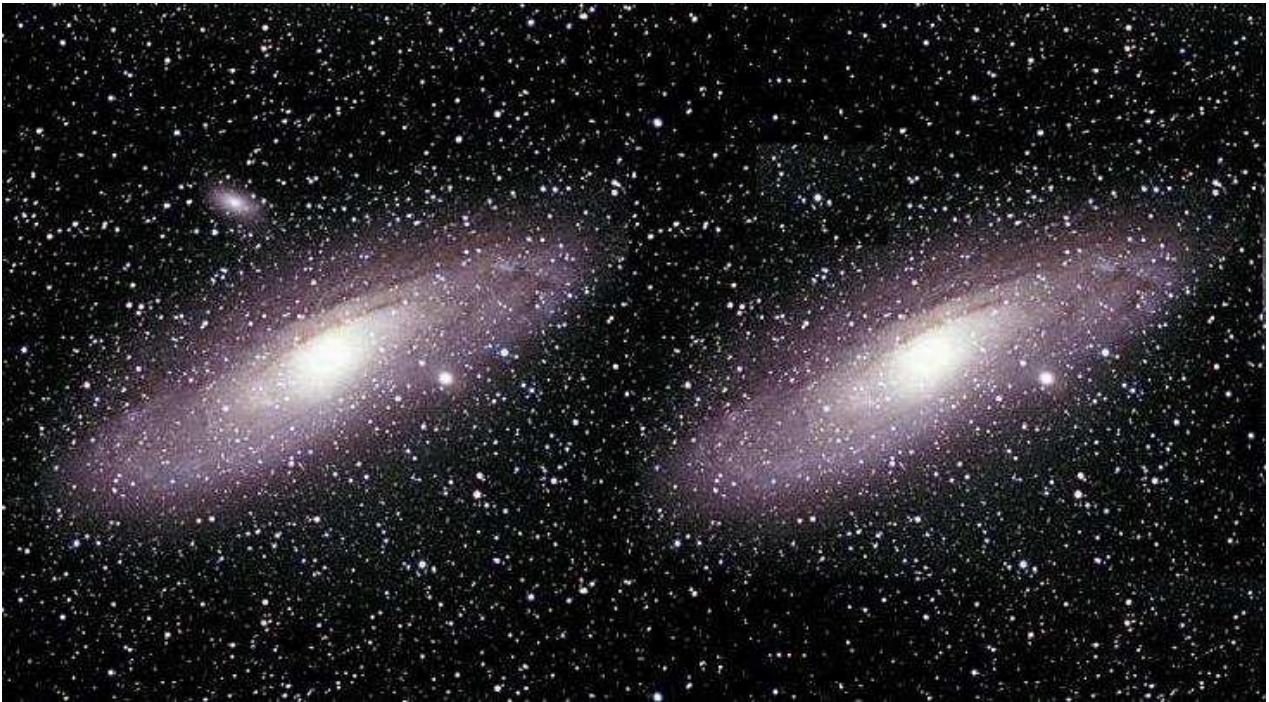


TWIN GALAXIES



***MANUEL DES
JOUEURS***

TWIN GALAXIES

Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes au milieu des luttes incessantes que se livrent les quatre Clans qui ambitionnent de dominer leurs rivaux. Parcourez des mégaloilles surpeuplées, traversez des paysages de toute beauté, retrouvez des vestiges sacrés, inspectez des stations orbitales abandonnées... Découvrez les galaxies jumelles, les milliards de systèmes qui les composent, les sept espèces intelligentes qui les peuplent et les différentes factions qui essayent d'élargir leurs sphères d'influence par tous les moyens...

Incarnerez un personnage qui se retrouvera au centre des intrigues les plus palpitantes et des aventures les plus trépidantes, au sein d'une équipe d'intrépides aventuriers tous prêts à s'entraider. Apprenez à maîtriser différentes techniques pour vous sortir des situations les plus désespérées, faites appel à votre intelligence pour résoudre les dilemmes les plus inextricables, comptez sur votre réussite pour parvenir à surmonter les épreuves les plus périlleuses.

Accomplissez des prodiges, terrassez les plus redoutables adversaires, triomphez des plus incroyables péripéties mais faites le avec style, faites le dans le monde de Twin Galaxies ! L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains...

Style [stil] n. m.

Du latin stilus et du grec stylos.

- *Manière d'agir, de parler.*
- *Apparence d'une personne. Ensemble de caractéristiques définissant son identité.*
- *Comportement habituel d'un individu.*
- *Manière de créer, ton, voix qui caractérise l'œuvre d'un artiste.*

« Le style, ce n'est pas qu'une question de classe ou d'allure mais c'est aussi une question d'authenticité dans l'attitude et d'ingéniosité dans l'action. »

Illustration de couverture : © NASA/ESA

Version 0-29SR – R.Mike – Avril 2011

Twin Galaxies – Manuel des Joueurs

Synoptique des Chapitres & Annexes

Chapitre 1 – L'Univers des Twin Galaxies.....	4
Chapitre 2 – Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?.....	6
Chapitre 3 – À qui s'adresse ce Jeu ?.....	7
Chapitre 4 – Le Manuel des Joueurs.....	11
Chapitre 5 – Les Forces en Présence	13
Chapitre 6 – Système de Jeu	24
Chapitre 7 – Compétences & SurCompétences.....	27
Chapitre 8 – Comment Créer un Personnage ?	31
Chapitre 9 – Résolution des Actions	49
Chapitre 10 – Dommages & Dégâts	52
Chapitre 11 – Santé & Soins	56
Chapitre 12 – Combats au Sol.....	60
Chapitre 13 – Technologie.....	66
Chapitre 14 – Équipement.....	74
Chapitre 15 – Véhicules.....	79
Chapitre 16 – Vaisseaux Spatiaux	84
Chapitre 17 – Combats de Véhicules & Vaisseaux	91
Chapitre 18 – Valken & Rudrah.....	96
Chapitre 19 – Compétences Spéciales	98
Chapitre 20 – Pôle Psychisme.....	102
Chapitre 21 – Pôle Précision	108
Chapitre 22 – Pôle Souplesse	113
Chapitre 23 – Pôle Instinct.....	119
Nouvelle – Prédications	125
Annexe 1 – Guide de Création	129
Annexe 2 – Description Complémentaire des Archétypes	136
Annexe 3 – Tables & Tableaux.....	151
Annexe 4 – Table des Matières	160



Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes mais faites le avec style !

Site : <http://twingalaxies.free.fr>

E-mail : twingalaxies@free.fr

Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

Chapitre 1 – L'Univers des Twin Galaxies

Miwéa & Koméa

Les galaxies jumelles forment un ensemble original dans l'univers, en effet leurs masses respectives créent une force gravitationnelle suffisamment forte pour contrecarrer l'éloignement naturel des galaxies entre elles dû à l'expansion de l'univers. Un équilibre s'est instauré et la distance qui les sépare est constante en moyenne et ne subit que de faibles fluctuations. Cette distance est relativement faible puisque la distance de centre à centre est inférieure à la distance centre-périphérie de chacune des galaxies. Elles restent ainsi en permanence parallèles et ont des rotations propres identiques.

L'autre caractéristique de ces deux galaxies, appelées respectivement Miwéa et Koméa, consiste en la parfaite similitude qui existe entre elles : à chaque système de l'une correspond le même système dans l'autre et ce de façon troublante. Le nombre et la taille des planètes ainsi que les satellites naturels qu'elles possèdent sont rigoureusement identiques, leurs rotations respectives sont également identiques. C'est de cette particularité inhabituelle que vient l'appellation galaxies jumelles. Dans un ensemble aussi vaste qu'une galaxie, où l'on trouve des dizaines de milliards de systèmes, cette étrange caractéristique ne s'est pas imposée tout de suite, mais au fur et à mesure de l'exploration et de la découverte de systèmes toujours plus nombreux cette particularité s'est imposée permettant de prévoir la physionomie de nombreux systèmes avant même de les avoir ne serait-ce qu'approchés.

Sept espèces intelligentes anthropomorphes peuplent les deux galaxies, il s'agit des Humains, des Anoréens, des Séléniens, des Gwargles, des Kwalls, des HornsGoths et des Goltis. Possédant des sensibilités, des cultures et des traditions distinctes, elles cohabitent depuis longtemps déjà au sein des différents systèmes.

Les Anciens

À la fin de ce qu'il est convenu d'appeler la Guerre des Anciens Mondes qui a opposé les diverses espèces intelligentes des galaxies jumelles les unes aux autres dans un terrible conflit qui a ravagé une bonne partie des systèmes, le Conseil des Mondes Unis a été mis en place afin de restaurer la paix dans les deux galaxies, de sauver ce qui pouvait l'être et de reconstruire tout ce qui avait été détruit. Las d'un conflit sans fin qui avait duré des centaines d'années, les différents peuples collaborèrent à l'élaboration de ce Conseil appelé dans un premier temps Conseil de la Paix.

Etablissant un calendrier cyclique et limitant l'accès à la technologie, ce conseil fut rebaptisé par la suite Conseil des Anciens et son règne dura selon les estimations de 50 000 à 100 000 ans, certains prétendent même qu'il s'étendit sur plus de 200 000

ans. Il est impossible de le savoir avec précision du fait du compte des années de façon cyclique établi de manière à arrêter le temps et donc par voie de fait le progrès et ses avancées technologiques toujours propices à créer de nouvelles armes et à entraîner des guerres. Ce fut donc une période de régression technologique sur bien des points pendant que certains secteurs (médecine, télécommunications, transport interstellaire...) profitaient de nombreuses innovations. Peu à peu les technologies et connaissances considérées comme dangereuses (armement, génétique...) disparurent et bien vite tout le monde les oublia.

Tous les secrets restaient précieusement conservés sur VegaCentris, la planète où se trouvait le Conseil. Secrets qui à l'heure actuelle n'ont pas tous été dévoilés et restent prisonniers de la Planète Interdite. Entre autres choses, les Anciens auraient ainsi eu la connaissance de l'immortalité d'où le terme Anciens et l'intérêt de tenir un calendrier cyclique afin que personne ne puisse connaître leur âge véritable.

L'Érosion

Cependant la corruption n'a cessé de croître au sein du Conseil et certains se sont laissés aller à divulguer quelques-uns des « secrets » en échange de fortes sommes d'argent, de gigantesques territoires sur des planètes prospères ou encore de soirées avec des personnes du sexe opposé. A la même époque, un fort courant anarchiste commença d'ébranler les deux galaxies, et c'est par un habile subterfuge et malgré la surveillance des gardes du Conseil, qu'un groupe d'anarchistes déterminés parvint à dérober les secrets de fabrication des armes Laser, armes depuis longtemps oubliées et dont l'existence elle-même semblait plus tenir au domaine du mythe qu'autre chose.

Avec une telle arme à sa disposition, le mouvement rallia tous les opposants au système en place et balaya assez rapidement toute opposition. L'Armée du Conseil, dont le rôle était de maintenir la paix, n'avait cessé d'être réduite et son équipement vieillot ne faisait pas le poids face aux nombreux groupes anarchistes désorganisés mais déterminés et possédant des lasers portatifs qui furent rapidement appelés pistolets laser. Le renforcement technologique de son armée par le Conseil ne fit qu'accélérer la dispersion de nouvelles technologies d'armement à travers les galaxies jumelles sans pour autant permettre un rétablissement de l'ordre.

Il s'en suivit une période de graves troubles se transformant assez rapidement en guerre civile à l'échelle des galaxies jumelles. Ce fut le réveil de structures pro-impériales décidées à rétablir un Empire galactique tel qu'il en existait avant l'apparition du Conseil des Anciens, qui profitèrent de la situation pour passer à l'action. Ce fut une période de règlements de

comptes, de nombreux assassinats étant commis au sein même du Conseil des Anciens.

La Chute

Cependant, les Anciens au cours de leur long règne avaient, semble-t-il, envisagé leur propre chute. En effet, le caractère cyclique de tout régime lui confère un début, un apogée et une fin. C'est pourquoi ils avaient prévu de se détruire ainsi que tous les secrets qu'ils possédaient afin qu'ils ne tombent pas entre les mains de personnes peu scrupuleuses. C'est ainsi qu'ils déclenchèrent la plus puissante explosion thermonucléaire connue à ce jour qui mit fin à toute forme de vie à la surface de VegaCentris et des autres planètes du système Centris et provoqua l'apparition d'une radioactivité de type D, la plus terrible, que personne ne peut affronter sans risque mortel scellant ainsi les secrets les plus convoités pour l'éternité sur ce qu'il est convenu d'appeler depuis la Planète Interdite. Le système Centris est ainsi devenu lui-même une zone condamnée où plus personne n'ose s'aventurer depuis bien longtemps.

La Naissance des Clans

Les années qui suivirent, le chaos le plus total embrasa les galaxies jumelles, des conflits éclatèrent partout entre les systèmes, les religions, les partisans du retour de l'Empire et ceux qui y étaient hostiles parmi lesquels les anarchistes également hostiles aux religions...

Cette période vit l'émergence de ce que l'on allait assez rapidement appeler les Clans : ce fut la création du Clan Atalante d'origine militaire car créé sur la base de l'Armée du Conseil, favorable au retour à une démocratie que ce soit une république comme la République de Gorlan qui se situa entre les deux Empires humains ou un régime du type de celui du Conseil des Anciens ; l'émergence des mouvements pro-impériaux donna naissance à deux autres Clans radicalement opposés : le Clan Altaïr partisan d'un retour à un Empire, doté d'une structure centralisée forte, du type de celui instauré par Saldric 1^{er} généralement appelé Empire des Kamor, et le Clan Horus désireux, quant à lui, de faire revivre l'époque de l'Empire de Zavinius, le Second Empire. De nombreux amiraux et généraux de l'ex-Armée du Conseil décidèrent de rejoindre les rangs de l'un de ces deux Clans leur apportant au passage des bâtiments de guerre et de nombreuses unités en échange d'importantes responsabilités au sein des Clans naissants. Enfin, le Clan Hermès, issu de l'union de plusieurs grandes coalitions de systèmes de Koméa, souhaite, quant à lui, instaurer une Charte de libre-échange destinée à favoriser l'établissement d'une communauté de systèmes possédant une certaine autonomie et n'étant notamment pas tributaire d'un pouvoir centralisé.

Autres Factions

À ces quatre Clans s'ajoute la mouvance Anarchiste et ses multiples mouvements parfois reliés, parfois plus autonomes mais qui forment une véritable communauté à travers les galaxies jumelles. Les autres sont les Indépendants, terme qui regroupe les divers mouvements mineurs et les coalitions de systèmes de moindre ampleur.

Cette période vit également l'émergence des MégaCorporations, des consortiums tout puissant regroupant de multiples entreprises et possédant leurs propres armées. Profitant de la disparition du Conseil, donc de la libéralisation des échanges commerciaux et de la fin des contraintes technologiques et légales qui en ont résulté, ces gigantesques groupes se sont taillée la part du lion à travers la multitude de systèmes, liant au passage des accords provisoires avec les Clans ou avec les gouvernements locaux afin d'obtenir une implantation maximale dans tous les systèmes.

Le Présent

C'est donc dans ce contexte, où la plupart des systèmes, voire des planètes ou des territoires de planète, disposent de leur propre régime indépendant, que s'opposent les Clans, dans ce qu'il est convenu d'appeler la Guerre des Clans, dans le but d'imposer leurs idéologies respectives, d'élargir leurs sphères d'influence et de régner sur les galaxies jumelles. Ce conflit dont l'issue incertaine va conditionner l'existence de milliards de milliards d'individus est également le vôtre. Le personnage que vous allez incarner devra choisir son camp parmi les différents Clans ou choisir d'être Indépendant.

Ce sera l'occasion de vivre de palpitantes aventures à travers les innombrables systèmes des galaxies jumelles, lors de combats spatiaux d'anthologie à bord de puissants vaisseaux, de l'infiltration d'une base secrète ennemie, de poursuites endiablées dans des véhicules de tous types, de négociations à couteaux tirés, de combats à l'arme de poing dans les bas-fonds d'une ville malfamée, de rencontres avec des phénomènes défiant l'imagination...

L'Avenir

C'est à vous maintenant d'imaginer le personnage que vous allez incarner, vous qui définirez son passé et sa personnalité, vous qui choisirez ses caractéristiques, ses qualités et ses défauts, vous qui prendrez les décisions qui le mèneront vers la réussite ou vers une mort certaine. Mais vous ne serez pas seul(e), vous devrez également savoir travailler en équipe afin de mener à bien les missions qui vous seront confiées. L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains...

Chapitre 2 – Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?

Les Débuts

Dans les années soixante, un américain du nom de Gary Gygax, passionné de jeux, pratique différents wargames (jeux de guerre stratégiques), dont certains avec figurines. Il a l'idée d'introduire dans les wargames des créatures fantastiques (Elfes, Nains, Orcs...) inspirées, entre autres, du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Avec quelques amis, Gary Gygax crée une association (qui deviendra par la suite TSR) qui publie en 1969 les règles d'un wargame pour figurines médiévales, puis en 1971, un supplément « Fantasy » contenant des règles adaptées aux créatures fantastiques. Il s'agit de *Chainmail*, un jeu conçu par Gary Gygax et Jeff Perren. A l'époque, une figurine représente généralement un groupe de personnes.

Progressivement, les personnages représentés par les figurines prennent plus d'importance, s'individualisent et deviennent moins nombreux. Les combats à grande échelle laissent peu à peu la place à de rapides escarmouches. Les champs de batailles sont remplacés par des souterrains que les personnages explorent et où ils affrontent de nombreux dangers. Les joueurs peuvent incarner des aventuriers (magiciens, guerriers, voleurs...), des monstres ou des créatures fantastiques.

Donjons & Dragons

Au printemps 1972, Gary Gygax invente un nouveau jeu auquel il fait jouer sa famille et ses amis. Chaque joueur y incarne un unique personnage évoluant dans un monde médiéval fantastique. TSR, devenue entre temps une société, publie le jeu complet en 1974. Conçu par Gary Gygax et Dave Arneson, il est fabriqué de façon artisanale. Ainsi est né *Dungeons & Dragons* (*Donjons & Dragons* en version française), le premier jeu de rôle.

Pour la petite histoire, la société Avalon Hill refusa le jeu et Gary Gygax se résolut à le publier par le biais de TSR en devenant cordonnier à mi-temps. C'est la première apparition de l'idée géniale et révolutionnaire de « Jeu de Rôle », après laquelle plus rien ne sera tout à fait pareil dans l'univers des jeux.

Le Principe du Jeu de Rôle

Les joueurs décident d'incarner chacun un personnage imaginaire dit Personnage Joueur (PJ) au cours d'une partie qui suit le scénario préparé par le Maître du Jeu (MJ) dans lequel toute une série d'événements et d'épreuves (rencontres, énigmes, enquêtes, combats, poursuites, explorations, pièges...) attendent les PJ. Le jeu se déroule sous forme de dialogues et le but consiste pour chaque PJ à résoudre

les problèmes qui lui sont posés, à sortir vivant de l'univers dans lequel il s'est engagé, voire à accroître ses compétences dans divers domaines en accumulant de l'expérience.

L'univers du jeu de rôle et le scénario créé par le Maître du Jeu sont simulés par le biais de règles faisant généralement intervenir des jets de dés et des tables de résultats. Il s'agit donc d'un jeu de société possédant un but : mener à bien l'aventure que le MJ propose, des règles : assez nombreuses et parfois quelque peu complexes afin de simuler une réalité dans laquelle évolue les PJ en toute liberté. Mais c'est aussi et surtout l'incarnation d'un personnage de façon cohérente par chacun des joueurs. Un des participants, le MJ, n'est donc pas réellement un joueur mais joue tour à tour le rôle de scénariste, de narrateur et d'arbitre.

Twin Galaxies

Twin Galaxies est un jeu de rôle de Science-Fiction appartenant principalement au genre Space Opera, dans lequel les héros vivent des aventures épiques à l'échelle des galaxies jumelles. On y trouve également une touche de Hard Science de manière à définir des technologies plausibles et ainsi permettre de vivre des aventures d'une grande variété au sein d'un environnement riche et détaillé.

Il s'agit par ailleurs d'un univers libre de contrainte dans lequel aucune chronologie n'est définie à l'avance, dont les possibilités sont immenses et où les personnages peuvent tout à fait tenir des rôles de première importance et ainsi influencer, par leurs actes, sur le destin des galaxies jumelles.

>> Goodies : Diverses Définitions du Jeu de Rôle

Chapitre 3 – À qui s'adresse ce Jeu ?

Aventure & Héroïsme

Twin Galaxies est essentiellement un jeu de rôle d'aventure dans la grande lignée du Space Opera, plus particulièrement à tendance épique. Les personnages que l'on y incarne sont d'authentiques héros, des personnes clairement au-dessus de la moyenne, potentiellement appelées à épouser des destinées hors du commun, à réaliser des exploits proprement ahurissants, à vivre intensément chaque instant.

Dans cette optique, les personnages des joueurs ont véritablement des capacités supérieures à celles du quidam lambda et sont également nettement plus résistants, histoire de ne pas se retrouver par terre au premier coup du sort un peu sévère. Bref, ils s'en sortent là où la plupart des personnes normalement constituées échoueraient. En outre, ils possèdent également une marge de progression assez impressionnante leur permettant de perpétuellement s'améliorer et ainsi de relever des défis de plus en plus exigeants.

Par dessus le marché, ils peuvent disposer de prérogatives scénaristiques par le biais de dépenses de points spéciaux les aidant à accomplir certaines actions cruciales voire leur assurant directement des succès automatiques.

Pour autant, ces héros restent « humains » et ont des limites, des faiblesses même parfois, et il ne sera donc pas forcément question de prendre des risques inconsidérés ou d'une manière plus générale de se lancer dans le feu de l'action sans une once de réflexion. Car en effet, l'ombre inquiétante de l'échec planera toujours au-dessus de leur tête. Même les héros les plus légendaires ne réussissent pas toujours tout ce qu'ils entreprennent et peuvent parfois essuyer de cuisants revers. Ce pourra alors être l'occasion pour eux de se remettre en question, de tirer les leçons de ces échecs et de repartir de plus belle pour tenter de retourner la situation à leur avantage.

Simplicité & Souplesse

Le système de jeu de *Twin Galaxies* se veut plutôt simple et facile d'accès : un jeu réduit de compétences, l'utilisation de dés à 6 faces avec lesquels tout le monde est familier, des principes éprouvés et bien connus même des non rôlistes tels que les points de vie afin de garantir une bonne fluidité. Tout en offrant une véritable souplesse en termes de degré de simulation puisque il est possible d'utiliser toute une palette de modificateurs et que de nombreuses aides de jeu spécialisées sont disponibles afin d'affiner la gestion de tel ou tel aspect spécifique de l'univers, si le besoin s'en fait sentir.

La prise en main se veut relativement rapide, notamment pour les joueurs, avec une création de personnage guidée s'appuyant principalement sur une liste comportant une quarantaine d'archétypes hauts

en couleur facilitant une immersion immédiate dans l'univers. Cela n'empêche pas, bien sûr, de choisir, pour ceux qui le souhaitent, de « construire » leur personnage de A à Z avec un nombre déjà conséquent de « briques » (compétences, contacts, équipement, compagnons...) auxquelles peuvent encore s'ajouter d'autres options (dons, faiblesses, traits, spécialisations...) disponibles dans d'autres manuels et suppléments.

Par ailleurs, le système offre une souplesse unique à chaque joueur, puisque chacun d'entre eux a la possibilité de choisir le nombre maximum de dés qu'il ou elle va lancer lors de la résolution d'une action pour chacune des compétences de son personnage. Cela permet tout à la fois de choisir d'éviter les seaux de dés pour ceux qui y sont allergiques et d'envoyer du lourd pour ceux à qui ça parle.

Structuré & Générique SF

Le cadre de jeu appartient au genre Space Opera, plus spécifiquement au Néo Space Opera qui, entre autres choses, apporte une touche de Hard Science dans un souci de vraisemblance et s'attache à développer plus en profondeur les personnages. Une épaisseur accrue qui pourra se manifester au travers de prises de décision plus complexes voire authentiquement cornéliennes faisant éventuellement intervenir des considérations éthiques, des convictions politiques ou encore des croyances mystiques ou philosophiques.

Deux galaxies, des millions de systèmes habités et encore bien davantage d'êtres vivants animent un cadre qui se veut donc particulièrement ouvert tout en étant raisonnablement structuré. Cette optique ouverte permet non seulement d'introduire assez facilement ses propres idées ou d'importer divers éléments empruntés à droite ou à gauche (dans diverses fictions de SF par exemple) mais également, en s'installant dans des « niches », d'explorer la plupart des sous-genres de la Science-fiction qu'il s'agisse de Cyberpunk, de Space Fantasy, de Hard Science, de Techno Thriller ou de Speculative Fiction pour n'en citer que quelques uns, au travers de tout un ensemble de thématiques traditionnelles de la Science-fiction.

Le côté structuré permet également de disposer d'un cadre de jeu prêt à l'emploi déjà très riche (espèces, factions, religions, cultures, systèmes planétaires, technologie...), avec ses spécificités et sa vie propre : rivalités Claniques, enjeux astropolitiques, conséquences des progrès techniques et scientifiques, systèmes socioculturels, compétitions économiques, pouvoirs psychiques...

Et au cas où cela ne suffirait pas, tout un ensemble de scénarios et de synopsis ainsi qu'une campagne complète sont également disponibles.

Faites le avec Style !

Au sein de tout cela, *Twin Galaxies* se différencie en proposant par ailleurs aux joueurs d'essayer d'aller un peu au-delà de la simple interaction avec tous ces éléments somme toute assez classiques en les encourageant à interpréter leurs personnages non seulement d'un point de vue décisionnel, rationnel pourrait on dire, mais également d'un point de vue plus émotionnel, en rapport avec leur personnalité, leur style propre. Cela suppose d'ailleurs que ce style soit défini au préalable ou en tout cas qu'il se construise petit à petit au fil de la partie et des aventures successives.

Il n'est en l'occurrence pas forcément question de définir des personnages avec des historiques de quinze pages de long (qui seraient probablement sous-exploités) mais en tout cas d'essayer de préciser un peu la façon de penser, de se comporter du personnage et d'être ponctuellement récompensé pour avoir su insuffler un véritable style au jeu de son personnage.

Cet aspect du jeu est retranscrit par les Points de Style (qui ne sont en aucun cas incontournables) dont le but est de permettre d'obtenir un bonus pour la réalisation d'actions majeures et qui ont la particularité de pouvoir être récupérés aussitôt après ladite action, dans la mesure où un certain nombre de critères préétablis ont été respectés. Critères au sein desquels la mise en place et la fidélité à un certain style tiennent une place de choix. En un mot comme en cent : *Faites le avec Style !*

Ce que TG n'est pas

Entre autres choses, *Twin Galaxies* n'est pas vraiment prévu pour être un jeu d'ambiance. Cela reste possible, bien entendu, mais il n'est tout simplement pas spécifiquement câblé pour ça. Il ne sera pas forcément question de négliger pour autant l'atmosphère qui se dégagera des parties mais l'intérêt de celles-ci reposera aussi et surtout sur les phases à forts enjeux telles les séquences d'action intenses ou les situations sous haute tension qui émailleront l'histoire qui se construira petit à petit.

Comme ça a déjà été largement sous-entendu, *TG* n'est pas un jeu où l'on joue des gens « normaux ». Encore une fois, c'est possible à l'aide d'ajustements, pas nécessairement énormes d'ailleurs, mais ce n'est pas la vocation première de ce jeu de rôle.

Dans le même ordre d'idée, on n'y joue pas des super-héros. Il est possible de disposer au bout d'un certain nombre de parties ou même dès la création (si on en a fait le choix) de personnages très puissants (et ce suivant différents critères d'appréciation d'ailleurs) voire ouvertement typés « cinématique » mais qui auront toujours un côté « humain », faillible et seront assujettis aux lois de la physique. Ils ne disposeront jamais vraiment de superpouvoirs permanents sans véritable contrepartie et dont les limites sont difficiles à

cerner comme ça peut être le cas pour bon nombre de justiciers en collants.

TG ne cherche pas non plus à simuler finement la psychologie des personnages. Cet aspect repose totalement sur les épaules des joueurs (et du Meneur de Jeu). A eux de ressentir et de rendre cet aspect de leur personnage en cours de jeu de manière plus ou moins marquée s'ils en ressentent le besoin. Cela ne veut pas dire que la psychologie des personnages doive être forcément simpliste mais tout simplement que l'attention n'est pas portée sur ce point en particulier et que par conséquent une certaine latitude est laissée aux joueurs dans ce domaine.

Au Programme

Si vous êtes encore là, c'est que vous êtes potentiellement intéressé(e) par *TG*. Alors, qu'est-ce qui va vous être proposé ? Du contenu bien sûr mais aussi et surtout une structuration des informations, au Menu ou à la Carte, tentant d'offrir une flexibilité intégrale c'est à dire une véritable souplesse en termes de choix tant au niveau du système de jeu qu'en ce qui concerne l'univers. Cela se traduit par la présence de quatre Modes de jeu et quatre Niveaux de simulation présentant tout une palette de possibilités de base, potentiellement extensibles à l'infini.

Quatre Modes

En ce qui concerne l'univers, quatre modes de jeu sont donc disponibles. Les deux modes de base, du groupe "Double A", sont définis de manière à être accessibles, équilibrés et rapides à mettre en œuvre : l'idéal pour ceux qui ont hâte de se lancer à l'aventure !

Allégeance

Ce mode classique consiste à respecter dans les grandes lignes les éléments constitutifs de l'univers (Clans, espèces intelligentes, principaux systèmes, religions, technologie...) avec une vraie liberté créatrice en ce qui concerne ce qui est peu ou pas défini : espèces semi-intelligentes, nombreux systèmes habités, cultures locales, factions secondaires, pièces d'équipement exotiques...

Il est alors possible de se contenter de n'utiliser que quelques manuels voire seulement le *Manuel des Joueurs* et éventuellement de se plonger plus avant dans l'univers au fur et à mesure des parties, afin de favoriser la progressivité et d'éviter ainsi les risques de saturation suite à une indigestion d'éléments de contexte.

C'est le mode de jeu privilégié par le format de présentation adopté par *Twin Galaxies* et surtout le plus facile et le plus rapide à mettre en œuvre.

Attirance

En l'occurrence, il est question de piocher à loisir différents éléments dans le monde des galaxies jumelles et dans divers autres univers de fiction issus de romans, de films, de séries ou de bandes dessinées d'origines diverses, pas forcément dans le domaine de la SF d'ailleurs. Il est alors possible de mélanger tous ces ingrédients et de se faire sa petite cuisine maison. Selon les goûts de chacun, il est alors envisageable de se contenter de parcourir le *Manuel des Joueurs* ou de faire son marché au sein des différents manuels et suppléments publiés. Ce mode demande potentiellement un petit peu plus de travail du fait de l'intégration de nombreux éléments en provenance de sources disparates mais peut également s'avérer rapide à prendre en main du fait de la présence de pas mal d'éléments familiers pour le plus grand nombre.

A côté de ces deux options, on trouve également deux modes plus extrêmes, appartenant au groupe "Double I", qui exigent un investissement un peu plus important mais autorisent, selon le cas, une personnalisation bien plus importante ou une richesse de jeu rehaussée.

Indépendance

Ce mode consiste principalement à utiliser le système de jeu, dans ses grandes lignes, en tant que système générique SF et à l'associer à des univers très différents balayant potentiellement les nombreux sous-genres de la Science-fiction qu'ils soient issus d'œuvres de fictions connus ou qu'il s'agisse de contextes "maison". Ce qui n'empêche pas de se servir de certains éléments typés SF (vaisseaux, équipements, archétypes...) déjà présents dans le cadre de jeu d'origine. Outre le *Manuel des Joueurs*, les *Dossiers TG* sont à privilégier et éventuellement le *Codex du Maître* et les *Règles Avancées* (en fonction du Niveau de simulation choisi, cf. infra **Quatre Niveaux**).

Intransigeance

Il est ici question d'utiliser au maximum toutes les ressources disponibles (manuels, suppléments, scénarios, dossiers, goodies...) en particulier le *Guide de l'Univers* et le *Guide des Systèmes* et de suivre à la lettre ou, à tout le moins, au plus près les indications données. La création d'éléments nouveaux reste cependant possible et même vivement encouragée avec, pourquoi pas, la possibilité de nous les soumettre afin, le cas échéant, d'enrichir un peu plus cet univers en perpétuelle évolution, toutes les bonnes idées étant toujours acceptées avec plaisir ! Le choix de ce mode implique par conséquent un important investissement étant donné la très grande quantité d'informations à ingurgiter tant pour le meneur que pour les joueurs.

Différentes options auxquelles s'ajoutent, bien évidemment, toutes les postures intermédiaires imaginables entre ces quatre principaux modes, des passerelles pouvant même être lancées dans certains cas, moyennant quelques arrangements.

Quatre Niveaux

Outre les quatre modes de jeu, il est également possible de définir quatre Niveaux de simulation distincts correspondant à la précision de simulation recherchée. Deux Niveaux standard sont principalement présentés dans ce manuel et deux Niveaux plus spécifiques sont également accessibles par le biais d'autres manuels.

Niveaux Standard

Le système de jeu a été conçu de telle sorte qu'il soit possible de tout gérer grâce à ce que l'on peut appeler le Socle, constitué des quatre Piliers qui sont : le système de Compétences (**MATRICE**), la Création de Personnage (**CANEVAS**), la Résolution des Actions (**RAGE**) et le système de Santé / Dommages (**DEGATS**). C'est le Niveau 1, le niveau de référence, présenté de manière complète tout au long de ce manuel, qui est à la base des processus de simulation utilisés par *Twin Galaxies*.

A cela peuvent s'ajouter diverses aides de jeu destinées à affiner la précision de simulation, qui forment le Niveau 2, constituant ainsi autant de modules utilisables à loisir en complément des quatre Piliers. Il s'agit notamment des aides de jeu concernant les différents types de combats présentés dans ce manuel ou encore traitant de l'utilisation de certains équipements. Un certain nombre de ces aides de jeu spécialisées sont davantage développées et de nouvelles sont proposées dans le *Codex du Maître* ainsi que dans les *Dossiers TG* et dans l'*Art du Combattant*.

Niveaux Étendus

On peut également définir deux autres Niveaux de simulation. Le Niveau 3, dans la lignée de la recherche d'une meilleure précision en termes de simulation, où un plus grand nombre de paramètres sont pris en compte, généralement plus finement, afin de rendre de manière encore plus fidèle tel ou tel élément de l'univers de jeu. Ces aides de jeu plus poussées sont, pour la plupart, disponibles dans le manuel des *Règles Avancées*.

A l'inverse, le Niveau 0 consiste à utiliser un système drastiquement simplifié, les personnages pouvant n'être définis que par 8 voire 4 caractéristiques primordiales avec une résolution simplifiée tant en ce qui concerne les actions que les dégâts. Cette option de jeu est présentée plus avant dans le *Codex du Maître*.

En résumé :

- Niveau 1 : le Socle (les quatre Piliers)
- Niveau 2 : les Aménagements (aides de jeu spécifiques)
- Niveau 3 : les Finitions (Règles Avancées)
- Niveau 0 : les Fondations (système simplifié)

Quatre niveaux de simulation auxquels s'ajoutent, bien évidemment, toutes les postures intermédiaires envisageables entre ces principaux niveaux.

Pour aller plus Loin

Comme vous avez déjà dû vous en apercevoir, ce manuel s'inscrit au sein d'un projet ambitieux dédié à la création d'une gamme complète de manuels, de suppléments, de scénarios, de campagnes, de nouvelles et mêmes de jeux d'ambiance. Il est ainsi possible de compléter à loisir les informations fournies dans ce manuel en téléchargeant tout un ensemble de ressources disponibles sur le site de *Twin Galaxies*. Le projet étant en perpétuelle évolution, des nouveautés sont régulièrement publiées sur le site, alors n'hésitez pas à régulièrement y faire un tour.

Tout au long de ce manuel, à la fin de la plupart des chapitres, ne manquez pas le symbole >> qui vous indiquera vers quel manuel ou supplément vous tourner et, le cas échéant, quel(s) chapitre(s) consulter en particulier pour approfondir certains des points présentés et obtenir plus d'informations sur le sujet.

Chapitre 4 – Le Manuel des Joueurs

Un Manuel, une Gamme

Le *Manuel des Joueurs* contient tous les éléments de base permettant de jouer : fondamentaux de l'univers, corps du système, création de personnage complète, sélection de véhicules et d'équipements... Mais il ne fait qu'aborder succinctement la plupart des mécanismes de jeu les plus complexes pour plus de fluidité. C'est pourquoi il est conseillé aux joueurs exigeants de se reporter au *Codex du Maître* et aux différents suppléments afin d'en apprendre plus sur certaines règles.

Quant aux maîtres du jeu, il leur est vivement conseillé de lire avec attention le *Manuel des Joueurs* (ainsi que le *Guide de l'Univers*) avant de se lancer dans le *Codex du Maître* car ce dernier ne revient pas sur certains points et les développe en partant du principe que les règles de base sont connues.

Dans le cas des joueurs, même si la lecture de ce manuel est amplement suffisante pour se lancer dans l'aventure sans d'ailleurs forcément maîtriser toutes les règles sur le bout des doigts (le MJ est là pour ça !), lire le *Guide de l'Univers* permet d'en apprendre un peu plus sur l'histoire des Galaxies Jumelles, sur les systèmes qui les composent et bien évidemment sur les Clans, les MégaCorporations, les Guildes et tous les autres groupes ou factions qui s'affrontent dans le but d'élargir leur sphère d'influence au sein de ce vaste échiquier prenant tour à tour l'apparence de salons feutrés où la diplomatie est reine, de gigantesques champs de batailles où la puissance de feu fait loi ou de sombres antichambres où se trament de redoutables complots et où la discrétion est le maître-mot.

Il est à noter cependant que ce manuel a été conçu dans le but d'être pleinement autonome et de permettre aux plus pressés (qu'ils soient simplement joueurs ou maître du jeu) de se lancer directement dans l'aventure sans forcément utiliser les autres manuels et guides disponibles.

Univers & Système

Ce manuel permet ainsi de se faire une première idée de l'univers de jeu au travers d'une rapide présentation des principales forces en présence et d'un panorama des technologies les plus marquantes. Il permet également de se familiariser dans un premier temps avec les bases du système de jeu ainsi qu'avec les caractéristiques définissant les personnages avant d'aborder le processus qui vous permettra de créer votre propre personnage. Il est également expliqué comment résoudre les actions que votre personnage ne manquera pas d'entreprendre. Une action manquée pouvant parfois entraîner des dommages qui peuvent affecter la santé de votre personnage, les règles les concernant sont expliquées juste avant d'aborder un point crucial : les combats. Parmi les différentes situations dans lesquelles peut se

trouver un personnage, les combats représentent des situations critiques mettant directement en jeu la vie du personnage, c'est pourquoi il est important d'en avoir bien compris le déroulement afin de les aborder dans les meilleures conditions.

Équipement & Véhicules

Les véhicules de tous types et les vaisseaux spatiaux en particulier sont une composante essentielle de l'univers des galaxies jumelles, c'est pourquoi plusieurs chapitres leurs sont consacrés afin d'en effectuer une rapide présentation, d'explicitier les caractéristiques définissant leurs performances et de préciser les règles permettant de gérer les combats les opposant qui si elles sont similaires à celles du combat entre personnages, possèdent des particularités qui leurs sont propres. S'il est possible, mais pas toujours nécessaire, de posséder son propre véhicule ou son propre vaisseau, il est par contre peu prudent de ne pas disposer d'un bon équipement permettant de se défendre ou de se protéger en cas d'attaque, de se soigner si besoin est, ou encore de réparer un véhicule endommagé ou un objet cassé, de se vêtir, de se restaurer... C'est pourquoi un chapitre se charge de décrire les différentes caractéristiques associées aux équipements, et plus particulièrement celles associées aux armes et explosifs, aux armures et protections et aux équipements informatiques.

Facultés Spéciales

Par ailleurs, votre personnage sera peut-être amené, dès ses premiers pas ou à la suite d'un long apprentissage, à maîtriser certaines techniques particulières telles que celles associées aux pouvoirs Psy de type Rudrah ou Valken. Ces techniques et bien d'autres (médecine, arts martiaux, explosifs, sixième sens...), liées à chacune des Compétences Spéciales, sont décrites dans un certain nombre de chapitres les regroupant par Pôles et présentant nombre de facultés spécifiques juste avant une nouvelle qui vous aidera à mieux visualiser le type d'ambiance que l'on peut rencontrer dans l'univers des galaxies jumelles.

Annexes

Enfin, les dernières pages de ce manuel comportent quatre annexes. La première d'entre elles présente en détail la création d'un personnage destinée à servir de guide pour les néophytes suivie d'une méthode de création aléatoire express plus particulièrement indiquée pour ceux qui sont pressés de partir à l'aventure. La deuxième annexe est dédiée à la description complémentaire des différents archétypes présentés dans le chapitre consacré à la création de personnage. Elle définit de façon plus poussée les équipements et possessions des archétypes proposés. La troisième annexe propose un

récapitulatif de tous les tables et tableaux nécessaires à la réalisation de certaines actions. Dès qu'il sera fait référence à un tableau vous pourrez le consulter en allant directement à cette annexe qui les regroupe tous. Enfin, la dernière annexe présente une table des matières complète permettant de facilement retrouver une information au sein du présent manuel.

Par ailleurs, en marge de ce manuel, le *Dossier des Annexes* regroupe tout un ensemble de documents (FAQ, glossaire, abréviations, statistiques...) destinés à servir de référence pour l'ensemble des manuels et suppléments.

C'est Parti !

Une fois que vous aurez parcouru les différents chapitres et annexes de ce manuel, il ne vous restera plus qu'à vous munir de quelques dés à 6 faces, de plusieurs feuilles de papier, de crayons et de gommes et vous pourrez alors vous lancer dans l'aventure !

Chapitre 5 – Les Forces en Présence

État des Lieux

Voici une rapide présentation des différentes factions des galaxies jumelles, de leurs origines, de leur buts, de leurs motivations et de leurs idéologies. Suite au chaos qui a accompagné la chute des Anciens, Miwéa et Koméa se sont retrouvées dominées principalement par les Clans. Au nombre de quatre, ils forment les plus importantes coalitions de systèmes des deux galaxies et constituent, de ce fait, les principales puissances en place. En marge des différents Clans, les Anarchistes forment une communauté répartie à travers les systèmes dont le potentiel, bien souvent sous-estimé, est pourtant loin d'être insignifiant. Disposant d'un pouvoir non négligeables, les plus puissantes MégaCorporations jouent également un rôle important et constituent une force avec laquelle il faut souvent savoir traiter.

À côté des mastodontes que sont les Clans et les MégaCorp. les innombrables guildes semblent disposer d'une influence plus limitée ce qui ne les empêche pas, pour certaines en tout cas, de posséder de grandes ambitions. Enfin, les religions disposent d'une influence non négligeable sur une grande partie de la population des galaxies jumelles, aussi est-il parfois nécessaire de savoir s'en faire des alliés qui peuvent s'avérer très précieux...

Les Clans

Ils sont au nombre de quatre et forment les coalitions de systèmes (des dizaines voire des centaines de milliers généralement) les plus importantes et de fait les plus puissantes et les plus influentes. Leur but est simple : élargir leur sphère d'influence et à terme imposer leur loi et leur vision des choses sur l'ensemble des galaxies jumelles et ce par tous les moyens se trouvant à leur disposition. La diplomatie fait partie de ces moyens mais les limitations qui lui sont inhérentes font que le recours à d'autres méthodes plus agressives telles que l'intimidation, la menace, le chantage voire dans certains cas le recours à la force sont parfois nécessaires. Car le temps presse, chaque parcelle de terrain gagnée par un de leurs adversaires est autant de perdu pour chacun des Clans.

L'Union Atalante

Issu d'une partie de l'armée du Conseil, le Clan Atalante s'inscrit d'une certaine manière dans la continuité de celui-ci en s'érigeant en défenseur d'un système démocratique centralisé représentatif des différents peuples constituant les galaxies jumelles. Il existe cependant une rupture nette entre ce Clan et les Anciens, dans la volonté exprimée de parvenir à un système plus transparent, plus libertaire et moins restrictif sur bien des plans que ne l'était le Conseil de la Paix à son Apogée. Cependant, étant principalement

d'origine militaire, ce Clan en a conservé certains traits caractéristiques. Il propose ainsi, entre autres choses, d'appliquer une politique sécuritaire stricte afin d'assurer la paix au sein des deux galaxies.

Le Clan Atalante est ainsi désireux d'instaurer un régime de type républicain ou assimilé au niveau des galaxies jumelles incluant notamment l'élection démocratique d'une assemblée constituante basée sur un système totalement nouveau par rapport à celui des Anciens afin d'éviter tout amalgame préjudiciable. À l'heure actuelle, le Clan contrôle plus d'un million de systèmes dont la plupart se trouvent dans sa zone de prédilection, le secteur Atalante situé dans le bulbe de Miwéa.

Officiellement, le Clan Atalante a entrepris des négociations diplomatiques avec une grande partie des systèmes indépendants des galaxies jumelles dans le but d'élargir sa sphère d'influence. Dans les faits, un certain nombre de coalitions et systèmes mineurs ont prêté allégeance au puissant Clan car il leur était bien difficile d'en refuser la "protection"...

Le planète mère du Clan, à laquelle il doit d'ailleurs son nom, est Atalante. Elle est située dans le système du même nom, un système central de Miwéa situé non loin de Centris, dans le secteur Atalante. Historiquement, le système d'Atalante a toujours été une base importante de l'armée du Conseil et c'est tout naturellement qu'au moment où une certaine défiance s'est instaurée entre le Conseil et son armée conduisant les Anciens à leur perte et leur armée à se transformer en ce qu'on allait bientôt appeler un clan, que ce système et sa planète principale ont été choisis pour remplir ce rôle.

Le Clan se targue de posséder un fonctionnement démocratique et de disposer d'élus représentant les différents systèmes appartenant à la coalition et siégeant dans une assemblée générale provisoire située sur Atalante. Ces représentants sont ainsi élus au suffrage universel et s'occupent de zones correspondant selon le cas à un continent d'une planète majeure, à une planète importante ou à un ensemble regroupant plusieurs planètes mineures voire parfois à un système complet. Ils ont pour principal rôle de voter les lois s'appliquant dans les différents systèmes composant le Clan. Ils peuvent également proposer des amendements voire des abrogations s'ils s'unissent de manière à représenter un certain pourcentage de la population totale du Clan Atalante. Par ailleurs, chacune des zones disposent d'élus locaux travaillant en liaison avec leur représentant de l'assemblée générale et disposant d'une certaine autonomie notamment en ce qui concerne les modalités d'application des lois votées par l'assemblée générale.

S'il lui arrive de traiter avec certaines MégaCorp., le Clan Atalante dispose de sa propre corporation interne, AeroTech, spécialisée dans l'armement et le domaine spatial (construction spatiale, propulsion spatiale, vaisseaux spatiaux...) et disposant également d'une

certaine expertise dans de nombreux autres domaines stratégiques telles que les technologies de l'information et des télécommunications.

Le Dominium Horus

Parmi les divers mouvements pro-impériaux qui ont œuvré dans l'ombre lors de la fin du règne des Anciens, la Guilde du Faucon Noir a certainement été l'un des plus actifs. Au point d'avoir su attirer à elle au moment opportun de puissants alliés qui ont su l'aider à se métamorphoser définitivement en l'une des principales forces des galaxies jumelles, avec laquelle il faudrait compter : le Clan Horus.

Le Clan part d'un constat simple : un système démocratique ou pseudo-démocratique (en référence au Conseil de la Paix) dans un ensemble aussi vaste que deux galaxies n'est pas réaliste et a d'ailleurs démontré son inefficacité, à maintes reprises qui plus est. Seul un puissant Empire est capable de rallier à lui l'ensemble des systèmes, d'en maintenir l'unité et de les guider. Le Clan prend pour principal exemple le Second Empire humain, l'Empire de Zavinius qui avait su, en plus de maintenir pendant des siècles la cohésion des systèmes sous le contrôle des Humains, sceller des accords avec les Anoréens et les Séléniens et également de manière plus ponctuelle avec les Gwargles, les HornsGoths et les Goltis. Le Clan possède également parmi ses références le Grand Empire Kwall qui a su perdurer pendant des millénaires.

En attendant de mettre en place le Nouvel Empire, le Clan fonctionnerait selon toute vraisemblance en utilisant un système oligarchique, la prise de décisions s'effectuant au sein d'un conseil restreint tenu secret dont le nombre de membres n'est pas connu. Un de ces membres serait appelé à devenir le futur Empereur en fonction de son efficacité au sein du conseil en ce qui concerne la justesse de ses décisions. Dans le but d'effectuer une évaluation impartiale, un groupe de personnes extérieures au conseil exclusivement affectées à cette tâche seraient tenues de juger les membres du conseil. Personne ne sait cependant si ce fonctionnement tel qu'il est décrit n'est pas une rumeur sans aucun fondement.

Le siège du Clan se trouve sur la planète Cyrus IV, située dans le système Cyrus, un système central de Koméa, lui-même situé dans le Secteur Zavinius qui occupe une part importante du bulbe de cette galaxie. Cyrus IV est depuis longtemps la base arrière de nombreux mouvements qui ont fini par se fondre en une seule entité vers la fin du règne des Anciens : la Guilde du Faucon Noir. Celle-ci a par la suite réussi à attirer un certain nombre d'amiraux appartenant à l'ex-armée des Mondes Unis qui lui ont apporté, outre leurs compétences de stratèges et de meneurs et leur réseaux de relations, de nombreux croiseurs, véhicules et équipements de combat provenant de l'armée des Anciens.

Au sein du Clan Horus, coexistent plusieurs mouvements dont les vues ne sont pas toujours

convergentes. L'un des plus importants est le mouvement Black Hawk qui regroupe les partisans d'une mise en place rapide du Nouvel Empire qui devrait être selon eux le plus fidèle possible au modèle que constitue le Second Empire Humain. D'autres mouvances, qu'il s'agisse des Dark Hawk ou des Pèlerins Nocturnes, ont d'autres modèles tels que l'Hégémonie Kwall datant d'avant les Anciens ou s'inspirant de schémas technocratiques complexes. Les dissensions internes provoquées par ces divergences n'ont cependant jamais engendrées de schisme à l'échelle du Clan.

Le Clan dispose de sa propre MégaCorp., le Pan Horus Consortium plus particulièrement spécialisé, comme il se doit, dans l'armement, les technologies de pointe et les technologies spatiales. Le PHC dispose de sa propre structure dont le responsable siégerait au conseil oligarchique.

Le Palatinat Altaïr

Une autre guilde particulièrement active et qui a su faire son chemin en s'attirant la sympathie de nombreuses personnes influentes des galaxies jumelles se trouve être la Guilde de l'Aigle d'Argent. Cette autre guilde pro-impériale avait pour référence le premier Empire galactique humain, l'Empire des Kamor, fondé par Saldric 1^{er}.

Lors de la période chaotique qui a suivi la chute des Anciens, le Clan Altaïr, issu en grande partie de la Guilde de l'Aigle d'Argent, s'est définitivement mis en place. Désireux, tout comme le Clan Horus, de rétablir un système impérial, ce Clan possède cependant un certain nombre de désaccords fondamentaux avec celui-ci qui ont conduit dans un premier temps les deux guildes à s'opposer farouchement et dorénavant, les deux Clans à se combattre féroce. Ces deux Clans constituent en quelque sorte depuis lors des frères ennemis dont beaucoup d'observateurs n'ont jamais réellement réussi à identifier les véritables divergences idéologiques.

Le fonctionnement du Clan Altaïr n'est pas non plus des plus transparents, le pouvoir étant partagé par un Régent et un ensemble de conseillers (une cinquantaine environ) disposant de prérogatives dans leurs domaines de prédilection et qui par ailleurs ont la charge de ministères dédiés à un ensemble de domaines bien précis. La gestion du Clan est par voie de fait assez complexe, le Régent ayant tout de même un rôle prépondérant et un droit de veto dans certains cas. Des procédures compliquées permettent par ailleurs aux conseillers de choisir un nouveau Régent si celui en place ne leur convient pas. Le Régent ayant, quant à lui, un droit de répudiation à l'endroit de chacun de ses conseillers s'il les soupçonne de ne pas remplir leur tâche correctement ou de fomenter quelque chose contre lui. Cependant les droits de veto et de répudiation du Régent sont limités en fréquence : il ne peut ainsi user de chacun de ces droits qu'un certain nombre de fois pendant une période donnée. Cette fréquence peut cependant changer en fonction des

modifications de statuts qui peuvent être ratifiées par le Régent et une partie de ses conseillers. Il est à noter cependant que certaines rumeurs affirment que le fonctionnement réel du Clan n'a absolument rien à voir avec cette description.

Si la position de Régent peut sembler ardue, il est cependant prévu qu'à terme, il ait la possibilité d'être sacré Empereur s'il a réussi à faire ses preuves à son poste et s'il a suffisamment fait montre d'autorité et de charisme.

Nemrod, la planète principale du Clan Altaïr se situe dans le système Ulsimar, un système périphérique de Miwéa, situé dans le Secteur Saldric. La planète Nemrod et le système Ulsimar sont depuis longtemps déjà associés aux destinées des différents mouvements pro-impériaux favorables à un régime semblable à celui mis en place par la dynastie des Kamor et qui ont fini par se fondre en une seule entité, la Guilde de l'Aigle d'Argent.

Le Clan dispose comme les deux précédents de sa propre MégaCorp. interne, nommée Altaïr IntraCorp. qui est plus particulièrement spécialisée dans les domaines des armements, des protections classiques et énergétiques et des vaisseaux spatiaux de moyennes et de grandes tailles.

La Communauté Hermès

Principalement issu de la réunion de plusieurs coalitions de systèmes de Koméa, le Clan Hermès est désireux d'établir une communauté de libre-échange à travers les galaxies jumelles ne dépendant pas d'un pouvoir centralisé mais permettant au contraire à chaque système de bénéficier d'une certaine autonomie en accord avec la Charte de libre-échange que le Clan propose à chaque système. Le Clan est ainsi opposé à toute forme d'ingérence et ne croit pas à la viabilité d'un pouvoir centralisé bien trop rigide de son point de vue et absolument pas au fait de la situation particulière de chaque système.

Le Clan est ainsi favorable à une coexistence pacifique et économiquement viable de l'ensemble des systèmes au sein d'une communauté favorisant les échanges qu'ils soient commerciaux, techniques ou culturels. Cette vision des choses a déjà séduit un grand nombre de systèmes et de coalitions de systèmes qui ont ratifié la Charte et qui travaillent à l'améliorer et à convaincre un maximum de systèmes de les rejoindre. En effet, chaque membre a pour devoir de « parrainer » de nouveaux systèmes ou de nouvelles coalitions de systèmes de manière à les intégrer à la communauté Hermès.

Le contexte actuel a cependant obligé le Clan à faire évoluer sa vision d'origine vers un concept intégrant également les notions de défense et de stratégie militaire de manière à préserver ses intérêts notamment face aux autres Clans et éventuellement face aux MégaCorporations. Le Clan n'est en effet pas du tout favorable aux MégaCorp. et ne partage absolument pas leur vision des choses. La Charte Hermès impose ainsi à toute société, dépassant une

certaine taille, désireuse de faire des affaires au sein de sa communauté de systèmes de disposer d'un capital ouvert à l'actionnariat et coté régulièrement (si possible tous les jours standard) sur un marché public, ce qui n'est bien évidemment pas le cas de la grande majorité des MégaCorp.

Le fonctionnement du Clan est à la fois simple et complexe. La Charte permet ainsi à chaque système ou à chaque planète de s'autogérer quasiment intégralement, dans le respect des accords régissant la communauté. Cependant, l'évolution permanente de la Charte dû à l'arrivée de nouveaux membres généralement désireux d'en renégocier certains points ainsi que l'obligation de disposer d'une stratégie commune de défense et d'élargissement dans le contexte instable des galaxies jumelles obligent les différents acteurs du Clan à se réunir régulièrement afin de faire le point. Ces Commissions se déroulent alternativement dans chacun des principaux systèmes de la communauté. Le principe d'équité entre tous les membres est de mise mais certaines rumeurs tenaces font état d'un système qui serait en réalité pyramidal, les derniers arrivés disposant de nettement moins de privilèges que les plus anciens et étant parfois contraints de leur verser une partie des bénéfices engendrés par les échanges commerciaux générés par les relations nouées avec les autres systèmes adhérant à la Charte.

A l'inverse des autres Clans, il n'existe pas réellement de planète principale officielle du fait de la structure particulière du Clan Hermès. Dans les faits, il existe une capitale officielle se trouvant sur la planète Nubis V située dans le système Nubis, un système périphérique de Koméa, qui se trouve dans le Secteur Hermès où se situent la majeure partie des systèmes ayant ratifié la Charte.

Le Clan ne dispose pas de MégaCorp. interne et a noué un certain nombre de partenariats avec des corporations mineures satisfaisant aux critères de la Charte et refuse bien évidemment de traiter avec les MégaCorp. Ces partenariats impliquent notamment des échanges technologiques entre les membres de la communauté et les corporations.

Les Anarchistes

Considérés par beaucoup comme une vaste communauté hétéroclite plus que comme un véritable Clan, les anarchistes, qui sont également parfois appelés les libertaires, forment un ensemble réparti à travers tous les systèmes, regroupant des mouvements très divers possédant d'ailleurs parfois des idéologies très différentes. Malgré tout, cela n'empêche pas un grand nombre de ces divers mouvements d'agir régulièrement de concert et de s'unir face à la menace que constituent selon eux les Clans qui sont leurs principaux adversaires mais également face aux MégaCorporations et aux religions.

Les Anarchistes sont en effet guidés par la volonté d'abolir toutes formes de tutelles qu'elles soient d'origine gouvernementale, religieuse ou autre, ainsi

que la notion de propriété privée : l'individu libéré de toute entrave, assume toutes ses responsabilités librement. La société anarchiste repose ainsi sur la moralité individuelle et l'esprit d'entraide.

Le phénomène a pris une véritable ampleur lors de la fin du règne des Anciens, même s'il n'avait jamais totalement disparu bien que l'ex-armée du Conseil ait toujours cherché à en éradiquer les défenseurs. Certains mouvements ont ainsi joué un rôle non négligeable dans les événements ayant conduit à la chute du Conseil des Mondes Unis. Même s'il existe de nombreuses versions contradictoires concernant les circonstances exactes ayant conduit à cet événement, il est à peu près établi que c'est un groupuscule anarchiste qui a réussi à dérober les secrets de fabrication des armes laser, depuis longtemps oubliées du fait de l'obscurantisme ciblé imposé par les Anciens à l'ensemble des deux galaxies.

Chacun des groupuscules anarchistes utilise le principe des Cercles : chacun de ses membres est situé sur un cercle imaginaire à égale distance du centre de celui-ci. Tous les membres sont ainsi égaux et bénéficient d'une liberté totale de déplacement sur ce Cercle. Afin de partager ses connaissances, de faire valoir son point de vue ou d'une manière générale de s'exprimer, un des membres peut ponctuellement prendre place au Centre du Cercle et s'adresser à l'ensemble des membres du groupuscule. L'ensemble des Cercles seraient tangents les uns aux autres permettant à chacun des groupuscules de communiquer et de partager ses vues avec le reste de la communauté, l'ensemble formé par tous les cercles constituant la Fraternité Anarchiste.

Parmi les différents mouvements recensés on trouve notamment les anarcho-syndicalistes désireux d'attribuer aux syndicats le premier rôle, les anarcho-collectivistes qui prônent la socialisation des moyens de production, l'instauration de coopératives de production et d'associations artisanales ainsi que la répartition égalitaire des richesses. Il existe également des mouvements plus modérés regroupés sous le vocable d'Anarchisants. A l'opposé, certains mouvements extrémistes considèrent que seul le recours à la violence et à la destruction est susceptible de permettre la mise en place de la véritable Anarchie. Il est ainsi possible de citer parmi ces mouvements, le Front Anarchiste de Délivrance rendu célèbre par ses nombreuses actions aux quatre coins des galaxies jumelles.

Les Indépendants

Cette catégorie regroupe les systèmes planétaires et les coalitions de systèmes qui ne dépendent pas officiellement d'un des quatre Clans et qui possèdent un poids politique et militaire nettement moindre. On trouve en réalité au sein des indépendants une très grande variété de situations puisque cela concerne tout autant les petits systèmes esseulés que de grandes confédérations dont l'ambition plus ou moins avouée est de se mêler tôt ou

tard au jeu des Clans. Il est d'ailleurs fréquent de parler de semi-indépendants dans le cas des plus gros regroupements de systèmes comme c'est par exemple le cas de la Confédération des Systèmes Indépendants (CSI).

Il est par ailleurs intéressant de noter que si les Clans jouent un rôle majeur au sein des galaxies jumelles, ils ne regroupent qu'environ 10% des systèmes habités et de la population de Miwéa et Koméa (un pourcentage souvent contesté cependant), les 90% restants étant éparpillés parmi les myriades de coalitions intermédiaires et mineures.

Outre CSI qui entend promouvoir, avec ses quelque 100 000 systèmes affiliés, une autre vision des alliances inter-systèmes avec sa politique de non-ingérence stricte, on retrouve également l'Alliance Commerciale de Cassiopée (ACC) située dans le secteur éponyme qui défend une politique largement axée sur les échanges commerciaux et l'ultralibéralisme, ainsi que la Coalition Autonome de Veltaquarius (CAV) basée sur un système très centralisé mais à dominante démocratique, ou encore la Fédération des Systèmes Extérieurs (FSE) qui regroupe tout un ensemble de mondes de la frange du quadrant Delta de Miwéa et également des curiosités comme le Réseau des Constellations Unifiées (RCU) qui défend un régime para-démocratique au sein duquel les citoyens peuvent choisir d'échanger leur droit de vote contre un salaire plus élevé ou au contraire choisir de le réduire afin de disposer d'un poids plus important en termes de suffrage exprimé.

Principales MégaCorporations

Il s'agit de gigantesques conglomerats dont le capital est détenu par un nombre restreint d'actionnaires, employant usuellement plusieurs billions de personnes (voire plusieurs dizaines de billions) et qui sont présentes sur la quasi-totalité des secteurs d'activités existants. Elles fabriquent et commercialisent des biens et proposent des services et des prestations adaptés à l'ensemble des habitants des nombreux systèmes des galaxies jumelles et réalisent des chiffres d'affaires colossaux.

Dans le but d'améliorer en permanence leurs résultats, elles cherchent à conserver ou à obtenir une implantation maximale dans tous les systèmes ce qui implique la mise en place de nombreux accords avec les Clans, les gouvernements locaux et parfois les mafias locales, les autres MégaCorp., certaines guildes... La concurrence qu'elles se livrent est particulièrement féroce et il n'est pas rare qu'elles usent de leurs propres flottes afin de résoudre les différends les opposant.

S'il est vrai qu'elles disposent de moyens militaires impressionnants, elles ne sont rien en comparaison des Clans dont elles sont à la merci, leur taille n'étant en rien comparable à celles des quatre Clans. Leurs arguments sont cependant techniques, elles disposent généralement d'un savoir-faire plus étendu et plus pointu dans un certain nombre de domaines ce qui leur

confère une réelle valeur stratégique et de fait un certain poids diplomatique leur accordant, par conséquent, une certaine légitimité. Enfin, afin de se prémunir de toutes attaques quelle qu'en soit l'origine, elles disposent de moyens de production mobiles, les fameux vaisseaux-usines et de réseaux de distribution mobiles, les non moins fameux cargos-commerçants qui complètent le réseau de distribution classique.

