

ELECTRONIC ARTS® **BUCK ROGERS™** COUNTDOWN TO DOOMSDAY



• Français •

TABLE DES MATIÈRES

Première partie: Règles de base du jeu

Commencer le Jeu	6	58	Fréquence de tir
Commandes	6	58	Grenades et armes à impact localisé
Démarrage rapide	7	59	Attaques de côté, par derrière et "coup en traître"
Utilisation des menus	7	59	Mouvement
Options: Sauvegarde et Restauration	9	60	Fuite
Pour créer votre équipe	10	61	Victoire !
Etape no 1: Créer un Personnage	10	61	Soins médicaux
Etape no 2: Donnez un nom à votre personnage	12	61	Récupération du butin
Etape 3: Choisissez un chiffre	12	61	Voyage spatial
Etape no 4: Mettez vos personnages à l'entraînement	12	62	Vaisseaux lance-fusées
Visualisation de votre équipe	14	63	Guide du voyage spatial vers Sol
Visualisation de personnages	15	67	Guide du combat spatial
View Items (visualiser les objets)	17	68	Space Combat Display(Indications sur le combat spatial)
L'Aventure	19	68	Qualifications nécessaires pour le combat spatial
Personnages non-participants (NPC)	19	69	Utilisation des armes du vaisseau
Personnalités digitales (DP)	20	69	Vaisseaux mis hors du combat
Paysages terrestres et solaires	20	69	Abordage
Carte solaire	20	69	Sauvetage
Options d'Aventures	21	70	Après la bataille
Outposts (Avant-postes)	22	71	Armes et armures
Approvisionnement	22	71	Armes à lame
Rencontres	24	71	Armes de combat à distance
Combat terrestre	25	72	Armes lourdes ou explosives
Après la Bataille: soins aux blessés et pillage	28	74	Armure et équipements de protection
Combat spatial	29	75	Autres équipements
Après les combats spatiaux	33	76	Qualité des équipements
		77	Vos ennemis
		77	Grenouilles acides
		77	Acidicium

PREMIÈRE PARTIE: RÈGLES DE BASE DU JEU

COMMENCER LE JEU

1. Basculez le commutateur de votre Mega Drive™ Sega™ sur la position OFF.

N'introduisez ou ne retirez jamais de cartouche de jeu lorsque l'ordinateur est sous tension.

2. Assurez-vous qu'un contrôleur est branché sur le portable; sur la console du Mega Drive, il s'appelle "Control 1".

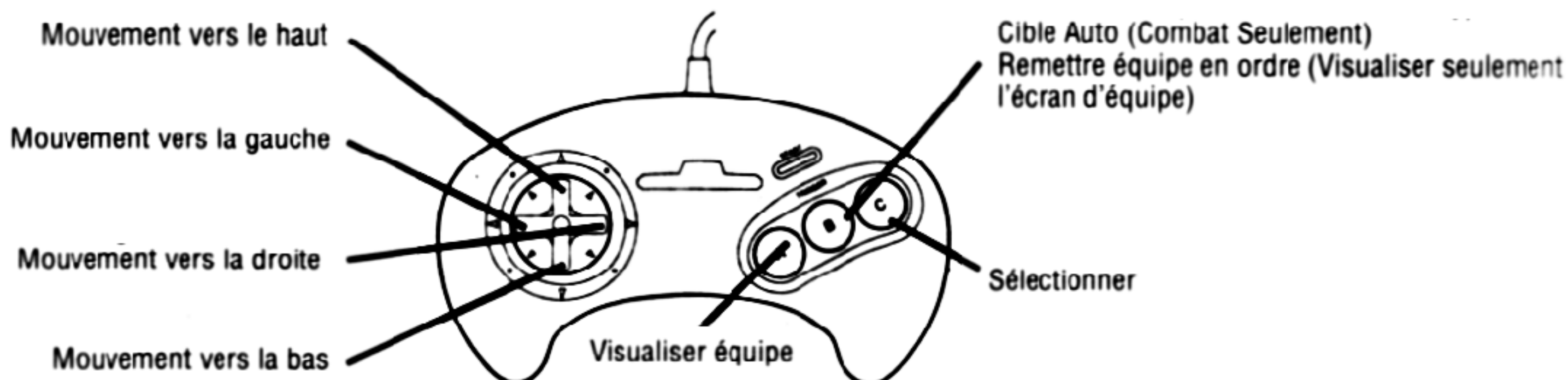
3. Introduisez la cartouche de jeu dans la fente du Mega Drive. poussez-la fermement pour qu'elle reste en place.

4. Allumez l'interrupteur.

Le logo d'Electronic Arts apparaît - si vous ne le voyez pas, recommencez depuis 1. Vous verrez ensuite apparaître le logo SSI, l'écran de titre et une démonstration.

5. Appuyez sur START pour commencer à jouer.

COMMANDES



ECRAN DE DÉPART

Pour sélectionner les options à partir de cet écran, basculez le pavé directionnel vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour déplacer la barre de mise en valeur vers l'une des options, et appuyez sur **C** pour la sélectionner.

Création de personnage

- Créez jusqu'à six personnages pour votre équipe.

Elimination de personnage

- Pour éliminer un personnage de l'équipe (un personnage que l'on a abandonné ne peut être restitué qu'en restaurant un jeu).

Sauvegarde de jeu-

Sauvegardez le jeu en cours (trois jeux maximum).

Restauration de jeu - Pour restaurer un jeu que vous avez sauvegardé.

Commencer l'aventure - Le jeu commence.



OPTIONS: SAUVEGARDE ET RESTAURATION

Pour obtenir l'écran Options (options), vous pouvez appuyer sur START à n'importe quel moment du jeu (excepté pendant le combat). Cela permet également de faire une pause au cours du jeu.

Basculez le pavé directionnel vers la DROITE ou vers la GAUCHE pour mettre en valeur une des options et appuyez sur **C** pour sélectionner.



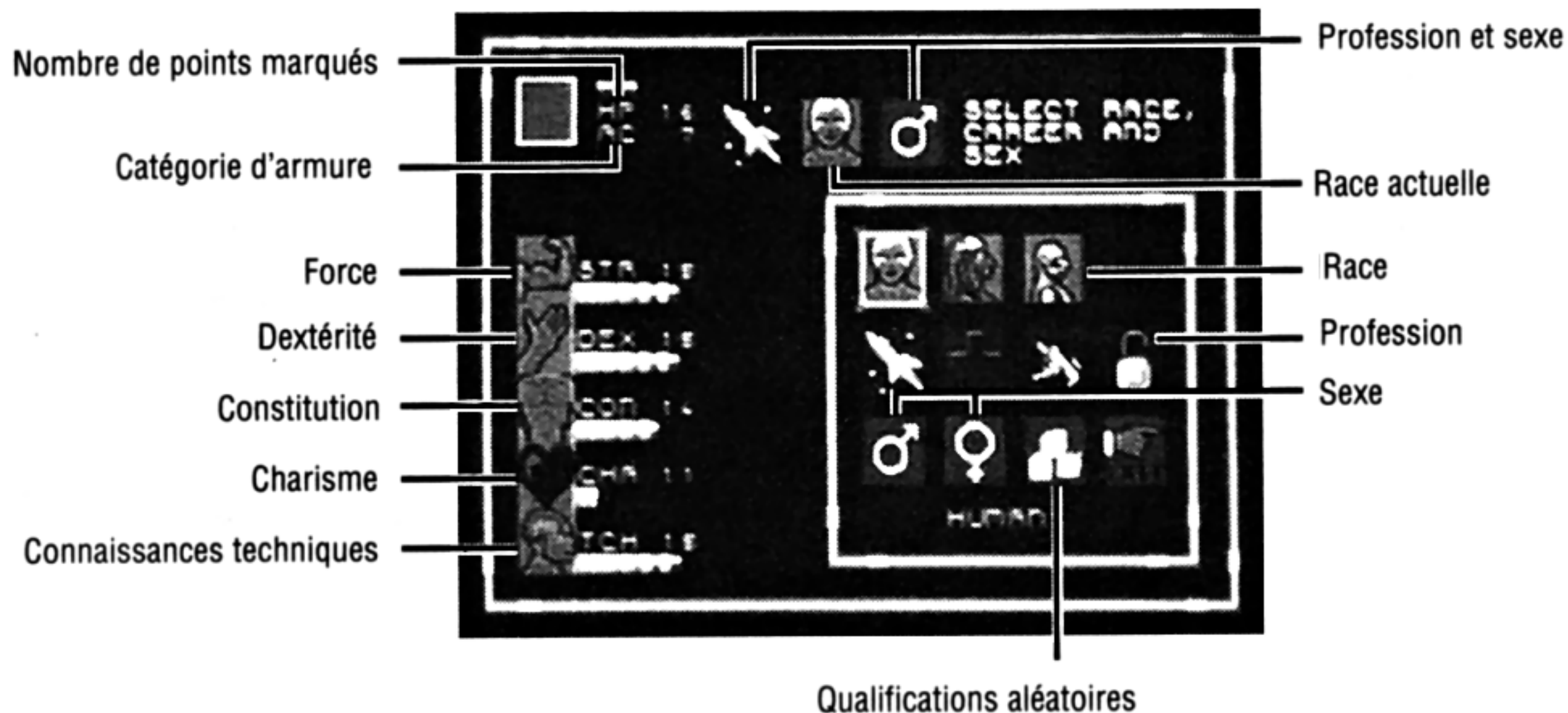
POUR CRÉER VOTRE ÉQUIPE

Pour commencer à jouer vous devez soit restaurer un jeu que vous avez sauvegardé, soit créer une équipe (maximum six personnages). Votre équipe doit être un mélange équilibré de personnages possédant chacun un métier et des qualifications différentes)

Etape no 1:

Pour commencer à former votre équipe:

1. Sélectionnez CREATE CHARACTER (créer un personnage) sur l'écran de départ. L'écran de création de personnages apparaît.



2. Basculez le pavé directionnel vers le HAUT, la DROITE ou la GAUCHE pour déplacer la barre de mise en valeur vers l'une des options suivantes:

Race (Race)- Chaque race possède ses propres forces et faiblesses, et a donc des dispositions particulières pour certaines professions. Voici une liste des trois différentes races auxquelles peut appartenir un personnage du jeu:

- Human (Humain)
- Desert Runner (Coureur du Désert)
- Tinker (Romanichel)

Career(Métier) - Choisissez le métier de votre personnage (les cases foncées ne sont pas accessibles à la race à laquelle appartient votre personnage). Les métiers possibles sont, pour chaque race:

- **Rocket Jock** - Humains, Coureurs du Désert
- **Medic (Médecin)** - Humains, Romanichels
- **Warrior (Guerrier)** - Humains, Coureurs du Désert
- **Rogue (Gredin)** - Humains

Gender (Sexe) - Choisissez mâle ou femelle.

Roll Abilities (qualifications aléatoires) - Au hasard du jeu, les personnages reçoivent un score correspondant à leurs qualités (Force, Dextérité, Constitution, Charisme, Connaissances techniques). Si les scores ne vous satisfont pas, vous pouvez les retirer au sort.

Exit (Sortie) - Vous amène à l'étape suivante dans la création de votre personnage (ne sélectionnez "Sortie" que si vous en avez terminé avec le menu création de personnage).

3. Appuyez sur **C** pour Sélectionner.

Etape no 2: Donnez un nom à votre personnage

Le nom que vous allez choisir pour votre personnage peut avoir jusqu'à 10 lettres. Pour donner un nom à votre personnage:

1. Basculez le pavé directionnel vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE pour mettre en valeur une lettre et appuyez sur **C** pour la sélectionner.
2. Pour ajouter un espace, sélectionnez SPC (espace). Pour effacer la dernière lettre que vous avez choisie, sélectionnez DEL (effacer).
3. Pour inscrire le nom choisi au dossier de votre personnage, sélectionnez DONE.(effectué). Pour effacer le nom et recommencer l'opération, sélectionnez ABORT (abandonner).

Etape 3: Choisissez un chiffre

Vous pouvez maintenant choisir l'un des 12 différents chiffres disponibles pour représenter votre personnage lors des combats. Essayez de prendre un chiffre différent pour chaque membre de votre équipe. Cela vous permettra de les distinguer plus facilement pendant les combats.

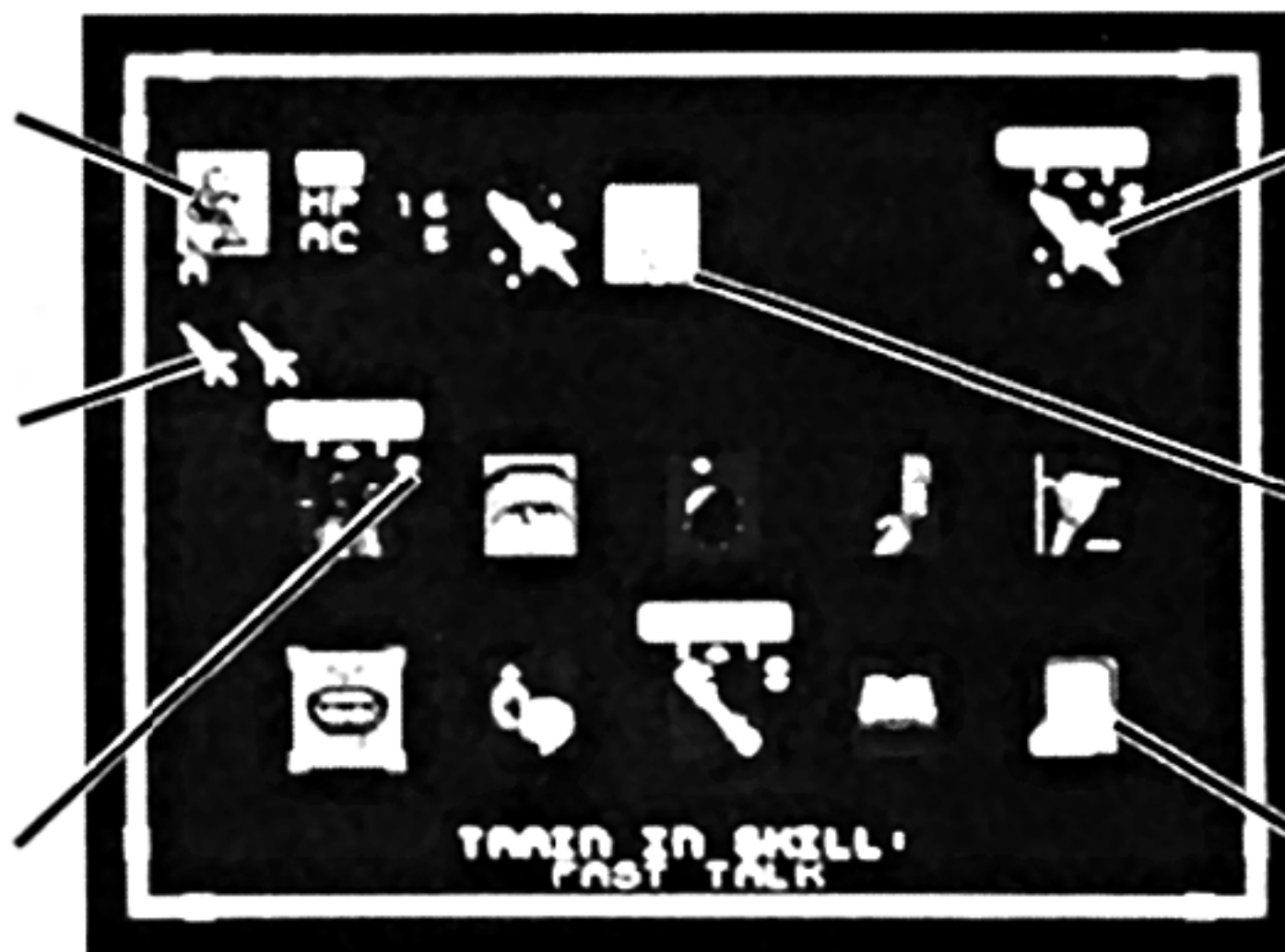
Etape no 4: Mettez vos personnages à l'entraînement

Chaque personnage peut suivre un entraînement dans n'importe laquelle des 10 qualifications générales, ainsi que dans leur qualification propre. Les personnages commencent par 8 Unités d'Entraînement et en gagnent plus au fur et à mesure que leur niveau s'accroît. (Les guerriers acquièrent également des techniques de maniement des armes); entraînez-vous gratuitement à Salvation (Salut) ou à n'importe quel GYM (Gymnase) (situés dans certains ports stellaires).

