

# SPACE KRAKEN

## ENTRAÎNEMENT DE BASE DE CAPITAINE







# SPACE KRAKEN

SÉRIE CRYPTED GAME MASTER - UN DUNGEON CRAWLER DE SCIENCE FICTION

© TOUS DROITS DE REPRODUCTION PAR MARKUS GEIGER

[WWW.3DARTLAB.DE](http://WWW.3DARTLAB.DE)

CE JEU NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 14 ANS



# ENTRAÎNEMENT DE BASE DE CAPITAINE

## 1. BIENVENUE APPRENTI CAPITAINE

Bonjour Apprenti Capitaine. Nous espérons que vous avez bien dormi. Après un long voyage et grâce au soutien d'une formidable campagne de financement participatif avec des milliers de donateurs, notre société a pu préparer ce vaisseau spatial pour le lancement. C'est maintenant à vous de prendre place dans le fauteuil du capitaine et de prendre les commandes.

Mais avant de ruiner accidentellement un vaisseau spatial à plusieurs milliards de dollars, nous vous encourageons à suivre l'Entraînement de Base de Capitaine (qui vous permet également de bénéficier d'une assurance-vie de base).

L'objectif de cette formation est de vous donner un aperçu rapide de tous les éléments du jeu en vous montrant comment mettre en place une nouvelle partie et jouer un tour. Elle est volontairement non interactive pour rester courte, rapide et simple. Après avoir lu cette formation, vous pouvez immédiatement prendre le LIVRET PRINCIPAL, mettre en place votre campagne et commencer votre partie, en choisissant et en dirigeant votre équipage dans un combat pour votre survie.

**Remarque :** tous les numéros de page mentionnés dans ce manuel se rapportent aux pages du LIVRET PRINCIPAL.

## 2. L'HISTOIRE

L'histoire de SPACE KRAKEN est écrite en deux parties, un texte d'introduction que vous pouvez lire dès maintenant si vous le souhaitez. Il se trouve à la page 4 du LIVRET PRINCIPAL et se poursuit grâce au moteur Crypted Game Master, sous forme de fragments d'histoire.

## 3. CONSULTER LES RÉALISATIONS

Au cours de vos multiples tentatives pour venir à bout de SPACE KRAKEN, vous débloquentes des RÉALISATIONS permanentes. Celles-ci vous confèrent un bonus pour vos campagnes suivantes.

## 4. CHOISIR LES PROFILS D'ÉQUIPAGE

À la page 10, vous trouverez plusieurs Profils d'équipage. Notre joueur de démonstration, que nous désignerons par le terme « vous », choisit le scénario « PREMIERS COLONS ». Cela vous donne droit à un Objet ou une Arme NIV2 gratuit pour chaque Membre d'équipage lors de l'étape de mise en place de l'équipage.

## 5. CHOISIR LA DIFFICULTÉ DE LA CAMPAGNE

À la page 118, vous pouvez décider d'opter pour la difficulté « JUSTE UNE SIMULATION », qui vous permet de sauvegarder et de recharger le jeu au début de chaque tour ou dans toute station de clonage que vous rencontrez. Lorsque vous terminez une campagne, votre Score de campagne est divisé par deux.

## 6. MISE EN PLACE DE VOS LIGNES D'HISTOIRE

À la page 13, vous trouverez toutes les Séries de Lignes d'histoire disponibles. Nous choisirons la Série de lignes 2 qui comprend les 4 Lignes d'histoire commençant par les coordonnées : **INA**, **IFU**, **INB** et **IAW**. La ligne marquée en rouge indique une Ligne d'histoire horridique,

les lignes vertes contiennent des éléments comiques.

Vous inscrivez ensuite ces 4 lignes dans le SUIVI DE LIGNE CGM à la page 14 :

SUIVI DE L								
LIGNE 1	1NA							
A	B	C	D	E	F	G	H	
LIGNE 2	1FU							
A	B	C	D	E	F	G	H	
LIGNE 3	1NB							
A	B	C	D	E	F	G	H	
LIGNE 4	1AW							
A	B	C	D	E	F	G	H	

Le reste de cette page peut rester vide ou doit être effacé s'il reste des entrées d'une partie précédente.


## 7. APERÇU

À la page 117, la section des règles de base commence par un aperçu des mécaniques de base de SPACE KRAKEN. Pour le moment, vous pouvez terminer ce tutoriel avant d'en prendre connaissance.

## 8. MISE EN PLACE DE VOTRE ÉQUIPAGE

La page 119 explique comment constituer votre équipage. Choisissez d'abord 3 modèles de Membres d'équipage à partir de la page 173. Choisissons QUINN, MILA et JESSICA et déplions leurs pages sur le côté. Vous devez également copier au crayon leurs statistiques prédéfinies et leur équipement sur leurs fiches dépliantes.

Voici à quoi ressemble le modèle de QUINN à la page 119 :



**QUINN - LEADER**

Quinn est né en faisant partie de la haute société. Ses parents étaient dans la politique aux États-Unis mais il a décidé de ne pas suivre leurs traces. Il croit que les gouvernements ne changeront jamais et il a donc mis en place une petite équipe avec qui s'échapper dans l'espace, pour survivre et construire sa propre communauté. Il est le genre de leader que vous n'aimiez peut-être pas mais en qui vous avez confiance. Il vous entraîne jour et nuit, mais, instinctivement, vous savez toujours que c'est pour la survie de l'équipage.

1	Fusil (3) RG 4+, 3, AS (24)	CC
2	Pistolet RG 4+, 2, AB (24)	CC
3		
4		

COMPÉTENCES		FORCE	4
Leader	ABILITÉ	4	
Décadent	MÉE	2	
	À DISTANCE	2	
	TECH	1	
	CHARISME	3	

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pourrez également modifier les valeurs des Attributs du Héros, modifier son équipement, etc. en suivant les règles à la page 119, et bien sûr, vous pourrez également modifier leurs noms. Supposons que vous souhaitiez faire partie de votre équipage en tant que personne, vous modifiez le nom de QUINN en Cap. MARS. Notez que la modification des noms par défaut peut avoir un impact sur certains éléments de l'histoire. En gardant cela à l'esprit, vous décidez de conserver les deux autres noms de Membres d'équipage par défaut. Vous décidez également de retirer un point aux Attributs AGILITÉ et CORPS À CORPS du Cap. MARS et d'ajouter ces deux points à son attribut À DISTANCE. Nous conservons son trait « Leader ». Nous souhaitons nous débarrasser de son trait « Décadent ». Chaque Trait positif coûte 2 points d'Attribut, nous devons donc réduire un Attribut de 2 pour compenser. Nous réduisons son Charisme à 1, ce qui en fait un chef bien peu charismatique.



4



**SENSIBLE** : Si vous perdez 3 PV ou plus, vous perdez 1 PV supplémentaire.

Pour une première partie, vous pouvez également décider d'ignorer tous les Traits d'Équipage et d'Ennemi, et commencer à les utiliser dès que vous vous sentirez à l'aise avec les règles. Dans cet exemple, nous décidons de les utiliser, afin que vous puissiez voir comment ils affectent le jeu.

## 9. CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de Victoire et de Défaite sont toujours les mêmes : les points de Ligne d'histoire vous permettront de savoir si vous avez terminé votre Campagne avec succès. Tout ce que vous avez à faire, c'est de rester en vie jusqu'à ce moment !

## 10. RÈGLES GÉNÉRALES

Nous allons passer cette section de la page 120 pour l'instant et vous présenter les RÈGLES GÉNÉRALES en cours de partie. Une fois que vous aurez commencé votre première campagne, vous devrez lire ces règles dans leur intégralité.

## 11. PHASES DE JEU

Avant de plonger dans le feu de l'action, vous devez vous familiariser avec l'ordre du jeu, ou « phases », qui se répètent à chaque tour de SPACE KRAKEN.

### Phase 1. ACTIVATION DES LIGNES D'HISTOIRE

### Phase 2. CONSTRUCTION DU VAISSEAU

### Phase 3. ACTION GRATUITE

Une des options suivantes :

- Lancer un Vol Spatial.
- Débuter une Exploration de donjon dans un Lieu déjà découvert.
- Choisir une Ligne d'Histoire pour l'activer à nouveau.
- Visiter une Boutique de grade 5.
- Ignorer cette phase.

### Phase 4. VISITE RAPIDE

Rendez rapidement visite à une Boutique, un Vendeur de munitions, un Maître des Quêtes, un Parieur ou un Moddeur déjà découverts.

### Phase 5. TIMER DE QUÊTE

### Phase R. PHASE DE RÉCUPÉRATION

Cette phase est déclenchée dans certains cas après les phases 1, 3 et 5.

## 12. PHASE 1: ACTIVATION DES LIGNES D'HISTOIRE

Chaque tour commence en activant l'une après l'autre toutes les Lignes d'histoire de votre fiche SUIVI DE LIGNE CGM à la page 14. Mais avant d'activer une Ligne d'histoire CGM, nous devons choisir l'un de vos courageux Membres d'équipage qui sera votre « Chef d'équipe » pour cette Ligne d'histoire. Nous avons choisi Cap. MARS comme Leader, mais nous pouvons décider de choisir un autre Héros juste avant d'activer la prochaine Ligne d'Histoire.

