils doivent faire partie intégrante de votre personnage.

En terme de règles, un pouvoir ou un talent va se traduire par un bonus lors de certains tests (un dé supplémentaire).
Les pouvoirs les plus balèzes se traduiront par un dé joker supplémentaire, permettant ainsi des actions vraiment incroyables et dignes de (super)héros.

Le collectionneur

LE COLLECTIONNEUR

Taneeler Tivan, alias le Collectionneur, est un des Doyens de l'Univers. C'est un alien métamorphe, pouvant prendre forme humaine.
Sa passion dévorante l'a poussé à constituer au fil des années une collection inégalée d'êtres vivants et d'artefacts issus de tous les coins de la Galaxie.
Pour acquérir une nouvelle pièce et étendre sa collection, Tivan n'hésite pas à faire appel à des mercenaires, Ravageurs ou pirates, au mépris des lois Xandariennes.
Son quatier général "connu" se trouve sur l'astéroïde Nowhere.

En terme d'intrigue, ce PNJ peut jouer le rôle de pourvoyeur de missions, passant commande de tel ou tel artefact que le groupe pourra aller quérir pour lui sur une planète dangereuse de préférence

ROCKET RACCOON

Rocket est le fruit de manipulation génétique.
Il est expert en armement et possède un don pour la mécanique et le bricolage en tout genre. Il a une fâcheuse manie de tout démonter et est fasciné par la technologie. Il est toujours en train de fabriquer une arme ou une bombe à partir de pièces diverses qu'il a démontées ça et là.
Malgré sa petite taille, il peut se révéler un adversaire teigneux et farouche.
C'est un excellent tireur.

Attributs :
Vigueur 1D
Agilité 4D
Esprit 4D
Aura 3D

Compétences :
Armes à énergie 2D
Pilotage 1D
Larcin 1D
Mécanique 2D
Technique 2D

Atouts :
Attentif

Complications :
Addiction (montage/démontage compulsif)

Défenses : Esquive 12 Parade 3
Blocage 3 Encaissement 3

Points d'héroïsme : 2

Équipement :
Combinaison de cuir +2
Fusil à plasma (de sa fabrication; ce fusil peut au choix tirer des charges de plasma ou des projectiles ioniques incapacitants) 3D
Trousse de petits outils permettant de démontage rapide de n'importe quoi

Rocket Raccoon

GROOT

Groot est un extraterrestre végétal à l'allure d'arbre.
Dernier représentant de son espèce (exterminée par les Kree), il a longtemps erré de planètes en planètes pour finir dans une prison, où il a rencontré Rocket.
Les deux compères se sont évadés. Depuis, ils forment une équipe de chasseurs de primes.

Attributs :
Vigueur 6D
Agilité 2D
Esprit 2D
Aura 2D

Compétences :
Bagarre 3D
Perception 2D
Survie 3D

Atouts :
Difficile à tuer ; Groot est un végétal. De par sa structure, il ne ressent pas "vraiment" la douleur et peut se régénérer en consommant simplement de l'eau. Son temps de guérison naturelle est divisé par 3.

Complications :
Aspect étrange (quoi ! Un arbre qui marche et qui parle...)

Défenses :
Esquive 6
Blocage 27
Parade 18
Encaissement 23 = 18 + 5 (peau en écorce)

Points d'héroïsme : 2

Équipement :
Aucun

La Nova Corp.

NOVA CORP.

La Nova Corp. est le corps de police de l'empire Xandarien.
Ses agents font respecter la loi et l'ordre sur les planètes de l'empire.

AGENT NOVA

Attributs
Vigueur 3D
Esprit 1D+2
Agilité 2D+2
Aura 1D

Compétences
Acrobatie 1D
Armes à énergie 2D
Bagarre 2D
Perception 1D+2

Défenses
Esquive 6
Blocage 15
Parade 9
Encaissement 12

Équipement
Armure de combat +3
Pistol/fusil à énergie 2D+2

Groot

COMMENT JOUER GROOT ?