Personnage - Indique le chiffre du personnage, ses Hit Points (coups au but) (Bar) et sa catégorie d'armure (AC).

Unités d'entraînement - Degré d'entraînement disponible à un moment donné.

Unités de qualifications - Degré d'entraînement dans la spécialité.



Qualification professionnelle - Première qualification du personnage.

Métier et arme prête à servir

Qualifications générales - Les 10 qualifications dans lesquelles votre personnage peut suivre un entraînement.

Pour entraîner votre personnage dans des qualifications variées:

1. Basculez le pavé directionnel vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE pour déplacer la barre de mise en valeur vers une qualification.
2. Appuyez une fois sur **C** pour entraîner votre personnage dans la qualification désirée.
3. Appuyez encore une fois sur **C** pour continuer l'entraînement, ou sur **START** pour annuler des Unités d'Entraînement. Pour entraîner le personnage dans une autre qualification, répétez l'étape no 1.

REMARQUE: Les personnages ne peuvent progresser que d'un niveau à la fois. Ainsi, si un personnage a par exemple acquis suffisamment d'expérience pour progresser de deux niveaux, il avance d'un niveau et ne conserve l'expérience accumulée que jusqu'à concurrence d'un point au-dessous de celle nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

VISUALISATION DE VOTRE ÉQUIPE

Pour visualiser votre équipe à tout moment du jeu (excepté pendant les combats), appuyez sur **A**. Lorsque l'écran View Team (Visualisation de l'équipe) apparaît, vous disposez des options suivantes:

Visualisation d'un personnage: cette option vous permet de choisir un membre de votre équipe et de voir où en sont ses statistiques, ses qualifications ainsi que l'état de son équipement.

Utilisez pour cela le pavé directionnel pour mettre en valeur le personnage choisi et appuyez sur **C** pour visualiser l'écran de Résumé de ce personnage. Pour plus de détails, voir le chapitre *Visualisation de personnages*, page 15.

Réorganisation de l'équipe: cette option vous permet de modifier l'Ordre de Marche" de l'équipe, qui détermine qui marche devant qui dans les situations délicates (lors du passage dans un tunnel ou un conduit d'aération par exemple), ainsi que l'ordre de tir au cours des combats spatiaux. L'Ordre de Marche est numéroté de la façon suivante:

Personnage #1	Personnage #2
Personnage #3	Personnage #4
Personnage #5	Personnage #6

Utilisez le pavé directionnel pour mettre en valeur le personnage choisi et appuyez sur **B**. Utilisez ensuite le pavé directionnel pour déplacer le personnage sur l'écran et appuyez sur **B** pour le positionner à sa nouvelle place.

VISUALISATION DE PERSONNAGES



L'écran Character Summary (résumé de personnage) vous renseigne sur le statut de votre personnage, y compris sur ses statistiques vitales, ses qualifications et son équipement. Vous pouvez visualiser l'écran de Résumé à tout moment du jeu, excepté pendant les combats spatiaux. Pour vous renseigner sur un des personnages:

1. Appuyez sur **A** pour obtenir l'écran de visualisation de l'équipe.
2. Utilisez le pavé directionnel pour mettre en valeur le personnage que vous désirez visualiser.
3. Appuyez sur **C** pour le sélectionner.

AUTRES OPTIONS

Remarque: Il est possible d'obtenir l'écran de résumé d'un personnage en action pendant un combat au sol en appuyant sur **A**.

Statut d'un personnage - Le statut actuel de votre personnage (si aucun message n'apparaît, le personnage concerné possède un nombre de coups au but positif et peut se déplacer et combattre normalement):

POISONED (EMPOISONNÉ) - Le personnage souffre par suite de l'absorption d'un poison quelconque. S'il ne lui est pas administré d'antidote tout de suite après le combat, il tombe dans un état de Comatose (comateux).

UNCONSCIOUS (INCONSCIENT) - Le personnage a un niveau de points marqués inférieur ou égal à zéro. Il ne peut ni se déplacer ni combattre, mais sa vie n'est pas en danger.

COMATOSE (COMATEUX) - Le personnage a été gravement blessé et est tombé dans le coma. Pour guérir, les personnages comateux doivent être hospitalisés ou recevoir les soins du Centre Médical du Vaisseau Spatial.

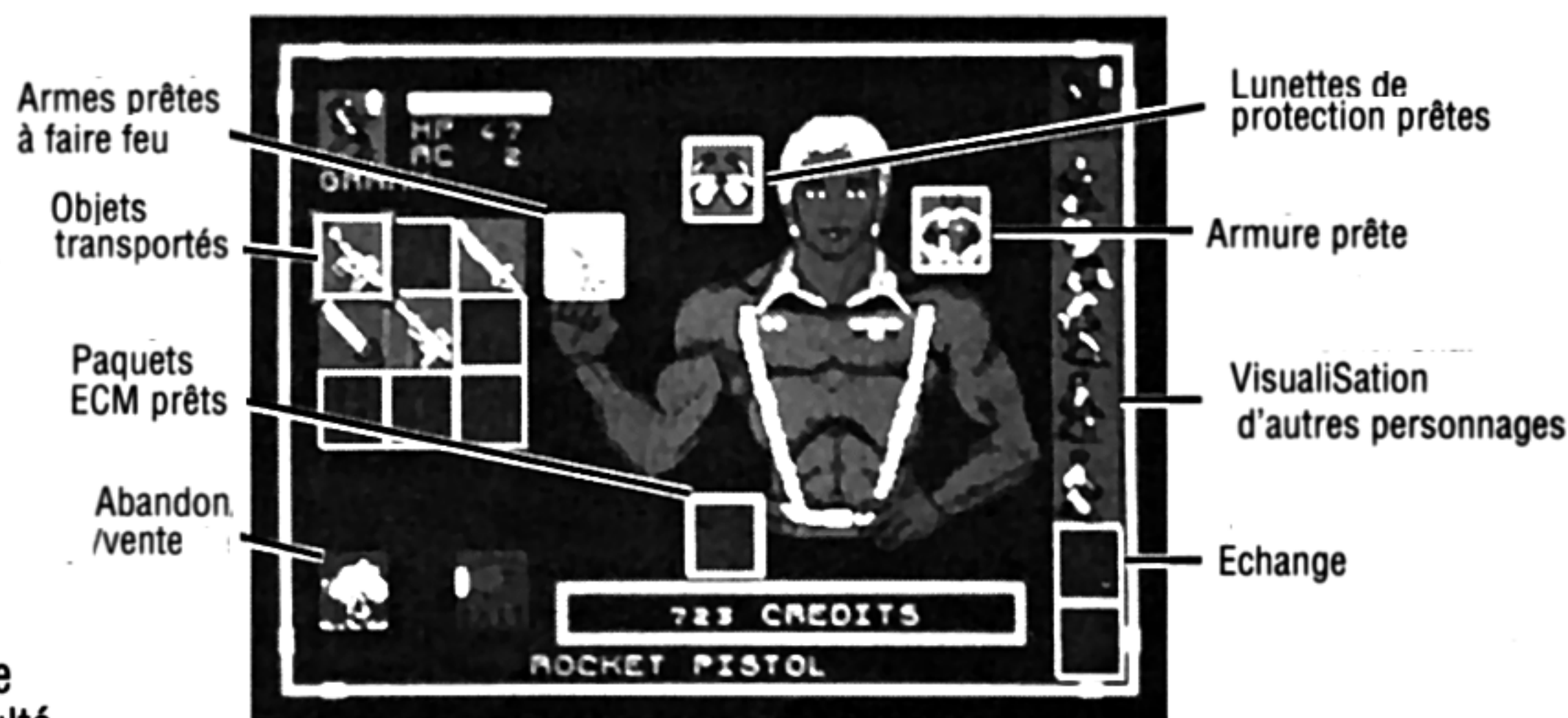
DEAD (MORT) - Le personnage est mort.

Move (MOUVEMENT) - Vous indique combien de mouvements un personnage peut effectuer au cours d'une série de combats. Ce chiffre dépend de sa race, de sa faculté de Zero gravity Manoeuvring (manoeuvrer en situation d'apesanteur) et du nombre d'objets qu'il porte.

Le View Menu (visualiser menu) offre plusieurs options permettant d'inspecter un personnage en action. Notez que ces commandes ne sont pas toutes disponibles à n'importe quel moment.

View Items (visualiser les objets)

Sélectionnez VIEW ITEMS si vous désirez voir quels objets votre personnage porte dans le but de changer d'armes ou d'armure, ou de vendre et d'abandonner certains accessoires.



Objets transportés - Chaque objet apparaît dans l'une de ces fenêtres; chaque personnage peut porter jusqu'à neuf objets (un carré peut contenir un nombre illimité de grenades et d'antidotes contre le poison). Rappelez-vous cependant que plus vous portez d'objets, plus vos mouvements sont limités pendant le combat. Pour abandonner un objet, vendez-le (uniquement à l'entrepôt de ravitaillement) ou donnez-le à un autre membre de l'équipe.

1. Basculez le pavé directionnel vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE pour mettre en valeur l'objet désiré.
2. Appuyez sur **C** pour sélectionner l'objet.
3. Basculez le pavé directionnel vers le BAS pour déplacer l'objet vers la case DROP (ABANDON) ou SELL (VENTE), ou vers la droite pour l'acheminer vers la case d'un autre membre de l'équipe.
4. Appuyez sur **C** pour faire entrer l'objet dans la case désirée.
5. Dans le cas de grenades ou d'antidotes contre le poison, basculez le pavé-D vers le HAUT ou le BAS pour définir combien d'objets doivent être abandonnés, vendus ou donnés à un autre membre de l'équipe.

REMARQUE: Vous ne pourrez récupérer les objets DROPPED (abandonnés) qu'en rappelant un jeu que vous avez sauvegardé *avant* d'avoir abandonné l'objet en question.

Readied Items (Objets prêts) - Ce sont les objets (armes, armure, etc.) que votre personnage utilise en ce moment. Pour échanger ces objets:

1. Basculez le pavé-D vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE pour mettre en valeur l'objet désiré dans la case items carried (objets transportés).
2. Appuyez sur **C** pour sélectionner cet objet.
3. Basculez le pavé-D vers la DROITE pour déplacer l'objet vers la case READY (PRÊTE) appropriée.
4. Appuyez sur **C** pour faire entrer l'objet dans la case.

L'AVENTURE

Une fois que vous avez composé votre équipe et que vous avez lu les informations générales, la voie de l'aventure et de la gloire vous est ouverte. Votre équipe va voyager à travers le système solaire, explorer des contrées hostiles et s'engager dans de féroces batailles, en acquérant chaque fois une expérience très précieuse — sans parler des précieux butins que vous allez accumuler !

PERSONNAGES NON-PARTICIPANTS (NPC)

Au cours du jeu, votre équipe va rencontrer de nombreux personnages non-participants (NPC). Ceux-ci pourront aussi bien adresser la parole à l'équipe que l'attaquer, ou encore offrir de s'y joindre. Les NPC qui se joindront à l'équipe seront traités, à quelques différences près, comme les personnages-participants.

En général, les NPC amis engagés dans les batailles sont dirigés par le jeu lui-même. Cependant, il se peut que des personnages possédant un certain sens du Leadership (sens du commandement) soient capables de prendre des NPC amis sous leur contrôle direct. Les NPC ont bon moral; cependant, si les choses commencent à mal tourner pour l'équipe, ils peuvent parfois prendre la fuite au milieu d'une bataille.

PERSONNALITÉS DIGITALES (DP)

En ce vingt-cinquième siècle, la technologie informatique a tellement progressé que l'on a vu apparaître des intelligences artificielles douées d'une conscience à part entière. Ces personnalités digitales peuvent être soit purement artificielles, soit créées à partir d'un esprit vivant ou de celui d'une personne maintenant défunte. Dans le deuxième cas, elles sont créées par "cartographie" des structures du cerveau et des souvenirs d'une personne vivante, cartographie visant à créer un "clone" de l'esprit sous forme de logiciel. Pour faciliter l'identification de ces personnalités informatiques, on ajoute à leur nom un suffixe du .DOS.

PAYSAGES TERRESTRES ET SOLAIRES

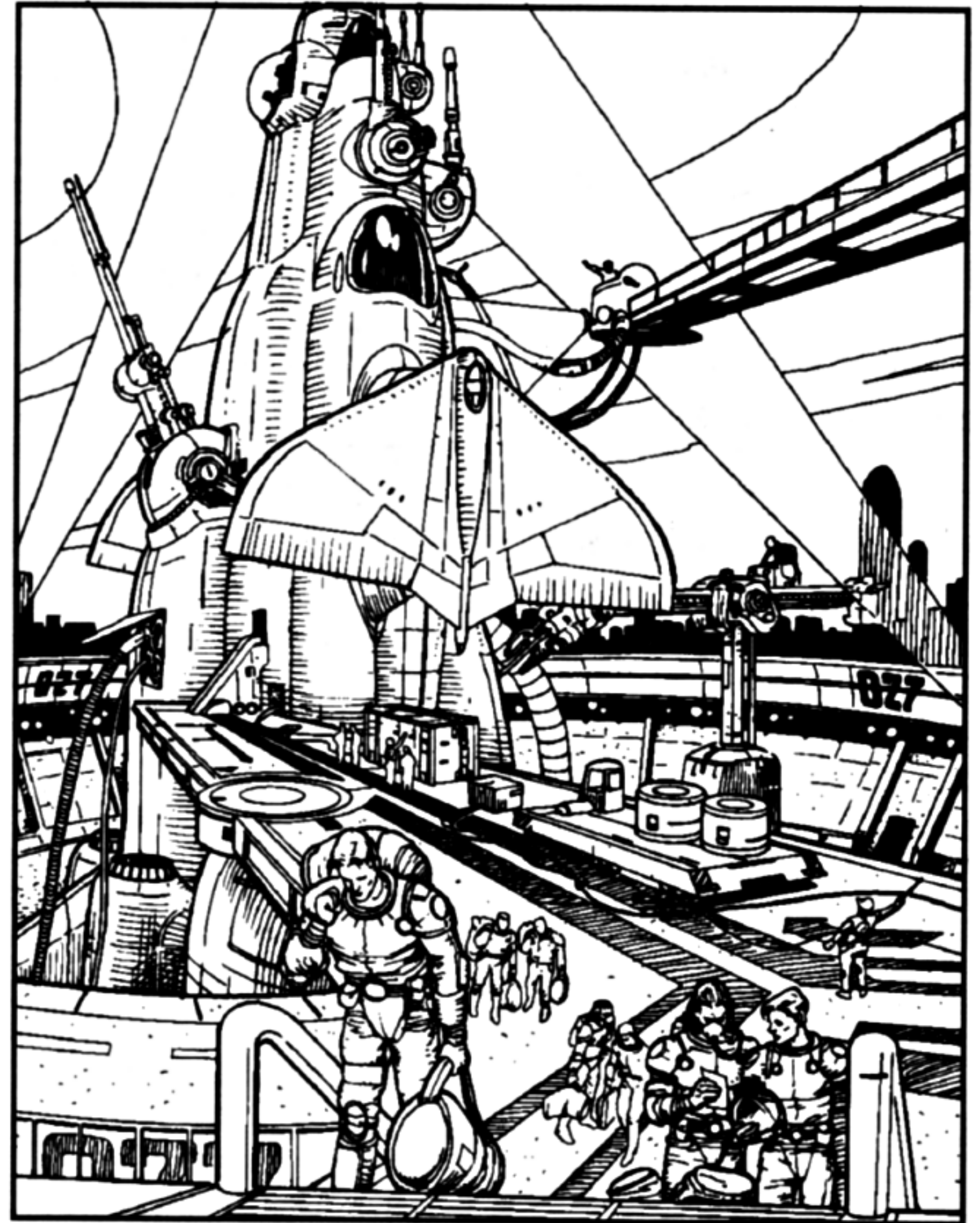
CARTE TERRESTRE

La Carte terrestre est déployée lorsque l'équipe voyage sur la surface d'une planète. L'équipe utilise alors pour se diriger les méthodes d'orientation classiques.