La première Ligne comporte la coordonnée actuelle '1NA'. Nous devons donc consulter la case correspondante dans les FICHES CGM, fiche numéro '1' à la colonne 'N' et à la rangée 'A' :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
A	1G2	3HX	6BG			1B2	20B		17U	3RH				12M
B	1D2	6VP	1RD		19Q	2VX	1VY		/					3KS
C	19I	4QQ	6WI		1DF	1QH		1GO			3WI			19Y

**Vous trouvez '12M'.** '!' signifie « Événement » donc vous avez quelque chose à lire immédiatement. Consultez les pages ÉVÉNEMENTS pour y trouver la référence d'index '2M'. Elle se trouve sur la droite de la page 29 et commence par :

«**2M** : Vous arrivez dans un système stellaire totalement inconnu. Les capteurs détectent un relativement grand nombre de mondes habités parmi lesquels patrouillent des flottes aux coques noires et de formes oppressantes. Il semble... »

Poursuivez la lecture de cet Événement dans Livret Principal jusqu'à ce que deux options vous soient proposées, puis revenez à ce tutoriel.

**Les deux options sont les suivantes :**

**A** : Rechercher les objets qui ont étrangement disparu pendant le voyage.

**B** : Vous pouvez vous occuper des objets manquants plus tard, vous devez d'abord trouver comment survivre dans ce drôle de système stellaire.

Vous décidez qu'il vaut mieux être prudent et enquêter sur cet étrange événement, alors vous optez pour l'option A.

Les options déterminent les coordonnées CGM à utiliser pour continuer.

M	N	O	P
	12M	3SJ	2CZ

L'option A vous dirige vers les coordonnées '3SJ' comme indiqué dans la case immédiatement à droite de l'événement qui a sollicité une décision. Inscrites en vert comme ci-dessus.

Si vous choisissez l'option B, vous devrez utiliser les coordonnées '2CZ' de la case de droite suivante après l'événement. Inscrites en bleu comme ci-dessus.

Nous avons choisi l'option A, donc '3SJ', et nous pouvons également noter ces coordonnées sur notre SUIVI DE LIGNE pour nous en souvenir.

LINE 1	1NA	3SJ				
A	B	C	D	E	F	
LINE 2	1FU					
A	B	C	D	E	F	

Nous poursuivons la ligne en consultant le contenu de la case '3SJ' :

5LN		1D0	1SF
	13I	3QM	
2TT		13U	5VU

Cette fois-ci, nous sommes orientés vers un autre événement à lire, ici '3I' que vous trouverez à la page 32. Cet événement n'est qu'un texte court :



« Après un contrôle complet de l'inventaire, vous découvrez que d'autres objets ont été perdus, dont 250 grammes de cornflakes, deux bouteilles d'eau, de la super glue et un sac de 20 livres de sable absorbant. Personne n'a d'explication. »

Vous ne savez pas pourquoi ces objets ont disparu, mais les retrouver vous aidera peut-être à résoudre ce problème, qui sait ?

L'Événement ne vous propose pas de choix, il vous suffit donc de suivre les coordonnées sur le côté droit, qui sont '3QM'. Cela vous mène à l'Événement '152' qui vous permet d'atterrir dans une Boutique et y réaliser vos premiers échanges commerciaux ! Vous pouvez lire cet Événement à la page 36. Le texte violet imprimé à la fin de cet Événement est particulièrement important, et précise ceci :

« Vous pouvez acquérir à la Boutique des Objets et des Armes jusqu'au grade 2. Vous recevez 8¢ comme cadeau de bienvenue. Choisissez un de vos Membres d'équipage et réalisez un test de Charisme de 8+. En cas de réussite, vous pouvez augmenter le grade des Objets et Armes disponibles de 1. »

Vous ajoutez les 8¢ à vos économies, ainsi que ce qui restait (4¢) de la mise en place. Vous avez maintenant 12¢. Vous lancez ensuite un d6 et ajoutez la valeur 5 de l'Attribut Charisme de Jessica, ce qui donne 3 + 5 = 8. Vous avez donc réussi de justesse cette Épreuve. Désormais, la boutique vous propose des Objets et des Armes jusqu'au grade 3.

Vous trouverez toutes les Armes et tous les Objets disponibles dans les Listes des pages 165 et 167. Un « Nanokit » de grade 3 qui peut soigner de 7 PV un Membre d'équipage blessé est une bonne chose, vous décidez donc de l'acheter et de payer le prix de 12¢. Cap. MARS le prend dans son inventaire.

L'événement est alors terminé. Il n'y a aucune option à choisir, vous devez aller à '4OM'. Vous y trouverez un '1KN' rouge et souligné qui est un Stop et met fin à cette Ligne pour ce tour. Notez '1KN' comme dernières coordonnées de votre première ligne sur le SUIVI CGM.

Nous poursuivons avec la deuxième Ligne en procédant à l'identique : Ici, vous avez noté '1FU' comme coordonnées de départ. Vous consultez ce qui est écrit dans la case avec ces coordonnées, et vous voyez un '6KA' qui est déjà un Stop. Toutes les lignes ne déclenchent pas toujours un Événement à chaque tour. Dans ce cas, il vous suffit de noter la nouvelle dernière position '6KA' sur votre SUIVI DE LIGNE CGM comme dernières coordonnées de votre seconde Ligne d'histoire.

'1NB' est aussi un Stop, nous ne faisons donc que noter la nouvelle position de la troisième Ligne d'histoire pour le prochain tour : '3KS'.

Même chose pour la quatrième Ligne d'Histoire où nous consultons '1AW' et trouvons également un Stop rouge. Nous inscrivons les coordonnées indiquées '5PP'.

## 13. PHASE 2: CONSTRUCTION DU VAISSEAU

Étant donné qu'il ne reste plus de budget et que vous souhaitez disposer de l'ensemble de l'Équipage pour la prochaine Exploration de donjon, vous décidez d'ignorer cette phase.

## 14. ACTION GRATUITE

Mettons le cap sur la découverte d'une planète où l'Homme fera ses premiers pas. Il semble judicieux de gagner de l'expérience et probablement d'acquérir des Objets de cette manière.

### LANCER UN VOL SPATIAL

Consultez la page 163.

En haut à droite de la page, nous choisissons nos options de vol. Pour notre premier vol avec notre vaisseau et notre équipage, nous optons pour : Difficulté de Lieu 1.

Et comme option, nous choisissons « Raccourci risqué » avec l'effet : « Difficulté du Vol +1. Vous accorde 2 modifications de dés lors de la génération de Lieu. »

La Difficulté du Lieu du Donjon sera de 1 comme nous l'avons défini plus haut, mais la Difficulté du Vol, qui est utilisée pour vérifier si un Combat Spatial est déclenché, est basée sur la Difficulté du Lieu mais est augmentée de +1 à cause de l'option de vol « Raccourci Risqué ». La Difficulté du Vol est donc de 2.

### VÉRIFIER SI UN COMBAT SPATIAL EST DÉCLENCHÉ

Nous devons lancer un d6 à comparer à la Difficulté du Vol, 2 dans notre cas. Un résultat de 2 ou plus est un succès. Mais nous n'avons pas de chance et obtenons un '1', ce qui nous fait échouer et déclenche un Combat Spatial.

La seule option pour nous d'éviter le Combat est de nous en échapper, mais cela nous coûtera la possibilité d'atterrir sur le nouveau Lieu à ce tour-ci, et nous perdrons tous les bonus d'Option de vol. Mais nous ne sommes pas des lâches, nous relevons donc le défi, nous ne nous échappons pas et nous engageons le Combat Spatial.

## 15. ENGAGER LE COMBAT SPATIAL

Il existe plusieurs type de rencontres en Combat Spatial, toutes répertoriées dans le « Tableau de vol » sous les options de vol. Notre Numéro de vol est calculé en lançant un d3 (d6/2) et en y ajoutant deux fois la Difficulté du vol.

Nous obtenons un 2 avec le d6 qui devient une valeur de d3 de 1. La Difficulté du vol est 2 qui, doublée devient 4 et nous y ajoutons le résultat du d3 (4+1). Le résultat final est donc de 5 et nous consultons ce numéro de rencontre dans le tableau.

