

ASTEROYDS

Un jeu de G. Blossier & F. Henry - Illustrations de Nicolas Fructus - Textes : Idic - Design de Cyril Demaegd
FAQ et nouvelles variantes : <http://www.ystari.com>

REMERCIEMENTS

Les auteurs tiennent à remercier tous ceux qui ont donné de leur temps afin de tester le jeu contribuant ainsi à sa constante amélioration et en particulier : Pierre Pinault, Olivier Caïra, Matthieu D'Epenoux, Franck Plass, Guillaume Bouilleux, Matthieu Blayo, Nicola Labianca, Charly Cazals, Madia Camara, Selma Blossier, l'équipe de la boutique Cellules Grises (Evry), les membres de l'association Alpha, les protonight de l'Ancora café...

L'éditeur remercie son équipe, GL, ainsi que Nicolas et Idic pour leur vision du monde d'Asteroyds...

CONTENU DE LA BOÎTE



1 plateau de jeu



6 tableaux de bord



6 vaisseaux



3 dés



1 chronomètre



36 astéroïdes



6 jetons *Pilote*



24 jetons *Objectif*



48 jetons transparents



cette règle

PRÉAMBULE

Asteroyds est un jeu modulable. Il propose donc plusieurs modes de jeu comme la course, les cibles, la chasse aux drones ainsi que toutes les variantes et règles que vous imaginerez vous-même par la suite ! Cette règle du jeu vous fera d'abord découvrir **la course** avant de présenter les autres modes de jeu (d'une complexité croissante). Ce jeu est à vous, n'hésitez donc pas à le faire vivre et à proposer vos variantes et idées au moyen du formulaire à imprimer sur la page Web du jeu. Les meilleures idées seront publiées sur le site et leurs auteurs récompensés. Enfin, n'hésitez pas à disposer les scénarios d'une façon différente à celle proposée, voire à retirer des astéroïdes si vous pensez que le jeu est trop difficile !

IL Y A BIEN LONGTEMPS...

Le système Ujitos : une étoile rouge aux reflets sanglants autour de laquelle orbitent une minuscule planète inhospitalière et un champ d'astéroïdes aux trajectoires plus que chaotiques, l'Essaim Perdu. Nulle richesse, nul filon minéral précieux. Ujitos n'a aucune valeur stratégique, ni pour la Fédarchie, ni pour la Spatiocratie ou l'Umpyrius. Et pourtant...

Des organisateurs de courses de navettes entreprenants ont mis sur pied des compétitions dans ce chaos de roches n'appartenant à personne. Dernièrement, Maryius Valentinus, un organisateur richissime, s'est approprié Ujitos. Le Contre-la-Mort le plus féroce, le plus retors, le plus dangereux et le plus prestigieux du Circuit des Indépendants était né...

Six pilotes parmi les trente meilleurs sont prêts à s'élancer pour cette course intense et haletante, avec un seul objectif : gagner à tout prix !

Le Contre-la-mort de l'Essaim Perdu, système Ujitos, a été élu pour la onzième année GS consécutive «épreuve la plus dangereuse du Circuit des Indépendants» par le magazine *Toberas Ardientes*.

MISE EN PLACE

- Étalez le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur choisit un pilote et prend son tableau de bord qu'il place devant lui.
- Chaque joueur prend un vaisseau ainsi que les jetons transparents de la couleur de ce vaisseau. L'un des jetons est placé dans la colonne rouge sur l'icône «Bouclier» (voir plus loin). Un autre jeton est placé sur la case la plus à gauche de la ligne de dommages. Les autres jetons sont placés à portée de main.
- Les jetons *Objectif* sont triés par type et disposés à proximité du plateau.
- Les jetons *Pilote* sont écartés du jeu.
- Les joueurs mettent ensuite en place le scénario indiqué en page suivante (la course).
- Le dernier joueur à avoir parcouru les cieux est désigné premier joueur. Il prend les dés ainsi que le chronomètre.

DÉROULEMENT DU JEU - LA COURSE

La Course est un mode de jeu pour 2 à 6 joueurs.

But du jeu : partir d'une plate-forme de décollage et faire le tour des 4 portes.

Temps suggéré pour un tour : de 50 secondes pour les débutants à 20 secondes pour les experts.



Notes :

- Les flèches indiquent l'orientation de départ des vaisseaux. Les vaisseaux commencent la course sur une plate-forme mais ne peuvent plus y revenir par la suite (la plate-forme devient un obstacle normal).