CARTE SOLAIRE

La Carte solaire apparaît lorsque l'équipe voyage à travers l'espace pour changer de planète ou d'avant-poste. Il suffit alors de diriger le vaisseau vers votre lieu de destination exactement comme dans n'importe quel autre paysage. La seule différence entre ce paysage et les autres est qu'ici les objectifs tournent autour du soleil et qu'ils se déplacent tout comme le vaisseau. Comme le vaisseau possède une vitesse relative très élevée, il n'est pas difficile d'atteindre ses objectifs - si toutefois vous ne rencontrez en chemin aucun vaisseau ennemi.

OPTIONS D'AVENTURES



OUTPOSTS (AVANT-POSTES)

Les avant-postes représentent des îlots humains disséminés autour du système solaire. Ils sont de diverses sortes: des installations de la taille d'une ville, gravitant autour d'une planète, à des stations services renommées pour vaisseaux lance-missiles situées au beau milieu des groupes d'astéroïdes les plus éloignés. Dans les avant-postes, les différentes équipes peuvent se procurer de nouveaux équipements, renouveler leurs munitions, réparer et ravitailler leurs vaisseaux et suivre un entraînement.

APPROVISIONNEMENT

Rendez-vous au Supply Depot (entrepôt d'approvisionnement) pour vous procurer des armes et autres équipements:

1. Utilisez le pavé-D pour déplacer la barre de mise en valeur vers un objet et appuyez sur **C** pour le sélectionner celui-ci.
2. Basculez le pavé-D vers le HAUT pour placer l'objet au-dessus d'un membre de l'équipe et appuyez sur **C** pour donner l'objet à ce personnage. Le prix de l'objet est alors déduit du crédit dont bénéficie l'équipe.
3. S'il s'agit de grenades (grenades) ou de poison antidotes (antidotes contre le poison), basculez le pavé-D vers le HAUT ou vers le BAS pour déterminer le nombre d'objets que vous pouvez donner au personnage concerné.
4. Pour arrêter la distribution d'un objet, appuyez sur **START**, ou basculez le pavé-D vers le bas vers **EXIT** (SORTIE) et appuyez sur **C**. Pour prendre un nouvel objet, répétez l'étape 1.
5. Pour sortir de l'entrepôt d'approvisionnement, basculez le pavé-D vers le BAS vers **EXIT** (SORTIE), et appuyez sur **C**, ou encore appuyez sur **START**, quand aucun objet n'est sélectionné.

LIBRARY (BIBLIOTHÈQUE)

Rendez-vous à la bibliothèque pour obtenir des informations. Pour pouvoir utiliser la bibliothèque à bon escient, il faut qu'un personnage au moins ait été entraîné pour la qualification Library Search (recherche en bibliothèque).

LOUNGE (SALON)

Allez au salon local pour connaître les derniers potins et les nouvelles fraîches. La qualité ainsi que le style de la clientèle de ce genre d'établissements varie énormément d'un endroit à l'autre.

GYM TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

Rendez-vous dans les salles de sport, disponibles dans de nombreux ports stellaires, pour faire subir un entraînement aux personnages dont le niveau s'est accru depuis la dernière série d'exercices.



PORT (PORT)

Au port, tous les frais sont pris en charge par le compte de sauvetage NEO. Ce compte est crédité par la valeur de récupération que l'équipe reçoit lorsqu'elle a capturé des vaisseaux ennemis. A la Salvation Station (Station du Salut), les installations portuaires ainsi que le matériel peuvent être utilisés gratuitement.

Dans chaque port, vous pouvez basculer le pavé-D vers la GAUCHE ou la DROITE pour:

- **LAUNCH (LANCER)** - Quitter le port et partir à la découverte de l'espace.
- **REPAIR (RÉPARER)** - Réparer les dégâts que votre vaisseau a pu subir. Le prix des réparations dépend des travaux à effectuer.
- **AMMO (MUNITION)** - Refaire le plein de munitions.
- **EXIT (SORTIR)** - Quitter le port et explorer la base.

RENCONTRES

Une rencontre a lieu lorsque l'équipe se trouve face à des adversaires ou des NPC. Si l'équipe attaque immédiatement, elle peut recevoir un bonus pour avoir pris l'initiative du combat. Si ce sont les adversaires qui surprennent l'équipe, c'est *leur* initiative qui sera récompensée par un bonus. Dans le cas où l'adversaire n'attaquerait pas immédiatement, l'équipe peut réagir en choisissant de se servir d'un menu Encounter (Rencontre).

Exemple de menu rencontre:

RAM Warriors approach. What do you do?

ATTACK WAIT FLEE TALK

Des Guerriers RAM approchent. Que faites-vous ?

ATTAQUER ATTENDRE FUIR PARLEMENTER

Ce menu vous donne le choix entre attaquer, attendre la suite des événements, fuir ou essayer de parlementer pour vous sortir de cette situation. Les menus rencontre varient selon les circonstances.



Lorsque le combat commence, l'écran se transforme en une vaste fenêtre s'ouvrant sur le lieu de l'affrontement, sur lequel est présent l'ensemble de votre équipe.

Les hommes de
la Troupe
Ennemie.

Personnage Actif
(illuminé)

Vos hommes

Combat Rapide

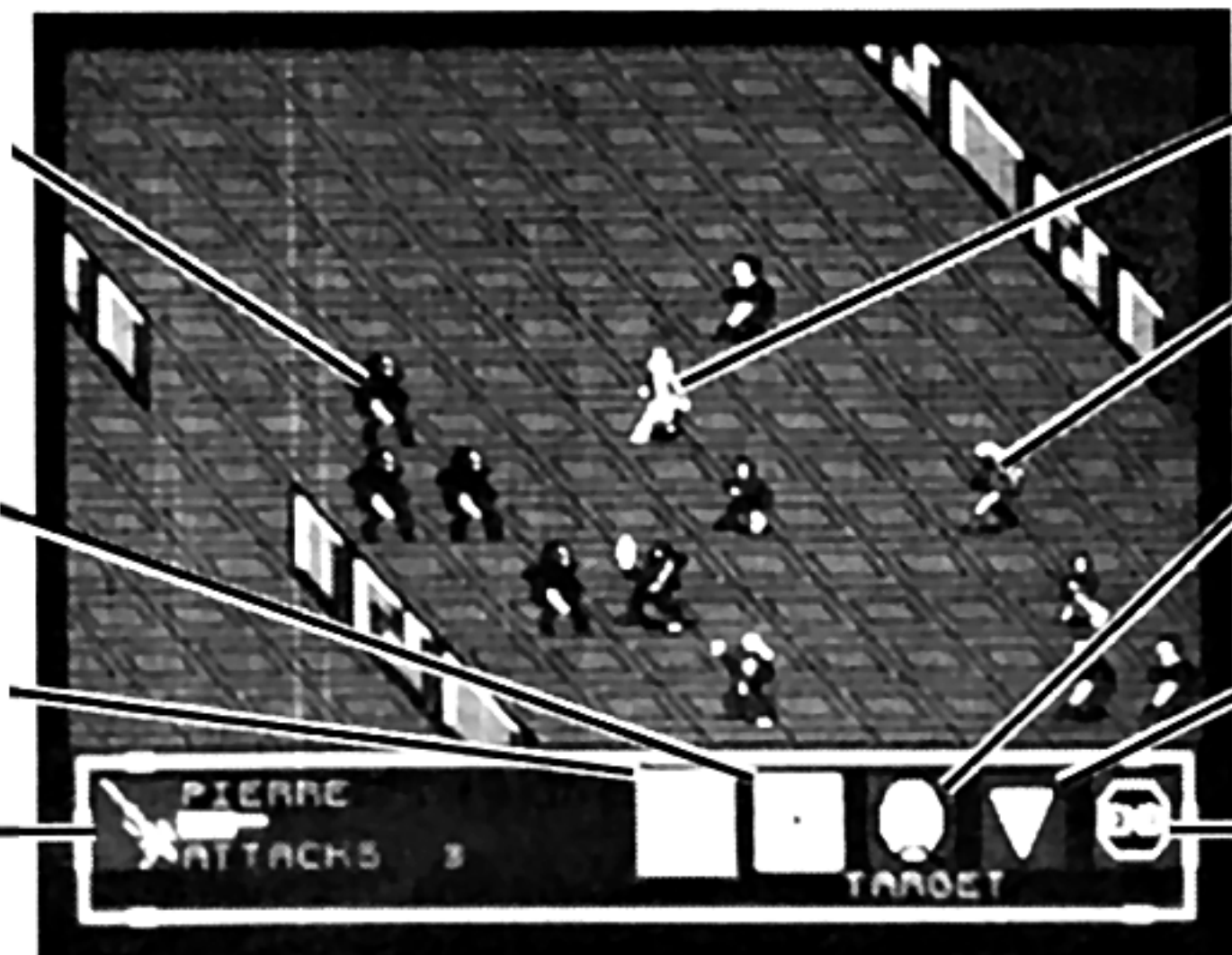
Attente

Fin

Mouvement

Objectif

Statut et Arme
du personnage
actif



ACTIVE CHARACTER (PERSONNAGE ACTIF) - Le personnage actif s'illumine dès qu'il entre en action. Son nom, son nombre de points marqués ainsi que l'arme qu'il utilise actuellement apparaissent sur l'écran. C'est le jeu qui choisit de rendre actif tel ou tel personnage; les personnages doués d'une grande dextérité tendent à passer avant les autres.

Lorsqu'un personnage est actif, le choix vous est offert entre les options suivantes:

TARGET (CIBLE) - Des réticules apparaissent; à l'aide du pavé-D, braquez-les sur un ennemi pour connaître le statut de celui-ci et les chances que vous avez de le toucher. Appuyez sur **C** pour faire feu.

Cible automatique: Appuyez sur **B** pour viser un ennemi automatiquement. Continuez à appuyer sur **B** pour viser chacune des cibles possibles. Appuyez sur **C** pour tirer.

Vous pouvez également utiliser la commande TARGET (CIBLE) pour inspecter l'état de votre équipe et celle de vos ennemis. Lorsque vous posez le curseur-cible sur un membre de votre équipe ou sur un adversaire, des informations sur le nombre de points ou l'arme qu'il porte apparaissent dans le coin droit de votre écran.

MOVE (DÉPLACEMENT) - Déplacez-vous sur le champ de bataille en visant au maximum vos adversaires pour trouver la position adéquate. Chaque personnage a des mouvements limités par la race à laquelle il appartient, sa faculté de Zero Gravity Manoeuvring (manoeuvrer en situation d'apesanteur) (c'est-à-dire dans des conditions de gravité zéro), et du nombre d'objets qu'il porte.

QUICK (VITE !) - Passez en Combat Rapide pour laisser au jeu le contrôle d'un personnage; c'est le jeu qui choisit alors automatiquement la tactique qu'adoptera ce personnage ainsi que les armes à utiliser. Les personnages restent ensuite sous contrôle automatique pour les séries de combat suivantes, jusqu'à ce que vous décidiez d'appuyer sur START pour repasser en contrôle manuel, ou jusqu'à la fin du jeu.

WAIT (ATTENTE) - Cette option met un personnage en attente jusqu'à ce que les autres membres de l'équipe et les adversaires aient terminé leur action.

AID (AIDE) - Cette option remplace l'icône WAIT (ATTENTE) lorsqu'un membre de l'équipe est inconscient, et lorsque le personnage actif est un Medic (Médecin) ou possède la qualification First Aid (Premiers Secours). Lorsque AID est sélectionné, la cible se transforme en croix médicale; placez alors cette croix sur le personnage blessé et appuyez sur **C** pour le guérir (les médecins peuvent parfois ranimer des personnages inconscients).

END (FIN) - Cette option met fin à l'action du personnage.

AUTRES OPTIONS

Utilisation d'armes de combat rapproché: Si vous voulez attaquer avec une arme de Combat Rapproché, (mono sword (mono-épée) ou cutlass (coutelas), vous devez, au moment où vous visez, vous tenir tout près de l'ennemi.

Remise en action du personnage actif: Si vous avez choisi une option et que vous voulez en changer, appuyez sur START (*avant* d'appuyer **C** pour sélectionner l'option en question) pour revenir au menu Combat (combat).

Visualisation de l'écran de résumé du personnage actif:

Quand c'est à votre équipe d'agir pendant la bataille, appuyez sur **A** pour obtenir l'écran Character Summary (Résumé de Personnage) du personnage actif. Cela vous permet de changer son Arme prête, son armure prête, etc.

