

## LES DEPLACEMENTS SPATIAUX EN 2179 :

Après une longue période de crises essentiellement liées à la surpopulation planétaire, la population terrienne oriente ses efforts de recherche vers la conquête spatiale. Ces recherches ont pu aboutir à la création du premier système de propulsion spatial quasi-luminique (vitesse de croisière inférieure à la vitesse de la lumière). Cette technologie est nommée « *Propulsion par distorsions* » ou « PPT ». Elle consiste à distordre l'espace dans la trajectoire de déplacement du vaisseau afin de pouvoir effectuer un déplacement extrêmement rapide en peu de temps. La PPT permet d'atteindre une vitesse théorique proche de celle de la lumière. Cette limite théorique nécessite cependant d'énormes ressources énergétiques, aussi les vaisseaux se contentent généralement d'une vitesse de croisière d'un tiers de la vitesse de la lumière (environ 100 000 km/s).

Cette vitesse restait tout de même très limitée face aux appétits de conquête de l'humanité, c'est pourquoi les recherches scientifiques se sont poursuivies. Bientôt, la technologie de déplacement par « bond » ou « saut » spatial (« PPB ») vint compléter la technologie PPT. Effectuer un bond consiste à replier progressivement l'espace situé entre le point de départ et d'arrivée du vaisseau, la distance correspondante s'en trouvant ainsi temporairement réduite. Un saut dure invariablement 24h. En 2179, les vaisseaux équipés de générateurs de saut peuvent parcourir entre 2 et 9 (plus pour des projets militaires) années lumières en un seul bond.

Après chaque bond, il est nécessaire de patienter 6 jours avant de pouvoir réinitialiser la technologie PPT ou PPB. Cette durée incompressible est nécessaire aux systèmes du vaisseau pour effectuer la maintenance nécessaire entre chaque bond et pour que son générateur se recharge (la propulsion non PPT/PPB reste possible pendant cette période).

## LA GEOPOLITIQUE POUR LES MARINES :

En 2179, les systèmes stellaires voisins du système solaire ont été explorés et en partie colonisés. Cette exploration n'aurait pas été possible sans les efforts productifs et financiers titanesques des grandes corporations. Pour remercier et inciter ces corporations à explorer et découvrir de nouvelles planètes habitables et exploitables, le gouvernement terrestre (sous présidence planétaire américaine) les autorise à exploiter toutes les ressources découvertes, moyennant un infime pourcentage tirés des revenus correspondants. Certaines corporations ont tirées leur épingle à ce petit jeu.

Exemple :

- la corporation Weyland-Yutani, qui détient la plus grande flotte d'exploration spatiale et s'est spécialisée dans les questions de technologies de défense.
- la corporation Aérodyne (qui paie la solde des PJ) assure une majorité des transports commerciaux de marchandise civile entre les systèmes proches de la terre.

Au fil de la conquête spatiale, les corporations ont acquis de formidables ressources, se plaçant sur un pied d'égalité avec la terre et les colonies terrestres historiques. En 2179, certaines corporations sont, de fait, plus influentes et sont pourvues de ressources plus importantes que la terre.

Paradoxalement, la qualité des relations entre corporations et gouvernement terrestre n'a jamais connu de crise grave. Les crises les plus sévères affectent principalement les relations inter-corporations et sont généralement proches d'une situation de guerre froide (conflits armés plutôt rares, de faible échelle et souvent maintenus secrets pour les populations civiles). L'espionnage et le sabotage sont en revanche monnaie courante.

## LES FORCES ARMEES REGULIERES :

Historiquement, l'USCM (United States Colonial Marines Corps) est la première force armée régulière tolérée par le gouvernement terrestre.

Par la suite, le gouvernement terrestre n'a pas pu longtemps s'opposer à la constitution d'armées privées constituées par les corporations.

Ainsi, chaque grande corporation constitue et entretient généralement ses propres forces armées.

Les besoins en défense grandissent de paire avec l'expansion des limites connues de l'espace. Pour cette raison, la terre a rapidement eu des difficultés à pourvoir l'ensemble des secteurs en Marines opérationnels.

Elle a alors passé des accords d'entretien avec les corporations selon un deal simple : « Vous payez le salaire des Marines que nous vous envoyons, en échange ils vous obéissent lorsqu'ils ne sont pas mobilisés par le gouvernement terrestre ».

