UN SCÉNARIO DE PIRATERIE SPATIALE

LE CŒUR DE FLINT

Une course au trésor à travers la galaxie d'Andromède



✦ ✦ ✦

GUIDE DU MAÎTRE DE JEU

Pour 3 à 5 pirates · Une longue séance ou une petite campagne

BIENVENUE À BORD

Dans cette galaxie, on navigue encore à la voile. Des voiles solaires tendues sur des galions de bois et de laiton, qui fendent le vide comme d'autres fendent l'océan. Et quelque part au bout de la carte, un trésor attend depuis quarante ans.

Le Cœur de Flint est un scénario complet pour un groupe de 3 à 5 joueurs, inspiré de *La Planète au trésor* et de *L'Île au trésor*. Les joueurs incarnent un petit équipage pirate qui met la main, presque par hasard, sur un fragment d'un artefact légendaire. Commence alors une course à travers la galaxie d'Andromède, d'escale en escale, avec des rivaux aux trousses, jusqu'au cimetière de vaisseaux où le plus grand pirate de l'histoire a disparu.

Ce guide contient tout ce qu'il faut pour le faire jouer sans préparation lourde : l'univers, les secrets, les règles, chaque escale avec son texte d'ambiance et son illustration, les personnages, et des pistes pour **tout adapter à votre table**. Rien n'est gravé dans la pierre : chaque escale propose ses variantes, et l'itinéraire lui-même se modifie à volonté.

EN UN COUP D'ŒIL

Joueurs	3 à 5, plus un Maître de Jeu
Durée	Une longue séance (version courte, 4 à 5 h) ou deux à trois séances (version complète)
Ton	Aventure, merveilleux spatial, loyautés mises à l'épreuve, une pointe de frisson
Matériel	Un dé à 20 faces, les fiches de personnages, la carte
Inspirations	*La Planète au trésor*, *L'Île au trésor*, les récits de pirates et de cartes maudites

SOMMAIRE

Le synopsis 3
La galaxie d'Andromède 4
Les secrets du Cœur 5
La carte et l'itinéraire 6
Les règles du jeu 7
Les personnages non joueurs 8
Les escales, du Prologue au Cimetière 9
Le dénouement et les fins possibles 19
La boîte à outils du MJ 20
L'équipage de la Veuve Rouge (prétirés) 21
Aide-mémoire 23

LE SYNOPSIS

Lisez ou envoyez ce texte aux joueurs avant la première séance. Il pose le décor sans rien dévoiler des secrets.

À LIRE AUX JOUEURS

Dans cette galaxie, on navigue encore à la voile, des voiles solaires tendues sur des galions capables de fendre le vide comme d'autres fendent l'océan. La piraterie spatiale y est une tradition aussi vieille que la colonisation, et au-delà des routes commerciales éclairées s'étend la galaxie d'Andromède, un océan d'étoiles à peine cartographié où les grandes puissances n'osent plus s'aventurer.

C'est là qu'a régné le Capitaine Nathaniel Flint, le pirate le plus craint et insaisissable de toute la galaxie, parce qu'il possédait le Cœur, une carte capable d'ouvrir une route instantanée vers n'importe quel point de l'espace connu. Puis lui et son équipage se sont volatilisés avec le Cœur, au point le plus reculé jamais atteint : un cimetière de vaisseaux échoués.

Depuis, un fragment du Cœur circule dans les bas-fonds pirates, assez pour guider quiconque le détient jusqu'au reste. Ce fragment, c'est vous qui l'avez : un équipage modeste en quête d'un coup d'éclat, prêt à traverser la galaxie d'Andromède, affronter des rivaux, tenir son équipage soudé, et découvrir enfin ce qui est vraiment arrivé à Flint et à son Cœur.

CE QUE LE MJ DOIT RETENIR

- **La quête est simple :** réunir les trois fragments du Cœur et atteindre la Grande Marée, le vaisseau de Flint, au Cimetière.
- **Les fragments se cherchent entre eux.** Celui des joueurs les guide vers les autres : c'est votre boussole narrative.
- **Une rivale court après le même trésor :** la Capitaine Barbara. Elle donne du rythme et de la pression à chaque escale.
- **L'équipage doit rester soudé.** La richesse, la peur et les secrets mettent la loyauté à l'épreuve. Un équipage divisé peut se mutiner.
- **Le Cœur n'est pas ce que dit la légende.** Sa vraie nature, et le vrai sort de Flint, sont la grande révélation finale (page 5).

LA STRUCTURE EN TROIS ACTES

Acte	Ce qui se passe	Escales
I. Le fragment	L'équipage découvre le premier fragment dans son butin et comprend ce qu'il a entre les mains. Les rumeurs se répandent.	Prologue, Rouille-Basse
II. La route	L'équipage choisit son chemin, récolte des indices, croise sa rivale et met la main sur le deuxième fragment.	Phare de Kareth, Relais des Pendus ou Gueule d'Ébène, puis Bazar des Mille Voiles
III. Le bout du monde	La dernière traversée, la plus dangereuse, jusqu'au Cimetière, le troisième fragment et la vérité.	Brume des Murmures ou Éruption du pulsar, puis le Cimetière

LA GALAXIE D'ANDROMÈDE

Un océan d'étoiles où les galions déploient leurs voiles solaires, où les ports s'accrochent à des astéroïdes morts et où les tavernes se bâtissent dans des épaves.