TABLE DE VOL		CHRONOLOGIE								OBJECTIFS			
No	Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
3	Mines spatiales	-	-	V									
4	Accident	-	-	-	-	T				T7	T7	T7	T9
5	Éclaireur	E	-	-	-	T							
6	Transporteur	-	I	C	C	C	C	T					



Nous inscrivons les informations du Combat Spatial sur la partie gauche de la PAGE COMBAT SPATIAL (page 163) :

COMBAT SPATIAL	
<b>SUIVI DE PHASE</b>	<b>CHRONOLOGIE</b> A/Attaquer B/Renfort
1) Gérer la chronologie	<b>OBJECTIFS</b>
2) Valider objectifs & réparer	
3) Définir les cibles & tirer	<b>TYPE D'ENNEMI</b>
4) Tir des ennemis	<b>PS</b>
5) Abordage de vaisseaux Ennemis	<b>ÉQUIPIER</b>
6) Tentative de fuite	<b>DÉGÂTS D'ARME</b>
7) Recharger	<b>BOUCLIER</b>
<b>DIFFICULTÉ DE LIEU</b>	
1	
<b>DIFFICULTÉ DE VOL</b>	
2	
<b>OPTIONS DE VOL</b>	
Raccourci risqué	
<b>NUMÉRO DE VOL</b>	<b>PS</b>
5	<b>BOUCLIER</b>
	<b>RECHARGE DE BOUCLIER</b>
	<b>NUMÉRO D'ENNEMI</b>
	1

Nous copions également les valeurs de Combat Spatial avec la Chronologie et les Objectifs (les Objectifs restent vides dans notre exemple) :

A/Attaquer, B/Renfort, C/Combat, E/Esquive, G/Fin de partie, I/Inactif, S/Boucliers, T/Temps, V/Victoire.						
<b>CHRONOLOGIE</b>	E	-	-	-	T	
<b>OBJECTIFS</b>						

Nous copions également les informations des Ennemis indiquées pour le Combat Spatial numéro 5 sur la PAGE COMBAT SPATIAL. Chaque Ennemi a les valeurs PS - ÉQUIPAGE, DÉGÂTS D'ARME, BOUCLIER - RECHARGE DE BOUCLIER listées dans cet ordre :

PS - ÉQUIPIER, DÉGÂTS D'ARME, BOUCLIER	
ENNEMI 1	ENNEMI 2
Mine 3-0, 5, 0-0	Mine 3-0, 5, 0-0
Mine 3-0, 5, 0-0	Mine 3-0, 5, 0-0
Éclaireur 5-2, 4, 4-0	Mine 3-0, 5, 0-0
Trans-A 10-6, 4 EMP, 4-2	Trans-B 6-4, 4 EMP, 4-2

Copiée sur la PAGE COMBAT SPATIAL, la section Ennemi devrait ressembler à ceci :

TYPE D'ENNEMI	MINE	MINE		
<b>PS</b>	3	3		
<b>ÉQUIPAGE</b>	0	0		
<b>DÉGÂTS D'ARME</b>	5	5		
<b>BOUCLIER</b>	0	0		
<b>RECHARGE DE BOUCLIER</b>	0	0		
<b>NUMÉRO D'ENNEMI</b>	1	2	3	4

Il est intéressant que l'Éclaireur possède un Bouclier mais qui ne se régénère pas pendant le combat. La Mine n'a pas d'Équipage à aborder et ne peut pas non plus aborder votre vaisseau. De plus, la Mine a une valeur d'Attaque de 5 et vous attaquera à chaque tour jusqu'à ce que vous ayez réduit ses Points de Structure (PS) à zéro.

À partir de votre FICHE DE VAISSEAU SPATIAL vous inscrivez les valeurs de votre vaisseau : Nous avons le TERRA I avec une coque basique qui offre 20 PS. Notre Téléporteur ne nous donne aucun avantage en Combat Spatial mais les Boucliers Primaires ont une capacité de Bouclier de 5 avec une régénération de 2 à chaque tour. L'unique Laser sera utilisé prochainement pour 3 dégâts.

PS	20						
<b>BOUCLIER</b>	5,						
<b>RECHARGE DE BOUCLIER</b>	2						
<b>ÉQUIPAGE</b>	Cap. MARS	MILA	JESSICA				
<b>+ d6 pour ?+)</b>							
<b>+ d6 pour 9+)</b>							
<b>test de touche</b>							
<b>- d6 pour 8+)</b>							
<b>vaisseau Ennemi</b>							
<b>pour 20/15+)</b>							

Nous notons également les 3 noms de nos 3 Membres d'équipage en-dessous. Un quatrième Membre d'équipage sera bientôt ajouté, nous verrons ce qu'il se passe pendant notre aventure.

Les cases à cocher blanches sous les Héros servent à indiquer quel Héros est utilisé pour l'Action correspondante à chaque tour de Combat Spatial. Ces Actions sont listées à gauche des cases.



## PREMIER TOUR DE COMBAT SPATIAL

Nous sommes prêts à plonger dans le Combat Spatial.

Chaque tour est un cycle composé des phases suivantes jusqu'à sa résolution :

- 1) Gérer la chronologie
- 2) Valider des objectifs & réparer
- 3) Définir les cibles & tirer
- 4) Tir des ennemis
- 5) Abordage de vaisseaux Ennemis
- 6) Tentative de fuite
- 7) Recharger

### GÉRER LA CHRONOLOGIE

Nous commençons par consulter la Chronologie. Elle indique un 'E' qui signifie « Esquive » comme expliqué juste au-dessus de la Chronologie :

A/Attaquer, B/Renfort, C/Combat, E/Esquive, G/Fin de partie, I/Inactif, S/Boucliers, T/Temps, V/Victoire.									
CHRONOLOGIE	E	-	-	-	T				

À cause du 'E'=Esquive la difficulté des tests pour toucher les Ennemis est augmentée de 1 au premier tour.

Pour les trois prochains tours de jeu rien '- ' ne se passe puis un 'T' - Temps écoulé mettra fin au Combat Spatial au tour 5. Nous devrions résoudre le Combat Spatial avant que cela n'arrive sinon nous perdrons l'opportunité d'atterrir sur le nouveau Lieu à ce tour de jeu ainsi que les bénéfices des Options de vol.

### VALIDER DES OBJECTIFS ET RÉPARER

Les Objectifs sont vides donc la seule manière de résoudre de Combat Spatial est de vaincre tous les Ennemis.

Il est possible d'utiliser des Membres d'équipage pour réparer votre vaisseau spatial pendant cette phase mais il est en parfait état donc nous ignorons cette phase pour ce tour.

### DÉFINIR LES CIBLES ET TIRER

Malheureusement nous n'avons qu'un seul Laser qui n'est pas une Arme Laser, qui n'est pas une très bonne arme, mais mieux que rien. Nous décidons de cibler d'abord la Mine et de réaliser le lancer de test pour 5 au lieu de 4 à cause de l'effet « Esquive ». Le d6 affiche un 2, ce qui est un échec. Vous dépensez l'Action d'un Membre d'équipage pour relancer le test. Le résultat est maintenant de 5 donc nous touchons la Mine qui n'a pas de Boucliers donc les dégâts réduisent directement ses PS. 3 dégâts contre ses 3 PS détruisent la Mine avec succès.

### TIR DES ENNEMIS

Maintenant l'Éclaireur restant nous attaque et effectue un test classique de 4+. Le dé affiche un 4 donc il touche. Sa valeur de DÉGÂTS D'ARME de 5 touche vos Boucliers qui ont également une valeur de 5 donc nous soustrayons les dégâts à nos Boucliers. Note : nos Boucliers ont maintenant une capacité de zéro ! Au moins notre Structure n'a subi aucun dégât.

### ABORDAGE DE VAISSEAUX ENNEMIS

Le vaisseau Éclaireur Ennemi n'a qu'un Équipage de 2 donc ce serait peut-être une bonne idée de l'aborder. Sinon il nous attaquera de nouveau lors des prochains tours avant que nous ne réussissions à le détruire avec notre Laser. Il nous faudrait au moins 3 tours pour le détruire de cette manière. En l'abordant, nous pourrions mettre fin au Combat plus tôt.


La mauvaise nouvelle c'est qu'il a plus de 3 de capacité de Bouclier, ce qui nous empêche d'aborder maintenant leur vaisseau. Nous essaierons de l'aborder au prochain tour de Combat si nous parvenons à affaiblir ses Boucliers.

## TENTATIVE DE FUITE

Pour le moment nous pensons toujours que nous pouvons remporter ce Combat Spatial donc nous restons engagé avec l'Ennemi.

### RECHARGER

Les Boucliers de notre vaisseau spatial sont maintenant rechargés de 2 comme indiqué sur la page du Vaisseau. Nous inscrivons la nouvelle valeur de 2. Nous pouvons continuer à écrire chaque valeur l'une après l'autre jusqu'à manquer de place et devoir effacer la ligne et de recommencer au début :

									
PS	20								
BOUCLIER	5, 0, 2								
RECHARGE DE BOUCLIER	2								

### CYCLE

C'est la fin d'un tour complet de Combat Spatial. Nous revenons donc au début afin de répéter les phases pour le second tour.

### SECOND TOUR

La Chronologie n'indique aucun effet pour ce tour.

Les Objectifs sont vierges pour ce combat et nous ignorons de nouveau les « Réparations » car nous n'avons pas subi de dégâts.

Nous désignons maintenant l'Éclaireur comme cible et lançons le dé pour toucher, cette fois pour 4+ car l'effet de Chronologie « Esquive » a expiré. Vous obtenez un 5. Donc, nous infligeons 3 dégâts à l'Ennemi. Comme d'habitude, les Boucliers sont réduits en premier. Les Boucliers de l'Éclaireur sont réduits à 1 (4-3).

Ensuite, l'Ennemi tire et obtient un 6 ! C'est mauvais pour nous. Les Dégâts d'Arme sont augmentés de 3 points à cause du 6 obtenu pour un total de 7 points !