## PETIT AIDE MEMOIRE THEMATIQUE POUR LES JOUEURS MARINES COLONIAUX :

Par la force des choses, en 2179, une grande partie des Marines sont effectivement payés par les corporations (C'est les cas des PJ) et agissent un peu comme des mercenaires à leur solde tant qu'ils ne sont pas en mission pour le commandement terrestre. Cette situation ne présente pas que des avantages : les corporations refilent souvent leurs missions les plus laborieuses ou ingrates aux Marines qu'elles entretiennent.

### LES MENACES :

Outre les conflits intestins entre corporations, la plus grande menace pour la tranquillité de l'humanité est la piraterie spatiale. Les pirates infestent littéralement les systèmes faiblement défendus, ils sont mobiles, bien renseignés et nombreux. Leurs cibles de prédilection sont les transporteurs et les vaisseaux de plaisance civils. Ils ne rechignent pas à attaquer une base ou même une petite colonie isolée si le jeu en vaut la chandelle.

A ce jour, des formes de vie xénomorphes ont pu être découvertes sur certaines planètes, mais elles n'ont jamais été assez évoluées, nombreuses ou intelligentes pour constituer une menace à l'épanouissement humain.

On envoie parfois de jeunes recrues Marines massacrer des populations de Wombats (sorte de reptiles agressifs de la taille d'une grosse panthère) sur la planète Paragon, juste histoire de les occuper tout en les formant en douceur à de futurs affrontements contre des pirates.

## L'ARMEMENT :

### LE M41A "PULSE RIFLE"

L'Armat M41A est le fusil d'assaut standard de l'USCMC et de l'US Army; cette arme tire la balle US M309 de calibre 10mm. "vibrante", ce qui lui a valu le surnom de "Pulse Rifle". Elle comporte un lance-grenades intégré de 30mm. à pompe. Construit majoritairement en composites de fibres de carbone et en alliage d'aluminium et de titane, le M41A est massif et considéré comme peu maniable, mais il est néanmoins extrêmement efficace et fiable (autolubrifiant, il ne s'enraye pratiquement jamais, et fonctionne aussi bien sous l'eau que dans le vide de l'espace). Le recul bien qu'amorti par la fibre de carbone et un compensateur de recul intégré reste pourtant assez sensible (la forte puissance des cartouches y étant pour beaucoup). Le chargeur dispose d'une capacité de 100 cartouches, mais les Marines ont pour habitude de ne le garnir qu'à 95% afin de limiter l'usure du système de chargement automatique (et prévenir ainsi un éventuel enraiment). L'arme dispose d'un afficheur électroluminescent de couleur rouge juste au-dessus du chargeur indiquant la capacité restante en munitions (l'intensité lumineuse étant réglable pour faciliter les opérations de nuit).

NOM	DEGATS	PORTEE	CADENCE	CHARGEUR	NOTES
Pulse Rifle M41A	2D6+4	Loin	5/raf.4	95	-
Lance Grenades	3d6/2m	Loin	1	2	-

En mode rafales de 4, Le tireur lance 4D10, ce qui représente 4 jets sous sa compétence de tir (chaque dé symbolisant le résultat des dizaines, si au moins un dé indique un résultat d'une dizaine inférieure à sa capacité est obtenu, l'attaque est réussie. Chaque succès supplémentaire rajoute 2 au jet de dégâts)  
L'action « Tir Rapide » (P.92) n'est pas possible avec cette arme.

Ex : un PJ avec une compétence de 49 obtient 0, 4, 1 et 8 sur ses dés, il comptabilise 2 réussites (le 0 et le 1), il jette ensuite 2D6+6 dés de dégâts. Quand on vous disait que les armes du futur étaient destructrices...)  
En mode automatique, le tireur fait un test de tir normal. Il peut soit décider d'arroser une zone (c.f. règles de base), soit une cible unique. Les dégâts sont déterminés de manière habituelle.