APRÈS LA BATAILLE: SOINS AUX BLESSÉS ET PILLAGE

Lorsque le combat est terminé, les médecins traitent les personnages blessés et un message vous annonce quel degré d'expérience chaque personnage a acquis. Après quoi le menu Booty (Butin) apparaît:

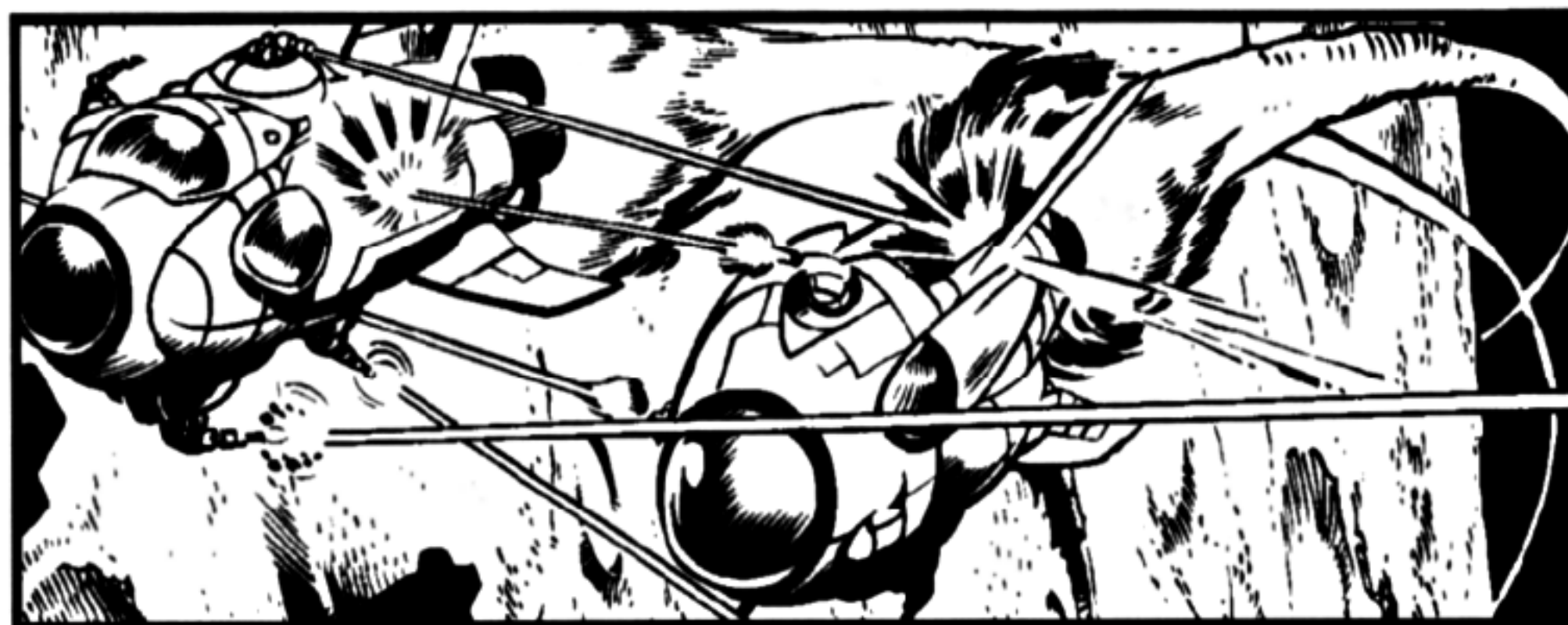
1. A l'aide du pavé-D, déplacez la barre de mise en valeur vers un objet du butin et appuyez sur **C** pour sélectionner cet objet.
2. Basculez le pavé-D vers le HAUT pour placer l'objet sur un membre de l'équipe et appuyez sur **C** pour donner l'objet à ce personnage.
3. S'il s'agit de grenades ou d'antidotes, basculez le pavé-D vers le HAUT ou vers le BAS pour déterminer le nombre d'objets à attribuer au personnage.
4. Pour arrêter la distribution des objets aux membres de l'équipe, basculez le pavé-D vers EXIT (SORTIE) et appuyez sur **C**. Pour ramasser un nouvel objet, voir l'étape 1.
5. Continuez à distribuer des objets aux personnages jusqu'à ce que le butin soit épuisé, ou que l'équipe ne puisse plus rien porter. Basculez le pavé-D vers le bas pour sortir et appuyez sur **C** pour sortir du menu Butin.

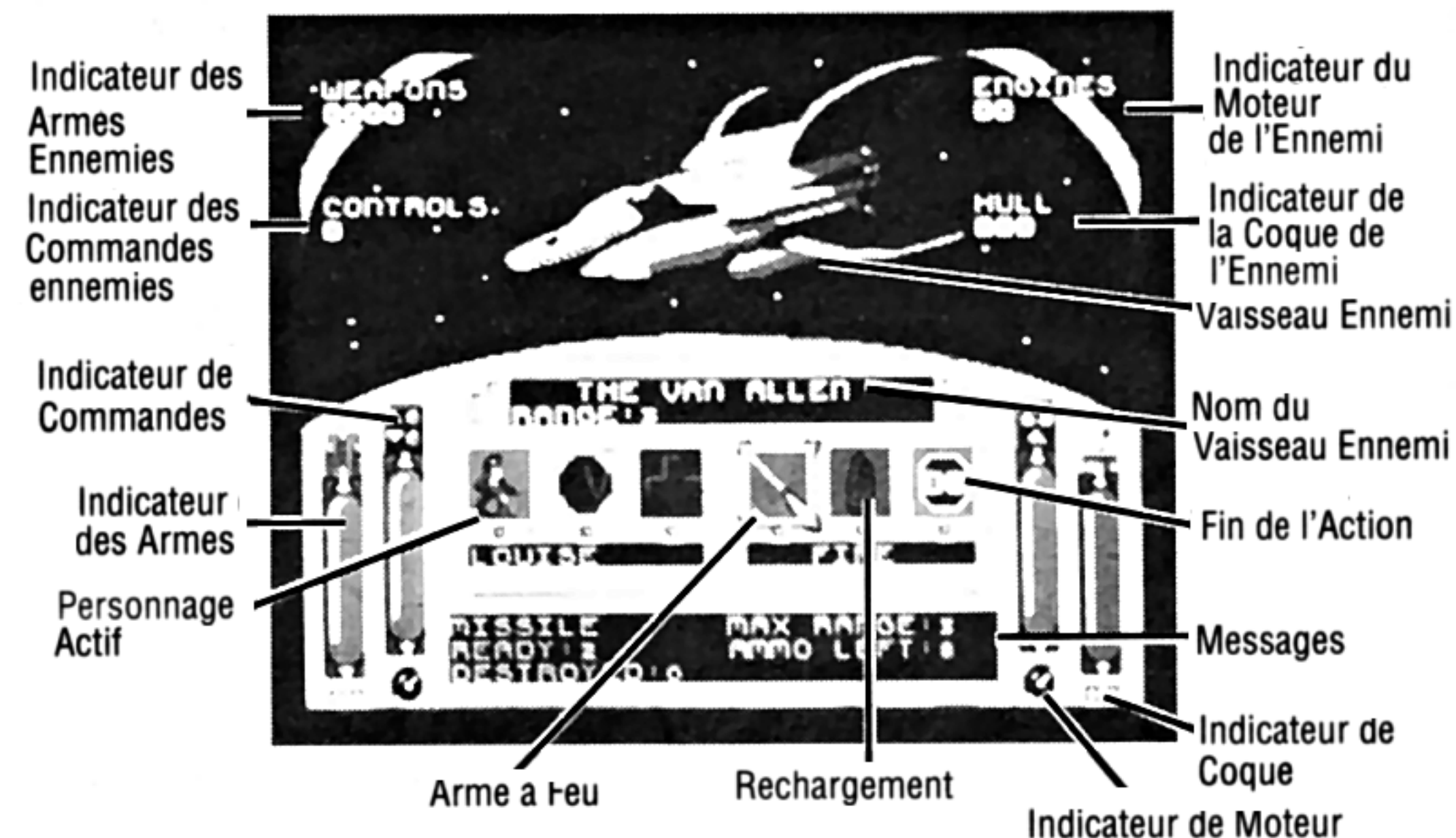
COMBAT SPATIAL

En ce vingt-cinquième siècle, le système solaire représente une zone dangereuse. Sur les voyageurs de l'espace pèse constamment la menace du vaisseau ennemi. Si, au cours du voyage, vous tombez sur l'un d'eux, vous avez le choix entre plusieurs options:

- | | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| • Hail (Saluer) | Communiquer avec le vaisseau ennemi |
| • Attack (Attaquer) | Décider d'attaquer les premiers |
| • Flee (Fuir) | Essayer d'échapper à l'adversaire |

Tout comme au cours d'un combat terrestre, les membres de votre équipe essaient, chacun à son tour, de pulvériser l'ennemi. Quand vient son tour, votre personnage actif a plusieurs options pour agir, selon sa métier et ses qualifications. Basculez le pavé-D pour mettre en valeur une option et appuyez sur **C** pour la sélectionner.





FIRE (OUVRIR LE FEU) - Cette option vous permet de choisir entre les armes dont vous disposez et de faire feu sur l'ennemi. Lorsque vous sélectionnez FIRE, Plusieurs armes apparaissent:

1. Basculez le pavé-D vers la DROITE ou la GAUCHE pour mettre en valeur K-Cannon (Canons-K), Missiles (Missiles), ou Beam Laser (Rayon laser). Appuyez sur **C** pour sélectionner l'arme choisie.
2. Basculez le pavé-D pour mettre en valeur le symbole TARGET (CIBLE), et utilisez le pavé-D pour placer ce symbole sur une partie précise du vaisseau.
3. Appuyez sur **C** pour faire feu.

RELOAD (RECHARGER) - Pour recharger les armes du vaisseau. Cette option n'apparaît que lorsqu'une arme est vide. Pour faire apparaître les armes prêtes à être rechargées, sélectionnez LOAD (CHARGER).

END (FIN) - Pour mettre fin à l'action d'un personnage.

TARGET (VISER) - Cette option permet au personnage en action de viser une partie précise du vaisseau ennemi. Utilisez le pavé-D pour diriger le réticule vers la partie que vous voulez atteindre et appuyez sur **C** pour faire feu. La précision du tir dépend de l'endroit visé.

TREAT WOUNDS (TRAITER LES BLESSURES) - cette option remplace RELOAD lorsque le personnage actif est médecin et lorsqu'un membre de l'équipe a été blessé.

VOTRE JOCKEY-FUSÉE

Votre jockey-fusée est votre pilote (si votre équipe compte plus d'un jockey-fusée, le pilote sera celui qui possède la meilleure qualification de Pilotage de Fusée / Réparations de Fortune). Lorsque c'est à son tour d'agir, il dispose de plusieurs options:



JURY RIG (RÉPARATIONS DE FORTUNE) -

Lorsque le vaisseau a subi des dégâts, le Jockey-Fusée peut essayer de réparer grossièrement les parties endommagées. Les chances des succès ainsi que la qualité d'un tel travail dépendent de l'habileté du personnage concerné. Lorsque le symbole de la clé anglaise apparaît, l'écran se transforme en représentation graphique du bateau de votre équipe où sont indiquées les parties endommagées par une lumière rouge (dégâts graves), jaune (dégâts d'importance moyenne) ou grise (dégâts mineurs — à réparer après la bataille). Pour réparer les équipements endommagés:

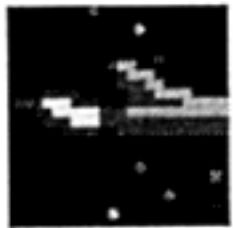
1. Placez la clé sur une partie endommagée du vaisseau à l'aide du pavé-D.
2. Appuyez sur **C** pour commencer les réparations.
Remarque: il faut réparer les zones rouges avant les zones jaunes.



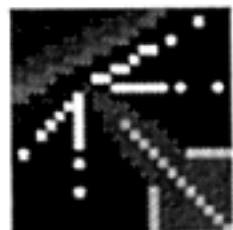
PILOT(piloter) - Cette option remplace RELOAD(recharger). Sélectionnez-la pour utiliser les options suivantes:



CLOSE (SE RAPPROCHER) - Pour vous rapprocher du vaisseau ennemi.



WITHDRAW (SE RETIRER) - Pour essayer d'échapper au vaisseau ennemi.



RAM (PERCUTER) Pour essayer de foncer avec votre vaisseau sur le vaisseau ennemi. Le succès de l'option RAM dépend de l'habileté du pilote dans la qualification "pilotage de fusée".



BOARD (PRENDRE A L'ABORDAGE) - Cette option n'est disponible qu'à une distance nulle du vaisseau ennemi, c'est-à-dire quand celui-ci ne peut plus manoeuvrer. Lorsque vous prenez le vaisseau ennemi à l'abordage, votre équipe doit se battre pour essayer de monter à son bord et de se l'approprier. Pour toucher les crédits de sauvetage de la NEO, il faut prendre le vaisseau adverse à l'abordage et essayer de prendre le contrôle à la fois du pont de contrôle et des sections techniques. Si vous détruisez le vaisseau sans parvenir à le prendre à l'abordage, vous perdez le bonus de récupération de la NEO.

Une fois que votre équipe a capturé le vaisseau adverse, on attache au ponton une balise de sauvetage en attendant qu'un remorqueur NEO vienne le récupérer. La valeur de sauvetage du vaisseau est alors immédiatement créditée au compte de sauvetage NEO de votre équipe. Ce compte pourra servir à payer les frais de réparation du vaisseau, le carburant, les munitions et les réserves de médicaments, dans n'importe quel port spatial.

APRÈS LES COMBATS SPATIAUX

Les médecins de l'équipe font leur possible pour soigner les blessés et toutes les réparations pouvant être effectuées sur place sont faites à bord du bateau en utilisant les compétences de l'équipe dans la qualification "réparation de fusée."

PARTIE 2: LE GUIDE DE L'AVENTURE

HISTOIRE DE L'UNIVERS DE BUCK ROGERS™

1995 -2050

Ce qui reste des derniers partisans purs et durs du régime soviétique envoient dans l'espace leur plate-forme d'armes spatiales dans l'espace: Masterlink. Les stratèges américains confient alors à leur superstar, Anthony "Buck" Rogers, la mission de détruire Masterlink. Buck est envoyé dans un avion spatial expérimental équipé d'un nouveau système cryogène d'éjection à haute altitude. Masterlink est détruit, mais l'avion de Buck Rogers a été sérieusement endommagé et son corps gelé flotte dans l'espace.

Au moment où Masterlink a été détruite, les Soviétiques ont envoyé vers les Etats-Unis une salve de missiles balistiques. Le conflit qui en a résulté est relaté dans les livres d'histoire sous le nom de "la Guerre du Dernier Souffle".

Sur terre, les villes sont en ruines. Horrifiés par le résultat d'un affrontement nucléaire auquel ils s'attendaient depuis longtemps, les gouvernements du monde entier démantèlent leurs machines de guerre. Le pouvoir passe alors de ces gouvernements nationaux à de vastes alliances internationales, telles que l'Alliance Commerciale Russo-Américaine (RAM), l' Euro-Bloc et le Consortium Indo-Asiatique.

2051-2100

L'Alliance des Etats-systèmes se forme pour représenter les trois centres de pouvoir et inciter les nations de la terre à assurer la survie d'une planète épuisée et polluée.

La technologie de la propulsion à fusion nucléaire permet désormais à l'humanité de voyager dans le système solaire et les membres de l'Alliance des Etats-systèmes unissent leurs efforts pour exploiter des planètes voisines. La RAM, qui a le plus d'influence, s'arroge des droits sur Mars, tandis que la lune va à l'Euro-Bloc, les Indo-Asiatiques s'étant approprié Vénus. La colonisation de ces planètes ne se fait que lentement, car les humains doivent s'adapter à ces environnements étrangers et adapter ces environnements à leur nature.

2101-2400

Voyager entre les planètes est devenu quelque chose de banal et les technologies de formation de terrain transforment peu à peu Mars et Vénus en des paysages habitables pour leurs nouveaux colons humains. Les techniques d'ingénierie génétique mettent au point de nouvelles formes de vie, appelées les gennies, êtres conçus pour s'adapter à presque tous les environnement ou fonctions.

En 2275, la RAM, au sein de laquelle gronde depuis longtemps le mécontentement contre un gouvernement terrien de plus en plus répressif, se rebelle. Vénus signe un pacte de non-agression avec Mars et c'est alors le début d'une guerre qui va durer dix ans. Privée de ressources extra-terrestres essentielles, ses principaux foyers démographiques réduits à l'état de ruines, la Terre sombre dans le barbarisme pur et simple. A la fin de la guerre, ce qu'il reste de notre bonne vieille terre est sous la domination de la RAM.

En 2310, des réfugiés qui ont fui la terre entreprennent, avec d'autres mécontents qui veulent échapper à la domination de la RAM, un programme-éclair de colonisation de Mercure. Des astéroïdes sont mis en orbite autour de la planète et des villes ambulantes sont installées à leur surface. Mercure développe alors une économie fondée sur l'exploitation des mines et de l'énergie solaire.