Le personnage de Groot n'offre que peu de possibilités de jeu en lui-même. Il ne sait pas "vraiment" parler et n'a que peu de compétences techniques.
Par contre, associé à un autre personnage, comme Rocket Raccoon dans le film, il devient nettement plus amusant à interpréter.
Dans cet optique, Groot pourrait être joué en duo avec un autre personnage, les deux protagonistes étant joués par un seul et même joueur ou par deux joueurs distincts.
Une autre solution serait de faire de Groot un PNJ (Personnage Non Joueur), contrôlé par le Meneur de Jeu.

GAMORA

Gamora est la dernière représentante connue de son espèce, les Zen Whoberi, qui fut exterminée par les Badoons (une race extraterrestre reptilienne particulièrement agressive et stupide.)
Thanos la récupère alors qu'elle n'est encore qu'une enfant et décide d'en faire une arme. Sous la sinistre houlette de son père adoptif, Gamora devient une assassin d'élite, la "femme la plus dangereuse de la Galaxie".
Suite à une combat où elle faillit perdre la vie, Thanos la soigne et l'améliore cybernétiquement, ce qui ne fait qu'accroître sa puissance et son efficacité au combat.
Ce n'est que bien plus tard, lorsqu'elle se rend compte de la folie qui anime Thanos qu'elle décide de se joindre aux Gardiens dans leur lutte pour la justice et la sauvegarde des innocents.

Attributs :
Vigueur 2D
Agilité 4D
Esprit 3D
Aura 3D

Compétences :
Acrobatie 1D
Armes de mêlée 2D
Bagarre 2D
Perception 1D
Survie 1D
Larcin 1D

Atouts :
Séduisante

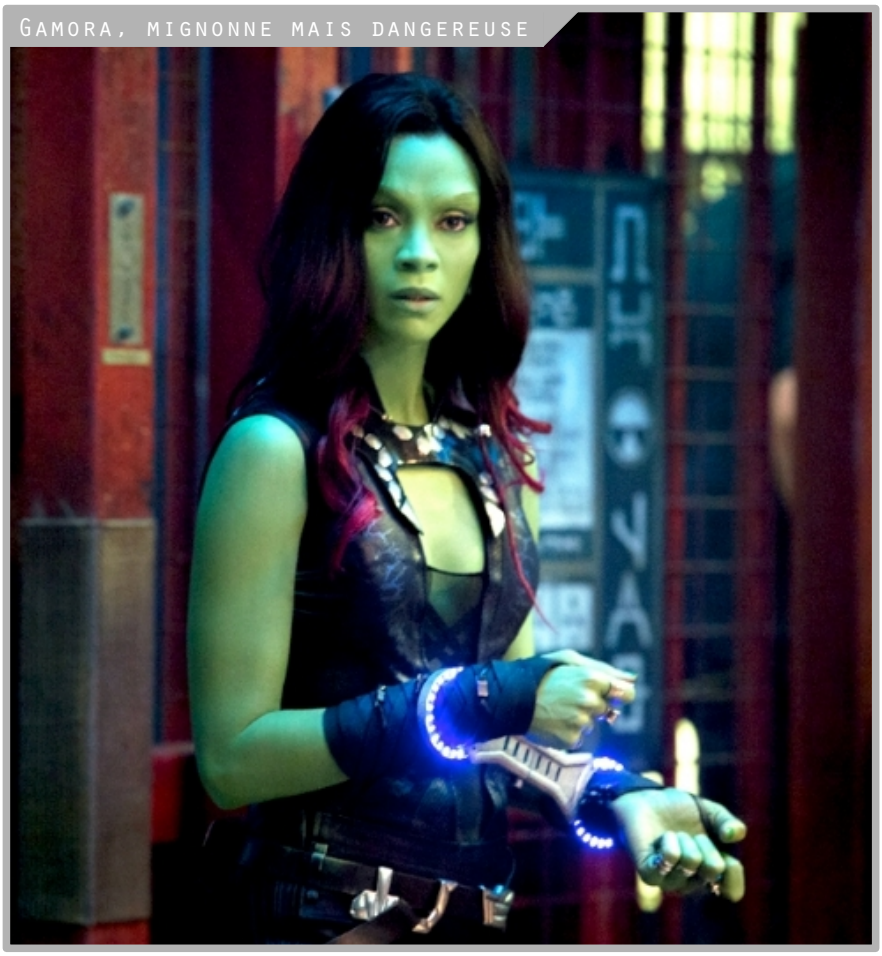
Complications :
Ennemis (Gamora est une tueuse qui s'est faite pas mal d'ennemis au cours de sa carrière du crime)