### LE M56A2 "CRIBLEUR"

Le M56A2, dénommé Cribleur, est l'arme de soutien principale des Marines Coloniaux. C'est une arme lourde, conçue pour ne faire qu'un avec son opérateur. Le Cribleur, monté sur un cardan qui se stabilise en fonction des mouvements de son opérateur, est doté d'un système de repérage et de poursuite infrarouge, ainsi que d'un télépointeur laser, le tout asservi à un ordinateur intégré de mise à feu. Le système d'arme M56 se compose de quatre éléments distincts: un harnais de combat, un monocle de visée monté sur casque, un bras articulé, et l'arme elle-même. Le système est alimenté par une batterie DV9 au Lithium (permettant le tir de plus de 50.000 coups à pleine charge) qui se connecte entre le bras articulé et le Cribleur. L'opérateur-cribleur, par le biais de son monocle de visée, dispose en outre d'un tas d'informations sur son arme: mode de tir, capacité en munitions restante, température du canon...

Le Cribleur tire la munition M250 caseless (sans étui) de calibre 10mm. perce-blindage explosive, bien plus puissante que la M309 tirée par le M41; l'arme est alimentée par le biais de boîte-chargeurs de type tambour d'une capacité de 250 ou 500 coups. Pour devenir opérateur-cribleur, le Marine doit disposer de capacités exceptionnelles: une combinaison assez rare de force, d'intelligence et de réflexes.

NOM	DEGATS	PORTEE	CADENCE	CHARGEUR	NOTES
Smart Gun M56 (raf. de 5)	2D6+4	Loin	Raf.5	10 000	-
Smart Gun M56 (Auto)	4D6+4	Loin	100	10 000	-

En mode rafales de 5, Le tireur lance 5D10, ce qui représente 5 jets sous sa compétence de tir (chaque dé symbolisant le résultat des dizaines, si au moins un dé indique un résultat d'une dizaine inférieure à sa capacité est obtenu, l'attaque est réussie. Chaque succès supplémentaire rajoute 2 au jet de dégâts (c.f. ex du M41A ci-dessus)  
L'action « Tir Rapide » (P.92) n'est pas possible avec cette arme.

## PETIT AIDE MEMOIRE THEMATIQUE POUR LES JOUEURS MARINES COLONIAUX :

En mode automatique, le tireur fait un test de tir normal. Il peut soit décider d'arroser une zone (c.f. règles de base p.92), soit une cible unique. Dans ce dernier cas, la victime peut toujours réussir un jet d'athlétisme pour n'encaisser que la moitié des dégâts, mais dans tous les cas, on ignore les protections et le couvert éventuel de la cible qui est prise dans un véritable déluge d'acier.

### LE LANCE-FLAMMES M240A1

Le M240A1 est un lance-flammes de combat léger, dont la forme évoque celle d'un fusil d'assaut; le réservoir amovible contient suffisamment de napalm pressurisé et ultra-épais pour lancer une flamme de plus de vingt secondes à 30m. L'ignition se fait grâce au bec d'allumage en bout de lance.

NOM	DEGATS	PORTEE	CADENCE	CHARGEUR	NOTES
Lance Flammes	2D6*	Proche (30m)	1	8	*peut enflammer

A chaque tir, une cible inflammable a 50% de malchance de prendre feu (P.151) et d'encaisser 1D6 points de dégâts par round, en plus d'une douleur vive (P98). Les tirs de lance flammes ignorent les couverts et peuvent être effectués de manière indirecte (ex : angle d'un couloir) moyennant une simple réussite à -20%.

## L'EQUIPEMENT :

### GUIRASSE DE COMBAT M9, CASQUE M10, JAMBIERES

Protection de 8 points sur tête, torse, abdomen et dos, jambe (mais pas la cuisse) – malus de 10% aux actions physiques.

*Pour un descriptif complet, voir l'aide de jeu pour Cthulhu (USCMC, p.5) réalisée par « Zool » dispo sur le site « Trouver Objet Caché » sur <http://www.tentacules.net>*

### DETECTEUR DE MOUVEMENTS MT-57A2

Détecte les mouvements sur 100m en terrain dégagé / 10-20 en intérieur avec 90% de fiabilité. Son fonctionnement est basé sur l'analyse des variations volumétriques de l'air. Le MT-57A2 Emet un petit « tap-tap » caractéristique virant à l'aiguë en cas de détection de mouvement.

*Pour un descriptif complet, voir l'aide de jeu pour Cthulhu (USCMC, p.5) réalisée par « Zool » dispo sur le site « Trouver Objet Caché » sur <http://www.tentacules.net>*