Voici une présentation des principales MégaCorporations, les cinq plus importantes, parfois surnommées les cinq Majeures. Il existe cependant une multitude de corporations de tailles plus modestes mais néanmoins très ambitieuses dont les plus performantes font tout leur possible dans l'espoir de rivaliser un jour avec les cinq grandes, voire de les dépasser.

AuraCorp.

AuraCorp. est l'une des plus importantes MégaCorporations existantes, sinon la plus importante. Les domaines d'activités dans lesquels elle est présente sont extrêmement nombreux et diversifiés. Fondée du temps du règne des Anciens, cette MégaCorp. dont le domaine d'activité d'origine semble être la construction aérospatiale, n'a eu de cesse de croître tout au long du long règne des Anciens. Les stratégies de concentrations étant sévèrement restreintes lors de cette période, ce n'est qu'à partir de la chute des Anciens qu'AuraCorp. a commencé à racheter un par un ses principaux concurrents et à augmenter le nombre de ses secteurs d'activités. Cependant, il est très probable que malgré les interdictions en vigueur, la Corporation ait déjà entrepris de longue date sa stratégie de croissance externe en utilisant des sociétés-écrans afin de contourner les législations de l'époque.

Parmi les principales branches constituant la MégaCorp., on peut citer AuraDis (grande distribution, construction), AuraTrust (banques et assurances), AuraTech (vaisseaux spatiaux, stations orbitales), AlphaTech (véhicules planétaires), RealTech (technologies numériques), AuraCom (réseaux, télécommunications), AuraDigm (haute technologie, nanotechnologie, recherche fondamentale), PlasmaTech (armement), ProTech (armures et protections), ProGen (génie génétique, biochimie, biotechnologie et pharmacologie) et Yktis (agroalimentaire).

La capitale de la MégaCorporation, nommée Altéa, est située sur la planète Aura, dans le système Alpha qui se trouve dans le bulbe de Miwéa. Ce système est au centre du secteur Aura qui regroupe un certain nombre de systèmes placés sous l'égide de la MégaCorp. Même si les détails la concernant sont tenus secrets, nul n'ignore qu'AuraCorp dispose d'une armée particulièrement puissante et bien équipée capable de protéger ses intérêts à travers les galaxies jumelles. Une partie de la flotte est ainsi chargée de veiller en permanence sur le système Alpha et le Secteur Aura.

HexaCorp.

Il s'agit de la réunion de six corporations de tailles respectables dans le but de former un géant capable de rivaliser avec AuraCorp. et les autres MégaCorp. majeures. Les six corporations constituant HexaCorp. sont Blaster Corp. (armement léger et lourd, distribution), Protekt (armures et protections), Batcom Research (informatique, robotique, biotechnologie, agroalimentaire), Quanz (véhicules légers), Retec (vaisseaux spatiaux, véhicules aériens) et Lantiss (banques et assurances).

HexaCorp. forme depuis lors un géant ayant déjà à son actif le rachat d'un nombre impressionnant de corporations mineures et qui a su très rapidement s'étendre à travers l'ensemble des systèmes de Koméa et de Miwéa utilisant les relations et les accords des différentes corporations la constituant de manière à maximiser son implantation. Pour certaines, il s'agit de corporations relativement récentes car datant de la fin du règne des Anciens comme c'est par exemple le cas de Blaster Corp. qui est apparue peu de temps après la redécouverte des armes laser. A l'inverse, Lantiss est une société particulièrement ancienne, puisqu'elle est apparue au début de l'ère du Conseil de la Paix.

Si la cohabitation entre ces diverses corporations ne s'est pas toujours faite sans heurt, notamment du fait de certaines divergences de vues et de cultures internes très différentes, force est de constater qu'à l'heure actuelle, HexaCorp forme l'une des MégaCorp. les plus puissantes et possède un potentiel de croissance particulièrement important.

La capitale de la MégaCorp. est située sur Vancest, troisième planète du système Aldaïr qui se trouve dans le Secteur de la Licorne, dans le bulbe de Koméa. Inutile de préciser qu'HexaCorp exerce une influence particulièrement importante sur la plupart des systèmes situés dans ce Secteur.

BT Corporation

BT Corporation possède une longue histoire, en grande partie liée au règne des Anciens. En effet, cette corporation a été pendant très longtemps une espèce de fournisseur attitré du Conseil, en particulier de son armée. La corporation fournissait ainsi l'armée du Conseil en armures, protections et armements légers. Disposant de passe-droits, BT a ainsi eu accès à des technologies normalement prohibées.

Désireux de limiter la propagation des armes et des technologies les concernant, les Anciens ont très rapidement limité le nombre de Corporations spécialisées dans ce secteur d'activité et dans les secteurs proches. Ils ont ainsi entrepris de rassembler la plupart des sociétés travaillant dans ces domaines au sein d'une seule entité sous tutelle, disposant de dérogations spécifiques. C'est ainsi qu'a été créé un conglomerat qui allait par la suite devenir BT Corporation.

Lors de la période chaotique de la fin du règne des Anciens, en même temps que l'armée prenait ses

distances avec le Conseil, BT a commencé à s'émanciper de leur contrôle. Après la chute du Conseil, BT est naturellement devenue une puissante MégaCorp. principalement centrée sur son secteur d'activité historique, les armements et protections, mais qui a également su s'ouvrir progressivement à de nombreux autres secteurs mettant à profit ses connaissances exclusives concernant certaines technologies particulièrement novatrices. Poursuivant une longue tradition d'excellence, BT Corporation a ainsi tendance à proposer des produits et des services haut de gamme dans ses secteurs de prédilection. Cependant la qualité a un coût, c'est pourquoi les prix pratiqués par la corporation sont généralement plus élevés que ceux de la concurrence.

Les principales filiales de la MégaCorp. sont BT Weapon (armement, systèmes de combat), BT Protect (armures et protections), Buster Technologies (technologies numériques et électroniques, robotique), Bionic Transplant (génie génétique, biotechnologie, bionique, cybernétique), Babylon Tradings (banques et assurances).

BT Corporation a pour capitale Beltrann Telm qui est située sur la planète Coress III, dans le système Coress, un système périphérique de Koméa, qui se trouve dans le Secteur de Pégase.

UniCorp.

Également appelée parfois Uniavod Corporation, principalement issue à l'origine de la corporation Universal Motors, UniCorp. a très rapidement su élargir son champ d'action et s'implanter sur de nombreux domaines d'activités par le biais de ses nombreuses filiales.

Elle est ainsi présente dans les secteurs de l'agroalimentaire, de la biotechnologie, du génie génétique et de la grande distribution par le biais d'Helionis, dans les secteurs des technologies de l'information et des télécommunications ainsi que de la robotique et de la cybernétique grâce à UniTech, dans le secteur bancaire et des assurances via UniBank, dans les secteurs des hautes technologies et des nanotechnologies avec UniLab, dans le secteur de la construction par l'intermédiaire d'UniConstruction, dans le secteur spatial (stations orbitales, vaisseaux spatiaux, propulseurs spatiaux, communication spatiale) à travers UPC et enfin dans les secteurs des véhicules légers et industriels par le biais de UM.

La capitale d'UniCorp. est située sur la planète Tyrsis, dans le système Uniavod. Il s'agit d'un système périphérique de Koméa se trouvant dans le Secteur de Cassiopée.

TriCorp.

Également appelée [3L] Corporation, TriCorp. est issue de l'union de trois corporations majeures ayant décidé d'unir leurs destinées. Il s'agit d'une part de Laser Incorporated (armement léger et lourd, systèmes d'armement, industries lourdes, distribution),

d'autre part de LureTech (technologies numériques, systèmes électroniques, systèmes furtifs) et enfin de Linear Century (ordinateurs, robotique, cybernétique, cognition artificielle).

Relativement récente comparativement aux quatre autres, cette MégaCorp. n'en est pas moins l'une des plus ambitieuses et en tout cas la plus agressive. Pratiquant systématiquement une politique de prix bas, elle a pour principal objectif de gagner à tous prix des parts de marchés aux dépens de ses rivales. Il n'est pas rare qu'elle casse les prix quitte à vendre à perte en espérant rentrer dans ses frais grâce aux économies d'échelles engendrées par l'augmentation des volumes de vente. Cette stratégie audacieuse (principalement pratiquée par Laser Inc. et moins par ses deux autres membres) s'est cependant retournée contre elle dans certains cas, le succès escompté n'étant pas au rendez-vous. D'une manière générale, elle ne bénéficie pas toujours d'une image de marque particulièrement bonne étant donnée la fiabilité parfois aléatoire de ses produits (malgré de récentes améliorations dans ce domaine) et l'impression négative liée à la braderie systématique de ses produits.

[3L] Corporation est implantée dans le système de Cornelly, sa capitale étant située sur la planète principale de ce système, Cornelly. Situé dans le Secteur d'Orion, le système de Cornelly est un système périphérique de Miwéa.

Les Tigres

Outre les cinq Majeures, on trouve une quantité impressionnante de corporations de taille intermédiaire qui n'ont qu'une idée en tête : accélérer leur croissance tant interne qu'externe afin de rejoindre les cinq plus grosses MégaCorp. Elles sont surnommées les Tigres et on en dénombre une douzaine environ voire une petite quinzaine, selon les critères retenus et les estimations réalisées.

Parmi les plus marquantes, on peut citer OmégaCorp. qui se considère d'ailleurs comme une des six Majeures et qui est souvent créditée par différents observateurs d'une très bonne expertise dans diverses technologies de pointe. Plus spécialisée car étant principalement à l'origine un constructeur de cargos spatiaux et de véhicules de transports et de manutention en tout genre, Weibull-Kitano, suite à une rapide diversification, notamment dans la lucrative construction astronavale, est très vite devenu un des Tigres les plus agressifs en faisant main basse sur nombre de petites corporations très spécialisées sur différents secteurs d'activité connexes.

On peut encore citer Noshua Corp. également très présente dans la construction astronautique mais aussi dans l'armement individuel via différents répliqueurs et en particulier dans le domaine des armures et protections avec ses exosquelettes Asgard et Krakken qui comptent parmi les plus réputés. D'autres Tigres sont issus de regroupements comme c'est le cas d'ADG Corporation qui réunit Avenger, Delltex et

Géotech dont les secteurs d'activité proches et les compétences complémentaires ont permis de mettre sur pied un champion des transporteurs de fret spatial et trans-orbital de taille intermédiaire doublé d'un acteur important dans le domaine du matériel militaire. Enfin, Gama Industries avec ses nombreuses filiales couvrant notamment les activités de bancassurance, de distribution spécialisée et son cœur de métier, l'industrie lourde sous toutes ses formes, constitue un consortium des plus dynamiques.

Guildes & Comptoirs

Il existe d'innombrables guildes à travers les nombreux systèmes des galaxies jumelles. Le terme guilde regroupe d'ailleurs de nombreux mouvements très dissemblables possédant des fonctionnements qui n'ont que peu de choses en commun et ayant des objectifs bien souvent très différents. On trouve ainsi celles regroupant les professions libérales ou assimilées, les guildes de chasseurs de primes, de mercenaires, de médecins, de juristes, d'architectes mais également des guildes politiques (telles que la Guilde du Phénix ou la Guilde de Krinak), des guildes de transporteurs, de pilotes, de commerçants...

Une guilde est un peu comme une deuxième maison pour ses membres, on s'y sent chez soi même s'il l'on se trouve à des milliers d'années-lumière de sa planète. Des comptoirs répartis à travers les systèmes permettent aux membres de toujours pouvoir entrer en contact avec d'autres membres de leur guilde et de pouvoir bénéficier des nombreux services mis à leur disposition.

Dans le but de devenir adhérent, il est généralement nécessaire de verser régulièrement une certaine somme d'argent (fixée par chaque guilde) en échange de quoi, le membre reçoit une carte de la guilde authentifiant son appartenance à celle-ci et entraînant son inscription automatique dans ses fichiers internes. Les services proposés par les guildes sont multiples, le type de services proposés dépendant de chaque guilde. Généralement les guildes se chargent de trouver des hôtels aux meilleurs prix pour leurs membres, de leurs dégoter des contrats locaux et d'une manière générale de faciliter le séjour ou l'insertion de leurs membres dans la région de prédilection de chacun de leurs comptoirs. Elles proposent également des services aux non-membres, comme c'est le cas par exemple des guildes de chasseurs de primes ou des guildes de mercenaires qui ont pour but de mettre en relation des clients potentiels avec leurs membres respectifs.

Au même titre que les Clans et que les MégaCorp., la plupart des guildes à tendance politique ne sont pas dénuées d'ambitions. Il est d'ailleurs fréquent que des guildes soient en compétition lorsqu'elles proposent des services similaires même s'il est également courant qu'elles s'unissent ponctuellement pour disposer de plus de poids. Certaines guildes politiques, comme c'est le cas de la Guilde du Phénix, un mouvement pro-impérial désireux de faire revivre

l'époque de l'Empire du Phénix initié par Dranik, le véritable Second Empire aux yeux de ses membres, possèdent de très grandes ambitions. Il n'est pas rare qu'elles envisagent sérieusement de devenir l'égal des Clans, même si la route qui conduit à de tels desseins est semée d'embûches.

Principales Religions

Les religions jouent un rôle de tout premier plan au sein des galaxies jumelles : un grand nombre de personnes reconnaît pratiquer régulièrement un des nombreux cultes répandus à travers Miwéa et Koméa. S'il existe un nombre considérable de mouvements religieux, seuls quelques uns se détachent réellement de la masse et possèdent une certaine universalité. Il s'agit des principales religions, celles qui disposent de nonces et de fidèles dans la grande majorité des systèmes. Leur influence n'est pas négligeable dans l'évolution de la physionomie des deux galaxies. Il existe par ailleurs une multitude de religions mineures, dont l'impact au niveau des galaxies jumelles est bien moindre mais dont l'influence locale est parfois très importante.

L'Alliance Reggian

Surnommée la Religion du Flux, l'Alliance Reggian était la religion officielle du temps des Anciens. Elle est d'ailleurs restée d'une certaine manière la religion officielle du Clan Atalante même si ce dernier se prévaut d'un fonctionnement laïque autorisant toutes les croyances. Elle reste, de fait, la religion la plus répandue à travers les galaxies jumelles et d'assez loin. Elle rassemble ainsi des centaines voire des milliers de billions de fidèles appartenant indifféremment à chacune des sept espèces intelligentes.

La Foi Reggian est basée sur le principe du Flux, présent en toute chose, y compris dans le vide intersidéral et reliant ainsi l'ensemble de l'univers et le guidant vers sa destinée. Le Flux serait à l'origine de tout et le but ultime vers lequel toute chose tend. Omniprésent, il ne demande qu'à être canalisé afin d'être utilisé au mieux, de manière à conduire le monde toujours plus loin vers le but ultime qui l'attend. Dans le but de maîtriser le Flux, il est nécessaire d'être calme, reposé et surtout d'être concentré mais également de savoir être ouvert à Lui.

La religion Reggian est de fait basée sur les concepts de réflexion, de pondération et de paix intérieure seuls capables de permettre de canaliser le Flux et ainsi d'être guidé vers les bonnes conclusions et les bonnes décisions. Dans le cas contraire, on prend le risque d'utiliser le Flux de façon négative et d'aller dans une direction opposée à celle de sa destination naturelle, ce qui ne peut engendrer que la destruction et le chaos. A l'inverse, celui qui sait être en harmonie avec le Flux atteint alors la pleine Alliance.

Une des principales applications du Flux pour les docteurs du dogme Reggian, est le développement du

potentiel psychique présent en chaque individu. Les religieux Reggian sont ainsi généralement formés à la pratique des pouvoirs Psy principalement de type Valken, beaucoup plus rarement de type Rudrah. Ils les utilisent principalement pour venir en aide aux personnes blessées ou malades et ainsi démontrer tout le potentiel du Flux.

Parmi les principaux religieux Reggian, il est possible de citer les Moines et les Prêtres. Les Prêtres Reggian sont généralement affectés à une zone en particulier mais peuvent également posséder un statut d'itinérant. Les Moines, s'ils disposent d'un couvent d'attache que certains d'entre eux ne quittent jamais, ont bien souvent une mission de nomade, voyageant et parcourant les systèmes afin de s'adresser au plus grand nombre et ainsi de les convaincre par leurs actes et de les convertir. Ces deux ordres de l'Alliance Reggian sont exclusivement masculins mais il existe également des ordres acceptant des personnes des deux sexes.

La Voix d'Inshamma

Deuxième plus importante religion des galaxies jumelles par le nombre de fidèles du temps des Anciens, la Voix d'Inshamma voit actuellement sa position contestée par la montée en puissance de plusieurs autres mouvements religieux, notamment les religions des Clans pro-impériaux. En réaction à cet état de fait, un important travail de reconquête a été lancé afin de permettre au plus grand nombre d'être à nouveau réceptif à la Voix.

Car tel est l'enjeu suprême de tout Insha (nom donné aux pratiquants du culte), entendre et s'imprégner de la Voix du très sage Inshamma. Le recueillement et les oraisons individuelles sont présentées comme les meilleures méthodes pour enfin être capable d'entendre les enseignements du très Sage. Les préceptes religieux et les dogmes ne se présentent d'ailleurs pas sous forme d'écrits mais sont transmis exclusivement oralement par les Prédicateurs de la Voix. La parole évolue ainsi constamment dans un processus d'amélioration permanente et évite ainsi de rester figée et de ne plus être en adéquation avec le monde.

Une religion largement orientée sur l'individu par conséquent et pour laquelle les réunions communautaires ne sont pas primordiales. Ceci explique pourquoi il existe relativement peu de temples (du fait du peu d'offices collectifs), les lieux de culte étant quasiment exclusivement de vastes sanctuaires dédiés (offrant une multitude de lieux de recueillement individuel), dénommés les Sanctuaires de la Voix. L'enseignement des Prédicateurs se faisant généralement en petits comités (une quinzaine d'Inshas au grand maximum).

Le corps étant le premier medium de réception de la Voix, de nombreux exercices d'assouplissement sont recommandés et enseignés par les Maïeuticiens d'Inshamma. Afin d'atteindre un plein épanouissement, les pratiques sexuelles régulières avec de nombreux

partenaires sont également vivement encouragées. Entre autres choses, le culte de la Voix envisage d'ailleurs la vie comme une succession de réincarnations multiples et prône la recherche de l'harmonie avec la nature.

Mais par dessus tout, il est important de se laisser guider sur le long Sentier de l'Amélioration : il n'est pas question de renier ses défauts mais au contraire de les identifier, de les analyser et de tenter de les transformer en qualités. Si ce processus est long et douloureux, il est tout à fait compatible avec les innombrables vies qui sont offertes aux Inshas et qui sont autant d'occasions de tendre vers la perfection.

Le principal sanctuaire d'Inshamma, l'Arayanha (sanctuaire suprême), édifice monumental à l'architecture emblématique capable d'accueillir plusieurs millions de fidèles et où siègent les plus renommés des Grands Prédicateurs, se trouve près d'Arch Tenna sur la planète Sitid III dans le système Deonditis, situé dans le bulbe de Koméa.

Le Culte de Saldric

Le Culte de Saldric est certainement une des plus anciennes religions des galaxies jumelles. Il est en effet apparu à l'époque de l'Empire des Kamor, il y a de ça des dizaines de milliers d'années. Ainsi à l'époque de l'Ephémère République située entre les deux Empires humains, le Culte de Saldric le Rédempteur (Saldric 1^{er}, le premier empereur du premier empire humain) était particulièrement répandu : 90% des systèmes colonisés par les Humains lui vouaient un culte sans borne lui attribuant toutes les qualités, étant à la fois une divinité de la force, du courage, de la rédemption, de la persévérance, du bonheur, de la chance, de la fertilité...

Si cette religion a connu des hauts et des bas, elle a su se maintenir tout au long des millénaires et constitue à l'heure actuelle la religion officielle du Clan Altaïr et un culte particulièrement important au sein du Clan Horus. Du temps des Anciens, elle était ainsi pratiquement confinée aux seuls mouvements pro-impériaux, mais depuis leur chute elle vit un véritable renouveau dû en grande partie à l'essor des deux Clans pro-impériaux et plus particulièrement du Clan Altaïr. Ce dernier est désireux d'en faire l'égal de l'Alliance Reggian au niveau des deux galaxies. La tâche est immense car le Culte de Saldric ne jouit absolument pas de la même popularité que la religion du Flux, même si on estime à plusieurs centaines de milliards le nombre de ses fidèles.

Le siège du Culte de Saldric se situe sur Nemrod où se trouve l'un des plus grands temples des galaxies jumelles dédiés à Saldric le Rédempteur. Un certain nombre des hauts représentants du Culte feraient partie des conseillers du Régent du Clan Altaïr, un certain quota de places leurs étant réservées.

Uldreyahn le Sérénissime

Vraisemblablement issu d'une fusion de lointaines croyances HornsGoth et Golti éventuellement mélangées à diverses traditions d'autres espèces, le culte d'Uldreyahn fait partie des plus anciens des deux galaxies et s'affirme comme l'une des quatre plus importantes religions par le nombre de ses pratiquants. Le mouvement en revendique facilement plusieurs dizaines de billions au sein des différents systèmes habités.

Cette religion est en grande partie centrée sur le culte du sport et du corps : le réceptacle de la Psyché (la substance psychique immanente d'un individu) qu'est le Corps doit être scrupuleusement entretenu, car à l'image d'Uldreyahn, seuls les plus forts peuvent subsister et s'imposer.

Puisque en effet, celui qui est parfois surnommé le Grand Juge aurait implacablement terrassé, destitué, avili et soumis les autres dieux au cours de la Nuit des Temps : les autres divinités révérees n'étant en réalité que des illusions comparées au seul vrai dieu, l'Unique, Uldreyahn le Très Grand, Celui qu'il faut vénérer. Seuls des individus faibles s'abaissent à s'en remettre aux autres divinités et, ce faisant, tournent le dos au Sérénissime.

Les dogmes d'Uldreyahn prônent également la loi de la Juste Sanction qui s'applique en toute chose. Lorsqu'un uldreyaen a commis une erreur, il doit l'affirmer publiquement et recevoir le juste châtiment qui lui est dû. Au cas où il tenterait de dissimuler ses erreurs, il se risque à recevoir des sanctions beaucoup plus sévères. Car le Bras de la Justice d'Uldreyahn le Surpuissant s'abat toujours sans aucune pitié sur les couards et les menteurs.

Afin de porter la bonne parole, les robustes Marcheurs d'Uldreyahn parcourent le monde et ont pour vocation de convertir et d'attirer un maximum de nouveaux fidèles en prêchant les valeurs de courage, de loyauté et de dépassement de soi, chères aux tenants de la foi uldreyaenne.

Les lieux de culte sont appelés Colisées et ressemblent pour la plupart à de gigantesques arènes entourées de gradins. Il n'est d'ailleurs pas rare que des combats d'apparat ou bien réels se déroulent dans ces enceintes. Les plus grands Colisées accueillent d'ailleurs des sortes de jeux sportifs destinés à désigner les meilleurs adeptes du Très Grand. Les offices sont généralement célébrés dans un faste exceptionnel seul digne de combler l'Unique.

Les uldreyaens regardent les adeptes des autres cultes au mieux avec dédain, au pire comme de vulgaires infidèles qu'il faut convertir sereinement par l'exemple voire par la force...

Zavinus le Révélé

Le Culte de Zavinus est apparu au cours du Second Empire Humain, au départ comme un mouvement divergent du Culte de Saldric. Les divergences s'accroissant, les deux mouvements se

sont peu à peu séparés jusqu'à la rupture totale qui s'est produite vers la fin du Second Empire peu de temps avant la Guerre des Anciens Mondes. A cette époque, les tenants du dogme du Culte de Saldric renièrent définitivement le statut de Zavinus qui s'était autoproclamé réincarnation vivante de Saldric. Il s'en suivit un schisme définitif entre les deux fois, chacune des deux religions évoluant dans sa propre direction.

Tombé petit à petit en désuétude, le Culte de Zavinus le Révélé a été récemment remis au goût du jour par le Clan Horus qui est désireux d'en faire sa religion officielle. Cependant une grande partie de ses propres membres restent fidèles au Culte de Saldric et nombreux sont ceux qui ne voient pas où se situe la véritable différence entre les deux cultes. Cependant ce qui pouvait sembler être un inconvénient s'est finalement avéré être un avantage puisque un grand nombre de fidèles se sont convertis, vénérant Saldric le Rédempteur au travers de Zavinus le Révélé.

Fort d'un certain nombre de succès dans ce domaine, le Clan Horus n'hésite pas à remettre en cause les chiffres avancés par le Clan Altaïr concernant le Culte de Saldric, déclarant que près de 40% des anciens fidèles se seraient convertis. Nombreux sont ceux, cependant, qui considèrent que ces chiffres sont artificiellement gonflés dans le but de garantir une certaine légitimité au Culte de Zavinus.

La planète principale du Culte est Cyrus IV. Le chef spirituel du Culte disposerait d'ailleurs d'un siège au conseil oligarchique du Clan Horus lui assurant une influence non négligeable sur celui-ci.

Zad'Jho'Venn les Multiples

Une religion à caractère polythéiste basée sur un panthéon extrêmement dense du fait d'une forte tendance au syncrétisme. Il n'est ainsi par rare de retrouver Inshamma, Saldric, Moonsha ou encore Yonosis, sorte de personnification du Flux de l'Alliance Reggian, au sein des nombreuses divinités recensées telles que Bradha, le Père tranquille et Feyia la Mère de toutes les mères, deux des principales figures du culte. Toutes ces divinités sont en fait autant de facettes de la personnalité incommensurable de Zad'Jho'Venn les Multiples. Ils regroupent également en eux les trois essences fondamentales : le Vide (Zad'), la Matière (Jho') et la Transcendance (Venn). Cette troisième essence correspondant à la force inaliénable de l'esprit, la puissance intrinsèque du psychisme sur le vide et la matière.

La mythologie associée à toutes ces déités n'est pas en reste. Décrite sous la forme de monumentales Sagas s'étalant dans des centaines de milliers d'épais recueils (certains ayant la réputation de comporter plus de 10 000 pages), elle décrit avec force détails les pérégrinations tumultueuses des 4000 Dayah, les quatre mille divinités majeures et récurrentes répertoriées (auxquelles peuvent s'ajouter celles considérées comme mineures, les Sentistevah). La légende veut qu'il faudrait mille et une vies pour réussir

à lire tous ces écrits (dont le simple recensement est déjà particulièrement ardu).

Fort heureusement des résumés existent afin de permettre à tout un chacun d'avoir une vue d'ensemble des relations complexes qui se sont nouées au cours des Âges entre les myriades de déités du culte. De tout temps, les détracteurs du culte ont régulièrement pointé le fait que ces résumés permettent également de passer sous silence les nombreuses incohérences et contradictions présentes dans les ouvrages d'origine. En réponse à ces critiques, les résumés ont été, à de nombreuses reprises, refondus et augmentés afin d'être plus proches des originaux et ainsi apporter un démenti catégorique à ces allégations. Le corollaire étant que les résumés eux-mêmes ont fini par devenir trop verbeux conduisant à la création de synthèses destinées à éclairer les novices et les convertis sur l'histoire et les préceptes des Dayah sans qu'ils n'aient à ingurgiter des quantités faramineuses d'informations. Par ailleurs de nombreux Conciles sont régulièrement publiés après avoir été longuement discutés par les Théologues. Ces imposants codex numérotés ont pour vocation de recenser et décrire tout à la fois les nombreux dogmes et les non moins nombreux rites canoniques pratiqués au sein du culte. Les pratiques et les rites observés sont en effet très disparates et recouvrent tout un ensemble d'us et coutumes bien souvent très folkloriques mais ayant aussi couramment un intérêt pratique.

Le prosélytisme, principalement porté par ceux qui sont nommés les Conciliateurs, s'appuie sur de fortes convictions œcuméniques, le Grand Rassemblement étant le dénominateur commun des campagnes de prédication. Au même titre que Zad'Jho'Venn les Multiples qui regroupent toute chose, ils enseignent aux foules de quelle manière il faut savoir faire preuve de discernement pour passer outre ses différences et se réunir sous la bannière commune de la religion de l'Union.

Les principaux lieux de culte, les Temples Sacrés des Dayah, se situent majoritairement dans le sous-secteur Thyrior et notamment dans le système Refdjak sur les planètes Dench et Trevak. On en trouve cependant dans un très grand nombre de systèmes habités des deux galaxies. De manière logique, les lieux de culte des autres religions peuvent également servir aux tenants de la foi de Zad'Jho'Venn les Multiples. Ce genre d'attitude n'est cependant pas toujours très bien acceptée par certains mouvements religieux, notamment les plus intransigeants quant à l'intégrité de leurs dogmes.

Le nombre des fidèles est estimé à environ 150 billions d'individus répartis un peu partout à travers les deux galaxies.

La Voie de Dévra

Cette religion atypique est apparue selon toute vraisemblance au cours du long règne des Anciens. Au centre de cette croyance, Dévra la divinité du Voyage et de la Sagesse, constitue une sorte de guide

indiquant le chemin à suivre à ses adeptes. Ce chemin est appelé la Voie de Dévra, il conduit d'après les fidèles de cette religion vers l'ultime but de tout être, vers la perfection totale : la Sagesse de Dévra qui permet d'accéder à l'omniscience et à l'omniconscience.

Composée exclusivement de femmes appelées Adeptes de Dévra et formées dès le plus jeune âge (5-8 ans), la Voie de Dévra est en grande partie basée sur l'art de la divination, la capacité à utiliser son sixième sens afin de voir au-delà des choses, au-delà de l'espace et du temps, de sonder les êtres, leur passé et leur avenir. Les Adeptes de Dévra, également appelées les Dévras, sont des nomades parcourant les nombreux systèmes, faisant profiter à ceux qui le souhaitent de leur don de divination en échange d'un objet, d'un repas ou d'un lit. Les Dévras n'acceptent en effet que très rarement de l'argent en échange de leurs services.

A partir d'un certain âge, les Dévras qui ont plus de difficultés à courir le monde deviennent sédentaires et entreprennent de former de nouvelles Adeptes et ainsi de leur enseigner le Don. La Tradition veut que les élues soient formées très jeunes afin d'être pleinement réceptives à l'enseignement de leur préceptrice. Vers l'âge de 13-15 ans, une fois qu'elles disposent d'une certaine expérience et qu'elles commencent à maîtriser leurs facultés, les jeunes Adeptes sont amenées à quitter leur préceptrice et à parcourir le monde à leur tour en suivant la Voie de Dévra.

Moonsha & Vishkaï

Ces deux divinités proviennent, à l'origine, d'un même panthéon, déjà bien ancien car datant de la Guerre des Anciens Mondes et de la mythologie qui en fut issue. Engendrés par le même père et la même mère (appartenant eux-mêmes au même panthéon), Vishkaï et Moonsha sont ainsi frère et sœur. Rapidement, une rivalité naissante s'accrut entre les deux divinités au point qu'elles en vinrent à se combattre impitoyablement comme le prétend la légende. L'effroyable combat qui fut le plus violent qui soit parmi les plus terribles dura 1000 jours et 1000 nuits. L'issue en est différente selon les nombreuses variations de la légende. Selon certaines versions, Moonsha et Vishkaï se sont entretués, dans d'autres variantes l'un des deux a triomphé de l'autre.

L'origine de ces deux divinités n'est cependant pas des plus limpides car certains prétendent qu'il s'agirait à l'origine de divinités Gwargles. D'autres encore, affirment qu'elles proviendraient d'anciennes croyances HornsGoths mélangées à certaines mythologies Kwalls.

Beaucoup considèrent ces deux mouvements comme des sectes mais leur rapide développement à travers Miwéa et Koméa en a fait d'importants mouvements religieux reconnus comme tels dans de très nombreux systèmes.

Ces deux religions étant basées sur des divinités guerrières, elles font la part belle à tous les domaines

martiaux tels que la maîtrise des armes (qu'il s'agisse d'armes énergétiques ou d'armes blanches), des techniques de combat au corps à corps voire des facultés psychiques généralement dans le but d'utiliser des techniques offensives. Les non-croyants sont d'ailleurs facilement considérés comme des adversaires de la religion ou en tout cas comme des gens de peu de valeur.

La rivalité Moonsha / Vishkaï est toujours voire plus que jamais d'actualité, ainsi les partisans de la déesse Moonsha sont les premiers ennemis des adeptes du dieu Vishkaï. La forte animosité opposant ces deux religions oriente l'agressivité naturelle de chacun des deux mouvements contre son ennemi héréditaire laissant les « non-croyants » dans une relative tranquillité. Mais il n'est pas toujours bon de croiser la route de fidèles appartenant à l'un de ces deux mouvements lorsque l'on ne partage pas leurs convictions.

Chapitre 6 – Système de Jeu

Fondamentaux

Il est désormais temps de découvrir les quelques principes de base du D6Mixte, le système de jeu qu'utilise *Twin Galaxies*. Basé sur un noyau central simple, celui-ci n'emploie que des dés à 6 faces, faciles à se procurer. Les lancers de dés vont notamment permettre de déterminer la prestation d'un personnage lorsqu'il utilise ses facultés, appelées Compétences, mais également pour gérer tout un tas d'autres facteurs intervenant au cours d'une partie (performances des véhicules et vaisseaux, dégâts...).

Codes-Dés

Mantisse & Additif

Les codes de Compétences d'un personnage (PJ ou PNJ), des caractéristiques d'un véhicule ou des Dommages causés par une arme sont exprimés en utilisant des dés à 6 faces, de la manière suivante : X D + Y, appelé code-dés et qui se lit X dés + Y. La formule X dés + Y signifie que l'on jette X dés à 6 faces, dont on additionne les résultats, et que l'on ajoute Y au résultat obtenu. Un résultat négatif est considéré comme nul.

Exemple 1 : 2D+3 qui se lit 2 dés + 3, signifie : lancez deux dés et ajoutez trois au résultat obtenu, ce qui donne un résultat compris entre 5 et 15.

Exemple 2 : 1D-2 qui se lit 1 dé - 2, signifie : lancez un dé et ôtez deux au résultat obtenu, ce qui donne un résultat compris entre zéro et 4.

Exemple 3 : Strengal possède un Blaster qui fait 2D+2 de dommages. Il vient de tirer sur une sentinelle androïde et a réussi son tir. Il voudrait déterminer les dégâts qu'il lui a infligés : il doit jeter 2 dés, additionner le résultat de chacun des dés et ajouter 2 à ce résultat. Le joueur lance les 2 dés, il obtient 3 sur le premier dé et 4 sur le deuxième, cela fait donc 7 auquel il ajoute 2 ce qui donne 9. L'androïde encaisse 9 Points de Dommages.

Le terme X de la formule X D + Y est appelé Mantisse. C'est elle qui détermine le nombre de dés qui vont être lancés pour un jet de Compétence, pour un jet de Dommages ou pour un jet de Vitesse de véhicule... Le terme Y est appelé Additif et détermine le « bonus » associé au code d'une Compétence, d'une caractéristique d'un véhicule, des Dommages d'une arme...

Exemple : Strengal possède 4D+2 en FORCE. La Mantisse étant de 4, il faudra jeter 4 dés pour les jets faisant intervenir la Force physique. Il a un niveau de 4 en Force, mais par rapport à un autre personnage qui

aurait un niveau 4 en Force sans Additif, lui possède un « bonus » de 2 points sur chaque jet.

Équivalence

Il est possible d'établir une sorte de correspondance entre Mantisse et Additif : si un personnage possède dans une Compétence, un Additif supérieur ou égal à 4, c'est comme s'il possédait un niveau supplémentaire par rapport à sa Mantisse, la moyenne sur un dé à six faces étant de 3,5. Si l'Additif est supérieur ou égal à 7, il possède alors deux niveaux supplémentaires, etc.

Une bonne Mantisse est intéressante car elle permet de posséder un niveau élevé et donc de lancer un grand nombre de dés. Cependant, la Mantisse est sujette au hasard puisqu'elle est tributaire des résultats obtenus par les dés. Il est à noter cependant que plus la Mantisse est élevée plus ce hasard tend à s'estomper (cf. Annexe concernant les Statistiques dans le Dossier des Annexes).

L'Additif quant à lui, n'est pas sujet au hasard et peut assurer un résultat minimal mais limite en contrepartie, surtout s'il est élevé, la valeur du résultat maximal. Posséder des Mantisses et des Additifs équilibrés est généralement la meilleure façon d'être assuré d'obtenir des résultats corrects la plupart du temps.

Modificateurs

Dans certains cas, les codes de Compétences d'un personnage, des Dommages dus à une arme ou d'une caractéristique d'un véhicule peuvent être modifiés afin de prendre en compte l'influence de circonstances particulières (favorables ou défavorables). Les codes-dés et les jets peuvent être modifiés de plusieurs manières différentes qui sont regroupées en trois catégories principales : les additions & soustractions, les multiplications & divisions et les substitutions.

Dans le cas des additions & soustractions, on ajoute ou on retranche un ou plusieurs dés au nombre de dés à lancer et/ou on ajoute ou on retranche un ou plusieurs points à l'Additif du code. Selon le cas, on lance un plus grand ou un plus petit nombre de dés et on ajoute l'Additif adéquat au jet effectué.

Dans le cas des multiplications & divisions, on multiplie ou on divise le résultat de la somme du jet et de l'Additif. Le jet se déroule donc normalement et le résultat final est multiplié ou divisé par le facteur adéquat (en général 2). En ce qui concerne les divisions, il est possible d'obtenir un résultat non entier, c'est pourquoi il sera généralement nécessaire de prendre la partie entière de tout résultat non entier (c'est à dire d'arrondir par défaut à l'entier le plus proche), sauf cas particulier explicitement précisé.

Enfin, dans le cas des substitutions, on remplace un ou plusieurs dés du code-dé par une valeur donnée. Il s'agit en général soit de la moyenne associée (3,5 pour

1D, 7 pour 2D, etc.) soit de 1 ou de 6. Les dés remplacés ne sont pas utilisés pour le jet. Selon le cas, on lance le nombre de dés adéquat et on ajoute l'Additif ainsi recalculé au jet effectué. On prend là encore la partie entière de tout résultat non entier.

Exemple : Strengal a été touché par un tir qui l'a sérieusement blessé. Dans ce cas, le modificateur prenant en compte cet état de fait est de -1D et il s'applique à tous les jets de Compétence. Afin de s'enfuir, Strengal décide d'enfoncer une porte d'un coup d'épaulé. Son code de FORCE auparavant égal à 4D+2 n'est plus que de 3D+2, il ne faudra lancer que 3 dés pour ce jet.

Accumulation

Les modificateurs, quels que soient leurs types, sont toujours cumulatifs. Il est ainsi possible, par exemple, d'être amené à lancer un dé de moins lors d'un jet et de diviser le résultat du jet par 2. Les additions & soustractions et les substitutions s'effectuent avant le jet et les multiplications & divisions après que celui-ci ait été réalisé. À utiliser comme référence, le TABLEAU T9 regroupe les principaux modificateurs de Compétence.

Exemple : alors qu'il est en train d'essayer d'enfoncer la porte, Strengal (qui est toujours sérieusement blessé) se fait tirer dessus. Il a tout juste le temps de s'en rendre compte, il tente alors ce qu'il peut pour éviter de se faire toucher mais étant de dos son jet d'Esquive sera divisé par 2. Son Code en AGILITÉ (qui est utilisée pour esquiver) est de 4D+1 à l'origine mais il n'est plus que de 3D+1, le résultat du jet est 11 mais le résultat final ne sera que de 5 qui est la partie entière de 5,5.

Caractéristiques en Points

Généralités

Toutes les caractéristiques servant à définir les aptitudes des personnages ou les performances des véhicules et des vaisseaux ne sont pas toujours représentées par des codes-dés. Elles sont parfois comptées en points : c'est notamment le cas des Points de Vie mais aussi des Points d'Expérience, des Points de Style, des Points de SurCompétence...

Lorsqu'une caractéristique est comptée en points, la plupart du temps, plus le nombre de points est élevé mieux c'est. Dans certains cas, des caractéristiques en points peuvent être négatives comme c'est le cas par exemple du Niveau de Maniabilité d'un véhicule. Là encore, plus le nombre de points est important mieux c'est. Par conséquent un nombre de points positif sera plus intéressant qu'un nombre de points négatif.

Quelques Exemples

Les Points de Vie (PV) représentent la santé d'un individu, la résistance d'une armure ou d'un véhicule... Plus le nombre de PV est élevé, plus il est possible d'encaisser un grand nombre de Dommages. Lorsque le nombre de Points de Vie tombe à zéro c'est la fin : la mort d'un personnage, la destruction d'une armure, d'un véhicule ou d'un bâtiment. Le système de Points de Vie dans *Twin Galaxies* est basé sur une mesure absolue : il n'existe qu'une seule échelle valable pour les personnages, les véhicules et les bâtiments.

Les Points d'Expérience (XP), quant à eux, sont la récompense que vous recevrez lorsque vous aurez accompli des tâches complexes, vaincu un ennemi de première importance, terminé une aventure... Le nombre de Points d'Expérience reçus est proportionnel à la difficulté de la tâche effectuée. Plus votre personnage en possèdera, plus vous pourrez augmenter les codes de ses diverses Compétences et également ses Points de Vie.

Les Points de Style (SP) permettent à un personnage de se surpasser pour accomplir une action héroïque. Ils peuvent être récupérés juste après avoir été engagés s'ils ont été utilisés à bon escient.

Les Points de SurCompétence (SC) représentent le nombre de fois qu'un personnage peut accomplir une action totalement surhumaine afin de se sortir d'une situation difficile voire désespérée. Il existe trois types de Points de SurCompétences : les Points de SurCompétences Générales, les Points de SurCompétences Spéciales et les Points de SurCompétences Ultimes.

Points de Vie

Généralités

Les Points de Vie (PV) constituent une caractéristique particulièrement importante puisqu'ils représentent la résistance d'un individu, d'une armure, d'un véhicule ou d'un bâtiment aux dégâts causés par un tir, un coup, une chute, une collision, une explosion... Un personnage moyen sans aptitude particulière possède en moyenne 3D de PV (soit environ 10 PV). Les héros, c'est à dire les personnages joueurs (PJ) ou leurs principaux antagonistes, possèdent quant à eux une résistance aux Dommages bien plus importante. Les PJ possèdent en effet entre 5D et 7D de PV (selon l'espèce à laquelle appartient le personnage) avant la personnalisation des caractéristiques qui permet éventuellement d'augmenter encore cette valeur.

Cependant les Points de Vie, comme leur nom l'indique, ne peuvent se présenter sous la forme d'un code exprimé en dés, c'est pourquoi vous serez invité, lorsque vous créerez votre personnage, à faire votre jet de Points de Vie afin de déterminer le nombre de Points de Vie Maxi que votre personnage possèdera.

Santé & Soins

Le Total Maxi des Points de Vie correspond au nombre de PV que possède un personnage lorsqu'il est en pleine santé ou que possède un véhicule neuf par exemple. Le Total Actuel des Points de Vie correspond au nombre de PV qu'un personnage (ou un véhicule) possède à chaque instant.

Les PV constituent une quantité très changeante, c'est pourquoi vous devrez tenir un compte précis du Total Actuel de Points de Vie qui dans un premier temps sera égal au Total Maxi. Sauf en de très rares occasions, le Total Actuel de PV ne peut dépasser le Total Maxi. Le repos, la nourriture, les soins médicaux, les médicaments Régen', les MédiKits & TraumaKits, les techniques Psy de guérison permettent de regagner les Points de Vie perdus.

Lorsque le Total Actuel de PV d'un personnage passe en dessous de la Valeur Critique, c'est à dire en dessous de la moitié du Total Maxi, celui-ci est considéré comme sérieusement blessé et subit un modificateur permanent de -1D sur tous ses jets de Compétence tant qu'il n'a pas été soigné et que son Total Actuel n'est pas repassé au-dessus de la Valeur Critique (cf. **Chapitre 11 – Santé & Soins**).

Augmentation

Il est possible d'augmenter son Total Maxi de Points de Vie en dépensant des Points d'Expérience. Pour augmenter d'un point ce total, il faut dépenser un nombre de Points d'Expérience égal à la valeur visée du Total Maxi : Total Maxi actuel + 1. Une fois le Total Maxi augmenté, la Valeur Critique est à recalculer.

Exemple : afin d'ajouter un Point de Vie à Strengal qui en dispose de 20, il est nécessaire de dépenser 21 Points d'Expérience. Une fois ces 21 points dépensés, Strengal dispose d'un Total Maxi de 21 Points de Vie. Si l'on voulait ajouter un autre Point de Vie au Total Maxi de Strengal, il faudrait dépenser 22 Points d'Expérience. Cela obligerait au passage à faire passer la Valeur Critique à 11 PV.

Chapitre 7 – Compétences & SurCompétences

Prénatal

Avant de créer votre personnage vous allez devoir vous familiariser avec quelques caractéristiques qui permettent de définir les aptitudes d'un personnage et ses facultés propres dans le monde des Galaxies Jumelles. Il s'agit notamment des Compétences Générales et Spéciales ainsi que des SurCompétences.

Compétences

Compétences Générales

Elles sont au nombre de 16, sont exprimées sous la forme de Codes-Dés et représentent les facultés d'un personnage dans la plupart des domaines essentiels. Plus le code d'une Compétence est élevé plus le personnage est bon dans ce domaine. Un personnage moyen sans aucune aptitude particulière possède en moyenne 2D dans chaque compétence. Un Personnage Joueur possède en moyenne un peu plus de 3D dans chaque Compétence avec la possibilité d'avoir certaines compétences pouvant atteindre 5 ou 6D ou leurs équivalents, ce qui correspond à un haut niveau d'expertise dans le domaine en question.

Les Compétences sont regroupées par Pôles qui comprennent chacun deux compétences assez proches, eux-mêmes regroupés par deux au sein des Sphères. Il existe ainsi huit Pôles et quatre Sphères regroupant les seize Compétences générales.

Sphère Physique

Pôle Vivacité

RAPIDITÉ (RA)

Elle sert à déterminer le temps de réaction d'un personnage, sa faculté à prendre une décision en un court laps de temps, à agir en une fraction de seconde. Elle sert principalement à déterminer qui est le plus prompt à engager un combat. Elle permet également de déterminer la vitesse à la course à pied, et d'une manière générale la rapidité d'un personnage à accomplir une action donnée.

AGILITÉ (AG)

Elle représente la capacité d'un personnage à effectuer des déplacements ou des mouvements complexes tout en conservant son équilibre. Particulièrement importante lors des combats, cette compétence permet également de déterminer si un personnage a esquivé ou non une attaque (un tir, un jet d'explosif, un jet d'arme blanche...). Elle peut également permettre de déterminer si un personnage esquive une charge ou une tentative d'interception de la part d'un autre personnage.

Pôle Puissance

FORCE (FO)

Cette caractéristique détermine la force physique d'un personnage, sa capacité à soulever ou à pousser de lourdes charges, à occasionner d'importants dégâts s'il se bat à mains nues... Elle détermine d'une manière générale tout type d'efforts et d'actions physiques : sauter, nager à contre-courant...

ENDURANCE (EN)

L'Endurance quantifie la résistance physique d'un personnage, sa capacité à supporter de longs efforts et également sa résistance vis-à-vis des agressions extérieures. Cette compétence est ainsi utilisée pour déterminer si un personnage résiste ou non à un poison, réussit à supporter des efforts de longue durée...

Sphère Combat

Pôle Visée

ARMES DE POING (AP)

C'est une compétence particulièrement importante lors des combats puisqu'elle détermine avec quelle précision un personnage utilisant une Arme de Poing (AP) tire sur un adversaire. Elle détermine également la précision d'un tir sur un objet, un bâtiment, un véhicule. Une Arme de Poing tient dans une main, il est donc possible d'avoir une Arme de Poing dans chaque main.

ARMES LOURDES (AL)

Identique à la précédente dans le cas des Armes Lourdes de tous types : Armes Lourdes portables (ALP), Armes Lourdes transportables (ALT), Armes Lourdes (AL) montées sur des armures, des véhicules, des vaisseaux, des bâtiments... Une Arme Lourde portable nécessite d'être tenue à deux mains et une Arme Lourde transportable nécessite un trépied pour être utilisée et n'est pas portative.

Pôle Mêlée

ARMES BLANCHES (AB)

Principalement utilisée au combat rapproché, cette compétence permet de déterminer si un personnage occasionne des dommages à son adversaire lorsqu'il utilise une Arme Blanche. Cette compétence permet également de déterminer la précision d'un tir dans le cas de l'utilisation d'une Arme Blanche de trait ou d'un lancé pour une Arme Blanche de jet.

CORPS À CORPS (CC)

Utilisée au combat rapproché, cette compétence permet de déterminer si un personnage prend le dessus sur son adversaire et lui occasionne des dommages lorsqu'il utilise des techniques de Combat à Mains Nues ou une arme de Corps à Corps. Dans le

cas d'un animal, cette caractéristique détermine sa capacité à faire usage de ses armes naturelles.

Sphère Mental

Pôle Social

PERCEPTION (PE)

Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à utiliser ses cinq sens afin de déceler un danger, trouver une information, remarquer un ennemi tapi dans l'ombre, retrouver un objet perdu... Elle représente également la faculté d'un personnage à déceler le mensonge ou les réelles intentions d'un autre personnage, à faire preuve d'empathie.

CHARISME (CA)

Le charisme représente l'impact produit par un personnage sur les personnes qu'il rencontre. Cette compétence représente la capacité d'un personnage à commander, à se faire respecter, à redonner le moral aux autres, à susciter de la confiance ou encore à charmer d'autres personnes. Mais aussi à marchander, mentir, escroquer d'autres personnages, se faire passer pour un autre. C'est donc aussi la capacité à induire les autres personnages en erreur, elle est, de ce fait, souvent opposée à la compétence Perception.

Pôle Intuition

VOLONTÉ (VO)

Elle représente la capacité d'un personnage à ne pas abandonner dans l'adversité, à résister au stress, à la peur, à la déprime, aux attaques Psy mentales... Elle détermine ainsi la résistance psychique d'un personnage. Lorsque la situation est désespérée seul un personnage possédant une forte volonté peut envisager de s'en sortir.

CHANCE (CH)

C'est elle qui détermine l'issue d'un événement au résultat incertain. Elle est bien évidemment utilisée pour tout ce qui est jeu de hasard et d'une manière générale pour tout événement qui ne dépend pas des autres compétences du personnage qui le subit, ni des compétences d'un autre personnage. Elle peut également être utilisée par un personnage afin de tenter d'influencer favorablement les conséquences d'une action.

Sphère Cognition

Pôle Coordination

DEXTÉRITÉ (DX)

Cette compétence rend compte de l'habileté manuelle d'un personnage, sa capacité à manipuler des objets avec précision. Elle est naturellement utilisée, lorsqu'il est nécessaire de faire preuve d'adresse manuelle, lors de l'utilisation d'outils de précision, de la réception ou du lancé d'un objet... Elle est particulièrement

importante lors d'un jet d'explosif (EX1) car c'est d'elle que dépend la réussite du jet.

PILOTAGE (PL)

Il détermine la capacité d'un personnage à piloter un véhicule (marin, terrestre, aérien, spatial...), à chevaucher un animal... Plus un personnage possède une compétence Pilotage élevée, plus il sera à même de réussir des manœuvres complexes et d'éviter les tirs ennemis ou les obstacles qui pourraient se mettre en travers de sa route.

Pôle Technique

MÉCANIQUE (MC)

Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à faire marcher, à mettre au point, à réparer, à améliorer, à fabriquer, à concevoir un objet, un véhicule, un équipement utilisant un système mécanique pour fonctionner.

ROBOTIQUE (RO)

Cette compétence détermine la capacité d'un personnage à faire marcher, à paramétrer, à réparer, à améliorer, à fabriquer, à concevoir un objet, un véhicule, un équipement utilisant un système électronique ou informatique pour fonctionner.

Compétences Spéciales

Les Compétences Spéciales, qui sont au nombre de 8, ne sont pas innées chez un personnage, c'est pourquoi elles nécessitent généralement un long apprentissage assez complexe nécessitant un précepteur de haut niveau. Ceci explique pourquoi la plupart des personnages ne possèdent pas de compétences spéciales mais ils peuvent en acquérir au fur et à mesure de leurs aventures. Néanmoins, certains personnages possèdent dès le départ une compétence spéciale, généralement assez peu développée. Lorsqu'un personnage possède une Compétence Spéciale, il peut alors apprendre certaines des techniques associées à cette Compétence. Il est, par ailleurs, tout à fait possible d'apprendre à maîtriser toutes les Compétences Spéciales.

Les Compétences spéciales sont également regroupées par Pôles et par Sphères. Les Pôles sont au nombre de quatre, il s'agit du Pôle Psychisme et du Pôle Précision (Sphère Encéphale) ainsi que du Pôle Souplesse et du Pôle Instinct (Sphère Animal). Pour plus d'informations concernant les Compétences Spéciales, reportez-vous aux Chapitres concernant chacun des Pôles les regroupant (**Chapitres 19 à 23**).

Sphère Encéphale

Pôle Psychisme

PSY RUDRAH (RU)

Cette compétence permet aux personnages qui la possèdent d'utiliser des Pouvoirs Psy de type Rudrah et de déterminer s'ils parviennent à les maîtriser. Les Techniques Rudrah, dont la maîtrise est complexe, correspondent aux pouvoirs psy utilisant l'hémisphère droit du cerveau et la partie gauche du corps.

PSY VALKEN (VA)

Il s'agit de la compétence mettant en jeu les Pouvoirs Psy utilisant l'hémisphère gauche du cerveau et la partie droite du corps. Les Techniques Valken, si elles sont assez différentes dans leur ensemble des précédentes, fonctionnent globalement de la même manière.

Pôle Précision

MÉDECINE (MD)

La compétence Médecine permet à un personnage de diagnostiquer et de soigner d'autres personnages ou lui-même à l'aide de l'équipement approprié ainsi que de concocter des médicaments à base de plantes médicinales ou des poisons à base de plantes vénéneuses. Elle permet en outre d'effectuer des interventions chirurgicales si l'on dispose des techniques spécifiques adéquates.

EXPLOSIFS (EX)

Cette compétence détermine la capacité à poser, à confectionner des explosifs, à les démanteler ou à les repérer. Cette compétence concerne aussi bien la conception et la fabrication des explosifs que leur pose aux endroits stratégiques leur garantissant un maximum d'efficacité.

Sphère Animal

Pôle Souplesse

ARTS MARTIAUX (AM)

Cette compétence couvre tout à la fois la maîtrise avancée des armes blanches et des techniques de combats à mains nues. Elle permet d'acquérir de nouvelles techniques de combat plus performantes notamment les techniques de blocage neuromusculaire.

CONTORSION – ÉVASION (CE)

Cette compétence permet au personnage qui la possède de plier son corps à toutes ses volontés et ainsi de se mouvoir dans des espaces restreints, de s'échapper de lieux clos... grâce à sa très grande souplesse. Elle permet également de réaliser d'impressionnantes acrobaties défiant les lois de la gravité.

Pôle Instinct

SIXIÈME SENS (6S)

Cette compétence couvre les différents domaines extrasensoriels et de divination. Elle permet ainsi de mieux prévoir l'avenir, de deviner les intentions d'autres personnages, de comprendre ce que ressentent les animaux, de percevoir ce que les autres ne peuvent percevoir...

KLEPTOTECHNIE (KL)

Cette compétence désigne tout à la fois l'art du vol et les techniques associées. Elle permet ainsi au personnage qui la possède de pratiquer le vol sur d'autres personnages avec une telle facilité du fait de son art qu'il en devient difficilement décelable.

Amélioration des Compétences

Il est possible d'améliorer ses Compétences grâce aux Points d'Expérience (XP) :

- Pour augmenter la Mantisse d'une Compétence d'un point (soit un gain de +1D), il est nécessaire de dépenser un nombre de Points d'Expérience donné par la formule : $10 \times (\text{Mantisse visée}) + 3 \times (\text{Additif})$;
- Pour augmenter l'Additif d'une Compétence d'un point (soit un gain de +1), il est nécessaire de dépenser un nombre de Points d'Expérience donné par la formule : $3 \times \text{Mantisse} + 1 \times (\text{Additif visé})$.

Afin d'augmenter un Additif ou une Mantisse de plusieurs points, il faut réitérer l'opération autant de fois que nécessaire.

Exemple : Strengal possède un code de compétence de 3D+2 en MÉCANIQUE. Afin de passer à 4D+2, il faudrait dépenser 46 ($10 \times 4 + 3 \times 2$) Points d'Expérience. Pour passer à 3D+3, il faudrait en dépenser 12 ($3 \times 3 + 1 \times 3$).

SurCompétences

Les SURCOMPÉTENCES ne sont pas représentatives des facultés d'un personnage. Il s'agit d'actions surhumaines qu'un personnage exécute dans des conditions critiques, généralement afin d'éviter la mort ou de sauver la vie d'un ou plusieurs autres personnages (PJ ou PNJ). Il est nécessaire de dépenser un Point de SurCompétence (SC) afin d'utiliser une SurCompétence.

Il est possible d'utiliser une SurCompétence à n'importe quel moment : lors d'un combat alors que ce n'est pas à son tour d'agir ou que l'on a déjà agi, au moment de recevoir des dommages mortels... Bien entendu, si le personnage est mort, dans le coma ou évanoui, il est trop tard pour faire usage d'une SurCompétence.

Il est ainsi conseillé de toujours disposer d'au moins un Point de SurCompétence afin de se tirer d'un mauvais pas et de l'utiliser à bon escient. Enfin n'oubliez pas que si elles peuvent vous tirer d'une situation délicate, elles peuvent également être utilisées par vos ennemis

qui peuvent eux mêmes posséder des Points de SurCompétence.

SurCompétences Générales

Elles correspondent aux Compétences Générales et nécessitent un Point de SurCompétence Générale (SCG) afin d'être utilisées. L'acquisition d'un Point de SurCompétence Générale coûte 40 Points d'Expérience. Il est possible, pour un personnage qui possède plusieurs Points de SurCompétence, d'utiliser plusieurs SurCompétences à la fois.

D'une manière générale, les SurCompétences se basent sur les Compétences Générales et offrent principalement trois possibilités :

- Une réussite automatique sur une action de courte durée (quelques secondes au maximum),
- Un doublement des jets (modificateur de type multiplicateur x2) sur trois actions successives de courte durée (généralement 3 TOURS DE COMBAT soit environ 6 secondes) utilisant la même Compétence,
- Un doublement du jet sur une action de longue durée (au moins quelques minutes et jusqu'à plusieurs heures).

Quelques Exemples

Voici quelques exemples de SurCompétences courantes mais il est tout à fait possible d'en créer d'autres en accord avec son MJ :

- **SURRAPIDITÉ** : permet d'être automatiquement le plus rapide et d'engager le combat le premier (en dégainant plus vite que ses adversaires, en étant plus prompt à tirer...), permet également de se débarrasser à coup sûr de ses poursuivants lors d'une course-poursuite à pied.
- **SURVIVACITÉ** : permet de tirer sur deux ennemis lors d'un même tour avec une même arme (AP, AL), sans subir le moindre malus pendant 3 TOURS DE COMBAT.
- **SURESQUIVE** : permet à un personnage d'esquiver une attaque à coup sûr même s'il est attaqué dans le dos mais pas si il est immobilisé de quelque manière que ce soit.
- **SURAGILITÉ** : double les jets faisant intervenir la compétence AGILITÉ (AG) pendant 3 TOURS DE COMBAT, ce qui permet au personnage de réaliser des acrobaties, des contorsions ou des mouvements hors du commun.
- **SURFORCE** : double les jets faisant intervenir la compétence FORCE (FO) pendant 3 TOURS DE COMBAT, ce qui permet aisément de tout casser, de soulever des charges importantes...
- **SURENDURANCE** : cette SurCompétence permet de ne plus ressentir ni la fatigue ni la douleur pendant plusieurs heures et également de résister plus efficacement aux drogues, aux maladies et aux poisons en retardant les effets.

• **SURRÉSISTANCE** : l'attaque ennemie ne fait aucun dégât (sauf en cas de paralysie ou de coma neuromusculaire).

• **SURRÉGÉNÉRATION** : permet de regagner la moitié de son Total Maxi de Points de Vie en une nuit même si le personnage ne se repose que quelques heures.

• **SURPRÉCISION** : permet de toucher à coup sûr un ennemi lors d'un tir avec une Arme de Poing (AP), une Arme Lourde (AL), une Arme Blanche de jet ou de trait (AB).

• **SURCOMBATIVITÉ** : permet de toucher à coup sûr un ennemi lors d'un combat au corps à corps, que ce soit à mains nues (CC), avec une Arme Blanche (AB) ou avec une Arme de Corps à Corps (CC).

• **SURPERCEPTION** : permet de doubler les jets faisant intervenir la Compétence PERCEPTION (PE) pendant 3 TOURS DE COMBAT.

• **SURVOLONTÉ** : double les jets faisant intervenir la compétence VOLONTÉ (VO) pendant 3 TOURS DE COMBAT, ce qui permet au personnage de se surpasser ou de résister à des attaques psy mentales répétées...

• **SURCHANCE** : permet de gagner à tous types de jeu faisant intervenir le hasard à coup sûr et d'influencer favorablement tout processus faisant intervenir le hasard.

• **SURDEXTÉRITÉ** : permet de toucher à coup sûr un ennemi lors du jet d'un projectile ou lors d'un jet d'Explosif.

• **SURPILOTAGE** : cette SurCompétence permet de doubler les jets faisant intervenir la compétence PILOTAGE (PL) pendant 3 TOURS DE COMBAT.

SurCompétences Spéciales

Il existe également des SURCOMPÉTENCES correspondant aux Compétences Spéciales, elles nécessitent de posséder la ou les Compétences Spéciales associées et de dépenser un Point de SurCompétence Spéciale (SCS) afin d'être utilisées. Un Point de SurCompétence Spéciale coûte 60 Points d'Expérience. Il est possible d'en utiliser plusieurs simultanément si un personnage possède suffisamment de Points de SurCompétence Spéciale. Il est à noter qu'un Point de SurCompétence Spéciale peut également servir à utiliser une (et une seule) SurCompétence Générale si vous n'avez pas de Point de SurCompétence Générale. Pour plus d'informations concernant les SurCompétences Spéciales, référez vous au **Chapitre 19 – Compétences Spéciales**.

Chapitre 8 – Comment Créer un Personnage ?

Néonatal

C'est maintenant le moment de créer votre personnage. Vous allez tout d'abord choisir à quelle espèce il appartient, puis vous choisirez un type de personnage parmi les différents archétypes proposés ou vous en créerez un si besoin est. Ensuite vous personnaliserez les Compétences de votre personnage, tirerez ses Points de Vie, le décrierez d'un point de vue physique et d'un point de vue psychologique en ayant défini au passage son passé et ses motivations. Il sera alors temps de régler les derniers détails tels que l'éventuelle présence de compagnons et les relations avec les autres Personnages Joueurs et avec d'éventuels contacts.

L'ordre dans lequel la création de personnage est présentée par la suite n'est donné qu'à titre indicatif et est plus particulièrement destiné à constituer un guide de création pour des joueurs débutants. Les joueurs plus expérimentés peuvent tout à fait suivre des processus de création totalement différents.