- Les astéroïdes sont disposés dans une orientation aléatoire, c'est à dire que les chiffres sur leur pourtour ne sont pas tous pointés dans la même orientation.

Pour rendre le jeu plus difficile :

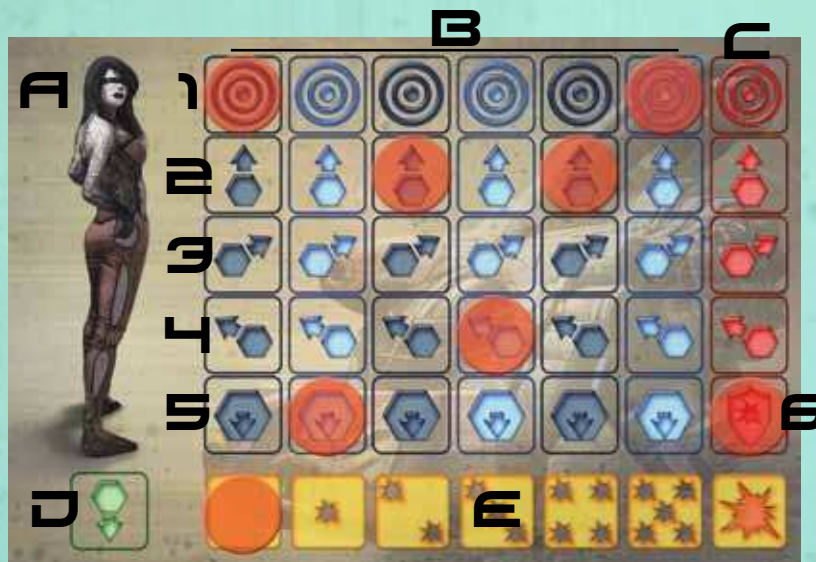
- Les joueurs peuvent décider qu'il faut revenir au centre après avoir fait fini sa mission. Pour gagner, ils doivent donc se reposer sur une plate-forme une fois qu'ils ont les 4 jetons.

- Les joueurs peuvent décider de faire varier l'ordre des couleurs des dés (plutôt que rouge / blanc / bleu, ils peuvent choisir un ordre aléatoire à chaque tour).

TOUR DE JEU

1. Programmation

Le premier joueur lance les dés, puis les place près du plateau dans l'ordre Rouge / Blanc / Bleu. Il annonce les valeurs de chacun des dés à voix haute, puis lance le chronomètre. Tous les joueurs peuvent alors commencer la programmation des mouvements de leur vaisseau.



Pour programmer les manoeuvres, les joueurs utilisent leur tableau de bord et les jetons transparents. Chaque tableau est composé des éléments suivants :

- A) Photo du pilote B) 6 colonnes d'action C) Colonne d'énergie de réserve
D) Pouvoir spécial du pilote (utilisé dans les règles avancées) E) Ligne de dommages du vaisseau

Chaque joueur programme les actions à venir de son vaisseau en positionnant **dans chaque colonne** un jeton transparent sur le pictogramme de son choix. L'ordre de réalisation des actions se fera de gauche à droite. Il y a 6 pictogrammes différents :

- 1) Tir (utilisé dans les règles avancées) 2) Avancer tout droit 3) Avancer à droite
4) Avancer à gauche 5) Demi-tour 6) Bouclier

La programmation des actions est effectuée en temps limité. Dès que le chronomètre sonne, tous les joueurs doivent arrêter la programmation, même s'ils n'ont pas fini de poser leurs jetons !

2. Déplacement des astéroïdes

Le premier joueur arrête la sonnerie du chronomètre. Les joueurs vont alors déplacer les astéroïdes en fonction des résultats indiqués par les dés. Afin de faciliter cette phase, les joueurs se répartissent les astéroïdes, par exemple en s'occupant chacun d'une portion de plateau (en faisant attention de ne pas déplacer un même astéroïde deux fois).

OBJETS







Astéroïde rouge
Astéroïde blanc/bleu
Porte blanche
Pod de public
Plate-forme

Les astéroïdes sont composés de plusieurs éléments :

- Une ou deux couleurs (bleu, blanc, rouge, blanc avec anneau rouge, blanc avec anneau bleu).
- Six chiffres sur le pourtour pour indiquer la direction du mouvement en fonction du dé.
- Un numéro de priorité au centre, pour gérer les collisions.
- Les portes comportent de plus un symbole vert permettant de mémoriser le passage des vaisseaux.
- Les portes se déplacent comme des astéroïdes, les plates-formes de décollage et les pods de public ne bougent pas.