Défenses : Esquive 15 Parade 12
Blocage 12 Encaissement 6

Points d'héroïsme : 2

Équipement :
Combinaison de combat légère +2
Poignard (attaché à la cheville) 1D+2
Épée courte 2D+2

Pouvoirs particuliers :
Gamora a subi des améliorations cybernétiques qui lui permettent de se régénérer. Après un combat, elle peut immédiatement tenter un test de Survie comme pour une guérison assistée, avec 1D de bonus.
Ses améliorations génétiques lui octroient un bonus de 1D au combat (au test de Vigueur.) Ce dé de bonus doit être considéré comme un dé joker supplémentaire.


Gamora, mignonne mais dangereuse

L'ASTÉROÏDE NOWHERE

L'astéroïde baptisé "Nowhere" est en fait le crâne d'une gigantesque créature céleste morte. Dès sa découverte, il est devenu une exploitation minière de premier plan, les substances rares qu'il contenait attirant la convoitise des grandes corporations de la galaxie.
Aujourd'hui, ses ressources minières sont pratiquement taries mais l'astéroïde reste un des points d'attraction des malfrats, des contrebandiers et des laissés-pour-compte de la galaxie.

L'astéroïde Nowhere

Il est devenu une plaque tournante pour un grand nombre de trafics en tout genre.
C'est également le QG de Taneeler Tivan, connu aussi sous le pseudonyme du collectionneur.
L'astéroïde Nowhere abrite un casino, plusieurs hangars à vaisseaux où on peut effectuer des réparations, des bars en quantité et pas mal d'ennuis.

Les Ravageurs

LES RAVAGEURS

Les Ravageurs sont des pirates de l'espace qui se sont fait un spécialité de piller les planètes abandonnées ou sans défense de l'espace Xandarien.
Leur chef, Yondu Udonta, possède une flèche "magique" qu'il manipule à sa guise en sifflant ; en fait un implant cybernétique assure un lien télékinétique avec l'artefact mortel, permettant à son propriétaire de le guide par impulsions mentales.
Les Ravageurs sillonnent la galaxie à bord d'un lourd cargo spatial qui abrite dans ses soutes une escadre de navettes type Milano.
Les Ravageurs sont d'excellents pilotes et savent se battre. Ils disposent d'un bon armement et ont des contacts un peu partout dans les spatioports malfamés de la galaxie.
A l'âge de dix ans, Peter Quill (Starlord), fut enlevé sur Terra par Yondu Udonta, alors sous contrat pour un tiers inconnu. Au lieu de livrer l'enfant à son commanditaire, le chef des Ravageurs le garda auprès de lui et l'éleva comme l'un des leurs.

DRAX

Drax était à l'origine un humain de la Terre nommé Arthur Douglas.
Sa famille fut tuée devant lui par Thanos ; lui fut laissé pour mort.
Plus tard, désirant stopper Thanos devenu incontrôlable ,Mentor (le père de Thanos) fabriqua un être artificiel et y logea l'esprit tourmenté d'Arthur Douglas. Drax était né.
La vengeance est l'unique raison de vivre de Drax.
Tout ce qu'il entreprend n'a qu'un unique but : annihiler celui qu'il considère comme le responsable de la mort de sa femme et de sa fille.

Attributs :
Vigueur 4D
Agilité 4D
Esprit 2D
Aura 2D

Compétences :
Armes de mêlée 3D
Armes lourdes 3D
Bagarre 2D

Atouts :
Ambidextre

Complications :
Passé tragique (sa famille a été tuée par Thanos. Depuis, Drax ne vit que pour les venger)

Défenses : Esquive 12 Parade 21
Blocage 18 Encaissement 12

Points d'héroïsme : 2

Équipement :
Poignard de combat 2D

Pouvoirs particuliers :
Drax est une créature artificielle créée par Mentor pour tuer Thanos. Il possède une force surhumaine (+1D) et une résistance accrue (+1D à ajouter à l'encaissement.) Ces dés de bonus comptent comme dé joker supplémentaire (un résultat de 6 est compté puis relancé)