En annexe (**Annexe 1 – Guide de Création**) à la fin de ce manuel, est présentée une création de personnage intégrale, détaillée et commentée qui pourra vous servir de référence pour vous guider tout au long de la naissance de votre personnage. Elle est suivie d'une méthode de création de type aléatoire qui peut également faire office de *création express* pour les plus pressés.

La Fiche de Personnage

Avant toute chose, munissez-vous d'une Fiche de Personnage vierge, c'est elle qui contient toutes les informations relatives à votre personnage : Espèce, Nom, Taille, Poids, Sexe, Âge, Équipement, Compétences, Points de Vie, Points d'Expérience, Points de Style, Points de SurCompétence... Au fur et à mesure de la création de votre personnage, vous allez remplir les différentes parties de votre Fiche de Personnage.

Quatre sections distinctes constituent la Fiche de Personnage. Il s'agit de la Fiche Signalétique (située en haut de la fiche) qui est une sorte d'état civil du personnage, de la section Compétences (au milieu) qui regroupe les différents codes-dés associés aux Compétences générales ou spéciales du personnage et de la Fiche Fonctionnelle (tout en bas) qui rassemble différentes informations susceptibles d'être fréquemment modifiées tels que les Points de Vie, les Points d'Expérience... Enfin, sur la droite se trouve la colonne dédiée au rapport du personnage au monde : argent, équipement, possessions, compagnons, contacts...

Choix de l'Espèce du Personnage

Vous allez devoir choisir dans un premier temps l'espèce à laquelle appartient votre personnage. Dans le monde des galaxies jumelles, il existe sept espèces principales possédant une intelligence supérieure. Elles sont toutes de type anthropomorphe : leurs représentants possèdent deux bras et deux jambes car l'évolution au-delà d'un certain stade requiert l'habileté manuelle laquelle, en contrepartie, implique la station debout.

Ce sont les Humains, les Gwargles, les Anoréens, les Séléniens, les Kwalls, les Goltis et les HornsGoths. Il s'agit de sept peuples très différents les uns des autres, issus de cultures distinctes mais partageant par ailleurs une histoire commune longue de plusieurs dizaines de milliers d'années sous le règne des Anciens. Possédant des sensibilités, des cultures et des traditions distinctes, elles cohabitent ainsi depuis longtemps déjà au sein des différents systèmes, ayant ainsi participé à la création d'une sorte de melting-pot culturel et social au fil des millénaires.

Une fois que vous aurez fait votre choix, inscrivez le dans la case Espèce de la Fiche Signalétique de votre Fiche de Personnage. Pour chaque espèce un canevas vous est donné, il va vous permettre de connaître les caractéristiques de base pour chaque espèce. A ces caractéristiques de base, vous ajouterez par la suite les caractéristiques propres au type de personnage que vous choisirez.

Les Humains

Les Humains constituent l'espèce intelligente la plus représentée à travers les deux galaxies. Ils représentent ainsi environ un peu plus de 16% de leur population totale. Ils ont depuis longtemps entrepris la conquête de l'espace, depuis leur premier Empire galactique. Peuple assez guerrier et conquérant, il a régulièrement tenté de soumettre les autres espèces des galaxies jumelles parfois avec succès, parfois avec plus de difficulté. Possédant des caractéristiques équilibrées, les humains possèdent une bonne rapidité et un charisme important. Formant une espèce présentant une grande diversité, les Humains ont une peau qui va du très clair au très foncé et des yeux qui peuvent également être foncés ou clairs (généralement bleu ou vert dans ce dernier cas). La couleur de cheveux est également très variable allant du blanc au noir en passant par le gris, le roux, le brun ou le châtain.

Humain moyen

Compétences : 2D partout, sauf : RA : 3D & CA : 3D, PV : 3D

Canevas pour un PJ Humain

RA	3D	AG	3D	FO	3D	EN	2D
AP	3D	AL	3D	AB	2D	CC	3D
PE	3D	CA	3D	VO	3D	CH	2D
DX	3D	PL	3D	MC	3D	RO	2D
PV	6D						

Espérance de vie : 130 ans

Taille : 1,50 m-2,00 m

Poids : 50-120 kg

Mouvements : Type 1

Équipement : Carte d'Identification (Idente), ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Noms féminins courants : Allia, Héline, Léniale, Namine, Nelle, Veltine, Youkelle

Noms masculins courants : Ash, Cid, Firion, Fulgence, Seihmen, Strengal, Voltar

Les Gwargles

Ce peuple riche de nombreuses traditions artistiques et guerrières issues de lointaines coutumes tribales a, de tous temps, profité de son importante puissance physique afin de dominer ses adversaires. Les Gwargles sont grands, athlétiques, possèdent de grands membres dégingandés et une peau assez rugueuse de couleur verdâtre. Ils possèdent en outre de petits yeux verts très vifs. Ils sont naturellement quasiment dénués de système pileux. Ils sont assez nombreux à travers les différents systèmes et s'adaptent facilement à tous types d'environnement. Possédant une musculature assez développée, ils sont particulièrement forts et leur éloquence naturelle leur confère un important charisme.

Gwargle moyen

Compétences : 2D partout, sauf : FO : 3D & CA : 3D, PV : 3D

Canevas pour un PJ Gwargle

RA	3D	AG	2D	FO	4D	EN	3D
AP	3D	AL	2D	AB	3D	CC	4D
PE	3D	CA	3D	VO	2D	CH	3D
DX	2D	PL	2D	MC	2D	RO	2D
PV	7D						

Espérance de vie : 110 ans

Taille : 1,80 m-2,30 m

Poids : 70-120 kg

Mouvements : Type 1

Équipement : Carte d'Identification (Idente), ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Noms féminins courants : Arkhane, Kressia, Puerte, Relki'Ne, Wegga, Xua'Le, Zimelle

Noms masculins courants : Ewour'G, Gheruk, Nengra'N, Roskinn, Rowar'K, Wedra'G, Yurak

Les Anoréens

Les Anoréens forment un peuple essentiellement pacifique qui ne se bat généralement que pour se défendre, notamment pour défendre ses intérêts primordiaux. Particulièrement doués dans tous les domaines technologiques, ils maîtrisent comme personne les domaines mécanique, électronique, cybernétique et informatique. On les retrouve généralement plus dans des laboratoires, des bureaux, des postes à responsabilité plutôt que sur le terrain même si leur grand sens pratique leur permet de se sortir de situations difficiles. De petite stature, les Anoréens ont une peau de couleur grise, très claire, quasiment blanche et d'assez grands yeux bleu-vert. Ils ont généralement les cheveux coupés très courts, chevelures dont la couleur oscille entre le blanc et le crème.

Anoréen moyen

Compétences : 2D partout, sauf : MC : 3D & RO : 3D, PV : 3D

Canevas pour un PJ Anoréen

RA	3D	AG	2D	FO	2D	EN	2D
AP	3D	AL	2D	AB	2D	CC	3D
PE	4D	CA	3D	VO	3D	CH	3D
DX	3D	PL	3D	MC	3D	RO	4D
PV	5D						

Espérance de vie : 150 ans

Taille : 1,40 m-1,80 m

Poids : 50-100 kg

Mouvements : Type 1

Équipement : Carte d'Identification (Idente), ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Noms féminins courants : Alania, Ediesse, Eslanne, Muyline, Orune, Tyhanne, Velne

Noms masculins courants : Dryll, Jorak, Kahn, Karfax, Loudiel, Messij, Suliukin

Les Séléniens

Ce peuple complexe et mystérieux semble vouer un culte sans borne à tous les domaines artistiques. Les Séléniens proviennent de Sélène, la planète aux neuf lunes du système Sélénia. Les autres peuples ont généralement beaucoup de difficultés à comprendre la logique très particulière des Séléniens qui, entre eux, semblent pourtant se comprendre à merveille. Assez grands, peu athlétiques, possédant de longs membres assez minces, parfois maigres, ainsi qu'une peau de couleur mauve, très claire et de petits yeux assez rapprochés allant du vert au bleu turquoise, les Séléniens possèdent naturellement une très bonne perception et une volonté au dessus de la moyenne. Ils portent généralement de longs cheveux dont la couleur va du blanc au gris anthracite.

Sélénien moyen

Compétences : 2D partout, sauf : PE : 3D & VO : 3D, PV : 3D

Canevas pour un PJ Sélénien

RA	3D	AG	3D	FO	2D	EN	2D
AP	3D	AL	2D	AB	2D	CC	3D
PE	4D	CA	3D	VO	3D	CH	3D
DX	3D	PL	3D	MC	3D	RO	2D
PV	6D						

Espérance de vie : 140 ans

Taille : 1,70 m-2,20 m

Poids : 50-120 kg

Mouvements : Type 1

Equipement : Carte d'Identification (Idente), ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Noms féminins courants : Bledge, Noreen, Réwa, Tistheva, Ustrelle, Véona, Zille

Noms masculins courants : Ard'hanne, Eorlenth, Liope, Sostrope, Sperafico, Valdane, Zedrath

Les Kwalls

Les Kwalls forment un peuple fier et facilement arrogant, comptant de nombreux adeptes du combat à l'arme blanche. Les Kwalls font généralement de redoutables guerriers, rapides et agiles, bien souvent réputés pour être sans pitié, possédant une stature imposante tout en étant peu corpulents ce qui explique leurs très bonnes qualités dynamiques. Mais ils sont également d'excellents négociateurs capables de faire preuve des ruses les plus ingénieuses dans le but de parvenir à leurs fins. Selon leur provenance, leur peau est tantôt vert foncé, tantôt rouge ou encore d'un bleu-violet assez sombre. Ils possèdent en outre de grands yeux rouge sang ou bleu foncé en amende leur conférant un regard perçant, bien souvent inquiétant. Ils possèdent généralement de longs cheveux raides, allant du brun au noir dont l'implantation est située très à l'arrière du crâne.

Kwall moyen

Compétences : 2D partout, sauf : RA : 3D & AG : 3D, PV : 3D

Canevas pour un PJ Kwall

RA	4D	AG	4D	FO	3D	EN	2D
AP	3D	AL	2D	AB	4D	CC	3D
PE	2D	CA	3D	VO	4D	CH	2D
DX	2D	PL	2D	MC	2D	RO	2D
PV	6D						

Espérance de vie : 135 ans

Taille : 1,80 m-2,20 m

Poids : 60-90 kg

Mouvements : Type 1

Equipement : Carte d'Identification (Idente), ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Noms féminins courants : Eolume, Heryneth, Jashama, Raksha, Sellya, Yazua

Noms masculins courants : Krull, Malek, Neziel, Ozilk, Revuss, Volstep, Zeridge

Les Goltis

Petits, trapus et assez puissants physiquement, les Goltis sont généralement à l'aise dans les combats au corps à corps. Pas mauvais d'un point de vue technique, ils sont également naturellement assez précis dans leurs gestes et possèdent une véritable culture des armes de poings. Ils sont, d'une manière générale, d'un naturel assez belliqueux et apprécient la bagarre. La plupart du temps, ils sont directs, facilement bourrus, ne font pas de manières et apprécient la simplicité. Ils sont par ailleurs d'un naturel méfiant et préfèrent tout connaître des personnes avec lesquelles ils coopèrent, mais étant plutôt fidèles, une fois qu'ils ont sympathisé avec quelqu'un c'est souvent pour la vie. Enfin, ils ont également la réputation d'être plutôt près de leurs sous voire franchement avides dans certains cas. Les Goltis ont généralement une peau assez mate mais certains ont une peau plus claire. Leurs cheveux sont, selon le cas, blancs ou alors très foncés et sont généralement portés très courts.

Golti moyen

Compétences : 2D partout, sauf : AP : 3D & CC : 3D, PV : 3D

Canevas pour un PJ Golti

RA	2D	AG	3D	FO	3D	EN	3D
AP	4D	AL	3D	AB	2D	CC	3D
PE	2D	CA	2D	VO	3D	CH	2D
DX	3D	PL	3D	MC	3D	RO	3D
PV	6D						

Espérance de vie : 115 ans

Taille : 1,30 m-1,60 m

Poids : 70-120 kg

Mouvements : Type 1

Equipement : Carte d'Identification (Idente), ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Noms féminins courants : Astale, Esa, Liarne, Myma, Oskisse, Pravianne, Valzia

Noms masculins courants : Blinx, Bundass, Meyriag, Narek, Tark, Raktop, Vegbak

Les HornsGoths

Les HornsGoths sont un peuple de taille moyenne possédant une puissante musculature leur conférant une grande force et d'indéniables qualités au combat au corps à corps. Possédant généralement un code de l'honneur très strict, ils ont la réputation de toujours combattre pour le plaisir que leur procure un

bon combat, mais jamais pour écraser leurs adversaires qu'ils respectent même s'il s'agit de leur pire ennemi. Naturellement loyaux envers leurs compagnons, ils sont également bien souvent très exigeants avec eux. Ils sont par ailleurs généralement doués dans divers domaines de la physique et plus particulièrement en mécanique. Leur peau va du gris clair au gris foncé et leurs yeux, très enfoncés, sont d'un bleu très sombre qui s'apparente bien souvent à du noir. Quasiment dénués de système pileux, les HornsGoths possèdent cependant d'épais sourcils blancs (relativement fins dans le cas des femelles), les mâles portant parfois une fine moustache blanche alors que les longues chevelures sont l'apanage des Vellenas (femelles HornsGoths).

HornsGoth moyen

Compétences : 2D partout, sauf : FO : 3D & CC : 3D, PV : 3D

Canevas pour un PJ HornsGoth

RA	2D	AG	2D	FO	4D	EN	3D
AP	3D	AL	2D	AB	2D	CC	4D
PE	2D	CA	3D	VO	3D	CH	2D
DX	2D	PL	3D	MC	4D	RO	2D
PV	7D						

Espérance de vie : 110 ans

Taille : 1,50 m-2,10 m

Poids : 70-130 kg

Mouvements : Type 1

Équipement : Carte d'Identification (Idente), ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Noms féminins courants : Aegrine, Freyja, Kika, Ludvia, Valua, Wyvelne, Zunia

Noms masculins courants : Azender, Ersten, Gunthar, Gurth, Kremp, Merp, Sosen

Types de Personnage

Afin de réaliser une *création de personnage rapide* (recommandée pour une première création), il est fortement conseillé de sélectionner un archétype parmi ceux présentés par la suite, de répartir les Points de Personnalisation dans la foulée, de tirer les Points de Vie et enfin de finir de compléter la Fiche Signalétique et les Équipements et Possessions. Il sera alors grand temps de se lancer à l'aventure ! Les relations entre personnages joueurs seront alors définies au cours de la scène d'exposition qui vous plongera directement au cœur de l'action.

Archétypes

Il existe une quarantaine d'archétypes prédéfinis possédant chacun leurs particularités. A vous de choisir celui qui vous plaît le mieux, le type de personnage qui vous procurera le plus de plaisir ou celui que vous pensez pouvoir le mieux incarner. Chaque archétype possède son équipement particulier

ainsi que des Crédits que vous ajouterez à l'équipement de base déjà donné lors du choix de l'espèce de votre personnage. De même, chacun des archétypes possède des compétences spécifiques que vous devrez ajouter aux codes-dés des compétences du canevas de départ. En annexe (**Annexe 2**), vous trouverez un descriptif complémentaire des différents archétypes présentés par la suite, détaillant notamment les équipements et les véhicules que possède chacun des archétypes décrits.

Si vous préférez créer votre propre type de personnage, vous pouvez le faire en allant directement à la deuxième partie de cette section (**Création d'un Type de Personnage**).

ADEPTE DE DÉVRA

Suivant depuis l'âge de cinq ans les préceptes sacrés de Dévra, elle est passée maître dans l'art de la divination et possède la faculté de prédire certains événements et de deviner les intentions de certains de ses interlocuteurs. Cependant, il s'agit d'un art particulièrement complexe et elle travaille sans cesse afin de s'améliorer et ainsi affiner ses prédictions. C'est dans ce but qu'elle poursuit son chemin de nomade en suivant la Voie de Dévra qui la guide vers la perfection.

Équipement : Houppelande Blanche de Dévra, MédiKit, SurviKit, Dague Protonique, Gilet Protecteur, Delta Jumelles, SatSys Portatif, MotionScanner Portatif, Gourde 2L.

Crédits : 350

Compétences Spécifiques : FO : -1, EN : +1, AL : -1, PE : +3, VO : +1, CH : +1, PL : -1, 6S : 3D

Obligation : Vous devez impérativement choisir la religion de Dévra, votre personnage doit être de sexe féminin.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Parcourir le monde en suivant la Voie de Dévra afin de côtoyer le maximum de personnes et ainsi s'enrichir de ces nombreuses rencontres.

Carrières envisageables : Sage Dévra, Sensorialiste...

ADORATEUR DE VISHKAÏ

Il a entièrement dédié sa vie au Dieu Vishkaï, le redoutable Dieu de la Guerre. Cela lui a permis de suivre une formation globale en tant qu'aspirant lui conférant notamment une vivacité supérieure à la moyenne, de bonnes compétences en armes lourdes et lui permettant de commencer à maîtriser les Pouvoirs Psy de type Rudrah. En bon prosélyte, il cherche également à convaincre un maximum de personnes de suivre les préceptes du tout puissant Vishkaï et mène une lutte sans merci contre les disciples de Moonsha, ses ennemis héréditaires.

Équipement : Cape Pourpre de Vishkaï, Armure Aurora P4, BiosAutoGun, Blaster TwinGun, Sac à Dos Supérieur, MédiKit, 2 Grenades à Plasma, Bombe à Neutron.

Crédits : 830

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +1D, AP : +2, AL : +1D+1, PE : -1, RU : 1D

Obligation : Vous devez impérativement choisir la religion du Tout Puissant Vishkaï.

Incompatibilité : Avec les autres religions (par-dessus tout Moonsha) et avec les divers mouvements anarchistes.

Prédispositions : Soumettre les disciples de Moonsha.

Carrières envisageables : Sectateur Vishkaï, Maître Vishkaï...

ARCHIVISTE RELIGIEUX

Son rôle est de conserver précieusement toutes les informations, quel que soit leur support, concernant la religion qu'il sert. De ce fait, il possède naturellement de bonnes capacités pour tout ce qui est informatique, grâce à sa grande expérience des bases de données. Il a également reçu une formation concernant les armes blanches afin d'être capable de se défendre en cas de besoin. Sa maîtrise des Pouvoirs Psy de type Valken est quasi exclusivement destinée à soigner et guérir les autres et à se protéger.

Équipement : Grande Aube d'Archiviste, Gilet Protecteur, Mini-Ordinateur, Hache Laser, V-LaserGun, Sac à Dos Supérieur, Grenade à Neutron, MédiKit, TraumaKit.

Crédits : 1500

Compétences Spécifiques : AG : -1, AB : +1D, PE : +1, CA : -1, VO : +1, DX : +1, PL : -1, RO : +1D, VA : 2D

Obligation : Vous devez choisir une religion.

Incompatibilité : Avec les autres religions et la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Rejoindre un groupe de religieux en mission afin de leur prêter main forte.

Carrières envisageables : Prêtre, Nonce, Inquisiteur...

ARCHONTE

Il occupe une position élevée dans la hiérarchie de sa religion. Sa principale mission consiste à faire respecter sa religion à travers les galaxies jumelles et à convertir tous ceux qui accepteront de le suivre. Sa grande maîtrise des Pouvoirs Psy de type Rudrah lui sert à impressionner les peuples primitifs, à soigner les blessés et à se défendre. En règle générale, il ne s'en sert offensivement que pour attaquer les ennemis de sa religion.

Véhicule : Propulseur Dorsal Standard

Équipement : Armure-Robe d'Archonte, Glaive Protonique, 2 MédiKits, Détonateur Thermal, Sac Ventral, 2 Grenades au Napalm.

Crédits : 2550

Compétences Spécifiques : FO : -1, CA : +1D+1, RU : 3D

Obligation : Vous devez choisir une religion.

Incompatibilité : Avec les autres religions et la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Il peut se joindre à un groupe de religieux.

Carrières envisageables : Grand Archonte, Nonce, Prêlat...

CATCHEUR DE LA LGC

C'est un des plus redoutables compétiteurs de la Ligue Galactique de Catch. Son impressionnante puissance physique n'a d'égale que sa formidable maîtrise du combat au corps à corps. Au combat rapproché, c'est un adversaire extrêmement dangereux, capable de briser n'importe qui. Mais c'est aussi une véritable bête de scène capable d'enflammer le public en l'haranguant puis en exécutant l'une de ses fameuses « spécialités » dévastatrices. Ses confortables revenus lui permettent de mener un train de vie appréciable.

Véhicule : ColdWave – ÉquiPack Classe XA

Équipement : Tenue de Combat, Armure UltraProtect, Blaster Lourd, PRP Standard, 2 MédiKits, 1 Grenade à Neutron.

Crédits : 2800

Compétences Spécifiques : FO : +2D, AL : -1, CC : +2D, CA : +1D, MC : -1, RO : -1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Aucune.

Carrières envisageables : Garde du Corps, Mercenaire...

CHASSEUR DE PRIMES

La traque est la grande spécialité du chasseur de primes qui ne peut imaginer vivre sans être à la poursuite d'une proie. Si la récompense est importante alors son bonheur est total. Il est par conséquent en quête de proies difficiles, susceptibles de lui donner du fil à retordre car il déteste la facilité, et de lui rapporter au passage un beau paquet de Crédits. Les nombreuses guildes de chasseurs de primes à travers les deux galaxies lui permettent de dénicher en permanence de nombreuses missions diversement rémunérées.

Véhicules : Comète XT – ÉquiPack Classe B & Propulseur Dorsal Standard.

Équipement : Armure de Chasseur de Primes, BusterGun Lourd, Engleur, Menottes de Blocage, Kit de Crochetage, GéoCom Standard, 2 Grenades à Proton, Couteau.

Crédits : 1400

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +2, AP : +1D, AB : +1, CC : +2, PL : +1D

Obligation : Choisir une Guilde de Chasseurs de Primes si votre personnage est encore en activité.

Incompatibilité : Ce n'est pas chez les Anarchistes que le chasseur de primes trouvera quelqu'un prêt à le payer pour ses services mais s'il s'en accommode alors pourquoi pas ?

Prédispositions : Il peut être un ancien collègue ou le rival d'un tueur à gages.

Carrières envisageables : Traqueur, Cowboy, Braconnier, Prédateur...

CONTREBANDIER

C'est le roi du commerce illégal et des magouilles en tous genres. Il connaît toutes les ficelles pour passer inaperçu. Il passe successivement des accords avec les policiers véreux locaux, avec les Mafias locales, avec les Clans, avec les MégaCorporations ou les guildes... Il bichonne son vaisseau auquel il tient comme à la prune de ses yeux. Il chérit l'argent qu'il adore comme un dieu et est prêt à n'importe quoi pour en gagner toujours plus. Bien sûr, tout ça sous des dehors d'honnête négociant tout ce qu'il y a de respectable...

Véhicule : Transporteur Léger – EquiPack Classe B

Équipement : BusterGun Std, Armure KevlarProtekt, Kit de Réparation Vaisseaux, 2 Grenades à Nucléon, MédiKit.

Crédits : 1700

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +1, AP : +2, AL : +1D, PL : +1D, MC : +2

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Il n'aime pas beaucoup les agents des administrations fiscales, les douaniers et la police de certains gouvernements locaux qui le lui rendent bien.

Prédispositions : Il peut tout à fait être ami avec un mécanicien ou un roboticien ou être leur employeur.

Carrières envisageables : Négociant, Entrepreneur...

DIPLOMATE

C'est un orateur hors pair qui possède un vocabulaire immense et sait manier les mots avec une incroyable adresse. Il parcourt les nombreux systèmes afin de résoudre les nombreux litiges interplanétaires ou interstellaires qui ne manquent pas de se produire. Sa culture générale est impressionnante et sa finesse d'esprit l'est tout autant. L'action n'est pas sa tasse de thé mais il sait se défendre s'il le faut.

Véhicule : CoolBridge – EquiPack Classe XA

Équipement : Veste Protectrice, Costume, Mini Ordinateur, PRP zéro, Mini Blaster, 2 Grenades Paralysantes, Mallette, MédiKit.

Crédits : 3500

Compétences Spécifiques : AG : -1, EN : -1, PE : +2D, CA : +2D, VO : +2

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Aucune.

Carrières envisageables : Médiateur, Ambassadeur, Pléni potentiaire...

DISCIPLE DE LA DÉESSE MOONSHA

C'est un fanatique de la déesse Moonsha, la terrible déesse de la Guerre. Il lui a juré la fidélité éternelle et a promis de pourchasser à travers tous les systèmes les ignobles adorateurs de Vishkaï le faible. Il a reçu une solide formation concernant les armes lourdes en plus d'avoir suivi le redoutable entraînement que tout disciple de Second Ordre se doit de réussir afin d'être accepté, qui lui confère une grande agilité et une étonnante vivacité.

Équipement : Toge de Disciple de Second Ordre, Armure BT 21, V-LaserGun, BusterGun léger, PRP léger, 2 MédiKits, Grenade à Particule, Détonateur Thermal.

Crédits : 600

Compétences Spécifiques : RA : +1D+1, AG : +2, AP : +2, AL : +1D, PE : +1

Obligation : Vous devez impérativement choisir la religion Moonsha.

Incompatibilité : Avec les autres religions (par-dessus tout Vishkaï) et la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Pourchasser les adorateurs de Vishkaï.

Carrières envisageables : Condisciple de Moonsha, Guerrier de Moonsha...

ENFANT MYSTIQUE

Il a un comportement pour le moins anormal pour son âge. Entrant régulièrement dans des transes mystiques qui peuvent durer plusieurs heures, il donne souvent l'impression d'être dans un autre monde. Sa maîtrise très partielle des Pouvoirs Psy de type Valken, qui se sont déclenchés de manière spontanée, ne demande par ailleurs qu'à s'affirmer. Difficile à cerner, il engendre à la fois la moquerie et la crainte. C'est un incompris mais pas un insociable : il cherche en permanence à aider les autres.

Équipement : Pierre de Lune, Cape Mimétique, PRP zéro, Dague Protonique, Armure CoProtekt, 2 MédiKits, Grenade Aveuglante, Lampe Torche.

Crédits : 520

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +2, FO : -1, EN : -1, AP : +1, AB : +1, PE : +3, CA : +2, VA : 1D

Obligation : Avoir un âge en rapport.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Il peut s'orienter assez facilement vers une religion pour trouver des réponses à ses questions, mais il peut également se créer ses propres divinités imaginaires.

Carrières envisageables : Mentaliste, Adepté, Prédicateur d'Inshamma...

EXPERT EN ARTS MARTIAUX

Après des années d'entraînement, il maîtrise à merveille quantité de techniques de combat au corps à corps et d'arts martiaux auxquelles s'ajoute une bonne connaissance des armes blanches. Tout ceci fait de lui un redoutable adversaire dans les combats rapprochés. Cependant, il n'est jamais totalement satisfait de lui-même et cherche constamment à progresser en s'entraînant sans relâche pour toujours perfectionner ses techniques de combat.

Équipement : Fusil BusterGun, Armure UltraProtekt, Épée Protonique, Grenade Fumigène, Grenade à Particules, MédiKit.

Crédits : 1125

Compétences Spécifiques : AB : +1D, AM : 3D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Se mettre au service d'une personne (gangster, diplomate, religieux) en tant que garde du corps.

Carrières envisageables : Garde du Corps, Combattant Professionnel, Silhouette...

EXPERT EN EXPLOSIFS

Depuis son plus jeune âge, il n'a qu'une passion : les explosifs de toutes sortes. Peu à peu, à force de démonter puis remonter des explosifs du commerce, des grenades en tous genres, il a fini par les connaître par cœur et est maintenant capable d'en fabriquer lui-même s'il possède le matériel adéquat ou encore de désamorcer des bombes de fabrications artisanales. Il peut ainsi faire un très bon démineur.

Équipement : Combinaison Protectrice, BusterGun Standard, 2 MédiKits, 2 Détonateurs Thermaux, Cartouche d'Elmonite, Charge d'Antimatière, 3 Grenades à Plasma, Kit de Confection d'Explosifs.

Crédits : 1200

Compétences Spécifiques : RA : +1, PE : +1, DX : +1, EX : 3D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Être engagé dans une équipe d'intervention du fait de ses précieuses compétences.

Carrières envisageables : Artificier, Démineur, Démolisseur...

EXPERT TÉLÉCOM

Cet expert en systèmes de transmission et de télécommunications est un passionné d'électronique et un spécialiste des appareils miniaturisés. La mise en place ou le repérage de micro-espions ou de micro-caméras n'a aucun secret pour lui pas plus que l'interception de signaux transmis par ondes radios ou par câbles qu'ils proviennent de systèmes émetteurs-récepteurs autonomes ou de systèmes de communication réseau.

Équipement : RadioScanner, Scanner de Fréquences, MotionScanner, Mini Ordinateur, 2 Micros espions, 2 Micro-caméras, Coffret à Outils de Précision, PRP léger, Veste Protectrice, Sac à Dos Supérieur.

Crédits : 1500

Compétences Spécifiques : RA : +1, AP : +1, PE : +2, VO : +1, MC : +1D, RO : +1D+1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Rejoindre les services spéciaux d'un Clan, d'une MégaCorp. ou d'une police locale.

Carrières envisageables : Opérateur Renseignement, Espion...

GANGSTER

L'argent et les magouilles constituent son domaine de prédilection. Ne supportant de vivre que dans le luxe le plus tapageur, il est capable de tout pour s'assurer un certain train de vie. Sans surprise, il connaît de nombreux réseaux influents dans quasiment tous les systèmes majeurs et sait toujours utiliser ses relations

à bon escient. Bien évidemment, il est recherché dans une flopée de systèmes mais ça ne l'inquiète pas outre mesure. Il ment en permanence et est prêt à tout pour arriver à ses fins.

Véhicule : T Max – EquiPack Classe X.

Équipement : LaserGun Lourd, Veste Protectrice, Robot Serv, Robot Masseur, Mallette, Grenade Thermale, Costume.

Crédits : 4800

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +1, AP : +2, PE : +2, CA : +3, VO : +1, CH : +2

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Avec la police et certains gouvernements locaux.

Prédispositions : Il peut être tenté de rejoindre un syndicat du crime.

Carrières envisageables : Magnat Véreux, Parrain...

GOSSE

C'est un affreux garnement prêt à faire les quatre cents coups en permanence. Les différents combats auxquels il participe et les dangers auxquels il est confronté s'apparentent plus à un jeu qu'à autre chose à ses yeux. Il cherche tout le temps à se faire de nouveaux amis et ne se rend que rarement compte des risques qu'il prend, ce qui passe généralement pour du courage aux yeux des adultes qui sont avec lui. Facétieux et moqueur, il adore jouer des tours pendables à ceux qui tentent désespérément de le surveiller.

Équipement : GéoSkate, Veste Protectrice, Casque Protecteur, PRP zéro, Lampe Torche, Ordinateur de Poche, Carte mémorielle de jeux virtuels, Grenade Lacrymogène.

Crédits : 360

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +1D, FO : -1, EN : -1, AP : +2, AL : -1, CA : +1D, CH : +1, DX : +1, PL : +1, RO : +2

Obligation : Avoir un âge en rapport.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Il peut se chercher un grand frère ou une grande sœur parmi les personnes qui l'entourent.

Carrières envisageables : AstroPilote, Chasseur de Primes...

GUERRIER NAMDRATH

Fiers représentants d'une caste vieille de plusieurs dizaines de millénaires, les Namdraths sont, à tort, généralement considérés comme des mercenaires. L'argent n'est en effet pas une finalité pour eux qui obéissent à un ensemble de lois très strictes. Il ne s'agit pas véritablement d'une Guilde non plus, puisque la communauté Namdrath, dont les membres sont assez indépendants, ne dispose d'aucun comptoir. Sélectionné après avoir subi toute une série d'épreuves redoutables, le Guerrier Namdrath a suivi de nombreux entraînements qui l'ont amenés à acquérir une grande maîtrise des armes blanches et des techniques de corps à corps.

Équipement : Uniforme de Guerrier Namdrath, Armure Namdrath, Cimeterre Protonique, Fuseur léger, MédiKit.

Crédits : 1000

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +2, FO : +2, AB : +1D, CC : +1D, DX : +2, MC : -1, RO : -1

Obligation : Respecter l'Eryadrath, le code Namdrath.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Se mettre au service de ceux dont il estime qu'ils défendent une cause juste.

Carrières envisageables : Spadassin Namdrath, Arcaniste Namdrath, Nesmedrath...

HACKER

Les systèmes et réseaux informatiques n'ont aucun mystère pour lui. Il sait comment s'y introduire, les maîtriser et en faire ce que bon lui semble que ce soit pour s'enrichir ou pour récupérer des informations confidentielles qui pourront lui servir directement ou qu'il pourra revendre au prix fort. Cynisme et désinvolture se mêlent étroitement pour constituer la personnalité qui le caractérise. Par ailleurs, le monde matériel l'ennuie à mourir c'est pourquoi il n'est pas rare qu'il ait recours aux paradis artificiels.

Équipement : PRP Standard, Gilet Protecteur, Laser de Visée Sup, Lunettes Infra-Rouge, Mini Ordinateur Sup, Ordinateur de Poche, Carte Electromagnétique, Brouilleur HL3.

Crédits : 2100

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +1, AP : +1, CA : +2, VO : +1, RO : +2D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Il a un penchant naturel pour l'Anarchie.

Carrières envisageables : Expert Réseau, Roboticien, Gangster...

INQUISITEUR

Son but est de brûler tous les infidèles et les hérétiques qu'il croise sur son chemin. C'est à ce prix que son âme sera purifiée et qu'il pourra envisager sa vie dans l'au-delà avec sérénité. La purification est toute sa vie et le côté matériel de la vie le répugne. Il apprécie également de se consacrer à améliorer sa maîtrise des techniques Psy de type Rudrah.

Équipement : Veste Protectrice, Grande Aube Sacrée, Glaive Protonique, Lance-Flammes léger, 2 Grenades Incendiaires, MédiKit.

Crédits : 50 Crédits

Compétences Spécifiques : CA : +1D, CH : +1D, RU : 2D

Obligation : Vous devez impérativement choisir une religion (de préférence non modérée).

Incompatibilité : Avec les autres religions et avec les Anarchistes qui exècrent toute forme de religion.

Prédispositions : Il est en permanence tenté de purifier l'environnement qu'il côtoie.

Carrières envisageables : Nonce, Archonte...

JOUEUR INVÉTÉRÉ

Il a le jeu dans le sang, il ne peut s'empêcher de parier sur tout, en permanence. Dès qu'il voit des cartes, des jetons ou des dés, il entre en transe ! S'il aperçoit un casino, il s'y trouve quelques secondes plus tard à la meilleure table en train de mettre en jeu la superbe voiture qu'il a gagné au jeu la semaine précédente. Mais par-dessus tout, il déteste perdre et est prêt à tout pour gagner quitte à ne pas toujours respecter très scrupuleusement les règlements. Mais ce n'est pas si fréquent car il possède une science du jeu sans égale.

Véhicule : Speedster – Equipack Classe XA

Équipement : W-Laser, PRP Lourd, Micro Laser, Veste Protectrice, Lunette de Visée Standard, un jeu de Spirale d'Or Complet, Androïde TC.

Crédits : 2900

Compétences Spécifiques : RA : +1, FO : -1, AP : +1D, AL : -1, CA : +1D, CH : +2D, DX : +2, MC : -1

Obligation : Aucune

Incompatibilité : Les religions voient généralement les jeux d'argent d'un mauvais œil.

Prédispositions : Peut avoir déjà croisé un tueur à gages ou un chasseur de primes chargé par un créancier exaspéré de le retrouver.

Carrières envisageables : Joueur Professionnel, Contrebandier, Gangster...

JURISTE

Cet expert en droit intergalactique possède un bagout sans égal auquel il associe volontiers un humour des plus truculents. Ce cocktail détonant lui a permis de remporter à maintes reprises des affaires pour le moins désespérées et ce avec brio. Il est ainsi capable de plaider à peu près tout et n'importe quoi et constitue également un consultant juridique de haut niveau dont les honoraires sont plutôt conséquents. Et s'il lui arrive assez souvent, finalement, de ne pas totalement s'y retrouver dans les méandres complexes des législations des innombrables systèmes des deux galaxies, il réussit cependant généralement à s'en sortir par une de ces audacieuses pirouettes verbales dont il a le secret.

Véhicule : LynxLeo – Equipack Classe X

Équipement : Tenue traditionnelle de Cour, Veste Protectrice, PRP léger, Fuseur léger, Mallette, MédiKit.

Crédits : 2500

Compétences Spécifiques : AP : +1, PE : +1D, CA : +2D, CH : +2

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Faire profiter de ses connaissances juridiques et de sa faconde à ceux qui auront les moyens de l'engager.

Carrières envisageables : Conseiller Juridique, Avocat, Expert Backoffice...

LÉGIONNAIRE

Son passé est des plus troubles, nul ne peut connaître les terribles méfaits qu'il a commis avant d'être rentré dans la légion : il a changé d'identité et a fait une croix

définitive sur son passé. C'est un assoiffé de sang et de carnages dont le seul but dans la vie est désormais de se battre mais qui sait s'il ne sera pas rattrapé un jour par ses vieux démons ?

Équipement : SatSys Portatif, Armure Exosquelette Asgard T2, Canon à Plasma UL, BusterGun Lourd, 2 MédiKits, 4 Grenades à Plasma, 2 Grenades KBV3, Détonateur Thermal.

Crédits : 1100

Compétences Spécifiques : FO : +1D, AP : +1D, AL : +1D, CC : +1D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Avec la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Rejoindre la légion d'une armée de Clan, de MégaCorporation, de coalition gouvernementale...

Carrières envisageables : Militaire, Tueur à Gages...

MARCHEUR D'ULDREYAHN

Parcourant les systèmes sans relâche, c'est un solide gaillard qui prêche les valeurs de courage, de loyauté et de dépassement de soi, chères aux tenants de la foi Uldreyienne. Mais s'il s'avère être très patient lorsqu'il témoigne de sa foi, il vaut mieux éviter de lui marcher sur les pieds car il est alors capable de faire montre de sa grande puissance physique et ainsi d'infliger la Juste Sanction à ceux qui ont commis l'erreur de l'importuner.

Équipement : Combinaison de marche renforcée, Bâton de pèlerin, Sac à Dos Supérieur, SatSys portatif, MédiKit, SurviKit.

Crédits : 260

Compétences Spécifiques : FO : +2D, EN : +1D, AB : +1, CC : +1D, PE : -1, CA : -1, VO : +1

Obligation : Vous devez impérativement choisir la religion d'Uldreyahn le Sérénissime et votre personnage doit être de sexe masculin.

Incompatibilité : Avec certaines autres religions et avec la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Il ne supporte pas les couards et les menteurs qu'il se fait fort de corriger à la première occasion venue.

Carrières envisageables : Serviteur d'Uldreyahn, Prêtre d'Uldreyahn...

MÉCANICIEN

C'est un expert pour tout ce qui est mécanique mais il s'y connaît aussi dans tout ce qui est électronique et informatique. Son job principal est donc de réparer tout ce qui tombe en panne ou mieux, d'en assurer la maintenance préventive afin d'éviter de tels désagréments mais c'est également un bon pilote à l'occasion. D'ailleurs, il ne refuse pas un peu d'action de temps en temps et sait se rendre utile quand c'est nécessaire.

Équipement : 2 Kits de réparation : Vaisseaux et Robots/Androïdes, Caisse à Outils, Chalumeau à Plasma, W-Laser, Veste Protectrice, Mini Ordinateur, MécaBot.

Crédits : 1000

Compétences Spécifiques : AP : +1, PL : +2, MC : +1D+2, RO : +1D+1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Il peut chercher à se mettre au service d'un contrebandier, d'un pirate, d'un pilote de chasse, d'un pilote de course... bref toute personne susceptible de faire appel à ses services.

Carrières envisageables : Ingénieur Généraliste, Roboticien, AstroPilote...

MÉDECIN

Il a décidé de dévouer sa vie à apaiser la douleur de ceux qui souffrent et à sauver des vies. Pour ce faire, il dispose d'un véhicule d'intervention équipé d'un médibloc ainsi que d'un équipement complet lui permettant d'intervenir rapidement afin de d'administrer les premiers soins aux personnes blessés ou gravement malades.

Véhicule : GeoGulf – EquiPack Classe X

Équipement : Trousse Médicale, MédiKit, TraumaKit, 2 Tubes de Médicaments Régen, Pack Ord MK1, 1 Paquet de 10 comprimés de Stratyon, Ordinateur de Poche, BioScanner, PRP léger, Veste Protectrice, Mallette.

Crédits : 1200

Compétences Spécifiques : PE : +1D, MD : 3D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Aucune.

Carrières envisageables : Médecin Spécialiste, Chirurgien, Légiste...

MEMBRE DES MARINES

Ce soldat ne vit qu'avec une idée fixe en tête en permanence : combattre. Et vaincre l'adversaire. C'est sa seule raison de vivre. Depuis son plus jeune âge, il ne vit que pour ça, ne s'entraîne que pour ça, n'apprend qu'à se battre. C'est une vraie machine de guerre programmée pour éradiquer l'adversaire. Mourir au combat est la seule fin digne de ce nom pour un soldat du corps des Marines.

Équipement : SatSys Portatif, Armure BT22, BlockBusterGun, BusterGun léger, Couteau de Survie, Gantelet Energétique, Epée Tronçonneuse, 4 Grenades à Concussion, 2 Grenades KBV3.

Crédits : 500

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +1, FO : +1D+2, AP : +1, AL : +1D, AB : +1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Avec la communauté Anarchiste.

Prédispositions : S'enrôler dans le corps des marines d'une armée.

Carrières envisageables : Sergent d'Escouade, Capitaine de Compagnie...

MERCENAIRE

Le mercenaire ne vit que pour l'argent et pour le combat. Il cherche en permanence à se faire enrôler au

meilleur prix dans n'importe qu'elle armée du moment que l'aventure et les primes sont au rendez-vous. Par les temps qui courent, le mercenariat est en effet de plus en plus prisé et, par dessus le marché, de plus en plus lucratif surtout si les primes de risques sont élevées.

Véhicule : Hard GT – ÉquiPack Classe B

Équipement : Armure KevlarProtekt, Fusil Blaster Lourd, Couteau, Blaster Léger, Détonateur Thermal, 2 Grenades à Neutron.

Crédits : 1200

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +2, AP : +2, AL : +1D+1, AB : +1, CC : +1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : L'argent n'est pas le point fort des Anarchistes qui vivent généralement sous le règne du partage et un mercenaire bénévole ça ne court pas les rues.

Prédispositions : Se faire engager par un Clan, une MégaCorporation, un groupe indépendant ou un (riche) particulier est plus envisageable.

Carrières envisageables : Militaire, Tueur à Gages, Chasseur de Primes...

MILICIEN

Sa science du combat en équipe fait de lui le candidat idéal pour les organisations militaires et paramilitaires. Il est tout autant partisan d'une vraie bagarre que ce soit au corps à corps ou à l'arme de poing que d'une infiltration en toute discrétion. Même s'il ne crache pas sur l'argent, qui lui permet d'investir dans de nouvelles armes (sa grande passion), ce n'est pas son but premier et il privilégiera plutôt l'intérêt de la mission en priorité.

Équipement : Combinaison Protectrice, BusterGun Lourd, Couteau de Survie, Bombe à Proton, 4 Grenades à Nucléon, Lunette de Visée Sup, Lunettes à Amplification Photonique, MédiKit.

Crédits : 1200

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +1, FO : +2, EN : +1, AP : +1D, AB : +2, CC : +2, CA : -1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : La rigueur quelque peu militaire et le côté organisé du milicien cadrent mal avec les Anarchistes.

Prédispositions : Il a tendance à vouloir rejoindre une armée, un service d'ordre, la sécurité d'une MégaCorporation ou d'un syndicat du crime.

Carrières envisageables : Militaire, Policier...

MOINE REGGIAN

Ce serviteur de la religion Reggian, religion principale des galaxies jumelles au cours du règne des Anciens, possède des facultés lui permettant d'utiliser des Pouvoirs Psy de type Valken. Il est également aguerri au maniement des Armes Blanches. Toutes ces connaissances lui servent principalement à se défendre et à protéger d'autres personnes. Les moines Reggian font généralement de très bons guérisseurs.

Équipement : Robe de Bure, Bâton de Pèlerin, Veste Protectrice, Ordinateur de Poche, Sabre Protonique, LaserGun, PRP zéro, MédiKit, TraumaKit, Tube de Médicaments Régén', Grenade Aveuglante, Grenade à Particules.

Crédits : 240

Compétences Spécifiques : AB : +1D, CC : +1D, VA : 2D

Obligation : Vous devez impérativement choisir la religion Reggian et votre personnage doit être de sexe masculin.

Incompatibilité : Avec certaines autres religions et la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Rejoindre les défenseurs de l'ancien régime.

Carrières envisageables : Prêtre Reggian, Nonce, Archonte Reggian...

PICKPOCKET

C'est un expert de l'embrouille dont le passe temps préféré est de soulager les passants de quelques objets, de valeur de préférence, ou de leur portefeuille. Sa rapidité et sa précision sont extrêmes et rares sont ceux qui s'aperçoivent de quelque chose. S'il se fait repérer il peut toujours prendre ses jambes à son cou, car ce n'est pas le courage qui le caractérise le mieux. Mais s'il est acculé, il défendra chèrement sa peau.

Équipement : Gilet Protecteur, Sac à Dos Supérieur, Sac Ventral, Blaster Lourd, Mini Blaster, PRP léger, Kit de Crochetage, MédiKit, Tube de Médicaments Régén'.

Crédits : 1250

Compétences Spécifiques : RA : +1D, AG : +1D, FO : -1, EN : -1, AP : +1, CA : +2, DX : +1D, PL : -1, KL : 1D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Faire équipe avec un gangster qui sera à même de l'engager et de l'aider à se faire un nom dans le "milieu"...

Carrières envisageables : Gangster, Tueur à Gages...

PILOTE DE BOOSTER

Cet amoureux de la vitesse et des émotions fortes est en permanence à la recherche de nouvelles sensations extrêmes. Qu'il soit aux commandes de son booster ou qu'il soit en train de tenter de nouvelles expériences, il essaye en permanence de repousser ses limites et d'aller toujours plus vite en prenant toujours plus de risques. L'action et le danger sont ses principales drogues et il ne conçoit pas de vivre sans relever régulièrement de nouveaux défis. Son insatiable quête de vitesse passe aussi par une recherche permanente du meilleur matériel, tel que son impressionnant Xénon T3 qu'il a acquis à prix d'or.

Véhicule : Booster Xénon T3

Équipement : VisioCom Protecteur, Combinaison Protectrice Booster, PRP Standard, MédiKit, SatSys Portatif.

Crédits : 850

Compétences Spécifiques : RA : +2, AP : +1, PE : +2, DX : +2, PL : +1D+2

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Se lier d'amitié avec un Mécanicien en espérant que celui-ci puisse l'aider à améliorer encore les performances déjà monstrueuses de son booster.

Carrières envisageables : Pilote de l'InterLigue, AstroPilote, Gangster...

PILOTE DE CHASSE

Tout ce qui roule, vole, plane, vogue, galope n'a aucun secret pour lui, c'est un véritable magicien du pilotage. Il affectionne plus particulièrement les combats spatiaux au cours desquels il brille par ses qualités, sa précision au tir et sa maîtrise du pilotage. Il prend le plus grand soin de son chasseur de supériorité spatiale afin qu'il lui offre toujours des performances optimales.

Véhicule : Aile H – Équipack Classe X

Équipement : BusterGun Standard, Englueur, Combinaison Protectrice, Casque D-Objectif, SurviPack, Drone SpatioMec, GéoCom LP.

Crédits : 1900

Compétences Spécifiques : RA : +2, FO : -1, AP : +1, AL : +1D+2, PL : +1D+2

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Il peut engager un Mécanicien pour la maintenance de son chasseur.

Carrières envisageables : AstroPilote, Officier Supérieur...

PILOTE DE COURSE

C'est un des meilleurs pilotes du Morning Star Challenge, le championnat interstellaire opposant les meilleurs pilotes des deux galaxies dans des courses à bord de la fameuse Morning Star d'UniCorp. Entre deux courses, il ne supporte pas de rester sans rien faire et finit toujours par s'embarquer dans des histoires incroyables. Blasé par le MS Challenge, il recherche la giclée d'adrénaline que lui procure une vraie course poursuite à travers la circulation dense d'une métropole sous le feu de ses adversaires.

Véhicule : Morning Star Race Class

Équipement : Armure UltraProtekt, Fuseur léger, Kit de Réparation Voiture, MédiKit, 2 Grenades à Neutron.

Crédits : 1500

Compétences Spécifiques : RA : +1D, FO : -1, DX : +1, PL : +2D, MC : +1D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Il pourrait être tenté de faire appel aux services d'un Mécanicien afin d'améliorer les performances de sa voiture.

Carrières envisageables : GéoPilote, Chauffeur du Milieu, AstroPilote...

PIRATE

Détrousser les vaisseaux qui passent dans son secteur est son pain quotidien, les combats spatiaux son hobby préféré, surtout si l'adversaire est coriace. Mais étant un pilote émérite, il sait toujours préserver son matériel et en prend soin à chaque escale. Le code des pirates est pour lui chose sacrée, rien ne saurait avoir à ses yeux une plus grande valeur que la Liberté et c'est sans scrupule qu'il pille les richesses d'une société qu'il a reniée depuis longtemps pour lier sa destinée à celle de ses frères d'arme.

Véhicule : Star Flight II ST – Equipack Classe B

Équipement : Combinaison Protectrice, Blaster Lourd, Couteau, Détonateur Thermal, MédiKit.

Crédits : 2400

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +2, AP : +2, AL : +2, CA : +2, PL : +1D, RO : -1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Avec la police et certains gouvernements locaux. Cependant, il peut posséder un contrat de corsaire avec un particulier ou un gouvernement.

Prédispositions : Rejoindre un groupe de pirates peut être une possibilité même si ce n'est pas une obligation. Par ailleurs, l'option du contrat de corsaire est très envisageable. Ses compétences peuvent également lui permettre de s'intégrer à une équipe en tant que pilote. Il peut éventuellement faire appel aux services d'un mécanicien.

Carrières envisageables : Corsaire, Entrepreneur, Contrebandier...

POLICIER

Qu'il s'engage dans la Police locale d'un système, dans la Police privée d'une MégaCorporation ou dans la Police interne d'un Clan, son but est à chaque fois de faire respecter les lois en vigueur et de neutraliser les personnes dangereuses. Il agit suivant un certain code d'honneur et est animé par un désir de justice et d'équité.

Véhicule : Véhicule de Patrouille PantherLeo

Équipement : Gilet Protecteur, Matraque, LaserGun, PRP Standard, Casque à Visée Intégrée Std, 2 Menottes de Blocage.

Crédits : 1000

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +1D, AP : +1D, AL : +1, PL : +1D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Les Anarchistes verraient d'un mauvais œil (et c'est un euphémisme) qu'un policier les rejoigne. Il déteste bien sûr les gangsters, les contrebandiers, les pirates, les tueurs à gages...

Prédispositions : Il est naturellement tenté de rejoindre une organisation policière d'un gouvernement, d'un Clan, d'une MégaCorporation,... ou encore une équipe d'investigation spécialisée.

Carrières envisageables : Inspecteur, Commando Policier, Militaire...

PRÉDICATEUR D'INSHAMMA

Sa voix ensorceleuse est son plus grand atout, lui qui, d'un système à l'autre, apporte inlassablement la parole sacrée d'Inshamma au plus grand nombre. Son charisme naturel associé à la formation qu'il a reçu lui permettent de se montrer très persuasif auprès des gens qu'il côtoie. Par ailleurs, et même s'il n'en fait pas étalage, il maîtrise quelques techniques extrasensorielles dont il ne manque pas de faire usage aux moments opportuns.

Équipement : Longue Robe d'Inshamma, Pendentif de la Voix, Veste Protectrice, MédiKit, PRP léger.

Crédits : 220

Compétences Spécifiques : FO : -1, EN : +1, AL : -1, CC : -1, PE : +1, CA : +2D, VO : +1, 6S : 2D

Obligation : Vous devez impérativement choisir la religion la Voix d'Inshamma.

Incompatibilité : Avec certaines autres religions et la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Répandre la parole sacrée d'Inshamma aux quatre coins des deux galaxies.

Carrières envisageables : Grand Prédicateur, Maïeuticien d'Inshamma, Nonce...

PRÊTRE REGGIAN

C'est un fidèle serviteur de la religion Reggian, sa formation de prêtre l'a amené à apprendre la maîtrise des Pouvoirs Psy de type Valken. Il les utilise généralement dans le but de soigner les personnes en détresse, éventuellement pour se défendre, très rarement pour attaquer. S'il est vraiment contraint de se battre, il préfère faire usage de son paralysant et une fois ses ennemis à terre, réciter pour eux une lénifiante prière, seule capable de purifier l'âme de ses adversaires.

Équipement : Grande Robe de Prêtre, Dague de Cérémonie, Combinaison Protectrice, PRP léger, MédiKit, TraumaKit, Grenade Paralysante.

Crédits : 350

Compétences Spécifiques : AB : +1D, VA : 3D

Obligation : Vous devez impérativement choisir la religion Reggian et votre personnage doit être de sexe masculin.

Incompatibilité : Avec certaines autres religions et la communauté Anarchiste.

Prédispositions : Rejoindre les défenseurs de l'ancien régime.

Carrières envisageables : Nonce, Archonte Reggian...

PSYCHOPATHE

C'est un fou sanguinaire, imprévisible et incontrôlable, prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Personne ne sait pourquoi il n'est pas enfermé dans une prison haute sécurité spécialisée pour les individus de son genre. Vindictif et instable, il change d'avis en permanence, n'aime personne, même pas lui-même. L'utilité de la plupart de ses actes échappe complètement à son entourage qui a depuis bien longtemps renoncé à tenter d'y trouver du sens.

Équipement : Matraque, Gilet Protecteur, Combinaison NBC, BiosGun Lourde, Blaster, Bombe à Particules, 2 Grenades à Nucléon, Lunettes Infra-Rouge.

Crédits : 600

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +1, AP : +2, PE : +1, CA : +1D+1, VO : +1, CH : +2

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : l'Anarchisme.

Carrières envisageables : Aucune.

ROBOTICIEN

Véritable spécialiste des robots en tous genres, qu'il s'agisse de les programmer, de les réparer ou de les entretenir, il possède un solide bagage en informatique, électronique, cybernétique et également en mécanique. Formé également au paramétrage des interfaces utilisateurs-machines, il possède quelques notions de psychologie afin de les adapter au mieux aux profils de ses clients.

Équipement : Veste Protectrice, PRP léger, Caisse à Outils, Mini Ordinateur Sup, Kit de Réparation Robots & Androïdes, MédiKit.

Crédits : 870

Compétences Spécifiques : FO : -1, AL : -1, CC : -1, PE : +1D, DX : +2, PL : +1, MC : +1D, RO : +2D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Proposer ses services à ceux qui seraient potentiellement intéressés par ses divers talents.

Carrières envisageables : Ingénieur Roboticien, Ingénieur Généraliste, Technologue, Psychologue...

SILHOUETTE

C'est une ombre dans la nuit, celui que l'on voit toujours trop tard, un assassin sans scrupule et sans pitié. Il est capable de changer mille fois de visage, de se fondre dans la foule, de disparaître là où cela semble inconcevable et de réapparaître là où on ne l'attend pas. C'est un maître du corps à corps et des armes blanches capable de vaincre un adversaire aussi puissant soit-il sans même être vu, et encore moins soupçonné.

Véhicule : Banshee RX – ÉquiPack Classe B

Équipement : Tenue de Silhouette, Kogun S2, Nunchaku, Katana Protonique, Fouet Protonique, Couteau de Survie, Garrot.

Crédits : 700

Compétences Spécifiques : RA : +2, AG : +2, AB : +1D, CC : +1D, PE : +2, CA : -1, DX : +1, PL : +1, MC : -1

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Ça ne le gêne pas d'être amené à monnayer ses services auprès d'un syndicat du crime.

Carrières envisageables : Silfrinn, Sildhart, Silkort, Tueur à Gages...

TIREUR D'ÉLITE

Sa science du maniement des armes est sans égale : après des années d'entraînement, il sait contrôler sa respiration en toutes circonstances, possède une précision extrême dans tous les gestes qu'il accomplit lorsqu'il vise une cible. Sa grande connaissance des armes est également très impressionnante.

Véhicule : Trax Jet – ÉquiPack Classe B

Équipement : Combinaison Protectrice, Fusil BusterGun Lourd, LaserGun, Lunette de Visée Sup., 1 Grenade à Plasma, MédiKit.

Crédits : 2600

Compétences Spécifiques : AP : +1D, AL : +2D, VO : +1D

Obligation : Aucune.

Incompatibilité : Aucune.

Prédispositions : Aucune.

Carrières envisageables : Militaire, Policier, Tueur à Gages...

TUEUR À GAGES

Les meurtres qu'il commet se doivent d'être chacun une œuvre d'art unique que seuls les connaisseurs peuvent apprécier : ses pairs. Peu importe la victime, seule l'esthétisme du crime compte. Mais attention les services un tel génie ne se louent pas comme ça, ses honoraires sont particulièrement élevés, mieux vaut avoir un solide compte en banque pour l'engager.

Véhicule : Bulldog – EquiPack Classe X

Équipement : Armure UltraProtekt, Lunette de Visée Sup, Fusil BusterGun, LaserGun Lourd, Détonateur Thermal, 2 Grenades à Plasma, Couteau.

Crédits : 1500

Compétences Spécifiques : RA : +1D, AG : +2, AP : +1D, AL : +1, AB : +1, CA : +2

Obligation : Aucune

Incompatibilité : L'argent n'est pas le point fort des Anarchistes qui vivent sous le règne du partage et un tueur à gage bénévole ça ne court pas les rues.

Prédispositions : Se faire engager par un syndicat du crime.

Carrières envisageables : Nettoyeur, Gangster, Psychopathe...

Création d'un Type de Personnage

Il est possible que vous n'ayez pas trouvé votre bonheur dans la liste des archétypes ou que vous ayez tout simplement envie d'interpréter un personnage bien particulier, c'est pourquoi il est également possible de créer votre propre type de personnage sur mesures. Il suffit de suivre les indications suivantes :

- Tout d'abord choisissez un concept : une profession, une position sociale ou quelque chose de similaire. Cela permet de définir les qualités du personnage, les domaines dans lesquels il sera le plus expérimenté. Cela peut également donner une idée générale du type

de personnalité qu'il peut posséder et de ses centres d'intérêts.

- Vous disposez de 12 Points de Création. Répartissez maintenant de manière cohérente (c'est à dire en rapport avec la profession du personnage) ces 12 points sous forme de D ou sous forme de points entre les Compétences de ce type de personnage.

Règles : Une augmentation de +1D coûte 3 Points de Création et une augmentation de +1 coûte 1 Point de Création. Vous êtes donc libre de répartir 4D ou 12 points ou tous les intermédiaires (ex : 2D et 6 points). Vous ne pouvez rajouter plus de 2D ou 6 points par Compétence Générale et plus de 3D ou 9 points pour la Compétence Spéciale que vous créez car il n'est pas possible d'en avoir deux au départ. Vous n'êtes bien sûr pas obligé de créer une Compétence Spéciale.

- Il est par ailleurs possible de récupérer jusqu'à 3 Points de Création supplémentaires (et ainsi passer à 15 Points de Création) en enlevant 3 points d'Additif à trois Compétences différentes du canevas de départ ou 1 point de Mantisse à une unique Compétence, avec pour limite de n'avoir aucune Compétence en dessous de 2D-1.

- Vous disposez de 2000 à 10 000 Crédits (en fonction du niveau de vie associé au concept choisi) voire plus si cela se justifie (quitte à contracter des dettes) afin d'acheter de l'équipement, un véhicule... Faites votre choix dans la Liste d'Équipement en accord avec le MJ pour chacun d'entre eux. Faites ensuite votre choix parmi les huit packs d'équipements (cf. infra **Équipements & Possessions**).

- Les Obligations, Incompatibilités et Prédispositions doivent être également en rapport avec la profession du personnage. Pour ce qui est des Carrières envisageables, cela pourra être développé par la suite.

- Une fois votre type personnalisé défini, vous devrez le soumettre au Maître du Jeu et recevoir son approbation afin de pouvoir continuer la création. Dans le cas contraire, il suffira peut-être d'apporter quelques modifications afin de pouvoir l'utiliser.

Répartition des Points de Personnalisation

Unique en son Genre

Vous allez maintenant pouvoir personnaliser les caractéristiques de votre personnage en répartissant des points supplémentaires dans ses Compétences, ses Points de Vie (PV), ses Points de Style (SP) et ses Points de SurCompétence (SC). Les Points de Style servent à réaliser des actions cruciales de manière stylée en bénéficiant d'un bonus. Pour plus d'informations concernant les SP, reportez vous au **Chapitre 9 – Résolution des Actions**. Les Points de SurCompétence permettent, s'ils sont utilisés à bon escient et au bon moment, de se sortir d'un mauvais pas en faisant accomplir une action surhumaine à un personnage. Il est généralement

conseillé de disposer d'au moins un point de SurCompétence. Pour plus d'informations concernant les SurCompétences, reportez vous au **Chapitre 7 – Compétences & SurCompétences**.

Directives

Vous devez répartir 12 Points de Personnalisation sous forme de dés ou sous forme de points entre les Compétences, les Points de Vie, les Points de Style et les Points de SurCompétence Générale (votre personnage ne dispose d'aucun Point de Style ou de SurCompétence au départ). Lors de cette phase vous ne pouvez utiliser ces points que pour améliorer des Compétences que votre personnage possède déjà. Il lui est ainsi impossible d'acquérir une Compétence Spéciale au cours de cette phase.

Règles : une augmentation de Compétence de +1D coûte 3 Points de Personnalisation et une augmentation de +1 coûte 1 Point de Personnalisation. Un Point de Vie ou un Point de Style coûtent 1 Point de Personnalisation et 1 Point de SurCompétence coûte 2 Points de Personnalisation.

Vous êtes donc libre de répartir 4D ou 12 points ou tous les intermédiaires possibles (ex : 2D et 6 points) entre les différentes Compétences et les autres caractéristiques. Vous ne pouvez rajouter plus de 2D ou 6 points par Compétence, aux Points de Vie, aux Points de Style ou aux Points de SurCompétence Générale. Si vous choisissez de prendre un ou plusieurs Points de SurCompétence vous ne pourrez prendre que des Points de SurCompétence Générale. Au cours de cette phase de personnalisation, vous ne pouvez faire passer ou augmenter aucune Compétence au-delà de 5D ou son équivalent en moyenne (4D+3 ou 3D+7 par exemple).

Exemple : Strengal est un Humain Chasseur de Primes, le joueur qui est train de lui donner vie choisit de lui rajouter +1 en Rapidité, +1 en Agilité, +1D en Armes de Poing, +2 en Armes Lourdes, +1D en Points de Vie, +1 en Point de SurCompétence Générale. Il faudra alors lancer 7D pour déterminer le nombre de Points de Vie de Strengal. En outre, Strengal possède un Point de SurCompétence Générale.

Détermination du Nombre de Points de Vie

Vient maintenant la détermination d'une des caractéristiques les plus importantes de votre personnage : ses Points de Vie (PV). Ce sont eux qui vont déterminer sa résistance aux dommages qui lui seront infligés.