2401-2455

Mars et Vénus, qui étaient jadis des contrées désertiques impénétrables, possèdent maintenant plusieurs millions d'habitants. Des bases ont été établies sur Mercure et sur la lune, des colonies entières flottent au bord des nuages gazeux de Jupiter et des villes ont été construites à partir d'astéroïdes.

RAM gouverne la terre avec une efficacité terrible et une main de fer; ses redoutables groupes de combats, les gennies terriens, veillent à l'exploitation de la planète.

Cependant, une audacieuse bande de rebelles, appelés la Nouvelle Organisation terrestre (NEO), s'est constituée dans le but de combattre la domination de la RAM.

2456

Une campagne publicitaire a quasiment élevé le personnage de Buck Rogers au rang de héros mythique. Il est devenu un symbole, en faisant figure du dernier martyr de la vaine bataille politique qui a divisé l'ancienne terre. Cependant, par une curieuse ironie du sort, on retrouve un jour Buck Rogers - le mythe en personne - maintenu en vie par son enveloppe de glace !

Avec son génie tactique et sa témérité inébranlable, Buck Rogers rejoint la NEO dans son combat contre la domination de la RAM.

Buck Rogers et la NEO forment le dangereux projet de débarrasser la Terre de l'emprise de la RAM. La pierre angulaire de cette domination est "Gauntlet", une plate-forme de lancement militaire orbitale construite à l'origine par l'ancienne Alliance des Etats-systèmes. A l'origine, Gauntlet avait été conçue pour agir comme un chien de garde en cas d'attaque aux armes nucléaires. Sous l'administration de la RAM, Gauntlet a été modernisée, non seulement dans le but de surveiller la terre asservie, mais également pour avoir le parfait contrôle de la circulation en partance et en direction de la terre

Buck vole un escadron parmi les chasseurs les plus récents de la RAM -escadron destiné à faire partie de la force défensive de Gauntlet - et attaque la base. Cette agression-surprise est un succès: Sidmund Holzerhein, chef de la RAM, décide que sans Gauntlet, tenter de contrôler totalement la terre est trop onéreux et ordonne aux troupes de l'organisation de quitter la planète.

Sur terre, on est partagé entre l'excitation et l'appréhension; la victoire semble maintenant facile... trop facile.

2456(Maintenant)

La terre est maintenant sous le contrôle de la NEO, mais l'ombre de la RAM plane encore. On évite de parler des attaques épisodiques de l'armée de la RAM, en les qualifiant d'"actes d'officiers trop zélés" et de "regrettable manque de jugement" La NEO s'efforce de reconstruire une planète qui n'est plus que l'ombre d'elle-même et de rassembler les forces nécessaires pour repousser l'attaque que la RAM. ne manquera pas de lancer.

“Victoire de Buck Rogers et de la NEO à Gauntlet - Vidéo à onze heures.” Le nom de Buck Rogers est partout: aux Nouvelles du Réseau-Vidéo, dans les rues de la vieille terre et jusque dans les avant-postes d'astéroïde les plus éloignés.

Maintenant, la population reprend espoir. Après des années de domination, la RAM n'est plus maître de la terre, et la NEO est enfin capable d'élever une véritable barrière contre le tyran tout-puissant. Les victoires, qu'elles soient réelles ou en partie imaginaires, stimulent chaque jour un peu plus la confiance que la NEO a dans son succès.

Les rangs de la NEO grossissent peu à peu grâce aux nouvelles recrues.- des jeunes gens qui n'avaient auparavant jamais eu l'impression d'avoir une importance quelconque. C'est à partir de ces rangs qu'est constituée votre équipe. Chacun de ses membres a pris le chemin de Chicagorg avec le projet de participer à la guerre contre la domination de la RAM. Chacun d'entre eux part avec dans la tête des rêves de victoires et de gloire éternelle. — comme Buck Rogers...

COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Pour jouer à *Compte à rebours jusqu'au Jugement Dernier*, il vous faut créer une équipe composée de personnages possédant des talents tous différents. Le passage suivant vous fournit tous les renseignements pour créer un personnage et composer une équipe.

SCORE DE QUALITÉS

Chaque personnage possède cinq scores de qualités qui lui ont été attribués au hasard. Ces scores expriment la force du personnage, son intelligence, etc.

Pour chaque race, il existe également des modificateurs qui sont automatiquement mis en fonctionnement lorsque le personnage est créé. Le paragraphe suivant décrit chaque qualité:

Force {STR} Elle mesure le potentiel physique et indique l'endurance d'un personnage, sa résistance physique, ainsi que la quantité de muscles qu'il possède. Les personnages forts peuvent obtenir des bonus de combat lorsqu'ils se battent avec des armes de combat rapproché (mono-épées et coutelas).

Dextérité {DEX} Elle mesure la coordination et l'agilité du couple main-oeil, ainsi que la vitesse de réaction et les autres réflexes. Une grande dextérité donne aux personnages des bonus qui leur évitent d'être touchés pendant le combat, détermine leur vitesse de réaction, ainsi que leur capacité à se servir d'armes à longue portée (pistolets laser, pistolets lance-fusées, etc.) et à diriger un navire lance-fusées.

Constitution {CON} Elle mesure la résistance physique du personnage. Une constitution solide augmente la quantité de dommages corporels que le personnage peut supporter avant de mourir.

Charisme {CHA} Il mesure la faculté de persuasion et l'aptitude à susciter la loyauté chez les autres. Les chefs se caractérisent par leur grand charisme, qualité particulièrement précieuse lorsqu'ils ont à traiter avec des étrangers.

Tech {TCH} est l'abréviation de "savoir-faire technique". Cette qualité est un subtil mélange d'intelligence et de sagesse, qui détermine la capacité de manier machines et équipements de haute technologie. Un score important dans ce domaine signifie que le personnage possède des facultés très précieuses comme par exemple celle d'effectuer des réparations de fortune ou de prodiguer les premiers soins aux blessés.

REMARQUE: Vous trouverez en annexe des tableaux détaillés des bonus STR, CON, et DEX

ATTRIBUTS SUPPLÉMENTAIRES

Les personnages possèdent trois attributs qui varient au cours du jeu: les Experience Points(Points d'Expérience), le Level(Niveau), et les Hit Points(Coups au But).

Points d'Experience {EXP} Ils mesurent ce qu'un personnage a appris. Les EXP s'acquièrent en gagnant des batailles et en terminant les étapes de l'aventure avec succès. Les personnages possédant suffisamment de EXP peuvent accroître leur niveau.

Le **Niveau** rend compte des progrès effectués par le personnage dans sa métier. Les personnages commencent l'aventure au niveau deux et peuvent progresser jusqu'au niveau huit. Au fur et à mesure que leur niveau augmente, ils gagnent de précieux points de qualification et accroissent leur compétence dans les combats. Lorsqu'un personnage possède suffisamment de {EXP} pour passer au niveau supérieur, il doit subir une période d'entraînement dans un Training Center (Centre d'Entraînement) pour pouvoir progresser encore davantage.

Exemple: Un guerrier possédant 4.000 {EXP} peut s'entraîner pour passer au niveau trois.

Vous ne pouvez progresser que d'un niveau {EXP} à la fois. Pour progresser de deux niveaux ou plus, un personnage peut s'entraîner et progresser d'un niveau, mais perd tous les {EXP} excédant un point au-dessous du nombre de points requis pour passer au niveau supérieur.

Exemple: Un guerrier de niveau deux possédant 16,500 {EXP} (suffisamment pour avancer jusqu'au niveau quatre) s'entraîne, passe au niveau trois et repart avec 7.999 {EXP} (il en faut 8.000 pour le niveau quatre.). Dans ce cas, le personnage pourra recommencer à s'entraîner sitôt qu'il aura gagné un {EXP} supplémentaire.

Coups au but {HP} Ils mesurent le degré de dommages qu'un personnage peut endurer avant de s'évanouir ou d'être gravement blessé. Les personnages gagnent 1 à 10 HP par niveau, selon leur métier. Le nombre maximum de coups au but est de 104.

RACES

Les personnages peuvent appartenir à l'une des trois races suivantes: — Humans(Humains), Desert Runners (Coureurs du Désert) et Tinkers (Romanichels). Les humains sont des hommes qui n'ont pas subi de transformation. Les Coureurs du désert et les Romanichels sont des espèces qui ont subi des modifications génétiques visant à les doter de caractéristiques non-humaines tout en conservant les génotypes humains de base; chaque race possède des modificateurs uniques pour ses propres attributs et certains métiers sont réservés à certaines races. Le passage suivant fournit une description de chacune des races:



Les **Humains** représentent les derniers êtres du système solaire mis au point de façon génétique. Alors que les autres races civilisées ont subi une évolution génétique pour s'adapter à de nouveaux environnements planétaires, la population humaine de la vieille terre est très fière de la pureté de sa race. De plus, le joug tyrannique imposé par la RAM a enseigné aux humains la détermination et la patience.

Métiers possibles: tous

Modificateurs de qualités: CON +1, TCH +1



Les Coureurs du désert représentent l'une des plus anciennes races bio-crées et ils ont été mis au point pour pouvoir survivre sur les surfaces arides de Mars. A l'origine, ils ont été créés pour s'occuper des énormes troupeaux d'animaux que l'on avait implantés sur la planète au moment des dernières étapes de formation de terre. La méthode de création des Coureurs du désert consiste à ajouter au patrimoine de l'homo sapiens originel un mélange de caractéristiques canines et félines. On obtient ainsi des êtres capables de parcourir de très longues distances à quatre pattes et pouvant se battre violemment grâce à leurs griffes rétractables.

Métiers possibles: jockey-fusée, guerrier

Modificateurs de qualités: STR +2, DEX +2, CON +1, CHA -1



Les Romanichels ont été à l'origine bio-crés dans le but de recevoir certains éléments caractéristiques de petites espèces anthropoïdes telles que les makis et les gibbons, pour être capables de travailler dans des espaces étroits. Ils utilisent avec habileté les outils et toutes les techniques de manière générale, mais leur spécialité reste la médecine.

Métier possible: médecin

Modificateurs de qualité: STR -2, DEX +3, CON -2, TECH +3

MÉTIERS

Il existe quatre métiers différents au service de la NEO parmi lesquels vous pouvez choisir. Chaque métier possède une qualification unique. Certains métiers sont réservés à certaines races privilégiées; les gredins, par exemple, ne peuvent être que des humains. Voici une description de chacun des métiers:

Rocket Jocks (Jockey-fusée)



Ces jeunes hommes et jeunes femmes audacieux représentent ce qu'un auteur du vingtième siècle a appelé "the Right Stuff." (la bonne graine). Ils ne se sentent vraiment chez eux que lorsqu'ils sont au volant d'un engin spatial. Ils se targuent d'être les meilleurs pilotes et les plus grands romantiques de toute la galaxie et ils ont souvent raison.

Races possibles: Humains, Coureurs du Désert.

Warriors (guerriers)



Malgré la mise au point de technologies extraordinaires dans le domaine des armes, ce sont toujours des hommes et des femmes qui gagnent ou perdent les batailles. Les guerriers consacrent leur vie à l'art du combat en suivant un entraînement intensif tant dans le domaine de la stratégie que dans celui du commandement.

Qualifications particulières: Grâce à l'entraînement rigoureux qu'ils suivent, les guerriers peuvent supporter un degré supérieur de dommages corporels par rapport aux autres personnages et peuvent attaquer à deux reprises lors des séries de corps à corps. A chaque fois qu'ils ont progressé de deux niveaux (au 2ème, 4ème, 6ème niveau, etc.), les guerriers reçoivent un bonus de spécialisation valable pour l'arme de leur choix (avec un maximum de +3 par arme).

Races Possibles: Humains, Coureurs du Désert.

Rogues (gredins)



Les gredins vivent d'astuce, de ruse et le plus souvent du malheur d'autrui. Ils ont le don de la volubilité et la faculté de passer outre les inextricables systèmes de sécurité. De par la nature de leur travail, ainsi que leur tendance à se faire des ennemis durables, les gredins qui sont restés en vie jusqu'à un certain âge possèdent souvent des réflexes extrêmement rapides.

Races possibles: Humains.

Medics (médecins)



Les progrès de la technologie médicale ne remplaceront jamais le contact humain auprès des malades. En conséquence, les médecins sont toujours appréciés lorsqu'une action se profile à l'horizon. Lorsqu'un guerrier souffre de blessures relatives à son travail (comme les trous de laser par exemple), ou quand un jockey-fusée est touché par une explosion de missile, c'est le médecin qui recolle les morceaux. La qualification fondamentale nécessaire à une métier de médecin inclut obligatoirement des facultés telles que celle qui consiste à savoir soigner les blessures et gérer un centre médical navigant.

Races possibles: Humains, Romanichels.

QUALIFICATIONS

Les qualifications représentent des aptitudes spécifiques à chaque personnage. Pour un Jockey-Fusée, la capacité de faire les manoeuvres appropriées au moment approprié au cours d'une bataille spatiale s'appelle par exemple "Pilot Rocket" (pilotage de fusée) et représente sa première qualification, ou "qualification professionnelle". Les autres qualifications, appelées "qualifications générales", peuvent lui donner par exemple des avantages en situation d'apesanteur, ou la faculté de remettre sur pied un compagnon d'équipe blessé, ou encore la faculté de se sortir d'une situation difficile en parlementant.

Comme nous l'avons déjà précisé plus haut, les qualifications sont divisées en deux catégories: les Qualifications professionnelle et les qualifications générales. La qualification professionnelle est la première qualification que doit posséder un personnage pour exceller dans la profession qu'il a choisie. Les qualifications générales représentent des aptitudes extra-professionnelles que le personnage peut juger utile de posséder.

Chaque personnage commence avec 8 unités d'entraînement qui lui servent à acquérir des qualifications. Comme c'est vous qui déterminez les qualifications et les périodes d'entraînement de votre personnage, chacun d'entre eux évolue de façon unique.

Certaines options du jeu ne sont disponibles que pour les personnages possédant les qualifications appropriées.

Exemple: L'option Réparation de fortune n'apparaît lors d'un combat spatial que si l'équipement d'un vaisseau est endommagé et si le Jockey-Fusée possède la qualification Pilote Fusée/Réparation de Fortune.

CONTRÔLE DE QUALIFICATION

Le contrôle de qualification est automatiquement effectué par le jeu pour déterminer si un personnage est capable d'accomplir une action nécessitant une qualification particulière. Le jeu effectuera par exemple un contrôle de qualification de traitement des blessés pour un médecin pour savoir si celui-ci pourra réattribuer des coups au but au blessé après le combat. Plus une qualification dispose d'unités de qualification, plus le contrôle de qualification a de chance d'aboutir. Les chances de succès varient avec la difficulté de la situation.

DESCRIPTIONS DES QUALIFICATIONS

Qualifications professionnelles:

Battle Tactics/Leadership (Tactique de combat/Commandement): *Battle tactics* est la connaissance des tactiques de combat en groupe restreint. Si l'un des personnages obtient au début d'une rencontre un bon *Battle Tactics* l'équipe tout entière reçoit alors des bonus de combat parce qu'elle se bat mieux en tant qu'unité. *Leadership* est la qualification permettant de donner des ordres et de s'assurer qu'ils sont appliqués. Les personnages possédant cette qualification peuvent (à la condition de subir le contrôle de qualification) prendre des NPC sous leur contrôle pendant le combat.

Bypass Security(Contourner les systèmes de sécurité) Il s'agit de la faculté de détecter et de mettre hors d'usage les systèmes d'alarme électroniques.