1) Le premier joueur indique le résultat du dé **rouge**. Chaque astéroïde rouge (y compris les portes rouges et les astéroïdes blanc/rouge) se déplace alors de **deux cases** dans la direction indiquée par le dé rouge. Si au cours de ce déplacement, il rencontre un autre élément de jeu ou un bord, ils s'arrêtent sur la dernière case libre.

2) Le premier joueur indique le résultat du dé **blanc**. Chaque astéroïde blanc (y compris les portes blanches et les astéroïdes blanc/rouge et blanc/bleu) se déplace alors d'**une case** dans la direction indiquée par le dé blanc. S'il rencontre un autre élément de jeu ou un bord, le mouvement n'est pas effectué.

3) Le premier joueur indique enfin le résultat du dé **bleu**. Chaque astéroïde bleu (y compris les astéroïdes blanc/bleu) se déplace alors d'**une case** dans la direction indiquée par le dé bleu. Si au cours de ce mouvement il rencontre un autre astéroïde (pas un vaisseau, un pod ou une plate-forme), l'astéroïde bleu **pousse** cet autre astéroïde d'une case. Cependant, pour que cette poussée soit possible, il faut que la case de destination de l'astéroïde poussé soit libre.

Priorité : quand deux éléments de même couleur doivent être déplacés sur la même case, c'est celui qui a le plus petit numéro de priorité qui se déplace en premier, en effectuant l'intégralité de son déplacement.



exemple : le dé rouge indique 6. L'astéroïde rouge se déplace de deux cases. L'astéroïde blanc/rouge se déplace d'une seule case car son mouvement est ensuite bloqué par un pod.



exemple : le dé blanc indique 4. L'astéroïde blanc/rouge se déplace d'une case. L'astéroïde blanc ne se déplace pas car son mouvement est bloqué par un vaisseau.



exemple : le dé bleu indique 2. L'astéroïde bleu se déplace d'une case et pousse l'astéroïde blanc. L'astéroïde blanc/bleu ne peut pousser l'astéroïde rouge car il y a un autre astéroïde derrière. Il reste donc en place.



priorité : le dé blanc indique 4. L'astéroïde et la porte blanche devraient arriver sur la même case, mais c'est l'astéroïde qui est déplacé car son numéro de priorité (6) est plus petit que celui de la porte (24).

3. Pilotage

Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur déplace alors son vaisseau en fonction de la programmation effectuée sur son tableau de bord. Si, au cours de son déplacement, un vaisseau entre en collision avec un astéroïde, un bord du plateau, ou un élément fixe, sa progression est stoppée. En outre, le vaisseau encaisse des dommages dus à la collision (voir plus loin). Cependant, les vaisseaux ne peuvent entrer en collision, et plusieurs vaisseaux peuvent donc cohabiter sur la même case.



Dès qu'un vaisseau rentre en contact avec un autre élément de jeu, il encaisse des dégâts qu'il reporte sur sa ligne de dommages. Cela n'affecte pas les performances du vaisseau, mais si la dernière case de la ligne de dommages est atteinte, le vaisseau est détruit et son pilote regarde la fin de la course depuis sa nacelle de sauvetage !

Bouclier : tous les vaisseaux possèdent un bouclier énergétique qui leur permet de minimiser les effets des collisions. Ce bouclier est activé par défaut au début de chaque tour, mais si les pilotes utilisent leur énergie de réserve autrement (colonne rouge du tableau de bord), ils désactivent leur bouclier et s'exposent à plus de risques. Quand le bouclier est activé, il permet au pilote d'encaisser **un point de dommage en moins par collision**.

Collisions : les collisions se produisent lorsqu'un vaisseau et un autre élément de jeu rentrent en contact.

1) Collision d'un astéroïde avec un vaisseau : ce type de collision ne peut se produire que lors du mouvement des astéroïdes. Si un astéroïde, lors de son déplacement doit être déplacé sur la case où se trouve un vaisseau, il reste en place mais inflige **un point de dommage** au vaisseau (aucun point si son bouclier est activé).