Risque ou Sécurité

Pour déterminer le nombre de Points de Vie de votre personnage, vous avez le choix entre lancer les

dés ou choisir un score fixe. Si vous choisissez la première option, vous devez lancer le nombre de dés de points de vie de votre personnage (le nombre de D de l'espèce à laquelle appartient le personnage si vous n'avez pas ajouté de dés ou de points supplémentaires) et ajouter les éventuels points supplémentaires.

Cette caractéristique étant particulièrement importante, vous avez le droit de jeter les dés une deuxième fois si le premier résultat ne vous convient pas et même une troisième et dernière fois si le deuxième résultat n'est toujours pas à la hauteur de vos espérances. C'est toujours le dernier jet qui compte même si ce n'est pas le meilleur. C'est pourquoi il faut parfois savoir se contenter de ce que l'on a et ne pas risquer de tout perdre. Vous n'êtes bien sûr pas obligé de faire trois jets si vous êtes satisfait du premier ou du second jet. Il est à noter que le score moyen sur 5D est 17,5, sur 6D il est de 21, sur 7D il est de 24,5 et sur 8D il est de 28.

Exemple : Krull, un Mercenaire Kwall, possède 6D+2 en Points de Vie avant le jet. Lors du premier jet, le joueur lance 6D et obtient 16, ce qui fait 18 (16+2), mais c'est assez décevant comme résultat. Le joueur tente donc un deuxième jet qui remplacera le premier : il lance les 6D et obtient 25, ce qui fait 27 (25+2). C'est un bon score et le joueur décide de s'arrêter là car il considère qu'il a peu de chance de faire mieux au troisième jet. Krull possède donc 27 Points de Vie, ce qui est un très bon total pour un personnage débutant.

Score Fixe

Il est tout à fait possible, pour ceux qui le souhaitent, d'opter pour la sécurité et de ne pas faire de jets pour déterminer les Points de Vie de leur personnage. Dans ce cas, il suffit de prendre directement un des scores fixes correspondant au code-dés obtenu à la fin de la répartition des différents points de création et de personnalisation. Ainsi au lieu de lancer 5D, il est possible de prendre 19 PV d'office, 22 pour 6D, 25 pour 7D, 28 pour 8D et ainsi de suite.

Exemple : Krull possède 6D+2 en Points de Vie. Le joueur choisit de ne pas effectuer de jet car il ne veut pas risquer d'obtenir un mauvais score. Il remplace donc les 6D par le score fixe associé : 22. Au total, Krull possède donc 24 Points de Vie (22+2), un résultat qui est dans la moyenne.

Points de Vie & Santé

Le nombre de Points de Vie que vous venez d'obtenir s'inscrit dans la case Total Maxi de la partie Fiche Fonctionnelle de votre Fiche de Personnage (en bas à gauche de la fiche). La case Total Actuel représente le nombre de Points de Vie de votre personnage à n'importe quel moment du jeu. Pour le moment, il est égal au Total Maxi. Vous pouvez donc inscrire le même total dans la case Total Actuel. La case intitulée Valeur Critique indique le nombre critique

de points de vie en-dessous duquel un personnage est considéré comme sérieusement blessé, ce total est égal à la partie entière de la moitié du Total Maxi (on arrondit à l'entier inférieur). Le **Chapitre 11** de ce manuel, qui traite de la santé et des soins, permet notamment d'en apprendre plus sur les différents statuts : légèrement blessé, sérieusement blessé, grièvement blessé...

La Fiche Signalétique

Récapitulatif

Si tout s'est bien passé jusqu'à présent, vous avez déjà dû remplir certaines cases de la Fiche Signalétique : Nom du Joueur, Espèce, Archétype, Carrière et éventuellement Nom du Personnage, Religion, Taille, Poids, Sexe, Âge et Mouvements (situé dans la Fiche Fonctionnelle). C'est le moment de remplir toutes les cases qui sont restées vides ou de les laisser délibérément vides pour certaines (car il n'est pas pertinent ou opportun de les remplir tout de suite).

Noms & Titres

Au sein des innombrables systèmes des galaxies jumelles, on trouve une grande variété de noms et de prénoms disponibles tirant leurs origines des nombreux systèmes et des traditions et cultures non moins nombreuses des différents peuples. Si une majorité de personnes possèdent un prénom et un nom, il est fréquent de rencontrer des personnes ne possédant qu'un patronyme (ou seulement un prénom). Certains possèdent des surnoms qui sont devenus des noms officiels. D'autres encore possèdent toute une ribambelle de noms correspondant à leurs nombreux ancêtres. Des exemples de prénoms masculins et féminins sont donnés pour chaque espèce dans la partie **Choix de l'Espèce**.

Outre son ou ses noms, un personnage peut posséder divers titres qu'ils soient techniques, hiérarchiques ou issus d'une éventuelle noblesse locale. Ces titres sont donc généralement conférés par une position, un statut, une profession ou des diplômes mais aussi parfois tout simplement parce que la personne a considéré que cela lui octroyait une certaine prestance et lui garantissait, par là même, un certain respect de la part de ceux qui ne savent pas forcément à quoi correspondent tous ces titres alambiqués...

Clans & Coalitions

En ce qui concerne le choix de l'appartenance à un Clan ou à une coalition, il est préférable qu'il soit fait d'un commun accord avec les autres joueurs. Il est en effet impossible (ou en tout cas extrêmement rare) d'avoir, au sein d'un même groupe, des PJ appartenant à des Clans différents au cours d'une aventure. Ce choix du Clan ou de la coalition peut d'ailleurs se faire avec le MJ et peut même faire l'objet

d'un scénario décrivant les événements ayant conduit le groupe à opter pour tel ou tel Clan ou à choisir d'être Indépendant ou semi-indépendant ou encore d'être à leur propre compte.

Religions & Spiritualité

Il est également possible d'opter pour une religion en particulier (une de celles décrites au **Chapitre 5** ou une religion mineure à définir) ou de choisir d'être indifférent aux cultes et à la spiritualité ou encore de faire ce choix par la suite.

Taille & Poids

Des indications sont données pour chacune des sept espèces en dessous du canevas de compétences des PJ. D'importantes variations, de taille notamment, peuvent être observées chez les différentes espèces en fonction de la planète ou de l'environnement au sein duquel un individu a effectué sa croissance. Ainsi les planètes à faible gravité favorisent des tailles élevées mais des musculatures moins développées alors que les environnements à forte pesanteur ont l'effet exactement inverse.

Autres Caractéristiques Descriptives

Avant de passer à l'étape qui suit (**Équipements & Possessions**), il est conseillé d'avoir déjà rempli les cases suivantes : Description Physique (4 à 5 lignes devraient suffire), Personnalité (environ 4 à 5 lignes) et la fameuse Citation Typique. Les paragraphes suivants devraient vous donner quelques pistes.

Description Physique & Vêtements

La description physique doit permettre de s'imaginer le personnage et devrait, notamment en termes de tenue vestimentaire, correspondre à son statut social. Elle peut aussi donner une idée de la personnalité du personnage même s'il est bien connu qu'il ne faut pas se fier aux apparences.

Qu'il s'agisse d'un uniforme ou d'une tenue de travail, il est également probable que ses vêtements puissent renseigner ceux qui le croisent sur le métier qui est le sien et éventuellement sur son grade ou sur son poste. Outre l'habillement, il peut être utile de préciser l'existence d'éventuels tatouages plus ou moins visibles, la tendance à utiliser diverses formes de maquillage d'origine tribale ou ancestrale ou à but purement esthétique ou encore le port de bijoux nombreux et voyants ou au contraire discrets et raffinés.

Personnalité & Vécu

La personnalité permet d'en apprendre un peu plus sur le personnage : son caractère, son passé, ses motivations, ses qualités, ses défauts... Votre

personnage est-il plutôt altruiste ou plutôt égoïste ? Est-il plutôt volubile ou carrément taciturne ? Qu'est-ce qu'il apprécie le plus ? Qu'est-ce qu'il déteste le plus ? Qu'est-ce qui lui semble juste ou injuste ? Quelle est son éthique, s'il en possède une ?

Cela peut également être l'occasion de détailler quelque peu l'historique du personnage. De quelle planète et de quel système est-il originaire ? Son enfance a-t-elle été difficile ou au contraire choyée ? Qu'a-t-il fait comme études ? Quels ont été ses précédents métiers ? Est-il plutôt solitaire ou au contraire apprécie-t-il d'être entouré d'amis ?

Il est important de noter que ces notions concernant la personnalité et le vécu peuvent tout à fait ne pas être tellement détaillées et être développées au fur et à mesure des différentes aventures que sera amené à vivre votre personnage.

Citation typique

Enfin, la citation typique (en bas à droite de la fiche) est généralement une boutade résumant assez bien la personnalité de son auteur. Il peut aussi s'agir d'une expression que répète régulièrement le personnage, d'une sorte de cri de guerre ou encore d'une espèce de dicton ou de devise que le personnage a fait sienne.

Équipements & Possessions

Équipements

L'équipement correspond à tous les objets qu'un personnage possède : armes, armures, protections, ordinateurs, scanners, communicateurs (GéoCom, SatCom), matériel médical (MédiKits, TraumaKits...), bagages, équipements divers... Il est possible pour un personnage de revendre la plupart des équipements qu'il possède ou d'en acheter de nouveaux (s'il dispose de suffisamment de Crédits) s'il le désire.

Choix d'un Pack

Au départ, un personnage dispose de l'équipement de base (Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard) auquel s'associe le matériel donné avec la fiche d'Archétype ainsi que d'un Pack d'équipement au choix parmi les huit suivants :

- Pack 1 – Agressif : Lance-Grenades & Grenade à Neutron
- Pack 2 – Bagarreur : BusterGun Standard & Matraque légère
- Pack 3 – Curieux : Blaster & EchoScanner Portatif
- Pack 4 – Enthousiaste : VisioPro MK1 & MiniBot 250
- Pack 5 – Méfiant : PRP Standard & Grenade Aveuglante
- Pack 6 – Ombrageux : Sabre Protonique
- Pack 7 – Prudent : Pack Ord MK2 & LaserGun

Pack 8 – Traditionnaliste : ChaosGun

Possessions

Les possessions correspondent généralement aux véhicules (deux roues, jetpacks, glisseurs, vaisseaux...) que le personnage possède. Il est possible de détailler toutes les caractéristiques de ces véhicules dans la partie Véhicule de la Fiche de Personnage et, de manière plus approfondie, sur les Fiches de Véhicule et de Vaisseau.

Presque Prêt...

Dans le cadre d'une *création rapide*, il n'est pas véritablement utile de consulter les paragraphes suivants. Rendez vous directement au dernier paragraphe intitulé **Récapitulatif** et vérifiez que vous n'avez rien oublié en vous arrêtant au point 6. Si tout est bon, alors il est grand temps de se lancer à l'aventure !

Pour les autres, il peut être intéressant de s'attarder sur la notion de capacité de transport et de définir plus avant les relations existantes avec d'éventuels compagnons, avec les autres personnages ou encore avec différents contacts.

Capacités de Transport

La Capacité de Transport ou encore Capacité d'Emport représente la quantité d'objets que votre personnage peut emporter avec lui. Plus elle est élevée, plus il pourra prendre d'objets, dans le cas contraire il devra limiter le nombre d'objets qu'il transporte en les consignant ou en les mettant en lieu sûr. Afin de prendre en compte le poids et l'encombrement des objets, on définit deux Capacités d'Emport, la capacité nominale et la capacité effective.

Capacité Nominale

La Capacité de Transport nominale dépend de la compétence FORCE (FO) d'un personnage : elle dépend du niveau du personnage dans sa compétence FORCE. Cette capacité tient compte du fait que le personnage peut accomplir de longues marches sans fatiguer ou courir à une vitesse équivalente si sa capacité est à son maximum. Pour un personnage de Niveau 1 en Force cette capacité est de 6 kg et pour chaque niveau supplémentaire la capacité augmente d'1 kg. Elle est donc par exemple de 10 kg pour un personnage de Niveau 5 en FORCE (soit un code de 5D ou un code équivalent : 3D+7, 4D+3).

Il est possible de dépasser cette Capacité nominale (surcharge), mais cela s'accompagne de malus pour le personnage : malus de Rapidité, de déplacements et de fatigue.

La Catégorie d'Objet d'un objet permet de savoir quelle place il prend et quelle est sa masse approximative (TABLEAU T6) :

TABLEAU T6

Catégories d'Objet		
Catégories d'Objet	Correspondance en nombre d'objet(s)	Masse approximative (kg)
1	1/2 Objet	0,5
2	1 Objet	1
3	1 Elément – 2 Objets	2
4	1 Elément et demi – 3 Objets	3
5	2 Eléments – 4 Objets	4
6	3 Eléments – 6 Objets	6
7	4 Eléments	8
8	5 Eléments	10
9	6 Eléments	12
10	7 Eléments	14

Et ainsi de suite...

Capacité Effective

La Capacité de Transport effective d'un personnage dépend des moyens à sa disposition pour transporter son équipement (sac à dos, container dorsal, poches...). Un sac à dos standard permet de transporter 5 Objets (2 Eléments et demi), un sac ventral 4 Objets, un sac à dos supérieur 8 Objets, un Mini-Container Dorsal 3 Eléments (6 Objets), un Maxi-Container Dorsal 6 Eléments (12 Objets)... On considère qu'un personnage dispose en outre de deux grandes poches pouvant contenir chacune un ½ Objet (ainsi qu'un certain nombre de poches plus petites pouvant contenir des objets de taille réduite) même s'il est toléré de transporter 1 Objet dans une poche, mais il dépassera et entraînera une gêne dans les mouvements du personnage (esquive, course, saut, combat au corps à corps...) et risque de tomber de la poche.

Les holsters sont prévus pour s'adapter aux Armes de Poings (AP) de Catégorie d'Objet 1 ou 2. Les holsters magnétiques, quant à eux, peuvent accueillir des Armes de Poings ou des Armes Blanches de Catégorie d'Objet 1, 2 ou 3. Là encore, une gêne est causée dans le cas d'une arme de Catégorie 3 dont l'encombrement est important. Enfin, il est toujours possible de porter une arme en bandoulière si celle-ci en possède une. C'est généralement le cas des Armes Lourdes portables (ALP).

Il est impossible de dépasser la Capacité de Transport effective : une fois que les sacs, les poches et les mains sont pleins, un personnage ne peut plus rien prendre !

Compagnons

Un personnage peut avoir autant de compagnons qu'il le souhaite, sous réserve de l'approbation du Meneur de Jeu pour chacun d'entre eux. Ces acolytes peuvent être de tous types : animaux de compagnie, robots & androïdes, mercenaires, gardes du corps, servants... D'une manière générale, les compagnons doivent avoir une raison de suivre le personnage qu'ils accompagnent :

fidélité, appartenance, dette, rémunération... Ils peuvent être listés dans la case dédiée de la Fiche de Personnage et les caractéristiques les concernant peuvent être inscrites au verso de la fiche.

Contacts

Il est courant qu'un personnage possède un certain nombre de relations plus ou moins influentes. Il peut ainsi s'agir de personnes relativement haut placées au sein d'une administration ou d'une corporation, de policiers ou de douaniers, d'indics ou de trafiquants, de diplomates ou d'ambassadeurs, de négociants ou de juristes... On considère qu'un personnage peut posséder au départ jusqu'à deux contacts : un principal auquel il est très lié (il peut s'agir d'un parent, d'un ami de longue date ou de quelqu'un qui aurait une sorte de dette envers lui) et un contact secondaire généralement plus influent mais également moins proche.

Selon le cas, en fonction des liens plus ou moins forts qui les unissent et de leur influence, les contacts d'un personnage peuvent lui rendre un certain nombre de services plus ou moins complexes ou critiques. Le contact principal est ainsi très lié au personnage et sera prêt à lui rendre régulièrement des services assez poussés dans la mesure de ses possibilités. Le contact secondaire est souvent plus influent mais bien moins disponible et pourra très souvent exiger une contrepartie. D'une manière générale, il n'est pas rare que les retours d'ascenseurs soient appréciés et il est même courant qu'un ami en détresse fasse appel au personnage pour le sortir d'un mauvais pas.

Les contacts possèdent généralement une sorte de zone d'influence au sein de laquelle ils peuvent s'avérer véritablement efficaces mais en dehors de laquelle ils ne peuvent tout simplement rien faire. Ces zones d'influence peuvent être définies de manière très différentes : planète, système, corporation, marché, secteur d'activité, domaine technologique, type d'équipement...

Enfin, les contacts, ça va, ça vient, et il est ainsi tout à fait possible, au fur et à mesure, de couper les ponts assez facilement avec un contact secondaire ou à

l'inverse de nouer des liens avec de nouveaux contacts si l'occasion se présente. Il est cependant complexe et surtout coûteux en temps de gérer un grand réseau de contacts, c'est pourquoi il est généralement nécessaire d'effectuer une sélection au bout d'un certain temps. Ces différents aspects sont développés plus avant dans le *Codex du Maître*.

Relations avec les Autres PJ

Dans cette case, il est possible de détailler les relations qu'un personnage entretient avec les autres PJ qu'il côtoie. Ce peut être des relations amicales ou conflictuelles ou tout simplement professionnelles. Un personnage peut avoir une attitude homogène envers les autres personnages mais peut également manifester des préférences envers certains PJ et de l'indifférence envers d'autres. Les relations entre un personnage et les autres PJ peuvent bien sûr évoluer dans le temps en fonction des épreuves qu'ils seront amenés à traverser.

Les relations les plus courantes sont les liens d'amitié (les personnages se connaissent de longue date et ont pas mal voyagé ensemble, ils sont amis d'enfance...), de parenté (les personnages sont frères/sœurs, cousins, oncles/neveux...), professionnels (un personnage est employé par un autre, les personnages sont employés par une même société...), etc. Il est également possible que des personnages soient copropriétaires d'un vaisseau, qu'ils soient originaires du même système ou de la même planète voire de la même ville, qu'ils se connaissent de réputation ou encore qu'il existe entre eux une relation maître-disciple. Il peut éventuellement exister une relation amoureuse entre deux personnages.

Récapitulatif

Voici le récapitulatif du processus de création de personnage présenté dans ce chapitre. Profitez en pour vérifier que vous n'avez sauté aucune étape, avant de vous lancer à l'aventure. Pour une *création rapide*, il n'est pas nécessaire d'aller au-delà de l'étape 6.

- 1 ► Choix de l'espèce du personnage à laquelle correspond un canevas.
- 2 ► Choix d'un archétype dans la liste proposée ou création d'un type personnalisé sur mesure.
- 3 ► Répartition des Points de Personnalisation.
- 4 ► Détermination du nombre de Points de Vie.
- 5 ► Remplissage de la Fiche Signalétique.
- 6 ► Gestion des Équipements et Possessions (choix d'un Pack).
- 7 ► Détermination des capacités de transport.
- 8 ► Choix des éventuels compagnons & contacts.
- 9 ► Définition des relations avec les autres PJ.

>> Codex du Maître : Chapitre 4

Chapitre 9 – Résolution des Actions

Actions Immanquables & Impossibles

Une grande partie des Actions qu'un personnage entreprend n'a pas besoin de se résoudre par l'utilisation du système ou un jet de dés. Il s'agit principalement des actions de routine ou des actions banales : marcher dans la rue, monter des escaliers, sauter au-dessus d'un petit obstacle... Dans ce cas, il n'est bien évidemment pas question de faire un jet de Compétence.

Dans d'autres cas, il arrive qu'un personnage tente une action impossible : se jeter dans le vide sans ceinture Anti-G ou sans parachute en espérant retomber sur ses pieds, passer à travers un mur en béton... Dans ce cas, il n'est pas non plus la peine de faire un jet : l'action échoue automatiquement.

Dans tous les autres cas : actions complexes à l'issue incertaine, à effectuer dans un laps de temps limité, actions en opposition avec d'autres personnages... un jet est alors nécessaire dans la compétence appropriée.

Jet de Compétence sans Opposition

On effectue un Jet de Compétence sans Opposition lorsqu'un seul personnage est concerné par l'action. Dans ce cas, le Maître du Jeu définit la difficulté de l'action qui va donner le score à obtenir avec le jet de Compétence : c'est le Facteur de Difficulté (FDD). C'est également le Maître du Jeu qui décide avec quelle Compétence le jet doit s'effectuer. Le jet s'effectue alors comme suit :

JET DE COMPÉTENCE = COMPÉTENCE + ÉVENTUELS MODIFICATEURS

L'Action est réussie si le résultat du jet est supérieur ou égal au score imposé par le niveau de difficulté fixé par le MJ. Dans le cas contraire, l'Action a échoué mais peut parfois être retentée.

Voici les principaux Facteurs de Difficulté de référence (TABLEAU T1) :

TABLEAU T1

Facteurs de Difficulté	
Difficulté	Facteur de Difficulté
Immanquable	1
Facile	5
Normal	10
Exigeant	15
Difficile	20
Très Difficile	25
Extrêmement Difficile	30
Phénoménal	35
Prodigieux	40

Exemple : Strengal vient de s'infiltrer dans un bureau dans lequel il sait pouvoir trouver des documents confidentiels sur lesquels il essaie de mettre la main depuis pas mal de temps. Il n'a cependant que peu de temps, quelques minutes, pour trouver les fameux documents avant que son intrusion ne soit remarquée. Dans l'ensemble des documents présents, il n'est pas simple d'identifier lesquels sont intéressants et lesquels le sont moins voire pas du tout et le temps imparti n'est pas très important. Cependant, Strengal sait exactement ce qu'il cherche. La difficulté est donc Exigeant : le score à atteindre est de 15. La compétence mise en jeu est la PERCEPTION. Strengal possède 4D+2 en PERCEPTION. Le jet donne 13 pour les 4D ce qui fait pile 15 (13+2) au total. Strengal réussit de justesse à trouver ce qu'il cherche juste avant que l'alarme ne soit déclenchée mais il n'a pas intérêt à traîner dans le coin...

En fonction du score obtenu, la réussite (ou l'échec) d'une action est plus ou moins marquée. Si le jet a permis, par exemple, de réussir l'action de justesse cela peut signifier qu'il n'y a aucune marge de manœuvre, ce qui peut influencer sur la difficulté de l'action suivante dans le cas de plusieurs actions enchaînées. À l'inverse, une action particulièrement bien réussie pourra avoir des conséquences positives pour le personnage qui l'a menée à bien. De même, mais pour un jet particulièrement mauvais, il est bien évident que les conséquences d'un échec cuisant peuvent être désastreuses. En revanche, une action loupée de justesse peut parfois être rattrapée en retentant de nouveau un jet.

Jet de Compétence en Opposition

On a recours aux Jets de Compétence en Opposition lorsque au moins deux personnages sont opposés pour la réalisation d'une Action. Selon l'action effectuée, le Maître du Jeu décide quelles Compétences seront utilisées par chacun des protagonistes. Il se peut en effet que ce ne soit pas les mêmes. Il se peut également que l'action effectuée ne se résume pas à une simple opposition, elle peut ainsi comporter une certaine difficulté qui sera également fixée par le MJ. La difficulté, pour des raisons diverses, peut être différente pour chacun des protagonistes. Le jet se déroule comme suit :

JET DE COMPÉTENCE = COMPÉTENCE + ÉVENTUELS MODIFICATEURS

Si l'action était une pure opposition, c'est le personnage ayant réussi le meilleur jet qui sort vainqueur de l'opposition. En cas d'égalité, sauf cas particulier, c'est un match nul. Si l'action présentait en outre une difficulté, on se retrouve dans le cas précédent si au moins un des protagonistes a réussi à faire un jet supérieur au Facteur de Difficulté de l'action.

entreprise, les jets manqués étant écartés. Dans le cas contraire, personne n'a réussi à accomplir l'action et c'est un échec pour tout le monde.

Exemple : Strengal et Krull, qui se connaissent et collaborent depuis pas mal d'années, s'entraînent régulièrement ensemble. Ils décident de faire une simulation de combat au corps à corps sans porter les coups. Strengal possède 3D+5 en CORPS À CORPS et Krull, 4D+1. Les jets donnent respectivement 11 et 13 ce qui donne 16 (11+5) et 14 (13+1). C'est donc Strengal qui sort vainqueur de l'affrontement. Mais Krull ne veut pas rester sur une défaite et propose de disputer la revanche au cours d'une course de MotoGlisseurs. Strengal et Krull enfourchent alors leur Comète XT (ils ont le même matériel ce qui les met à égalité de chance) et décident de faire une course au milieu de la circulation urbaine. Éviter les obstacles mobiles de la circulation correspond à une épreuve Difficile, le score à atteindre est 20. Strengal possède 4D+3 en PILOTAGE et Krull, 5D. Ils disposent en outre d'un bonus : le Niveau de Maniabilité de leur véhicule : +3. Les jets donnent respectivement 13 et 18 ce qui donne 19 (13+3+3) et 21 (18+3). Krull remporte l'affrontement qui se termine mal pour Strengal qui n'a pu éviter la collision, cependant son score proche du score à réaliser indique qu'il ne s'agit peut être que d'un léger accrochage, c'est au MJ d'en décider.

Durée d'une Action

C'est le Maître du Jeu qui fixe la durée d'une action en fonction de la nature de l'action et des différents facteurs qui interviennent au cours de sa réalisation. Les actions les plus courtes ne durent que quelques secondes voire moins d'une seconde alors que des actions plus longues peuvent durer plusieurs minutes et certaines, particulièrement longues, peuvent durer plusieurs heures.

Le résultat d'un jet de Compétence peut influencer sur la durée d'une action (principalement dans le cas d'actions relativement longues), ainsi un jet particulièrement réussi peut permettre de réduire la durée nécessaire à la réalisation d'une action. A l'inverse, un échec peut rendre une action plus longue que prévu étant donné qu'il peut causer un retard dans l'avancement de la tâche voire nécessiter de tout reprendre à zéro.

Options de Jeu

Un certain nombre d'options s'offrent aux joueurs lorsque leur personnage entreprend une action. Il s'agit notamment des *Dés Jumeaux* et de la mise en jeu de *Points de Style*. Il est tout à fait possible de s'en passer mais ces options, si elles sont utilisées à bon escient, ajoutent généralement du piment aux parties, notamment lors des situations les plus dramatiques.

Les Dés Jumeaux

Il est possible, avant la réalisation d'un jet de résolution d'action, de choisir de remplacer deux dés du code-dés d'une Compétence par deux dés spéciaux (de taille ou de couleur différente de celles des autres dés ou lancés à part), appelés *Dés Jumeaux*. Cela correspond à une prise de risque sur la réalisation de l'action généralement délibérément choisie par le joueur et parfois imposée par le MJ lorsqu'il considère qu'un personnage tente le tout pour le tout : le PJ tente sciemment de réaliser une prestation supérieure à ce qu'il est normalement capable de faire.

Lors du jet, les *Dés Jumeaux* se gèrent de manière particulière puisque un score dépareillé ne comportant pas de 1 est considéré comme un jet normal alors qu'un score jumeau (un double 5 par exemple) permet de relancer les dés (une seule fois) et d'ajouter leur score au total. Un score dépareillé comportant un 1 (qui indique alors un fiasco) annule le score de l'autre dé : c'est un 1 automatique. Le score obtenu avec les *Dés Jumeaux* est alors ajouté à celui réalisé avec les autres dés.

Exemple : après avoir légèrement accroché un véhicule qu'il n'a pu éviter, Strengal, dont le bolide a été passablement déséquilibré, tente le tout pour le tout pour reprendre le contrôle de sa Comète (Maniabilité : +3) et ainsi éviter de perdre la face devant son ami. Deux des dés « classiques » de son code de PILOTAGE (4D+3) sont ainsi remplacés par des Dés Jumeaux. Les deux dés classiques donnent un total de 7 et les dés jumeaux donnent un double 4 ! Il est donc possible de les relancer ce qui permet d'obtenir 6. Au total, c'est un 27 (7+8+6+3+3) qu'obtient Strengal ! Un bien joli score qui indique qu'il a réussi à rattraper sa machine avec maestria, évitant ainsi de finir sa course dans le décor.

Faites le avec Style !

L'utilisation d'un Point de Style (SP) permet de lancer deux dés supplémentaires pour se donner plus de chances de réussir une action. Qui plus est, deux options s'offrent au joueur ayant décidé d'engager un SP : le *Style Libre* et le *Style Extrême*. Dans le cadre du *Style Libre*, il est possible en réussissant l'action de récupérer le Point de Style s'il est utilisé à un moment particulièrement crucial, dans le but de sauver un autre personnage et/ou si l'action, telle qu'elle est décrite, est ingénieuse et particulièrement stylée. Dans le cadre du *Style Extrême*, c'est assez semblable à la différence près que les valeurs obtenues sur les deux dés lancés (généralement lancés à part ou d'une autre couleur) influent sur la récupération du point : un 1 empêche de récupérer le SP quoi qu'il arrive alors qu'un 6 permet de doubler le nombre de SP récupérés. Le 1 et le 6 se neutralisent.

Outre la réussite de l'action, quatre principaux critères sont pris en compte pour déterminer le « caractère stylé » de l'action : Climax, Héroïsme, Idée et Attitude.

En fonction du respect d'un certain nombre de ces critères (au minimum 2, si possible 3) le Point de Style engagé pourra ou non être récupéré.

Par ailleurs, il est possible de tenter des *Combos* en réinvestissant aussitôt un Point de Style qui vient d'être regagné dans l'action succédant directement à la précédente afin de doubler la mise en regagnant deux SP au lieu d'un. Il est ainsi possible de tenter d'enchaîner de tels *Combos* sans limite mais attention car une rupture dans la chaîne implique la perte de tous les points accumulés par le biais de cette méthode.

Il est impossible d'utiliser deux Points de Style simultanément mais il est par contre possible d'utiliser à la fois un Point de Style et un Point de SurCompétence pour une même action. L'acquisition d'un Point de Style coûte 20 Points d'Expérience (XP).

Exemple : bien décidé à ne pas en rester là, Strengal propose à Krull de disputer une belle, seule à même de pouvoir les départager définitivement. Cependant, le Kwall exige de disposer du « choix des armes » et opte pour un duel à l'arme blanche, son domaine favori. Malheureusement pour Strengal, il est médiocre avec ses 2D+1 en ARMES BLANCHES alors que Krull a 4D+2. Mais le Traqueur ne se laisse pas démonter et accepte le défi. Décidé à jouer son va-tout, il engage un Point de Style lui permettant de lancer 2D de plus, et ce en Style Extrême qui plus est ! Strengal obtient 9 sur ses 2D de base et un 1 et un 5 sur ses dés de style soit un résultat de 16 (9+6+1). Réalisant un jet de 13, Krull, avec son résultat de 15 (13+2), est le premier à être touché à l'issue d'un combat acharné. À son grand étonnement, il est forcé d'admettre la victoire de son ami qui ne récupérera pas son SP du fait de la présence d'un 1 dans les dés de style. De toute évidence, il était peu probable que Strengal puisse le récupérer.

SurCompétences

Dans le but de se sortir d'un mauvais pas ou afin de réaliser un authentique exploit, il est possible de dépenser un Point de SurCompétence (SC). Les SC permettent de bénéficier, selon les choix effectués, d'un ou plusieurs jets dont les résultats seront multipliés par 2 ou d'une réussite automatique sur l'action en cours.

En effet, les SurCompétences se basent sur les Compétences Générales et Spéciales et offrent principalement trois possibilités :

- Une réussite automatique sur une action de courte durée (quelques secondes au maximum),
- Un doublement des jets (modificateur de type multiplicateur x2) sur trois actions successives de courte durée (généralement 3 TOURS DE COMBAT soit environ 6 secondes) utilisant la même Compétence,

- Un doublement du jet sur une action de longue durée (au moins quelques minutes et jusqu'à plusieurs heures).

Des listes d'exemples de SurCompétences prêtes à l'emploi sont données dans les **Chapitres 7 (Compétences & SurCompétences)** en ce qui concerne les SurCompétences Générales (SCG) et **19 (Compétences Spéciales)** pour les autres SurCompétences.

Chapitre 10 – Dommages & Dégâts

Coup Dur

Dès qu'un personnage est touché par une attaque (tir, explosion, coup...), fait une mauvaise chute, est empoisonné... il subit des dégâts appelés Dommages qui lui font perdre des Points de Vie. C'est la même chose pour les armures, les robots, les véhicules, les bâtiments, tout ce qui possède des points de vie. L'échelle des Points de Vie étant universelle, les Dommages sont eux aussi universels mais la manière dont ils s'appliquent dépend de la puissance de l'attaque, celle de l'arme lorsqu'ils sont dus à une arme, celle d'une technique de combat au corps à corps lors d'un combat à mains nues, etc. ainsi que de la catégorie de la cible (personnages, véhicules, bâtiments...).

Différents Types de Dommages

Dommages Généraux

Lorsqu'une entité dotée de Points de Vie (personnage, armure, véhicule, bâtiment...) subit des dégâts, il faut chercher dans la table ou la liste appropriée le code de Dommages qui correspond à ce

qui a provoqué les dégâts (tir, coup, chute, explosion...). Il faut alors procéder à un jet de Dommages, qui se déroule comme suit :

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES (DMG)

Catégories & Puissances

Quelle que soit la cause des Dommages, la Puissance de l'attaque (TABLEAU T5) ainsi que la catégorie de la cible comptent pour savoir si le résultat du jet s'applique intégralement, à moitié ou pas du tout (auquel cas le jet n'est pas nécessaire). Le résultat définitif est alors soustrait au nombre de Points de Vie de l'entité qui subit les dégâts (généralement la cible de l'attaque). Il est à noter que si pour une raison ou pour une autre (Demi-Esquivé, puissance limitée...) un jet de dommages est divisé par deux, il ne peut y avoir de Coup Critique (cf. ci-après **Coup Critique & Dommages Spéciaux**). Il est à noter que les Demi-Dommages sont cumulatifs, il est ainsi possible que des jets de dommages soient divisés par 4. Dans ce genre de cas, il est nécessaire de prendre la partie entière de tout résultat de jet de Dommages non entier.

TABLEAU T5

Puissances & Catégories					
Puissance	Personnages	Véhicules légers	Véhicules lourds	Bâtiments	Bâtiments blindés
0	Dommages particuliers	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage
1	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage	Aucun Dommage	Aucun Dommage
2	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage	Aucun Dommage
3	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommage
4	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages
5	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages

La puissance de chaque arme est donnée par la Liste d'Équipement, celle d'une technique de combat au corps à corps (ou d'arts martiaux) est généralement de 1 (sauf exception).

Les armures font partie de la catégorie des personnages tout comme les écrans quelle que soit leur taille. Cependant, les écrans, s'ils sont utilisés comme arme (en cas d'éperonnage par exemple) ont une Puissance de 5.

Exemple : Krull est à la poursuite d'une personne disposant d'informations confidentielles sur lesquelles il aimerait mettre la main. Alors qu'il vient de repérer la personne en question, celle-ci s'engouffre dans un géoglisser (considéré comme un véhicule léger) et démarre aussitôt. Krull tire immédiatement sur le véhicule afin d'essayer de le stopper et réussit à le toucher. Il dispose d'un Blaster Lourd qui fait 3D de Dommages (Puissance 1). Les 3 dés donnent 2, 6 et 3 soit un total de 11. Le véhicule perd 5 Points de Vie (5 étant la partie entière de 5,5) et ne subit pas de Coup

Critique malgré la présence du 6 dans le jet (cf. paragraphe suivant).

Coup Critique & Dommages Spéciaux

Généralités

Seuls les Pleins Dommages peuvent entraîner un Coup Critique. Les Demi-Dommages et les Dommages Particuliers ne peuvent entraîner de Coup Critique. Les entités ne possédant pas de Points de Vie qui encaissent des Dommages, subissent automatiquement un Coup Critique (cf. ci-après **Conséquences des Coups Critiques**).

Présence d'un 6

Lors d'un jet de Dommages servant à déterminer les Dommages Généraux, s'il y a au moins un 6 c'est qu'il y a Coup Critique entraînant des

Dommages Spéciaux. En plus des 6 PV perdus, la cible des dégâts subit des Dommages Spéciaux. Dans ce cas, il faut lancer 2D et se reporter au tableau des Dommages Spéciaux correspondant (TABLEAUX T7) : personnages organiques (T71), robots & androïdes (T72), véhicules divers (T73)... Chaque fois qu'un véhicule subit des dommages spéciaux, son pilote doit effectuer un Lancer de Contrôle. Pour plus d'informations, se reporter au **Chapitre 17 – Combats de Véhicules & Vaisseaux** de ce manuel.

Si le lancer de dés déterminant les Dommages Spéciaux n'a aucun effet car il est inapplicable, il faut procéder à un deuxième lancer et ainsi de suite. Si un véhicule ne possède pas de passager, un résultat indiquant qu'un des passagers subit des dommages est par conséquent inapplicable et il est donc nécessaire de relancer 2D.

Si le type de cible atteinte n'est pas une cible unique (plusieurs passagers, plusieurs armes dans le cas d'un véhicule), il est alors nécessaire de tirer au sort la cible qui subit les dommages spéciaux.

Les armes simples ne peuvent infliger qu'un seul Coup Critique même s'il y a plusieurs 6 lors du jet de Dommages. Les armes couplées, asservies, combinées, multitubes, etc. peuvent infliger plusieurs Coups Critiques : jusqu'à 2 pour les armes couplées (2 armes asservies), combinées (en mode tirs simultanés) et bitubes, jusqu'à 3 pour les armes tritubes et 3 armes asservies, et ainsi de suite... Bien évidemment, il faut avoir obtenu au moins deux 6 pour infliger deux Coups Critiques, au moins trois pour trois Coups Critiques... Tous les autres types de Dommages ne peuvent entraîner qu'un unique Coup Critique, exception faite des chutes et collisions (cf. infra paragraphe **Chutes & Collisions**).

Conséquences des Coups Critiques

En fonction du résultat donné par le TABLEAU T7 utilisé, les Dommages Spéciaux peuvent avoir des conséquences nécessitant d'effectuer un jet afin d'en déterminer l'ampleur. L'ampleur des dégâts concernant les entités qui ne sont pas dotées de Points de Vie (objets, pièces d'équipement...) est chiffrée par un degré. Il existe ainsi des dégâts de 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} degré.

Gestion des Dégâts

Les dégâts de 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} degré sont cumulatifs. Ainsi un objet ayant subi un dégât de 1^{er} degré (dégât léger qui rend généralement l'objet inutilisable) qui est de nouveau endommagé et reçoit encore un dégât de 1^{er} degré est désormais considéré comme endommagé au 2^{ème} degré (dégât important). S'il avait été de nouveau endommagé mais cette fois avec un dégât de 2^{ème} degré, il aurait été détruit (3^{ème} degré). Un équipement endommagé au 2^{ème} degré qui est de nouveau endommagé est automatiquement détruit.

Les dégâts de 1^{er} degré sont plus simples à réparer que les dégâts de 2^{ème} degré, ils ne nécessitent par exemple qu'une utilisation d'un kit de réparation (MécaKit) contre deux pour les dégâts de 2^{ème} degré. Les équipements détruits (3^{ème} degré) sont irréparables même s'il est parfois possible de récupérer quelques pièces.

Détermination des Dégâts

• Conséquences des Dommages Spéciaux affectant un équipement :

Si l'équipement est une arme référez-vous aux paragraphes les concernant, sinon lancez 1D pour déterminer l'ampleur des dégâts :

1-3 : Dégât de 1^{er} degré

4-5 : Dégât de 2^{ème} degré

6 : Équipement détruit (dégât de 3^{ème} degré)

• Conséquences des Dommages Spéciaux affectant les armes : Lors d'un Coup Critique entraînant des Dommages Spéciaux, si une arme est touchée, il se peut qu'elle soit endommagée partiellement, qu'elle soit détruite ou qu'elle explose et inflige alors de nouveaux Dommages Généraux qui peuvent entraîner de nouveaux Dommages Spéciaux (principe de Réaction en Chaîne). Il faut alors connaître le type de l'arme et lancer 1D afin de déterminer les conséquences du Coup Critique.

• Armes Laser, Pulso-Laser, Ioniques, Energétiques et BioChimiques :

1 : L'arme est seulement endommagée (dégât de 1^{er} degré), elle reste réparable.

2 : L'arme est seulement endommagée (dégât de 2^{ème} degré), elle reste réparable.

3-4 : L'arme est définitivement détruite (dégât de 3^{ème} degré), elle n'est pas réparable il faudra la remplacer.

5-6 : L'arme explose, elle inflige au personnage qui la tenait ou au véhicule des dommages égaux à son code de Dommages.

• Armes Paralysantes & Englueurs :

1 : L'arme est seulement endommagée (dégât de 1^{er} degré), elle reste réparable.

2-3 : L'arme est seulement endommagée (dégât de 2^{ème} degré), elle reste réparable.

4-6 : L'arme est définitivement détruite (dégât de 3^{ème} degré), elle n'est pas réparable il faudra la remplacer.

• Armes à Plasma, à Fusion, à Fusion-Plasma, à Plutonium, à Neutrons, à Particule, à Fusion-Laser, Turbo-Laser, Alpha :

1 : L'arme est seulement endommagée (dégât de 2^{ème} degré), elle reste réparable.

2 : L'arme est détruite (dégât de 3^{ème} degré) mais ne provoque pas de Dommages supplémentaires.

3-6 : L'arme explose, elle inflige au personnage qui la tenait ou au véhicule des dommages égaux à son code de Dommages.

• Lanceurs de Projectiles Explosifs (Grenades, Bombes, ExaBombes, Mines, Roquettes, Missiles, Torpilles, ExaMissiles, ExaTorpilles) :

1 : L'arme est seulement endommagée (dégât de 2^{ème} degré), elle reste réparable.

2-3 : L'arme est détruite (dégât de 3^{ème} degré) mais ne provoque pas de Dommages supplémentaires.

4-5 : L'arme explose, elle inflige des Dommages égaux au code de Dommages d'un des projectiles mais le magasin de munitions n'est pas touché.

6 : L'arme explose, le magasin de munitions explose par réaction en chaîne, le personnage ou le véhicule subit les jets de Dommages combinés de tous les projectiles encore présents dans le magasin.

Dommages Spécifiques

Certaines armes peuvent infliger des Dommages Spécifiques qui s'ajoutent aux Dommages Généraux et aux éventuels Dommages Spéciaux. Au même titre que les Dommages Généraux, les Dommages Spécifiques peuvent également provoquer des Dommages Spéciaux. Il existe ainsi des dommages spécifiques liés au feu et aux armes incendiaires, d'autres dus aux chocs électriques ou encore aux armes ioniques... Ces aspects sont développés dans le *Codex du Maître*.

Dommages à Mains Nues

Dans le cadre des combats à mains nues, c'est la Compétence FORCE (FO) du personnage qui a réussi à porter un coup qui va servir à déterminer les dommages infligés. Il faut alors procéder à un jet de Force qui se déroule comme suit :

JET DE FORCE = FORCE (FO) + ÉVENTUELS MODIFICATEURS

En fonction du résultat du jet et en se reportant aux TABLEAUX T10, selon qu'il s'agisse de simples techniques de corps à corps ou de techniques d'arts martiaux, il est alors possible de déterminer les Dommages infligés au personnage touché. Ainsi un résultat de 5 ou plus sera lu dans la première colonne, un résultat de 10 ou plus dans la deuxième colonne et ainsi de suite. Un résultat de 4 ou moins est considéré

comme bénin (pas de perte de PV) même s'il n'est pas forcément indolore.

Exemple : Krull, qui a finalement réussi à rattraper celui qu'il poursuivait, a décidé de l'acculer dans une petite ruelle sans issue. Afin de neutraliser définitivement son adversaire qui, pris de panique, ne se défend même pas, il décide de lui asséner un puissant direct du droit. Avec ses 3D+5 en FORCE, il obtient 16 ce qui signifie qu'il a infligé 3 Points de Dommages à son vis-à-vis. Ce dernier, déjà bien amoché, commence à se dire qu'il ferait mieux de donner à ce grand Kwall ce qu'il réclame...

Le deuxième chiffre des TABLEAUX T10, situé entre parenthèses, indique le nombre de Points de Vie que perd un personnage s'il frappe quelque chose de dur (armure, bâtiment, véhicule...) à mains nues sans protection particulière. Par ailleurs, la puissance d'une technique de combat au corps à corps (ou d'arts martiaux) est généralement de 1 (sauf si le personnage maîtrise une technique spécifique de la compétence spéciale AM).

Chutes & Collisions

Les dommages subis au cours d'une chute ou d'une collision dépendent respectivement de la hauteur de la chute et de la vitesse de la collision ainsi que du type de collision (violente ou amortie).

Dans le cas d'une chute, une bonne réception (nécessitant un jet d'AGILITÉ) permet de réduire les dommages d'1D. Cependant, il n'est possible d'effectuer une bonne réception que si la hauteur de chute est inférieure à 6 mètres (sauf si le personnage maîtrise une technique spécifique de la compétence spéciale CE).

La nature du sol influe sur les dommages causés lors d'une chute : tomber sur une pile de cartons vides, sur du sable ou sur du béton change considérablement la gravité des dommages.

Le nombre de Coups Critiques n'est pas limité dans le cas d'une chute (sauf en cas de bonne réception) ou d'une collision violente. Le tableau suivant (TABLEAU T12) donne les dommages subis lors d'une chute sur un sol dur et pour des collisions violente et amortie.

TABLEAU T12

Chutes & Collisions										
Chute	Hauteur de Chute (m)	2-3	3-6	6-9	9-14	14-20	20-40	40-90	90-150	150+
Collision violente	Vitesse de Collision (km/h)	20-25	25-40	40-50	50-60	60-75	75-100	100-150	150-200	200+
Collision amortie	Vitesse de Collision (km/h)	30-40	40-60	60-75	75-90	90-110	110-150	150-220	220-300	300+
Dégâts	Dommages	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D

Localisation des Dommages

Il est possible de viser certaines parties vulnérables du corps si la cible est un personnage ou de la carrosserie ou de la coque si la cible est un véhicule ou un vaisseau : en fonction de la taille de la cible, le Bonus de Taille (BDT) change (cf. **Chapitres 12 & 17** concernant les Combats et le TABLEAU T3). La localisation des dommages influe sur leur importance et sur leurs conséquences : un dommage en pleine tête double les dommages si la cible est un personnage organique ne portant pas de casque, toucher l'arme que porte un adversaire permet de le désarmer et d'endommager l'arme qu'il porte, etc. Les dommages spéciaux consécutifs à un Coup Critique sont également influencés par la localisation des dommages. Ces aspects sont développés dans le *Codex du Maître*.

Chapitre 11 – Santé & Soins

Des Hauts et des Bas

Au cours de son existence, un personnage voit sa santé et donc son statut évoluer en fonction des péripéties qu'il traverse. Qu'il soit blessé, paralysé, empoisonné, irradié, malade, etc. son statut sera différent de son statut originel lorsqu'il était en pleine forme. Un changement de statut est généralement causé par des dégâts affectant le personnage : c'est parfois le cas à la suite de dommages généraux ou spéciaux et très souvent à la suite de dommages spécifiques.

Blessures

La Valeur Critique de Points de Vie d'un personnage est calculée en prenant la partie entière de la moitié du Total Maxi (c'est à dire en arrondissant par défaut à l'entier le plus proche). Lorsque le Total Actuel de Points de Vie d'un personnage est supérieur ou égal à cette Valeur Critique mais qu'il n'est pas égal au Total Maxi, le personnage est légèrement blessé. Il ne s'agit que de contusions bénignes et d'égratignures superficielles n'engendrant pas de conséquences néfastes : le personnage est encore en pleine possession de ses moyens.

Lorsque le Total Actuel de Points de Vie d'un personnage est strictement inférieur à la Valeur Critique, il est considéré comme étant sérieusement blessé et toutes ses compétences se voient diminuées d'1D pour chaque jet qu'il effectue. De plus, il se déplace avec plus de difficulté : un personnage sérieusement blessé possède des mouvements appartenant à la catégorie inférieure à celle de ses mouvements d'origine, c'est à dire des mouvements de Type 2 (TABLEAU T42) pour un personnage dont les mouvements normaux sont de Type 1. Ce n'est bien sûr pas irrémédiable et le personnage retrouve ses capacités intactes dès que son Total Actuel de Points de Vie repasse au dessus du nombre de points de vie critique.

Exemple : Krull possède un Total Maxi de 27 Points de Vie. Au cours d'un combat, après avoir été touché à plusieurs reprises, son Total Actuel est tombé à 11 Points de Vie ce qui est inférieur à sa Valeur Critique qui est de 13 (la partie entière de 13,5 qui est la moitié de 27). Krull est donc sérieusement blessé : il doit donc lancer un dé de moins pour chaque compétence lors d'un jet de Compétence et ses mouvements sont de Type 2. Krull retrouvera l'intégralité de ses capacités dès que son Total Actuel de PV sera supérieur ou égal à 13.

Évanouissement

Un personnage dont le Total Actuel de Points de Vie est égal à 2 ou 3 est considéré comme étant grièvement blessé. Il nécessite généralement des

soins d'urgence afin que son état ne s'aggrave pas davantage. De plus il s'évanouit et ne reprend conscience que s'il est soigné : toutes ses Compétences sont provisoirement nulles, il n'est capable d'aucune action. Le personnage est donc à la merci de ses adversaires et ne peut rien faire tant que son Total Actuel n'est pas repassé au-dessus de 3 Points de Vie.

Coma

Un personnage dont le Total Actuel de Points de Vie est égal à 1 est considéré comme étant dans le coma : toutes ses Compétences sont provisoirement nulles, il n'est capable d'aucune action et doit être amené de toute urgence dans un centre de soins intensifs (bloc médical, hôpital...). Même s'il est soigné, il ne récupérera ses facultés qu'après un certain laps de temps pendant lequel il se trouve dans un état post-comateux où il ne possède provisoirement qu'1D dans chaque compétence et où il se déplace avec beaucoup de difficulté. Il possède alors des mouvements de Type 3 (TABLEAU T43).

Ce laps de temps est déterminé par un jet d'ENDURANCE non modifié contre une difficulté de 15. Si le jet est loupé, cet état durera quelques jours, s'il est réussi il ne durera que quelques heures et s'il est particulièrement réussi (si le jet est supérieur à 20), il ne durera alors que quelques dizaines de minutes voire moins.

Décès

Un personnage dont le Total Actuel de Points de Vie tombe à 0 ou moins (un nombre négatif étant considéré comme nul) est considéré comme mort. Toutes ses compétences sont nulles et aucun moyen médical ne peut le sauver. Seules une SurCompétence ou une technique de Pouvoirs Psy peuvent éventuellement le sauver.

S'il s'agit d'un Personnage Joueur, "La Chance du Héros" peut intervenir. Il n'est possible d'y recourir, sauf autorisation spéciale du Maître du Jeu, qu'une seule fois par partie. La Chance du Héros consiste à lancer 1D : si le résultat est 1, 2 ou 3 alors le personnage est définitivement mort sauf en cas d'utilisation d'une SurCompétence ou d'un Pouvoir Psy, si le résultat est 4, 5 ou 6 le personnage a la vie dure et n'est en réalité pas mort mais est dans le coma et dispose d'un Point de Vie. Il est possible de recourir à un second jet si le premier n'a pas été concluant mais c'est tout. Il est toujours triste de perdre un personnage mais ce peut-être l'occasion d'en créer un nouveau.

Personnage Sonné

À la suite d'un coup critique entraînant des dommages spéciaux, un personnage peut être sonné (s'il ne possède pas de protection), dans ce cas toutes

ses compétences sont diminuées d'1D pendant la durée du Tour de Combat en cours (soit environ 2 secondes) comme s'il était blessé même s'il ne l'est pas. S'il se trouve qu'il est sérieusement blessé, ses compétences sont alors diminuées de 2D (cumul des modificateurs).

Il existe bien d'autres cas pour lesquels un personnage peut-être considéré comme sonné : réception loupée à la suite d'une chute, coups encaissés au combat à mains nues, chocs, collisions... Selon le cas, en fonction de l'ampleur de la commotion, la durée des effets peut s'étendre de quelques secondes à plusieurs minutes.

Paralysies

Paralysie Légère

Elle est provoquée par des armes de type Paralysante, qui sont conçues pour neutraliser et non pour tuer. Un personnage sérieusement blessé qui est touché par une arme de ce type est automatiquement paralysé mais une arme de ce type ne fait aucun dommage à un personnage sérieusement blessé ou paralysé. Un personnage, qui n'est pas encore sérieusement blessé, qui est touché par une arme paralysante, subit les dommages infligés par l'arme. S'ils l'amènent à être sérieusement blessé, il est alors paralysé et il lui reste exactement la partie entière de la moitié de son Total Maxi de PV (son Total Actuel est donc égal à la Valeur Critique).

Dans le cas d'une paralysie légère, toutes les compétences du personnage sont provisoirement nulles sauf les Compétences PERCEPTION (pour les domaines auditifs et visuels) et VOLONTÉ (toutes deux diminuées d'1D). Dès qu'il est soigné, le personnage, en plus de regagner des PV, n'est plus paralysé. S'il n'est pas soigné, le personnage n'est plus paralysé au bout de quelques heures, mais il reste légèrement blessé (ou sérieusement blessé selon le cas).

Paralysie Profonde

Ce type de paralysie est provoquée par des poisons ou par des armes de type A Gaz Innervant, conçues pour bloquer le système nerveux et créer des lésions profondes. Les dommages s'appliquent intégralement avec ce type d'arme et si le personnage est sérieusement blessé alors il est automatiquement paralysé. Dans le cas d'une paralysie profonde, toutes les compétences du personnage sont provisoirement nulles sauf la Compétence VOLONTÉ (diminuée d'1D). Dès qu'il est soigné et que son Total de PV dépasse la Valeur Critique, le personnage n'est plus paralysé. S'il n'est pas soigné le personnage reste paralysé et risque de manquer d'oxygène suite à une insuffisance respiratoire.

Empoisonnements

Il existe une multitude de poisons ayant des effets très différents et se présentant sous diverses formes (liquide, gel, gaz...). Un personnage ayant absorbé un poison en subit les effets tant qu'il n'a pas pris l'antidote approprié. Les effets sont parfois une perte de Points de Vie (poisons de types incapacitant, innervant et destructif) et parfois la paralysie, la cécité, la surdité, le sommeil... (poisons toxiques, neurotoxiques...). Les moyens médicaux classiques sont généralement inefficaces et seul un antidote approprié ou des thériacales (contrepoisons polyvalents) peuvent s'avérer utiles.

Maladies

La plupart des maladies sont connues et aisément curables, il suffit de soigner le malade avec un MédiKit, un TraumaKit ou des médicaments de type Régén' afin de le guérir dès que les symptômes apparaissent. S'il est un domaine où il n'y a pas eu de restriction technologique lors du règne des Anciens, c'est bien le domaine médical. Dans le cas d'une maladie vraiment grave, un court séjour à l'hôpital fera tout à fait l'affaire. Bien évidemment, si un personnage contracte un dangereux virus dans une jungle hostile d'une planète reculée sans aucun moyen de se soigner cela peut prendre de dramatiques proportions...

Irradiations

Là encore, la médecine est suffisamment performante pour sauver un personnage irradié par des radiations de type A, B ou C. Une radiation de type D est mortelle quoi qu'il arrive, il n'y a rien à faire. Ce type de radiations n'est présent que dans le système Centris. Les soins médicaux classiques ne sont d'aucune utilité contre les radiations, il est impératif de transporter le personnage irradié au plus vite vers un hôpital ou un établissement spécialisé disposant d'un Cocon de Décontamination Radiale (CDR).

Cécité, Surdité Temporaires

À la suite d'une explosion, d'une attaque psychique, de l'utilisation d'une arme de type aveuglante ou assourdissante, un personnage peut se retrouver aveugle, sourd ou les deux. Dans ce cas, sa compétence PERCEPTION est nulle pour la vision s'il est aveugle, pour l'ouïe s'il est sourd. Dans le cas de la cécité, toutes les compétences mettant en jeu la vision (ou susceptibles de la mettre en jeu) sont provisoirement nulles : RA, AG, AP, AL, AB, CC, PE, DX, PL, MC, RO, RU, VA, MD, EX, AM, CE, KL. Certaines actions auparavant immanquables peuvent ne plus l'être lors d'une cécité temporaire : le Maître du Jeu peut choisir d'augmenter la difficulté de certaines actions. Un tir immanquable peut être considéré comme seulement *Facile* (score requis : 5) et devient alors quasi-impossible pour un personnage aveuglé, un

jet de CHANCE pouvant être tenté mais avec une difficulté recalculée.

Soins & Guérison

Kits Médicaux & Régen'

La technologie médicale a permis de concevoir des MédiKits (ou MédiKs) compacts et très performants permettant 3 utilisations ramenant 10 Points de Vie chacune et guérissant à peu près toutes les maladies connues, les paralysies... S'ils peuvent être utilisés par tout le monde, ils ne peuvent cependant soigner que des personnes légèrement blessées sans la Compétence Spéciale MÉDECINE. Avec la compétence spéciale MÉDECINE, il devient possible d'utiliser un MédiKit pour porter secours à une personne sérieusement blessée.

Afin de permettre à ceux qui n'ont pas de connaissances particulières en médecine de venir en aide aux personnes sérieusement blessées, des versions plus coûteuses et plus complexes des MédiKits sont apparues. Il s'agit des TraumaKits (ou TraumaKs) qui permettent 3 utilisations ramenant chacune 8 Points de Vie. Utilisés en complément de la Compétence MÉDECINE, les TraumaKs permettent de soigner les personnes grièvement blessées mais pas les personnes plongés dans le coma (seuls des soins intensifs peuvent s'avérer efficaces).

Les Médicaments Régen', sortes de cocktail de produits très performants, sont souvent surnommés « les pastilles miracle ». Malgré leur impressionnante compacité, les Régen' ont globalement les mêmes propriétés que les MédiKits mais ne redonnent que 5 Points de Vie lors d'une unique utilisation (la compétence MD n'est cependant d'aucune utilité en l'occurrence). Il est vivement conseillé d'avoir en permanence sur soi un MédiK ou un TraumaK avec au moins 1 utilisation restante ou, à défaut, un Tube Régen'.

Packs Médicaux

Outre les kits, il existe un certain nombre de packs regroupant plusieurs kits en un seul ensemble polyvalent. On trouve ainsi des MédiPacks regroupant un MédiK et un TraumaK mais également des SurviPack regroupant un MédiKit et un SurviKit disposant de 15 jours de rations de survie pour une personne ainsi qu'un ensemble complet d'équipements de survie (miroir, fusée de détresse, boussole, couteau, fil de pêche...). Dans le même ordre d'idée, on peut citer l'ExtraPack réunissant un TraumaK et un SurviKit.

Cocons Médicaux

Il existe plusieurs types de cocons médicaux, les principaux sont les cocons de régénération, les cocons chirurgicaux et les cocons de décontamination radiale.

- Les cocons médicaux de régénération (CMR) permettent de soigner un personnage ne nécessitant pas d'opération chirurgicale : le personnage est immergé dans un liquide antiseptique et nutritif favorisant la cicatrisation, qui contient bien souvent des centaines de NanoBots médicaux capables de réparer les micro-lésions.

- Les cocons chirurgicaux permettent d'effectuer tous les types d'interventions chirurgicales connues. Une intervention chirurgicale est par exemple nécessaire lorsqu'il faut remplacer un membre ou un organe par une prothèse bionique.

- Les cocons cryogéniques ont principalement pour but de stabiliser un personnage se trouvant dans un état critique, le temps, par exemple, de le transporter dans un endroit où lui seront administrés des soins intensifs. Ils peuvent également être utilisés pour une mise en quarantaine.

- Les cocons de décontamination radiale (CDR) permettent de soigner toute personne irradiée par des radiations de type A, B ou C. Une régénération de l'ADN est effectuée et toutes les cellules dégénérées ou suspectes sont éliminées ou remplacées. Ces cocons sont donc également utilisés pour soigner tous les types de Cancer.

Guérison Naturelle

Tout personnage possède une capacité à guérir de ses blessures si elles ne sont pas trop graves : c'est ce que l'on appelle la guérison naturelle. Cependant cette faculté dépend beaucoup des conditions dans lesquelles se trouve le personnage : s'il se repose suffisamment, s'il se restaure correctement, etc. Pour déterminer le nombre de Points de Vie récupérés ou perdus par jour grâce à la guérison naturelle, il faut lancer 1D en tenant compte des modificateurs (TABLEAU T13M) prenant en compte les conditions dans lesquelles se trouvent le personnage et se reporter aux TABLEAUX T13. Un personnage ne faisant rien de la journée et se reposant tout au long de la journée peut effectuer deux jets de guérison naturelle par jour.

La guérison naturelle, si elle permet de regagner des Points de Vie, ne remplace en aucun cas les véritables soins. C'est pourquoi le Total Actuel des Points de Vie d'un personnage sérieusement blessé ne pourra jamais dépasser la Valeur Critique uniquement grâce à la guérison naturelle.

TWIN GALAXIES

TABLEAU T13M

Modificateurs de Guérison	
Repos	
Nuit Blanche	-2
Par terre	-1
Sac de Couchage	0
Lit	+1
Cocon-Lit	+2
Nourriture	
Rien	-2
Faible	-1
Correcte	0
Copieuse	+1
SurVitaminée	+2

TABLEAU T131

Guérison Naturelle		
	PV récupérés	
Score	Sérieusement blessé	Légèrement blessé
0	-5	-3
1-2	-3	-1
3-4	-1	+1
5-6	+1	+3
7+	+3	+5

Chapitre 12 – Combats au Sol

Une Époque Mouvementée

Les combats et plus particulièrement les combats au sol sont monnaie courante dans la vie trépidante d'un aventurier sillonnant les galaxies jumelles. Rapides, mouvementés, meurtriers, ils imposent à ceux qui y sont impliqués de posséder des aptitudes supérieures à la moyenne dans les domaines spécifiques aux combats. Un soupçon de réussite peut également s'avérer nécessaire lorsque l'issue de l'affrontement est incertaine. Mais l'adresse et la réussite, si elles sont bien souvent indispensables, ne sauraient être suffisantes. En effet, seuls ceux ayant réussi à échafauder d'ingénieuses stratégies ou à improviser des tactiques bien pensées peuvent prétendre avoir une chance de s'en sortir régulièrement vivants.

Initiative

Jet

Dans le but de déterminer l'ordre d'Action, il est nécessaire d'effectuer un jet d'Initiative pour chacun des protagonistes. Ce jet fait intervenir la Compétence RAPIDITÉ.

Un jet d'Initiative s'effectue comme suit :

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + BDR

BDR : Bonus de Rapidité. Il est donné par le tableau d'état d'alerte (TABLEAU T11) auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDR dépendant de différents équipements.

Ordre d'Action

Le personnage ayant obtenu le plus grand score est le premier dans l'ordre d'action, le personnage ayant obtenu le deuxième score est deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, il est nécessaire d'effectuer un deuxième jet pour les protagonistes concernés, cependant le résultat du premier jet compte vis à vis des autres personnages.

Exemple : s'il y a deux 3^{ème} ex æquo, le second lancer déterminera lequel est 3^{ème} et lequel est 4^{ème} et en aucun cas l'auteur du meilleur lancer, s'il réussit un meilleur jet que le deuxième, ne passera 2^{ème}.

Actions

Unité d'Action

Une fois l'ordre d'action déterminé, c'est le début du 1^{er} TOUR DE COMBAT (TDC). Le 1^{er} TOUR DE COMBAT, et chacun des Tours suivants, sera fini lorsque chacun des personnages aura accompli ce

qu'il souhaitait faire lors de ce Tour, on passe alors au TOUR DE COMBAT suivant. Un TOUR DE COMBAT ne durant qu'environ deux secondes, il impose l'Unité d'Action aux différents protagonistes : chaque personnage ne peut réaliser qu'une unique action principale.