Notre Bouclier annule 2 points, les 5 autres (7-2) dégâts réduisent nos PS. Notre nouvel état est de :

PS	20	15							
BOUCLIER	5, 0, 2, 0								
RECHARGE DE BOUCLIER	2								

Étant donné que notre Structure a subi des dégâts, nous devons lancer un d6 pour voir si un de nos Systèmes de Vaisseau a été endommagé.

Vous obtenez un 3, et la section « Dégâts subis » en bas de la page Combat Spatial révèle qu'un Système Standard (de couleur grise) est touché. Un lancer de d20 détermine lequel. Le résultat est un 4 et nous devons parcourir tous les Systèmes de ce type que nous possédons. Il n'y a qu'un Système Standard installé sur notre vaisseau — le Téléporteur. Nous le notons donc comme endommagé. Si l'Ennemi le touche à nouveau lors d'un prochain tour, il sera détruit.

### COMBAT D'ABORDAGE

Il est maintenant temps d'aborder le Vaisseau Éclaireur Ennemi.



Il a désormais une capacité de Bouclier inférieure à 3 et est donc suffisamment endommagé. Nous envoyons nos trois Membres d'équipage et additionnons leur plus grande valeur d'attaque de Mêlée ou À distance pour déterminer leur force de Combat d'abordage.

Cap. MARS utilise son Attribut À distance : 4

MILA utilise également son Attribut À distance : 6

JESSICA n'a que 1 À distance ou en Mêlée donc peu importe : 1.

Le total est de 11 (4+6+1).

Au début de chaque Combat d'abordage le joueur et l'Ennemi constituent chacun leur propre réserve de dés avec un certain nombre de d6.

Le joueur obtient un d6 tous les 6 points d'Attaque arrondis à l'inférieur, ce qui signifie que malheureusement notre total de 11 ne nous octroie qu'1 dé. Avec un total de 12 nous aurions obtenu une réserve de 2 dés.

L'Ennemi reçoit un dé tous les deux Membres d'équipage. Le vaisseau Éclaireur a un Équipage de 2 donc il n'obtient heureusement qu'1 seul dé également.

Maintenant les deux camps lancent leurs réserves de dés. Chaque 4 ou 5 compte pour une touche, chaque 6 compte pour deux touches.

Chacun des camps obtient un 5, soit une touche pour chaque.

Si nous le souhaitons, nous pouvons décider d'annuler une touche Ennemie en annulant une de nos propres touches. Dans ce cas, aucun des camps ne subit de dégâts pour ce tour de Combat d'abordage donc nous décidons de ne pas annuler la touche Ennemie.

L'étape suivante est d'appliquer les dégâts Ennemis. Pour chaque touche obtenue par l'Ennemi, un de nos Membres d'équipage perd 4 PV (points de vie). Nous décidons que Cap. MARS subit ces dégâts et nous réduisons donc ses PV de 4 points sur sa Fiche dépliant.

Il est maintenant temps d'infliger nos dégâts : nous réduisons la réserve de dés Ennemie d'un dé toutes les touches obtenues. Mais il existe une règle spéciale qui nous permet d'augmenter notre unique touche obtenue et de la doubler pour retirer un dé Ennemi de la réserve. Pour ce faire, un de nos Héros doit effectuer une attaque téméraire qui lui fait perdre 3 PV. Nous décidons que MILA réalise ce geste courageux et nous réduisons ses PV de 3. Nous retirons ensuite le dé la réserve de dés Ennemie.

La prochaine phase consiste à remettre tous les dés dans la réserve pour le prochain tour à l'exception des perdus à cause de Héros inconscients ou d'Ennemis vaincus. Nous n'avons aucun Héros inconscient mais l'Ennemi a perdu son seul dé de la réserve. L'Ennemi n'a plus aucun dé restant donc le Combat d'abordage est terminé. Si l'Ennemi avait encore eu des dés dans sa réserve, nous aurions répété le cycle de Combat d'abordage deux fois de plus au maximum.

Comme nous avons vaincu la totalité de l'Équipage Ennemi, leur vaisseau est maintenant détruit et nous revenons victorieux à notre vaisseau.

Le Combat Spatial est désormais également terminé car il n'y a plus d'autres vaisseaux Ennemis actifs. Nous gagnons les Points d'Expérience indiqués dans la section XP du Tableau de vol et le même nombre de Crédits, soit 10€.

Nous inscrivons 10 XP et 10€ sur notre page Vaisseau spatial. Nous pourrions dépenser immédiatement cette XP pour augmenter de Niveau un Membre d'équipage mais nous décidons d'attendre. Tous les systèmes endommagés sont également réparés automatiquement après le Combat Spatial. La marque indiquant que le Téléporteur est endommagé peut être effacée.

## 16. CRÉER UN NOUVEAU LIEU

Sur la droite de la page 14 du SUIVI DE LIGNE CGM, vous trouverez le GÉNÉRATEUR DE LIEU qui indique tout ce dont vous avez besoin pour définir un nouveau Lieu.

Vous devez simplement lancer les dés comme indiqué et inscrire le résultat dans le JOURNAL DE LIEUX STARMAP sur la gauche.

### JOURNAL DE LIEUX STARMAP

Lieu 1	Type :	Difficulté :	AD :	AI :	Étendue :	Télep. :	Spécial :	Espèce :
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Lançons les dés :

#### Type :

Nous obtenons un 4 donc c'est une Station Minière.

La « Difficulté » ne nécessite pas de lancer de dé, nous l'avons définie à 1 lorsque nous avons commencé le Vol Spatial.

#### AD (Atmosphère Extérieure) :

Nous obtenons un 4 donc c'est « Aucune » Atmosphère.

#### AI (Atmosphère Intérieure) :

Nous obtenons un 6 ce qui est plutôt mauvais, une Atmosphère de type « Enfer ». C'est le bon moment pour utiliser notre bonus octroyé par l'option de vol « Raccourci risqué » qui nous accorde deux modifications. Une modification peut être soit de modifier un résultat de dé de plus ou moins 1 ou de relancer un dé. Cela peut être appliqué plusieurs fois à un unique lancer d'Attribut de Lieu ou utilisé sur plusieurs Attributs différents. Seuls les numéros de Carte et la Difficulté du Lieu ne peuvent être modifiés.

Nous décidons de relancer une fois le dé d'AI. Le nouveau résultat est un 1 que nous acceptons car l'AI est maintenant définie comme « Oui », ce qui signifie que c'est une Atmosphère respirable.

#### Profondeur :

Nous obtenons un 5 donc la profondeur du Donjon est  $3+d6=8$ . C'est très bien, cela fait de nombreuses Cartes à explorer.

#### Téléportation :

Cela indique jusqu'à quelle profondeur dans le Lieu (numéros de Carte) nous pouvons utiliser le Téléporteur pour quitter la Carte ou revenir à un numéro de Carte lors d'une nouvelle visite du Lieu. Nous obtenons 6 et 1 donc le total est  $6+1-2=5$ . Mais nous voulons plus alors nous relançons le 1 avec notre second et dernier Modificateur Bonus et obtenons un 3. Nous notons la valeur de Téléportation de  $6+3-2=7$ .

#### Spécial :

Nous obtenons un 2 donc c'est « Aucun ».

#### Espèce :

Nous obtenons un 1 donc l'Espèce principale sera « Kraken ».

#### IDs de Cartes :

En-dessous de chaque description de Lieu vous trouverez les chiffres 1 à 9 qui stockent les IDs de Carte. Lancez un d20 pour chaque Carte du Lieu. Nous devons lancer le dé pour les numéros de Carte 1 à 8 car notre Lieu a une Profondeur de 8 Cartes.

Nous obtenons : 5, 6, 4, 19, 2, 7, 8, 2.

**Notez toutes ces valeurs dans l'emplacement du Lieu 1 et nous sommes prêts à explorer le nouveau monde.**

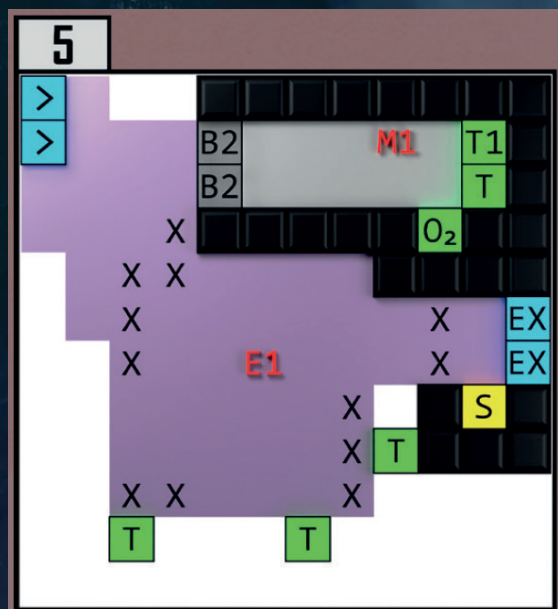
**Note :** Si nous avions fui le COMBAT SPATIAL nous aurions perdu les Modificateurs de dés pour la Génération de Lieu et, plus important encore, nous aurions perdu la possibilité d'atterrir sur le Lieu à ce tour de jeu.