LES VOILES SOLAIRES

Ici, on ne pilote pas des vaisseaux d'acier lisse : on navigue. Les navires sont des **galions de bois, de laiton et de cuivre**, gréés de grandes voiles qui boivent la lumière des étoiles. On parle de bâbord et de tribord, de cales et de mâts, d'abordages et de pavillons. Le vide se traverse comme une mer, avec ses courants, ses récifs et ses tempêtes.

LA COMPAGNIE

La grande puissance marchande de la galaxie. Elle tient les routes commerciales éclairées avec ses forteresses, ses patrouilles et ses cargos lourdement chargés. Chez elle, tout a un prix, un registre et un propriétaire, et la piraterie se paie au bout d'une corde. Ses pièces tintent dans toutes les cales... surtout dans celles des pirates.

LES PORTS FRANCS

Loin de la loi, les pirates ont leurs refuges : des ports bâtis sur des astéroïdes ou dans des carcasses de navires, où personne ne pose de question sur la provenance du butin. La loi n'y est qu'une rumeur qu'on achète au comptoir. Seul compte le **Code des pirates** : on partage le butin, on ne trahit pas son équipage, et un capitaine qui trahit les siens mérite la mutinerie.

ANDROMÈDE, AU-DELÀ DES ROUTES

Passé les routes commerciales s'étend la galaxie d'Andromède, à peine cartographiée. Des trous noirs qui dévorent le temps, des nébuleuses qui parlent avec la voix des morts, des étoiles mortes qui balaient le vide de faisceaux mortels. Les grandes puissances n'osent plus s'y aventurer. Les pirates, si.

LA LÉGENDE DE FLINT

Le **Capitaine Nathaniel Flint** a été le pirate le plus craint de toute la galaxie. On raconte qu'il surgissait de nulle part, frappait et disparaissait avant que la Compagnie ait pu lever un seul canon. Le secret de son pouvoir avait un nom : **le Cœur**, que les légendes décrivent comme une carte capable d'ouvrir une route instantanée vers n'importe quel point de l'espace.

Il y a quarante ans, Flint, son équipage et son vaisseau amiral, **la Grande Marée**, ont disparu au point le plus reculé jamais atteint : un cimetière de vaisseaux échoués, au bord du monde connu. Depuis, son nom ne se prononce qu'à voix basse dans les tavernes.

⚙ POUR MODULER

L'univers est volontairement esquissé. Ajoutez vos propres ports, factions et légendes. Si votre table préfère un ton plus léger, la Compagnie peut être une administration ridicule ; pour un ton plus sombre, faites-en un empire impitoyable.

RÉSERVÉ AU MAÎTRE DE JEU

LES SECRETS DU CŒUR

Ce que les joueurs ignorent, et ce qu'ils découvriront peu à peu. Dosez les révélations : un indice par escale suffit.

SECRET DU MJ

Le Cœur n'est pas une carte. C'est un **cristal rouge**, tiède comme un être vivant, séparé à l'origine en **trois fragments**. Les légendes l'appellent « carte » parce qu'il trace une route : réuni, il permet à son porteur et à son navire de **se téléporter** n'importe où dans la galaxie.

Il ne fonctionne que complet. Un fragment seul ne téléporte rien. Mais les fragments **s'appellent entre eux** : celui des joueurs tiédit, pulse et luit plus fort quand il se rapproche d'un autre. Deux fragments rapprochés laissent entrevoir la direction du troisième.

Chaque utilisation abîme l'espace. À force de déchirer le vide pour voyager, Flint a fragilisé le ciel. Un jour, il est allé trop loin : il a « **fait saigner le ciel** ». Une faille s'est ouverte et a aspiré toute sa flotte. Seule la Grande Marée est restée, échouée au Cimetière, vide.

Les indices laissés en route :

- La balise d'un convoi aspiré, dans la Gueule d'Ébène, répète : *« Il a ouvert le ciel. »*
- Dans la Brume des Murmures, les voix sont celles des marins disparus de la flotte de Flint.
- À bord de la Grande Marée, le journal de bord de Flint raconte tout, jusqu'au dernier saut.

LE SORT DE FLINT

Le scénario ne tranche pas : choisissez la version qui sert le mieux votre table, ou laissez planer le doute.

Option	Ce qui s'est passé
Disparu	Flint a été aspiré avec sa flotte. Son journal s'arrête au milieu d'une phrase. Le mystère reste entier.
Le dernier homme	Flint a survécu seul, des décennies, à bord de la Grande Marée. Les joueurs trouvent un vieillard, ou son squelette assis à la barre, le dernier fragment serré dans la main.
Le prisonnier du ciel	Flint est de l'autre côté de la faille, vivant. Le Cœur complet pourrait la rouvrir et le faire revenir… avec tout ce qu'il y a trouvé.