Types d'Action

Une action principale est une action importante mobilisant toute l'attention d'un personnage. Il s'agit par exemple du tir, du corps à corps... La plupart des actions de combat sont des actions principales durant un TOUR DE COMBAT. Une action complémentaire est une action qu'un personnage peut effectuer en complément d'une action principale ou d'autres actions complémentaires, il s'agit par exemple des déplacements courants, des actions de communication... Ce type d'actions se combine donc avec une action principale et peut s'étendre sur plusieurs TOURS DE COMBAT. Une action de réaction est une action particulière, de très courte durée, qu'un personnage effectue en réaction à une action d'un autre personnage et qu'il peut réaliser même si ce n'est pas à son tour d'agir. C'est par exemple le cas de l'esquive, de l'initiative... Une action de réaction est considérée comme instantanée et peut donc s'effectuer en complément des autres actions entreprises par un personnage.

Déroulement

En suivant l'ordre d'action, chacun des PJ et des PNJ annoncera son action principale et éventuellement son action complémentaire avant de la réaliser. En ce qui concerne l'Esquive, celle-ci sera utilisée lorsque le personnage sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas à son tour d'agir.

Les principales actions d'un combat au sol (les actions les plus courantes) sont décrites par la suite : tirer, lancer un explosif, combattre au corps à corps, utiliser des pouvoirs psy, esquiver, se déplacer.

Tir

Jet

Après avoir annoncé qu'il va tirer et précisé quelle cible (personnage, objet, véhicule,...) son personnage vise, le joueur va procéder à un jet d'ARMES DE POING (AP) ou d'ARMES LOURDES (ALP, ALT, AL) selon le type d'arme utilisée voire d'ARMES BLANCHES (AB) s'il s'agit d'une arme blanche de jet ou d'une arme blanche de trait. Ce jet va servir à déterminer avec quelle précision le personnage tire sur la cible qu'il a choisi de viser.

Le jet se déroule comme suit :

JET DE TIR = COMPÉTENCE D'ARME (AP/AL/AB) + BDC + BDP + BDT

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de l'Arme auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.

BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le Tableau T2.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le Tableau T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet d'Arme doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité, il y a demi-Esquive, pour plus d'informations cf. infra **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment, un personnage qui n'esquive pas), il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet d'Arme doit être supérieur ou égal à 5 (Très Facile) pour être réussi.

Circonstances

Unité d'Action : sauf exception (cf. ci-après), il n'est possible de tirer qu'une seule fois par Tour avec une arme si elle n'est pas automatique.

Viser : il est possible de viser une cible (il faut être en mesure de la viser) pendant un TOUR DE COMBAT afin d'obtenir un bonus pour la toucher au Tour suivant. Le bonus obtenu est de +1D.

Feu Nourri : si un personnage tire sur la même cible (personnages, véhicules, bâtiments, objets,...) pendant plusieurs Tours de Combat successifs, il obtient 1 point de BONUS DE COMBAT (BDC) supplémentaire pour le 2^{ème} tir, 2 points de BONUS supplémentaires pour le 3^{ème} tir, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de D (la Mantisse) de sa compétence VOLONTÉ.

Tirs Instinctifs : il est possible de tirer deux fois lors d'un tour de combat avec la même arme non automatique en effectuant deux Tirs Instinctifs sur un unique personnage ou sur deux personnages différents très proches : pour les deux tirs on effectue deux jets classiques qui sont tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Tir en rafale : les armes automatiques peuvent tirer plusieurs fois de suite mais il y a un malus de -1D pour chaque nouveau tir sur une cible potentiellement mobile : jet normal pour le 1^{er} tir, -1D pour le 2^{ème}, -2D pour le 3^{ème}, etc.

Tir avec 2 armes : il est possible de tirer avec deux armes (un tir par arme) mais il y a un malus de -1D sur chaque tir. Chacun des tirs suit les règles générales. Ceci n'est possible que si chacune des armes utilisées

est une Arme de Poing (AP). Les armes couplées et multiples comptent pour une seule arme.

Lancer d'Explosif

Jet

Après avoir annoncé qu'il va procéder à un jet d'explosif (obligatoirement un explosif de type 1), le joueur, dont le personnage doit se trouver à moins de 20 mètres de sa cible c'est à dire à courte portée (CP), doit préciser où son personnage veut lancer son explosif. Il procède alors à un jet de Lancer d'explosif (EX1) qui va servir à déterminer avec quelle précision le personnage envoie l'explosif sur l'endroit visé. Ce jet met en jeu la Compétence DEXTÉRITÉ (DX) du personnage.

Le jet a lieu comme suit :

JET DE LANCER D'EXPLOSIF = DEXTÉRITÉ (DX) + BDC + BDP + BDT

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de l'Explosif auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.

BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le TABLEAU T2.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le TABLEAU T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet de Lancer d'Explosif doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire, l'adversaire a esquivé et il ne subira que les Dommages correspondant à la zone secondaire de dommages. En cas d'égalité, il n'y a pas Demi-Esquive, pour plus d'informations cf. infra **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise un endroit bien précis, il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet de Lancer d'Explosif doit être supérieur à 5 (Très Facile) pour être réussi. Dans le cas contraire, l'Explosif atterrit un peu à côté : il faut lancer 2D pour déterminer l'endroit où atterrit l'explosif (cf. Tableau d'Impact d'Explosif T17).

Circonstances

Unité d'Action : il n'est possible de lancer qu'un seul explosif avec chaque main pendant un TOUR DE COMBAT. Il est donc possible de lancer deux explosifs en tout, un avec chaque main, mais il y a un malus de -1D sur chaque jet.

Jet d'explosif au delà de 20 mètres : il est possible de lancer un explosif au delà de 20 m, mais la précision du jet est moindre. Dans le cas des jets à grande distance, la compétence FORCE (FO) remplace DEXTÉRITÉ (DX).

Corps à Corps

Jet

Il faut être à Bout Portant/Corps à Corps (BP/CC) pour engager un combat au corps à corps mettant en jeu soit le combat à mains nues (CC, AM), soit le combat à l'arme blanche (AB, AM) ou à l'arme de corps à corps (CC). Après avoir annoncé que son personnage engage un combat au corps à corps du type qu'il souhaite (AB, CC, AM), à moins qu'il ne soit déjà engagé au corps à corps, le joueur va procéder à un jet d'ARMES BLANCHES (AB), d'armes de CORPS À CORPS (CC), ou de combat au CORPS À CORPS/ARTS MARTIAUX (CC/AM). Ce jet se fera en opposition avec un jet semblable de l'adversaire, il servira à déterminer lequel des deux a pris l'avantage sur l'autre dans ce corps à corps.

Dans le cas de l'utilisation d'une arme (AB, CC ou AM) le jet s'effectue comme suit :

JET D'ARME = COMPÉTENCE D'ARME (AB/CC/AM) + BDC + BDT

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de l'Arme utilisée auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le TABLEAU T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Dans le cas du combat à mains nues :

JET DE COMBAT À MAINS NUES = COMPÉTENCE DE CORPS À CORPS (CC/AM) + BDC + BDT

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de la Technique de Corps à Corps utilisée (donné par les Tableaux T10) auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le TABLEAU T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Pour porter un coup, il faut que le jet du personnage soit supérieur à celui de son adversaire. Dans le cas contraire, c'est ce dernier qui a réussi à toucher. En cas d'égalité, chacun a esquivé les coups de l'autre. Il est à noter qu'il est possible, au corps à corps, qu'un des adversaires utilise une Arme Blanche ou de Corps à Corps alors que l'autre utilise des techniques de combat à mains nues.

Si un des protagonistes est touché, les Dommages qu'il subit sont donnés, selon le cas, par le Code de Dommages de l'arme ou par un jet de FORCE (FO) et les TABLEAUX T10 dans le cas de techniques de combat à mains nues.

Circonstances

Unité d'Action : une fois qu'un combat au corps à corps est engagé, que ce soit par un personnage ou par un de ses adversaires, il constitue son action principale et il ne peut en accomplir d'autre. S'il a déjà accompli une action principale au cours du TOUR DE COMBAT et qu'un personnage l'attaque au corps à corps il devra impérativement utiliser sa compétence AGILITÉ (AG) pour faire le jet en opposition avec le jet de corps à corps de son adversaire. Si son jet est supérieur cela signifiera qu'il a esquivé l'attaque, s'il est inférieur son adversaire l'aura touché. En cas d'égalité, il y a Demi-Esquivé (cf. infra paragraphe *Esquivé*). Dans ce cas particulier, il faut ajouter le Bonus de Portée (qui vaut obligatoirement +5) au jet de corps à corps de l'attaquant.

Utilisation de deux armes : dans le cas des Armes Blanches, il est possible d'utiliser simultanément deux Armes Blanches AB1 et AB2 avec un malus de -1D sur chaque jet et deux Armes Blanches AB3 en divisant chaque jet par 2. Si une AB3 est utilisée à une seule main, le malus est de -1D. Si une AB4 peut être utilisée à une seule main, le malus est alors de -1D que l'on en utilise une dans une main ou deux simultanément. Dans le cas des armes de Corps à Corps (CC), il est possible d'en utiliser deux simultanément avec un malus de -1D sur chaque jet.

Coups Instinctifs : il est envisageable d'enchaîner deux coups successifs lors d'un tour de combat avec la même arme (de classe AB1 ou AB2 exclusivement) en réalisant deux Coups Instinctifs sur un unique personnage. Pour les deux attaques on effectue deux jets classiques qui sont tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Parade : il est possible de se mettre en garde et de ne faire que parer les coups de l'adversaire. Cela suppose de ne faire aucun déplacement (à part reculer éventuellement) et de ne porter aucun coup à son adversaire. A chaque TOUR DE COMBAT, un personnage peut choisir d'utiliser la parade et ainsi d'ajouter 2D à son jet en opposition. S'il le remporte, cela signifie qu'il a paré le coup, dans le cas contraire son adversaire lui inflige des dommages. Attention : il n'est pas possible d'utiliser la parade pour un personnage s'il n'utilise pas d'arme et que son adversaire en utilise une ou si son adversaire possède une Arme Blanche protonique et qu'il n'en a pas. Dans les autres cas de figure, il est toujours possible de l'employer.

Posture de contre : un personnage peut choisir de se mettre dans une posture d'attente afin non seulement de parer le coup adverse (mêmes restrictions que dans le cas de la Parade) mais également de le contrer dans la foulée. Dans ce cas, le personnage bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet en opposition mais n'infligera que des demi-dommages en cas de réussite (dus à la

gêne occasionnée par la parade). Par ailleurs, si l'adversaire a également choisi une posture défensive (Parade ou Posture de contre), les deux protagonistes se tournent autour sans échanger de coup.

Désengagement : il est possible de se désengager d'un corps à corps, il s'agit d'un déplacement spécial faisant intervenir la compétence AGILITÉ (AG). Il s'agit d'une action principale qui consiste à prendre l'adversaire de vitesse afin qu'il ne puisse se réengager. L'adversaire a alors le choix de tenter de porter un coup avant que son opposant ne se soit totalement désengagé ou de le poursuivre (sans porter de coup) afin de continuer le corps à corps. Dans ce cas particulier, le jet de Corps à Corps s'effectue comme indiqué à la fin des règles générales (ajout du Bonus de Portée de +5).

Esquive : il est possible d'utiliser sa compétence AGILITÉ (AG) afin d'esquiver (Esquive normale ou Esquive Totale) au lieu d'une compétence de Corps à Corps lors d'un combat au corps à corps. Il est alors impossible d'infliger des dommages. Si le jet d'Esquive est supérieur au jet de l'assaillant, le coup n'a pas porté, s'il est inférieur le coup a porté et provoque des dommages. En cas d'égalité, il y a Demi-Esquive (cf. infra paragraphe **Esquive**). Dans ce cas particulier, le jet de Corps à Corps s'effectue comme indiqué à la fin des règles générales (ajout du Bonus de Portée de +5).

Feinte : cette tactique qui consiste à faire mine d'attaquer à un endroit pour en réalité tenter de toucher à un autre permet d'obtenir un bonus de +1D face un adversaire qui a choisi d'adopter une Posture de contre mais fait a contrario subir un malus de -1D face à un adversaire qui a opté pour une posture purement offensive. Face à un adversaire qui est en Parade, cela ne change rien.

Pouvoirs Psy

Attaque physique

Après avoir annoncé que son personnage va utiliser ses pouvoirs psy et notamment quel pouvoir il va utiliser, le joueur va procéder à un jet de Pouvoirs Psy mettant en jeu selon le cas la compétence PSY RUDRAH (RU) ou PSY VALKEN (VA). Ce jet va servir à déterminer dans le cas d'une attaque physique avec quelle précision le personnage tire, dans le cas d'une attaque mentale de la puissance de cette attaque...

Dans le cas d'une attaque physique le jet se déroule comme suit :

JET DE POUVOIRS PSY = COMPÉTENCE PSY (RU/VA)
+ BDC + BDP + BDT

BDC : Bonus de Combat de la technique utilisée auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.

BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le TABLEAU T2.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le TABLEAU T3. Il vaut 0 pour un personnage.

Réussite

Le jet de Pouvoirs Psy doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité il y a Demi-Esquive, pour plus d'informations voir le paragraphe **Esquive**.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment, un personnage qui n'esquive pas), il n'y a alors pas de jet d'Esquive, le jet de Pouvoirs Psy doit être supérieur ou égal à 5 (Très Facile) pour être réussi.

Attaque mentale

Dans le cas d'une attaque mentale, le jet se déroule comme suit :

JET DE POUVOIRS PSY = COMPÉTENCE PSY (RU/VA)
+ BDC + BDP

BDC : Bonus de Combat de la technique utilisée.

BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le TABLEAU T2.

Réussite

Le jet de Pouvoirs Psy doit être supérieur au jet de Volonté de l'adversaire visé pour que l'attaque mentale réussisse. Dans le cas contraire l'adversaire n'est pas affecté par cette attaque. En cas d'égalité l'attaque mentale n'a pas non plus d'effet.

Dans le cas où l'adversaire possède également la même compétence spéciale de pouvoirs psy que l'attaquant, il peut choisir de l'utiliser plutôt que d'utiliser sa compétence VOLONTÉ pour se défendre.

Circonstances

Unité d'Action : Sauf exception, il n'est pas possible de réaliser plus d'une technique Psy à la fois avec l'intégralité de ses capacités psychiques. Il est possible d'en utiliser 2 au maximum mais dans des conditions particulières (cf. **Chapitre 20 – Pôle Psychisme**).

Contre Psychique : il est possible d'effectuer un contre psychique sur une attaque Psy physique. Ce contre permet de retourner l'attaque Psy contre l'adversaire de son choix. Au lieu d'utiliser la compétence AGILITÉ pour faire le jet en opposition, il faut utiliser la même compétence de Pouvoirs Psy que l'attaquant. Pour réussir le Contre Psychique, il faut que ce jet soit supérieur à celui de l'attaquant. Dans le cas contraire,

c'est à dire si le jet est inférieur ou égal, le Contre Psychique est raté et les dommages s'appliquent normalement, l'Esquive normale étant inopérante. Le Contre Psychique est considéré comme une action de réaction au même titre que l'Esquive.

Ubiquité Psychique : il est possible de tenter de réaliser en même temps deux techniques Psy (au maximum) dépendant d'une même compétence psy mais chacun des jets, qui suivra les règles générales, sera divisé par deux.

Complémentarité Psychique : il est possible de tenter de réaliser en même temps deux techniques Psy (au maximum) dépendant de compétences psy différentes mais chacun des jets, qui suivra les règles générales, subira un malus de -1D.

Esquive

Jet

L'Esquive est une action de réaction et ne compte pas comme une action principale. Un personnage ne peut réaliser un mouvement d'esquive que s'il est conscient qu'il est attaqué. L'Esquive consiste globalement à anticiper les attaques adverses et à se rendre plus difficile à atteindre en effectuant de rapides mouvements imprévisibles.

Dans le cas où un personnage est attaqué, il peut tenter d'esquiver l'attaque. Il utilise alors sa compétence AGILITÉ (AG) et le joueur réalise un jet en opposition avec le jet d'attaque de son assaillant. S'il le réussit, il aura esquivé et ne subira aucun dommage, dans le cas contraire il se verra infliger les dommages de l'attaque qui le visait.

Le jet d'Esquive s'effectue ainsi :

JET D'ESQUIVE = AGILITÉ (AG)

Réussite

Si ce jet est strictement supérieur au jet d'attaque l'esquive est réussie, s'il est strictement inférieur il est raté. Dans le cas d'une égalité des 2 jets, il y a Demi-Esquive sauf dans le cas d'un jet d'explosif. Dans ce cas, le personnage subit l'intégralité des dommages de la zone primaire.

La Demi-Esquive permet de diviser par 2 le jet de Dommages de l'assaillant. De plus elle interdit la possibilité de provoquer des Dommages Spéciaux même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le jet de dommages.

Circonstances

Unité d'Action : le jet d'Esquive ne s'effectue qu'une fois par Tour de Combat (sauf exception) et sert à déterminer pour chacune des attaques portées lors du Tour en cours si elles ont fait mouche ou non.

Esquive Totale : un personnage peut décider de réaliser une esquive particulière lui permettant d'augmenter ses chances d'éviter une attaque adverse. L'esquive totale consiste pour le personnage à se jeter à terre ou derrière un couvert en prévision d'une attaque. Cela permet d'obtenir un bonus de 2D sur le jet d'Esquive et l'action est considérée comme étant une action principale.

Esquive fixe : afin d'accélérer un combat, il est possible, dans le but de diminuer le nombre de jets effectués, d'utiliser le principe de l'Esquive fixe. Pour toute la durée du combat, les codes-dés d'AGILITÉ des personnages sont remplacés par leur résultat moyen pour toutes les esquives.

Déplacements

Généralités

Le déplacement est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute à l'action principale du personnage et aux éventuelles actions de réactions. En plus de Tirer, de lancer un Explosif, d'utiliser des objets ou ses Pouvoirs Psy... un personnage peut se déplacer sur le champ de bataille.

Sur un terrain solide les déplacements possibles sont : marcher, courir, sprinter, ramper, faire une roulade, escalader/grimper, monter/descendre une échelle... Dans un milieu liquide : nager en surface, nager sous l'eau... Dans un milieu gazeux : « nager » dans le gaz... Avec l'aide d'équipements tels qu'un propulseur dorsal : voler...

Le Déplacement d'un personnage dépend du Type de Mouvements de celui-ci. La plupart des personnages possèdent des mouvements de Type 1 quand ils sont en pleine possession de leurs moyens. Lorsqu'un personnage est blessé, il se déplace plus difficilement, c'est pourquoi il possède alors des mouvements de Type 2 qui sont plus limités que les mouvements de Type 1. Les déplacements maximaux par TOUR DE COMBAT sont donnés par les TABLEAUX T4 (T41, T42 et T43).

Jet

Si le besoin s'en fait sentir, il peut être nécessaire pour un déplacement complexe et/ou dans des conditions difficiles de faire effectuer un jet d'AGILITÉ (AG) pour déterminer si le personnage réussit à bien s'en sortir.

Les déplacements peuvent entraîner des malus concernant les actions principales (cf. TABLEAU T9). Ainsi courir, ramper ou faire une roulade donnent un malus de -1D pour Tirer, Lancer des Explosifs, utiliser des Pouvoirs Psy pour une attaque physique... Si un personnage sprinte, il voit ces mêmes jets divisés par 2.

Ils peuvent également donner des bonus pour certaines actions. Faire une roulade donne un bonus

de +1D pour l'Esquive. Être couché ou ramper permet d'être plus difficile à toucher.

Il est facile de convertir les déplacements en mètres par TOUR DE COMBAT en une vitesse (et inversement), soit en divisant par 2, on obtient alors la vitesse exacte en m/s, soit en multipliant par 2, on obtient alors une bonne approximation de la vitesse en km/h.

Autres Actions

Il est possible d'effectuer quantité d'autres types d'action au cours d'un combat. Il est ainsi possible de communiquer, soit de façon directe soit par le biais de systèmes émetteur-récepteur autonomes soit encore par le biais d'un réseau de télécommunications... Il s'agit dans ce cas d'une action complémentaire.

Il est également possible d'utiliser divers objets et équipements ou encore des Pouvoirs Psy (de type Rudrah ou Valken) pour réaliser des techniques psy non offensives qu'il s'agisse de techniques défensives ou de déplacement.

Chapitre 13 – Technologie

Un Nouvel Essor

Les sciences et techniques connaissent désormais un essor sans commune mesure avec ce qui avait existé pendant des milliers d'années. Les nouvelles technologies foisonnent, apportent de nouvelles possibilités qui commencent seulement à être exploitées, beaucoup d'autres utilisations restant d'ailleurs à découvrir. Elles s'associent aux technologies plus anciennes mais déjà très avancées qui étaient considérées comme viables à l'époque des Anciens : principalement dans les domaines médical, informatique, des matériaux et de la propulsion spatiale. Voici un panorama synthétique des technologies les plus marquantes des galaxies jumelles.

Transports

Systèmes Anti-G

Ce n'est que récemment, lors de la fin du règne des Anciens, que la technologie antigravitationnelle (également appelée Antigrav ou Anti-G) a fait son apparition ou plus exactement sa réapparition, cette technologie étant en réalité très ancienne. Une véritable révolution s'en est suivie, l'antigrav s'imposant de façon croissante dans de nombreux domaines des transports à une vitesse phénoménale.

Actuellement de nombreux véhicules qu'ils s'agissent de véhicules de transport ou de véhicules particuliers ont recours à cette technologie qui reste cependant encore assez chère (aussi bien à l'achat qu'à l'usage en raison d'une consommation énergétique importante). Cela explique pourquoi des technologies alternatives, plus anciennes, telles que celles privilégiant les liaisons au sol sont encore largement répandues.

Les technologies Anti-G s'inscrivent dans un cadre plus large de technologies de contrôle de la gravité utilisant des principes similaires. Des améliorations significatives ont ainsi été apportées aux systèmes de gravité artificielle équipant les vaisseaux, les stations orbitales et certaines planètes, remplaçant avantageusement les anciens systèmes de microgravité.

Les systèmes de compensation d'accélération tels que les sièges et cocons Anti-G ont également bénéficié de ces avancées au même titre que leurs équivalents rétroactifs : les sièges et les cocons de rétroaction. La technologie Anti-G a également totalement supplanté en quelques années les ascenseurs orbitaux qui n'avaient jamais vraiment totalement convaincu du fait des limitations qui leur étaient inhérentes (lenteur, couverture limitée, temps d'attente...). Ils ont depuis lors quasiment tous été démantelés, n'étant plus du tout utilisés. Les liftoports ont ainsi été remplacés par le duo astroports terrestres / atmoports.

Les applications des systèmes de contrôle de la gravité sont extrêmement nombreuses. En ce qui concerne les systèmes Anti-G, on peut citer tous les systèmes et véhicules équipés de répulseurs tels que les ceintures Anti-G, les glisseurs (cf. **Chapitre 15 – Véhicules**) et les AtmoPorts (cf. **Chapitre 16 – Vaisseaux Spatiaux**). Pour ce qui est des systèmes de gravité artificielle, ils équipent majoritairement les vaisseaux spatiaux et les stations spatiales de tous types ainsi que les cités-bulles des planètes disposant d'une faible gravité. Enfin, les rayons tracteurs, qui équipent les vaisseaux de grande taille et la plupart des stations, bénéficient également de cette technologie en remplacement des anciens systèmes magnétiques très gourmands en énergie.

Propulsion Spatiale

Afin de se déplacer dans l'espace, les vaisseaux spatiaux utilisent principalement deux systèmes de propulsion distincts : l'un est dédié aux déplacements orbitaux et para-planétaires et éventuellement interplanétaires et l'autre est utilisé pour les déplacements intersidéraux.

Dans le premier cas, la vitesse est inférieure à celle de la lumière alors qu'elle est nettement supérieure à celle-ci dans le deuxième cas. On parle ainsi de systèmes de propulsion SubLuminique (SL) et UltraLuminique (UL). Alors que dans le cas de la propulsion SL, utilisées pour les courtes distances, on se retrouve dans un schéma relativement classique de déplacement dans l'espace euclidien à des vitesses de l'ordre de quelques dizaines de milliers de km/h, la propulsion UL fait appel à un principe très complexe d'ajustement à une dimension tachyonique afin de dépasser les limites imposées par l'espace normal. Ce type de propulsion, dont la théorie de fonctionnement reste encore assez obscure, permet ainsi d'atteindre des vitesses phénoménales et de parcourir jusqu'à 10 000 années-lumière par journée standard (voire plus dans certains cas) soit environ 1 année-lumière en 10 secondes ou 1 parsec en 30 secondes. Il est ainsi théoriquement possible d'aller d'un bout à l'autre d'une des deux galaxies en effectuant un saut tachyonique d'une durée de 10 journées standard.

Les voyages spatiaux sont ainsi rendus très courants et relativement peu coûteux grâce à cette technologie de pointe dont la consommation énergétique est relativement modeste, l'essentiel de la dépense énergétique s'effectuant lors des phases d'ajustement et de réajustement.

Énergie

Production

La production d'énergie est principalement réalisée par des générateurs à fusion basés sur la technologie de la fusion froide (la fusion des atomes

d'hydrogène s'opère à température ambiante) associée à des convertisseurs chaleur-électricité. Cette technologie est très largement répandue du fait de sa simplicité, de son très bon rendement tout en restant très peu cher à l'usage. L'hydrogène est en effet très peu coûteux car très facile à se procurer et le lithium est disponible à des prix raisonnables. Qui plus est, c'est un système sûr, doté de systèmes de protection éprouvés (qui interviennent dans 50% du prix d'un générateur) et qui est disponible dans de très nombreux formats et tailles différents, allant du petit générateur portable aux générateurs de centrales disposant d'une puissance de plusieurs centaines de gigawatts.

Les énergies renouvelables sont également très utilisées sur de nombreuses planètes pour des questions économiques et/ou écologiques. On trouve ainsi très souvent des systèmes de type turbomachines (éoliennes, hydroliennes et turbines de barrages) mais également des systèmes tirant partie de l'énergie solaire ou de la géothermie. Dans certains cas, la biomasse est également exploitée mais de manière plus anecdotique.

Stockage

Le stockage de l'énergie est parfaitement maîtrisé. Il se fait par le biais de batteries appelées CellGies (cellules d'énergie) utilisant un système mixte combinant des enroulements de supraconducteurs ultra fins fonctionnant à température ambiante et un couple électrochimique de type Erbium/Xénon. Leur capacité leur permet ainsi d'alimenter des systèmes électriques relativement gourmands pendant environ une semaine standard. La recharge est simple à effectuer soit via des générateurs à fusion ou mieux un chargeur à fusion spécifiquement prévu à cet usage, soit par l'intermédiaire des prises secteur.

Transport

Le transport de l'énergie peut se faire de deux manières différentes : la transmission classique, majoritaire, qui s'effectue par le biais de câbles (généralement des supraconducteurs fonctionnant à température ambiante pour les liaisons permanentes) ; et la transmission par ondes, plus rare et réservée à des applications particulières à courte distance ou pour des liaisons provisoires dans le cadre d'une liaison ponctuelle ou pour suppléer une liaison par câbles défaillante.

Sur les planètes majeures, les réseaux de distribution planétaires desservent ainsi les principaux centres névralgiques, ce qui représente généralement 90% de la population. Les 10% restants utilisent des générateurs à fusion autonomes. La quasi totalité des véhicules sont également équipés de générateurs à fusion adaptés à leur consommation énergétique.

Télécommunications & Réseaux

Réseaux

Les systèmes de télécommunications et les systèmes d'information sont tributaires des réseaux qui ont pour vocation de faire circuler les données. Ceux-ci sont très largement implantés sur l'ensemble des planètes habitées, les maillages étant particulièrement denses, tirant partie des liaisons filaires et des liaisons radios.

Les réseaux informatiques planétaires (RIP), qu'ils soient ouverts (accès autorisé à tous) ou fermés (accès restreints), permettent d'échanger tous types de données numériques et sont bien évidemment les vecteurs privilégiés des principaux médias. Ils font également office de systèmes de positionnement en localisant les équipements informatiques mobiles par goniométrie.

Les RIP sont généralement de type terrestre (on y accède principalement grâce à des modules SysCom utilisant les ondes radio) mais peuvent également être accessibles via des réseaux satellitaires par le biais d'équipements de type SatCom.

S'il existe des réseaux de taille planétaire, il en existe également de taille plus modeste, généralement plus spécialisés, à l'échelle d'un continent ou d'une ville. Il existe également des réseaux reliant les planètes et les systèmes entre eux. Ils utilisent des faisceaux tachyoniques, seuls capables de permettre des transits suffisamment rapides des informations. Malgré cela, les temps de transfert restent relativement élevés puisque la durée optimale de transfert d'un paquet de données d'un bout à l'autre d'une des deux galaxies est de 10 heures (10 000 années-lumière/heure). Dans les faits, elle est plutôt proche des 50 heures même si elle peut être plus courte. Ce qui reste assez nettement plus rapide que les drones messagers qui restent cependant très utilisés, notamment lorsque l'établissement d'un faisceau est impossible ou trop long à mettre en place.

La transmission d'information en temps réel ou avec un léger décalage via les faisceaux tachyoniques n'est donc que très rarement possible et interdit donc les communications et les retransmissions directes (remplacées quand c'est possible par du différé immédiat). Cela explique pourquoi beaucoup ne considèrent les réseaux interstellaires que comme des pseudo-réseaux.

Médias

Les réseaux sont porteurs de deux principaux types de média : les médias de communication et les médias d'information. Les premiers permettent à deux (ou plus) utilisateurs de communiquer entre eux alors que les seconds ont pour but d'apporter l'information aux utilisateurs.

En ce qui concerne les médias de communication, qu'ils soient directs ou indirects, on distingue ceux à dominante orale (téléphonie, visiophonie, virtuaphonie,

messages audio...) et ceux à dominante textuelle (conversations textuelles, messages textuels...). Pour ce qui est des médias d'information, on distingue ceux à dominante audiovisuelle (télévision, holovision...) et ceux à dominante textuelle (instantanés, quotidiens, magazines...).

Systèmes Hors Réseaux

Les systèmes de communication hors réseaux restent répandus et sont même incontournables dans certains cas comme par exemple dans l'espace intersidéral, sur les planètes dépourvues de couverture satellitaire dans les zones non couvertes par les réseaux terrestres (déserts, océans...), dans ces mêmes zones si l'on ne dispose pas de SatCom...

Ils sont généralement utilisés en tant que systèmes de communication à dominante orale mais peuvent en réalité transmettre tous types d'informations. N'étant basés sur aucun protocole de communication, ils nécessitent de respecter des procédures assez strictes afin d'assurer des télécommunications efficaces.

On peut ainsi citer les GéoComs : très compacts et assez peu puissants, ils sont dépourvus d'écran et sont principalement utilisés pour communiquer de manière orale à des portées relativement modestes (20 km maximum). Les VidéoComs constituent la version améliorée des précédents et sont généralement implantés dans des véhicules. Leur portée est nettement supérieure puisqu'il permettent de communiquer jusqu'à 2000 km pour les plus performants. Enfin, les SpatioComs sont, comme leur nom l'indique, plus particulièrement dédiés aux communications spatiales et possèdent des portées pouvant aller jusqu'à 2 millions de km voire plus dans le cas de versions faites sur mesure.

Informatique & Multicognition

Ordinateurs & Terminaux

Les ordinateurs et terminaux sont basés sur la technologie NanoQuantique, intégrant des dizaines de milliers de Nanoprocresseurs, qui leur permet de traiter de grandes quantités de données en parallèle à des vitesses extrêmement élevées tout en conservant une très bonne compacité. Ils intègrent un système de stockage, généralement amovible, de très grande capacité dont il est très difficile d'atteindre les limites, notamment grâce à l'existence d'algorithmes de compression particulièrement performants et à la présence de systèmes de nettoyage des données inutiles ou redondantes.

Les terminaux sont relativement basiques et ne disposent pas d'une puissance de calcul très importante. Ils sont principalement prévus pour être connectés aux réseaux (via leurs modules SysCom) afin de tirer partie des ressources qui s'y trouvent. Au delà, les ordinateurs proposent des niveaux de performance à même de satisfaire les utilisateurs les plus exigeants mais à des tarifs de plus en plus élevés.

Les ordinateurs et terminaux utilisent des systèmes d'exploitation polymorphes, basés sur des centaines de noyaux différents, compatibles avec un très grand nombre d'architectures de processeurs et capables de s'adapter aux programmes et logiciels qu'ils doivent exécuter. Si le résultat n'est pas toujours parfait, les taux de compatibilité approchent couramment les 100%, permettant ainsi d'être toujours assuré de faire fonctionner n'importe quel logiciel.

Les systèmes d'exploitation et de navigation, appelés NavSys, sont pourvus de toute une suite de logiciels de base et intègrent un assistant, l'ImAge, configurable à loisir (cf. infra **Robotique & Intelligence Artificielle**).

La plupart des gens possèdent un ComTerm, un terminal de poche plus particulièrement adapté aux médias de communication, qu'ils portent en permanence sur eux. Avec une interface de type visiosystème (cf. ci-après) en complément, l'accès aux médias d'information se fait de façon très simple, de n'importe où, ce qui explique l'engouement général pour ce type de système.

Interfaces

Les interfaces ont une importance cruciale puisque ce sont elles qui font la liaison entre la machine et l'utilisateur. Il est ainsi généralement plus important de disposer d'une excellente interface associée à un système moyennement performant plutôt que le contraire. C'est d'autant plus vrai dans le cadre d'utilisations particulières comme le contrôle à distance.

On trouve ainsi des interfaces d'entrée (principalement les micros, les caméras, les pavés de navigation et les sphères NavBall), des interfaces de sortie (écrans, holoprojecteurs, systèmes de sonorisation...) et enfin, les plus répandues, les interfaces polyvalentes telles que les visiosystèmes qui sont à la fois des interfaces d'entrée et de sortie.

Les visiosystèmes sont des systèmes mains libres se présentant généralement sous la forme de lunettes de visualisations équipées d'un écran transparent et incorporant des écouteurs. A cela s'ajoute, selon les versions, un ou plusieurs micros, une ou plusieurs caméras ou divers autres équipements électroniques (satsys, holoprojecteur, terminal intégré...).

Ces interfaces autorisent de larges possibilités en terme de commande et de communication. On recense ainsi les commandes classiques de type tactile, les commandes et communications vocales via les micros, les commandes et communications subvocales via divers systèmes spécialisés, les commandes gestuelles, la communication par signes et les commandes oculaires via les caméras. Les systèmes informatiques peuvent ainsi obéir au doigt et à l'œil...

Multicognition

L'informatique a pour but de stocker l'information, de la faire transiter et de permettre

d'effectuer diverses opérations de traitement, de classement et de transformation de l'information. Avec un potentiel de production croissant, du matériel et des installations de plus en plus efficaces, la quantité d'informations gérées devient rapidement énorme. Cette efficacité est associée à un problème croissant, la fiabilité des informations disponibles : sont-elles pertinentes, justes, complètes, vraies, non erronées... Le problème se pose de façon encore plus marquée lorsque les informations proviennent de très loin, comme c'est couramment le cas dans les galaxies jumelles, avec, qui plus est, des pratiques courantes de désinformation, de manipulation ou d'intoxication.

La réponse à ce problème est en grande partie apportée par les systèmes de multicognition, au départ principalement utilisés dans le domaine de la robotique. Ils se présentent sous la forme de logiciels qui, couplés aux assistants des NavSys, recoupent les informations trouvées lors de recherches en utilisant un maximum de sources possibles, des plus fiables aux moins fiables. Un taux de fiabilité est ainsi associé à chacune des informations disponibles allant de 0% (concepts transcendants invérifiables, axiomes...) à 100% (vérités communément admises), permettant à l'utilisateur d'avoir une idée de la qualité de l'information reçue. À cela peuvent s'ajouter des taux de pertinences et des taux d'intérêt calculés en fonction de la nature de la demande et du profil de l'utilisateur.

Cependant, ces systèmes ne se prononcent pas systématiquement. Lorsqu'il n'y a pas assez de sources disponibles ou que d'une manière générale, les éléments sont insuffisants pour donner une estimation satisfaisante, ils préfèrent s'abstenir. Mais même si ce système est plutôt performant, il est toujours hasardeux de s'y fier aveuglément.

Biométrie

Très utilisée en informatique, notamment pour l'identification et l'authentification, la biométrie joue notamment un rôle central dans le système d'identification global hérité des Anciens. Celui-ci se matérialise principalement sous la forme de l'Identé, la carte d'identification individuelle que possède chaque personne. Celle-ci regroupe en effet cinq systèmes d'identification distincts en plus de l'état civil de la personne (noms et éventuels surnoms, date et lieu de naissance), il s'agit d'une modélisation 3D standard de l'individu (régulièrement réactualisée), des numérisations standard de l'ADN, de l'iris, de l'empreinte vocale et des empreintes digitales.

L'Identé, éventuellement associée à un ou plusieurs visas permet de passer les douanes et les postes de contrôle des stations orbitales et des AstroPorts des différents systèmes des galaxies jumelles. Le passage des douanes d'une planète s'associe à une inscription systématique dans les fichiers d'état civil de la planète en question (si ce n'était pas déjà le cas) associée à la durée de validité du visa. Par ailleurs, l'Identé est généralement requise pour effectuer des paiements

au-delà d'un certain montant ou pour se connecter à certains réseaux informatiques en parallèle avec un contrôle biométrique.

À cet effet, il existe toute une gamme de scanners biométriques allant du GénoScanner, destiné à donner le code génétique d'un individu (à partir d'un cheveu ou d'un peu de salive par exemple) afin de le confronter avec les données de son Identé, à l'IrisScanner qui se présente sous la forme d'une petite caméra associée à un logiciel spécialisée dans la reconnaissance d'images et plus particulièrement d'images d'iris, en passant par le DigiScanner pour les empreintes digitales ou le VocalScanner pour déterminer l'empreinte vocale.

Robotique & Intelligence Artificielle

Intelligence Artificielle

Malgré d'importantes avancées, l'intelligence artificielle reste un gigantesque chantier et nombreux sont ceux qui considèrent que le terme intelligence est largement galvaudé dans cette expression. Les applications sont cependant extrêmement nombreuses et visent pour la plupart à accroître et améliorer l'autonomie des ordinateurs et des robots.

Les différentes intelligences artificielles fonctionnent suivant des principes similaires : elles combinent différents pôles effectuant des traitements en parallèles et en interaction les uns par rapport aux autres. Parmi ces différents pôles, on peut citer des réseaux neuronaux formels couplés à des réseaux astrocytaires formels, des systèmes d'algorithmes traditionnels, des systèmes de comparaisons statistiques, des schémas empiriques, des stratégies conservatrices, des systèmes d'évaluation, des schémas inter-cognitifs, des systèmes de logique, des systèmes corrélatifs, des rétrocontrôles...

Malgré toute cette panoplie, les résultats ne sont pas toujours à la hauteur car rien de tout cela ne garantit l'infailibilité. Néanmoins, les logiques artificielles, comme on les appelle souvent, disposent de nombreuses possibilités parmi lesquelles on peut citer comme étant les plus marquantes : la cognition artificielle avec notamment la compréhension et l'expression du langage universel (en grande partie grâce à sa structuration), la capacité à soutenir des conversations moyennement complexes, à s'adapter face à des environnements nouveaux, à élaborer de nouvelles logiques comportementales pour faire face à des besoins spécifiques...

Bien évidemment, les machines demeurent imbattables lorsqu'elles appliquent des procédures toutes faites mais sont facilement prises au dépourvu lorsqu'elles sont confrontées à des situations totalement nouvelles et non prévues. Selon les cas, elles s'abstiennent d'agir (stratégies de conservation prioritaires) ou adoptent un comportement totalement erratique (stratégies d'action prioritaires).

ImAges

Une des principales applications des systèmes de logique artificielle se retrouve au niveau des NavSys des terminaux et ordinateurs. Ceux-ci disposent d'assistants intégrés, également appelés compagnons, serveurs ou encore ImAges (car d'une certaine manière créés à l'image de l'utilisateur). Discrets, efficaces, totalement paramétrables et s'ajustant d'eux-mêmes à leurs utilisateurs, ils constituent généralement l'interface privilégiée des systèmes d'exploitation.

Leur principal rôle est la gestion de l'information et de la multicognition : l'image effectue ainsi des recherches automatiques associées à un tri permanent parmi les informations jugées pertinentes par l'utilisateur et réalise des synthèses régulièrement réactualisées, adaptées au profil psychologique de l'utilisateur afin de leur donner un impact optimal.

Afin de paraître moins fades et de proposer des options de personnalisation supplémentaires, les ImAges proposent tout un éventail de modules de personnalités, permettant d'accentuer certains traits de caractères voire de reproduire des tempéraments particuliers. Les résultats ne sont cependant pas toujours très concluants.

Robots & Androïdes

Ils sont relativement répandus et tirent grandement partie des systèmes de logique artificielle, notamment en ce qui concerne les androïdes. Ces derniers sont cependant principalement utilisés dans le cadre d'applications militaires ou paramilitaires et plus rarement par les forces de l'ordre. Les particuliers utilisent plus volontiers des robots de type semi-androïde ou des androïdes simplifiés.

Les robots peuvent prendre toutes sortes d'apparence, être fixes ou mobiles (avec des systèmes de propulsion de tous types) et leurs tailles sont également très variables allant des NanoBots aux gigantesques robots industriels en passant par les drones, les robots de combat de classe Kiasma...

Les véhicules classiques disposant de systèmes de pilotages automatiques (ce qui est le cas la plupart du temps) peuvent également être considérés comme des drones.

Les robots et androïdes possèdent trois principaux modes de fonctionnement : le mode autonome dans lequel ils utilisent leurs facultés logiques artificielles, le mode piloté (généralement à distance) où ils sont directement contrôlés par un ou plusieurs utilisateurs et enfin le mode mixte qui est un mélange des deux précédents.

Biotechnologie

Présentation

Par opposition aux technologies dites artificielles, les biotechnologies sont souvent

considérées comme naturelles. Elles exploitent au maximum les ressources de la nature et notamment du vivant afin d'apporter des solutions aussi performantes que celles proposées par les technologies classiques, avec en point de mire un respect total des écosystèmes. Pas forcément plus coûteuses, ces technologies ne proposent cependant pas le même rendement que les classiques et ne proposent pas un éventail de possibilités aussi large.

On distingue principalement deux grands courants : les biotechnologies naturelles et les biotechnologies modifiées et améliorées. Ces dernières ont bénéficié de modifications génétiques voire ont été génétiquement créées alors que les premières n'utilisent que des organismes purement naturels. La distinction est cependant peu évidente entre les deux tant il est parfois difficile de savoir si le génome d'une espèce animale ou d'une essence végétale n'a pas été modifié par le passé.

En termes de recyclage, même si des matériaux comme les tectites proposent un taux de recyclage approchant les 80%, celui-ci est coûteux, relativement polluant et moins performant que le recyclage avoisinant les 100% des biotechnologies, bien souvent quasiment gratuit mais cependant beaucoup plus long d'une manière générale (cycle naturel). Des procédés de recyclage accélérés permettent de pallier à cet inconvénient mais le coût est plus élevé et le taux de recyclage moins élevé.

Applications

Les domaines d'application sont très nombreux, les biotechnologies pouvant être utilisées dans bien des cas en remplacement de procédés chimiques ou métallurgiques. On peut ainsi citer la purification de l'eau par les plantes, les matériaux à base de résines naturelles ou synthétisées (en remplacement des polymères), la purification de l'air grâce à des végétaux, des amibes ou des bactéries, la fabrication et/ou le recyclage de matériaux par le biais de bactéries sélectionnées ou génétiquement modifiées, les médicaments à base de plantes médicinales naturelles ou créées, les matériaux mixtes tels que les biotectites mélangeant tectites et biomatériaux (compromis permettant d'obtenir des taux de recyclage proches de 90%) ainsi que les biophtérites et biomnésites, l'agriculture utilisant des engrais dits naturels, de nombreuses applications dans le secteur agroalimentaire, les alicaments, les armes biochimiques & bactériologiques, la technologie bionique compatible (cf. ci-après)...

Médecine & Génétique

Prothèses Bioniques

Grâce à la technologie bionique compatible, il est possible d'obtenir des prothèses bioniques (contraction de biologique-organique), qu'il s'agisse d'organes ou de membres, possédant une compatibilité

génétique et morphologique quasi-totale avec le patient subissant la greffe ou l'opération. Les rejets sont extrêmement rares et concernent moins d'un individu sur un million. Dans le cas des membres, au bout de deux-trois mois d'adaptation et de rééducation, le patient en retrouve le plein usage.

Les prothèses bioniques qui sont des systèmes cellulaires vivants synthétiques sont produites de manière à pouvoir être marquées génétiquement en fonction de la personne destinée à recevoir la greffe afin d'obtenir une compatibilité totale. Les planètes les plus importantes disposent ainsi de stocks de prothèses prêtent à l'emploi correspondant aux morphologies les plus répandues avec une répartition par espèce équivalente à celle de la population planétaire. Les temps d'attente sont ainsi particulièrement courts surtout pour les organes vitaux, stockés en plus grande quantité. Ils n'excèdent que rarement une semaine en règle générale.

A l'inverse des prothèses cybernétiques, totalement illicites sur la plupart des systèmes, les prothèses bioniques sont pleinement légales tant qu'elles sont conformes au génotype de la personne ayant subi la greffe. Il n'en va pas de même pour les prothèses bioniques génétiquement modifiées (BGM).

Chirurgie

Que ce soit pour réparer des membres ou des organes abîmés ou pour les remplacer par des prothèses synthétiques ou encore pour tout autre type d'intervention nécessitant une intervention physique sur les tissus et organes, la chirurgie est incontournable.

Les différentes branches de la chirurgie sont extraordinairement performantes et permettent de remettre rapidement sur pied des personnes précédemment à l'article de la mort. La neurochirurgie elle-même permet d'intervenir sans problème sur l'ensemble du système nerveux et sur la moelle épinière. Les opérations sur le cerveau demeurent cependant extrêmement complexes et même s'il est possible de réussir un certain nombre d'interventions difficiles, tout n'est pas réalisable et un cerveau trop endommagé ne permet pas d'obtenir des résultats satisfaisants.

Par ailleurs, les domaines connexes de la microchirurgie, de la nanochirurgie et de la chirurgie endoscopique tirent grandement partie des robots médicaux miniaturisés que sont les MicroMeds (interventions guidées et automatiques) et les NanoMeds (interventions automatiques exclusivement).

Premiers Secours

Dans le but de sauver des vies lorsque l'intervention de personnes spécialisées est impossible ou difficile, le programme MédiKit, sur les bases de ce qui existait déjà en terme de trousses de premier secours à usage rapide, a été lancé dès les débuts du

Conseil de la Paix. Il a consisté à définir un matériel standard pouvant être facilement utilisé par tout un chacun sans avoir forcément des notions de médecine tout en disposant d'un potentiel de soin très correct.

Une fois les standards définis, un module d'apprentissage avait été mis en place afin d'apprendre à tous à se servir des MédiKits. Depuis lors, un enseignement spécifique est dispensé aux enfants des différents systèmes des galaxies jumelles afin d'exploiter pleinement le potentiel des MédiKits. Des formations complémentaires sont également dispensées aux adultes à chaque évolution des Médikits.

Un médiKit ne remplace cependant pas un médecin et les traumatismes graves et les pathologies complexes nécessitent toujours d'être pris en charge par du personnel spécialisé. Il est d'ailleurs très fortement conseillé de consulter un médecin après l'utilisation d'un MédiKit. Par ailleurs, plusieurs utilisations rapprochées de MédiKits sans consultation entre temps peuvent conduire à ce que l'on appelle des contrecoups pouvant affecter durablement la santé de la personne.

Les médikits standard sont prévus pour permettre trois utilisations optimales. Afin d'éviter, tant que faire se peut, tout bricolage abusif, le terminal de diagnostic intégré se bloque automatiquement après la 3^{ème} utilisation et dans la plupart des systèmes habités, le retour d'un médiKit consigné usagé permet d'en récupérer un neuf gratuitement auprès des établissements spécialisés.

Ces kits relativement compacts comprennent principalement un terminal proposant un système de diagnostics fiables et d'interventions guidées, un assortiment de médicaments spécifiques, des pansements cicatrisants de tous types, des bandages, des pommades antiseptiques, des flacons de liquide physiologique chargé en NanoMeds (configurés à la volée par le terminal intégré) pour les interventions internes légères, des doses légères de drogues de soin Ord Klistra et des systèmes de consolidation provisoire des os fonctionnant par injection (efficaces pour les fêlures et les fractures légères...).

Plus récemment, afin d'épauler les médikits qui fonctionnent bien dans les cas simples, pour les blessures ne nécessitant pas d'intervention lourde (chirurgie organique, bionique...), les TraumaKits ont été introduits. En allant encore plus loin dans la sophistication et dans l'élaboration de techniques de diagnostic intuitives et efficaces, ces kits permettent à tout un chacun d'intervenir même auprès de personnes gravement blessées que seuls les médecins peuvent soigner avec un MédiKit classique. Moins performants et plus coûteux, ces nouveaux kits constituent cependant une véritable prouesse technique.

Cocons Médicaux

Tout un ensemble de cocons médicaux ont été développés afin de répondre à une grande variété de besoins en termes d'utilisations médicales. Les cocons

chirurgicaux permettent d'effectuer tous les types d'interventions chirurgicales connues. Une intervention chirurgicale est par exemple nécessaire lorsqu'il faut remplacer un membre ou un organe par une prothèse bionique.

Très utilisés, les cocons médicaux de régénération (CMR) permettent, quant à eux, de soigner un personnage dont l'état ne nécessite pas de pratiquer une opération chirurgicale. Le personnage est immergé dans un liquide antiseptique et nutritif favorisant la cicatrisation, régénérant les tissus, qui contient bien souvent des centaines de NanoBots médicaux capables de réparer les micro-lésions.

Les cocons cryogéniques étaient, quant à eux, utilisés à l'origine lors de longs voyages spatiaux, lorsque les technologies de sauts SupraLuminique ou même UltraLuminique étaient bien plus lentes qu'à l'heure actuelle. Leur principale qualité était alors de ralentir le vieillissement naturel. On estime ainsi que le vieillissement n'est plus que d'un an pour dix ans passés dans un cocon cryogénique. Ces derniers sont cependant munis de sécurités entraînant une décryogénisation automatique au bout de 6 mois standard afin d'éviter tout problème d'ankylose et d'atrophie musculaire en complément de systèmes asservis destinés à régulièrement solliciter les muscles. Le développement de microbes est également limité du fait des basses températures qui les maintiennent en état de dormance. L'utilisation de ce type de cocon est quasiment exclusivement médicale à l'heure actuelle puisqu'ils permettent, s'ils sont bien utilisés, de stabiliser un patient dans un état critique, le temps de lui administrer des soins intensifs. Ils peuvent toutefois être encore utilisés lors de longs voyages spatiaux sur des cargos dotés de propulseurs UltraLuminiques peu performants.

Décontamination Radiale

La nanotechnologie a permis de mettre au point des NanoMeds spécialisés, capables d'éradiquer les cellules frappées de dégénérescence. Mis au point dans un premier temps afin de soigner les cancers cette technologie s'est également avérée efficace pour traiter les personnes irradiées.

On retrouve ces nanomeds spéciaux dans les cocons de décontamination radiale (CDR) qui permettent de soigner toute personne irradiée par des radiations de type A, B ou C. Une régénération de l'ADN est effectuée et toutes les cellules dégénérées ou suspectes sont éliminées ou remplacées. Le temps nécessaire à la décontamination est plus ou moins long en fonction du type de radiations et de l'ampleur de l'irradiation du patient, notamment en ce qui concerne ses principaux organes.

Armements & Protections

Armes Énergétiques

Le secteur de l'armement est certainement l'un de ceux qui a connu les plus grands bouleversements récemment et par conséquent les avancées les plus spectaculaires. Il a notamment vu l'apparition (en fait la réapparition) de nouveaux types d'armes dotées d'une puissance de feu accrue mais surtout d'une facilité d'utilisation redoutable : les armes énergétiques de tir qui disposent grâce à leurs cellgies d'une autonomie d'environ une semaine en moyenne. De plus, elles savent allier puissance de feu et relative légèreté, leur conférant une très bonne maniabilité.

Ces armes que l'on retrouve à tous les niveaux, que ce soit dans le domaine des armes de poing ou des armes lourdes ont littéralement révolutionné les stratégies et tactiques militaires. Les armes énergétiques ont ainsi avantageusement remplacé les armes à feu et se sont surtout répandues à travers les systèmes avant même la fin du règne des Anciens à l'occasion de la folle course à l'armement qui s'est produite lors de cette période.

Parmi les armes énergétiques, on retrouve les armes laser, les plus répandues, qui utilisent des faisceaux de lumière cohérents afin de causer des dommages aux cibles visées. Les armes laser possèdent de nombreuses déclinaisons hybrides : P-Laser, T-Laser, F-Laser... adaptées à différents usages.

Elles sont cependant concurrencées par les armes à plasma, d'un niveau de puissance similaire mais qui possèdent également un mode surpuissance permettant d'accroître les dégâts causés. Enfin, viennent les armes à fusion, les plus puissantes et les plus rares, les plus chères aussi.

Armes Protoniques

Elles sont relativement anciennes et assez répandues car elles étaient tolérées au cours de l'Ancien Régime, même si leur usage était strictement réglementé.

Ces armes se présentent généralement sous la forme de poignées desquelles sort un flux protonique. Celui-ci est en partie guidé et contenu au sein d'un flux électromagnétique qui contribue à lui donner sa forme et sa couleur en agissant sur le flux de protons. Ceux-ci proviennent d'un accélérateur de particules miniaturisé qui agit sur leur structure propre et définit géométriquement la ou les parties tranchantes de l'arme (ou plus exactement plus tranchante que les autres zones du flux). Cette double gestion du flux permet d'obtenir des armes de formes et d'utilisations très variables allant de la simple dague protonique faisant une quinzaine de cm au glaive protonique de plus d'un mètre de long.

Cela permet également, en augmentant momentanément le volume du flux (au détriment de sa finesse et de sa précision de taille) de faciliter les tentatives de parade de tirs d'armes énergétiques.

Cette caractéristique leur permet d'éviter de tomber en désuétude du fait de la réapparition des armes énergétiques. De plus, elles constituent des armes redoutables au combat rapproché.

Armes non Létales

Outre les armes classiques dites létales, il existe tout un ensemble d'armes destinées à neutraliser l'ennemi plutôt qu'à le blesser ou en tout cas conçues pour éviter de le tuer. Il s'agit notamment de toute la gamme des armes sub-létales paralysantes telles que les pistolets à rayons paralysants appelés communément paralysants ou PRP et les grenades à gaz paralysant. Les premiers sont basés sur un procédé utilisant des infrasons guidés par une porteuse laser de faible puissance alors que les grenades ont recours à des produits chimiques visant à bloquer le système nerveux central sans l'endommager. On trouve également les armes à aiguilles tirant partie des technologies de propulsion électromagnétique (qui peuvent être utilisées comme armes létales) associées à des aiguilles dotées de capsules soporifiques ou incapacitantes ainsi que les pistolets à fléchettes (exclusivement de type sub-létal). Les armes paralysantes sont largement utilisées par les forces de l'ordre, notamment par les équipes d'intervention et par les équipes anti-émeute. Les PRP sont cependant totalement inefficaces contre les armures et contre les individus situés à l'intérieur de véhicules. Les gaz paralysants ont, quant à eux, une efficacité très relative en extérieur.

Par ailleurs, on trouve également des curiosités comme les engluers, principalement utilisés par les chasseurs de primes. Ce type d'arme projette un film plastique qui, en se solidifiant, emprisonne complètement la cible visée dans un filet extrêmement résistant qui l'immobilise totalement. Même si le taux d'échec associé aux engluers est important (un tir sur trois est inefficace), il s'agit d'une arme qui ne provoque absolument aucun dommage et qui reste efficace même si la cible possède une armure. Il est cependant possible pour l'individu visé, s'il possède une arme blanche, de tenter de s'en servir pour se libérer avant d'être définitivement neutralisé. Mais il est crucial d'agir rapidement car se débattre n'a pour effet que de permettre aux mailles du filet de se resserrer davantage.

Déflecteurs Énergétiques

Développés à l'origine principalement pour le secteur spatial afin de servir de protection aux vaisseaux face aux particules spatiales et aux débris orbitaux, les écrans déflecteurs ont été par la suite largement améliorés en vue d'applications militaires. Ils offrent ainsi une protection valable face aux tirs d'armes énergétiques et aux projectiles autopropulsés tels que les missiles et les torpilles.

La technologie utilisée à l'heure actuelle est basée sur le principe du flux circulant de plasma ionisé. La circulation s'effectue à très haute vitesse à la surface d'un ellipsoïde généralement sphérique. Le flux donne une couleur verte ou bleutée à la sphère entourant le vaisseau et n'empêche pas la circulation transverse de flux électromagnétiques de faible puissance (ondes radio). À l'inverse, tout flux d'énergie ou de matière trop important orienté de l'extérieur vers l'intérieur de la sphère est irrémédiablement stoppé par le flux de plasma, dans la limite des possibilités d'absorption de celui-ci.

Ce système, relativement récent, de contrôle de l'orientation des flux, permet ainsi de continuer à utiliser des armes énergétiques et de lancer des projectiles autopropulsés depuis un vaisseau protégé par un ou plusieurs écrans déflecteurs.

Les écrans déflecteurs, auparavant réservés aux vaisseaux spatiaux, sont désormais adaptables sur tous types de véhicules et fonctionnent parfaitement bien en atmosphère planétaire. Des versions miniaturisées, les champs de forces à particules personnels (les Voxels), sont même disponibles pour protéger les individus. Ils emploient un principe de fonctionnement légèrement différent puisqu'ils utilisent des flux de particules ionisées. Ce principe spécifique permet également d'utiliser des armes destinées au combat rapproché telles que les armes protoniques.

Pouvant être employés comme des armes particulièrement destructrices, les écrans et les champs de force sont totalement illégaux sur la très grande majorité des planètes habitées.

Autres

Les technologies ont également connu d'importants progrès dans de très nombreux autres domaines : les matériaux avec la nanotechnologie et plus récemment la picotechnologie autorisant la mémoire de forme et le contrôle de forme, l'habitat avec la domotique avancée, les techniques de construction avec la technique d'assemblage démontable de type Zilon, la défense et la sécurité avec les nombreux équipements de détection, l'agroalimentaire avec les systèmes de conservation des aliments par encapsulage cryogénique sous vide... La liste des applications de toutes ces technologies est quasiment sans fin et ne cesse de s'allonger de jour en jour...

Chapitre 14 – Équipement

Une Grande Diversité

Au sein des galaxies jumelles, il existe un nombre faramineux d'équipements de toutes sortes. Ils sont regroupés dans la Liste d'Équipement par catégories d'équipement : Armes & Explosifs (armes de poing, armes lourdes, armes blanches, armes de corps à corps, explosifs, grenades, armes spéciales...), Armures & Protections (classiques, énergétiques, exosquelettes...), Ecrans (champs de force, générateurs d'écrans défecteurs...), Vêtements & Bagages (courants, spécialisés, combinaisons, scaphandres), Matériels Médicaux (médicaments, kits médicaux, cocons...), Outillage (outils, kits de réparation), Informatique & Électronique (ordinateurs, logiciels, lunettes de visée, communicateurs...), Détection & Brouillage (systèmes de surveillance, scanners, brouilleurs), Robotique & Cybernétique (robots & androïdes, équipements cybernétiques...), Énergie (batteries, générateurs à fusion), Bivouac de Survie (couchages, tentes), Véhicules (voitures, VTR, motos, glisseurs...), Vaisseaux (chasseurs, transporteurs...) et Divers (extincteurs, accessoires, équipements divers...). Pour le descriptif complet de chaque équipement, reportez vous au *Guide de l'Équipement*.

Caractéristiques Générales

Certaines caractéristiques décrivant les divers équipements sont communes à tous les équipements, il s'agit de la désignation, du prix HT, de la catégorie d'objet, de la légalité, l'abréviation et le Code TGLE.

Désignation

Il s'agit de l'appellation principale de l'objet. Il existe parfois plusieurs appellations pour un même objet, dans ce cas la désignation est l'appellation la plus courante.

Prix H.T.

C'est le prix hors taxe de l'article. Dans la plupart des systèmes, il faut ajouter les taxes locales, en général la taxe de la planète à laquelle il faut parfois ajouter la taxe de la ville et certaines fois des taxes spéciales d'origines inconnues bien souvent appelées "taxes du touriste" à cause du fait qu'elles sont généralement plus élevées pour les personnes de passage que pour les locaux. Dans les zones franches ou les zones défiscalisées, il est généralement possible de payer le prix H.T. Il est toujours possible de marchander les prix mais les vendeurs sont très forts dans ce domaine et il est rare de parvenir à gagner grand chose, en fait il est bien plus fréquent de se faire avoir en croyant faire une bonne affaire. Les prix sont donnés en Crédits (symbole C), l'unité monétaire

officielle du temps des Anciens, qui a été conservée car c'est de loin la plus répandue.

Catégorie d'Objet

C'est elle qui définit l'encombrement d'un objet et d'une manière approximative sa masse. Plus un objet est encombrant et plus la catégorie d'objet à laquelle il appartient est élevée. La Catégorie d'Objet est exprimée par un chiffre. Le TABLEAU T6 donne les catégories d'objet de 1 à 10 et leurs correspondances.

Légalité d'un Objet

Cette caractéristique permet de savoir si un objet est plutôt légal ou plutôt illégal. La légalité 0 correspond aux objets toujours légaux quel que soit le système. Ce sont les seuls objets autorisés dans les lieux sous haute surveillance (les lieux de légalité 0). La légalité 1 concerne des objets légaux mais pouvant posséder un usage dangereux, c'est pourquoi il existe parfois des restrictions concernant leur utilisation. La légalité 2 correspond à des objets à la frontière entre la légalité et l'illégalité : ils sont parfois tolérés mais c'est assez rare. Les objets de légalité 3 et 4 sont illégaux, ils ne sont que très rarement tolérés. La légalité 5 est attribuée aux objets totalement illégaux, ils ne sont tolérés nulle part sauf dans les zones franches (l'espace, certains astroports, les systèmes anarchistes ou sans gouvernement...). Une personne interpellée en possession d'un objet de légalité 5 risque de graves peines dans la majeure partie des systèmes. Le TABLEAU T8 récapitule toutes ces informations. La légalité sert également à désigner, lorsqu'elle concerne un lieu, la légalité maximale autorisée en ce lieu. Par exemple, une planète possédant une légalité 2 autorise ainsi aux individus la détention d'objet de légalités 0, 1 et 2. Sur cette même planète, une ville de légalité 1 n'autorisera plus la détention d'objets de légalité 2. Les zones franches sont ainsi considérées comme étant de légalité 5.

Abréviation

Elle permet une écriture plus courte de la désignation de l'objet mais n'est utile que si sa signification est connue. Les abréviations sont donc là pour permettre des gains de temps mais il n'est pas nécessaire de les utiliser. S'il est nécessaire de chercher en permanence leurs significations alors il vaut mieux ne pas les utiliser. Il est d'ailleurs impossible de toutes les retenir ou de les apprendre en quelques minutes. En fait leur utilisation est plutôt progressive et permet alors de réels gains temps lorsque tout le monde sait de quoi l'on parle. La liste des sigles & abréviations du Dossier des Annexes regroupe les principales abréviations et donne leur sens.