## 17. EXPLORATION DE DONJON

À nous de décider qui nous souhaitons envoyer visiter le nouveau Lieu. Dans certaines situations il serait de bon ton de laisser quelques Membres d'équipage sur notre vaisseau. Mais pour l'heure nous emmenons les 3 Membres d'équipage dont nous disposons. Si nous les perdons tous nous perdrons la partie car personne ne reste à bord du vaisseau pour poursuivre. Mais l'utilisation de tout notre Équipage nous aidera, je l'espère, à survivre à la première Exploration..

La première Carte déterminée précédemment était 5 et de type « Station Minière ». Donc nous consultons la page 157 et ouvrons la LÉGENDE DE CARTE de la page 152 :



Notre équipe est toujours placée sur une Tuile carrée ou une Zone et les Ennemis ne se déplacent pas donc il n'est pas utile de marquer ou de placer des figurines sur ces petites Cartes. Nous savons juste que nous entrons sur la Carte par l'icône '>' bleue dans le coin supérieur gauche. Nous pouvons choisir s'il y a plusieurs Tuiles d'entrée '>' mais dans cet exemple, cela ne fait pas de différence.

Notre première Action est de nous déplacer de la Tuile d'entrée vers la Zone mauve connectée. Cette Action est gratuite si nous entrons sur une nouvelle carte donc nous n'avons pas besoin de dépenser un Oxygène. La Zone est mauve car elle est considérée comme extérieure et les conditions extérieures du Lieu s'appliquent, « Aucune » dans notre exemple.

L'Ennemi 'E1' ne nous attaque pas tout de suite à cause des Obstacles 'X' qui séparent la Zone où nous sommes de sa Zone.

Notre prochaine Action est d'entrer sur une des deux Cloisons 'B2'. D'abord, nous dépensons un Oxygène en baissant le Niveau d'Oxygène de 25 à 24 sur la page de notre Vaisseau, puis nous essayons d'ouvrir la Cloison avec un test Tech : 2d6 + Attribut Tech pour 10+ plus la valeur de la Cloison, ici 2+, donc un test de 12+. Jessica a un Attribut Tech de 4. Elle obtient un 3 et un 4 soit 3+4=7 (Tech)=11. Un point en-dessous du 12+ requis.

Elle ne s'ouvre pas donc nous dépensons une autre Action pour réessayer. Le niveau d'Oxygène est réduit de 24 à 23. Jessica obtient 2+6+4=12 et parvient donc à l'ouvrir.

Avec l'Activation suivante nous nous déplaçons dans la Zone grise, ce qui ne nous coûte aucun Oxygène car l'Atmosphère Intérieure de notre Lieu a été définie comme respirable. *Il est temps d'ouvrir nos casques et de prendre une première bouffée de l'étrange atmosphère qui règne ici.* Mais ce déplacement a aussi déclenché la Mine 'M1' car elle se trouve

également dans la Zone grise.

Heureusement, les Mines peuvent être désarmées avant qu'elles n'exploient grâce à un test Tech. Jessica a une seule chance de réaliser un test Tech avec 2d6 + Tech pour 10+ plus niveau de la Mine, donc un test Tech de 11+. Elle obtient un 2 et un 4 (2+4+4=10), donc pas assez et la Mine explose. Elle subit les dégâts de la Mine qui sont déterminés par la Difficulté du Lieu plus la valeur de la Mine (1+1=2), plus 2 dégâts supplémentaires car elle était trop proche de la Mine en essayant de la désarmer. Elle subit donc 4 dégâts. Ceux-ci sont réduits par son Armure qui est une Veste renforcée avec Armure 1. Nous réduisons donc de 3 points ses PV sur sa fiche dépliant. Son Trait « Sensible » aggrave les choses ! Perdre 3 PV ou plus lui fait perdre 1 PV supplémentaire. Donc nous réduisons ses PV d'un total de 4. Les autres Membres d'équipage essaient d'éviter l'explosion de la Mine avec un test d'un d6 + Attribut Agilité pour 8+.

Cap. MARS obtient un 4 et ajoute 3 d'Agilité = 7, donc il échoue et subit le niveau de la Mine plus la Difficulté du Lieu = 2 dégâts. Grâce à l'Armure 1 de sa Veste renforcée, il réduit ses PV de 1 point.

Mila obtient un 5 et ajoute 3 d'Agilité = 8 et évite tout dégât. La Mine restera désormais inactive jusqu'à la fin de cette Exploration de donjon.

Votre prochaine Action est de vous déplacer sur la Station d'Oxygène 'O2' qui recharge totalement votre Niveau d'Oxygène. Notez que sur la fiche de votre Vaisseau que vous disposez de 25 Oxygène.

Nous avons ensuite deux Butins à récupérer, dans ce cas il n'est nécessaire de dépenser de l'Oxygène grâce à l'Atmosphère Intérieure respirable.

Le 'T' nous octroie un Butin d'un grade égal à la Difficulté du Lieu, donc 1. Le 'T1' ajoute +1 à ce grade, donc c'est un Butin plus intéressant de grade 2. Récupérons d'abord le Butin 'T' :

Consultez la page 167, où se trouve le TABLEAU DES BUTINS en bas de page. Lorsque vous bénéficiez d'un Largage de Butin pendant l'Exploration de donjon ou comme récompense pour avoir remporté un Combat Terrestre, référez-vous à l'explication en-dessous du tableau pour déterminer le Butin.

**Premièrement** : Nous choisissons le Stimpack plutôt que de recevoir des Crédits. Plutôt que d'inscrire le Stimpack dans notre Inventaire, nous l'utilisons immédiatement pour soigner Jessica de 3 PV. Comme Jessica utilise cet Objet sur elle-même, elle peut appliquer son Trait « Médecin » et se soigne donc de 3+2=5 PV. Nous notons qu'elle passe de 2 PV à son maximum de 6 PV. Le 1 PV supplémentaire est perdu car le maximum de PV ne peut être dépassé. L'utilisation d'Objet peut avoir lieu à tout moment de l'Exploration de donjon sans dépenser d'Action (et d'Oxygène). L'utilisation d'Objets en Combat Terrestre fonctionne différemment et nécessite une Action de Héros.

**Deuxièmement** : nous lançons le d20 pour connaître le type de Butin que nous allons trouver. Le résultat est 13 donc nous regardons à « Station Minière », case n°13 colorée en ROUGE, ce qui signifie que nous venons de trouver une ARME. Son grade est le Numéro de Butin plus la Difficulté du Lieu, soit 0+1=1. Nous obtenons ensuite un 6 avec le d6 et choisissons parmi deux options de la liste des Armes :

ARMES									
1er GRADE, PRIX 2€	HIT	DÉGÂTS	MUN.	TYPE	1er GRADE, PRIX 2€	HIT	DÉGÂTS	MUN.	TYPE
Pistolet	4+	2	A8	RG	1 Fusil à pompe	3+	5 12	A3	RG
MP (3)	5+	2x2	A4	RG	2 Uzi (3)	5+	3x2	A2	RG
Fusil (3)	4+	3	A5	RG	3 Molotov Toxique	5+	2 EX Toxique	A2	RG
Couteau	5+	2	-	ML	4 Batte de baseball (3)	3+	3 12	-	ML
Mitraille (3)	4+	2	-	ML	5 Fusil à air comprimé	4+	4x1	A3	RG
Grenade	5+	2 EX Feu	A2	RG	6 Grenade IEM	4+	3 EX IEM	A2	RG

Une Grenade à gauche ou une Grenade IEM à droite du 6. Nous prenons la Grenade IEM et la notons dans l'Inventaire de Mila.

Nous récupérons ensuite le second Butin 'T1' en nous déplaçant sur



## TABLEAU DES BUTINS

Rien	Cash Supp.				Objet				Arme				Munitions				Prototype			
Station Spatiale	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Surface	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Souterrain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Station Minière	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Espace	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Planète Centrale	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Gagnez la valeur du grade du Butin en \$ ou un Stimpack pour chaque Ennemi Primaire ou Butin. Lancez un d20 pour déterminer ce que vous trouvez d'autre, voir tableau ci-dessus.

**Cash Supplémentaire** — lancez un d6 : 1-5 : 50% de la valeur du grade en Crédits, 6 : la valeur du grade en Crédits.

**Objet ou Arme** : le grade de l'objet/arme est égal au grade du Butin. Lancez un d6 et choisissez l'équipement de gauche ou de droite.

**Munitions** : obtenez un chargeur pour une arme de grade égal au Butin ou deux chargeurs pour une arme de grade inférieur. Vous devez choisir le type d'arme avec lequel l'utiliser.

**Prototype** : relancez un d20 jusqu'à obtenir un Objet ou une Arme ci-dessus. Lancez un d6 et choisissez l'équipement de gauche ou de droite. Consultez ensuite la page des prototypes d'équipement et appliquez-lui l'effet correspondant.

sa Tuile. Comme une valeur est indiquée, nous lui ajoutons la Difficulté du Lieu pour avoir le grade du Butin, qui est dans ce cas 1+1=2.

Nous décidons cette fois de prendre 2 Crédits plutôt qu'un autre Stimpack et notons que nous avons désormais 12\$.

Nous lançons le d20 avec un résultat de 5. C'est du Cash Supplémentaire. Nous lançons un d6 pour savoir combien, le résultat est 3 donc nous gagnons 50% de la valeur du grade en Crédits.