2) Collision d'un vaisseau avec un élément fixe : si un vaisseau, lors de son déplacement, rentre en collision avec un élément fixe (bord du plateau, plates-formes et pods de public) sa programmation est immédiatement arrêtée et le vaisseau encaisse **deux points de dommage** (un seul si son bouclier est activé).

3) Collision d'un vaisseau avec un astéroïde : les effets de la collision d'un vaisseau avec un astéroïde sont identiques à ceux d'une collision avec un élément fixe (deux points de dommage, voire un seul si son bouclier est activé), mais en outre, le pilote dispose d'une alternative.

Détruire un astéroïde : si le joueur le décide, il peut **une fois par partie** détruire l'astéroïde au prix de quatre points de dommage (trois s'il dispose de son bouclier). Une fois les dommages encaissés, il retire l'astéroïde du jeu, le place devant lui, et continue normalement sa programmation (ce qui peut lui causer éventuellement d'autres dommages).

Note : pour détruire un astéroïde, le pilote doit obligatoirement disposer de la totalité des points de dommages nécessaires (quatre ou trois plus son bouclier), sinon il s'écrase lamentablement lors de cet essai et l'astéroïde reste en place !



exemple : Dolorosa se déplace. Elle a programmé un demi-tour, puis une avancée tout droit et une avancée à gauche, enfin une avancée à droite. Malheureusement, ce dernier mouvement est contrarié par la présence d'un pod du public. Sa programmation s'arrête donc instantanément (son vaisseau a bien pivoté à droite, mais n'avance pas) et elle prend des dommages. Normalement son vaisseau devrait endurer deux points de dommage, mais comme son bouclier est activé, elle n'en subit qu'un. Avec 4 points de dommages encaissés, elle ne peut désormais plus détruire d'astéroïde !

Portes : les portes se déplacent comme des astéroïdes, mais à la différence de ceux-ci elles peuvent être traversées sans dommages par les vaisseaux. Si au cours de la partie, le vaisseau d'un joueur se retrouve sur la même case qu'une porte, (que ce soit dû au déplacement de la porte ou du vaisseau), alors il prend un jeton *Objectif* comportant un symbole identique à celui de la porte et le place devant lui (sauf s'il possède déjà un jeton comportant ce symbole).

4. Fin du tour

Le tour se termine dès que chaque joueur a effectué sa programmation. Chaque joueur remet alors son tableau de bord à zéro, en activant son bouclier et en écartant les autres jetons (sauf celui qui mesure les dommages). Le joueur situé à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur et prend en charge les dés et le chronomètre.

VICTOIRE

Dès qu'un joueur est passé par les quatre portes, la partie se termine. On finit malgré tout le tour de jeu pour voir si d'autres joueurs parviennent également à réussir cet exploit.

Égalités : si deux joueurs ou plus franchissent leur dernière porte au cours du même tour de jeu, on les départage au moyen de leur tableau de bord. Celui qui a passé la porte le plus tôt (c'est à dire celui qui a utilisé la colonne la plus à gauche pour franchir la porte) remporte la partie. Si les joueurs sont encore à égalité à ce stade, celui qui a le moins de dommages est déclaré vainqueur.

RÈGLE AVANCÉE : POUVOIRS SPÉCIAUX DES PILOTES



Chaque pilote, du fait des modifications effectuées sur son vaisseau, dispose d'un pouvoir spécial qu'il peut utiliser une fois par partie. Pour jouer cette variante, chaque joueur utilise le jeton *Pilote* correspondant au pilote qu'il contrôle. Il place ce jeton sur son tableau de bord. Une fois par partie, il peut utiliser ce jeton en lieu et place d'un jeton transparent en le plaçant dans une des colonnes de programmation. Le pilote effectuera alors l'action spéciale en lieu et place d'une action normale. Le jeton est ensuite défaussé.



Hector : quand il place son jeton dans une colonne, il effectue une double avancée tout droit.



Dolorosa : quand elle place son jeton dans une colonne, elle effectue un demi-tour plus une avancée tout droit.



Lawrence : il dispose d'un bouclier de secours pour annuler un point de dommage. Cette décision est prise au moment où il subit des dégâts et non pas lors de la programmation.



Yayenek : quand il place son jeton dans une colonne, il effectue une marche arrière, c'est-à-dire qu'il recule son vaisseau d'une case, sans changer son orientation.



M'Hand : quand il place son jeton dans une colonne, il peut effectuer un survirage, c'est-à-dire pivoter son vaisseau deux fois avant d'avancer. Cette manœuvre peut être effectuée indifféremment vers la droite ou la gauche.