Code TGLE

Il est constitué de deux parties : la première partie est codée par des lettres et permet de savoir à quelle catégorie d'équipement l'objet appartient ; la deuxième partie est un nombre donnant tout simplement la position de l'objet dans la catégorie d'équipement. Il peut être pratique afin de retrouver les caractéristiques complètes d'un article dans la liste d'équipement. Tout comme pour les abréviations, il n'est pas conseillé d'en abuser dans un premier temps mais plutôt de s'en servir peu à peu au fur et à mesure des parties. Il devrait être particulièrement précieux pour le Maître du Jeu. Certains articles se trouvent dans plusieurs catégories d'équipement, ils possèdent donc plusieurs codes TGLE, c'est pourquoi il existe un Code TGLE (2) donnant l'autre Code TGLE de l'article. Selon les catégories d'équipement certains articles sont décrits différemment.

Armes & Explosifs

Les armes sont définies par un nombre important de caractéristiques qui sont : Dommages, Puissance, Bonus de Combat, Portée, Classe d'Arme et Type d'Arme.

Dommages

Ce sont eux qui définissent les dégâts causés par une arme. Ils sont définis par un code de Dommages (DMG) exprimé sous la forme d'un code-dé. Cependant selon la cible touchée, il est important de connaître la puissance de l'arme pour savoir si ces dommages s'appliquent intégralement ou partiellement. Dans le cas des Rayons Tracteurs, le code de Dommages est remplacé par le code d'Attraction du Rayon Tracteur.

Puissance

C'est elle qui détermine si les dommages s'appliquent intégralement ou seulement partiellement à la cible touchée. Plus la puissance d'une arme est élevée plus celle-ci sera susceptible de causer des dégâts à tous types de cible. L'échelle de Puissance s'échelonne de 0 à 5. Les armes de puissance 0 ne font des dommages qu'à certains types de personnage : ce sont notamment les Armes Paralysantes et les Armes BioChimiques, elles ne font par exemple aucun dommage aux robots & androïdes. Certaines armes n'ont pas de puissance c'est notamment le cas des Rayons Tracteurs. L'échelle des puissances est donnée par le TABLEAU T5. Les Demi-Dommages et les Dommages particuliers ne peuvent entraîner de Dommages Spéciaux même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le résultat du jet.

Bonus de Combat

C'est lui qui détermine la facilité d'utilisation d'une arme (sa maniabilité en quelque sorte) et sa précision. Plus le Bonus est important et plus il sera facile de toucher la cible visée. Il est possible d'améliorer le Bonus de Combat (BDC) d'une Arme en lui ajoutant divers accessoires tels qu'un laser de visée par exemple.

Portée

La Portée d'une arme permet de déterminer à quelle distance elle peut tirer. La Portée est exprimée par une abréviation. Par exemple : CP signifie Courte Portée et correspond à une portée de 2 à 20 mètres. Une arme pouvant tirer à Courte Portée possède une précision telle qu'elle permet de toucher une cible se situant à une distance d'environ 20 mètres du tireur. Une arme peut bien évidemment tirer à une portée inférieure à sa portée maximale. Une arme pouvant tirer à Courte Portée peut par exemple tirer à Bout Portant (BP, de 0 à 2 m). On considère qu'une arme peut toucher une cible jusqu'à une distance égale à environ deux fois, deux fois et demi sa portée nominale (40 à 50 mètres en l'occurrence) au prix de dommages réduits (Demi-Dommages). Le TABLEAU T2 donne les principales portées et les Bonus de Portée (BDP) associés.

Classe d'Arme

Elle est exprimée par une abréviation et permet de déterminer quelle Compétence utiliser pour se servir de l'arme. De la Classe d'Arme (CDA) découle également certaines caractéristiques fondamentales de l'arme.

Les Armes de Poing (AP) nécessitent la compétence ARMES DE POING (AP) afin d'être utilisées pour tirer et la compétence CORPS À CORPS (CC) lorsqu'elle sont utilisées comme matraque au corps à corps (obligatoirement à BP/CC) et enfin la compétence DEXTÉRITÉ (DX) lorsqu'elles sont utilisées comme armes de jet (portée maximale : CP). Une Arme de Poing tient dans une main, il est donc possible d'en utiliser deux : une dans chaque main.

Les Armes Lourdes de tous types (AL, ALP, ALT), nécessitent la compétence ARMES LOURDES (AL) afin d'être utilisées. Les Armes Lourdes portables (ALP) sont portatives comme leur nom l'indique mais nécessitent d'être prises à deux mains : il n'est pas possible d'en utiliser deux simultanément. Les Armes Lourdes transportables (ALT) ne sont pas portatives mais peuvent être utilisées sur un support (généralement un trépied), elles peuvent être transportées à deux. Les Armes Lourdes (AL) sont généralement montées sur des véhicules ou des bâtiments : elles ne sont ni portables ni transportables. Les Explosifs de type 1 (EX1) nécessitent la compétence DEXTÉRITÉ (DX) dans le cas d'un jet d'Explosif. La portée maximale d'un tel lancé est

toujours CP (Courte Portée). Pour effectuer un lancé à une plus grande distance, il est nécessaire d'employer la compétence FORCE (FO).

Les Armes Blanches (AB1, AB2, AB3, AB4) requièrent la compétence ARMES BLANCHES (AB) afin d'être utilisées au Corps à Corps. Les Armes Blanches de type 1 (AB1) peuvent être prises à une main et ne peuvent pas être utilisées comme armes de jet, c'est la compétence DEXTÉRITÉ (DX) qui sert à effectuer un jet d'AB1. Les Armes Blanches de type 2 (AB2) sont des armes à une main qui peuvent être utilisées comme Armes de jet avec la compétence Armes Blanches (AB). Les Armes Blanches de type 3 (AB3) sont des armes à deux mains qui ne peuvent être utilisées en tant qu'armes de jet. Les Armes Blanches de type 4 (AB4) sont des armes blanches de trait. Ce sont généralement des armes à deux mains, elles peuvent être utilisées à distance.

Les Armes de Corps à Corps (CC) nécessitent la compétence CORPS À CORPS (CC) afin d'être utilisées au Corps à Corps/Bout Portant (CC/BP).

Type d'Arme

Il existe un grand nombre de types d'arme, selon le type qu'elle possède une arme proposera différentes caractéristiques. Il y a parfois une indication entre parenthèse à côté du type d'arme, elle sert à préciser si l'arme est automatique (A), Combinée (C), Couplée ou Asservie (2, 3, 4... selon le nombre d'armes asservies). Voici un descriptif des principaux types d'armes :

Les Armes Laser et leurs dérivés Pulso-Laser (P-Laser), Turbo-Laser (T-Laser), Fusion-Laser (F-Laser) et Alpha, sont les plus courantes. La projection d'un rayon de lumière cohérent hautement énergétique, un laser, a pour effet de provoquer d'importants dégâts à n'importe quelle cible. Les armes Laser (Laser et Alpha) sont généralement disponibles en version automatique. Leur cadence de tir est alors de 5 coups/sec soit 10 tirs par TOUR DE COMBAT.

Les Armes à Plasma sont moins courantes mais tout de même assez répandues. Elles ont deux codes de Dommages : le premier correspond aux Dommages de base que l'Arme peut infliger en permanence, le second correspond aux Dommages que l'arme peut infliger en mode surpuissance, cependant ce mode fait chauffer l'arme qui peut être endommagée ou peut même exploser. Il est par conséquent impossible d'effectuer des tirs en mode surpuissance deux Tours de Combat d'affilé sous peine d'endommager l'arme (dégât de 1^{er} degré). Ce type d'arme n'existe pas en version automatique.

Les Armes à Fusion sont rares et relativement puissantes mais elles ne possèdent pas de mode surpuissance contrairement aux armes à Plasma. Elles peuvent par contre exister en version automatiques à la manière des armes Laser, leur cadence de tir est alors identique.

Les Armes BioChimiques ne font des dégâts qu'aux personnages organiques, avec parfois des dommages

spécifiques, et aucun dommage aux robots, véhicules, bâtiments...

Les Armes Ioniques ne font aucun dégâts aux personnages organiques mais font des dégâts aux androïdes, véhicules, bâtiments, avec bien souvent des dommages spécifiques. Les tirs d'Armes Ioniques ne sont pas arrêtés par les écrans déflecteurs classiques.

Les Armes Paralysantes et les Englueurs ont pour but de paralyser l'adversaire en lui causant un minimum de dommages (paralysants) voire aucun (englueurs). Les tirs d'armes paralysantes ne traversent pas les armures ni les écrans déflecteurs ni les champs de force.

Les Armes à Onde de Choc consistent à produire un fort souffle d'air sur environ 3 mètres de large, sur une vingtaine de mètres de distance de manière à déséquilibrer les personnes situées dans leur champ d'action. Ces armes non létales sont très souvent utilisées par les forces de l'ordre comme c'est le cas des Revolvers à Onde de Choc (ROC).

Les Armes Protoniques sont des Armes Blanches utilisant un flux protonique pour blesser l'adversaire. Le simple contact avec le flux protonique provoque des dommages. Ce sont des Armes Blanches particulièrement puissantes.

Les Armes Énergétiques sont des armes de Corps à Corps utilisant une source d'énergie (batteries ou générateurs à fusion) afin de décupler la puissance de celui qui s'en sert et permettant ainsi d'occasionner d'importants dommages.

Armures & Protections

Généralités

Tant qu'il possède une protection (armure, écran, champ de force...) qui absorbe une partie des dommages, un personnage, un véhicule ou un vaisseau ne peut subir de coup critique engendrant des dommages spéciaux.

Certains types d'arme n'infligent aucun dommage aux armures ni aux personnages qui les portent, c'est le cas des armes de type Paralysante. Les armes de type BioChimique n'infligent aucun dommage à l'armure mais infligent l'intégralité des dommages au personnage porteur de l'armure s'il ne possède pas une combinaison spécifique adaptée (combinaisons anti-chimique et NBC).

Les armes de type Pulso-Laser peuvent traverser un écran, les armes de types Ionique, Électromagnétique et BioChimique traversent tous les écrans.

Les armures et protections sont définies par un nombre important de caractéristiques qui sont les suivantes : Points de Vie, Bonus de Rapidité, Bonus de Combat, Bonus de Force, Classe de Protection et Type de Protection. Ces caractéristiques sont décrites ci-après.

Points de Vie

De la même manière que les véhicules ou les personnages, les armures et protections possèdent des Points de Vie (PV), qui représentent leur capacité à

encaisser des dommages avant d'être détruites lorsqu'elles atteignent 0 Point de Vie. Les armures possèdent toutes le système de répartition d'énergie (SRE) qui leur permet de ne pas présenter de point faible. En effet même si tous les tirs sont localisés dans la même zone de l'armure, la répartition de l'énergie permet d'éviter l'apparition d'une zone fragile et par conséquent vulnérable. Une autre conséquence de ce système est la destruction intégrale de l'armure lorsqu'elle atteint 0 Point de Vie.

Pour les Écrans et les Champs de Force à Particules, le chiffre écrit entre parenthèses correspond à la Recharge, c'est à dire le nombre de Points de Vie qu'un écran ou un champ de force récupère par Tour de Combat. A l'inverse des armures, les écrans et les champs de force ne sont pas détruits lorsqu'ils n'ont plus de Point de Vie. Ils n'offrent tout simplement plus de protection tant qu'ils ne se sont pas rechargés.

Tant qu'une armure, un écran ou un champ de force absorbent une partie des dommages, il ne peut y avoir de coup critique engendrant des dommages spéciaux même si le jet de Dommages contenait un ou plusieurs 6.

Bonus de Rapidité

Certaines armures, par le biais de systèmes intégrés d'amplification des mouvements, procurent un Bonus de Rapidité (BDR) au personnage qui la porte, bonus qui disparaît lorsque l'armure est détruite.

Bonus de Combat

Certaines armures possèdent des systèmes de visée intégrés procurant un Bonus de Combat (BDC) à leur utilisateur. Là encore, ce bonus disparaît lorsque l'armure est détruite. Dans le cas des boucliers (Classe B1), le Bonus de Combat permet de connaître le bonus que le bouclier apporte lors d'une parade ou lors d'une charge.

Bonus de Force

Certaines armures telles que les ExoSquelettes possèdent des systèmes énergétiques intégrés (générateurs à fusion intégrés, batteries intégrées) alimentant des systèmes d'amplification des mouvements procurant au personnage portant l'armure un Bonus de Force (BDF) qui disparaît lorsque l'armure est détruite.

Classe de Protection

La Classe de Protection (CDP) définit la physionomie de l'armure ou de la protection : intégrale ou non, de grande taille ou non. Il existe 10 classes de protection : A1, A2, A3, A4, B1, B2, C, D, E et S.

Il est possible de superposer certains types de protection ou d'utiliser certains types de protection simultanément. Voici les combinaisons possibles : A1 & C, A2 & C, A1 & A4, B1 & tous les types de

protection (y compris les 3 associations précédentes), B2 & tous les types de protection ou associations sauf B1 et B2.

Armures

La Classe A1 désigne les armures non intégrales et cumulables. Ce sont des armures légères qui peuvent se dissimuler sous des vêtements et qui ne protègent que le thorax du personnage. Ces armures permettent donc de porter un casque ou peuvent être combinées à des armures de Classe A4.

La Classe A2 désigne les armures non intégrales et non cumulables. Ce sont des armures un peu plus robustes que les précédentes qui ne peuvent se dissimuler mais permettent de porter un casque. Ces armures protègent le thorax ainsi que les membres du personnage mais pas sa tête.

La Classe A3 désigne les armures intégrales et non cumulables. Ce sont des armures proposant généralement une bonne protection. Cette classe d'armure propose une protection intégrale à son utilisateur. Elles sont principalement utilisées par les forces de l'ordre et les unités légères et de reconnaissance des différentes armées.

La Classe A4 désigne les armures intégrales et cumulables. Elles proposent généralement une excellente protection et sont principalement utilisées par les militaires. Ces armures de combat protègent le personnage dans son intégralité : tête, thorax et membres.

Boucliers

La Classe B1 désigne les boucliers de protection à une main : ils se portent avec une main et ne permettent donc pas l'utilisation d'une arme à deux mains tel que les armes lourdes portables. Il est par contre possible d'utiliser une arme de poing ou une arme blanche à une main. Leur légèreté leur permet de ne pas pénaliser l'utilisateur en terme de rapidité mais leur encombrement entraîne une gêne se traduisant par un Bonus de Combat négatif. Il est possible d'utiliser un bouclier B1 avec tous types d'armures y compris un autre bouclier à une main.

La Classe B2 désigne les boucliers de protection à deux mains : ils forment ainsi un couvert portatif qui tient debout une fois posé, parfois large de plusieurs mètres permettant de protéger d'autres personnes en plus de celui qui le porte. Ce dernier ne peut utiliser aucune arme ou aucun objet lorsqu'il transporte ce type de bouclier.

Casques

La Classe C désigne les casques qui ne peuvent être utilisés qu'avec des armures non intégrales, de Classes A1 et A2. Il est bien évidemment possible de porter le casque tout seul : dans ce cas, seule la tête est protégée.

Écrans & Voxels

La Classe D désigne les écrans déflecteurs et les champs de force également appelés Voxels. Ils nécessitent une source d'énergie (générateurs à fusion, cellgies) pour fonctionner.

ExoSquelettes

La Classe E désigne les ExoSquelettes qui sont des armures intégrales et non cumulables avec des fonctionnalités particulières. Les exosquelettes possèdent notamment un système de pressurisation et de climatisation intégré. Une source d'énergie intégrée alimentant un système robotisé permet de compenser le poids de l'armure et autorise parfois une amplification des mouvements et ainsi un gain en FORCE et en RAPIDITÉ. En outre, des systèmes d'acquisition de cibles et de visée sont généralement intégrés.

Scaphandres

La Classe S désigne les Scaphandres Spatiaux qui sont de type intégral et non cumulable avec la possibilité d'aller dans l'espace ou sous l'eau grâce à leur système de pressurisation et leur étanchéité ainsi qu'à leur protection contre les rayonnements et leur conception spécifique leur permettant de résister à de fortes pressions. La protection qu'ils procurent n'est en principe pas très importante car ils ne sont généralement pas conçus pour le combat.

Type de Protection

Le Type de Protection permet de savoir quelle est la technologie employée par l'armure pour protéger son occupant. Il existe 5 Types de Protection.

Les Armures Classiques sont celles qui ne possèdent que le système classique de répartition de l'énergie (SRE).

Le Type Energétique désigne les armures disposant d'une source d'énergie afin d'assurer la protection de l'utilisateur et alimentant divers systèmes intégrés. Les Ecrans déflecteurs et les Champs de Force sont naturellement de ce type, les ExoSquelettes également.

Le Type A Fluide désigne les armures utilisant un fluide (l'IsoFluide) capable d'absorber en partie les chocs et les accélérations qu'ils produisent afin d'optimiser la répartition de l'énergie.

Le Type F-Energétique (énergétique à fluide) désigne les armures utilisant à la fois de l'IsoFluide et une source d'énergie autonome.

Le Type Spécifique correspond à des combinaisons procurant une protection face à certains dommages spécifiques (radiations, chimiques, bactériologiques...).

Équipements Informatiques

Ordinateurs

Les ordinateurs sont définis par trois caractéristiques principales qui sont leur Niveau, leur Portée et leur Consommation. Le Niveau représente globalement la puissance de l'ordinateur, il est quantifié par un nombre entier qui part de 0, le Niveau 0 correspondant aux ordinateurs les moins puissants également appelés Terminaux. La Portée correspond à la portée maximale de communication de l'ordinateur, elle est quantifiée et exprimée de la même manière que les portées des armes. La Consommation correspond à la puissance que nécessite l'ordinateur pour fonctionner. La plupart des ordinateurs disposent de CellGies leur fournissant la puissance nécessaire à leur fonctionnement. A cela s'ajoute des caractéristiques secondaires comme le nombre de processeurs pour les ordinateurs multiprocesseurs, la classe d'EquiPack qui fonctionne comme pour les véhicules...

Logiciels

Les logiciels sont définis par trois caractéristiques principales qui sont leur Niveau, leur Performance et l'Optimisation multicœurs. Le Niveau d'un programme correspond aux ressources qu'il nécessite afin de fonctionner, ainsi un programme de Niveau N nécessite un ordinateur qui soit au moins de Niveau N afin d'être exécuté. La Performance d'un programme correspond à son potentiel brut, plus elle est élevée et plus le programme est efficace. L'Optimisation multicœurs correspond au nombre de cœur(s) pouvant exécuter le programme. La plupart des programmes simples sont prévus pour fonctionner sur un seul cœur, cependant certains logiciels sont programmés pour pouvoir être exécuter par un ou plusieurs cœurs. A cela s'ajoute des caractéristiques secondaires comme la catégorie à laquelle ils appartiennent.

Autres Catégories d'Équipement

Dans les autres catégories d'équipement, il y a généralement moins de caractéristiques décrivant chaque équipement. Pour plus d'informations sur ces équipements, reportez vous au *Guide de l'Équipement*.

Chapitre 15 – Véhicules

De Multiples Usages

Au sein des innombrables systèmes des galaxies jumelles, il existe de nombreux types de véhicules différents, conçus chacun pour des usages bien particuliers. Ils utilisent une grande variété de technologies pour leur mode de propulsion : transmissions au sol par roues et pneumatiques pour les voitures, les VTR, les motos... systèmes antigravitationnels (dits Anti-G) pour les glisseurs (géoglisseurs, aéroglisseurs, hydroglisseurs, motoglisseurs...), voilures tournantes, chenilles, propulseurs fluidiques de type turbines ou magnétofluidiques, propulseurs spatiaux... La plupart des véhicules n'ont pour unique vocation que le transport alors que d'autres sont également équipés pour le combat.

Propulseurs Dorsaux & Boosters

Relativement rares car d'usage strictement réglementé dans la plupart des systèmes, les propulseurs dorsaux (ou D-Prop) sont principalement utilisés par les forces de l'ordre et par les équipes de secours. Leurs utilisateurs empruntent généralement des couloirs aériens spéciaux et n'utilisent pas ceux réservés aux véhicules aériens conventionnels tels que les aéroglisseurs. Sur les planètes ou stations dotées de lois moins restrictives (petites colonies, planètes semi-habitable, stations spatiales mineures...), les propulseurs dorsaux constituent cependant un moyen de transport assez courant, facilitant ainsi les déplacements relativement courts.

Les vitesses usuelles que permettent d'atteindre les propulseurs classiques s'établissent autour des 50-100 km/h. Usuellement le propulseur s'attache dans le dos à l'aide de plusieurs sangles à la manière d'un sac à dos. Légers car constitués de matériaux à base de tectites spécifiques, les propulseurs ont un poids qui n'excèdent pas les 10 kg, les modèles les plus récents pesant dans les 4-5 kg voire moins pour certains.

Afin de proposer une fiabilité optimale, leur conception est relativement simple. Ils sont généralement équipés d'un ou deux propulseurs fluidiques associés à des ailerons mobiles à géométrie variable et à un système antigrav très proche de ceux équipant les ceintures Anti-G. Sauf exception, les cellgies intégrées sont généralement assez légères mais n'autorisent pas une autonomie très importante (une ou deux Journées Standard).

Outre le D-Prop en lui même, leurs utilisateurs possèdent généralement des chaussures spécifiques (ou des pantalons spéciaux) intégrant des mini-ailerons offrant un peu de portance pour une traînée réduite mais qui accroissent considérablement le confort de l'utilisateur. Le contrôle s'effectue via une ou plusieurs télécommandes spécifiques ou par le biais de tout type d'interface appropriée (sphères NavBall, interfaces externes...).

Il existe par ailleurs des versions améliorées des propulseurs dorsaux proposant des performances hors-normes, principalement destinées à la compétition. Ces monstrueux engins qui sont couramment appelés Boosters permettent d'atteindre des vitesses faramineuses dépassant bien souvent les 300 km/h, nécessitant de la part de leur pilote à la fois d'excellents réflexes et une condition physique irréprochable.

Voitures & V.T.R.

Lors du règne des Anciens, la technologie Anti-G, et ses nombreuses possibilités, avait été gardée secrète à cause des nombreuses conséquences que cela aurait pu entraîner et notamment afin de préserver, en cas de besoin, une supériorité décisive aux troupes du Conseil des Anciens concernant les transports planétaires en cas de conflit. C'est pourquoi la technologie plus classique de la transmission au sol par roues et pneumatiques est encore très répandue. D'ailleurs le degré de maîtrise de cette technologie lui permet de ne pas être obsolète comparativement à la technologie Anti-G. Les voitures les plus rapides ont des vitesses comparables aux meilleurs géoglisseurs, et leur maniabilité est généralement assez nettement supérieur car elles ont un contact direct avec le sol.

Tout ceci contribue à faire des voitures le mode de locomotion urbain principal, là où leur maniabilité est appréciable et leur vitesse moindre sans conséquence. Les voitures ont une longueur comprise entre 3,50 mètres (pour les plus courtes) et 6 à 7 mètres (pour les plus grandes). Certains constructeurs proposent, en plus des équipements classiques que l'on est en droit de trouver sur une voiture, des armes adaptables permettant de la transformer en une sorte de petit M.A.L. Bien évidemment tout ceci n'est pas très légal.

Les V.T.R. (Véhicule à Trois Roues) sont des véhicules à transmission au sol par roues et pneumatiques de taille inférieure aux voitures et supérieure aux motos : c'est une sorte d'intermédiaire qui propose rarement plus de deux places et un coffre assez réduit. Relativement maniables et rapides, les VTR (on utilise aussi parfois l'abréviation V3R) constituent des modes de transport urbain par excellence. Là encore, il est tout à fait possible d'adapter des armes sur une VTR. Légers et compacts, les VTR ont généralement une longueur comprise entre 3 mètres et 4,50 mètres.

Transporteurs Légers

Ce sont également des véhicules à roues mais d'un gabarit supérieur à celui des voitures, ils sont généralement dévolus au transport de marchandise de faible tonnage en zone urbaine. Ils mesurent généralement de 5 à 10 mètres car au delà les camions ont été totalement supplantés par leurs équivalents à répulseurs, les TransGlisseurs. La

charge utile transportable par un transporteur léger va de 1 à 20 Mg.

Motos & Deux Roues

Les Motos, bien souvent intégralement carénées bien que les puristes préfèrent ne pas être enfermés, possèdent également une transmission au sol par roues et pneus. Elles sont généralement monoplaces, même si la plupart permettent de transporter une deuxième personne, et la capacité de leur coffre est très limitée. Elles sont particulièrement adaptées aux trajets urbains car elles permettent de mieux se faufiler dans la circulation. Certaines motos peuvent être pourvues d'un armement léger. La taille d'une moto est comprise entre 2 mètres et 3,50 mètres.

MotoGlisseurs

A l'inverse des précédentes, elles possèdent un système de répulseurs, afin de glisser à quelques dizaines de centimètres du sol (rarement beaucoup plus), ainsi qu'un ou plusieurs propulseurs qui leurs permettent d'avancer, de freiner ou de tourner. Leur gabarit est très semblable à ceux des motos, elles peuvent transporter une ou deux personnes et ont un coffre de très petit volume. Elles peuvent également accueillir un armement léger.

GéoGlisseurs

Parmi les véhicules possédant la technologie Anti-G, les GéoGlisseurs constituent l'équivalent des voitures. Comme tous les glisseurs, les géoglisseurs possèdent un système de répulseurs et un jeu de propulseurs. De nombreuses recherches et d'importants travaux sont menés afin de procurer aux géoglisseurs la même maniabilité que celle des voitures classiques ce qui leur permettrait de les supplanter définitivement, les économies d'échelles aidant ils pourraient être proposés à des prix équivalents. En effet, pour les longs trajets leur vitesse et leur confort leur valent d'être très largement préférées aux voitures, et en ce qui concerne les trajets hors infrastructures (hors routes et AxiRoutes) il n'y a tout simplement aucune comparaison possible. Leur gabarit est sensiblement le même que celui des voitures, et les armements proposés sont similaires.

HydroGlisseurs

Même s'il est tout à fait concevable de traverser une étendue liquide (lac, fleuve, mer, océan...) avec un géoglisseur, assez peu de gens s'y risquent pour des trajets dépassant quelques km. A la moindre panne, le géoglisseur n'aurait pas forcément le temps de rejoindre la terre ferme pour se poser. Il est en effet dépourvu, à l'inverse d'un HydroGlisseur, d'une étanchéité totale et de systèmes lui permettant de se déplacer à la surface de l'eau (à la manière de

ce que l'on appelait autrefois un bateau) en cas de panne des répulseurs. En cas d'avarie grave, ils sont également munis de radeaux de survie gonflables disposant de rations de survie. Un hydroglisseur est donc un géoglisseur amélioré capable d'aller partout ou va un géoglisseur mais également de traverser de grandes étendues liquides voire des océans en toute sécurité. Ils ont un gabarit équivalent à celui des voitures et des géoglisseurs.

TransGlisseurs

D'une taille comprise entre 8 et 20 mètres, les TransGlisseurs sont plus particulièrement destinés au transport de marchandises ou de passagers. Selon leur utilisation, ils sont de type GéoGlisseur ou HydroGlisseur. Les versions militaires de ce type de véhicule servent généralement au transport de troupes au sol. La charge utile transportable par un transglisseur va de 10 à 50 Mg.

RamGlisseurs & MétroGlisseurs

Ce sont de gigantesques TransGlisseurs articulés de type GéoGlisseur, HydroGlisseur ou VidGlisseur, qui peuvent mesurer plusieurs centaines de mètres de long et faire jusqu'à dix mètres de large et qui se déplacent sur leurs propres réseaux de routes et de tunnels, le réseau classique n'étant pas adapté à leur gabarit. Ils sont principalement dévolus au transport de passagers et de marchandises et ont totalement remplacé tous les transports ferroviaires. Les versions légères (moins de 200 m de long) généralement appelées MétroGlisseurs sont destinées aux transports intra-urbains de passagers et ne dépassent pas les 200 km/h pour la plupart même si certains atteignent les 300 km/h voire les 500 km/h pour les Express. Les versions destinées aux transports verticaux intra-urbains sont appelés VertiGlisseurs et ont un gabarit proche des précédents, ils permettent de relier les stations souterraines aux stations aériennes et aux aéroports urbains. Les versions les plus longues des RamGlisseurs (parfois plusieurs kilomètres de long), qui font généralement entre 10 et 20 mètres de large, sont destinées aux transports de marchandises et de voyageurs (jusqu'à 10 000 passagers) sur des trajets interurbains et peuvent atteindre des vitesses proches de celle du son (de l'ordre de Mach 0,9) sur les réseaux à l'air libre (types GéoGlisseur et HydroGlisseur) et des vitesses deux à trois fois plus importantes dans les réseaux de tunnels dépressurisés (dans le cas des RamGlisseurs de type VidGlisseur).

Hélicoptères & Atmocoptères

Bien que fortement concurrencés par les glisseurs et en particulier les AéroGlisseurs, les véhicules aériens à voilure tournante généralement appelés hélicoptères sont encore souvent utilisés pour leurs qualités de manœuvrabilité et pour leur aptitude

au vol stationnaire à n'importe quelle altitude. De nombreuses améliorations, sur les pales notamment, ont permis de réduire les nuisances sonores et d'améliorer grandement l'autonomie et la vitesse. Les hélicoptères sont classés dans deux catégories (hélicoptères et atmocoptères) en fonction de l'altitude à laquelle ils peuvent voler.

AéroGlisseurs & AtmoGlisseurs

Ils constituent la version la plus évoluée des glisseurs, ils peuvent aller partout ou peuvent aller les GéoGlisseurs et les HydroGlisseurs et peuvent surtout s'élever plus haut dans l'atmosphère. Cette dernière caractéristique permet de les classer dans deux catégories : AéroGlisseurs et AtmoGlisseurs.

AéroGlisseurs

Ce sont des véhicules intermédiaires entre les précédents glisseurs et les AtmoGlisseurs. Ils ne peuvent s'élever qu'à quelques centaines de mètres. De fait, ils n'ont pas besoin d'être pressurisés ce qui rend leur conception beaucoup plus simple, ils sont également moins chers à l'achat. Ils sont spécialement conçus pour les courts voyages planétaires d'une ville à une autre. En ville, ils peuvent circuler sur les routes et dans les rues adaptées aux autres glisseurs pour les transits locaux ou utiliser leurs couloirs aériens spécifiques pour traverser les villes de part en part. Leur gabarit est équivalent à ceux des géoglisseurs et des hydroglisseurs, ils peuvent parfois atteindre les 8-9 mètres. Ils peuvent accueillir un armement conséquent.

AtmoGlisseurs

Ce sont des aéroglisseurs spécialement adaptés au domaine aérien : leur cabine est pressurisée et ils peuvent monter à des altitudes de plusieurs km. Ils peuvent, grâce à leur étanchéité et à la pressurisation de leur habitacle, plonger et se propulser dans un milieu fluide jusqu'à quelques dizaines de mètres de profondeur. Ils sont également plus rapides que les aéroglisseurs. Bien qu'ils en aient la possibilité, ils n'utilisent quasiment jamais les infrastructures dévolues aux autres glisseurs et aux voitures. Ils utilisent parfois, en de très rares occasions, les couloirs aériens urbains des aéroglisseurs de type A. Ceci est principalement dû à leur gabarit nettement supérieur aux autres glisseurs. Une fois qu'ils ont décollé, ils restent au moins à plusieurs centaines de mètres du sol, prennent leur vitesse de croisière et rallient l'astroport d'arrivée. Ils sont de ce fait dévolus à tous les types de voyages planétaires (de quelques km à plusieurs dizaines de milliers de km). Les plus grands atmoglisseurs peuvent transporter jusqu'à 500 passagers. Les multiples versions militaires de ce type d'aéroglisseur peuvent assumer les rôles de chasseur, de bombardier, de sous-marin léger, de croiseur planétaire léger, de base mobile légère...

MultiGlisseurs

Ce sont les plus évolués de tous les AéroGlisseurs, ils sont capables de monter à des altitudes plus importantes que les AtmoGlisseurs, de descendre à des profondeurs de plusieurs centaines de mètres lors d'immersions dans un milieu fluide. Ils sont également de plus grande taille en moyenne. Les plus grandes versions civiles (de véritables paquebots du ciel) peuvent transporter jusqu'à 5000 passagers. Les versions militaires assument les rôles de sous-marin lourd, de croiseur planétaire lourd, de base mobile lourde en plus des rôles déjà dévolus aux aéroglisseurs.

DreadNoughts & Titans

Au-delà des armures exosquelettes (qui se situent à mi-chemin entre armure et véhicule), les DreadNoughts (ou Marcheurs) pilotables ou autonomes sont de véritables robots de combat bipèdes généralement monoplaces (versions pilotées). Puissamment armés et possédant un important blindage, ils servent de véhicules d'appui pour l'infanterie et de véhicules de base pour la cavalerie et parfois de véhicules de protection rapprochée dans l'artillerie. Ils mesurent en général entre 3 et 4 mètres de hauteur. Leur rapidité n'est pas leur point fort, c'est pourquoi ils sont de préférence utilisés pour appuyer l'infanterie. Leur capacité à évoluer sur tous les types de terrains est particulièrement appréciable. Beaucoup plus rares sont les Titans, de véritables forteresses bipèdes tutoyant facilement les 10-12 mètres de haut, parfois plus. A la fois utilisés en support de l'infanterie et comme pièces d'artillerie mobiles tout terrain, les Titans ne sont généralement employés que lors des plus importantes batailles au sol. Devant essuyer de nombreux tirs adverses, les Titans possèdent un blindage impressionnant associé à des écrans déflecteurs particulièrement performants.

M.A.L. & Tanks Légers

Les M.A.L. (Module d'Assaut Léger) sont plus légers et moins puissants que les tanks lourds, ce qui leur permet en contrepartie d'être plus rapides et plus maniables. A roues ou à répulseurs (c'est cependant plus rare car les répulseurs sont assez fragiles, surtout comparativement à des chenilles), ils peuvent faire office de transports de troupes légers, de véhicules de l'avant blindés ou encore de véhicules éclaireurs. Les versions les plus puissamment armées, dédiées à la cavalerie, ont une puissance de feu comparable à celle des DreadNoughts. La longueur d'un MAL est généralement comprise entre 5 et 9 mètres.

Tanks Lourds & GéoTanks

Bien plus puissants et blindés que les MAL, les Tanks Lourds sont de véritables forteresses mobiles dont la puissance de feu est particulièrement

destructrice. Cependant, ils sont plus lents et moins maniables que les MAL, mais leur épais blindage est prévu pour résister aux armes les plus dévastatrices. Ils sont exclusivement montés sur chenilles ou sur roues car les répulseurs constitueraient un gros point faible. Les tanks lourds peuvent faire plusieurs mètres de hauteur et jusqu'à 15-20 mètres de longueur (et quasiment autant en largeur) voire plus pour certains modèles spéciaux.

Quant aux GéoTanks, il s'agit de Tanks Lourds disposant à la fois de chenilles et d'un système de répulseurs. Assez rares, ils sont en général plus légers et de fait, moins blindés que les tanks lourds classiques. Cependant, leur système Anti-G leur permet de se déplacer plus rapidement et sur tous types de surfaces (y compris pour traverser les cours d'eau). Lors des combats, ils utilisent généralement leurs chenilles pour se déplacer de même qu'en cas de défection de leurs répulseurs.

Vaisseaux Spatiaux

A l'inverse des AéroGlisseurs et des MultiGlisseurs, ils peuvent sortir de l'atmosphère des planètes et ainsi aller dans l'espace. Certains ne quittent d'ailleurs jamais l'espace, c'est notamment le cas des plus gros. Il en existe une très grande variété : vaisseaux planétaires, navettes interplanétaires, croiseurs interstellaires... de toutes les tailles, de quelques mètres de longueur à plusieurs kilomètres pour les plus grands. Pour plus d'informations reportez-vous au **Chapitre 16 – Vaisseaux Spatiaux**.

Permis

Il existe de nombreux permis nécessaires pour conduire les différents véhicules : le permis P (Propulseurs Dorsaux et Boosters homologués), le permis R (Voiture, Moto, VTR), le permis G1 (Géoglisser, MotoGlisseur, HydroGlisseur), le permis T (TransGlisseur), le permis H (Hélicoptère et Atmocoptère), le permis G2 (AéroGlisseur), le permis G3 (AtmoGlisseur et MultiGlisseur), le permis VL (Vaisseau Spatial léger), le permis VT (Vaisseau Spatial de plus de 20 mètres), etc.

Il n'existe bien évidemment aucun permis civil pour les DreadNoughts, les Titans, les MAL, les Tanks Lourds, les GéoTanks et autres engins à vocation purement militaire.

Caractéristiques des Véhicules

Tout comme les personnages, les véhicules possèdent des caractéristiques qui permettent de définir leurs performances. Il s'agit notamment des caractéristiques géométriques (Longueur, Largeur, Hauteur...), le Blindage de leur carrosserie, la Vitesse Maxi, la Vitesse de Combat, le Niveau de Maniabilité, la Capacité et le Coffre, l'Équipement Général et les Équipements Spéciaux (généralement en option), les

Protections Spéciales... Dans le cas où le véhicule possède des armes, elles sont décrites dans la rubrique Armes : Orientation, Dommages, Bonus de Combat et Portée. De même dans le cas où le véhicule possède un ou plusieurs écrans déflecteurs ils sont décrits dans la rubrique Ecran : Protection et Recharge. La partie Véhicule de la Fiche de Personnage permet de noter les caractéristiques principales du véhicule courant d'un personnage. Les Fiches de Véhicule permettent de noter l'ensemble des caractéristiques des véhicules.

Blindage

Comptabilisé en Points de Vie, il permet de déterminer la capacité totale maximum de dommages que peut endurer un véhicule avant sa destruction : plus ce nombre est important, plus le véhicule pourra encaisser de nombreux dommages. Lorsqu'il tombe à 0, le véhicule est à l'état d'épave et n'est plus réparable, lorsqu'il n'a tout simplement pas explosé. Il est possible d'augmenter le Blindage de certains véhicules (la plupart des véhicules civils) mais cela a généralement pour conséquence d'alourdir le véhicule ce qui est préjudiciable à la Vitesse et au Niveau de Maniabilité.

Vitesse Maxi

Elle représente la vitesse maximale à laquelle un véhicule peut aller, elle est exprimée par un code-dés. Cette vitesse peut être améliorée en procédant à un changement de moteur et/ou à l'allègement du véhicule. Cette dernière disposition est généralement synonyme de réduction de la protection du Blindage.

Vitesse de Combat

Elle est inférieure à la Vitesse Maxi et représente la vitesse maximale théorique d'un véhicule lors d'un combat. En pratique, il est toujours possible d'aller jusqu'à la vitesse maximale du véhicule mais c'est particulièrement risqué et cela complique la tâche des tireurs (malus de -1D) du fait d'une moins bonne stabilité. Cette caractéristique est également exprimée par un code-dé. L'augmentation ou la réduction de la Vitesse de Combat d'un véhicule va toujours de paire avec l'augmentation ou la réduction de la Vitesse Maxi.

Niveau de Maniabilité

Cette valeur représente la réponse d'un véhicule aux sollicitations de son pilote : plus il est élevé plus le véhicule est réactif. Il est indissociable de la tenue de route d'un véhicule à roues, plus un véhicule tient la route plus il reste maniable dans les situations précaires. Cette tenue de route n'existant pas chez les véhicules à répulseurs ceci explique pourquoi ils ont généralement une maniabilité plus faible malgré leurs propulseurs latéraux. Le Niveau de Maniabilité (NDM) est représenté par un nombre de

points positif ou négatif. Il sera positif dans le cas d'un petit véhicule urbain maniable et négatif (parfois fortement) dans le cas d'un gros véhicule lourdement chargé.

Capacité & Coffre ou Charge Utile

La capacité représente le nombre de personnes (conducteur et passagers) que peut transporter le véhicule, elle est variable selon les configurations. De même, la capacité du coffre (ou la charge utile) est chiffrée en kg ou en Mg (1000 kg) et peut varier en fonction des configurations. Il est possible d'utiliser le coffre pour loger des équipements supplémentaires pour le véhicule.

Équipement Général

Il représente l'ensemble des équipements vendus avec le véhicule (levier énergétique et roue de secours par exemple pour une voiture) et est défini par une classe d'ÉquiPack. Il existe généralement 5 classes principales qui correspondent au niveau d'équipement du véhicule : Classe A (le plus faible), Classe B, Classe X, Classe XA et Classe XB (le plus élevé). Ces 5 classes d'équipement ne sont pas toujours disponibles pour chaque véhicule, certains n'en ayant que deux ou une seule. Pour tous les types de véhicules, l'ÉquiPack comprend toujours un Ordinateur Principal (OP) qui est l'interface entre les occupants du véhicule et le véhicule lui-même. L'OP est le centre névralgique du véhicule, il gère toutes les fonctions du véhicule.

Équipements Spéciaux

Ils sont généralement en option sauf lors d'opérations promotionnelles. Ce sont, d'une manière générale, tous les équipements que l'on ne trouve pas dans les ÉquiPacks. Ce sont par exemple les VidéoCom, les ordinateurs de visée (et autres ordinateurs secondaires), les lasers de visée, les tourelles rétractables...

Protections Spéciales

Particulièrement coûteuses, les protections spéciales permettent de renforcer la protection générale d'un véhicule. Il s'agit notamment de l'ignifugation complète du véhicule, du renforcement du niveau de blindage, des protections face aux armes à impulsion électromagnétiques...

Armes

Lorsqu'il y en a, un court descriptif donne leur nom, leur orientation, leurs Dommages, le Bonus de Combat associé et la Portée. Les armes d'un véhicule sont toutes considérées comme des armes lourdes. Toutes les armes d'un véhicule sont reliées à son OP

et bénéficient par conséquent des systèmes d'aide au tir qu'il peut proposer.

Écrans Déflecteurs

De la même manière pour les écrans : lorsqu'il y en a, un court descriptif donne la protection qu'ils fournissent et leur vitesse de recharge. La Protection que procure un écran est comptée en Points de Vie comme pour le blindage. La Recharge correspond au nombre de Points de Vie qu'un écran récupère à chaque Tour de Combat. Lorsqu'un véhicule possède un ou plusieurs écrans, le blindage ne subit des dommages que lorsque ceux-ci sont supérieurs à ce que peuvent encaisser les écrans, les dommages infligés au blindage sont alors égaux à la différence entre le jet de dommages et le nombre de Points de Vie des écrans. Tant qu'un écran encaisse une partie des dommages, le véhicule qu'il protège ne peut subir de Dommages Spéciaux. Les armes de type Pulso-Laser peuvent traverser un écran, les armes de types Ionique, Electromagnétique et BioChimique traversent tous les écrans.

Selon la protection qu'ils fournissent et la vitesse de recharge qu'ils procurent, les écrans déflecteurs ont une consommation énergétique plus ou moins élevée. D'une manière générale les écrans sont de gros consommateurs d'énergie et nécessitent par conséquent des générateurs à fusion adaptés.

Altitude & Profondeur

Dans le cas des AtmoGlisseurs et des MultiGlisseurs, sont données l'Altitude maximale et la Profondeur maximale pouvant être atteintes par le véhicule. L'altitude donne le nombre de mètres dont le véhicule peut s'éloigner verticalement du sol en milieu gazeux pour une pesanteur de référence de 1g. La profondeur donne le nombre de mètres dont le véhicule peut s'éloigner verticalement de la surface d'un milieu fluide pour un liquide de référence d'une densité de 1. Les altitudes et profondeurs maximales de référence données par la suite correspondent aux altitudes et profondeurs maximales moyennes pour chacun des véhicules cités.

- Altitudes maximales de référence
 - MotoGlisseurs : 50 cm
 - GéoGlisseurs/TransGlisseurs : 1 m
 - HydroGlisseurs/TransGlisseurs/RamGlisseurs : 5 m
 - Hélicoptères : 1500 m
 - AéroGlisseurs : 2000 m
 - AtmoCoptères : 5000 m
 - AtmoGlisseurs : 8000 m
 - MultiGlisseurs : 15 000 m
 - MultiGlisseurs trans-orbitaux : 50 000 m
- Profondeurs maximales de référence
 - AéroGlisseurs Type B : 100 m
 - MultiGlisseurs/Vaisseaux Spatiaux : 1000 m
 - MultiGlisseurs sous-marins : 5000 m

Chapitre 16 – Vaisseaux Spatiaux

Passeport pour le Cosmos

Les vaisseaux spatiaux des galaxies jumelles sont de tous types et de toutes tailles. On les classe généralement dans trois grandes catégories : les vaisseaux de transport de marchandises, les vaisseaux de transport de passagers et les vaisseaux de guerre. La plupart des vaisseaux possèdent des propulseurs de type UltraLuminique (UL) utilisant la technologie tachyonique permettant d'atteindre des vitesses largement supérieures à celle de la lumière en plus des propulseurs de type SubLuminique (SL) qui servent aux liaisons planétaires et interplanétaires. Certains ne possèdent que des propulseurs SubLuminique et sont appelés vaisseaux planétaires.

Transport de Marchandises

Ces vaisseaux de fret ont pour rôle de faire transiter tous types de marchandises d'un système à un autre. Certains possèdent un armement afin de se protéger des pirates mais en général une escorte de chasseurs est beaucoup plus efficace. Cependant ce privilège est réservé aux plus gros Cargos ou aux vaisseaux transportant des marchandises précieuses. Les plus petits doivent se contenter de leur armement ou, et c'est plus souvent le cas, faire jouer la solidarité des pilotes du transport de marchandise (qui comptent de nombreuses guildes) et voyager en groupes plus difficiles à attaquer qu'un vaisseau esseulé.

Navettes & Vaisseaux de Transport

Ce sont des vaisseaux d'une taille inférieure à 20 mètres. Les Navettes de Transport ne disposent pas de propulseurs UltraLuminique, elles se contentent de trajets planétaires et des trajets station orbitale-planète et satellite naturel-planète. En effet les Cargos, surtout les plus gros, ne se posent jamais sur les planètes : ils déchargent leurs marchandises dans les gigantesques hangars des nombreuses stations orbitale en orbite autour des planètes développées des systèmes stellaires des deux galaxies et repartent à vide ou plus souvent avec d'autres marchandises. Ce sont alors principalement les navettes et parfois les vaisseaux de transport qui font la liaison avec la planète afin de la ravitailler. Les Vaisseaux de Transport possèdent quant à eux des propulseurs UltraLuminique leur permettant de réaliser des liaisons interstellaires. Ils peuvent transporter des charges allant de 40 à 100 Mg et sont équipés de puissants bras mécaniques leur permettant d'être autonomes pour effectuer des opérations de chargement / déchargement que ce soit au sol ou dans l'espace.

Transporteurs Spatiaux

Les Transporteurs font entre 20 et 50 mètres, possèdent des propulseurs UltraLuminique leur permettant de faire des liaisons interstellaires et intergalactiques même s'il leur arrive parfois de faire les liaisons stations-planète. On rencontre deux types de transporteurs : les transporteurs légers (de 20 à 30 m) et les transporteurs lourds (de 30 à 50 m). Ils peuvent transporter des charges comprises entre 120 et 500 Mg. Ils sont généralement très polyvalents grâce à leurs structures modulaires.

Cargos & MaxiCargos

Le terme Cargo désigne tous les vaisseaux de transport de marchandises de plus de 50 mètres. Ils sont regroupés par classe : les Cargos de Classe G également appelés Mini-Cargos sont les plus petits et font entre 50 et 100 m, ensuite viennent les Classe F (100-150 m), les Classe E (150-200 m), les Classe D (200-300 m), les Classe C (300-400 m), les Classe B (400-600 m) et les Classe A (600-1000 m). Au delà, ce sont les MaxiCargos dont la longueur peut atteindre les 2-3 km. Ces derniers sont réservés aux liaisons commerciales les plus importantes et disposent de plusieurs escadrilles de chasseurs pour leur défense.

Vaisseaux-Boucliers

Ce sont d'immenses vaisseaux possédant une coque avec un revêtement spécialement adapté aux rentrées dans les atmosphères des différentes planètes. Ils ne possèdent pas de propulseurs UltraLuminique car leur seule utilité est de faire la navette entre les stations orbitales et l'espace aérien des planètes mais ils ne se posent jamais, les infrastructures des AstroPorts au sol n'étant pas prévues pour de si gros vaisseaux. En revanche, il leur arrive de s'amarrer à certains AtmoPorts, des AstroPorts atmosphériques situés à environ 1000-1500 m d'altitude. Ils transportent tous les vaisseaux désireux de se rendre sur la planète qu'ils desservent. Ils ont le gabarit de Cargos de Classes B ou C, parfois A. Le revêtement de leur coque est régulièrement changé car malgré la robustesse des matériaux utilisés, l'usure due à la rentrée dans une atmosphère planétaire est très importante. Ils repartent généralement à vide ou éventuellement chargés de marchandises destinées aux stations spatiales et peuvent ainsi faire une douzaine d'aller-retour par journée standard.

Transport de Passagers

Il s'agit de vaisseaux spécialement aménagés pour le transport de passagers que ce soit pour de petits parcours, des voyages interstellaires ou

intergalactiques ou encore de luxueuses croisières durant plusieurs semaines. Là encore il n'est pas rare dans le cas des Paquebots, les plus luxueux notamment, qu'il y ait une escorte comportant plusieurs chasseurs ou plusieurs escadrilles.

Navettes de Passagers

Tout comme les navettes de transport, elles ne disposent pas de propulseurs UltraLuminiques. Elles effectuent des liaisons planétaires ou des liaisons planète-stations orbitales et planète-satellite naturel. Leur longueur est inférieure à 20 mètres et elles peuvent transporter jusqu'à 150 passagers.

Transports de Passagers

Ils disposent, quant à eux, de propulseurs UltraLuminique les autorisant à effectuer des voyages interplanétaires et interstellaires. Ils ont une longueur comprise entre 20 et 50 mètres et peuvent transporter jusqu'à 1000 passagers. Ils sont généralement appréciés pour leur rapidité et leur confort.

Paquebots Légers

Longs de 50 à 150 mètres, les Paquebots légers ont pour principal rôle le transport de masse interstellaire et plus rarement interplanétaire. Ils sont moins rapides que les transports de passagers mais peuvent transporter beaucoup plus de monde dans un confort encore supérieur notamment pour les privilégiés de la classe Premium. Les plus gros de la catégorie peuvent transporter jusqu'à 5000 passagers. Il est fréquent qu'une discrète escorte d'un ou plusieurs chasseurs accompagne ce type de vaisseau.

Paquebots de Classe Galactique

Ils sont principalement destinés aux croisières et aux transports interstellaires longue distance. Le confort est particulièrement important dans ces gigantesques vaisseaux de 150 à 250 mètres de long, transportant près de 10 000 passagers. Là encore une discrète escorte de plusieurs chasseurs est généralement présente afin de défendre le paquebot contre une éventuelle attaque pirate.

Paquebots de Classe Intergalactique

Ces gigantesques villes spatiales mobiles pouvant mesurer jusqu'à 500 mètres de long et contenir 25 000 passagers sont exclusivement destinés à des croisières de luxes coûtant des sommes astronomiques. Une ou plusieurs escadrilles de chasseurs assurent en permanence une discrète protection de ces cibles de choix pour les nombreux pirates sillonnant les deux galaxies.

Paquebots de Prestige

Ils ne sont que quelques uns à sillonner Miwéa et Koméa, les lieux de départ et d'arrivée sont sans aucune importance, seul compte le luxe présent à bord : appartements avec vision panoramique sur l'espace, piscines privées gigantesques, terrains omnisports, nombreux personnel à disposition... La démesure de ces palaces spatiaux, pouvant mesurer 1 km de longueur et transportant rarement plus d'un millier de clients pour un total de 10 000 passagers (soit environ 9000 personnes au service des clients), est à la mesure du prix à peine imaginable de ces luxueuses croisières de rêve. Il n'est pas rare que plusieurs escadrons de chasseurs s'occupent de la protection de ces mastodontes.

Capsules de Sauvetage & Chaloupes de Débarquement

Les capsules de sauvetage permettent d'évacuer les vaisseaux d'une taille supérieure à 20 mètres en cas d'avarie grave, elles possèdent une coque blindée capable de rentrer dans les atmosphères planétaires ainsi qu'un calculateur léger leur permettant de rejoindre la planète la plus proche. Selon leur taille elles peuvent contenir entre 5 et 10 passagers et contiennent généralement des rations de survie pour quelques jours. Les chaloupes permettent de débarquer sur une planète en laissant le vaisseau en orbite planétaire. Elles possèdent également une coque blindée leur permettant de pénétrer dans les atmosphères planétaires ainsi qu'un équipement minimal.

Vaisseaux de Guerre

Jadis exclusivement employés par l'Armée du Conseil, les vaisseaux de guerre sont maintenant utilisés par tous les principaux acteurs des galaxies jumelles possédant une armée digne de ce nom : en premier lieu les Clans mais également les MégaCorporations afin de garantir la sécurité de leurs installations, les coalitions de gouvernements de systèmes indépendants désireux de le rester, les nombreux autres Indépendants disposant de flottes plus ou moins importantes. Ils possèdent quasiment tous un armement conséquent et des écrans déflecteurs leur assurant une protection supplémentaire en plus de leur blindage souvent renforcé.

Dans un contexte où la plupart des principaux conflits armés se déroulent dans l'espace, les vaisseaux de guerre revêtent une importance stratégique considérable. On estime ainsi que pour chaque minute écoulée, un nouveau vaisseau de guerre majeur (corvette et au-delà) vient d'être mis en service quelque part dans l'un des nombreux systèmes de Miwéa ou de Koméa.

Chasseurs Légers

Catégories

Ils ont généralement une longueur inférieure à 15 mètres. On distingue deux types de chasseurs légers : ceux ne possédant pas de propulsion UltraLuminique qui sont désignés par le vocable chasseurs planétaires ou chasseurs serviles selon leur emploi et ceux possédant des propulseurs UltraLuminiques qui sont appelés chasseurs interstellaires. Les chasseurs planétaires possèdent généralement une base sur une planète, une station orbitale ou un satellite naturel et ont pour rôle de défendre une zone aérienne ou spatiale. Les chasseurs serviles, quant à eux, sont dépendants d'un vaisseau de guerre de type croiseur ou cuirassé qui les transporte sur une zone de combat en jouant le rôle de porte-chasseurs et qui constitue la base de ce type de chasseur. Les chasseurs interstellaires peuvent également être associés à des vaisseaux de guerre de type croiseur ou cuirassé mais ils n'en sont pas dépendants car ils disposent de leur propres propulseurs UL leur permettant notamment de se rendre sur une zone de combat par leurs propres moyens. Particulièrement rapides et maniables, les chasseurs légers sont destinés à l'interception, à des missions de supériorité spatiale ou aérienne...

Schémas tactiques

L'unité tactique élémentaire est l'escadrille qui est composée de 4 à 5 chasseurs : un chef d'escadrille et deux binômes. Un escadron est, quant à lui, composé de 4 à 5 escadrilles soit de 16 à 25 chasseurs, un des chefs d'escadrille étant également le chef de l'escadron. Une escadre est composée de 5 à 6 escadrons soit de 96 à 125 chasseurs. Seuls les plus gros bâtiments possèdent une ou plusieurs escadres.

Familles

Au sein des chasseurs légers, on trouve plusieurs grandes familles. Les chasseurs polyvalents sont raisonnablement rapides et maniables mais faiblement protégés avec un armement léger mais de précision. Comme leur nom l'indique, ils peuvent accomplir toute sorte de missions. Il existe également des chasseurs plus spécialisés, tels les intercepteurs qui sont particulièrement rapides et équipés d'armes puissantes destinées à détruire les appareils ennemis avant que ceux-ci n'arrivent à portée de leur cible. Ils sont cependant peu manœuvrant et leurs armes sont inadaptées au combat rapproché. Les chasseurs d'escorte dont le rôle est de contrer les intercepteurs, accompagnent généralement les escadres de bombardiers. Les Jabos, quant à eux, sont plus particulièrement spécialisés dans l'attaque de vaisseaux commerciaux. Et enfin les CSS, acronyme signifiant Chasseur de Supériorité Spatiale, réunissent

les qualités des précédents types cités et sont ainsi rapides, maniables, fortement armés et correctement protégés. Cependant tout cela a un prix et ce type de chasseur est facilement trois fois plus cher que les autres.

Cockpits Éjectables

La plupart des chasseurs possèdent un cockpit éjectable au cas où les dommages causés deviennent critiques, qui permettent aux pilotes de s'éjecter avant que leur vaisseau n'explose et soit définitivement détruit. Les cockpits éjectables possèdent parfois un armement sommaire afin de se défendre et permettent grâce à des mini-propulseurs de rejoindre le vaisseau allié le plus proche ou, à défaut, la station orbitale ou la planète la plus proche. Ils sont prévus pour pouvoir supporter une unique rentrée atmosphérique. Un parachute ou un système de répulseurs permettent de se poser sans aucun risque à moins qu'ils n'aient été endommagés.

Chasseurs Bombardiers & Chasseurs Transporteurs

D'une longueur allant de 15 à 30 mètres, les Chasseurs Transporteurs et les Chasseurs Bombardiers sont globalement similaires, seule la fonction change : les soutes de l'un peuvent être utilisées pour la logistique globale (ravitaillement, matériels divers...) alors que celles de l'autre sont converties en magasins augmentant la capacité d'emport en missiles, torpilles, bombes... du chasseur. Généralement moins rapides et maniables que les précédents, ils possèdent par contre une puissance de feu supérieure et un blindage plus important.

MétaChasseurs & Bombardiers Lourds

Les MétaChasseurs sont quasiment aussi rapides et maniables que les chasseurs légers tout en proposant une puissance de feu largement supérieure plus en rapport avec leur taille (25 à 50 mètres) ce qui en fait de redoutables adversaires capables de faire jeu égal en terme de vitesse et de maniabilité avec les meilleurs chasseurs tout en ayant une puissance de feu comparable à celle d'une corvette légère. De telles qualités font des MétaChasseurs de véritables épouvantails faisant généralement fuir des escadrons complets de chasseurs légers. Ils sont cependant extrêmement rares car excessivement coûteux. Les Bombardiers Lourds (30 à 70 m) quant à eux possèdent des qualités dynamiques assez nettement inférieures mais une puissance de feu phénoménale supérieure à certaines corvettes légères. On trouve également des Bombardiers d'Invasion qui constituent une variante atmosphérique des précédents avec une meilleure maniabilité, plus particulièrement dédiés aux bombardements planétaires.

Transports de Troupes

D'un gabarit intermédiaire aux deux types précédents (30 à 50 m), le Transport de Troupes possède à l'image des vaisseaux-boucliers une coque renforcée lui permettant d'être autonome lors d'une rentrée en atmosphère planétaire. Ils ont pour rôle d'amener les troupes et leur matériel et véhicules sur la zone de combat. La plupart des croiseurs en possèdent afin d'acheminer leurs troupes au sol. C'est la raison pour laquelle ils ne sont pas toujours pourvus de propulseurs UL.

Avisos & Transports de Troupes Lourds

Les avisos ont une taille comprise entre 50 et 100 mètres et jouent principalement le rôle d'escorteurs pour des bâtiments plus importants de type corvette ou frégate ou encore pour des croiseurs et des cuirassés. Les transports de troupes lourds ont également une longueur comprise entre 50 et 100 mètres ce qui leur permet de transporter beaucoup plus de matériel et de soldats que les transports de troupes classiques. Sauf exception, ils sont autonomes et disposent généralement de leurs propres propulseurs UL même s'ils sont quasiment toujours rattachés à un cuirassé lourd ou à un croiseur lourd.

Corvettes

Elles sont généralement classées dans trois catégories principales : les Corvettes légères (80-120 m), les Corvettes (110-160 m) et les Corvettes lourdes (150-200 m). Parfois aussi rapide qu'un bombardier, plus maniable que n'importe quel gros vaisseau, fortement armées mais faiblement blindées, leur rôle est essentiellement défensif. Elles sont généralement affectées à la défense et à la surveillance planétaire ou en soutien pour les frégates (plus rarement pour des croiseurs ou des cuirassés) ou des convois de vaisseaux marchands. Généralement de taille trop modeste pour posséder des chasseurs serviles, elles dirigent souvent une ou deux escadrilles de chasseurs interstellaires.

Canonnières

Les Canonnières sont généralement des corvettes équipées d'une unique arme de forte puissance. Leur usage opérationnel est plus que délicat car les canonnières sont incapables d'échapper aux chasseurs et aux bombardiers, mais aussi incapables d'affronter le feu d'un vaisseau de flotte (vaisseaux de guerres les plus imposants). Certaines canonnières peuvent être de véritables frégates, notamment les fameuses Frégates à Ion de classe Hikaras, supposées capables de neutraliser une corvette en une seule salve, et capables, en escadron, de neutraliser tous types de vaisseaux de flotte, malheureusement souvent au prix de lourdes pertes.

Contre-Canonnières

Les destructeurs de Canonnières, mieux connus sous le nom de Contre-Canonnières ou Destroyers, ont à l'origine été conçus uniquement pour contrer les Canonnières qui, en nombre, représentaient une menace importante pour les Vaisseaux de flotte. Les Destroyers sont donc des vaisseaux de défense d'unités plus grosses. D'une taille allant de 150 à 300 mètres, les destroyers sont des sortes de corvettes rallongées : aussi rapide, deux fois mieux armés mais malheureusement pas mieux blindés. Au fil du temps, les Destroyers ont acquis plus de fonctions et de polyvalence en devenant une arme anti-chasseurs et anti-bombardiers. Une fois leur polyvalence acquise, les destroyers ont perdu leur fonction de défense des vaisseaux de flotte pour un rôle défensif généralisé. On rencontre des Destroyers dès qu'il faut protéger une zone ou une flotte (même marchande) contre des assaillants plus petits qu'eux. En revanche, face à des adversaires de taille équivalente, voire plus gros, les Destroyers comptent sur leur vitesse pour fuir, car leur faible blindage ne leur permet pas de survivre à un feu nourri d'armes lourdes. On trouve de plus en plus communément une ou deux escadrilles de chasseurs serviles affectées à un Destroyer, typiquement des intercepteurs.

Frégates

Elles sont classées dans quatre catégories : les Frégates légères (180-250 m), les Frégates (200-350 m), les Frégates lourdes ainsi que les grandes Frégates (300-500 m). Contrairement aux Destroyers qui servent pour la défense de plus gros vaisseaux ou de flottes, en les protégeant contre les unités plus petites, les frégates sont prévues pour un rôle offensif et solitaire. Ne dépendant généralement pas d'un plus gros vaisseau, et ayant les vivres et les munitions nécessaires pour des croisières longues loin de toutes voies de ravitaillement, les Frégates sont conçues pour vaincre tous types de vaisseaux (exception faite bien sûr des vaisseaux de flotte). Concentrant généralement leur armement dans des armes lourdes, la défense anti-bombardier est généralement confiée à un escadron de chasseurs embarqués ainsi qu'à d'autres vaisseaux d'escorte (corvettes, chasseurs interstellaires). La principale différence entre la grande Frégate et la Frégate Lourde tient à la vitesse et à l'armement : la grande Frégate a les mêmes caractéristiques de vitesse que les autres Frégates, alors que la Frégate Lourde est un petit cuirassé, c'est à dire puissamment armée, fortement protégée mais pas forcément rapide.