⚙ POUR MODULER

- Pour une partie plus courte, ne gardez que **deux fragments** : celui des joueurs et celui de la Grande Marée.
- Pour plus de mystère, ne révélez jamais clairement les dangers du Cœur : laissez les joueurs le comprendre en voyant la balise et les voix.
- Pour plus d'action, faites voler un fragment aux joueurs en cours de route : il faudra le reprendre.

LA CARTE ET L'ITINÉRAIRE



LES ROUTES D'ANDROMÈDE

La carte peut être montrée aux joueurs dès le début : elle fait partie du trésor. Les pointillés rouges indiquent les routes possibles, et les cristaux rouges l'emplacement des trois fragments. À chaque carrefour, **c'est l'équipage qui choisit sa route**, et chaque choix a son prix.

LES TROIS FRAGMENTS

- **1er fragment :** dans le butin des joueurs, à Rouille-Basse.
- **2e fragment :** quelque part au Bazar des Mille Voiles (le point d'interrogation de la carte : il faut le trouver).
- **3e fragment :** à bord de la Grande Marée, au Cimetière.

VERSION COURTE (UNE SÉANCE)

Prologue → Rouille-Basse → **une** escale de l'Acte II → Bazar → **une** traversée de l'Acte III → Cimetière. Résumez les voyages en une ou deux phrases.

VERSION COMPLÈTE

Laissez l'équipage visiter plusieurs escales, ajoutez des rencontres en route (page 20) et faites de chaque traversée une scène à part entière.

LES RÈGLES DU JEU

Un seul dé, six caractéristiques, beaucoup de place pour l'histoire. Ne lancez les dés que quand l'issue est incertaine **et** intéressante.

LE JET

Le joueur lance **1d20 et ajoute la statistique** concernée. Il doit atteindre le seuil de difficulté fixé par le MJ.

Difficulté	Seuil
Facile	8
Moyenne	12
Difficile	15
Très difficile	18
Légendaire	22

- **Talent adapté :** +2 au jet.
- **Fragilité en jeu :** −2, ou une complication dans l'histoire.
- **20 naturel :** réussite éclatante, avec un bonus.
- **1 naturel :** catastrophe, quel que soit le total.
- **Aide :** +2 si un autre personnage justifie comment il aide.
- **Opposition :** chacun lance, le plus haut l'emporte.

LES SIX STATISTIQUES

Stat	Ce qu'elle couvre
Poigne	Force, endurance, corps à corps, encaisser un coup
Réflexes	Agilité, vitesse, pilotage, tir
Verve	Charisme, négociation, intimidation, commandement
Malice	Discrétion, vol, crochetage, tromperie
Savoir	Technique, réparation, soins, connaissances
Flair	Perception, intuition, sang-froid, résister à la peur

CRÉER UN PIRATE

Une race et un rôle à bord ; **10 points** à répartir (4 au maximum par stat) ; trois ou quatre talents ; trois fragilités ; un équipement avec au moins une arme ; une phrase d'histoire. Prétirés page 21.

LE CAPITAINE ET LA MUTINERIE

Un joueur doit incarner le **capitaine**. Il tranche en dernier ressort et parle au nom de l'équipage, ce qui fait de lui la première cible d'une mutinerie.

⚙ RÈGLE OPTIONNELLE : LA COHÉSION

L'équipage commence avec **5 points de Cohésion**. Un partage injuste, un mensonge découvert ou un camarade abandonné en retire 1 ; une victoire partagée ou un sauvetage en rend 1. À 0, l'équipage peut voter pour remplacer le capitaine.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

LA CAPITAINE BARBARA, LA RIVALE

Capitaine de **la Vipère d'Ambre**, un brick rapide aux voiles cuivrées, Barbara court elle aussi après le Cœur. Grande, élégante, une longue cicatrice qui lui barre la gorge et un rire qu'on entend d'un bout à l'autre d'une taverne. Elle est brillante, impitoyable et étrangement honnête : elle ne ment jamais sur ses intentions. Elle veut le Cœur, et elle le dira en face.

- **Son rôle :** elle arrive toujours un peu avant ou un peu après les joueurs. Elle achète les informations qu'ils cherchent, débauche leurs contacts, propose une alliance… puis la rompt au pire moment.
- **Ce qu'elle sait :** la position du Cimetière, mais pas celle des fragments. Elle a besoin de celui des joueurs, et elle peut essayer de le voler ou de l'acheter.
- **Son équipage :** une douzaine de pirates fidèles, dont un second taciturne et une canonnière redoutable.

⚙ POUR MODULER

Barbara peut devenir une alliée sincère, une ancienne compagne d'un des joueurs, ou même la fille de Flint, venue récupérer ce qui revient à sa famille.