**Note** : c'est le « Prix du grade » 5 indiqué sur la page de la Liste des Armes et Objets, et non le « Numéro de grade » qui est 2 :

### 2nd GRADE, PRIX 5\$

Nous gagnons donc 5/2=3 Crédits.

Avec 15 Crédits nous poursuivons maintenant l'Exploration de donjon. Bien entendu, ces deux Butins ne pourront pas être récupérés de nouveau. Deux options s'offrent désormais à nous, nous téléporter sur le vaisseau spatial, revenir à la Tuile d'Entrée ' > ' pour quitter la Carte pour le même résultat ou continuer l'Exploration de donjon. Évidemment, nous continuons car nous avons besoin de plus d'Expérience, d'Objets et de Crédits.

**Nouvelle Action** : Nous entrons sur la Cloison B2 que nous avons déjà ouverte donc aucun test n'est nécessaire et comme nous sommes toujours à l'Intérieur il n'y a pas d'Oxygène à dépenser.

Se déplacer dans la Zone mauve, se déplacer sur un des Obstacles 'X' Obstacles et puis se déplacer dans la Zone où se trouve l'Ennemi 'E1' coûte une Action chacun soit 3 Actions au total. Nous réduisons notre Niveau d'Oxygène de 3, de 25 à 22. Les Obstacles n'ont d'autre effet que séparer les Zones et de nécessiter des Actions pour s'y déplacer. Cependant, la rencontre avec l'Ennemi dans la Zone déclenche notre premier Combat Terrestre. C'est un cycle de phases de Combat qui se répète jusqu'à ce que nous fuyions ou gagnions. Ensuite, nous pourrions, je l'espère, continuer notre Exploration de donjon. Il peut y avoir plusieurs Combats Terrestres lors d'une Exploration de donjon.

Les options pour tenter d'éviter un Combat Terrestre déclenché sont expliquées à la page 139, mais pour cet exemple nous voulons affronter nos premiers Ennemis.

**Déterminer l'Ennemi Primaire** : C'est un Ennemi de NIV2, celui-ci étant établi en ajoutant sa valeur 'E1' à la Difficulté du Lieu 1 = 2.

L'Espèce de l'Ennemi est KRAKEN — comme défini pendant la Génération de Lieu. Nous déplaçons notre premier Ennemi Primaire NIV2, NAUTILUS — KRAKEN (page 80).

**Test de réaction** : Nous vérifions si nous arrivons à réagir à l'apparition de l'Ennemi et avant qu'il ne puisse agir. Nous lançons un d6 pour 4+. Nous obtenons un 5 donc nous pouvons activer une fois un unique

Membre d'équipage pour réagir face à cet Ennemi. Nous activons Mila avec son Blaster.

### R Blaster RG 4+, 5 Feu, A5 (12\$)

Son Arme précise qu'elle doit obtenir un 4+ pour toucher et elle a un Attribut À distance de 6. Ces points d'Attribut peuvent servir lors de l'attaque pour d'augmenter les dégâts de 1 ou les chances de toucher de 1 et les dégâts de 1 tous les deux points d'Attribut utilisés. Nous décidons d'augmenter les chances de toucher de 1 et les dégâts de 2. Afin de toucher, elle lance un d6 pour 3+ mais échoue en obtenant un 2. Elle note à côté de son Arme qu'elle a perdu une Munition.

**Un second Primaire ?** Nous vérifions maintenant si un second Ennemi Primaire est généré en lançant un d6. Nous devons obtenir un résultat au moins égal au Numéro de la Carte sur laquelle nous sommes. Dans notre exemple, nous sommes juste sur la première Carte donc 1+ suffira pour éviter que cela n'arrive. Il est impossible d'obtenir un résultat inférieur à 1 donc il n'y aura pas de second Ennemi Primaire dans ce Combat.

**Génération de Sbires** : Nous regardons maintenant si un Sbire apparaît. Ces petites créatures sont d'1 Niveau en-dessous de l'Ennemi Primaire.

Lancez un d6 et ajoutez le numéro de Carte au résultat, puis vérifiez le nombre de Sbires à générer : 2-5 : Aucun, 6-10 : un Sbire, 11+ : deux Sbires. Nous obtenons un 5 soit 5+1=6, donc un Sbire est généré.

Son Espèce est déterminée par un second lancer de d6 : 1 : Kraken, 2 : Gris, 3 : Insectoïdes, 4 : Oubliés, 5 : Bêtes, 6 : Rebelles.

Nous obtenons un 1 donc ce sera un KRAKEN NIV1, une PIEUVRE, puis nous déplaçons sa fiche.



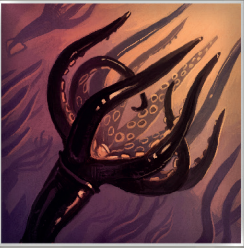
Et voici le Primaire et le Sbiro que nous allons maintenant rencontrer :

PIEUVRE - KRAKEN NIV1

B

PV

AGILITÉ	2
ARMURE	1
FUITE	2
TYPE DE BOUCLEUR	-
FAIBLESSE	Feu
RÉSISTANCE	-



XP	1
BUTIN	1

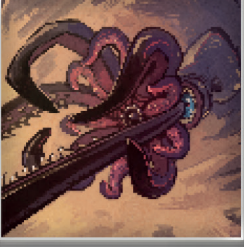
1-4	Attaque d'étranglement : ML 4+, 2
5-6	Récupérer 2 PV, relancer si PV à plein
Spécial	Meute

NAUTILUS - KRAKEN NIV2

B

PV

AGILITÉ	5
ARMURE	2
FUITE	-
TYPE DE BOUCLEUR	-
FAIBLESSE	Feu, Toxique
RÉSISTANCE	-



XP	2
BUTIN	2

1-4	Attaque d'étranglement : ML 4+, 3
5-6	Inactif (tente de se cacher dans une fumée noire)
Spécial	2 Actions

**Déterminer l'Initiative :** Nous lançons un d6 et ajoutons l'Attribut Agilité le plus bas des Membres d'équipage, qui est celui de Jessica avec 2. Le résultat est 3+2=5. L'Ennemi lance aussi un d6 et ajoute l'Attribut Agilité le plus bas des créatures qui est 2. Son résultat est 3+2=5. En cas d'égalité, le joueur a l'Initiative. Donc, par chance, nous pouvons activer tous nos Héros au début du Cycle de Combat Terrestre, avant que les Ennemis ne soient activés. L'Initiative reste dans cet ordre tout au long du Combat, sans avoir besoin de relancer les dés.

**Début du Cycle de Combat Terrestre :** Nous devons d'abord payer un Oxygène si l'Atmosphère est non respirable ou 2 dans des conditions ENFER. Dans notre cas, nous réduisons notre réserve d'Oxygène de 1, jusqu'à 21. Ensuite, nous pouvons activer une fois chaque Héros, dans l'ordre de notre choix. Commençons avec Mila.

Elle tire à nouveau avec le Blaster en utilisant le même Attribut pour gagner +1 chance de toucher et +2 de dégâts. De plus, elle utilise son Trait « Rafale » qui lui permet de tirer deux fois avec une Action mais avec un effet désastreux si elle obtient un 1 avec la seconde attaque (l'Arme explose !). Pour la seconde attaque, elle ne peut pas utiliser son Attribut À distance pour le même effet car il ne s'applique qu'au premier coup d'une attaque. Elle cible l'Ennemi PIEUVRE et lance le premier d6 :

Son premier résultat est un 3, le test pour toucher est de 3+ donc elle touche. Les dégâts « 5 Feu » passent à « 7 Feu ». La PIEUVRE n'a pas de Bouclier qui limiterait les dégâts donc seule son Armure de 1 point s'applique. 7-1=6 dégâts sont infligés. De plus, nous l'avons touchée avec une Arme avec l'effet « Feu » et la créature a une Faiblesse face au « Feu ». Cela double les dégâts finaux avant de les appliquer à l'Ennemi. Il a seulement 7 PV donc cette perte de 12 PV le tue instantanément. Le second coup annoncé doit être effectué même si l'Ennemi est vaincu.

Comme indiqué, un résultat de 1 avec le test de touche provoquera l'explosion de l'Arme. Elle obtient un 1, ce qui n'est pas bon ! La seule façon pour elle d'éviter d'être blessée et de perdre son Arme et d'utiliser le Trait « Leader », du Cap. MARS et de relancer ce test. Ce Trait ne peut être utilisé qu'une fois par Combat Terrestre. Elle obtient un 5 donc tout va bien – ouf ! Nous réduisons ensuite ses Munitions de deux car elle a tiré deux fois. Il ne lui reste maintenant plus qu'1 Munition (A) sur 4 dans son Blaster.

Jessica joue ensuite et tire avec son Fusil avec un test de touche de 4+, 3 dégâts et 5 Munitions.

## R Fusil (3) RG 4+, 3, A5 (2¢)

Elle a un Attribut À distance de 1 donc nous ne pouvons pas augmenter ses chances de toucher pour l'Attaque. Elle cible le NAUTILUS et obtient un 6. Cela inflige 3 dégâts mais obtenir un 6 augmente les Dégâts d'Attaque des Ennemis et des Héros de +1, donc elle inflige 4 dégâts. Ces 4 points de dégâts sont réduits par l'Armure de l'Ennemi, 4-2=2. Nous réduisons les PV du NAUTILUS de 2 points sur sa fiche dépliant. Comme d'habitude, les Munitions du Fusil sont réduites de 1. Il reste maintenant 4 coups sur 5.