Astroporteurs d'Escorte

Il existe plusieurs types d'astroporteurs, les plus courants étant les versions d'escorte. Généralement construit sur un châssis de Frégate ou sur un châssis spécifique de taille équivalente (de 250

à 600 m), l'astroporteur d'escorte emporte dans ses hangars une escadre complète de chasseurs (intercepteurs, chasseurs d'escorte ou chasseurs polyvalents). En plus de la capacité défensive donnée par ses chasseurs, un astroporteur possède aussi un armement léger pour sa propre protection contre des chasseurs ennemis. Le rôle d'un tel bâtiment est d'offrir une protection contre les chasseurs et les bombardiers face à une flotte (marchande ou militaire).

Astroporteurs d'Assaut

Bâtiment très semblable à l'astroporteur d'escorte, l'astroporteur d'assaut emporte, quant à lui, une escadre de Jabos, de chasseurs d'assaut ou de bombardiers légers. Son rôle est offensif et il est souvent présent dans des flottes de débarquement. Contrairement à l'astroporteur d'escorte, il possède quelques armes lourdes pour pilonner ses cibles.

Croiseurs Tactiques

Ils constituent les plus petits vaisseaux de flotte et sont très souvent employés comme vaisseaux de soutien pour des croiseurs et des cuirassés. Ils possèdent d'ailleurs une puissance de feu tout à fait conséquente leur permettant de tenir le siège d'une petite planète ou d'une station spatiale. Ils ont une longueur comprise entre 500 et 750 mètres et possèdent généralement un escadron de chasseurs serviles et un escadron de chasseurs interstellaires.

Croiseurs Légers

Ils endossent bien souvent le rôle de vaisseau amiral d'une flotte de bonne taille mais peuvent également tenir le rôle de vaisseau de soutien d'un croiseur lourd au sein d'une flotte majeure. Leur longueur est comprise entre 700 et 1100 mètres. Ils possèdent plusieurs escadrons de chasseurs serviles et de chasseurs interstellaires (généralement trois à cinq escadrons) ainsi que des transports de troupes.

Cuirassés

Ils jouent quasiment exclusivement le rôle de vaisseau amiral. Ils ont une longueur comprise entre 1000 et 1500 mètres. Particulièrement puissants, les Cuirassés doivent leur nom à leur blindage particulièrement épais, lequel associé à de puissants écrans déflecteurs leur permettent d'encaisser des dommages considérables. Ils possèdent généralement une dizaine d'escadrons de chasseurs ainsi que des transports de troupes.

Croiseurs Interstellaires

Ce sont des vaisseaux amiraux de premier choix : ils possèdent une énorme puissance de feu et un ensemble blindage-écrans particulièrement efficace. Ils sont de fait particulièrement difficiles à détruire à

moins de posséder un bâtiment d'une taille comparable. Ces nombreuses qualités en font les vaisseaux amiraux les plus répandus. Ils ont une longueur comprise entre 1200 et 1800 mètres et possèdent une vingtaine d'escadrons de chasseurs et de nombreux transports de troupes.

SuperAstroporteurs

Construit sur un châssis de croiseur, le superastroporteur est souvent le centre névralgique d'une grande flotte d'assaut. Un « petit » superastroporteur (moins de 900 mètres) possède au moins 3 escadres (bombardement léger, escorte, interception). Un gros superastroporteur (1500 mètres) en emporte 6. Tous les superastroporteurs possèdent un armement suffisant contre tous types de chasseurs et de bombardiers. L'armement est également suffisant pour faire peur à tout bâtiment de taille inférieure.

Cuirassés Lourds

Ils sont nettement plus rares que les Croiseurs Interstellaires et sont réservés aux flottes principales, les plus puissantes. Il n'est en général pas conseillé de les rencontrer car outre le danger qu'ils représentent, la flotte qui les accompagne est capable de réduire à néant un système tout entier. Ils ont une longueur comprise entre 1500 et 3500 mètres et possèdent une trentaine d'escadrons de chasseurs et des transports de troupes.

Croiseurs Lourds

A la manière des Cuirassés lourds, ils sont réservés aux meilleures flottes d'un Clan. Ils ont une longueur comprise entre 2000 et 5000 mètres. Ils possèdent plusieurs dizaines d'escadrons de chasseurs, des dizaines de transports de troupes ainsi que quelques vaisseaux-boucliers. La flotte qui les accompagne est généralement composée de deux ou trois Croiseurs Légers, d'une dizaine de Croiseurs Tactiques, d'une vingtaine de Frégates, d'une cinquantaine de Corvettes et d'une centaine de Bombardiers Lourds. A cela s'ajoute parfois un escadron de Méta-Chasseurs et un détachement de Chasseurs Bombardiers en soutien. Au total, une telle flotte peut posséder plus de 2000 chasseurs.

Croiseurs & Cuirassés Spéciaux

Ils sont extrêmement rares et peu de choses sont connues à leur sujet. En effet leur existence est généralement tenue secrète et seules quelques vagues rumeurs attestent de leur existence. Leur longueur est supérieure à 5 km et ils possèdent une puissance de feu défiant l'imagination. On peut citer les Croiseurs de Classe Icarius dont on dit qu'ils mesureraient près de 15 km, les cuirassés de Classe Maelström qui feraient plus d'une vingtaine de kilomètres de longueur et les mythiques croiseurs de Classe Solaris, les plus grands

croiseurs jamais construits, dont les archives disent qu'ils mesureraient plus de 30 km de long. Mais personne ne peut affirmer avec certitude qu'ils existent vraiment, et qu'il ne sont pas de gigantesques intox que les Clans répandent afin d'effrayer leurs adversaires ou certains systèmes ou coalitions hostiles à leur rencontre. De tels vaisseaux pourraient détruire à eux seuls une flotte de première catégorie.

Caractéristiques des Vaisseaux Spatiaux

Tout comme les personnages et les véhicules, les vaisseaux possèdent des caractéristiques qui permettent de définir leurs performances. Ce sont les caractéristiques géométriques (Longueur, Largeur, Hauteur...), le Blindage de leur coque, la Vitesse UltraLuminique, la Vitesse SubLuminique, le Niveau de Maniabilité, la Capacité et la Soute, l'Autonomie, l'Équipement Général et les Équipements Spéciaux (généralement en option), les Protections Spéciales... Dans le cas où le vaisseau possède des armes, elles sont décrites dans la rubrique Armes : Orientation, Dommages, Bonus de Combat et Portée. De même dans le cas où le véhicule possède un ou plusieurs écrans déflecteurs ils sont décrits dans la rubrique Ecran : Protection et Recharge. La partie Véhicule de la Fiche de Personnage permet de noter les caractéristiques principales du vaisseau courant d'un personnage. Les Fiches de Vaisseau permettent de noter l'ensemble des caractéristiques des vaisseaux.

Blindage

Il est comptabilisé en Points de Vie et permet de déterminer la capacité totale maximum de dommages que peut endurer un vaisseau avant sa destruction : plus ce nombre est important, plus le vaisseau pourra encaisser de nombreux dommages. Lorsqu'il tombe à 0, le vaisseau est à l'état d'épave et n'est plus réparable, lorsqu'il n'a tout simplement pas explosé. Il est possible d'augmenter le Blindage de certains vaisseaux (la plupart des vaisseaux civils) mais cela a pour conséquence d'alourdir le vaisseau ce qui est préjudiciable à la Vitesse SubLuminique et au Niveau de Maniabilité.

Vitesse UltraLuminique

Elle représente la vitesse des vaisseaux lorsqu'ils utilisent leurs propulseurs UltraLuminique. Elle n'est pas comptée en Dés ni par un nombre de points mais est représentée par un facteur multiplicateur. Les voyages à vitesse UltraLuminique prennent en général plusieurs jours, il faut multiplier le nombre de jours prévus par la table de durée standard des voyages par ce facteur. Un facteur x1 (10 000 années-lumière par Journée Standard) permet de se déplacer d'un système à un autre en mettant exactement le nombre de jours de la durée standard alors qu'avec un facteur x2 (5000 al/JS) il faudrait deux

fois plus de jours. Cette vitesse peut être améliorée en procédant à un changement de propulseurs UL.

Vitesse SubLuminique

C'est la vitesse dans l'espace normal, elle est utilisée par les vaisseaux pour les trajets de liaison entre les planètes et les stations orbitales ou les trajets de liaison planétaire. C'est bien évidemment la vitesse de combat d'un vaisseau, il n'est pas possible d'aller plus vite. Cette caractéristique est, quant à elle, exprimée par un code dé. L'augmentation du code de la Vitesse SubLuminique nécessite le changement des propulseurs SL.

Niveau de Maniabilité

Cette valeur représente la réponse d'un vaisseau aux sollicitations de son pilote : plus elle est élevée plus le vaisseau est réactif. Le Niveau de Maniabilité (NDM) est représenté par un nombre de points positif ou négatif. Il sera positif dans le cas d'un chasseur léger et maniable et négatif (parfois fortement) dans le cas d'un vaisseau de grande taille (Paquebots, Cargos & Maxi-Cargos, Croiseurs...).

Capacité & Soute

La capacité représente le nombre de personnes que peut transporter le vaisseau, elle est variable selon les configurations. De même, la capacité de la soute est chiffrée en kg, en Mg (1000 kg), en Gg (1000 Mg) ou en Tg (1000 Gg) et peut varier en fonction des configurations. Il est possible d'utiliser la soute pour loger des équipements supplémentaires pour le vaisseau.

Autonomie

Elle représente la durée pendant laquelle un vaisseau peut voyager dans l'espace sans effectuer de ravitaillement (nourriture, combustible, vidange des lubrifiants et autres fluides techniques...) ou de maintenance.

Équipement Général

Il représente l'ensemble des équipements vendus avec le vaisseau et est défini par une classe d'EquiPack. Il existe généralement 5 classes principales qui correspondent au niveau d'équipement du vaisseau : Classe A (le plus faible), Classe B, Classe X, Classe XA et Classe XB (le plus élevé). Ces 5 classes d'équipement ne sont pas toujours disponibles pour chaque vaisseau, certains n'en ont que deux ou une seule. Pour tous les types de vaisseaux, l'EquiPack comprend toujours un Ordinateur Principal (OP) qui est l'interface entre les occupants du vaisseau et le vaisseau lui-même. L'OP est le centre nerveux du vaisseau, il gère toutes les fonctions du vaisseau.

Équipements Spéciaux

Ils sont généralement en option sauf lors d'opérations promotionnelles. Ce sont, d'une manière générale, tous les équipements que l'on ne trouve pas dans les EquiPacks. Ce sont par exemple les VidéoCom, les ordinateurs de visée (et autres ordinateurs secondaires), les lasers de visée, les tourelles rétractables...

Protections Spéciales

Particulièrement coûteuses, les protections spéciales permettent de renforcer la protection générale d'un vaisseau. Il s'agit notamment de l'ignifugation complète du vaisseau, du renforcement du niveau de blindage...

Armes

Lorsqu'il y en a, un court descriptif donne leur nom, leur orientation, leurs Dommages, le Bonus de Combat associé et la Portée. Les armes d'un vaisseau sont toutes considérées comme des armes lourdes. Le plus souvent, il s'agit d'armes énergétiques (Laser, Plasma, Fusion...) mais également de Lances-Missiles ou Lances-Torpilles... Toutes les armes d'un vaisseau sont reliées à son OP et bénéficient par conséquent des systèmes d'aide au tir qu'il peut proposer.

Écrans Déflecteurs

De même pour les écrans : lorsqu'il y en a, un court descriptif donne la protection qu'ils fournissent et leur vitesse de recharge. La Protection que procure un écran est comptée en Points de Vie comme pour le blindage. La Recharge correspond au nombre de Points de Vie qu'un écran récupère à chaque Tour de Combat. Lorsqu'un vaisseau possède un ou plusieurs écrans, le blindage ne subit des dommages que lorsque ceux-ci sont supérieurs à ce que peuvent encaisser les écrans, les dommages infligés au blindage sont alors égaux à la différence entre le jet de dommages et le nombre de Points de Vie des écrans. Tant qu'un écran encaisse une partie des dommages, le vaisseau qu'il protège ne peut subir de Dommages Spéciaux. Les armes de type Pulso-Laser peuvent traverser un écran, les armes de types Ionique, Electromagnétique et BioChimique traversent tous les écrans.

Selon la protection qu'ils fournissent et la vitesse de recharge qu'ils procurent, les écrans déflecteurs ont une consommation énergétique plus ou moins élevée. D'une manière générale les écrans sont de gros consommateurs d'énergie et nécessitent par conséquent des générateurs à fusion adaptés.

Profondeur

Dans le cas des vaisseaux susceptibles de rentrer en atmosphère planétaire, est donnée la Profondeur maximale pouvant être atteinte par le vaisseau. Elle donne le nombre de mètres dont le vaisseau peut s'éloigner verticalement de la surface d'un milieu fluide pour un liquide de référence d'une densité de 1.

Chapitre 17 – Combats de Véhicules & Vaisseaux

Affrontements Mécanisés

Les combats de véhicules et vaisseaux, bien que possédant leurs propres spécificités, se déroulent d'une façon très similaire à celle des combats au sol. Il est donc conseillé d'avoir déjà pris connaissance du **Chapitre 12 – Combats au Sol** avant d'entamer le présent chapitre. Par la suite, le terme véhicule désigne aussi bien les véhicules que les vaisseaux.

Initiative

Jet

Dans le but de déterminer l'ordre d'Action des différents véhicules, il est nécessaire d'effectuer un jet d'Initiative pour chacun des véhicules. Ce jet fait intervenir la compétence RAPIDITÉ de chacun des pilotes ainsi que le NIVEAU DE MANIABILITÉ (NDM) de leur véhicule.

Un jet d'Initiative s'effectue comme suit :

$$\text{JET D'INITIATIVE} = \text{RAPIDITÉ (RA)} + \text{NDM} + \text{BDR}$$

NDM : Niveau de Maniabilité du Véhicule

BDR : Bonus de Rapidité. Il est donné par le tableau d'état d'alerte (TABLEAU T11) auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDR dépendant de différents équipements.

Ordre d'Action

Le véhicule dont le pilote a obtenu le plus grand score est le premier dans l'ordre d'action, le véhicule dont le pilote a obtenu le deuxième score est deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, il est nécessaire d'effectuer un deuxième jet pour les pilotes concernés, cependant le résultat du premier jet compte vis à vis des autres véhicules.

Exemple : s'il y a deux 3^{ème} ex æquo, le second lancer déterminera lequel est 3^{ème} et lequel est 4^{ème} et en aucun cas l'auteur du meilleur lancer, s'il réussit un meilleur jet que le deuxième, ne passera 2^{ème}.

Actions

Unité d'Action

Une fois l'ordre d'action déterminé, c'est le début du 1^{er} TOUR DE COMBAT. Le 1^{er} TOUR DE COMBAT, et chacun des tours suivants, sera fini lorsque chacun des personnages de chaque véhicule aura accompli ce qu'il souhaitait faire lors de ce Tour, on passe alors au TOUR DE COMBAT suivant. Un TOUR DE COMBAT ne durant qu'environ deux secondes, il impose l'Unité d'Action aux différents

protagonistes : chaque personnage ne peut réaliser qu'une unique action principale.

Déroulement

Les actions principale, complémentaire et de réaction sont définies de la même manière que pour les combats au sol. En suivant l'ordre d'action des véhicules, puis l'ordre d'action propre à chaque véhicule, chacun des PJ et des PNJ annoncera son action principale et éventuellement son action complémentaire avant de la réaliser. En ce qui concerne l'Évitement, celui-ci sera utilisé lorsqu'un véhicule sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas au tour de son pilote d'agir. En ce qui concerne l'Esquive, celle-ci sera utilisée lorsqu'un personnage sera visé par un tir ennemi ou un jet d'explosif même si ce n'est pas à son tour d'agir.

Les principales actions des combats de véhicules et vaisseaux (les actions les plus courantes) sont décrites par la suite : tirer avec une arme du véhicule, éperonner un autre véhicule, réaliser un évitement, piloter le véhicule, exécuter une manœuvre, reprendre le contrôle de son véhicule.

Tir avec une Arme du Véhicule

Jet

Pour utiliser une arme du véhicule ou du vaisseau qui sera toujours considérée comme une Arme Lourde, il faut que son orientation dans le véhicule (ex : vers l'avant) permette de viser une cible (autre véhicule, personnage, bâtiment...).

Après avoir annoncé qu'il va tirer et précisé quelle cible (véhicule, vaisseau, personnage, bâtiment, objet...) son personnage vise, le joueur va procéder à un jet d'ARMES LOURDES (AL). Ce jet va servir à déterminer avec quelle précision le personnage tire sur la cible qu'il a choisi de viser.

Le jet se déroule comme suit :

Pour le pilote :

S'il utilise une arme fixe du véhicule (véhicule en mouvement uniquement) :

$$\text{JET D'ARME LOURDE} = \text{ARMES LOURDES (AL)} + \text{BDC} + \text{BDP} + \text{BDT} + \text{NDM VÉHICULE}$$

S'il utilise une arme sur tourelle, il a le choix de faire un jet en utilisant le NDM de son véhicule comme ci-dessus ou le NDM de la tourelle :

$$\text{JET D'ARME LOURDE} = \text{ARMES LOURDES (AL)} + \text{BDC} + \text{BDP} + \text{BDT} + \text{NDM TOURELLE}$$

Pour les occupants du véhicule (véhicule en mouvement ou immobile) :

S'ils utilisent une arme fixe :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BDC + BDP + BDT

S'ils utilisent une arme sur tourelle :

JET D'ARME LOURDE = ARMES LOURDES (AL) + BDC + BDP + BDT + NDM TOURELLE

BDC : Bonus de Combat. Généralement le BDC de l'Arme auquel peuvent éventuellement s'ajouter d'autres BDC dépendant de différents équipements.

BDP : Bonus de Portée. Il est donné par le TABLEAU T2.

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le TABLEAU T3.

NDM : Niveau de Maniabilité du Véhicule ou de la Tourelle selon le cas.

Réussite

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un véhicule en mouvement, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur au jet d'Évitement du pilote du véhicule visé pour le toucher. Dans le cas contraire, le pilote a évité le tir. En cas d'égalité, il y a Demi-Évitement, pour plus d'informations cf. infra **Évitement**.

Dans le cas où le personnage qui tire, vise un autre personnage, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur au jet d'Esquive de l'adversaire visé pour le toucher. Dans le cas contraire l'adversaire a esquivé. En cas d'égalité, il y a Demi-Esquive.

Dans le cas où le personnage vise une cible fixe ou immobile (un objet, un bâtiment ou un véhicule immobile), il n'y a alors pas de jet d'Évitement ou d'Esquive, le jet d'Arme Lourde doit être supérieur ou égal à 5 (Très Facile) pour être réussi.

Circonstances

Unité d'Action : sauf exception, il n'est possible de tirer qu'une seule fois par Tour avec une arme si elle n'est pas automatique.

Viser : il est possible de viser une cible (il faut être en mesure de la viser) pendant un TOUR DE COMBAT afin d'obtenir un bonus pour la toucher au Tour suivant. Ce bonus est égal à +1D.

Feu Nourri : si un personnage tire sur la même cible (personnages, véhicules, bâtiments, objets,...) pendant plusieurs Tours de Combat successifs, il obtient 1 point de BONUS DE COMBAT (BDC) supplémentaire pour le 2^{ème} tir, 2 points de BONUS supplémentaires pour le 3^{ème} tir, et ainsi de suite avec pour limite le nombre de dés (la Mantisse) de sa compétence VOLONTÉ (VO).

Tir avec plusieurs armes : il n'est possible de tirer avec deux (ou plus) armes (un tir par arme) que si le véhicule possède des systèmes particuliers (système SCT). Dans ce cas, il n'y a pas de malus sur les tirs. Chacun des tirs suit les règles générales. Les armes couplées et multiples comptent pour une seule arme.

Tir Instinctif : il est possible de tirer deux fois lors d'un tour de combat avec la même arme non automatique en faisant deux Tirs Instinctifs sur un unique véhicule ou personnage ou sur deux véhicules ou personnages différents très proches : pour les deux tirs on effectue deux jets classiques qui seront tous les deux divisés par 2 (manque de précision).

Éperonnages & Touchettes

Jet

Il faut que les deux véhicules soient à Bout Portant (BP) ou à Courte Portée (CP) pour qu'il puisse y avoir éperonnage ou touchette et, selon le cas, que le véhicule réalisant l'éperonnage/la touchette ait une vitesse supérieure à celle de sa cible. Après avoir annoncé qu'il va procéder à un éperonnage/une touchette et en avoir désigné la cible (véhicule, bâtiment ou personnage), le pilote va procéder à un jet d'Éperonnage mettant en jeu sa compétence PILOTAGE (PL), le NIVEAU DE MANIABILITÉ (NDM) de son véhicule et la taille du véhicule visé (TABLEAU T3). Si la cible est un véhicule, ce jet se fait en opposition avec un jet d'Évitement de la part du pilote du véhicule visé par l'éperonnage. Si la cible est un (ou plusieurs) personnage, ce jet sera en opposition avec un jet d'Esquive du ou des personnages. Si la cible est un bâtiment il n'y a pas de jet en opposition.

Le jet s'effectue ainsi :

JET D'ÉPERONNAGE = PILOTAGE (PL) + NDM + BDT

NDM : Niveau de Maniabilité du Véhicule

BDT : Bonus de Taille. Il est donné par le TABLEAU T3.

Réussite

Si la cible est un véhicule (non immobile) : si le jet de l'attaquant est supérieur ou égal à celui du pilote du véhicule visé alors l'éperonnage est réussi. Les deux véhicules subissent des dommages et le pilote du véhicule éperonné doit effectuer un lancer de contrôle (cf. infra **Lancers de Contrôle**). Dans le cas contraire l'éperonnage est raté, le pilote du véhicule visé ayant évité l'accrochage.

Si la cible est un personnage : si le jet du pilote est supérieur ou égal à celui du ou des personnages visés alors l'éperonnage est réussi : le(s) personnage(s) et le véhicule subissent des dommages. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté, le personnage l'ayant esquivé.

Si la cible est un bâtiment ou un véhicule immobile : si le jet du pilote est supérieur ou égal à 5 (Très Facile) alors l'éperonnage est réussi : le bâtiment (ou le véhicule immobile) et le véhicule subissent des dommages. Dans le cas contraire l'éperonnage est raté.

Gestion des Dommages

L'éperonneur et l'éperonné subissent tous les deux des Dommages. Les codes de dommages subis sont respectivement égaux aux codes de vitesse du véhicule éperonné et du véhicule éperonneur. La puissance des dommages infligés dépend des catégories dans lesquelles se trouvent l'éperonneur et l'éperonné. Elle est de 1 pour la catégorie personnages, de 2 pour la catégorie véhicules légers, de 3 pour la catégorie véhicules lourds, de 4 pour la catégorie bâtiments et de 5 pour la catégorie bâtiments blindés et les écrans déflecteurs. Dans le cas d'un combat de véhicules au sol ou dans un milieu liquide, les dommages s'appliquent tels quels, dans un milieu gazeux ils doivent être multipliés par 10 et dans l'espace ils doivent être multipliés par 100.

Dans le cas de la touchette, les dégâts sont généralement minimes, le but étant plutôt d'envoyer l'adversaire dans le décor.

Circonstances

Unité d'Action : il n'est possible d'éperonner qu'un seul véhicule ou bâtiment par TOUR DE COMBAT, par contre il est possible d'éperonner plusieurs personnages s'ils sont suffisamment proches les uns des autres.

Évitement

Jet

L'Évitement est une action de réaction et ne compte pas comme une action principale. Elle est réservée au pilote du véhicule. Un pilote ne peut réaliser un évitement que s'il est conscient qu'il est attaqué et que son véhicule est en mouvement. L'Évitement consiste globalement à anticiper les attaques adverses et à se rendre plus difficile à atteindre en effectuant de rapides changements de cap imprévisibles.

Dans le cas où un véhicule est attaqué son pilote peut tenter d'éviter l'attaque. Il utilise alors sa compétence PILOTAGE et réalise un jet en opposition avec le jet d'attaque de son assaillant. S'il le réussit, il aura évité l'attaque et ne subira aucun dommage, dans le cas contraire il se verra infliger les dommages de l'attaque qui le visait.

Le jet d'Évitement s'effectue ainsi :

$JET\ D'ÉVITEMENT = PILOTAGE\ (PL) + NDM$

NDM : Niveau de Maniabilité du Véhicule

Réussite

Si ce jet est strictement supérieur au jet d'attaque, l'évitement est réussi, s'il est strictement inférieur il est raté. Dans le cas d'une égalité des 2 jets, il y a Demi-Évitement sauf dans le cas d'un jet

d'explosif. Dans ce cas, le véhicule subit l'intégralité des dommages de la zone primaire et éventuellement des autres zones d'explosion.

Le demi-évitement permet de diviser par 2 le jet de Dommages de l'assaillant, de plus il interdit la possibilité de provoquer des Dommages Spéciaux même s'il y a un ou plusieurs 6 dans le jet de dommages.

Circonstances

Unité d'Action : tout comme le jet d'Esquive, le jet d'Évitement ne s'effectue qu'une fois par Tour de Combat (sauf exception) et sert à déterminer pour chacune des attaques portées si elles ont fait mouche ou non, y compris les éperonnages.

Évitement fixe : afin d'accélérer un combat, il est possible, dans le but de diminuer le nombre de jets effectués, d'utiliser le principe de l'Évitement fixe. Pour toute la durée du combat, les codes-dés de Pilotage des pilotes sont remplacés par leur résultat moyen pour les évitements.

Déplacement

Généralités

Le déplacement est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute à l'action principale du pilote. En plus de Tirer, de lancer un Explosif, d'utiliser ses Pouvoirs Psy... un pilote peut conduire son véhicule sur le champ de bataille.

Cela permet à la fois de déterminer si un pilote réussit à maîtriser son véhicule et donc à ne pas avoir d'accident ainsi qu'à déterminer si le véhicule se rapproche ou s'éloigne du ou des véhicule(s) adverse(s) ou allié(s).

Le pilote décide à chaque TOUR DE COMBAT à quelle vitesse il va : il définit un code dé de vitesse dont les mantisse et additif sont compris entre 0 et leurs valeurs maximales (en fonction, selon le cas, de la Vitesse Maxi, de la Vitesse de Combat ou de la Vitesse SL du véhicule ou du vaisseau).

Jet

Dans tous les cas, le pilote doit effectuer (sauf s'il n'a aucune chance de le louper) à chaque Tour un jet de PILOTAGE servant à déterminer s'il maîtrise son véhicule. Ce jet doit être supérieur au score requis par la difficulté du pilotage. Cette difficulté dépend de la circulation, de la physionomie de la route, des obstacles qui peuvent se présenter... La difficulté est notamment influencée par la vitesse du véhicule. Ce jet s'effectue comme suit :

$JET\ DE\ PILOTAGE = PILOTAGE\ (PL) + NDM$

NDM : Niveau de Maniabilité du Véhicule

Réussite

Si le résultat du jet est supérieur ou égal au score requis, alors le pilote parvient à maîtriser son véhicule. Dans le cas contraire c'est l'accident, plus ou moins grave en fonction de l'environnement direct du véhicule et du jet de Pilotage. Si le jet est loupé de justesse, l'accident est nettement moins grave que s'il est largement inférieur au score requis.

Manœuvres

Jet

C'est une action principale pour le pilote, il ne peut tirer en même temps qu'il effectue une manœuvre par exemple. Exécuter une manœuvre permet principalement de se mettre dans de meilleures dispositions pour attaquer le ou les véhicules adverses. S'il décide d'effectuer une manœuvre un pilote doit décider quelle manœuvre il entreprend et effectuer un jet de Manœuvre mettant en jeu sa compétence PILOTAGE et le Niveau de Maniabilité du véhicule. Pour réussir sa manœuvre le pilote doit réussir un jet supérieur au facteur de difficulté donné par le MJ correspondant à la difficulté de la manœuvre tentée et aux conditions de réalisation (adhérence pour un véhicule à roues, vitesse, obstacles...).

Ce jet s'effectue ainsi :

JET DE MANŒUVRE = PILOTAGE (PL) + NDM

NDM : Niveau de Maniabilité du Véhicule

Réussite

Si le résultat du jet est supérieur ou égal au Facteur de Difficulté, alors le pilote réussit la manœuvre entreprise. Dans le cas contraire, la manœuvre est manquée et il est nécessaire d'effectuer un Lancer de Contrôle (cf. paragraphe **Lancers de Contrôle**) afin de déterminer si le pilote malgré la manœuvre manquée réussit à garder le contrôle de son véhicule.

Manœuvres Courantes

Parmi les diverses manœuvres réalisables voici les plus courantes :

Le Virage serré

Cette manœuvre assez courante lors des poursuites peut permettre de surprendre son ou ses poursuivants. Sa difficulté dépend du rayon de courbure du virage pris, ainsi que de la vitesse du véhicule.

Le Zigzag

Cette manœuvre assez simple donne un bonus de 1D au jet d'Évitement du pilote mais enlève 1D aux éventuels jets de tirs, de lancers d'explosifs et

d'attaques Psy physiques des personnages du véhicule.

Les Vrilles

Elles permettent également d'obtenir 1D supplémentaire pour le jet d'Évitement du pilote. Les tirs vers l'avant et vers l'arrière ne subissent pas de malus, mais tous les autres subissent un malus de -1D.

Le Demi-Tour instantané

Le pilote d'un véhicule poursuivi par un ou plusieurs véhicules, réalise un 180 afin de se retrouver en face de son ou ses adversaires et ainsi pouvoir utiliser ses armes orientées vers l'avant lors de la passe frontale qui suit. Cela permet également de se remettre dans le sillage d'un véhicule adverse après une passe frontale. Cette manœuvre n'est pas particulièrement dure à réaliser mais peut avoir de dangereuses conséquences si elle est loupée. Une variante consiste à effectuer un 180 après une marche arrière de façon à se mettre en marche avant.

Le Looping court

Il permet au pilote de placer son vaisseau dans le dos du ou des vaisseaux qui le poursuivaient, cependant cette manœuvre nécessite une grande rapidité d'exécution et ne fonctionne que si le ou les vaisseaux adverses sont rapprochés (Courte Portée/Moyenne Portée).

Le Demi-Looping (vrillé ou pas)

Il donne le même résultat que le demi-tour instantané tout en étant plus simple à réaliser mais ne permet de se retrouver en passe frontale que si le vaisseau poursuivant était relativement éloigné (minimum Longue Portée). Il n'est intéressant de l'assortir d'une vrille que dans les milieux fluides (présence d'un champ gravitationnel).

Le Freinage brutal

Le pilote freine brutalement dans le but de surprendre ses poursuivants qui, s'ils ne lui rentrent pas dedans, lui passent devant ce qui inverse les rôles. Ce n'est pas une manœuvre très difficile à réaliser mais si les véhicules adverses sont très rapprochés il faut qu'ils fassent un jet d'Évitement (à moins qu'ils n'aient déjà été faits) pour savoir s'ils évitent la collision. S'ils ne l'évitent pas, il y a alors éperonnage (cf. paragraphe **Éperonnages & Touchettes**).

Le Cobra

Cette manœuvre a les mêmes conséquences que la précédente sauf en ce qui concerne le problème de collision, le vaisseau ayant pris une trajectoire légèrement ascendante à la suite d'un brutal décrochement du nez de l'appareil ce qui surprend le ou les poursuivants. Cependant le Cobra est plus difficile à réaliser que le Freinage brutal.

Le Freinage en Virage / Le Virage sur l'aile élargi

Cette manœuvre ne peut s'effectuer que dans un tournant : le pilote du véhicule poursuivit effectue un

freinage plus appuyé que nécessaire dans un virage au lieu de réaccélérer, combiné à un élargissement de la trajectoire, ce qui a pour effet de surprendre le ou les poursuivants qui passent devant. C'est une manœuvre assez compliquée à réaliser qui ne fonctionne pleinement que si le poursuivant est assez proche (Courte Portée).

Le 360

Cette manœuvre permet, si elle est correctement réussie, à l'ensemble des personnages du véhicule de faire feu sur toutes les cibles visibles à 360°, cependant tous leurs jets sont affectés d'un malus de -1D sur les tirs, les jets d'explosifs et les attaques psy physiques. Particulièrement difficile à réaliser, le 360 est également très dangereux. Il requiert d'excellents réflexes et une maîtrise totale du véhicule.

Le Crabe

Cette manœuvre qui consiste à mettre volontairement le véhicule en travers est très complexe à réaliser, surtout avec un véhicule à roues. Elle permet de tirer dans une direction bien précise sur l'ex-gauche ou l'ex-droite du véhicule sans malus pour les occupants du véhicule, de surprendre l'adversaire qui ne sait à quoi s'attendre car le Crabe peut se terminer en 180 si le pilote le désire. Le freinage procuré permet de faire passer les poursuivants proches devant sans risque de collision car ce n'est pas un freinage brutal.

Il existe des tas d'autres manœuvres qui sont soit des variantes des précédentes soit des manœuvres spécifiques à l'environnement : couper par les trottoirs dans une ville, sauts en contrebas (en passant à travers les barrières d'un pont par exemple), vrilles en piqué, chandelles, loopings déguisés...

Lancers de Contrôle

Jet

À chaque fois qu'un véhicule subit des dommages spéciaux, un éperonnage, une touchette ou que son pilote manque une manœuvre, le pilote doit procéder à un Lancer de Contrôle, qui correspond à la capacité de contrôle du pilote et qui permet de déterminer si le pilote réussit à garder le contrôle de son véhicule. Le Lancer de Contrôle fait intervenir la Compétence PILOTAGE du pilote ainsi que le NIVEAU DE MANIABILITÉ et la vitesse du véhicule. Il fait intervenir deux jets : un jet de Contrôle du pilote et un jet de Contrôle du véhicule :

JET DU PILOTE = PILOTAGE (PL) + NDM

JET DU VÉHICULE = VITESSE DU VÉHICULE

NDM : Niveau de Maniabilité du Véhicule

Réussite

Si le premier jet est supérieur ou égal au second alors le Lancer de Contrôle est réussi. Dans le cas contraire, il est raté : le pilote perd le contrôle de son véhicule qui dans le meilleur des cas ne sera pas en position de tirer au prochain TOUR DE COMBAT. Dans le pire des cas, un Lancer de Contrôle raté peut se terminer en accident aux conséquences dramatiques.

Il est à noter qu'un pilote qui a subi des dommages spéciaux (un résultat de 2 sur les TABLEAUX T7) ne peut effectuer de Lancer de Contrôle, par conséquent le Lancer de Contrôle est considéré comme étant raté d'office.

Autres Actions

Il est possible d'effectuer quantité d'autres types d'action au cours d'un combat de véhicules. Il est ainsi possible de communiquer, d'utiliser des équipements individuels ou intégrés au véhicule, d'utiliser ses pouvoirs Psy (de type Rudrah ou Valken), de se déplacer à l'intérieur d'un véhicule...

Chapitre 18 – Valken & Rudrah

Un Phénomène Ancestral

Découverts il y a de ça plusieurs dizaines de milliers d'années, les Pouvoirs Psy conservent encore à l'heure actuelle un caractère des plus mystérieux et ont une indéniable propension à fasciner ou inquiéter une frange importante de la population des galaxies jumelles. Cette capacité à maîtriser des pouvoirs d'ordre psychique semble, dans l'état actuel des connaissances, totalement accessible à tout un chacun, avec éventuellement une plus grande facilité pour certains que pour d'autres.

Nul ne sait par contre avec certitude si cette aptitude est purement naturelle ou s'il s'agit d'un héritage provenant des nombreuses manipulations génétiques qui ont été réalisées sur les sept espèces au cours des millénaires, manipulations dont il est encore à l'heure actuelle difficile de quantifier l'étendue et, à plus forte raison, les implications.

L'Époque du Conseil de la Paix

Du temps du règne des Anciens, l'existence des Pouvoirs Psy n'a, assez étrangement, jamais été niée. Au contraire, les rares personnes les maîtrisant disposaient généralement d'un statut particulier, plutôt avantageux. Ils étaient peu nombreux pour la bonne et simple raison qu'à cette époque, la croyance la plus répandue (certainement propagée par les Anciens eux-mêmes) voulait que seuls quelques élus soient capables de développer de tels pouvoirs. Dans les faits, la très grande majorité des privilégiés maîtrisant des techniques Psy étaient membres de l'Alliance Reggian (principalement les prêtres et les moines) avec pour principale consigne de les utiliser uniquement de manière pacifique et rédemptrice. Celles et ceux parmi les "élus" qui utilisaient les techniques Psy à des fins moins nobles étaient considérés comme des Déviants et étaient traqués sans pitié par des escouades spéciales de l'Armée du Conseil.

Les Deux Hémisphères

Des études très anciennes, dont il reste malheureusement peu de traces, ont montré qu'il existe en fait deux types de pouvoirs Psy bien distincts. Des expériences utilisant des marqueurs faiblement radioactifs ont permis de montrer que l'activité cérébrale des sujets exploitant uniquement l'un ou l'autre de ces deux types de techniques, utilisaient exclusivement un de leurs deux hémisphères cérébraux et ce quelle que soit l'espèce du sujet. Pour des raisons qui sont inconnues à l'heure actuelle, les deux types de Pouvoirs Psy furent baptisés Valken pour ceux utilisant l'hémisphère gauche et la partie droite du corps et Rudrah pour ceux liés à l'hémisphère droit et à la partie gauche du corps. Ces deux types de facultés ont un fonctionnement à tel point indépendant

que les Valken qui peuvent se "sentir" entre eux ne détectent en aucun cas les Rudrah et vice versa.

La Population Psy

Bien qu'étant nettement plus importante qu'il y a ne serait-ce qu'une dizaine d'années standard, la population Psy, au-delà du fait qu'elle soit très difficile à recenser, reste des plus réduites. S'il est possible pour tout un chacun de maîtriser des techniques Psy, il n'est pas pour autant aisé d'y parvenir et par dessus tout, il n'est jamais considéré comme anodin de disposer d'une certaine maîtrise des facultés Valken et Rudrah. Il est en effet généralement nécessaire de déclarer de telles facultés lors des passages aux douanes des systèmes et des planètes (en fonction de la législation locale). Et il est vivement déconseillé de tenter de les cacher étant donné que ces facultés sont détectables par le biais de matériels relativement répandus tels les PsyScanners ou éventuellement par de puissants Psy ou des personnes dotées de facultés extrasensorielles intégrés aux services des douanes. La possession de telles facultés implique systématiquement l'inscription dans des fichiers planétaires spéciaux et des expertises supplémentaires peuvent s'avérer obligatoires afin d'affiner l'évaluation du potentiel Psy de la personne en question.

Légalité & Statut

Si de faibles facultés Psy sont généralement bien acceptées, notamment en ce qui concerne les facultés dites spontanées, généralement très peu développées, ce n'est pas forcément le cas de facultés plus poussées qui peuvent conduire à un refus pur et simple de délivrance de visa ou en tout cas engendrer des difficultés d'obtention de visas temporaires. Mais il est important de noter qu'en ce qui concerne l'attitude des autorités face aux Pouvoirs Psy, de grandes disparités existent selon les systèmes et coalitions. Il est ainsi courant que des systèmes ou des planètes interdisent totalement les Psys et que d'autres à l'inverse ne leur imposent aucune restriction ou très peu. Enfin, il arrive que certains systèmes soient plutôt favorables aux Rudrah alors que d'autres ont une préférence envers les Valken.

Déviants & Repentis

Il existe bien évidemment des Psys qui outrepassent, plus ou moins discrètement, les limites fixées par les lois des différents systèmes planétaires. Des divisions spéciales, au sein des forces de l'ordre des différents systèmes habités, sont chargées de leur interception voire de leur neutralisation. Différents moyens se trouvent à leur disposition pour appréhender ces suspects d'un genre particulier. Leur arsenal comporte ainsi des armements classiques (armes létales et non létales) ainsi que des drogues

spécifiques telles que celles de classe DXL, véritablement redoutables pour ceux qui sont toujours dénommés « les Déviants ». Il n'est par ailleurs pas rare que ces divisions spéciales possèdent également un ou plusieurs Psys dans leurs rangs qui peuvent même s'avérer être d'anciens Déviants repentis ayant fait le choix de revenir dans le droit chemin tout en ayant toujours la possibilité d'exploiter leurs puissantes facultés.

Pouvoirs Psy & Religions

Les aptitudes Valken et Rudrah constituent un terreau fertile pour la plupart des religions qui y voient généralement l'expression la plus pure des capacités spécifiques offertes aux espèces intelligentes par opposition aux autres êtres vivants. Profitant du peu de connaissances scientifiques établies à leur sujet, elles fournissent chacune leurs propres explications à l'origine de ces facultés et à leur finalité, les rattachant par là même à leurs principaux dogmes. Quant à leurs utilisations, elles sont souvent régies par tout un ensemble de codes et de lois visant généralement à garantir que, au même titre que les autres actes de leurs adeptes d'une manière générale, ces techniques ne seront jamais utilisées à des fins négatives mais au contraire afin d'apporter selon le cas, plénitude, bonheur, paix, félicité ou transcendance.

Les postures des différentes religions à l'égard des facultés Rudrah et Valken sont assez variables globalement, puisque certaines, telles que l'Alliance Reggian, encouragent leurs religieux et éventuellement les fidèles à les utiliser, d'autres, telles la Voix d'Inshamma et la Voie de Dévra, sans s'en défier ne poussent pas à leur pratique mais plutôt à s'orienter vers les facultés extrasensorielles. Enfin d'autres religions, tels les cultes de Saldric ou d'Uldreyahn, sont globalement neutres à leur rencontre.

Centres & Symposiums

Il existe un certain nombre de centres d'études et de recherches visant à mener diverses sortes d'études (voire d'authentiques expérimentations) concernant les individus disposant de facultés psy et dispensant bien souvent des enseignements Rudrah et/ou Valken. On en trouve dans un certain nombre de systèmes réputés pour leur sympathie, parfois séculaire, envers les facultés Psy tels que le système Cossiglame et sa planète principale, Nelphée.

Ces centres se consacrent également à l'organisation de nombreux Symposiums itinérants se tenant à travers les nombreux systèmes des galaxies jumelles afin d'informer le plus grand nombre, de dissiper d'éventuels malentendus et ainsi tenter d'endiguer les phénomènes de rejet parfois très prononcés à l'égard des personnes ayant développé des facultés Psy.

Cristaux Psy

Leur extrême rareté n'a d'égal que les fabuleuses facultés qu'on leur prête. D'ailleurs, nombreux sont ceux qui ne croient pas à leur existence ou qui les voient comme des sortes de porte-bonheur sans réelles capacités, entourés de légendes sans fondement. Ces cristaux seraient ainsi capables, selon les rumeurs, de décupler les facultés Psy pour les plus performants mais également d'autres capacités dans certains cas. Selon les sources, ils ne seraient utilisables que par les Psy (qu'ils soient Rudrah ou Valken) ou par n'importe qui pour peu que le Cristal s'y prête.

Chapitre 19 – Compétences Spéciales

Des Facultés Avancées

Au nombre de 8, les Compétences Spéciales sont regroupées par deux au sein de 4 Pôles eux-mêmes inclus dans deux Sphères. Elles représentent des facultés particulières nécessitant un apprentissage spécifique. Par conséquent, la grande majorité des personnes ne possèdent aucune de ces compétences et seule une faible minorité d'entre elles possèdent une de ces compétences et très rarement plusieurs.

L'apprentissage de chacune de ces compétences nécessite généralement un important investissement en termes de temps et surtout l'intervention d'un ou plusieurs précepteurs de haut niveau (parfois appelés mentors) à même d'enseigner les bases et les rudiments de la compétence spéciale qu'ils maîtrisent. Une fois ces bases acquises, un personnage peut alors se perfectionner par lui-même comme c'est le cas pour les autres compétences même s'il peut également continuer à faire appel à différents experts.

Le fait de posséder une compétence spéciale permet notamment d'apprendre des techniques spécifiques qu'il faudra alors choisir parmi chacune des listes associées à chacune d'entre elles, proposant un certain nombre de ces techniques.

Apprentissage

Choix du Précepteur

Afin de maîtriser une compétence spéciale, il est indispensable de passer par une phase d'apprentissage plus ou moins longue. La longueur de cette période d'initiation dépend à la fois du niveau du ou des précepteurs choisis et du nombre de points d'expérience dépensés dans le but d'apprendre la compétence spéciale souhaitée. Le précepteur doit avoir au moins un Niveau égal à 6 dans la compétence en question, soit un code-dés égal à 6D ou un code-dés équivalent (5D+4, 4D+7, 3D+11). Le nombre de Points d'Expérience engagés doit être au minimum de 10 XP.

Durée d'Apprentissage

Dans le cas où le Niveau du précepteur est de 6 et que le nombre de points d'expérience utilisés est de 10, alors la durée d'apprentissage est de 6 mois. Elle diminue d'1 mois si le précepteur est de Niveau 7, de 2 mois s'il est de Niveau 8, etc. De la même manière, elle diminue d'1 mois si 20 Points d'Expérience sont utilisés au lieu de 10, de 2 mois pour 30 points et ainsi de suite. Cependant la durée minimale en dessous de laquelle il est théoriquement impossible d'espérer apprendre une compétence spéciale est d'un mois, ce qui signifie qu'il n'est pas nécessaire de dépenser plus de 10 XP avec un précepteur de Niveau 11 ou plus (faut-il encore le

trouver) ou plus de 60 XP avec un précepteur de Niveau 6.

Le déroulement de l'apprentissage, qui se passe bien souvent dans un lieu spécifique à l'abri des nuisances extérieures, comprend généralement plusieurs phases : des phases d'apprentissage théorique, des phases de mise en pratique progressive, différents tests visant à évaluer la progression et enfin une épreuve finale, la plupart du temps en situation réelle.

Épreuve Décisive

Lors de cette épreuve, est alloué un pseudo dé au personnage dans la compétence spéciale enseignée. L'épreuve consiste généralement à faire bon usage de ce pseudo dé afin de résoudre un problème, une situation qui met également en jeu les autres compétences du personnage. Si l'épreuve est réussie le pseudo dé se transforme en dé définitif : le personnage est de Niveau 1 dans sa nouvelle compétence. Dans le cas contraire, il est nécessaire de continuer l'apprentissage, le personnage étant encore de Niveau 0. En général, un mois supplémentaire est nécessaire avant de pouvoir repasser l'épreuve finale.

Techniques Spécifiques

Catégories

Chacune des Compétences Spéciales donne accès à diverses techniques spécifiques. Elles sont regroupées au sein de deux principales catégories :

- Les Techniques Intrinsèques (TI) : ce sont des techniques ne nécessitant pas de jet pour être utilisées. Une fois apprises, elles font partie de la compétence spéciale de manière intrinsèque.
- Les Techniques Complexes (TC) : ce sont des techniques nécessitant un jet de Compétence afin d'être réussies, le jet devant être supérieur à un Facteur de Difficulté déterminé par le Maître du Jeu ou à un jet en opposition d'un ou plusieurs autres personnages (PJ ou PNJ). Dans le cas contraire, la technique tentée est ratée. Dans le cas de ces techniques, une durée de réalisation est généralement indiquée.

Voies

Pour chaque compétence spéciale plusieurs Voies sont disponibles. Considérées comme des techniques bien qu'elles ne correspondent en elles-mêmes à aucune expertise spécifique, elles représentent les principales orientations qu'il est possible de suivre au sein d'une compétence spéciale. Il s'agit d'enseignements particuliers favorisant l'acquisition des fondamentaux qui vont par la suite permettre d'apprendre certaines des techniques de la compétence spéciale.

Ces voies vont donc déterminer quelles techniques vont être disponibles et celles qui ne le seront pas pour le personnage (cf. infra les prérequis dans **Maîtrise**). Ainsi les Voies Principales, qui sont toujours au nombre de deux, sont disponibles dès le Niveau 1 et des Voies Secondaires sont disponibles à partir du Niveau 5. Les techniques qui requièrent d'avoir opté pour une Voie en particulier sont appelées techniques de voie mais il existe également des techniques multi-voies (requérant plusieurs voies) et des techniques hors-voies (ne nécessitant aucune voie).

Maîtrise

Niveau

Un personnage possédant une compétence spéciale ne peut maîtriser que des techniques spécifiques dont le niveau est inférieur ou égal au sien. Il n'est par ailleurs pas possible de maîtriser toutes les techniques associées à une compétence spéciale. En dehors des techniques du Niveau 0 qui sont toutes maîtrisées, un personnage n'a la possibilité d'acquérir que deux nouvelles techniques (ou voies) à chaque fois qu'il progresse d'un Niveau. Ces techniques doivent donc être choisies parmi les techniques dont le niveau est inférieur ou égal à celui du personnage dans la compétence spéciale.

Il est, par suite, nécessaire de faire un choix parmi les techniques proposées pour chaque Niveau acquis dans la compétence. Par conséquent, un personnage ayant un Niveau 4 (soit 4D ou un code-dés équivalent) dans une compétence spéciale maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (cf. infra **Techniques Gratuites**). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Prérequis

Par ailleurs, une technique peut nécessiter un certain nombre de prérequis afin d'être acquise. On distingue les prérequis techniques et les prérequis pédagogiques. Les premiers concernent généralement la nécessité de maîtriser une Voie ou une technique particulière de niveau inférieur afin de disposer des bases nécessaires. Les prérequis pédagogiques correspondent au fait que certaines techniques ne peuvent être apprises qu'auprès de spécialistes qui sont les seuls à disposer de l'expertise nécessaire à leur enseignement. Il sera donc obligatoire dans ce cas, pour le personnage désireux de s'initier à ces techniques de rencontrer lesdites personnes et de les convaincre de les lui enseigner, en échange d'une éventuelle contrepartie (rémunération, service...). Les prérequis sont systématiquement indiqués dans les paragraphes de description des techniques spécifiques.

Techniques Gratuites

Outre les techniques « payantes » qui nécessitent un certain investissement afin d'être acquises, il existe un certain nombre de techniques gratuites. Les techniques du Niveau 0 sont des capacités gratuites qui sont toutes maîtrisées par les personnes initiées à la compétence spéciale en question. Il s'agit des techniques fondamentales que tous les initiés possèdent.

Par ailleurs, il existe des techniques dites de Convergence (en marge des techniques de niveau) qui peuvent être obtenues gratuitement si les prérequis qui leur sont associés sont validés. Elles sont disponibles tous les trois niveaux et font donc partie des groupes Convergence 1-3, 4-6 et 7-9. Ces techniques sont accessibles respectivement à partir des Niveaux 3, 6 et 9.

Techniques d'Expert

Il n'existe pas de technique spécifique au-delà du Niveau 9. À partir du Niveau 10 (soit une compétence de 10D ou un code-dés équivalent), le personnage atteint le statut d'expert et il lui est possible de créer ses propres techniques (et de les enseigner d'ailleurs) ce qui lui coûte un certain nombre d'XP, en fonction des possibilités et limitations de la technique en question (à négocier avec le MJ).

À partir du Niveau 10, il n'est possible d'acquérir qu'une seule technique par niveau : soit une technique existante d'un niveau inférieur ou égal à 9 soit une nouvelle technique créée par l'expert ou enseignée par un autre expert.

SurCompétences Associées

SurCompétences Spéciales

Ce sont les SURCOMPÉTENCES correspondant aux Compétences Spéciales, elles nécessitent de posséder la ou les Compétences Spéciales associées et de dépenser un Point de SurCompétence Spéciale (SCS) afin d'être utilisées. Un Point de SurCompétence Spéciale coûte 60 Points d'Expérience (XP). Il est possible d'en utiliser plusieurs simultanément si vous possédez suffisamment de points de SurCompétence Spéciale. Il est à noter qu'un Point de SurCompétence Spéciale peut également servir à utiliser une (et une seule) SurCompétence Générale si un personnage ne dispose pas de Point de SurCompétences Générales. Ces SurCompétences fonctionnent de la même manière que celles correspondant aux Compétences Générales et offrent les trois mêmes possibilités. Voici quelques exemples de SurCompétences Spéciales courantes mais il est tout à fait possible d'en créer d'autres en accord avec son MJ :

- SURPSYCHISME (RU/VA) : permet de doubler son code de Compétence Psy (RU ou VA selon le cas) pendant 3 TOURS DE COMBAT.

- **BOOMERANG (RU/VA)** : permet de retourner l'attaque Psy physique (RU ou VA selon le cas) contre son lanceur en doublant les dégâts sans que celui-ci puisse la parer (y compris une Esquive Psychique) sauf en utilisant un SURBOOMERANG.
- **SURGUÉRISON (MD)** : permet de regagner tous les PV perdus et de retrouver son Total Maxi. Peut être utilisé sur un autre personnage au contact.
- **SURCONSTITUTION (MD)** : permet de doubler le nombre de points de vie tout au long d'un combat (avec possibilité de dépassement provisoire du Total Maxi), ils reviendront à leur niveau normal après le combat. Peut être utilisé sur un autre personnage au contact.
- **SURDÉMANTÈLEMENT (EX)** : permet de démanteler automatiquement tout type d'explosifs en quelques secondes.
- **SURDÉMOLITION (EX)** : permet de poser à coup sûr l'explosif au meilleur endroit de manière à faire le plus de dommages possibles à la structure visée.
- **SURVIOLENCE (AM)** : permet de toucher à coup sûr l'ennemi au Corps à Corps et de le transpercer même s'il possède une armure en le mettant en état de Coma Neuromusculaire.
- **PROTECTION DES POINTS VITAUX (AM)** : échec automatique à toute Paralysie Neuromusculaire et à tout Coma Neuromusculaire (sauf VIOLENCE SANS ENTRAVE).
- **SURÉVASION (CE)** : permet de s'évader de n'importe qu'elle cellule, prison, geôle, cage ou lieu sous haute surveillance.
- **ESQUIVE MYSTIQUE (CE)** : permet d'esquiver à coup sûr une attaque et de sortir du champ de vision du ou des adversaires (même dans les cas les plus désespérés).
- **SURPRÉDICTION (6S)** : deviner à coup sûr les intentions de quelqu'un et connaître ses futurs agissements avec une grande précision.
- **BROUILLER LES CARTES (6S)** : échec automatique à toute Prédiction ou SURPRÉDICTION.
- **DÉVALISATION (KL)** : dérober à coup sûr tous les équipements d'un personnage sauf ceux dont il se sert actuellement (ex : armure, arme actuelle...) à Bout Portant (BP).
- **SURDISCRÉTION (KL)** : permet de voler à coup sûr un véhicule inoccupé ou les effets personnels d'un individu ou encore un article dans un magasin, sans se faire remarquer.
- **CORRÉLATION PSYCHIQUE (RU+VA)** : cette SurCompétence permet d'additionner les codes des deux compétences Psy pendant 3 TOURS DE COMBAT et d'utiliser aussi bien les techniques Valken que Rudrah.
- **SURBOOMERANG (RU/VA+6S)** : permet de renvoyer un BOOMERANG ou un SURBOOMERANG sur le personnage de son choix.
- **VAMPIRISATION (RU/VA+AM)** : permet par simple imposition d'une main sur un adversaire au Corps à Corps (CC/BP) d'absorber la moitié de son Total Actuel de Points de Vie et de se les approprier (sans dépasser son Total Maxi).
- **VAMPIRISATION NÉGATIVE (RU/VA+AM+6S)** : permet de retourner une VAMPIRISATION contre son auteur.
- **SURVAMPIRISATION (RU/VA+AM+MD)** : permet par simple imposition d'une main sur un adversaire au Corps à Corps (CC/BP) d'absorber la moitié de son Total Maxi de Points de Vie et de se les approprier (avec possible dépassement provisoire de son Total Maxi).
- **SURVAMPIRISATION NÉGATIVE (RU/VA+AM+MD+6S)** : permet de retourner une SURVAMPIRISATION contre son auteur.
- **ESQUIVE VENGERESSE (AM+CE)** : permet si vous êtes à une distance inférieure à votre déplacement maximal de votre adversaire d'esquiver à coup sûr son attaque et de l'attaquer au Corps à Corps en le mettant en état de Coma Neuromusculaire.
- **SURAGRESSIVITÉ (AM+CE)** : permet au Corps à Corps d'attaquer deux fois de suite par TOUR DE COMBAT pendant 3 Tours.
- **VIOLENCE RÉCIPROQUE (AM+6S)** : permet au Corps à Corps de retourner contre son auteur une attaque quelle qu'elle soit y compris les attaques entraînant une Paralysie Neuromusculaire ou un Coma Neuromusculaire.
- **DÉTECTION DES EXPLOSIFS (EX+6S)** : permet de détecter à coup sûr la présence d'explosifs dans un rayon de 10 mètres.
- **RÉSURRECTION (RU/VA+MD)** : permet de faire revivre un personnage qui vient juste de mourir et lui redonner tous ses Points de Vie. Cela nécessite d'être au contact.
- **VIOLENCE SANS ENTRAVE (AM+6S)** : échec à toute PROTECTION DES POINTS VITAUX en cas de Coma Neuromusculaire.
- **SURPROTECTION DES POINTS VITAUX (AM+6S)** : échec à toute Paralyse Neuromusculaire ou Coma Neuromusculaire (y compris VIOLENCE SANS ENTRAVE).
- **DÉVALISATION FURTIVE (KL+RU/VA)** : permet de voler à coup sûr et de loin tous les équipements d'un personnage sauf ceux dont il se sert actuellement sans qu'il s'en rende compte.
- **DÉROBER (KL+RU/VA)** : permet de voler à coup sûr et de loin l'arme (ou les armes) dont se sert actuellement le personnage visé.
- **DÉVALISATION TOTALE (KL+RU/VA+6S)** : permet de voler à coup sûr et de loin tous les équipements sans exception d'un personnage.
- **PROTECTION DES BIENS (KL+6S)** : permet d'empêcher de se faire voler, par un quelconque moyen un ou plusieurs équipements (même DÉVALISATION FURTIVE).
- **DÉVALISATION VIOLENTE (KL+AM)** : permet de voler à coup sûr au Corps à Corps tous les équipements d'un personnage sauf ceux dont il se sert actuellement même en cas de PROTECTION DES BIENS.
- **SURPROTECTION DES BIENS (KL+AM+6S)** : permet d'empêcher une DÉVALISATION VIOLENTE et également de se faire voler par un quelconque moyen.

SurCompétences Ultimes

Il existe des SurCompétences Ultimes particulièrement puissantes. Elles nécessitent de maîtriser toutes les Compétences Spéciales pour être utilisées ainsi que la dépense d'un Point de SurCompétence Ultime (SCU). Un point de SurCompétence Ultime coûte 80 Points d'Expérience. Là encore, il est possible de réaliser une SurCompétence Générale ou Spéciale en dépensant un point de SurCompétence Ultime si vous n'avez pas d'autres points de SurCompétence.

Ces SurCompétences fonctionnent de manière très différentes des deux autres et il n'en existe que trois au total :

- PRÉCESSION (RU+VA+MD+EX+AM+CE+6S+KL) : c'est le prélude nécessaire à une NUTATION, elle n'a aucune utilité par elle même.
- NUTATION (RU+VA+MD+EX+AM+CE+6S+KL) : il est indispensable de réaliser une NUTATION avant une TRANSDUCTION, elle n'a aucune autre utilité.
- TRANSDUCTION (RU+VA+MD+EX+AM+CE+6S+KL) : permet de parachever une PRÉCESSION et une NUTATION. Il est indispensable de réaliser une TRANSDUCTION afin de réaliser un ŒIL DE DAMNATION ou une AURA DE RÉDEMPTION.
- L'ŒIL DE DAMNATION : il ne requiert aucun point de SurCompétence mais nécessite d'avoir effectué une PRÉCESSION, une NUTATION et une TRANSDUCTION afin d'être réalisé. Il permet de tuer sur le coup le personnage de son choix dans un rayon de 100 mètres.
- L'AURA DE RÉDEMPTION : elle ne requiert aucun point de SurCompétence mais nécessite d'avoir effectué une PRÉCESSION, une NUTATION et une TRANSDUCTION afin d'être réalisée. Elle permet de se protéger ou de protéger un autre personnage d'un ŒIL DE DAMNATION qui vient d'être envoyé.

Chapitre 20 – Pôle Psychisme

Les Pouvoirs Psy

Utilisation

Les techniques psy sont consommatrices de flux vital, l'énergie nécessaire à leur utilisation est directement fournie par la personne qui en fait usage. C'est ainsi que les différentes techniques Psy drainent une partie de l'énergie vitale de celle ou celui qui les utilise sous la forme de Points de Vie. À chaque technique est ainsi associé un coût en PV qu'il sera nécessaire de dépenser à chaque tentative de réalisation de la technique en question, que cette tentative soit couronnée de succès ou non. Il est par ailleurs possible de recourir à la technique dite de *Drainage Vital* pour plus d'efficacité. Dans ce cas, il est nécessaire de dépenser deux fois plus de PV par technique afin de disposer d'un bonus de +1D sur le jet associé.

La réalisation d'une technique nécessite également la réussite d'un jet dans la compétence appropriée. Selon le cas, le jet se fait contre un Facteur de Difficulté donné par la technique et/ou en opposition contre un jet de VOLONTÉ ou de Pouvoirs Psy : PSY RUDRAH ou PSY VALKEN de la cible. Dans ce dernier cas, un Bonus de Combat associé à la technique intervient dans le jet. Divers autres modificateurs rendant compte des conditions de réalisation peuvent également intervenir (distance, luminosité...).

Valken & Rudrah

Les pouvoirs psy Valken utilisent l'hémisphère gauche du cerveau et la partie droite du corps, tandis que les pouvoirs psy Rudrah mettent en jeu l'hémisphère droit du cerveau et par conséquent la partie gauche du corps. Ainsi selon le type de technique utilisée, la personne les contrôlant se sert soit de la partie droite de son corps, soit de la partie gauche afin de les susciter et éventuellement de les orienter (principalement dans le cas des sphères). Cependant, bien que chacun de ces pouvoirs psy soit lié à une partie du corps, ils affectent lorsque c'est nécessaire l'ensemble du corps de la personne les utilisant.

Les personnes maîtrisant les techniques psy Valken ou Rudrah, respectivement appelées Psy Valken et Psy Rudrah, disposent d'un certain nombre de pouvoirs « gratuits » n'entraînant pas la dépense de Points de Vie. Elles peuvent ainsi détecter des personnes disposant de pouvoirs psy du même type que les leurs et également tenter de dissimuler leurs facultés psychiques à d'autres personnes disposant des mêmes pouvoirs. Cependant, un Psy Valken ne pourra jamais détecter un Psy Rudrah et inversement, au même titre que quelqu'un ne disposant pas de pouvoirs psy (à moins d'avoir recours à un détecteur spécifique tel qu'un Scanner Psychique). De même, les Psys Rudrah et Valken peuvent communiquer par

télépathie projective avec une personne disposant des mêmes facultés. De fait, un Psy Rudrah et un Psy Valken ne pourront jamais communiquer ensemble de cette manière (mais ils peuvent utiliser d'autres techniques).

Ubiquité & Complémentarité Psychiques

La réalisation d'une technique Psy prend généralement un Tour de Combat (soit environ 2 secondes), la durée des effets peut quant à elle être beaucoup plus importante, en fonction de la technique utilisée. Généralement, une personne n'utilise qu'une seule technique à la fois même s'il est en réalité possible d'en utiliser deux simultanément.