LES AUTRES RENCONTRES

PNJ	OÙ ET POURQUOI
Ambroise, le Gardien du Phare	Seul au Phare de Kareth depuis des années. Il a vu passer la flotte de Flint il y a quarante ans et ne l'a jamais vue revenir. Il veille sur sa lumière « comme sur une promesse ».
Le barman du Relais	Il essuie toujours le même verre avec un chiffon qui n'a jamais été propre. Il entend tout, ne dit rien, sauf contre une bonne histoire ou une bouteille rare.
L'homme qui regarde trop longtemps	Au Relais, un vieux marin qui reconnaît le fragment au premier coup d'œil. Ancien de la flotte de Flint, ou espion de Barbara : à vous de voir.
Madame Ysolde, la marchande	Au Bazar, une collectionneuse de curiosités qui détient le deuxième fragment sans connaître sa valeur. Ou en la connaissant très bien.
Les voix de la Brume	Les marins disparus de la flotte de Flint. Ils parlent avec la voix de ceux que les joueurs ont perdus.
Flint	Absent, sauf à travers son journal de bord… et selon l'option choisie page 5.

LA CALE DE LA VEUVE ROUGE



LE BUTIN DE L'AURELIA

À LIRE AUX JOUEURS

La cale de la Veuve Rouge sent le fer, l'huile chaude et la poussière de comètes. Au-dessus de vos têtes, la coque craque doucement, comme un vieux navire qui se remet d'une longue nuit. Par le hublot, les lumières de Rouille-Basse clignotent dans le noir : un port franc accroché à un astéroïde mort, où les galions de toutes les couleurs s'amarrent sans poser de questions.

Il y a trois jours, vous avez abordé l'Aurelia, un cargo marchand trop lourd et trop fier. La cale est maintenant pleine de ce qu'il transportait : lingots, bobines de soie stellaire, caisses scellées, pièces de la Compagnie qui tintent entre vos doigts.

Vous êtes en train de tout compter, à la lueur d'une lanterne qui grésille. Là-haut, on parle depuis quarante ans d'un autre nom : celui de Flint. Ici, personne n'en parle à voix haute. C'est alors que vos doigts se referment sur quelque chose de tiède, au fond d'une caisse scellée de papiers de douane.

CE QUI S'Y JOUE

- Le fragment est un **éclat de cristal rouge**, tiède, qui pulse faiblement. Tourné dans la main, il luit plus fort dans une direction précise.
- Les papiers de douane indiquent qu'il était expédié discrètement vers un acheteur de la Compagnie. Quelqu'un va le chercher.
- C'est le moment de **partager le butin** : une première épreuve pour l'équipage et le capitaine.

JETS Identifier l'objet : Savoir 15 · Remarquer qu'il réagit à la direction : Flair 12

ROUILLE-BASSE



ROUILLE-BASSE

À LIRE AUX JOUEURS

Un astéroïde mort, évidé de l'intérieur par des générations de mineurs, puis colonisé par ceux qui n'avaient plus de place ailleurs. Ses ruelles à ciel ouvert sont coiffées de cloches de verre pressurisées où l'air sent le fer chaud, l'huile et le rhum bon marché. Le long des quais, des galions aux voiles solaires repliées dorment à l'amarre, lanternes allumées, équipages affalés sur le pont. Ici, personne ne pose de question sur la provenance de votre butin : la loi n'est qu'une rumeur qu'on achète au comptoir.

CE QUI S'Y JOUE

- **Vendre le butin et s'équiper** pour le voyage : vivres, munitions, réparations.
- **La rumeur se répand.** Quelqu'un a vu le fragment luire, ou les papiers de l'Aurelia ont parlé. Des regards se tournent vers l'équipage.
- **Premier contact avec Barbara :** elle offre un prix énorme pour « ce petit caillou tiède ». Refuser, c'est se faire une rivale.
- Un recéleur peut vendre une **vieille carte d'Andromède** : celle de la page 6.

JETS Vendre le butin au bon prix : Verve 12 · Repérer qu'on est suivi : Flair 15 · Semer un poursuivant dans les ruelles : Malice 12

⚙ POUR MODULER

Ajoutez une embuscade des hommes de la Compagnie venus récupérer le fragment, ou faites de Rouille-Basse le lieu où l'équipage recrute un dernier membre.

LE PHARE DE KARETH



LE PHARE DE KARETH

À LIRE AUX JOUEURS

Une planète rocheuse que les tempêtes magnétiques ont rongée jusqu'à l'os. Au sommet d'une falaise de roche noire, un phare de pierre et de cuivre envoie son faisceau à travers des nuages d'orage zébrés d'éclairs violets. Son gardien est seul, depuis des années, et il veille sur cette lumière comme sur une promesse. Quand votre galion approche, le faisceau vous balaie, s'arrête sur vous, puis repart. On vous a vus.

CE QUI S'Y JOUE

- « **Ici, l'on parle.** » Ambroise, le gardien, a vu passer la flotte de Flint il y a quarante ans. Il raconte les dernières paroles d'un marin : « Le capitaine va trop loin. Le ciel ne le supportera pas. »
- Il connaît l'existence du **deuxième fragment** et sait qu'il a fini au Bazar des Mille Voiles.
- Il ne parle qu'à ceux qui lui rendent service : réparer la lentille du phare abîmée par la tempête, au sommet, sous les éclairs.

