

Scanner (MDJ p163)

Durée : 5mn

Compétence : Senseurs

Portée courte des senseurs, Diff 2. En cas de réussite le personnage apprend présence et fréquence radio astroport, plus une information supplémentaire :

- Les sources d'énergies capable d'alimenter des villes ou grands centres industriels,
- Présence satellites artificiels et trafic aérien,
- Les dégagements d'énergie typiques d'un conflit armé,
- Une caractéristique de la planète qui ne soit pas dans une colonne grise (pas Population, Gouvernement et Marchandises illégales, pour Sécurité et Commerce voir plus bas),
- Il est possible de transférer la mappemonde rudimentaire (E2F sur les tests de Navigation à la surface de celle-ci) sur un module mémoire. Il est possible d'obtenir une carte plus précise au titre d'une information supplémentaire (e2f sur les tests de Navigation à la surface de celle-ci).
- En analysant le trafic orbital il est possible d'apprendre les informations relatives à la Sécurité et au Commerce.

Légende

Orbite (US) : distance entre le soleil et la planète.

Distance de saut (US) : distance (varie lorsqu'on voyage vers la planète, fixe lorsqu'on part de la planète) pour atteindre la limite de saut.

Classe : utiliser la lettre désignant le type. En général les planète sont de type (M) avec un noyau, une surface et un atmosphère. Elles peuvent être de type (G) ou géante gazeuse. Rarement elles peuvent être de type(P) planétoïde, (S) satellite ou (St) station.

Système orbital : indique les satellites naturels et artificielles ainsi que les distance orbitales.

Diamètre (K) : entre 5 et 10 en général, parfois jusqu'à 50.

Atmosphère : utiliser la lettre de son type.

(R) respirable, (I) irrespirable (MDJ p165), (T) toxique (MDJ p168), (D) dangereuse (MDJ p166), (0) aucun.

Environnement : indique les environnements existants et les températures anormales.

Gravité : utiliser la lettre selon le type, MDJ p171.

(E) écrasante (Survie et Technique TD, 1 S/h aux personnages et véhicules), (F) forte (D+1 en Survie et Technique), (N) normale, (T) très faible (distances parcourues x5), (0) aucune.

Astroport : utiliser la lettre selon le type.

(R) rudimentaire (atterrir et décoller D+1), (S) standard, (P) première classe (atterrir et décoller +1d).

Sécurité : spécial MJ

Population : en million d'habitants.

Niveau technologique : de A à C

Gouvernements : utiliser la lettre désignant le type de gouvernance majoritaire de la planète.

(A) Anarchie, (0) Aucun, (Col) Collectivisme, (Corp) Corporatiste, (De) Démocratique, (Di) Dictature, (M) Monarchie

Commerce : indique la facilité pour revendre ou acheter des objets.

(CG) carrefour galactique (Écouler butin et Faire ses courses en TF), (CC) carrefour commercial (Écouler butin et Faire ses courses en +1d), (N) planète normale, (P) planète pauvre (Écouler butin et Faire ses courses en D+1), (0) planète primitive (Écouler butin et Faire ses courses en TD).

Cours des marchandises : voir MDJ p181

Marchandises illégales : indique aussi les équipements illégaux.

Rappel des unités de longueurs (MDJ p16)

1 parsec (PC) = 2,5 AL = 237 kUS = 23,7 MK = 23 Gkm

1 US (unité stellaire) = 100 Mkm = 100 kK

1 K (klik) = 1 000 km

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété des éditions du Matagot et de Arnaud Cuidet. Cette aide de jeu n'est pas publiée par les éditions du Matagot et Arnaud Cuidet et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Metal Adventures et les éditions Matagot, consultez www.matagot.com