Pilot Rocket/Jury Rig(Pilote-fusée/Réparation de fortune):

Pilot Rocket est nécessaire pour piloter n'importe quel vaisseau lance-fusées. C'est la première qualification que doit posséder un jockey-fusée. *Jury Rig* est la faculté d'effectuer des réparations rapides sur des équipements endommagés. Cette qualification est vitale pendant les combats spatiaux.

Treat Wounds(Traitement des blessures) est la faculté de traiter les blessures graves et n'est disponible qu'*après* le combat.

QUALIFICATIONS GÉNÉRALES:

Climb(Grimper) permet au personnage d'escalader n'importe quel obstacle, d'un immeuble à une montagne, sans l'aide de cordes.

Demolitions(Démolitions) est la faculté d'utiliser, de placer et de désamorcer les explosifs.

Fast Talk(Volubilité) Vous permet de vous sortir d'une situation difficile en parlementant ou de convaincre les autres sans difficulté.

First Aid(Premiers secours) C'est la faculté de prodiguer les traitements médicaux élémentaires. Les personnages possédant cette qualification peuvent se montrer très utiles pour les médecins pendant les combats.

Library Search(Recherches en librairie) Cette qualification permet de trouver des informations très utiles dans les bibliothèques des ports spatiaux.

Perception(Perception) Il s'agit de la faculté d'observer les choses longuement et minutieusement. Il arrive bien souvent qu'un personnage possédant cette qualification voie des choses que les autres membres de l'équipe ne perçoivent pas.

Programming(Programmation) est la faculté de programmer des ordinateurs se trouvant sur les planètes aussi bien qu'à bord des vaisseaux spatiaux.

Repair Rocket(Réparation de fusée) est utilisé pour effectuer des réparations extérieures sur un vaisseau *après* la bataille.

Stealth(Furtif) est la faculté de se déplacer sans bruit sur n'importe quel terrain; on l'utilise lorsqu'on veut s'approcher discrètement d'un ennemi au cours d'un combat. Elle est aussi utilisée pour rendre l'équipe indétectable lorsque c'est possible.

Zero-Gravity Manoeuvring (Manoeuvres en apesanteur)

Cette qualification permet de se déplacer et de travailler dans un environnement où la force de gravité est égale à zéro.

Cette faculté est primordiale lors des combats en apesanteur; les personnages qui échouent au test de qualification sont fortement handicapés dans leurs mouvements et leur faculté d'atteindre leurs cibles.

EQUILIBREZ VOTRE ÉQUIPE !

La mise sur pied une équipe forte possédant des talents multiples est la clé du succès; affronter les nombreux périls du 25ème siècle exige un grand nombre de qualités et de talents.

MÉLANGE DE MÉTIERS

Votre équipe doit posséder au moins un jockey-fusée, un médecin et un gredin. Le reste du groupe peut être composé d'un mélange de métiers.

MÉLANGE DE QUALIFICATIONS

Il est indispensable, pour la survie de l'équipe, qu'elle possède plusieurs qualifications différentes: des qualifications médicales et de premiers secours pour remettre sur pied les membres de l'équipe ayant été blessés, des "pilotes-fusées" et des "réparations de fortune" pour contrôler parfaitement le vaisseau lance-fusées et effectuer rapidement les réparations nécessaires pendant le combat. De plus, d'autres qualifications sont souvent très utiles, comme par exemple la faculté de manoeuvrer en situation d'apesanteur, que l'on utilise chaque fois que l'équipe se bat dans un environnement à gravité nulle, ou la qualification "tactique de bataille/sens du commandement" lorsqu'il s'agit de lutte contre l'incendie.

GUIDE DU COMBAT TERRESTRE

Son pistolet-fusée prêt à faire feu, Ulysse conduit l'équipe jusqu'au vaisseau lance-fusées abandonné. Comme ils suivaient en silence un long couloir, il mit tous ses sens aux aguets, guettant le moindre signe de danger - pour le moment, tout était calme. La salle de contrôle devait être juste devant, se disait-il. Nous allons y arriver ! Mais alors qu'ils prenaient le dernier virage, Ulysse entendit le gémissement familier d'un circuit-laser que l'on met en route...

"Robots de sécurité droit devant !" cria-t-il, visant de son pistolet le premier des droïdes, "Red, fiche-leur une grenade, Doc, Ratchet, envoyez-leur les lasers !"

Des affrontements avec des officiers RAM à l'abordage de vaisseaux lance-fusées ennemis, l'action ne manquera pas au 25ème siècle !

INITIATIVE

La façon dont un personnage de votre équipe ou un adversaire se comporte dépend de son chiffre d'initiative. Le chiffre d'initiative est produit au hasard au début de chaque série de combats et est modifié ensuite par les bonus ou malus de dextérité ou par des facteurs aléatoires (comme la surprise par exemple).

Parfois, un personnage est le premier à agir dans une série de combats et le dernier dans la suivante, ce qui le fait apparaître deux fois de suite. Ceci se produit particulièrement souvent lorsque vous utilisez l'option ATTENTE, qui retarde l'action de ce personnage jusqu'à la dernière série de combats.

APTITUDE AU COMBAT

L'aptitude au combat de chaque personnage est déterminée par ses THACØ, damage(dégâts) et catégorie d'armure {AC}.

Catégorie d'armure {AC}

La catégorie d'armure ou AC représente la difficulté qu'a un de vos personnages ou un adversaire à être touché. Plus la AC est faible, plus il est difficile d'atteindre la cible. AC est basé sur l'armure que porte un personnage et sur son éventuel bonus de dextérité.

THACØ

THACØ signifie "pour atteindre la catégorie d'armure Ø". Pour pouvoir endommager une cible portant une AC de Ø, un personnage doit recevoir un chiffre de valeur moindre ou égale. Plus le THACØ est élevé, plus la probabilité d'atteindre la cible est élevée.

REMARQUE: Ce chiffre attribué au hasard apparaît souvent sous le nom de "roll" (chiffre aléatoire). Il détermine le succès ou l'échec d'une bataille et s'échelonne entre les valeurs 1 et 100.

Une attaque a réussi lorsque ce chiffre est inférieur ou égal au pourcentage final de "to hit". Le THACØ peut être modifié, entre autres, par la distance, la nature du terrain, les conditions d'apesanteur.

Exemple

Il faudrait à un guerrier possédant un THACØ de 25% et attaquant un adversaire avec un AC de 3 +40%.

$(\text{THACØ } 25\%) + 15\% = 40\%$ de chances d'atteindre la cible.

Mais pour toucher un adversaire ayant un AC de -2 il lui faudrait +15%.

$(\text{THACØ } 25\%) - (10\%) = 15\%$ chances d'atteindre la cible.

Le pourcentage de THACØ augmente avec le niveau du personnage. Une force importante peut également contribuer à faire augmenter le THACØ lorsque le personnage attaque avec une arme de combat rapproché (mono-épée ou coutelas).

Damage(Dégâts)

Lorsqu'une cible est touchée, il y a dégât. Les dégâts représentent le degré de perte de HP infligé par un attaquant lorsqu'il touche un adversaire au combat. Les dégâts dépendent du type d'arme de l'attaquant et parfois de sa force (lorsqu'il utilise des armes de combat rapproché).

Certains adversaires ne subissent que des dégâts partiels lorsqu'il sont touchés par certaines armes. Les robots, par exemple, sont immunisés contre les grenades aveuglantes, tandis que les grenouilles acides sont immunisées contre les revolvers à chaleur.

FACTEURS SUPPLÉMENTAIRES

Le chiffre de la dernière chance

A chaque fois que des adversaires ou des membres de l'équipe ont été soit empoisonnés, soit touchés par certains types d'armes, le jeu produit un chiffre au hasard, appelé le "Saving Throw" (chiffre de la dernière chance). Pour que le sauvetage soit réussi, il faut que la cible soit immunisée contre le poison, ou qu'elle n'ait pas été touchée de plein fouet par le coup, c'est-à-dire qu'elle reste intacte ou ne subisse que la moitié des dégâts qu'elle aurait pu subir.

Contrôle des facultés de commandement

Les NPC amis combattent généralement sous contrôle direct du jeu. Cependant, si l'un des membres de l'équipe possède la qualification de commandement et a passé avec succès le contrôle de qualification au début de la bataille, il peut prendre un NPC sous son contrôle pendant cette bataille.

Contrôle de la qualification "tactiques de bataille"

Le jeu procède automatiquement à une vérification de la qualification "tactiques de bataille" pour tous les guerriers. Si l'un d'eux réussit ce test, l'équipe est alors davantage capable d'agir en tant que groupe organisé et chacun de ses membres reçoit un bonus de combat de +5%.

Contrôle de la faculté de manoeuvrer en apesanteur

Lorsque l'équipe entame un combat dans des conditions de gravité nulle, le jeu effectue un contrôle d'aptitude à manoeuvrer dans des conditions d'apesanteur pour chaque personnage. Ceux qui échouent à ce test reçoivent un malus de combat de -10% et leurs mouvements sont réduits d'un tiers.

Visualisation du combat

Lorsque le combat commence, l'écran se transforme en une large fenêtre ouverte sur le champ de bataille, sur lequel est présent l'ensemble de votre équipe. L'écran de combat est recouvert d'une grille invisible. En déplaçant vos personnages, vous vous apercevrez que tous les objets se déplacent en passant d'une case à l'autre.

Terrain

Lorsque les rayon laser et les fusées commencent à voler, il est indispensable de trouver un abri. Malheureusement, on ne trouve pas toujours des objets appropriés à proximité.

Il existe trois principales catégories de terrains: les terrains découverts, les terrains accidentés et les terrains encombrés. Les terrains "découverts" sont tout simplement des terrains dégagés et libres de tout obstacle. Les terrains accidentés rendent les déplacements plus difficiles mais offrent plus de possibilités de s'abriter contre les armes adverses. En rendant les cibles plus difficiles à atteindre. Lorsque l'on emprunte des voies terrestres, un terrain accidenté peut être par exemple composé de buissons et de petites roches. Des murs ou des arbres représenteraient plutôt un terrain encombré - car ce sont des objets qui ne peuvent être déplacés et que les coups de feu ne peuvent pas traverser.

Obstacles temporaires

Les paillettes et les grenades à aérosol ont pour effet de faire obstacle au combat. Les nuages de paillettes font perdre aux missiles des fusées la trace de leur cible et tous les types de boucliers explosifs explosent instantanément au contact des paillettes. Les nuges d'aérosols, quant à eux, ont pour but de provoquer la diffusion des rayons laser.

Contrôle du jeu

Le jeu contrôle automatiquement l'action des adversaires, des NPC et des PC lorsque vous avez sélectionné l'option QUICK(vite). Vous pouvez cependant prendre le contrôle des personnages PC pendant n'importe quelle série de combats en appuyant sur START.

Portée des armes

Chaque arme a une courte, longue ou moyenne portée. A courte distance, l'arme fait feu sans aucun malus. A moyenne portée, il y a un malus de -10% pour faire feu et à longue portée un malus de -25%.

Fréquence de tir

De nombreuses armes peuvent être utilisées plusieurs fois lors d'une série de combats. Lorsque vous vous servez d'une arme à feu rapide, tous les coups se dirigent vers une cible précise.

Grenades et armes à impact localisé

Les grenades touchent de multiples ennemis, tout comme les armes à impact localisé comme les lance-plasma. Lorsque vous visez, la zone d'impact apparaît en rouge; assurez-vous que vous ne visez *que* des ennemis.

La plupart du temps, quand les armes manquent leur cible, elles ne causent aucun dommage perceptible car les coups vont tout simplement se perdre. Cependant, les grenades et les armes à portée localisée peuvent au contraire, lorsqu'elles ont manqué leur objectif, rouler jusqu'dans une case voisine et y exploser. On peut également les lancer dans des cases vides.

Attaques de côté, par derrière et "coup en traître"

Si un adversaire occupe un personnage en lui faisant face, un autre peut manoeuvrer pour attaquer par le côté ou par derrière, pour avoir plus de chances de le toucher et de le blesser.

Si un personnage attaque par derrière en utilisant une arme de combat rapproché, le fait d'avoir réussi le contrôle d'aptitude à se déplacer furtivement peut lui fournir un avantage supplémentaire; cette façon d'attaquer s'appelle le "Backstabbing" (coup en traître). Les Gredins sont particulièrement habiles pour ce genre d'attaque et reçoivent un bonus lorsqu'ils tentent cette manoeuvre.

Mouvement

Pendant chaque série de combat, les personnages ont droit à un nombre limité de mouvements, qui varie selon le nombre d'objets qu'ils portent (plus de 6 objets = un mouvement de moins par objet, jusqu'à un minimum de 3





mouvements), du terrain sur lequel a lieu la bataille (un terrain encombré réduisant les mouvements de 50%) et de l'aptitude du personnage à se déplacer dans des conditions d'apesanteur (c'est-à-dire avec une force de gravité nulle - un contrôle d'aptitude est effectué au début de chaque série de combats). L'amplitude de mouvements des personnages apparaît sur l'écran de visualisation des personnages, ainsi que pendant les mouvements de combat.

Fuite

Les personnages peuvent fuir le champ de bataille s'ils peuvent se déplacer aussi vite ou plus vite que tous leurs adversaires. Ils ne peuvent au contraire quitter le champ de bataille s'ils se déplacent moins vite que n'importe lequel de leurs ennemis.

Exception: si l'un des adversaires ou des membres de l'équipe parvient à atteindre la lisière du champ de bataille sans être vu par ses ennemis, il peut alors réussir à s'enfuir même s'il se déplace moins vite que ses adversaires.

Un personnage qui sort du champ de bataille retourne vers l'équipe quand la bataille est terminée. Si c'est toute l'équipe qui s'enfuit, elle ne gagne alors aucun EXP pour les adversaires qu'elle a éliminés avant d'avoir fui.

Remarque: Si un ou plusieurs personnages survivent sur le champ de bataille lorsque le

combat est terminé, les corps des membres de l'équipe inconscients ou morts restent à l'équipe. Si l'équipe toute entière a fui, ces corps sont définitivement perdus pour elle. Si TOUTE l'équipe a été tuée, retournez alors au premier jeu que vous avez sauvegardé et recommencez à partir de là.

Victoire !

Si votre équipe a réussi à mettre l'ennemi en déroute, un message vous indiquera combien de EXP (points d'expérience) chaque membre de votre équipe a gagnés. et si l'équipe a récolté un butin.

Soins médicaux

Lorsque la bataille est terminée, les médecins de l'équipe utilisent automatiquement leurs qualifications pour remettre les blessés sur pied. Le jeu procède au contrôle des aptitudes des médecins à traiter les blessures pour chaque personnage blessé.

Récupération du butin

Gagner une bataille signifie bien des fois gagner aussi les armes et les armures de vos ennemis. Pour plus de renseignements à ce sujet, voir le chapitre *Après la bataille*, page 70.

VOYAGE SPATIAL

La mise au point de vaisseaux lance-fusées ultra-perfectionnés permet désormais aux hommes de pénétrer à l'intérieur du système solaire. C'est une grande aventure qui se joue depuis les Mariposas baignées de soleil de Mercure jusqu'aux régions de vide absolu des avant-postes d'astéroïdes. Pour atterrir sur une planète ou sur un port stellaire:

1. Basculez le pavé-D pour le diriger vers la planète.
2. Appuyez sur **C** pour le mettre en orbite autour de la planète. Un menu apparaît, avec plusieurs destinations possibles.
3. Basculez le pavé-D vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour mettre en valeur une destination et appuyez sur **C** pour la sélectionner.