JETS Accoster dans la tempête : Réflexes 15 · Réparer la lentille : Savoir 12 · Gagner sa confiance : Verve 12

⚙ POUR MODULER

Le gardien peut être un ancien membre de l'équipage de Flint, rongé par la culpabilité. Ou un homme de Barbara, qui attend les joueurs pour les retarder.

LE RELAIS DES PENDUS



LE RELAIS DES PENDUS

À LIRE AUX JOUEURS

Une carcasse de destroyer éventrée par une vieille guerre, que quelqu'un a transformée en taverne. Les poutres de métal rouillé servent de colonnes, les tables sont des caisses de munitions, et des lanternes ambrées pendent au bout de chaînes. Au plafond, une potence décorative où pendent, comme des trophées, les pavillons des équipages disparus. Le barman essuie un verre avec un chiffon qui n'a jamais été propre, et dans un coin, quelqu'un vous regarde un peu trop longtemps.

CE QUI S'Y JOUE

- **Le pavillon de Flint** pend au plafond, avec ceux des équipages disparus. Le barman peut raconter son histoire.
- **L'homme qui regarde trop longtemps** a reconnu le fragment. Il propose d'indiquer où se trouve le deuxième... contre une part du trésor.
- **L'équipage de Barbara** boit à une table voisine. Une partie de dés, un bras de fer ou une bagarre peuvent délier les langues, ou dégénérer.

JETS Faire parler le barman : Verve 15 · Gagner une partie de dés : Malice 12 · Bras de fer : Poigne 15 (opposition)

⚙ POUR MODULER

Le Relais est l'escale idéale pour une scène sociale. Pour une table qui aime l'action, faites éclater une bagarre générale ; pour une table qui aime l'intrigue, faites-y négocier une alliance temporaire avec Barbara.

LA GUEULE D'ÉBÈNE



LA GUEULE D'ÉBÈNE

À LIRE AUX JOUEURS

Le ciel entier a pris feu. De part et d'autre, deux immenses rubans de gaz en fusion, orange et dorés, s'enroulent comme de la lave en mouvement. Entre eux, au centre, un minuscule tourbillon aspire la matière en spirale, ridiculement petit et pourtant plus lourd que tout ce qui l'entoure. La coque gémit, les instruments s'affolent, et l'horloge de bord ralentit : une heure ici vaudra une journée là-bas. Dans les débris du convoi aspiré, une balise répète depuis des décennies le même message : « Il a ouvert le ciel. »

CE QUI S'Y JOUE

- **Le raccourci le plus rapide** vers le Bazar, mais le temps y ralentit : en sortant, des jours ont passé, et Barbara a pris de l'avance.
- **La balise** est le premier vrai indice sur le sort de Flint. On peut tenter de récupérer son enregistrement complet.
- Le fragment **réagit violemment** près du trou noir : il chauffe, brille, et semble « reconnaître » l'endroit.

JETS Naviguer au bord de la Gueule : Réflexes 18 · Récupérer la balise : Savoir 15 · Garder son sang-froid : Flair 12

⚙ POUR MODULER

Jouez sur le temps : chaque échec coûte une journée de plus à l'extérieur. Pour plus de frisson, laissez entrevoir une épave de la flotte de Flint, figée au bord de l'horizon.

LE BAZAR DES MILLE VOILES



LE BAZAR DES MILLE VOILES

À LIRE AUX JOUEURS

Avant même d'arriver, vous voyez les voiles : des centaines de voiles solaires de galions, cousues entre elles pour recouvrir la carcasse d'un croiseur de guerre éventré. Sous cette toile immense, des lampions de toutes les couleurs, des étals, des cris, des odeurs d'épices et de graisse chaude. On y vend de tout, à tout le monde, tant qu'on respecte une seule règle : pas de violence. Des gardiens en armure, immobiles et muets sur les passerelles, rappellent aux imprudents ce qui arrive aux indisciplinés.

CE QUI S'Y JOUE

- **Le deuxième fragment** est au Bazar. Le premier fragment, qui chauffe de plus en plus, guide l'équipage à travers la foule.
- Il est entre les mains de **Madame Ysolde**, une marchande de curiosités. On peut l'acheter, l'échanger, le gagner au jeu ou le voler… sans violence.
- **Barbara est là aussi**, avec une bourse bien plus lourde. C'est une course contre la montre.

JETS Suivre la résonance du fragment : Flair 12 · Marchander : Verve 15 · Le dérober sans être vu : Malice 18

⚙ POUR MODULER

Organisez une vente aux enchères pour une scène de bluff, ou faites de Madame Ysolde une connaisseuse qui exige un service en échange. Quand les deux fragments se touchent, montrez une vision : la direction du Cimetière.