1634 : quand il place son jeton dans une colonne, il peut effectuer un virage ou un survirage sans avancer. Il fait donc simplement pivoter à sa guise son vaisseau dans l'hexagone où il se trouve. Cette manœuvre peut être effectuée indifféremment vers la droite ou la gauche.

RÈGLE AVANCÉE : TIR

Le tir n'est pas utilisé lors de la course, mais il l'est dans tous les autres modes de jeu. Quand un joueur programme un tir, son vaisseau envoie vers l'avant un faisceau laser. Ce faisceau ne peut toucher les autres vaisseaux, par contre il est arrêté par tout autre obstacle sur sa route (reste à savoir si cet obstacle est la cible recherchée !)

Note : un joueur peut programmer autant de tirs qu'il le souhaite dans son tour. Cependant, les joueurs qui souhaitent pimenter le jeu peuvent se limiter à un seul tir par tour.



exemple : le vaisseau tire en visant la porte, mais son tir est stoppé par l'astéroïde blanc.

MODE DE JEU - TIR

Règles spéciales : ce mode de jeu est identique à la **course** pour les règles et la disposition mais cette fois, au lieu de passer par les portes, les joueurs doivent tirer dessus.

- Dans ce mode, les portes ne sont pas traversables. Entrer en contact avec une porte inflige donc des dommages aux joueurs. De plus, il est impossible de détruire une porte en entrant en collision avec elle.
- Quand un joueur parvient à toucher une porte au moyen d'un tir, il prend un jeton *Objectif* comportant un symbole identique à celui de la porte et le place devant lui (sauf s'il possède déjà un jeton comportant ce symbole).

MODE DE JEU - CIBLES

Cibles est un mode de jeu par équipe pour 2 à 6 joueurs.

Bout du jeu : détruire les cibles assignées à votre équipe.

Temps suggéré pour un tour : de 1 minute pour les débutants à 30 secondes pour les experts.



Note :

- Les astéroïdes sont disposés dans une orientation aléatoire, c'est-à-dire que les chiffres sur leur pourtour ne sont pas tous pointés dans la même orientation.

Handicap :

- Les joueurs qui jouent en équipe non équilibrées peuvent équilibrer la partie en assignant moins de cibles à l'équipe la moins nombreuse. Par exemple en jouant à 2 contre 3, l'équipe de 2 joueurs n'aura besoin que de quatre cibles au lieu de six pour remporter la partie. Les joueurs peuvent également utiliser cette méthode pour équilibrer la partie entre joueurs de forces différentes.

Règles spéciales : ce mode de jeu est joué par équipe ou en 1 contre 1. Il n'est pas obligatoire que les équipes soient équilibrées (par exemple on peut jouer à 2 contre 3).

- On prend 2 séries de jetons *Objectif* (comportant le même symbole). Les six objectifs d'une série sont placés sur les astéroïdes blancs situés à droite, et les six autres sur les astéroïdes blancs situés à gauche (y compris les bicolores).
- L'équipe qui part de la droite a pour cible les objectifs situés à gauche du plateau et l'équipe qui part à gauche a pour cible les objectifs situés à droite du plateau.
- Quand un joueur parvient à toucher un astéroïde au moyen d'un tir, il prend le jeton *Objectif* et le place devant lui.
- Il est possible de prendre la cible en détruisant l'astéroïde qui la porte. Un joueur peut également tirer ou détruire un astéroïde portant une cible assignée à l'autre équipe, ce qui risque de faciliter la vie à ses adversaires !
- Dès qu'une équipe a abattu toutes ses cibles, elle remporte la partie.

MODE DE JEU - DRONES

Drones est un mode de jeu pour 2 à 6 joueurs.

But du jeu : abatte 4 drones.

Temps suggéré pour un tour : de 1 minute pour les débutants à 30 secondes pour les experts.



Tourelle

Règles spéciales : ce mode utilise les tourelles au lieu des portes. Les tourelles sont fixes, donc elles se comportent comme des pods (elles ne bougent pas et causent des dommages si un joueur les percute). Ponctuellement, les tourelles envoient un drone (représenté par un jeton *Objectif* comportant un symbole correspondant à celui de la tourelle). Ces drones sont bicolores (blanc / rouge) et doivent être abattus par les joueurs.