VAISSEAUX LANCE-FUSÉES



Parents éloignés de leurs homologues du vingtième-siècle, les vaisseaux lance-fusées du vingt-cinquième siècle sont des engins à la silhouette fine et aérodynamique qui naviguent à travers le système solaire, propulsés par des moteurs nucléaires très puissants. La navigation est assurée par des capteurs et des équipements de communication, utilisés aussi pour envoyer et recevoir des messages et pour analyser les vaisseaux ennemis pendant les combats. Des commandes ultra-perfectionnées assistées par ordinateur facilitent le guidage des vaisseaux lance-fusées à travers le vide de l'espace, tandis qu'un réseau complexe de plomberie, réservoirs d'air et cuves hydroponiques du système de survie entretient une atmosphère respirable pour l'équipage.

GUIDE DU VOYAGE SPATIAL VERS SOL

Mercury

Planète la plus proche du soleil et probablement la plus riche du système solaire, Mercure reçoit de la lumière du soleil par l'intermédiaire d'énormes satellites connus sous le nom de Mariposas. La lumière solaire est dans un deuxième temps envoyée vers le reste du système solaire sous forme de micro-ondes. C'est ce système qui est à l'origine des profits importants de la planète.

Les habitants aisés de Mercure habitent sur les Mariposas. Chaque satellite est de conception unique, chacun possédant un décor et un parfum baroques bien à lui. Nombre de ses riches habitants aiment à s'habiller à la manière des anciens terriens. Les Mariposas jouissent également du plus grand nombre de jours de vacances par an. Chacun de ces jours est l'occasion de fêtes et de défilés extravagants.

La plupart des bénéfices de la planète sont contrôlés par une élite, un groupe de familles qui la dirigent et sont connus sous le nom de Sun Kings (rois du soleil).

Aujourd'hui, c'est la famille Gavilan qui, avec ses alliés, tient fermement les rênes du gouvernement. Cette faction est très pro-RAM et de nombreux échanges commerciaux ont lieu entre les deux nations. Certains autres Sun Kings peuvent avoir des opinions différentes et la lutte politique est fréquente.

Les musiciens et les danseurs constituent d'autres groupes d'habitants de Mercure. Ils sont ainsi appelés parce que la plupart des villes de Mercure portent le nom de compositeurs renommés. Les musiciens représentent la classe des marchands - ils sont aisés mais ont très peu d'influence politique. Tant que l'économie se porte bien, ils sont satisfaits.

Les danseurs sont des nomades circulant à la surface de Vénus. Ils voyagent dans de grandes villes ambulantes, à la recherche de gisements minéraux à exploiter. Ils sont pauvres et en général victimes de discriminations. Ils représentent le principal bastion du mouvement "Mercury aux Mercuriens". Leur but est d'isoler la planète par rapport aux alliances dangereuses comme l'alliance actuelle avec la RAM. Comme les danseurs sont bannis des satellites qui abritent le gouvernement Sun King, ils ont très peu de pouvoir effectif.

Venus



Vénus n'a subi qu'une implantation terrestre partielle - les humains normaux ne peuvent survivre sans protection qu'en haut des montagnes et dans les couches supérieures de l'atmosphère. Les basses terres sont pleines de gennies et de jungles obtenues par manipulations génétiques.

La race intelligente des gennies, connue sous le nom de "Lowlanders" (habitants des basses terres), habite cette jungle acide. On les dit primitifs et belliqueux. Certains

spécialistes contestent cependant ce point de vue, en rappelant que les gennies sont les seuls fournisseurs de Gravitol. Le Gravitol est nécessaire pour survivre pendant de longues périodes d'apesanteur et est indispensable pour les voyages spatiaux.

Les humains de Vénus se sont alliés à la NEO contre la RAM. Les Lowlanders sont plus neutres; ils vendent leurs produits à tout le monde. A cause du commerce régulier entretenu par les Lowlanders et de la présence indésirable de la jungle, il est relativement facile de faire atterrir discrètement un engin spatial sur la planète - comme peuvent l'attester les nombreux trafiquants de Gravitol.

La Terre

La patrie des humains purs a servi pendant longtemps de poubelle à la RAM. Depuis quelque temps, avec l'aide de Buck Rogers, la NEO a ravi à la RAM le contrôle de la terre. C'est maintenant la guerre froide entre les deux factions. De temps en temps, des incidents se produisent, mais la RAM les met sur le compte de commandants mal intentionnés ou de forces de combats de la NEO. Les villes de la terre ont beaucoup souffert de la guerre ouverte, mais se reconstruisent peu à peu.

La terre est surplombée par une gigantesque ceinture de déchets, formée par les détritiques rejetés au cours des siècles lors des lancements de fusées. La plus grande partie de ces déchets est non identifiée, et la NEO envoie souvent des équipes d'éboueurs sur le site pour analyser les déchets. Au cœur de cette ceinture se trouve la station spatiale Salut III. Officiellement connu comme chantier de ferraille, cet endroit est en réalité la base top secret de l'aile militaire de la NEO. En tant que groupe de nouvelles recrues, votre équipe est basée sur cette station.

Mars

La planète rouge est le pays de la RAM, pays que celle-ci partage avec les gennies coureurs du désert. La RAM évalue tout en terme de profits et pertes - et en fait, le succès de la prise de contrôle par la NEO de la terre ne représente qu'une manœuvre de la RAM visant à mettre fin à une entreprise commerciale trop onéreuse. Les humains, êtres jugés assez communs, sont considérés comme n'ayant qu'une valeur marchande médiocre.

Les coureurs du désert habitent les régions périphériques de la planète et sont tantôt ignorés, tantôt persécutés par la RAM. Ils vivent dans des huttes faites de boue et gardent souvent des troupeaux de hexadillos. Ne possédant pour toutes armes que des arbalètes, ils ne représentent pas de réel obstacle aux plans de la RAM.

La plus grosse part des échanges commerciaux de Mars passent par l'ascenseur spatial Pavonis, satellite relié à la terre par un immense ascenseur. Cet ascenseur connaît un tel trafic que les membres clandestins de la NEO l'utilisent pour se réapprovisionner.

Ceinture d'astéroïdes

Les astéroïdes possèdent une population éparsée composée du groupe d'humains le plus indépendant du système solaire: les mineurs d'astéroïde. Nombre d'entre eux passent des mois entiers tout seuls, à prospecter les multiples roches qui composent le paysage. Ces nombreux astéroïdes, pas plus grands que des îles, font de cette ceinture l'endroit idéal pour implanter des bases secrètes. Cette ceinture abrite ainsi d'innombrables repères appartenant à la fois à la RAM et à des pirates.

GUIDE DU COMBAT SPATIAL



Ulysse était en train de gigoter dans le fauteuil de commandant de la Dernière Chance. Cela faisait deux jours qu'ils avaient quitté la Station du Salut, à quelques heures de Vénus seulement et la RAM ne s'était toujours pas manifestée. Le voyage avait été facile, un peu trop facile, se disait Ulysse.

A quelques mètres de là, Ratchet tournait autour des capteurs du vaisseau. Ses cris brisèrent tout à coup le silence nerveux qui régnait sur le pont.

“Capitaine, les capteurs ont détecté un gros vaisseau à une très grande distance !”

“Ouvrez les fréquences de contact,” ordonna Ulysse, “Doc, mettez-moi déjà ces lasers en route !”

“Ils ne répondent pas, capitaine. D’après les indications, ça a l’air d’un croiseur RAM”

“Approchez-vous et tirez à volonté”. C’était presque un soulagement.

SPACE COMBAT DISPLAY(INDICATIONS SUR LE COMBAT SPATIAL)

Pendant que les vaisseaux engagés dans le combat croisent et manoeuvrent pour faire feu, l’équipage ne voit que des écrans d’indications. Ces indications de combat spatial vous tiennent informé de la situation de votre vaisseau ainsi que de celle de l’adversaire.

Qualifications nécessaires pour le combat spatial

Plusieurs des qualifications sont très précieuses, et même primordiales, lors des combats spatiaux. Le pilotage est très important pour bien manoeuvrer pendant une bataille. La qualification Jury Rig (réparations de fortune) vous permet d’effectuer les réparations urgentes sur le vaisseau. La qualification AID (aide) nécessite la qualification de médecin “traitement des blessures”. Après la bataille, on utilise automatiquement la qualification Repair Rocket (réparation de fusée) pour effectuer les réparations extérieures sur votre vaisseau lance-fusées.

Utilisation des armes du vaisseau

Les personnages utilisent leur THACØ pour déterminer si les attaques effectuées avec les armes du vaisseau ont réussi. Pour ouvrir le feu, sélectionnez les personnages les meilleurs et employez les autres à recharger les armes (quand c’est possible) ou à soigner les blessés (quand ils possèdent la qualification professionnelle Treat Wounds(traitement des blessures)).

Vaisseaux mis hors du combat

Les vaisseaux lance-fusées perdent de la vitesse quand leur coque ou leurs moteurs ont été endommagés. Un vaisseau est “mort” lorsque le moteur ou les commandes affichent “zéro”. Lorsque la coque d’un vaisseau atteint le zéro, elle se fendille et le navire explose.

Abordage

Lorsque vous avez suffisamment endommagé le vaisseau ennemi, vous pouvez vous approcher jusqu’à la distance zéro et vous amarrez au ponton en utilisant l’option BOARD(ABORDAGE). Pour mettre votre vaisseau hors de danger, votre équipe doit se battre pour monter à bord du navire ennemi et assurer la défense à la fois du pont de contrôle et des sections techniques.

Sauvetage

Une fois que vous avez pris un vaisseau à l’abordage et que vous en avez le contrôle, une balise de sauvetage est fixée sur le navire pour qu’il puisse être récupéré par un remorqueur spatial de la NEO (Nouvelle Organisation Terrestre) et conduit à la station Salvation (Salut). La valeur de sauvetage du vaisseau dépend de la quantité d’équipements restant intacts. La somme correspondante est automatiquement créditée au NEO Salvage Account (compte de sauvetage NEO) de votre équipe.

Après la bataille



Lorsque la bataille est terminée, les médecins de l'équipe s'occupent de tous les blessés et les personnages disposant de la qualification "réparation de fusée" procèdent aux réparations nécessaires.

ARMES ET ARMURES

Le passage suivant est un guide des armes, armures et autres équipements disponibles au 25ème siècle. Vous pouvez vous procurer ces équipements dans les magasins d'approvisionnement installés dans de nombreux ports stellaires, ou les récupérer à la suite de batailles remportées contre des ennemis bien équipés.

ARMES À LAME

Cutlass (coutelas) - Epée à large lame très prisée par les pirates de l'espace. Longueur: 70 cm en moyenne.

Mono Sword (mono-épée) - Epée formée d'un seul morceau de diamant synthétique. Son bord coupant est aiguisé pour avoir la largeur d'une molécule. Longueur: 70 à 80 cm

ARMES DE COMBAT À DISTANCE

Desert Runner Crossbow(arbalète de coureur du désert) - Arme faite sur le modèle des arbalètes de l'ancienne terre. Les arbalètes des coureurs du désert sont conçues pour envoyer des projectiles de métal et sont très efficaces. Portée maximale: 8.

Heat Gun(fusil à chaleur) - Arme qui a connu une évolution par rapport aux lance-flammes de la terre du vingtième siècle. Ce fusil possède deux réservoirs: l'un d'eux est rempli d'air comprimé, l'autre de combustible hautement inflammable. Lorsque vous déchargez le fusil, il éjecte une flamme de plasma brûlante à la vitesse de l'éclair. Portée maximum: 6.



Laser Pistol(pistolet laser) - Arme de petite taille utilisant un système condensateur pour projeter un rayon de lumière cohérente de faible diamètre. Ces rayon laser peuvent transpercer la plupart des matériaux, mais les surfaces réfléchissantes ou recourbées peuvent leur faire obstacle. Portée maximum: 32.

Needle Gun(fusil à aiguilles) - Canon magnétique miniature; de petites aiguilles sont précipitées le long du canon du fusil au moyen de champs magnétiques. Portée maximum: 12.



Rocket Pistol(pistolet lance-fusées) - Envoie un projectile court, explosif et auto-propulsé. Les armes du type des fusées sont idéales pour les combats en apesanteur car elles n'ont pas de détente. Les projectiles lancés disposent d'un système de guidage intégré et peuvent s'écarter de 20 degrés par rapport à leur trajectoire d'origine. Les systèmes de contre-mesures électroniques ainsi que les paillettes peuvent cependant faire obstacle à ces "balles intelligentes" comme on les appelle. Portée: 16.

ARMES LOURDES OU EXPLOSIVES

Aerosol Mist Grenade(Grenade à aérosol de brume) - Cette arme libère un nuage vapoureux destiné à entraîner la diffusion des rayons laser. La brume émise dure le temps de quatre séries de combats dans des conditions de gravité normales, mais se dissipe au bout d'une seule série quand la gravité est nulle.

Chaff Grenade(grenade à paillettes) - Cette arme libère un nuage de particules métalliques. Les paillettes offrent une protection contre les projectiles intelligents (provenant d'un pistolet ou fusil lance-fusées) et les projectiles explosifs "stupides" (fusées, plasma, etc.) qui pénètrent dans ce nuage explosent instantanément. Les paillettes durent quatre séries de combat dans des conditions de gravité normale mais se dissipent lorsque la gravité est nulle.

Dazzle Grenade (grenade aveuglante) - Cette grenade libère une décharge électrique aveuglante. Les personnages de l'équipe ou les adversaires se trouvant dans la zone d'impact et qui ne portent pas de lunettes protectrices doivent tirer un "chiffre de la dernière chance" sous peine de rester aveuglés pendant deux à sept séries de combats. Les personnages aveuglés se voient infliger d'importants malus en ce qui concerne leur THAC0 et leur AC.

Explosive Grenade(grenade explosive) - Très semblables à leurs homologues du vingtième siècle, les grenades explosives sont équipées de détonateurs de proximité qui les font exploser lorsqu'elles ont atteint leur cible. La sensibilité du détonateur armé rend cependant ces armes susceptibles de se décharger de façon prématurée lorsqu'elles entrent dans des nuages de paillettes. Ces armes entraînent 4 à 40 points de dégâts.

Stun Grenade(grenade paralysante) - Elle est semblable à la grenade explosive, mais la charge qu'elle libère est moins importante et son enveloppe est conçue pour libérer la substance paralysante sans exploser. Les personnages se trouvant dans la zone d'impact doivent tirer un chiffre de la dernière chance sous peine de rester paralysés pendant deux à trois séries de combats. Portée maximum: 20.

Grenade Launcher(lance-grenades) - Grâce à l'utilisation d'air comprimé, cette arme possède une portée supérieure à celle des autres grenades. Si l'arme prête de votre personnage est une grenade, le lance-grenades sera automatiquement utilisé. Portée maximum: 12.

Plasma Launcher(lance-plasma) - Cette arme projette une bombe de gelée inflammable déclenchée par un système d'allumage (elle doit être rechargée après chaque coup tiré et ne peut être utilisée qu'une série de combats sur deux). Portée maximum: 20

Rocket Launcher(lance-fusées) - Cette arme est semblable au bazooka ou à l'arme anti-tank légère du vingtième siècle. Comme il doit avoir le temps de refroidir avant d'être rechargé, le lance-fusées ne peut être utilisé qu'une série de combats sur deux. Portée maximum: 40.

ARMURE ET ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION

Battle Armour(armure de combat) - Elle est constituée d'écailles faites de plastique à haute densité imprégné de béryllium. La carapace ainsi constituée est encore renforcée par un exosquelette contenant des amplificateurs de mouvements, de sorte que son utilisateur peut se mouvoir aussi rapidement que n'importe qui. Toutes les armures de combat sont en outre équipées de systèmes d'oxygène internes qui permettent de s'en servir comme de combinaisons spatiales.