Enfin, nous activons Cap. MARS et tirons avec son Fusil d'assaut, avec un test pour toucher de 5+ et 2x3 Dégâts ce qui signifie que c'est une Arme à Attaque Multiple. Cela impliquera deux attaques de 3 dégâts chacune. Son Attribut À distance de 4 autorise deux (4/2) modifications, mais elles ne peuvent être appliquées qu'au premier tir. Nous augmentons les chances de toucher du premier tir de 1 et augmentons les dégâts de 1. Pour ce premier tir, il obtient un 4 qui touche. Cela inflige 3+1 dégâts, réduits par l'Armure de la cible de 2, impliquant une perte de 2 PV pour le NAUTILUS.

Ensuite, Cap. MARS lance la seconde attaque non modifiée et obtient un 1 qui est un échec et enraye même l'Arme. Nous la marquons comme enrayée. Cette attaque n'utilise qu'une Munition du Fusil d'assaut en comptant comme une seule utilisation de l'Arme. Le Trait de Mila a consommé deux Munitions car il lui a permis d'activer deux fois son Arme.

**Représaille des Kraken :** C'est maintenant le tour des Ennemis, ils sont activés de haut en bas comme indiqué sur la fiche dépliée et dans notre exemple, il ne reste que le NAUTILUS. Il a le Trait « 2 Actions » et est activé deux fois par tour au lieu d'une. Vous lancez un d6 pour déterminer ce qu'il fait : de 1 à 4 une Attaque d'étranglement et de 5 à 6 inactif. Vous obtenez un 2 pour la première Action et un 3 pour la seconde donc il effectue deux Attaques d'étranglement.

**Priorité d'Attaque Ennemie :** Les Héros qui, à leur tour, ont attaqué avec une Arme de Mêlée sont attaqués en premier, puis ceux qui ont attaqué À distance et enfin tous les autres. S'il y a plus d'un Héros dans chaque catégorie, vous pouvez choisir qui est la cible. Dans notre cas, tous les Héros ont attaqué avec des Armes À distance donc à nous de choisir qui est attaqué.

Nous prenons Cap. MARS comme première cible. Le NAUTILUS lance un d6 pour 4+. Il obtient un 6, un succès, et inflige 3+1 bonus pour le 6. Les 4 dégâts sont réduits de 1 par l'Armure de notre Héros. Nous réduisons les PV de Cap. MARS des 3 points restants.

La seconde attaque du NAUTILUS échoue car il obtient un 1.

**Note :** Les Ennemis n'ont pas d'état « Enrayé » pour leurs Armes.

## Nouveau tour de Combat Terrestre :

Mais nous ni l'Ennemi n'est vaincu ou n'a essayé de fuir donc nous débutons un second tour de Combat Terrestre en dépensant un Oxygène, réduisant notre réserve d'Oxygène à 20.



**Désenrayer une Arme :** À ce tour nous activons Cap. MARS en premier. Son Fusil d'Assaut est enravé. Pour le désenrayer il a besoin de réussir un test Tech. Cependant, comme son Attribut Tech n'est que de 1, il a plus de chances de l'endommager que de la débloquent. Donc il choisit l'Action de « Réorganiser et Échanger » afin de donner son Fusil d'assaut à Jessica pour qu'elle le débloquent. Les deux Héros pourrait échanger n'importe quel nombre d'Objets avec cette seule Action.

Nous activons ensuite Jessica. Elle utilise l'Action de son tour pour désenrayer le Fusil d'assaut. Elle lance un d6 et ajoute son Attribut Tech pour 8+. Elle obtient un 4, pour un total de 4+4=8, et réussit donc à désenrayer l'Arme. Elle devra attendre le prochain tour pour rendre le Fusil d'assaut au Cap. MARS.

Nous utilisons ensuite Mila pour tirer de nouveau sur le NAUTILUS, cette fois sans son Trait « Rafale » car nous voulons éviter une conséquence néfaste. Nous devons réduire les PV de l'Ennemi de 3 pour le vaincre, donc en prenant en compte son Armure de 2 nous devons infliger 5 dégâts. Le Blaster de Mila fait 5 dégâts Feu mais sont doublés après l'application de l'Armure grâce à la Faiblesse « Feu » du Kraken. Étant donné que nous avons dépensé ses 6 Points d'Attribut À distance pour 3 modifications afin d'augmenter les chances de toucher. Elle le touche avec un 1+ mais il ne faut pas oublier qu'obtenir un 1 est toujours un est toujours synonyme d'échec, et d'enrayage de l'arme, quelle que soit la valeur du test pour toucher. Elle obtient un 2 et l'Ennemi est vaincu.

Nous avons remporté le Combat Terrestre et cela met fin au cycle.

**Obtenir des Butins :** nous obtenons maintenant l'largage de Butin pour chaque Ennemi Primaire vaincu pendant le combat. Le grade du Butin correspond à la valeur de Butin de l'Ennemi qui est de 2. Les Spires et Ennemis qui ont fui n'octroient aucun Butin.

Nous procédons comme pour les Butins 'T' lors de l'Exploration de donjon :

Nous décidons d'acquérir un Stimpack plutôt que des Crédits, et de l'utiliser immédiatement pour rétablir tous les PV de Cap. MARS (8 PV). Nous lançons un d20, le résultat est 16 donc nous avons trouvé un Chargeur de munitions de grade 2 maximum. Il ne peut pas être utilisé pour le Blaster de Mila car c'est une Arme de grade 3. Nous choisissons donc un Chargeur de Fusil d'assaut et le notons dans l'Inventaire du Cap. MARS car c'est une Arme de grade 2.

**Gagner de l'XP :** Dans les fiches Ennemi, sous XP nous découvrons combien de Points d'Expérience nous gagnons pour avoir vaincu ces Ennemis, que ce soit un Primaire ou un Spire. Nous gagnons également cette expérience s'ils fuient le combat. Pour ce combat, nous recevons 2+1=3 XP. Nous les ajoutons à l'XP déjà gagnée : 10+3=13.

**Augmenter de Niveau :** Nous décidons qu'il est maintenant temps d'Augmenter de niveau. Tous nos Membres d'équipage sont NIV1. Pour en faire passer un au NIV2 nous devons dépenser le NIV de la cible multiplié par lui-même. Donc, atteindre le NIV2 nous coûtera 2x2=4 XP. Augmenter du niveau NIV2 au NIV3 coûtera 3x3=9 XP. Mila a le Trait « Esprit lent » ce qui signifie que la faire augmenter de niveau coûte la valeur du NIV suivant multipliée par elle-même (9 XP de NIV1 à NIV2).

Faisons passer Jessica et Cap. MARS au NIV2. Cela nous coûte 8 XP au total, nous avons 13 XP donc il restera 5 XP pour augmenter de niveau plus tard.

Nous notons sur les deux fiches Héros qu'ils sont désormais de NIV2.

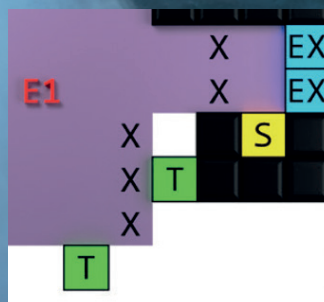
Nous attribuons à Jessica +1 d'Attribut FORCE comme bonus d'Augmentation de niveau, elle peut ainsi porter deux équipements de plus dans son Inventaire et son maximum de PV augmente de 2. Elle a donc maintenant 8 PV sur 8.

Cap. MARS augmente son Attribut TECH de +1, et est maintenant à 2. Espérons qu'il soit un jour capable de désenrayer ses Armes lui-même...

Il est ensuite temps de reprendre l'Exploration de donjon de la Zone mise en pause pour le Combat Terrestre.

### Butins, Obstacles et utilisation d'Oxygène :

Nous sommes toujours dans la Zone mauve où se trouvait le 'E1' :



Il nous reste 20 d'Oxygène. Nous démarrons dans la Zone mauve où était le 'E1'. Si nous voulions récupérer les deux Tuiles Butin 'T' alors nos prochaines Actions nous amèneront à faire des allers-retours sur les Obstacles 'X' pour prendre les deux Tuiles Butin 'T' et nous diriger vers la Tuile Sortie 'EX'. Tout cela nous prendrait 9 Actions et utiliserait 9 Oxygène. À nous de voir si nous prenons ces Butins ou non pour économiser notre Oxygène. Nous choisissons de prendre uniquement Butin facilement accessible en bas à gauche et de nous diriger vers la Sortie. Cela nous coûtera 5 Actions et 5 Oxygène.

## 18. EXPLORATION DE DONJON ACCÉLÉRÉE

Maintenant, accélérons un peu cette démo et survolons ce qui va se passer ensuite :

Le 'T' nous octroie 1 Crédit plus l'largage de Crédit supplémentaire, donc nous ajoutons 2€ à notre bourse de 15€. Nous avons désormais 17€. Nous arrivons à la Carte suivante avec 20-5=15 Oxygène restants.