- Au premier tour de la partie, chaque tourelle envoie un drone. Ce drone partira de la tourelle et se déplacera dorénavant comme un astéroïde (de deux cases lorsque l'on active le dé rouge puis d'une case lorsque l'on active le dé blanc) en utilisant les chiffres indiqués par la tourelle.
- Les drones sont prioritaires sur les astéroïdes et sont donc toujours déplacés en premier. Les drones peuvent être poussés par les astéroïdes bleus et bloquent le mouvement des autres astéroïdes.
- Quand un joueur parvient à toucher un drone au moyen d'un tir, il prend un jeton *Objectif* comportant un symbole identique à ce drone et le place devant lui (sauf s'il possède déjà un jeton comportant ce symbole). Si d'autres joueurs parviennent à abattre le même drone durant le même tour, il prennent également un jeton. Ainsi, plusieurs joueurs peuvent abattre un même drone pendant le même tour et on ne se préoccupe pas de savoir qui a tiré en premier.
- Quand un drone est abattu au cours d'un tour il est retiré et la tourelle envoie un nouveau drone dès le tour suivant.
- Dès qu'un joueur a tiré avec succès sur quatre drones avec des symboles différents, la partie se termine. Le tour de jeu est malgré tout continué pour voir si d'autres joueurs parviennent également à réussir cet exploit. En cas d'égalité, le joueur avec le vaisseau le moins endommagé remporte la partie.

PILOTES

Hector Memeiev : humain venant de la colonie de Smirovskaja. Pilote rustique, au pilotage rude et sans finesse, Memeiev est parvenu à se tailler une petite réputation dans le circuit par ses victoires brutales. Il s'est ainsi imposé dans le Grand Prix de l'Art du Triomphe en éliminant deux candidats par des manœuvres à la limite du règlement (et celui-ci, dans ce genre de course, est plutôt limité).

Memeiev est un ancien mineur des champs d'astéroïdes de la Ceinture Balkanne. Ses collègues –pas des anges non plus– le jugeaient particulièrement âpre au gain, méprisant le danger et les règles les plus élémentaires. Jusqu'au jour où, pour une sombre histoire de trafic de minerais, il réussit à semer les Fureteurs des Services de la Sécurité Stellaire dans un champ d'astéroïdes. Il fallait qu'il se reconvertisse : Garamund Bélisaire, organisateur de rallye de pilotes et témoin de la fuite de Memeiev lui proposa alors de devenir pilote de course.

Hector malmène un Domotènia-Junker modèle Carrier, un appareil simple et solide.

« Dans le Contre-la-mort, il n'y a qu'une seule règle : une fois le départ donné, il n'y a plus de règles ! ». Hector Memeiev.



M'Handa M'Hand : originaire du Monde Perdu. M'Hand détient le record de vitesse enregistré dans l'Épreuve des Champions : 1216 K'meyt/Hr. Il a remporté une étape de la 89ème Régate des Anneaux (5ème au général). Il s'est également classé premier ou second dans une douzaine de circuits de moindre importance. C'est un « pilote mystique », préférant la course à son résultat, même s'il ne dédaigne pas toucher les primes de victoires...

Chez les Bullabullacub du Monde Perdu, le pilotage est une religion. Et M'Hand en est un des grands prêtres : un M'Handa. Son nom d'ailleurs est constitué du diminutif de sa fonction, preuve supplémentaire de son engagement religieux. La course est pour M'Hand la seule voie possible de la communion avec son dieu, en véritable acte sacré. Par conséquent, les pilotes adverses sont des blasphémateurs placés sur son chemin comme autant d'épreuves à surmonter.

Il communique aux commandes d'un Bleykt-Dacosta M512, béni bien évidemment avant chaque course.

« Le Grand Guik'Lalakalan saura guider mes trajectoires. Et s'il lui prend l'envie de ne pas se révéler à moi, il me reste toujours la surinjection des turbines latérales... » M'Handa M'Hand.



Yayenek : ce Lambusquin de Parethon, dans la Ceinture Moirée, s'est couvert de gloire dans plusieurs compétitions renommées, comme la 89ème Régate des Anneaux (classé 2ème au général, deux fois vainqueur d'étape). Bon pilote, excellent navigateur, il a la réputation d'être un « dur », âpre en poursuite et adepte des coups fourrés. Ancien pilote émérite du 9ème escadron Tellbarite, il s'illustre pendant la Guerre des Mille Fleurs. Décoré quatre fois pour bravoure, il est cassé pour insubordination et violences envers un supérieur hiérarchique. Il déserte avant son procès, s'enfuit dans l'Amas Violine et là, commence à intégrer le circuit semi-professionnel, où il donne toute sa mesure. Très vite repéré, il devient rapidement une figure incontournable des courses les plus dangereuses. Il pilote un Haersench 400 modifié par l'adjonction de 4 moteurs à coupleurs inversés.