Battle Armour w/Fields(armure de combat avec protection) - Cette armure est semblable à l'armure de combat classique, mais elle est en plus équipée d'un bouclier électronique qui la protège contre les projectiles "intelligents" lancés par les lance-fusées et armes similaires.

Heavy Body Armour (armure corporelle lourde) - Cette armure est également semblable à l'armure de combat classique, à la différence près qu'elle est constituée d'écailles plus légères et dépourvue d'exosquelette et d'amplificateur de mouvements. Elle est également dotée de systèmes internes d'oxygène pour son usage spatial.

Electronic Counter Measures (ECM) Package (système de contre-mesures électronique) - Il peut être adapté aux armures et aux combinaisons intelligentes pour servir de protection contre les projectiles intelligents tels que les balles de pistolets lance-fusées.

Protective Goggles (lunettes de protection) - Lunettes de protection auto-régulatrices réagissant très rapidement aux lumières vives (elles sont particulièrement efficaces contre les grenades aveuglantes).

Smart Suit(combinaison intelligente) - Combinaison spatiale comprenant un système de circuits ainsi que des micro-ordinateurs agissant comme systèmes de contrôle climatique, de défense et de communication. Cette combinaison est dotée d'un système interne d'apport d'oxygène permettant de l'utiliser comme combinaison spatiale.

Space Suit (combinaison spatiale) - Combinaison pressurisée peu onéreuse qui permet à son utilisateur de travailler dans des conditions de vide absolu ou à bord de vaisseaux lance-fusées privés de système de survie.

AUTRES ÉQUIPEMENTS

Demolition Charges (charges explosives) - Blocs de plastique explosif pourvus d'un détonateur à faible retardement. Ces charges peuvent être utilisées par exemple pour faire sauter des portes réfractaires.

Poison Antidote (antidotes contre le poison) - Médicament polyvalent capable de neutraliser tous les types de poison.

QUALITÉ DES ÉQUIPEMENTS

Le niveau de développement des capacités de production varie d'une planète à l'autre et ces différences de niveau se reflètent dans la qualité des armes et armures produites.

Armes classiques: +0 pour atteindre leur cible.

Armure classique: -0 d'AC

Armes martiennes: +5% pour atteindre leur cible

Armure martienne: -1 d'AC

Armes vénusiennes: +10% pour atteindre leur cible.

Armure vénusienne: -2 d'AC

Armes mercuriennes: +15% pour atteindre leur cible.

Armure mercurienne: -3 d'AC

Armes lunaires: +20% pour atteindre leur cible.

Armure lunaire: -4 d'AC

VOS ENNEMIS

Grenouilles acides

Les grenouilles acides sont des créatures semi-intelligentes qui ont été intégrées à l'écosystème vénusien pour contribuer à combattre les frelons de marécage. Elles crachent de l'acide et le bruit court qu'elles se montrent parfois bienveillantes envers les humanoïdes.

Acidicium

Ces monstres vénusiens sont un croisement de féroces chasseurs félins et de mollusques humides et gloutons. Les acidiciums sont souvent utilisés pour garder les installations de la RAM implantées dans des régions humides, car ils peuvent, faute de proie plus vivante, se nourrir des moisissures et des spores qui poussent sur les murs humides.

Gennies de combat expérimentaux (ECG)

Les laboratoires de recherche de l'armée de la RAM possèdent des équipes d'expérimentation qui produisent des gennies de combat encore plus dangereux et plus monstrueux que les gennies classiques. Ces créatures, d'une rapidité extrême, sont très meurtrières.

Singes du désert

Ces créatures représentent un étrange héritage des premières tentatives de formation de terrain sur Mars. Les singes du désert possèdent des cachettes très sûres et sont insensibles aux agressions par le feu.

Hexadillos

Cette espèce a été implantée dans l'écosystème martien pour servir de pâture aux gennies. Les hexadillos possèdent six pattes et sont recouverts d'une carapace faite de plaques osseuses.

Hypercrabes

Ces gennies haut-de-gamme sont le résultat des recherches menées par les laboratoires de bioingénierie de l'armée de la RAM. L'hypercrabe n'est pas particulièrement intelligent, mais il est relativement rapide et possède un exosquelette qui lui fournit une armure très solide.

Hyperscorpions

Autre version du gennie de combat haut de gamme, l'hyperscorpion possède une solide armure sous forme d'exosquelette, ainsi qu'un dard redoutable qui libère du poison.

Hyperserpents

Cet autre gennie de catégorie supérieure est incroyablement rapide. Il peut échapper à la plupart des projectiles intelligents et est immunisé contre les grenades aveuglantes.

Humains

Des pirates de l'espace aux assassins en passant par les guerriers ennemis, les humains représentent la catégorie d'adversaires la plus variée et la plus redoutable que votre équipe puisse trouver sur sa route. Les races humaines peuvent comprendre les Mercuriens, les Vénusiens, les Humains à proprement parler et les Martiens.

Gennies de combat de la RAM

Les gennies de combat de la RAM ont été spécialement conçus pour opérer lors de déploiements militaires effectués dans les environnements les plus divers.

Gennies chiens de garde de la RAM

Ces gennies ont été mis au point pour faire office de gardes et agir comme renfort pour les forces de combat régulières. Ils sont dérivés des espèces canines terrestres, possèdent des sens très développés et sont de redoutables attaquants.

Robots

Les unités de sécurité et de combat mécaniques sont de tailles et de formes très diverses et possèdent des armes variées. Certains vaisseaux sont dotés de robots de sécurité qui peuvent continuer à défendre le bâtiment contre les envahisseurs même lorsque tout l'équipage a été tué. Les unités d'assaut et de combat sont souvent plus armées et mieux protégées que les robots de sécurité; mais ils sont tous très déterminés et extrêmement dangereux.

Calmars de sable

Créés pour combattre les insectes et autres animaux nuisibles résultant de la colonisation de Mars, ces omnivores martiens ne perdent pas une occasion de profiter de leur rapidité et de leur pouvoir de camouflage pour attaquer des victimes sans méfiance.

Rats de l'espace

Cette espèce, dont l'origine demeure obscure, a proliféré et suivi les humains à travers le système solaire.

Frelons de marécage

Ces gennies vénusiens ont été créés pour jouer, à la fin de la période de formation de terrain, le rôle de charognards dans l'écosystème de la planète.

Terriens

Ces tueurs sont les gennies de combat de la RAM, qui furent créés à l'origine pour se battre sur l'ancienne terre. Ils sont connus d'un bout à l'autre du système solaire pour la véritable délectation avec laquelle ils asservissent leurs adversaires et se livrent aux actes les plus cruels.

Ursadder

Ce prédateur vénusien, croisement d'un serpent et d'un ours, possède une armure naturelle et se nourrit essentiellement de grenouilles acides.

ANNEXE

TABLEAU DES MODIFICATEURS D'ÉLÉMENTS RACIAUX

	Str	Dex	Con	Cha	Tech
Humain	0	0	+1	0	0
Romanichel	-2	+3	-2	0	+3
C.D.	+2	+2	+1	-1	0

TABLEAU DES MÉTIERS POSSIBLES POUR CHAQUE RACE

	JF	Guer.	Gredin	Médecin
Humain	oui	oui	oui	oui
Romanichel	non	non	non	oui
C.D.	oui	non	non	non

TABLEAU DES MODIFICATEURS DE FORCE

	Bonus de coups au but.	Bonus de dégâts
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	0	0
16	0	+1
17	+1	+1
18	+2	+2
19	+3	+4
20	+3	+6
21	+4	+8
22	+4	+10

TABLEAU DES MODIFICATEURS DE CONSTITUTION

HP*	Bonus
8	0
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0
15	+1
16	+2
17	+2(+3)**
18	+2(+4)**
19	+2(+5)**

*Coups au but

**Chiffres entre () pour les guerriers *uniquement*.

TABLEAU DES MODIFICATEURS DE DEXTÉRITÉ

	Reaction Bonus	Combat à distance Bonus	AC Bonus
10	0	0	0
11	0	0	0
12	0	0	0
13	0	0	0
14	0	0	0
15	0	0	-1
16	-1	+1	-2
17	-2	+2	-3
18	-2	+2	-4
19	-3	+3	-4
20	-3	+3	-4
21	-4	+4	-5
22	-4	+4	-5

TABLEAU DE PROGRESSION DU JOCKEY-FUSÉE

Niveau d'expérience	EXP nécessaire
2	1.250
3	2.500
4	5.000
5	10.000
6	20.000
7	40.000
8	70.000

TABLEAU DE PROGRESSION DU GUERRIER

Niveau d'expérience	EXP nécessaires
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	125.000

TABLEAU DE PROGRESSION DU GREDIN

Niveau d'expérience	EXP nécessaires
2	1.250
3	2.500
4	5.000
5	10.000
6	20.000
7	40.000
8	70.000

TABLEAU DE PROGRESSION DU MÉDECIN

Niveau d'expérience	EXP nécessaires
2	1.500
3	3.000
4	6.000
5	12.000
6	24.000
7	48.000
8	96.000

CATÉGORIE D'ARMURE

Catégorie	AC
inexistante	10
Combinaison spatiale	6
Combinaison intelligente	4
Armure corporelle lourde	2
Armure de combat	0
Armure de combat avec protection	-2

TABLEAU DES ARMES

(S/M/L)			
Arme	Portée	Dégâts	ROF
Coutelas	-/-/-	1-6	2
Mono-épée	-/-/-	1-10	2
Arbalète de C.D.	4/6/8	1-8	2
Fusil à aiguilles	6/9/12	1-3	6
Pistolet laser	16/24/32	1-8	3
Pistolet lance-fusées	8/12/16	1-10	4
Fusil à chaleur	3/4/6	2-12	2
Grenade	1/2/3	varient	1
Lance-grenades	6/9/12	varient	1/2
Lance-plasma	10/15/20	4-40	1/2
Lance-fusées	20/30/40	5-50	1/2

GLOSSAIRE DES TERMES

Ability scores (scores de qualités): ces chiffres définissent les caractéristiques de base d'un personnage. Les cinq qualités de base sont: la force (STR), la dextérité (DEX), la constitution (CON), le charisme (CHA) et les connaissances techniques (TCH).

Armour class (catégorie d'armure) (AC): cette valeur représente le degré de difficulté que l'on aura à atteindre et endommager une cible. Plus cette valeur est faible, plus il est difficile d'atteindre la cible.

Career (métier): c'est l'activité exercée par un personnage. Les quatre métiers possibles sont: jockey-fusée, guerrier, gredin et médecin.

Character (personnage): chacun des membres de l'équipe que vous allez diriger au cours de l'aventure est un personnage. On utilise parfois pour les décrire le terme de "personnage participant" ou PC.

Charcter Icon (icône de personnage): image représentant un personnage ou un NPC pendant les combats.

Close-Combat (combat rapproché): combat dans lequel les deux adversaires sont proches l'un de l'autre et se battent avec des armes comme le coutelas ou la mono-épée.

Ranged Combat (combat à distance): combat impliquant des armes ayant une certaine portée, comme les pistolets ou les grenades.

Credits (crédits): le principal système monétaire du 25ème siècle. Marchandises, armes, etc. sont payés par ce moyen.

Encounter (rencontre): une rencontre se produit lorsque votre équipe trouve sur sa route des adversaires ou d'autres êtres vivants. Pour chaque rencontre, un menu apparaîtra pour vous indiquer les différentes options dont vous disposez.

Experience Points (Points d'expérience) (EXP): le nombre de points d'expérience augmente à chaque victoire remportée et à chaque progression dans l'aventure. S'il a accumulé suffisamment de points d'expérience, un personnage accroît son niveau professionnel.

Hit Points (coups au but) (HP): ils mesurent le degré de santé ou de "vie" d'un personnage. Plus les coups au but sont importants, plus un personnage est difficile à tuer ou à neutraliser.

Initiative (initiative): l'initiative constitue une valeur semi-aléatoire, basée en partie sur la dextérité (DEX) et qui détermine le moment auquel un personnage ou un NPC peut intervenir dans le combat. Un haut degré de dextérité permet en général aux personnages et aux NPC d'entrer plus tôt en action au cours du combat.

Level (niveau): au fur et à mesure que les personnages accumulent des points d'expérience, ils peuvent continuer à s'entraîner et accroître leur niveau professionnel. Accroître son niveau confère à un personnage plus de points de qualifications, une meilleure aptitude au combat et plus de coups au but (HP).

Player Character (personnage participant) (PC): ce terme fait référence à l'ensemble des aventuriers appartenant à votre équipe.

Non-Player Character (personnage non participant) (NPC): il s'agit de toute créature, humaine ou non, que votre équipe peut rencontrer au cours de l'aventure.

Roll (chiffre aléatoire): c'est le terme utilisé pour décrire le chiffre attribué aux personnages au hasard du jeu.

Zero-G (Gravité zéro): gravité nulle ou situation d'apesanteur.

Skill (qualification): l'aptitude d'un personnage à faire quelque chose ou à utiliser un objet donné.

Skill, Career (qualification professionnelle): qualification clé pour un personnage donné.

Skill, General (qualification générale): qualification utile mais qui n'est pas attachée à un métier particulier.

Skill Check (contrôle de qualification): test mettant à l'épreuve une certaine qualification du personnage. Le résultat de ce contrôle déterminera le succès de tout travail mettant en jeu cette qualification.

Team (équipe): c'est le groupe de personnages que vous avez constitué pour l'aventure. Au cours de cette aventure, certains membres peuvent être ajoutés ou retirés de l'équipe.

THACØ (To Hit Armour Class 0)(pour atteindre la catégorie d'armure 0): ce chiffre renseigne sur la capacité d'un attaquant au combat. Pour atteindre un ennemi d'AC Ø, l'attaquant doit obtenir un chiffre aléatoire égal ou supérieur à cet THACØ.

REMERCIEMENTS

Création du jeu:	Equipe de projets spéciaux SSI
Mise au point du jeu:	Tony Van
Producteur (Electronic Arts):	Keith Francart
Directeur technique (Electronic Arts):	Steve Hayes
Chef programmeur:	Michael McNally
Assistant programmeur:	Paul Murray
Mise au point des rencontres:	Rhonda Gilbert & Dave Shelley
Direction artistique:	Tom Wahl
Chef de l'équipe artistique:	Laura Bowen
Equipe artistique:	Fred Butts, Maurine Starkey, Michael Provenza, Mark Johnson, Frank Saxon, Cyrus Lum, Scott Sava
Musique:	Jon Medek
Directeur de produit (Electronic Arts):	Chip Lange
Directeur de projet (SSI):	Victor Penman
Documentation:	Rick Wilson, Marti McKenna

Mise en page de la
documentation: **Colin Dodson**
Guide: **Marti McKenna**
Tests: **Jeff Glazier**
Assurance qualité: **Michael Prince**

BUCK ROGERS et XXVc sont des marques déposées
utilisées sous licence accordée par The Dille Family Trust. Le
logo TSR est une marque déposée appartenant à et accordée
sous licence par, la TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA.

Copyright ©1991 Strategic Simulations, Inc.

Tous droits réservés.

Copyright ©1991 The Dille Family Trust.

Tous droits réservés.

Copyright ©1991 TSR, Inc.

Tous droits réservés.

Ce jeu a reçu de la Sega Enterprises Ltd. une licence pour
être utilisé sur le système MEGA DRIVE SEGA.

“SEGA” et “MEGA DRIVE” sont des marques déposées de la
Sega Enterprises, Ltd.