LA BRUME DES MURMURES



LA BRUME DES MURMURES

À LIRE AUX JOUEURS

La nébuleuse est belle, d'un violet pâle strié de rose, et elle est silencieuse, trop silencieuse. Dès que la coque y plonge, les instruments grésillent puis s'éteignent, comme si la brume les avalait. Les hublots s'embuent de l'intérieur. Et puis, très doucement, quelqu'un prononce votre nom, d'une voix que vous croyiez ne plus jamais entendre.

CE QUI S'Y JOUE

- Chaque joueur entend **la voix de quelqu'un qu'il a perdu**. C'est le moment de faire parler le passé des personnages.
- Les voix demandent un prix : un souvenir, un secret, une promesse. Ceux qui refusent restent perdus plus longtemps.
- Ce sont en réalité **les marins de la flotte de Flint**, aspirés par la faille. Un joueur attentif peut le comprendre, et apprendre ce qui leur est arrivé.

JETS Résister aux voix : Flair 15 · Naviguer sans instruments : Réflexes 15 · Comprendre qui parle : Savoir 12

⚙ POUR MODULER

Faites passer des messages secrets à chaque joueur pour que chacun vive sa propre scène. Pour une table qui n'aime pas l'introspection, remplacez les voix par une navigation à l'aveugle tendue.

L'ÉRUPTION DU PULSAR



L'ÉRUPTION DU PULSAR

À LIRE AUX JOUEURS

Au loin, une étoile morte tourne sur elle-même et balaie le vide de deux faisceaux de lumière bleu-blanc, comme un phare dont la lampe voudrait tuer. À chaque salve, les étoiles autour semblent trembler. Puis le silence, quelques instants, qui sont votre seule chance. Il faudra passer entre deux faisceaux sans une seconde de retard.

CE QUI S'Y JOUE

- Une **scène d'action collective** : chacun a un poste. Le pilote compte les secondes, la vigie annonce les faisceaux, le mécanicien maintient les voiles, le capitaine donne les ordres.
- La traversée se joue en **trois passages**. Chaque échec abîme le navire ou blesse quelqu'un.
- Barbara peut tenter la traversée en même temps : une course, ou un sauvetage, si elle échoue.

JETS Piloter entre les faisceaux : Réflexes 15 · Annoncer la salve : Flair 12 · Tenir les voiles : Poigne 12 · Coordonner : Verve 12 (+2 à tous)

⚙ POUR MODULER

Mettez un vrai sablier sur la table : les joueurs ont trente secondes pour décider de chaque passage. Pour une partie courte, réduisez à un seul passage décisif.

LE CIMETIÈRE



LE CIMETIÈRE · LA GRANDE MARÉE

À LIRE AUX JOUEURS

Des milliers d'épaves de toutes les époques, soudées les unes aux autres par la gravité, forment une montagne de coques éventrées, de mâts brisés et de voiles déchirées. Aucun bruit, aucun mouvement. Au-delà, plus aucune étoile : le bord du monde connu. Et au centre, intacte et sombre au milieu des ruines, la Grande Marée, vaisseau amiral de Flint, vous attend depuis quarante ans.

CE QUI S'Y JOUE

- **Se frayer un chemin** à travers les épaves, à pied ou à bord d'une chaloupe, entre les coques instables et les pièges laissés par d'anciens pilleurs.
- **La Grande Marée** est intacte, mais vide. Les tables sont encore mises, les hamacs défaits, comme si l'équipage avait disparu en un instant.
- Dans la cabine du capitaine : **le journal de bord de Flint** et **le troisième fragment**.

JETS Traverser les épaves : Réflexes 15 · Repérer les pièges : Flair 15 · Déchiffrer le journal : Savoir 12

À BORD DE LA GRANDE MARÉE

LE JOURNAL DE FLINT

Faites lire aux joueurs les dernières pages du journal. Adaptez-les à l'option choisie pour le sort de Flint (page 5).

À LIRE AUX JOUEURS

« Trente-septième saut ce mois-ci. Les hommes disent que le ciel a changé de couleur derrière nous. Je ne les écoute plus. Le Cœur me montre des routes que personne n'a jamais vues. »

« Le ciel saigne. Je l'ai vu de mes yeux, une plaie rouge au-dessus de la flotte. J'ai voulu sauter loin, très loin, pour la fuir. La plaie nous a suivis. »

« Ils sont tous partis. Les navires, les hommes, les chants. Il ne reste que la Marée et moi. Que celui qui trouvera ce Cœur sache ce qu'il coûte. Je l'ai brisé en trois pour que plus jamais personne… »

LA CONFRONTATION

Au moment où l'équipage réunit les trois fragments, **Barbara aborde la Grande Marée**. C'est le point culminant de l'aventure. Selon ce qui s'est passé en route, elle peut :

- **Attaquer** pour s'emparer du Cœur : un abordage dans un vaisseau fantôme, au milieu des épaves.
- **Négocier** : elle propose un partage, ou un échange contre un équipier capturé.
- **Hésiter**, si elle a lu le journal ou entendu les voix : elle aussi a peur de ce que le Cœur peut faire.