« Cette course, ça ne pourra jamais être pire que l'assaut sur Deersheemaa, avec les batteries laser et leur feu d'enfer, les plates-forme de tir de missiles autoguidés et les champs de mines ». Yayenek.

Mastress Dolorosa Guell : native de la colonie humaine d'El Kukarasha. Elle est adepte des courses en finesse, même s'il elle ne dédaigne pas les affrontements directs. Elle a remporté dix-sept fois de suite le modeste mais tout de même prestigieux Critérium d'Aliveykana, ce qui constitue un record.

Mastress du Syndicat des Pilotes Cyberniciens, Dolorosa Guell est une fonceuse, une forte tête, qui s'est imposée à son poste et en tant que pilote par ses compétences et sa hargne. Comme tous les Cyberniciens, elle est dotée d'améliorations cybernétiques : bandeau visuel avec calcul de trajectoire (designé par Georgi LeFèvre), aide au pilotage par scanner omnidirectionnel ; résille dermique pour contrôle nerveux des appareillages de bord ; pompe de régulation hormonale. Elle contrôle par son interface neurale un Koroyev A440 au cockpit aménagé.

« Cette course peut être une vitrine pour les causes que défend notre syndicat. La spoliation des droits des pilotes doit cesser. Les entrepreneurs indépendants doivent nous accorder des salaires décents, à la mesure des risques encourus ». Mastress Dolorosa Guell.



Lawrence « Bulldog Pussah » Finch : cet humain venu de Vieille Terre est né près de Londres, Royaume d'Angleterre, Europasia occidentale. Malgré son poids (auquel il doit la deuxième partie de son surnom), Finch est un pilote expert, rusé, intuitif et particulièrement opiniâtre (d'où la première partie de son surnom). Il a remporté quelques Grands Prix dans les Systèmes Indépendants.



Finch n'était pas destiné à une carrière de pilote de course : il est en effet l'héritier de l'Industrie des Cosmétiques Finch Colors. Mais après divers scandales, sa famille fait faillite, et Finch se retrouve sans argent à 18 ans. Il s'enfuit alors de Vieille Terre, et s'enfonce dans les Systèmes extérieurs. Il en revient 10 ans plus tard, nanti d'un amour immodéré pour la consommation de Matuhata et les courses de pilotes, dont il devient un des meilleurs en très peu de temps. Il pilote de préférence un GZK 3520 spécialement renforcé.

« Pour l'argent, et pour quoi d'autre ? La gloire ? Peuh ! C'est pas ça qui va me permettre de me payer ma Matuhata ! ». Lawrence Finch.

1634 Nemod Centre : issu de la ruche Centre de Kyssiz Béta Oridani dans la nébuleuse du Coudrier. 1634 Nemod est un champion en pleine ascension : ses succès fulgurants lui valent une jalousie sans précédent parmi les autres pilotes. L'élégance de ses manœuvres, sa science innée du pilotage et ses remarquables trajectoires font de lui un adversaire redoutable. Il l'a prouvé en remportant, en position d'outsider, la Timeless Ring Race en éliminant savamment tous ses adversaires en un temps record.

Les Ky'Podilys de Kyssiz Béta Oridani sont des êtres insectoïdes organisés en grandes ruches. Chaque individu est spécialisé dans une tâche particulière : reine, reproducteur, guerrier, ouvrier... ou pilote. Notre sympathique concurrent est le 1634ème œuf issu de la reine de la perspective Nemod, sise dans la ruche Centre de son monde natal. Il est un des rares pilotes de son espèce à avoir reçu l'autorisation de piloter autre chose qu'un navire de transport ou un chasseur de son peuple : les reines de Kyssiz Béta Oridani voient là en effet une formidable publicité pour leurs entreprises, ainsi qu'un confortable moyen de s'enrichir.

1634 pilote un bioracer, modèle unique spécialement développé par les ingénieurs Ky'Podilys.

« Je moi étrre honorrer de parrticiper compétition pourrr grrrande gloirre de rrruche. » 1634 Nemod Centre.