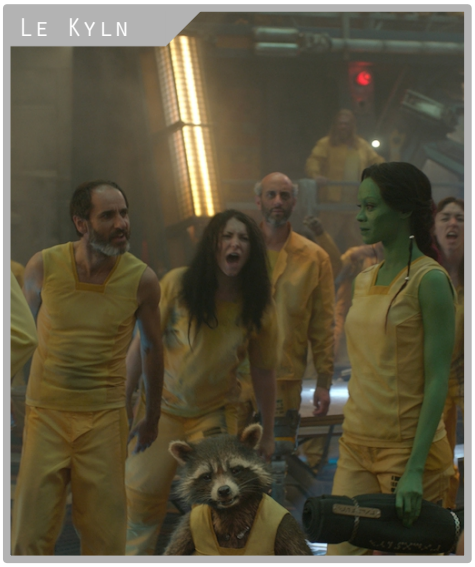
Drax, défiant ses ennemis

A VOUS DE JOUER

Ce livret d'une petite dizaine de pages a pour but de vous donner les clés pour jouer dans l'univers des Gardiens de la Galaxie. Il n'a pas vocation d'encyclopédie ou de recueil de référence. Ce n'est qu'un corpus de règles un peu enrichi, présentant quelques aspects de l'univers des Gardiens et quelques exemples de ce qu'on peut y rencontrer et y jouer.
Le mieux pour découvrir l'univers des Gardiens de la Galaxie reste de voir le film.
C'est de loin le meilleur point d'entrée dans cet univers Marvel haut en couleurs.
Le web regorge également de sources d'informations si vous voulez exploiter l'univers des Gardiens.
C'est donc à vous de jouer ; créer vos héros en vous inspirant des protagonistes du film et partez à l'aventure. Vous trouverez en annexe de ce recueil une fiche de personnage vierge et un premier scénario et premier pas, je l'espère, d'une saga spatiale trépidante.

LA PRISON DU KYLN

Le Kyln est LE complexe carcéral le plus sécurisé de la galaxie.
Créé par l'empire Xandarien, on y parque les pires criminels de l'univers connu.
La sécurité et la discipline y sont très strictes.
Hormis lors de leur admission, les prisonniers et les gardiens n'ont que peu de contact.
Les prisonniers sont confinés dans des quartiers clos où ils font eux-mêmes la loi.


Le Kyln

Les drones et les robots assurent la maintenance de la prison, et sont normalement les seuls éléments en contact direct avec les détenus.
Les gardes n'interviennent qu'en cas d'urgence comme une émeute que les robots n'arrivent pas à calmer ou une urgence sanitaire.
A leur admission, les prisonniers se voient confisquer tous leurs biens et sont priés de revêtir la tenue jaune des détenus du Kyln.
C'est vraiment un sale endroit !

Pierres d'Infinité

ARTEFACTS ET RELIQUES

La galaxie regorge d'artefacts et de reliques oubliées, autant d'objets précieux recherchés par une poignée de collectionneurs ou de connaisseurs prêts à mettre un bon prix pour leur possession.
Les Pierres d'Infinité sont sans aucun doute l'artefact le plus puissant et donc le plus recherché de la galaxie. Ronan l'Accusateur escomptait utiliser la puissance de ces Pierres pour assouvir sa vengeance envers Xandar.

OPEN GAME LICENCE VERSION 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or ad - apted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalit - ies, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used un - der and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, in - dependent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.
Mini Six Bare Bones Edition, Copyright 2010, AntiPaladin Games.
Mini Six, and APG are trademarks and properties of AntiPaladin Games.

PRODUCT IDENTIFICATION: Product Identity: The D6 System; the D6 trademarks, the D6 and related logos and any derivative trademarks not specified as Open Game Content are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. All rights reserved. All text on pages 26, 27, 28, & 29 (except for game mechanics), all artwork, and trade dress are Product Identity (PI) of AntiPaladin Games. The Mini Six and the Mini Six Bare Bones Edition trademarks and related logos and any derivative trademarks are designated as Product Identity (PI) and are properties of AntiPaladin Games. All rights reserved. Open Game Content: All game mechanics and material not covered under Product Identity (PI) above; OpenD6 trademark and OpenD6 logo.

This is the end of the Open Game License.

If you would like to use the Mini Six trademark or logo beyond the scope of fair use, please visit antipaladingames.com for details.