RÉUNIR LE CŒUR

Quand les trois fragments se touchent, ils se ressoudent dans un éclat de lumière rouge. Le Cœur est complet, chaud comme un cœur qui bat. Au-dessus du Cimetière, là où il n'y a plus d'étoiles, une fine **cicatrice rouge** se dessine dans le ciel. Elle n'était pas là avant.

SECRET DU MJ

Le Cœur fonctionne. Un seul saut peut ramener l'équipage à Rouille-Basse en un instant… et agrandir la cicatrice. Laissez les joueurs le comprendre, et décider.

LES FINS POSSIBLES

Il n'y a pas de bonne fin. Il y a celle que l'équipage choisit, et ce qu'elle lui coûte.

Choix	Ce qui se passe
Utiliser le Cœur	L'équipage devient le plus insaisissable de la galaxie, comme Flint avant lui. Mais à chaque saut, la cicatrice grandit. Jusqu'où iront-ils ?
Le détruire	Le danger disparaît avec la légende. Le butin de la Grande Marée suffit à rendre l'équipage riche... mais une partie de l'équipage ne le pardonnera peut-être jamais.
Le vendre	À la Compagnie, à Barbara, au plus offrant. Une fortune immédiate, et un pouvoir terrible entre d'autres mains.
Le séparer à nouveau	Garder un fragment, cacher ou confier les autres, comme Flint l'avait voulu. Le Cœur redevient une légende... que d'autres chercheront.
Le perdre	Barbara l'emporte, ou une mutinerie éclate. L'équipage repart les mains vides, mais vivant, et avec une rivale à abattre.

CONSEILS POUR LE FINAL

- **Laissez débattre l'équipage.** Le choix final est souvent le meilleur moment de la partie. Ne tranchez pas à leur place.
- **Récompensez la cohérence :** un équipage resté soudé mérite une fin glorieuse, même amère.
- **Terminez sur une image :** le navire qui s'éloigne du Cimetière, la cicatrice rouge dans le ciel, ou un fragment qui pulse encore, tiède, au fond d'une poche.

ET APRÈS ?

Ce scénario se suffit à lui-même. Mais s'il vous a plu, ses fins ouvrent naturellement d'autres histoires : un équipage qui utilise le Cœur et doit affronter ce qui sort de la cicatrice, une Barbara assoiffée de revanche, une Compagnie qui ne renoncera jamais à un tel pouvoir. Le reste vous appartient.

POUR IMPROVISER

LA BOÎTE À OUTILS DU MJ

RENCONTRES EN ROUTE (1D8)

D8	RENCONTRE
1	Une patrouille de la Compagnie qui fouille les navires à la recherche d'un « objet volé ».
2	Un navire en détresse : un vrai naufrage, ou un piège de pilleurs.
3	Une tempête magnétique : instruments fous, voiles déchirées.
4	Un marchand ambulant qui vend des rumeurs sur Flint, vraies ou fausses.
5	La Vipère d'Ambre de Barbara, au loin : elle vous suit, ou vous la suivez.
6	Une créature du vide, immense et silencieuse, aperçue entre deux nébuleuses.
7	Un passager clandestin découvert dans la cale.
8	Une dispute à bord : partage du butin, peur du Cœur… la Cohésion est en jeu.

RUMEURS DE TAVERNE (1D6)

1	« Flint n'est pas mort. On l'a vu, vieux comme le monde, dans un port du sud. »
2	« Le Cœur rend fou ceux qui le touchent trop longtemps. »
3	« Barbara a juré de tuer quiconque trouverait le Cœur avant elle. »
4	« La Compagnie paie une fortune pour le moindre éclat de cristal rouge. »
5	« Au Cimetière, les épaves bougent quand personne ne regarde. »
6	« Flint a lui-même brisé le Cœur. Pourquoi aurait-il fait ça ? »

NOMS À PIOCHER

Navires : la Mouette Ivre, le Dernier Sou, la Comète Boiteuse, l'Insolente, le Requin de Laiton, la Belle Avarie.

Pirates : Jory Deux-Lames, Mamie Corde, Le Gros Tibbs, Sable-Rouge, Œil-de-Verre, la Veuve Pell.

Tavernes : l'Ancre Molle, le Gosier Sec, la Lanterne Noire, Chez Personne.

L'ÉQUIPAGE DE LA VEUVE ROUGE

Ces quatre pirates forment l'équipage original de la Veuve Rouge, le galion du Prologue. Utilisez-les tels quels, complétez-les avec les personnages de vos joueurs, ou ignorez-les et créez votre propre équipage : il suffit de renommer le navire.



CAPITAINE SUNNY PARMA

CAPITAINE · HUMAIN CYBORG

« Relax les gars, j'ai un plan… En fait, c'est juste une idée… Bon, ok, mais au moins je garde la pêche ! »

Quinze ans dans la Flotte, jusqu'à une dernière mission aux confins d'Andromède, pour traquer Flint, qui s'est terminée en désastre : il y a perdu un bras et tout son régiment. Il a gagné la Veuve Rouge aux cartes, sans moteur. Bavard et rieur, mais inébranlable : on ne trahit pas, on ne laisse personne derrière, on partage équitablement.