**Cartes Terminées :** Nous quittons la première Carte et la marquons comme « Terminée ». Cela signifie que nous avons tué tous les Ennemis et récupéré les Butins. Cependant, les Butins que nous n'avons pas ramassés sont perdus et ne pourront pas être collectés plus tard. Il est possible de quitter une Carte « Non terminée » en ne récupérant AUCUN Butin, mais ce n'est pas ce que nous avons fait pour cette démo.



La Carte suivante est la Numéro 6 :



Cette Carte ne comporte aucune zone avec une Atmosphère Extérieure donc l'Oxygène ne sera pas un problème ici. Mais nous devons décider par où entrer sur cette Carte. Nous entrons par une Tuile Entrée '>' mais il y en a 4 au choix. Et comme il faut toujours avancer une fois à partir de l'entrée sans dépenser d'Action, nous sommes OBLIGÉS de le faire et nous ne pouvons pas faire demi-tour ou nous téléporter avant cette première avancée.

Nous décidons de passer par l'Entrée du haut qui déclenche directement le 'E?'. Le '?' signifie que la difficulté de l'Ennemi dépend d'un lancer de dé d3 (d6/2). Nous obtenons un 1 donc c'est un Ennemi 'E1', plus la Difficulté du Lieu de 1. Nous déclenchons donc un Combat Terrestre contre un Ennemi NIV2 et peut-être des Sbiens, etc.

Cette fois, nous essayons d'éviter le Combat Terrestre avant qu'il ne commence en utilisant notre Charisme pour être très amical avec cet alien en espérant qu'il ne nous attaque pas.

#### Éviter avec le Charisme :

Pour éviter un Ennemi en utilisant le Charisme, nous devons lancer un d5 et ajouter les Attributs Charisme de tout notre Équipage. Si le résultat est supérieur ou égal à 5+ (niveau de l'Ennemi x 3), c'est réussi. Nous devons donc obtenir (2x3)+5=11+. Avant d'effectuer ce lancer, nous pouvons dépenser des Crédits (€) pour augmenter le résultat d'1 point par Crédit dépensé. Dépensons 1€ pour faire un cadeau à cet alien. Nous obtenons un 5 avec le dé et y ajoutons le Charisme de nos Héros qui est de 1, 1 et 5 plus 1 pour le nombre de Crédits et nous réussissons à éviter le Combat Terrestre avec un total de 13.

#### Obtenir quelques Butins :

Nous pénétrons ensuite sur une des Tuiles Butin 'T1' adjacentes à la Zone dans laquelle nous nous trouvons et déterminons ce que nous gagnons comme d'habitude.

#### Combat Terrestre numéro 2 :

Si nous retournons dans le couloir, l'Ennemi que nous avons évité essaiera de nous attaquer à nouveau. Éviter un Combat Terrestre n'est possible que pour un passage, pas plus. Cette fois nous engageons le Combat Terrestre et exterminons l'Ennemi.

#### Stations médicales :

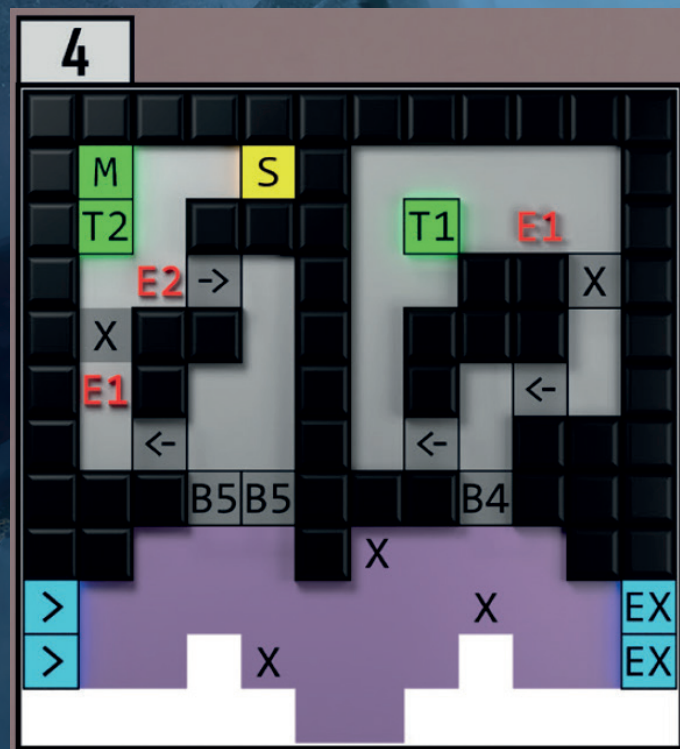
Ensuite nous entrons dans une Station médicale '+' pour soigner notre Équipage. Si une seule ne suffit pas, il y a une seconde Station médicale sur cette Carte.

#### Cloison B5 :

Une solide Cloison 'B' est souvent la hantise d'un Équipage sans expert Tech expérimenté. Cela peut entraver une Exploration de donjon, obligeant à un retour prématuré au vaisseau avec peu ou pas de Butin !

Mais nous réussissons le test et sortons de la Carte via la Tuile Sortie 'EX' en haut à droite.

La Carte suivante est la Numéro 4 :



Nous entrons sur cette Carte par la Zone mauve où nous devons dépenser de l'Oxygène pour y effectuer des Actions. Il y a ensuite une Zone Intérieure grise qui possède une Atmosphère respirable. Les flèches '<-' ne peuvent être traversées que dans la direction indiquée donc nous devons vraiment réfléchir à prendre le risque de passer par la partie gauche de la Carte où se trouvent des Ennemis 'E1' et 'E2'. Avec la Difficulté du Lieu, ce seront des Ennemis Niveau 2 et 3. Mais il y a également un précieux Butin 'T2'. De plus nous ne pourrions pas nous téléporter hors de cette Carte parce que le Brouilleur 'S' empêche toute tentative d'utiliser le téléporteur de notre Vaisseau spatial jusqu'à entrer sur sa Tuile pour le désactiver.

Nous tentons d'aller chercher le Butin 'T2', rencontrons pas mal de problèmes avec les Ennemis, survivons de justesse, prenons le Butin, désactivons le Brouilleur, rendons visite au Moddeur 'M' pour améliorer le Blaster de Mila (voir page 138), et ensuite, avant que notre Équipage ne prenne plus de risques, nous partons via notre Téléporteur. Nous en avons maintenant terminé avec la phase d'Exploration de donjon et sommes de retour à bord de notre Vaisseau spatial.



## 19. RÉCUPÉRATION

De retour à bord de notre Vaisseau, chaque membre d'Équipage récupère 3 PV et nous rechargeons notre oxygène. Bien sûr, nous pouvons également réorganiser librement tous les Objets entre les Membres d'Équipage et le Vaisseau. De plus, toutes les armes enrayées ou endommagées sont automatiquement remises en état.

## 20. PHASE 4. VISITE RAPIDE

Étant donné que notre Vaisseau possède un Téléporteur, nous pouvons l'utiliser pour visiter une Boutique, faire des achats auprès d'un Vendeur de munitions, rendre visite à un Maître des Quêtes, un Moddeur ou un Parieur déjà découverts lors de l'Exploration de donjon. Mais comme nous n'avons pas grand chose à vendre ni de Crédits à dépenser, nous passons notre chemin pour ce tour-ci.

## 21. PHASE 5. TIMER DE QUÊTE

Pendant l'Exploration de donjon, Nous n'avons accepté aucune quête d'une tuile 'Q' de Maître des Quêtes. Une Mission Urgente ferait avancer le Timer de quête lors de cette phase. Pour l'instant, ignorons simplement cette phase.

## 22. FIN DU TOUR 1

Ceci était un tour de jeu de Space Kraken avec toutes les phases de jeu. Nous avons également vu comment fonctionnent les cycles de Combat pour le Combat Spatial, le Combat d'Abordage et le Combat Terrestre. Le prochain tour commencera comme d'habitude par la phase I. ACTIVATION DES LIGNES D'HISTOIRE.

## 23. LICENCE DE CAPITAINE

C'est un grand honneur pour nous de vous remettre votre LICENCE X7 DE CAPITAINE. Le fauteuil de Commandant est désormais à vous. Choisissez judicieusement votre Équipage. Nous vous souhaitons bonne chance dans votre aventure à travers les trous de ver !

**Et n'oubliez pas d'envoyer vos rapports de mission !**





## S P A C E K R A K E N

**Space Kraken est un livre de jeu d'aventure solo et coopératif jusqu'à 4 joueurs pour des joueurs âgés de 14 ans et plus.**

**Dans un futur proche, explorez des mondes extraterrestres au fil d'une épopée spatiale intense, lutez contre les ennemis et traquez les Boss tout en gérant et en optimisant votre équipage.**

**Space Kraken est un mélange inédit de narration, de livre d'aventure et de jeu de plateau stratégique. Le livre introduit le système CGM révolutionnaire qui gère plusieurs arcs narratifs simultanés conçus pour influencer les uns sur les autres alors que vous tracez votre chemin tout au long de cette aventure aux nombreuses ramifications.**

**Space Kraken offre une rejouabilité illimitée. Aucune session de jeu ne sera jamais la même !**