POIGNE	RÉFLEXES	VERVE	MALICE	SAVOIR	FLAIR
1	2	4	2	0	1

Talents : Baratin, Commerce, Tir au revolver, Rallier les troupes. **Fragilités :** Ne laisse jamais personne derrière, Pris pour un idiot, Bras mal huilé. **Équipement :** revolver de son ancien régiment, bras mécanique bon marché, carnet de contacts de quarante ports.



GORRATH

SECOND ET FORCE DE CHOC · LITHIEN (ALIEN DE ROCHE)

« Chez moi, on juge un guerrier à ce qu'il protège, pas à ce qu'il brise. »

Un Lithien, peuple de roche qui vit des siècles. Recueilli par Sunny après le naufrage de son propre navire, il a juré de protéger l'équipage qui l'a accueilli. Taciturne, il observe longuement avant d'agir, et cache une tendresse rugueuse pour les plus fragiles.

POIGNE	RÉFLEXES	VERVE	MALICE	SAVOIR	FLAIR
3	2	1	0	1	3

Talents : Force brute, Encaissement, Combat rapproché, Loyauté. **Fragilités :** Expression verbale, Espaces confinés, Trahir sa parole. **Équipement :** masse d'abordage à tête magnétique, bouclier intégré à l'avant-bras, harnais de charge lourde.

L'ÉQUIPAGE DE LA VEUVE ROUGE



KIRI'VEX

ÉCLAIREUSE ET PILOTE · SKARN (FÉLINE-REPTILIENNE BIOLUMINESCENTE)

« Le bruit trahit. Le silence, lui, ne ment jamais. »

Venue d'un monde souterrain sans lumière, bannie pour avoir refusé un mariage arrangé, elle a rejoint la Veuve Rouge après avoir sauvé Sunny d'une embuscade. Discrète et froide en apparence, d'une loyauté absolue une fois acquise. Elle garde en secret un fragment de carte de son monde natal.

POIGNE	RÉFLEXES	VERVE	MALICE	SAVOIR	FLAIR
1	3	2	3	0	1

Talents : Discrétion, Pilotage, Agilité, Vision nocturne. **Fragilités :** Vie en groupe, Confiance aveugle, Lumière crue. **Équipement :** dagues jumelles, grappin magnétique, combinaison souple adaptée au vide.



ROSSO

CHARPENTIER DE BORD · HUMAIN

« Mais j'ai rien fait, je le jure ! »

Fils d'un charpentier de coques mort sous les dettes, recruté par Sunny en le voyant rafistoler une coque éventrée. Franc, têtu, allergique à l'autorité qui ne se mérite pas, et kleptomane. Pour lui, le Cœur n'est pas une affaire de gloire : c'est la chance de bâtir un endroit libre, sans rois ni maîtres.

POIGNE	RÉFLEXES	VERVE	MALICE	SAVOIR	FLAIR
3	2	1	3	1	0

Talents : Charpenterie, Escrime à deux sabres, Débrouille, Endurance. **Fragilités :** Rancune tenace, Kleptomane, Méfiance envers l'autorité. **Équipement :** deux sabres d'abordage, pistolet à impulsions, caisse d'outils de charpentier.

⚙ POUR MODULER

Avec cinq joueurs, ajoutez un personnage créé par la table (un médecin, un mécanicien ou un cuisinier font d'excellents compléments). Avec trois joueurs, Sunny peut devenir un PNJ capitaine et laisser le rôle de capitaine à un joueur volontaire.

À GARDER SOUS LA MAIN

AIDE-MÉMOIRE

LE JET

1d20 + stat contre la difficulté.

Facile	8
Moyenne	12
Difficile	15
Très difficile	18
Légendaire	22

Talent +2 · Fragilité −2 · Aide +2 · 20 = éclat · 1 = catastrophe

LES STATS

Poigne force · **Réflexes** agilité, tir, pilotage · **Verve** parole · **Malice** ruse · **Savoir** technique · **Flair** perception

LE FIL DE L'AVENTURE

Escale	À retenir
Prologue	Le fragment tiède
Rouille-Basse	Rumeurs, Barbara
Phare	Le gardien sait où est le 2e fragment
Relais	Le pavillon de Flint, l'homme qui regarde
Gueule	« Il a ouvert le ciel »
Bazar	2e fragment, pas de violence
Brume	Les voix des disparus
Pulsar	Passer entre les faisceaux
Cimetière	3e fragment, journal, Barbara

SECRET DU MJ

La vérité en une phrase : le Cœur est un cristal en trois fragments qui permet de se téléporter, mais chaque saut abîme l'espace ; Flint a fini par « faire saigner le ciel », et la faille a aspiré toute sa flotte.

Dans les étoiles, personne n'est tout à fait celui que dit la légende.

CF