L'Ubiquité Psychique permet ainsi de tenter de réaliser deux techniques psy dépendant d'une même compétence psy simultanément. Cependant, chacun des jets qui suivra les règles normales sera divisé par deux.

La Complémentarité Psychique permet, quant à elle, de tenter de réaliser deux techniques psy dépendant de compétences psy différentes simultanément. Dans ce cas, chacun des jets suit les règles classiques et subit un malus de -1D.

Psy Rudrah

Généralités

Pour pouvoir utiliser des techniques Psy Rudrah, il faut posséder la Compétence Spéciale PSY RUDRAH (RU). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Il existe plusieurs types de techniques Psy Rudrah : les attaques (physiques ou mentales), les techniques défensives, les techniques de transfert vital, les techniques de déplacement et les techniques diverses. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le Niveau de la compétence spéciale PSY RUDRAH est égal à la valeur de la Mantis de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique Rudrah d'un Niveau supérieur à son Niveau dans la Compétence PSY RUDRAH.

Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage ayant un Niveau 4 en RU (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Techniques Psy Rudrah

Voici la liste de l'ensemble des techniques Psy Rudrah disponibles jusqu'au Niveau 5.

Niveau 0

- **Détection Rudrah** (TI, 0 PV, Technique diverse) : une capacité naturelle chez les Rudrah leur permettant d'effectuer un « scan » dans un rayon d'une dizaine de mètres autour d'eux afin de détecter d'éventuels autres Psys Rudrah. Le fait d'effectuer cette détection (et d'une manière générale d'utiliser leurs techniques psy) les rend cependant d'autant plus facile à repérer.
- **Dissimulation Rudrah** (TI, 0 PV, Technique diverse) : afin de se soustraire à un éventuel scan Rudrah, un Psy a la possibilité de dissimuler son psychisme. Le jet se fait alors en opposition entre les deux personnages. Un fort mal de tête peut parfois résulter d'un échec lors d'une telle confrontation pour le Psy ayant raté son scan.
- **Télépathie Rudrah** (TI, 0 PV, Technique diverse) : une faculté gratuite qui permet de communiquer librement avec les autres Psys Rudrah qui ne s'y opposent pas.

Niveau 1

- **Voie de l'Énergie** (TI, Voie) : c'est la voie suivie par ceux qui sont désireux d'utiliser leurs facultés Psy afin de maîtriser l'énergie sous toutes ses formes, qu'il s'agisse d'électricité, de chaleur ou même d'énergie vitale.
Prérequis : aucun.
- **Voie de la Matière** (TI, Voie) : ceux qui choisissent d'utiliser leur esprit pour manipuler la matière optent pour cette voie qui leur ouvre les portes de nombreuses techniques de télékinésie.
Prérequis : aucun.
- **Hurllement** (TC, 1 PV, Attaque mentale, BDC -1, CP) : cette technique produit un effroyable hurlement dans la tête de la cible qui n'entend plus rien d'autre. La gêne auditive provoquée empêche la cible d'entendre les bruits même proches d'elle et de comprendre les propos d'une personne lui parlant.
Durée : 2 Tours de Combat.
Prérequis : aucun.
- **Peur** (TC, 1 PV, Attaque mentale, BDC -2, CP) : cette technique, si elle est réussie, enlève 1D à toutes les caractéristiques du personnage visé pendant deux Tours de Combat.
Durée : 2 Tours de Combat.
Prérequis : aucun.
- **Télépathie Projective** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD variable) : il s'agit d'une technique de projection télépathique qui permet d'envoyer un message mental à une personne ne maîtrisant pas les techniques psy Rudrah. Cette technique ne permet que de communiquer. Le Facteur de Difficulté dépend de la distance et du lien existant entre les deux personnes (amis, connaissances, ennemis).

Durée : 2 Tours de Combat.
Prérequis : aucun.

Niveau 2

- **Maîtrise de la Douleur** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD 10) : permet de ne pas ressentir la douleur et de ne pas avoir 1D de malus dans chaque compétence dans le cas où l'on est sérieusement blessé. Peut également être utilisé afin de rester conscient lorsque l'on ne dispose plus que de 3 Points de Vie (grièvement blessé), avec cependant un malus de -1D sur chaque jet.
Durée : une heure.
Prérequis : Voie de la Matière.
- **Maîtrise de la Fatigue** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD 10) : permet de ne pas ressentir la fatigue et de ne pas avoir 1D de malus dans chaque compétence dans le cas où l'on est épuisé.
Durée : une heure.
Prérequis : Voie de la Matière.
- **Mini Sphère d'Énergie** (TC, 1 PV, Attaque physique, BDC -1, CP) : permet de créer une sphère d'énergie bleutée d'environ 5 cm de diamètre et de la projeter sur un adversaire. Si l'attaque touche elle fait 2D de Dommages (Puissance 1).
Durée : 1 Tour de Combat.
Prérequis : Voie de l'Énergie.
- **Onde de Choc** (TC, 1 PV, Attaque physique, BDC -1, CP) : cette technique permet de créer un déplacement d'air (éventuellement un déplacement d'eau) afin de déséquilibrer un personnage. L'onde de choc ne provoque aucun dégât par elle-même.
Durée : 1 tour de Combat.
Prérequis : Voie de la Matière.
- **Transfert Vital Léger** (TC, 1 PV, Technique de transfert, FDD 10) : cette technique de transfert de flux vital permet au personnage l'utilisant de transférer jusqu'à 5 de ses Points de Vie à un autre personnage.
Durée : 1 Tour de Combat.
Prérequis : Voie de l'Énergie.

Niveau 3

- **Illusion** (TC, 1 PV, Attaque mentale, FDD variable) : permet de créer une illusion (visuelle, auditive, olfactive ou même gustative) dans l'esprit de la cible, le Facteur de Difficulté dépend de l'importance de l'illusion créée.
Durée : 2 Tours de Combat.
Prérequis : aucun.
- **Mini Sphère de Feu** (TC, 2 PV, Attaque physique, BDC -2, CP) : cette technique permet de créer une sphère de feu d'environ 5 cm de diamètre et de la projeter sur un adversaire. Si l'attaque touche elle fait 2D+2 de Dommages (Puissance 1) et peut incendier la cible.
Durée : 1 Tour de Combat.
Prérequis : Voie de l'Énergie.
- **Peur Indicible** (TC, 2 PV, Attaque mentale, BDC -3, MP) : cette technique enlève 2D à toutes les jets de

compétences du personnage visé pendant deux Tours de Combat.

Durée : 2 Tours de Combat.

Prérequis : Peur.

- **Sphère d'Énergie** (TC, 2 PV, Attaque physique, BDC -2, MP) : cette technique consiste à créer une sphère d'énergie d'environ 10 cm de diamètre et de la projeter sur un adversaire. Si l'attaque touche elle fait 3D de Dommages (Puissance 1).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Énergie.

Convergence 1-3

- **Main de Feu** (TC, 2 PV, Attaque physique, BDC +1, BP/CC) : il s'agit une attaque au corps à corps au cours de laquelle la main gauche du Psy se transforme en torche, qui si elle est réussie inflige 2D de Dommages (Puissance 1) et qui peut également incendier la cible.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Mini Sphère de Feu, Voie de la Matière.

- **Transfert Vital** (TC, 2 PV, Technique de transfert, FDD 15) : cette technique de transfert de flux vital permet au personnage l'utilisant de transférer jusqu'à 10 de ses Points de Vie à un autre personnage.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Transfert Vital Léger.

Niveau 4

- **Absorption d'Énergie** (TC, 2 PV, Technique diverse, FDD variable) : cette technique permet d'absorber et de dissiper l'énergie sous quelque forme que ce soit (chaleur, rayonnement, électricité,...) ce qui permet à un personnage de ne pas subir de dommages d'une quelconque manière à cause d'elle. Le Facteur de Difficulté dépend de la quantité d'énergie à dissiper. Il sera ainsi faible dans le cas d'un tir de Mini Blaster et assez important dans le cas d'un courant de plusieurs milliers de volts.

Durée : 3 Tours de Combat.

Prérequis : Voie de l'Énergie.

- **Bouclier Psychique Rudrah** (TC, 2 PV, Technique défensive, FDD 20) : il protège le personnage et éventuellement ceux qui l'entourent (dans un rayon de 2 mètres) contre les techniques psy mentales Rudrah. Cela permet de rajouter 1D aux Compétences VOLONTÉ et PSY RUDRAH (pour la résistance psychique exclusivement) et réduit les dommages d'une attaque psy physique Rudrah d'1D. Cependant si le personnage ayant créé le bouclier est touché, le bouclier disparaît et il faut le reformer.

Durée : 4 Tours de Combat.

Prérequis : aucun.

- **Éclair Psychique** (TC, 2 PV, Attaque physique, BDC -4, LP) : un éclair jaillit de la main gauche du personnage. Si l'attaque touche elle fait 4D de Dommages (Puissance 1) et peut provoquer des dommages électriques.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Énergie.

- **Mini Sphère d'Énergie Pure** (TC, 2 PV, Attaque physique, BDC -3, MP) : permet de créer une sphère d'énergie pure d'environ 5 cm de diamètre et de la projeter sur un adversaire. Si l'attaque touche elle fait 4D de Dommages (Puissance 1).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Énergie.

- **Sphère de Feu** (TC, 2 PV, Attaque physique, BDC -3, MP) : cette technique permet de créer une sphère de feu d'environ 10 cm de diamètre et de la projeter sur un adversaire. Si l'attaque touche elle fait 3D+3 de Dommages (Puissance 1) et peut incendier la cible.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Énergie.

Niveau 5

- **Voie de la Kinésie** (TI, Voie) : cette voie ouvre la possibilité de maîtriser les différentes techniques de télékinésie et les techniques associées.

Prérequis : Voie de la Matière.

- **Voie des Sphères** (TI, Voie) : afin de maîtriser les techniques permettant de générer les sphères les plus complexes, cette voie est plus particulièrement indiquée.

Prérequis : Voie de l'Énergie.

- **Comète Psychique** (TC, 3 PV, Attaque physique, BDC +3, LP) : cette technique consiste à créer une comète d'énergie capable d'incurver sa trajectoire afin de maximiser ses chances de toucher sa cible. Elle occasionne 3D de Dommages (Puissance 1).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Énergie, Voie de la Matière.

- **Mini Sphère Écarlate** (TC, 3 PV, Attaque physique, BDC -4, MP) : cette technique permet de créer une sphère de feu concentrée de 5 cm de diamètre. Si l'attaque touche elle fait 4D+4 de Dommages (Puissance 1) et peut incendier la cible.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Sphères.

- **Mini Sphère Noire** (TC, 3 PV, Attaque physique, BDC -4, CP) : cette technique permet de créer une sphère noire vampire de 5 cm de diamètre capable de récupérer de l'énergie vitale. Si l'attaque touche elle fait 2D de Dommages (Puissance 1), de surcroît le personnage récupère la moitié des Points de Vie perdus par la victime.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Sphères.

- **Sphère d'Énergie Pure** (TC, 3 PV, Attaque physique, BDC -4, LP) : permet de créer une sphère d'énergie pure de 10 cm de diamètre. Si l'attaque touche elle fait 5D de Dommages (Puissance 1).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Sphères.

- **Transfert Vital Avancé** (TC, 3 PV, Technique de transfert, FDD 25) : cette technique de transfert de flux vital permet au personnage l'utilisant de transférer jusqu'à 15 de ses Points de Vie à un autre personnage.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Transfert Vital.

Psy Valken

Généralités

Pour pouvoir utiliser des techniques Psy Valken, il faut posséder la Compétence Spéciale PSY VALKEN (VA). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Il existe plusieurs types de techniques Psy Valken : les attaques (physiques ou mentales), les techniques défensives, les techniques de guérison, les techniques de déplacement et les techniques diverses. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le Niveau de la compétence spéciale PSY VALKEN est égal à la valeur de la Mantisse de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique Valken d'un Niveau supérieur à son niveau dans la Compétence PSY VALKEN.

Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage Niveau 4 en VA (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Techniques Psy Valken

Voici la liste de l'ensemble des techniques Psy Valken disponibles jusqu'au Niveau 5.

Niveau 0

- **Détection Valken** (TI, 0 PV, Technique diverse) : une capacité naturelle chez les Valken leur permettant d'effectuer un « scan » dans un rayon d'une dizaine de mètres autour d'eux afin de détecter d'éventuels autres Psys Valken. Le fait d'effectuer cette détection (et d'une manière générale d'utiliser leurs techniques psy) les rend cependant d'autant plus facile à repérer.
- **Dissimulation Valken** (TI, 0 PV, Technique diverse) : afin de se soustraire à un éventuel scan Valken, un Psy a la possibilité de dissimuler son psychisme. Le jet se fait alors en opposition entre les deux personnages. Un fort mal de tête peut parfois résulter d'un échec lors d'une telle confrontation pour le Psy ayant raté son scan.
- **Télépathie Valken** (TI, 0 PV, Technique diverse) : une faculté gratuite qui permet de communiquer librement avec les autres Psys Valken qui ne s'y opposent pas.

Niveau 1

- **Voie de l'Influx** (TI, Voie) : cette voie est dédiée à ceux qui cherchent à améliorer leurs performances

physiques et leur capacité à résister aux agressions extérieures.

Prérequis : aucun.

- **Voie de la Vitalité** (TI, Voie) : c'est la voie suivie par ceux qui sont désireux d'utiliser leurs facultés Psy afin d'accélérer la régénération du flux vital de ceux qui sont blessés et de maîtriser d'une manière générale tout ce qui a trait à la vie.

Prérequis : aucun.

- **Guérison Naturelle Améliorée** (TC, 1 PV, Technique de guérison, FDD 5, CO) : permet d'améliorer la récupération d'un personnage sur une journée. S'utilise généralement au contact ou sur soi-même.

Durée : une journée standard.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

- **Lumière Diffuse** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD variable) : produit une lumière autour du personnage et de ceux qui l'accompagnent. Le Facteur de Difficulté dépend de l'intensité et du rayon d'action de la lumière. Pour une faible lumière éclairant une surface au sol de 1 mètre de diamètre, FDD Facile : 5.

Durée : quelques minutes.

Prérequis : Voie de l'Influx.

- **Télépathie Projective** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD variable) : il s'agit d'une technique de projection télépathique qui permet d'envoyer un message mental à une personne ne maîtrisant pas les techniques psy Valken. Cette technique ne permet que de communiquer. Le Facteur de Difficulté dépend de la distance et du lien existant entre les deux personnes (amis, connaissances, ennemis).

Durée : 2 Tours de Combat.

Prérequis : aucun.

Niveau 2

- **Guérison Naturelle Rapide** (TC, 1 PV, Technique de guérison, FDD 10, CO) : permet d'améliorer nettement la récupération d'un personnage sur une journée. S'utilise généralement au contact ou sur soi-même.

Durée : une journée standard.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

- **Influx** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD 5) : cette technique permet d'obtenir un bonus de +1 sur les jets de RAPIDITÉ et d'AGILITÉ pendant 2 Tours de Combat.

Durée : 2 Tours de Combat.

Prérequis : Voie de l'Influx.

- **Maîtrise de la Douleur** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD 10) : permet de ne pas ressentir la douleur et de ne pas avoir 1D de malus dans chaque compétence dans le cas où l'on est sérieusement blessé. Peut également être utilisé afin de rester conscient lorsque l'on ne dispose plus que de 3 Points de Vie (grièvement blessé), avec cependant un malus de -1D sur chaque jet.

Durée : une heure.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

- **Maîtrise de la Fatigue** (TC, 1 PV, Technique diverse, FDD 10) : permet de ne pas ressentir la fatigue et de ne pas avoir 1D de malus dans chaque compétence dans le cas où l'on est épuisé.

Durée : une heure.

Prérequis : Voie de l'Influx.

• **Onde de Choc** (TC, 1 PV, Attaque physique, BDC -1, CP) : cette technique permet de créer un déplacement d'air (éventuellement un déplacement d'eau) afin de déséquilibrer un personnage. L'onde de choc ne provoque aucun dégât par elle-même.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Influx.

Niveau 3

• **Absorption d'Énergie** (TC, 2 PV, Technique diverse, FDD variable) : cette technique permet d'absorber et de dissiper l'énergie sous quelque forme que ce soit (chaleur, rayonnement, électricité...) ce qui permet à un personnage de ne pas subir de dommages d'une quelconque manière à cause d'elle. Le Facteur de Difficulté dépend de la quantité d'énergie à dissiper. Il sera ainsi faible dans le cas d'un tir de Mini Blaster et assez important dans le cas d'un courant de plusieurs milliers de volts.

Durée : 3 Tours de Combat.

Prérequis : Voie de l'Influx.

• **Guérison Naturelle Intégrale** (TC, 2 PV, Technique de guérison, FDD 15, CO) : permet une telle amélioration de la guérison naturelle de base même pour un personnage sérieusement blessé qu'il ne peut y avoir de perte de Points de Vie, le gain est compris entre 1 et 11 points de Vie. S'utilise généralement au contact ou sur soi-même.

Durée : une journée standard.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

• **Influx Avancé** (TC, 2 PV, Technique diverse, FDD 15) : cette technique permet d'obtenir un bonus de +2 sur les jets de RAPIDITÉ et d'AGILITÉ pendant 3 Tours de Combat.

Durée : 3 Tours de Combat.

Prérequis : Influx.

Convergence 1-3

• **Bouclier Psychique Valken** (TC, 2 PV, Technique défensive, FDD 15) : il protège le personnage et éventuellement ceux qui l'entourent (dans un rayon de 2 mètres) contre les techniques psy mentales Valken : rajoute 1D aux Compétences VOLONTÉ et PSY VALKEN (pour la résistance psychique exclusivement) et réduit les dommages d'une attaque psy physique Valken d'1D. Cependant si le personnage ayant créé le bouclier est touché, le bouclier disparaît et il faut le reformer.

Durée : 4 Tours de Combat.

Prérequis : Absorption d'Énergie, Voie de la Vitalité.

• **Influx Physique** (TC, 2 PV, Technique diverse, FDD 15) : cette technique permet d'obtenir un bonus de +2 sur les jets de RAPIDITÉ, d'AGILITÉ, de FORCE et d'ENDURANCE pendant 3 Tours de Combat.

Durée : 3 Tours de Combat.

Prérequis : Influx Avancé, Voie de la Vitalité.

Niveau 4

• **Endormir** (TC, 2 PV, Attaque mentale, BDC -5, LP) : cette technique permet, selon le cas, d'endormir le personnage visé qui ne se réveillera que si un autre personnage vient le réveiller ou en tout cas de lui faire subir un coup de fatigue qui se répercute par un malus de -1D sur tous ses jets. La difficulté dépend de l'activité du personnage visé. Si ce dernier est en pleine action, il sera impossible de l'endormir.

Durée : 30 minutes.

Prérequis : aucun.

• **Mini Sphère Blanche** (TC, 2 PV, Attaque physique, BDC -3, CP) : cette technique consiste à créer une sphère blanche d'environ 5 cm de diamètre et de la projeter sur un adversaire. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires organiques, si l'attaque touche elle fait 2D de Dommages (Puissance 0) et paralyse la victime si celle-ci est sérieusement blessée.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Influx.

• **Rétablissement Total** (TC, 2 PV, Technique de guérison, FDD 20, CO) : permet une telle amélioration de la guérison naturelle de base même pour un personnage sérieusement blessé qu'il ne peut y avoir de perte de Points de Vie, le gain est compris entre 3 et 13 points de Vie. S'utilise généralement au contact ou sur soi-même.

Durée : une journée standard.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

• **Sentir les Êtres Vivants** (TC, 2 PV, Technique diverse, FDD variable) : permet de détecter la présence d'êtres vivants dans un certain rayon. Plus on essaye de savoir précisément de quelles créatures il s'agit et quelles sont leurs intentions, plus la difficulté augmente. La difficulté augmente aussi si la zone de recherche augmente. Ce pouvoir ne peut servir à détecter les robots et les personnages utilisant un bouclier psychique Valken.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

Niveau 5

• **Voie des Sphères** (TI, Voie) : afin de maîtriser les techniques permettant de générer les sphères les plus complexes, cette voie est plus particulièrement indiquée.

Prérequis : Voie de l'Influx.

• **Voie de l'Ascendance** (TI, Voie) : pour aller plus loin dans la maîtrise des facultés de contrôle de la matière, de la lumière et du temps.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

• **Détection des Pièges & Dangers** (TC, 3 PV, Technique diverse, FDD : 25) : cette technique permet de repérer les pièges et dangers capables de causer des blessures dans un rayon de 20 mètres.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

- **Focus Valken** (TC, 3 PV, Technique diverse, FDD 25) : cette technique, qui consiste pour le Psy Valken à concentrer son énergie psychique, permet d'obtenir un bonus de +2D sur les jets faisant intervenir la compétence PSY VALKEN pendant 5 Tours de Combat.
Durée : 5 Tours de Combat.

Prérequis : aucun.

- **Influx Supérieur** (TC, 3 PV, Technique diverse, FDD 25) : cette technique permet d'obtenir un bonus de +3 sur les jets de RAPIDITÉ et d'AGILITÉ pendant 4 Tours de Combat.

Durée : 4 Tours de Combat.

Prérequis : Voie de l'Influx.

- **Paralysie Légère** (TC, 3 PV, Attaque mentale, BDC - 6, LP) : cette technique, en agissant directement sur le système nerveux central, permet de paralyser un personnage pendant deux TOURS DE COMBAT.

Durée : 2 Tours de Combat.

Prérequis : Voie de l'Influx, Voie de la Vitalité.

- **Sphère Blanche** (TC, 3 PV, Attaque physique, BDC - 4, MP) : cette technique consiste à créer une sphère blanche d'environ 10 cm de diamètre et de la projeter sur un adversaire. Cette attaque ne peut être utilisée que contre des adversaires organiques, si l'attaque touche elle fait 3D de Dommages (Puissance 0) et paralyse la victime si celle-ci est sérieusement blessée.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Sphères.

- **Télékinésie** (TC, 3 PV, Technique diverse, FDD variable) : cette technique permet de faire léviter et se déplacer des objets exclusivement composés de matière inerte à distance à une vitesse maximale de 5 m/s (soit 10 mètres par TOUR). Le Facteur de Difficulté dépend de la distance à laquelle se trouve l'objet et du poids de l'objet déplacé : facile (5) pour un objet de moins de 100 g, normal (10) pour un objet de moins de 1 kg, exigeant (15) pour un objet de moins de 10 kg, difficile (20) pour un objet de moins de 100 kg, etc.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Ascendance.

- **Transfert de Flux Vital** (TC, Technique de guérison, FDD 25, CO) : permet au personnage de transférer une partie de ses Points de Vie à un autre personnage qui possède au moins 1 Point de Vie.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Vitalité.

Chapitre 21 – Pôle Précision

Médecine

Généralités

Pour pouvoir utiliser des techniques médicales, il faut posséder la Compétence Spéciale MÉDECINE (MD). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Les techniques que proposent la compétence spéciale Médecine sont très diverses, on les regroupe par types : les techniques de diagnostic, de soins, de types chirurgicales, sérothérapiques, l'antidotisme et la fabrication de poisons. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le Niveau de la compétence spéciale MÉDECINE est égal à la valeur de la Mantisse de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique d'un niveau supérieur à son niveau dans la Compétence MÉDECINE.

Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage Niveau 4 en MD (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Les sérums, les onguents, les poisons et les antidotes nécessitent afin d'être réalisés de disposer de tous les ingrédients nécessaires à leur élaboration. Cette dernière est généralement assez complexe et prend généralement un certain temps.

Techniques Médicales

Voici la liste de l'ensemble des techniques Médicales disponibles jusqu'au Niveau 5.

Niveau 0

• **Diagnostic Généraliste** (TC, Diagnostic, FDD variable) : permet de réaliser un diagnostic global d'un patient afin de déceler les signes d'une maladie ou d'évaluer la gravité d'une blessure. Le Facteur de Difficulté dépend principalement de la nature des symptômes. En cas de réussite, cela permet de donner une orientation aux soins à administrer afin d'améliorer l'état de santé du personnage examiné.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

• **MédiKit & TraumaKit Avancés** (TI, Soins) : permet d'utiliser les MédiKits et TraumaKits au-delà de leurs possibilités originelles. Ainsi un MédiKit peut être utilisé pour soigner un personnage sérieusement blessé (jusqu'à 10 PV rendus) et un TraumaKit peut être utilisé pour soigner un personnage grièvement blessé (jusqu'à 8 PV rendus).

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

• **Premiers Soins** (TI/TC, FDD variable, Soins) : cette technique permet, en utilisant une trousse médicale, de redonner automatiquement 5 PV à un personnage légèrement blessé et suite à un jet réussi, à un personnage sérieusement blessé en attendant une éventuelle prise en charge ultérieure. Le Facteur de Difficulté dépend de la gravité des blessures de la personne à soigner.

Durée : de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes.

Niveau 1

• **Voie de la Thérapie** (TI, Voie) : il s'agit de la voie concernant les soins apportés aux personnes souffrant d'un problème de santé, de blessures légères ou d'une maladie.

Prérequis : aucun.

• **Voie de la Pharmacologie** (TI, Voie) : la voie plus particulièrement dédiée à la prescription, l'utilisation et même l'élaboration de médicaments et d'une manière générale de la chimie à vocation thérapeutique.

Prérequis : aucun.

• **Onguents** (TC, Onguents, FDD variable) : aptitude à prescrire et à préparer des onguents simples, à base de plantes médicinales ou de composés actifs synthétisés, destinés à être appliqués directement sur les blessures et ainsi favoriser leur cicatrisation. Ce type d'onguent permet de récupérer de 1 à 5 PV au bout d'une heure après l'application sur la blessure. Le Facteur de Difficulté dépend de la complexité de préparation de l'onguent simple (5 à 10).

Durée de préparation : quelques minutes.

Prérequis : Voie de la Pharmacologie.

• **Sérothérapie** (TC, Sérothérapiques, FDD variable) : aptitude à prescrire et à préparer des sérums immunisants simples, d'origine animale ou provenant d'une des sept espèces intelligentes, destinés à protéger contre certaines maladies (généralement locales, spécifiques à certaines planètes) ou pour les traiter. L'efficacité de ces sérums est fonction de la virulence des maladies en question. Le Facteur de Difficulté dépend de la complexité de préparation du sérum simple (5 à 10).

Durée de préparation : quelques minutes.

Prérequis : Voie de la Pharmacologie.

• **Soins Rapides** (TI, Soins, FDD variable) : capacité à prodiguer des soins rapides en utilisant une trousse médicale et ainsi de redonner automatiquement 8 PV à un personnage légèrement blessé.

Durée : de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de la Thérapie.

Niveau 2

• **Premiers Soins Avancés** (TI/TC, Soins, FDD variable) : cette technique permet, en utilisant une trousse médicale, de redonner automatiquement 5 PV

à un personnage légèrement blessé et suite à un jet réussi, à un personnage sérieusement blessé voire grièvement blessé en attendant une éventuelle prise en charge ultérieure. Le Facteur de Difficulté dépend de la gravité des blessures de la personne à soigner.

Durée : de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de la Thérapie.

- **Médecine Vétérinaire** (TC, Soins, FDD variable) : spécialisation de la médecine permettant d'effectuer des diagnostics généraux et d'apporter des soins de base (premiers soins) aux animaux domestiques et d'élevage.

Prérequis : Voie de la Thérapie.

- **Pharmaceutique** (TC, Soins, FDD variable) : connaissance et capacité à prescrire une large gamme de produits pharmaceutiques adaptés à la pathologie diagnostiquée tant en termes de produits choisis que de posologie.

Prérequis : Voie de la Pharmacologie.

- **Phytothérapie** (TC, Soins, FDD variable) : connaissance et capacité à prescrire une large gamme de plantes médicinales adaptées à la pathologie diagnostiquée tant en termes de plantes choisies que de posologie.

Prérequis : Voie de la Pharmacologie.

Niveau 3

- **Diagnostic Avancé** (TC, Diagnostic, FDD variable) : permet de réaliser un diagnostic plus fin d'un patient une fois un premier diagnostic général effectué. Le Facteur de Difficulté dépend principalement de la nature des symptômes. En cas de réussite, cela permet de donner une orientation plus précise aux soins à administrer afin d'améliorer l'état de santé du personnage examiné.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de la Pharmacologie, Voie de la Thérapie.

- **Médecine Légale** (TC, Médicolégal, FDD variable) : cette spécialisation concerne principalement les aspects juridiques et légaux concernant les décès. Cela permet d'effectuer des constats de décès (basés sur différents critères incluant l'absence de souffle, de pouls et d'activité cérébrale en ayant éventuellement recours à du matériel spécifique) et d'établir un certificat de décès ayant valeur légale.

Prérequis : aucun.

- **Onguents Avancés** (TC, Onguents, FDD variable) : aptitude à prescrire et à préparer des onguents complexes, à base de plantes médicinales ou de composés actifs synthétisés, destinés à être appliqués directement sur les blessures et ainsi favoriser leur cicatrisation. Ce type d'onguent permet de récupérer de 5 à 10 PV au bout d'une heure après l'application sur la blessure. Le Facteur de Difficulté dépend de la complexité de préparation de l'onguent complexe mêlant différents composés actifs (10 à 20).

Durée de préparation : quelques minutes.

Prérequis : Onguents.

- **Sérothérapie Avancée** (TC, Sérothérapies, FDD variable) : aptitude à prescrire et à préparer des sérums immunisants complexes, d'origine animale ou provenant d'une des sept espèces intelligentes, destinés à protéger contre certaines maladies (généralement locales, spécifiques à certaines planètes) ou pour les traiter. L'efficacité de ces sérums, plus élevées que celle des sérums simples, est fonction de la virulence des maladies en question. Le Facteur de Difficulté dépend de la complexité de préparation du sérum complexe mêlant différents composés actifs (10 à 20).

Durée de préparation : quelques minutes.

Prérequis : Sérothérapie.

- **Xénobiologie** (TC, Soins, FDD variable) : équivalent de la Médecine Vétérinaire pour les animaux non-domestiques et pour les espèces semi-intelligentes. Cette spécialisation regroupe des connaissances générales sur l'anatomie et la biologie de ces espèces et permet de réaliser des diagnostics généraux et d'apporter des soins de base (premiers soins).

Prérequis : Médecine Vétérinaire.

Convergence 1-3

- **Soins Rapides Avancés** (TI, Soins, FDD variable) : capacité à prodiguer des soins rapides en utilisant une trousse médicale, de redonner automatiquement 8 PV à un personnage légèrement blessé et suite à un jet réussi, à un personnage sérieusement blessé en attendant une éventuelle prise en charge ultérieure. Le Facteur de Difficulté dépend de la gravité des blessures de la personne à soigner.

Durée : de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Soins Rapides, Premiers Soins Avancés.

- **Onguents Naturels** (TC, Onguents, FDD variable) : aptitude à prescrire et à préparer des onguents complexes, exclusivement à base de plantes médicinales, destinés à être appliqués directement sur les blessures et ainsi favoriser leur cicatrisation. Ce type d'onguent permet de récupérer de 8 à 12 PV au bout d'une heure après l'application sur la blessure. Le Facteur de Difficulté dépend de la complexité de préparation de l'onguent complexe mêlant différents composés actifs (10 à 20).

Durée de préparation : quelques minutes.

Prérequis : Onguents Avancés, Phytothérapie.

Niveau 4

- **Médecine Vétérinaire Avancée** (TC, Soins, FDD variable) : spécialisation de la médecine permettant d'effectuer des diagnostics avancés et d'effectuer des interventions chirurgicales simples (et anesthésies simples) concernant les animaux domestiques et d'élevage.

Prérequis : Médecine Vétérinaire.

- **Pharmaceutique Avancée** (TC, Soins, FDD variable) : connaissance et capacité à prescrire des produits pharmaceutiques spécifiques à des

pathologies complexes tant en termes de produits choisis que de posologie.

Prérequis : Pharmaceutique.

• **Phytothérapie Avancée** (TC, Soins, FDD variable) : connaissance et capacité à prescrire une large gamme de plantes médicinales spécifiques adaptées à des pathologies complexes tant en termes de plantes choisies que de posologie.

Prérequis : Phytothérapie.

• **Thanatologie** (TC, Médicolégal, FDD variable) : savoir-faire regroupant les différentes techniques de datation des cadavres (à l'aide de l'équipement spécifique adéquat) incluant, selon les espèces, les méthodes thermométriques, la rigidité cadavérique, les lividités cadavériques, l'état de putréfaction, les études entomologiques...

Durée : de quelques minutes à plusieurs heures.

Prérequis : Médecine Légale.

Niveau 5

• **Voie de l'Anesthésiologie** (TI, Voie) : il s'agit de la voie regroupant tout ce qui concerne les anesthésies et les techniques de réanimation et de soins intensifs.

Prérequis : Voie de la Pharmacologie, Voie de la Thérapie.

• **Voie de la Chimie Médicale** (TI, Voie) : dans le prolongement de la pharmacologie, cette voie permet d'aller plus loin dans la maîtrise de la chimie des médicaments et des drogues et poisons.

Prérequis : Voie de la Pharmacologie.

• **Voie de la Chirurgie** (TI, Voie) : il s'agit de la voie ouvrant au personnage les portes de la chirurgie générale.

Prérequis : Voie de la Thérapie.

• **Anesthésie** (TC, Anesthésiologie, FDD variable) : permet de réaliser une anesthésie complexe dans le but de réaliser une intervention chirurgicale particulière.

Durée : de quelques minutes à quelques heures.

Prérequis : Voie de l'Anesthésiologie.

• **Antidotisme** (TC, Antidotisme, FDD variable) : technique regroupant la connaissance, la prescription et la réalisation d'antidotes spécifiques courants efficaces contre toute une gamme de poisons courants.

Durée de préparation : de quelques minutes à plusieurs dizaines de minutes.

Prérequis : Voie de la Chimie Médicale.

• **Autopsie** (TC, Médicolégal, FDD variable) : savoir-faire regroupant les différents types d'interventions réalisées sur les cadavres (et les analyses subséquentes) afin de déterminer avec une plus ou moins grande précision les causes du décès.

Durée : de quelques minutes à plusieurs heures.

Prérequis : Médecine Légale, Voie de la Chirurgie.

• **Chirurgie Plastique** (TC, Chirurgicale, FDD variable) : c'est le domaine de la chirurgie qui permet de modifier l'apparence d'une personne, principalement l'apparence de son visage mais également de son corps. Elle englobe naturellement la chirurgie esthétique.

Prérequis : Voie de la Chirurgie.

• **Chirurgie Traumatologique** (TC, Chirurgicale, FDD variable) : branche de la chirurgie concernant la réparation des traumatismes : lésions de la peau, brûlures, traumatismes du squelette et des articulations (fractures, luxations...), déchirures musculaires ou ligamentaires...

Prérequis : Voie de la Chirurgie.

• **Soins Intensifs** (TC, Soins, FDD 25) : permet d'administrer à l'aide d'un matériel spécialisé des soins intensifs à une personne en détresse et ainsi de lui redonner 5 PV si elle est grièvement blessée et 1 PV si elle se trouve dans le coma.

Prérequis : Voie de l'Anesthésiologie.

• **Xénobiologie Avancée** (TC, Soins, FDD variable) : équivalent de la Médecine Vétérinaire Avancée pour les animaux non-domestiques et pour les espèces semi-intelligentes. Cette spécialisation regroupe des connaissances avancées sur l'anatomie et la biologie de ces espèces et permet de réaliser des diagnostics avancés et d'effectuer des interventions chirurgicales simples (et anesthésies simples).

Prérequis : Xénobiologie.

Explosifs

Généralités

Pour pouvoir utiliser des techniques liées aux explosifs, il faut posséder la Compétence Spéciale EXPLOSIFS (EX). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Les techniques que proposent la compétence spéciale EXPLOSIFS sont très diverses. On les regroupe par types : les techniques de Fabrication et les techniques de Démantèlement. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le Niveau de la compétence spéciale EXPLOSIFS est égal à la valeur de la Mantisse de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique d'un Niveau supérieur à son Niveau dans la Compétence EXPLOSIFS.

Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage ayant un Niveau 4 en EX (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Les explosifs et détonateurs nécessitent pour leur fabrication ou leur démantèlement de disposer de tous les outils et du matériel nécessaire.

Techniques Liées aux Explosifs

Voici la liste de l'ensemble des techniques de fabrication et de démantèlement d'explosifs disponibles jusqu'au Niveau 5.

Niveau 0

- **Connaissance des Explosifs** (TI, Technique générale) : des connaissances très générales concernant les explosifs, leurs principaux constituants, les systèmes de détonateur...
- **Explosifs Artisanaux** (TC, Fabrication, FDD variable) : capacité à fabriquer des explosifs peu puissants (de type déflagrants) à partir d'éléments relativement faciles à se procurer. Le Facteur de Difficulté dépend de la complexité de l'explosif en question. Il vaut généralement entre 5 et 10 pour ces explosifs légers (1 à 2D de dommages).

Niveau 1

- **Voie de l'Artificier** (TI, Voie) : voie de ceux qui s'orientent vers l'apprentissage de l'art de la fabrication des explosifs et de maîtriser les bases de la pyrotechnie.
Prérequis : aucun.
- **Voie du Démineur** (TI, Voie) : voie plus particulièrement préconisée pour ceux qui sont désireux de se consacrer au désamorçage des différents types d'explosifs.
Prérequis : aucun.
- **Désamorçage d'Explosifs de Niveau 0** (TC, Démantèlement, FDD 5) : permet de désamorcer un explosif ayant un Niveau de sécurité de 0, ce qui inclus les grenades et la plupart des explosifs artisanaux.
Durée de désamorçage : de quelques secondes à plusieurs minutes.
Prérequis : Voie du Démineur.
- **Fabrication et Confection de Détonateurs** (TC, Fabrication, FDD 5) : permet de fabriquer/confectionner un détonateur standard (de type chimique, électrique ou mécanique) à même de produire une onde de choc suffisamment puissante afin de provoquer la détonation de l'explosif principal.
Durée de fabrication : quelques minutes.
Prérequis : Voie de l'Artificier.

Niveau 2

- **Désamorçage d'Explosifs de Niveau 1** (TC, Démantèlement, FDD 10) : permet de désamorcer un explosif ayant un Niveau de sécurité de 1, ce qui inclus les bombes et les détonateurs thermaux par exemple.
Durée de désamorçage : de quelques secondes à plusieurs minutes.
Prérequis : Voie du Démineur.
- **Fabrication d'Explosifs de Niveau 0** (TC, Fabrication, FDD variable) : permet de fabriquer un explosif de type 1, 2 ou 3 ayant un Niveau de sécurité de 0 (tel que les grenades par exemple). Le Facteur de

Difficulté dépend principalement du type d'Explosif fabriqué, de sa Puissance ainsi que des Dommages qu'il est capable d'occasionner.

Durée de fabrication : de quelques minutes à quelques dizaines de minutes.

Prérequis : Voie de l'Artificier.

Niveau 3

- **Désamorçage d'Explosifs de Niveau 2** (TC, Démantèlement, FDD 15) : permet de désamorcer un explosif ayant un Niveau de sécurité de 2, ce qui inclus les exabombes.
Durée de désamorçage : de quelques secondes à plusieurs minutes.
Prérequis : Voie du Démineur.
- **Fabrication d'Explosifs de Niveau 1** (TC, Fabrication, FDD variable) : permet de fabriquer un explosif de type 1, 2 ou 3 ayant un Niveau de sécurité de 1 (tel que les bombes par exemple). Le Facteur de Difficulté dépend principalement du type d'Explosif fabriqué, de sa Puissance ainsi que des Dommages qu'il est capable d'occasionner.
Durée de fabrication : de quelques minutes à quelques dizaines de minutes.
Prérequis : Voie de l'Artificier.
- **Fabrication et Confection de Détonateurs Spéciaux** (TC, Fabrication, FDD 5) : permet de fabriquer/confectionner un détonateur spécial (milieux extrêmes, explosifs sous-marins, explosifs spatiaux) à même de produire une onde de choc suffisamment puissante afin de provoquer la détonation de l'explosif principal.
Durée de fabrication : de quelques minutes à quelques dizaines de minutes.
Prérequis : Voie de l'Artificier.

Convergence 1-3

- **Fabrication d'Explosifs Incendiaires** (TC, Fabrication, FDD variable) : permet de fabriquer un explosif de type 1, 2 ou 3 ayant un Niveau de sécurité 0 ou 1 (tel que les grenades et les bombes) de type incendiaire. Le Facteur de Difficulté dépend principalement du type d'Explosif fabriqué, de sa Puissance ainsi que des Dommages qu'il est capable d'occasionner, la capacité incendiaire rajoutant généralement 5 au FDD global.
Durée de fabrication : de quelques minutes à quelques dizaines de minutes.
Prérequis : Voie de l'Artificier.

Niveau 4

- **Désamorçage d'Explosifs de Niveau 3** (TC, Démantèlement, FDD 20) : permet de désamorcer un explosif ayant un Niveau de sécurité de 3, ce qui inclus les mines (antipersonnel, antichar, magnétique).
Durée de désamorçage : de quelques minutes à plusieurs dizaines de minutes.
Prérequis : Voie du Démineur.

- **Fabrication d'Explosifs de Niveau 2** (TC, Fabrication, FDD variable) : permet de fabriquer un explosif de type 1, 2 ou 3 ayant un Niveau de sécurité de 2 (tel que les exabombes par exemple). Le Facteur de Difficulté dépend principalement du type d'Explosif fabriqué, de sa Puissance ainsi que des Dommages qu'il est capable d'occasionner.

Durée de fabrication : de quelques dizaines de minutes à quelques heures.

Prérequis : Voie de l'Artificier.

Niveau 5

- **Voie de la Chimie des Explosifs** (TI, Voie) : permet d'aller plus loin dans la connaissance et la maîtrise de la chimie des détonateurs & explosifs.

Prérequis : Voie de l'Artificier, Voie du Démineur.

- **Voie du Démolisseur** (TI, Voie) : voie de ceux qui s'orientent vers l'art de la démolition, à savoir être capable de réduire à néant un maximum de matière avec un minimum de charges explosives.

Prérequis : Voie de l'Artificier.

- **Voie de la Sécurité** (TI, Voie) : cette voie est dédiée à ceux qui sont désireux de désamorcer les explosifs les mieux protégés.

Prérequis : Voie du Démineur.

- **Démolition Programmée** (TC, Démolition, FDD 25) : technique consistant à réaliser la démolition contrôlée d'un bâtiment à l'aide d'explosifs.

Durée de préparation : de plusieurs dizaines de minutes à quelques heures.

Prérequis : Voie du Démolisseur.

- **Désamorçage d'Explosifs de Niveau 4** (TC, Démantèlement, FDD 25) : permet de désamorcer un explosif ayant un Niveau de sécurité de 4, ce qui inclus les explosifs lourds tels que les charges d'antimatière et les cartouches d'elmonite.

Durée de désamorçage : de quelques minutes à plusieurs dizaines de minutes.

Prérequis : Voie de la Sécurité.

- **Fabrication d'Explosifs de Niveau 3** (TC, Fabrication, FDD variable) : permet de fabriquer un explosif de type 1, 2 ou 3 ayant un Niveau de sécurité de 3 (tel que les mines par exemple). Le Facteur de Difficulté dépend principalement du type d'Explosif fabriqué, de sa Puissance ainsi que des Dommages qu'il est capable d'occasionner.

Durée de fabrication : de quelques dizaines de minutes à quelques heures.

Prérequis : Voie de la Chimie des Explosifs.

Chapitre 22 – Pôle Souplesse

Arts Martiaux

Généralités

Pour pouvoir utiliser des techniques de combat d'arts martiaux, il faut posséder la Compétence Spéciale ARTS MARTIAUX (AM). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Les techniques que proposent la compétence spéciale Arts Martiaux sont très diverses, on les regroupe par types : les techniques d'attaque, de défense, de projection et d'immobilisation. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le Niveau de la compétence spéciale ARTS MARTIAUX est égal à la valeur de la Mantis de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique d'un Niveau supérieur à son niveau dans la Compétence ARTS MARTIAUX.

Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage Niveau 4 en AM (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Dans le cas des techniques d'attaques, T signifie que le coup est porté à la tête, C que le coup est porté au corps, A que le coup peut être porté même si l'adversaire porte une armure et SA (sans armure) que le coup ne peut être porté que si l'adversaire ne porte pas d'armure. Les techniques d'attaque sont regroupées dans le TABLEAU T102.

Techniques d'Arts Martiaux

Voici la liste de l'ensemble des techniques d'Arts Martiaux disponibles jusqu'au Niveau 5.

Niveau 0

- **Balayage** (TC, Attaque, BDC -1, C, A) : une technique classique consistant à effectuer un coup de pied circulaire au ras du sol destiné à faire chuter un adversaire.

Durée : 1 Tour de Combat.

- **Immobilisation** (TC, Immobilisation, BDC -1, C, A) : consiste à réaliser une technique d'immobilisation sur un adversaire au sol de manière à l'empêcher de bouger sans pour autant lui causer des dommages. Une fois l'immobilisation réussie, il peut être nécessaire d'effectuer des jets en opposition (FORCE ou AGILITÉ) afin de vérifier que l'adversaire ne réussit pas à se libérer.

Durée : variable.

Niveau 1

- **Voie du Corps** (TI, Voie) : la voie idéale pour celles et ceux qui sont désireux de s'orienter vers les arts martiaux de type « pieds-poings ».

Prérequis : aucun.

- **Voie des Armes** (TI, Voie) : cette voie est réservée à ceux qui veulent devenir des experts dans le maniement des armes blanches de tous types.

Prérequis : aucun.

- **Charge Foudroyante** (TC, Attaque-Projection, BDC +1, C, A) : consiste à charger l'adversaire afin de lui causer des dommages et par la même occasion de le mettre à terre.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : aucun.

- **Coup de Genou Sauté** (TC, Attaque, BDC -2, C, A) : une technique brutale consistant à effectuer un saut assorti d'un coup de genou dans une zone sensible provoquant d'importants dommages.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

- **Coup Puissant** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : permet d'infliger plus de dommages à l'aide d'une Arme Blanche (+1D de dommages) au prix d'une attaque plus difficile à porter (-1D sur le jet d'AM).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

- **Griffes du Félin** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'armes blanches permet d'utiliser deux petites armes blanches (AB1 & AB2) telles que des dagues, simultanément sans aucun malus.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

- **Super Uppercut** (TC, Attaque, BDC +2, T, A) : permet de réaliser un uppercut plus puissant que l'uppercut classique, ce qui occasionne plus de dommages à l'adversaire.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : aucun.

Niveau 2

- **Brise Clavicule** (TC, Attaque, BDC +1, C, SA) : permet de réaliser un coup circulaire vertical afin de frapper l'adversaire au niveau de l'épaule avec le bord de la main.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

- **Coup de Pied Sauté** (TC, Attaque, BDC -3, T, A) : cette technique consiste à effectuer un saut assorti d'un coup de pied à la tête provoquant de sérieux dommages.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

- **Coup de Pied Tranchant** (TC, Attaque, BDC -1, T, A) : cette technique permet d'effectuer un violent coup de pied en direction de la tête de l'adversaire provoquant d'importants dommages.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

• **Double Crochet** (TC, Attaque, BDC 0, T, A) : cette technique consiste à réaliser deux crochets successifs quasi-simultanés afin d'infliger plus de dommages à l'adversaire.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : aucun.

• **Full Kick Back** (TC, Attaque, BDC +2, C, A) : un terrible coup de pied réalisé en effectuant un saut périlleux arrière, généralement destiné à surprendre un adversaire tentant une attaque par derrière. Ce coup peut également être utilisé contre un ennemi en vis-à-vis, éventuellement suite à un rapide pivotement.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

• **Parade Avancée** (TC, Défense, BDC variable) : cette technique d'Armes Blanches permet de bénéficier d'un bonus de +3D en Parade au lieu de +2D.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

• **Vivacité du Chat** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'armes blanches permet de réaliser une attaque double à l'aide d'une petite arme blanche de type AB1 ou AB2 sans aucun malus.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

Niveau 3

• **Brise Garde** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : une technique d'armes blanches consistant à réaliser des attaques directes destinées à transpercer la garde des adversaires en posture de parade. Le bonus qui est le leur est ainsi diminué de 1D. Dans le cadre d'une parade classique, ce bonus passe ainsi à +1D.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

• **Brise Reins** (TC, Attaque, BDC 0, C, SA) : une attaque placée au niveau des flancs de l'adversaire avec le tranchant de la main de manière à tenter de l'affaiblir. Si l'attaque est réussie, outre les dommages causés, au Tour suivant le jet de l'adversaire subit un malus de -1D du fait de la gêne occasionnée.

Prérequis : Voie du Corps.

• **Contre Avancé** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'Armes Blanches permet de bénéficier d'un bonus de +2D lors d'un contre au lieu de +1D. Les dommages infligés sont toujours divisés par deux.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

• **Coup Surpuissant** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : permet d'infliger bien plus de dommages à l'aide d'une Arme Blanche (+2D de dommages) au prix d'une attaque plus difficile à porter (-1D sur le jet d'AM).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Coup Puissant.

• **Parade d'Arme Blanche à Mains Nues** (TI, Défense) : cette technique permet de parer (dans le cas d'une Parade qui permet d'augmenter la compétence AM de 2D et qui ne permet pas de frapper

l'adversaire) les armes blanches classiques à mains nues mais pas les armes blanches protoniques.

Prérequis : Voie du Corps, Voie des Armes.

• **Tornade** (TC, Projection, BDC -3, C, A) : cette projection assez simple consiste à attraper fermement l'adversaire et à le faire passer par dessus son dos dans un rapide mouvement de rotation.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

• **Vivacité du Chat Avancée** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'armes blanches permet de réaliser une attaque triple à l'aide d'une petite arme blanche de type AB1 ou AB2 avec un malus de -1D.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Vivacité du Chat.

Convergence 1-3

• **Brise Nuque** (TC, Attaque, BDC -4, T, SA) : cette attaque, qui ne peut se faire que si l'adversaire ne porte pas de casque (C) ou d'armure intégrale (A3, A4, E, S), consiste à donner un grand coup dans la nuque de l'adversaire.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Brise Reins, Brise Clavicule.

• **Contre Pénétrant** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'Armes Blanches permet de bénéficier d'un bonus de +1D tout en infligeant des pleins dommages en cas d'attaque réussie.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Contre Avancé, Voie du Corps.

• **Vivacité du Chat Extrême** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'armes blanches permet de réaliser une attaque triple à l'aide d'une petite arme blanche de type AB1 ou AB2 sans aucun malus.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Vivacité du Chat Avancée, Griffes du Félin.

Niveau 4

• **Connaissance des Feintes** (TI, Défense) : cette technique d'Armes Blanches permet d'ignorer les bonus d'un adversaire réalisant une feinte (feinte classique ou feinte avancée).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

• **Cyclone** (TC, Attaque, BDC -4, C, A) : cette technique consiste à réaliser deux coups de pieds enchaînés très rapides afin d'infliger un maximum de dommages à l'adversaire.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

• **Feinte Avancée** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'Armes Blanches permet de bénéficier d'un bonus de +2D face à un adversaire qui a opté pour une posture de contre ou une posture évasive (au lieu de +1D). Face à un adversaire qui est en Parade, cela ne change rien.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Armes.

• **Full Kick Back Spécial** (TC, Attaque, BDC -4, C, A) : cette attaque consiste à réaliser un full kick back amélioré, encore plus dévastateur.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

• **L'Œil du Tigre** (TI, Défense) : cette technique permet à un personnage affrontant deux adversaires, de parer les coups de celui avec lequel il ne se bat pas : son jet de compétence ARTS MARTIAUX se fait en opposition avec ses deux adversaires, contre le premier pour déterminer lequel inflige des dommages à l'autre et contre le second pour savoir s'il l'a touché ou s'il a paré. Cette technique fonctionne également contre 3 adversaires (ou plus) mais il ne peut pas parer les coups du troisième qui lui inflige automatiquement des dommages.

Prérequis : Voie du Corps.

• **Maîtrise du Daisho** (TI, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'armes blanches ancestrale permet d'utiliser simultanément un katana et un wakizachi sans aucun malus, qu'il s'agisse d'armes classiques ou protoniques.

Prérequis : Voie des Armes.

Niveau 5

• **Voie des Lames** (TI, Voie) : en suivant cette voie, les armes blanches n'auront plus aucun secret pour vous.

Prérequis : Voie des Armes.

• **Voie de la Sape** (TI, Voie) : cette voie ouvre l'accès aux techniques qui consistent à briser l'adversaire, à lui infliger des coups incapacitants...

Prérequis : Voie du Corps.

• **Brise Garde Avancée** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : une technique d'armes blanches consistant à réaliser des attaques directes destinées à transpercer la garde des adversaires en posture de parade. Le bonus qui est le leur est ainsi diminué de 2D. Dans le cadre d'une parade classique, ce bonus devient nul.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Lames.

• **Clef de Bras** (TC, Attaque-Immobilisation, BDC -3, C, A) : permet de faire une clef de bras à un adversaire ce qui lui cause des dommages et permet de le bloquer.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Sape.

• **Contre Pénétrant Avancé** (TC, Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'Armes Blanches permet de bénéficier d'un bonus de +2D lors d'un contre tout en infligeant des pleins dommages en cas d'attaque réussie.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Contre Pénétrant, Voie des Lames.

• **Main de Fer** (TI, Attaque) : nécessitant de longues heures d'entraînement, cette technique permet à celui qui l'utilise de ne pas subir de dommages lors de combats à mains nues en donnant des coups à des adversaires en armures, des robots ou des véhicules.

Prérequis : Voie du Corps.

• **Marteau-Pilon** (TC, Attaque, BDC -4, C, A) : une technique redoutable qui consiste à attraper

l'adversaire et à le projeter violemment au sol de toute sa force et de tout son poids.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Sape.

• **Parade-Riposte** (TC, Défense-Attaque, BDC variable, C, A) : cette technique d'Armes Blanches permet de bénéficier du bonus de +2D lors d'une parade tout en permettant d'infliger des demi-dommages en cas de parade réussie en enchaînant une riposte immédiate.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie des Lames.

• **Paralysie Neuromusculaire** (TC, Attaque, BDC -3, C, SA) : après un long entraînement, le combattant qui maîtrise cette technique est capable, en atteignant précisément, généralement à l'aide de deux de ses doigts, l'un des points vitaux de son adversaire (notamment au niveau des plexus solaire et mésentérique), de le paralyser pour une durée allant de quelques secondes à plusieurs minutes. Cette technique redoutable n'est donc réalisable que si la personne visée n'est pas protégée par une armure. Il est à noter qu'un déblocage est possible en utilisant la même technique avec cependant une difficulté de 15.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Sape.

• **Turbine** (TC, Projection, BDC -5, C, A) : cette projection assez complexe à réaliser consiste à prendre appui sur l'adversaire pour effectuer un saut par dessus lui en l'attrapant par les épaules et enfin à le projeter une fois qu'il est déséquilibré vers l'arrière et que l'on a retrouvé ses appuis.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie du Corps.

Contorsion – Évasion

Généralités

Pour pouvoir utiliser des techniques spécifiques de contorsion et d'évasion, il faut posséder la Compétence Spéciale CONTORSION – ÉVASION (CE). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Les techniques de contorsion et d'évasion sont très diverses. On les regroupe par types : les techniques générales, les techniques d'évasion, les techniques défensives et offensives et les techniques de séduction. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le niveau de la compétence spéciale CONTORSION – ÉVASION est égal à la valeur de la Mantis de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique d'un Niveau supérieur à son Niveau dans la Compétence CONTORSION – ÉVASION. Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage ayant un Niveau 4 en CE (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites

(techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Techniques de Contorsion – Évasion

Voici la liste de l'ensemble des techniques de Contorsion – Évasion disponibles jusqu'au Niveau 5.

Niveau 0

- **Esquive Naturelle** (TI, Technique Générale) : la compétence CE permet d'esquiver une attaque ennemie en remplacement de la compétence AGILITÉ.
Durée : instantané.
- **Souplesse du Chat** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : permet de réussir une réception en souplesse à la suite d'un saut d'une hauteur allant jusqu'à 9 mètres et ainsi de réduire les dommages subis d'1D.
Durée : quelques secondes.

Niveau 1

- **Voie de l'Acrobate** (TI, Voie) : c'est la voie toute désignée pour ceux qui souhaitent réaliser toutes sortes de prouesses acrobatiques défiant les lois de la pesanteur.
Prérequis : aucun.
- **Voie du Contorsionniste** (TI, Voie) : cette voie regroupe les techniques de contorsion et d'évasion les plus audacieuses nécessitant littéralement de plier son corps à ses quatre volontés.
Prérequis : aucun.
- **Acrobatie** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : cette technique permet de réaliser de réaliser de spectaculaires acrobaties, des sauts et des bonds supérieurs à la moyenne en utilisant le moindre appui. Elle permet d'une manière générale d'effectuer des mouvements acrobatiques irréalisables pour le commun des mortels.
Durée : 1 Tour de Combat.
Prérequis : Voie de l'Acrobate.
- **Anguille Insaisissable** (TC, Technique d'évasion) : cette technique consiste à effectuer différents mouvements de contorsion afin de se sortir plus facilement d'une immobilisation ou d'une tentative d'interception. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1D sur son jet.
Durée : quelques secondes.
Prérequis : Voie du Contorsionniste.
- **Finesse du Serpent** (TI, Technique d'évasion) : permet, en utilisant des techniques contorsionnistes, de se faufiler dans des endroits trop étroits pour les autres personnes, où seul un enfant semblerait pouvoir passer. Si le personnage est un enfant ou un jeune adolescent, il peut alors passer dans un trou où seul un chat semblerait pouvoir passer.
Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.
Prérequis : Voie du Contorsionniste.

Niveau 2

- **Acrobatie Combinée** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : une technique qui consiste à utiliser une autre personne consentante dans le but de réaliser des acrobaties encore plus spectaculaires. L'autre personnage peut être amené à effectuer un jet de FORCE ou d'AGILITÉ.
Durée : 1 Tour de Combat.
Prérequis : Acrobatie.
- **Anguille des Foules** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : cette technique permet, en se contorsionnant habilement, de traverser une foule même particulièrement dense quasiment à pleine vitesse (course) sans être gêné et sans heurter qui que ce soit.
Durée : quelques secondes.
Prérequis : Anguille Insaisissable.
- **Course d'Évasion** (TI, Technique d'évasion) : permet de courir de manière imprévisible, sans subir le malus d'esquive classique de -1D.
Durée : quelques dizaines de secondes.
Prérequis : Voie du Contorsionniste.
- **Danse Envoûtante** (TI, Technique de séduction) : une technique consistant à réaliser une danse particulièrement envoûtante pour les individus de la même espèce du sexe opposé. Cela permet éventuellement de gagner un bonus de +1D pour les jets de CHARISME effectués dans la foulée.
Durée : de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes.
Prérequis : Voie du Contorsionniste.
- **Esquive Acrobatique** (TC, Technique défensive, FDD variable) : Permet de réaliser une esquive de très grande qualité même dans des positions insensées. Cette technique offre un bonus de +1D pour les jets d'esquive.
Durée : instantané.
Prérequis : Voie de l'Acrobate.
- **Souplesse du Chat Avancée** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : permet de réussir une réception parfaite à la suite d'un saut d'une hauteur allant jusqu'à 6 mètres et ainsi de ne subir aucun dommages.
Durée : quelques secondes.
Prérequis : Voie de l'Acrobate.

Niveau 3

- **Acrobatie Combinée Avancée** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : une technique avancée qui consiste à utiliser une autre personne consentante dans le but de réaliser des acrobaties encore plus spectaculaires tout en bénéficiant d'un bonus de +1D. L'autre personnage peut être amené à effectuer un jet de FORCE ou d'AGILITÉ.
Durée : 1 Tour de Combat.
Prérequis : Acrobatie Combinée.
- **Acrobatie Urbaine** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : un ensemble de techniques d'acrobatie consistant à utiliser le mobilier urbains, les murs, les

bâtiments de manière particulièrement efficace pour réaliser des figures hautement spectaculaires. Cela permet de bénéficier d'un bonus de +1D pour la réalisation d'acrobaties en milieux urbains.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Acrobatie.

- **Anguille des Foules Avancée** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : cette technique permet, en se contorsionnant habilement, de traverser une foule même particulièrement dense à pleine vitesse (sprint) sans être gêné et sans heurter qui que ce soit.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Anguille des Foules.

- **Anguille Insaisissable Avancée** (TC, Technique d'évasion) : cette technique améliorée consiste à effectuer différents mouvements de contorsion afin de se sortir encore plus facilement d'une immobilisation ou d'une tentative d'interception. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2D sur son jet.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Anguille Insaisissable.

- **Mort Feinte** (TC, Technique défensive) : cette technique permet de ralentir à l'extrême les battements de son cœur, sa respiration et toutes les fonctions vitales, de telle sorte qu'elle permet de passer pour mort aux yeux d'un observateur. Il suffit de réussir un jet de compétence contorsion-évasion en opposition avec un jet de perception de l'observateur en question.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie du Contorsionniste.

- **Neuf Vies du Chat** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : permet de réaliser des réceptions en souplesse si la hauteur de chute est inférieure à 14 mètres et ainsi de réduire les dommages subis d'1D.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de l'Acrobate.

- **Parade Acrobatique** (TI, Technique défensive) : Permet de réaliser une parade de très grande qualité même dans des positions insensées. Cette technique offre un bonus de +3D pour les jets de parade.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Acrobate.

Convergence 1-3

- **Acrobatie des Foules** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : permet de sauter littéralement d'une personne sur une autre faisant partie d'une foule dense pour littéralement voler au dessus des attroupements à une vitesse phénoménale. Cette technique n'est bien évidemment pas très discrète.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Anguille des Foules, Acrobatie Urbaine.

- **Acrobatie Combinée Extrême** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : une technique avancée qui consiste à utiliser une autre personne non consentante dans le but de réaliser, en prenant appui sur elles des acrobaties très spectaculaires.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Acrobatie Combinée Avancée, Anguille des Foules Avancée.

Niveau 4

- **Danse Envoûtante Avancée** (TI, Technique de séduction) : une technique consistant à réaliser une danse extrêmement envoûtante pour les individus de la même espèce du sexe opposé. Cela permet éventuellement de gagner un bonus de +2D pour les jets de CHARISME effectués dans la foulée.

Durée : de quelques dizaines de secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Danse Envoûtante.

- **Désengagement Acrobatique** (TC, Technique d'évasion) : cette technique de corps à corps permet de réaliser une esquivé de désengagement particulièrement efficace conférant un bonus de +1D.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Acrobate.

- **Esquive Intégrale** (TC, Technique défensive) : grâce à cette technique défensive, l'esquive totale passe à +3D au lieu de +2D.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Esquive Acrobatique.

- **Mains Élastiques** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : cette technique permet de tenter d'enlever discrètement des menottes solidement verrouillées en déboîtant les os de ses poignets.

Durée : de quelques secondes à quelques minutes.

Prérequis : Voie du Contorsionniste.

- **Sprint d'Évasion** (TI, Technique d'évasion) : permet de sprinter de manière imprévisible, sans subir le malus d'esquive classique mais seulement un malus de -1D.

Durée : quelques dizaines de secondes.

Prérequis : Course d'Évasion.

Niveau 5

- **Voie de l'Anguille** (TI, Voie) : en allant encore plus loin dans la maîtrise de son corps, cette voie permet de réaliser des contorsions totalement hors de portée des personnes normalement constituées.

Prérequis : Voie du Contorsionniste.

- **Voie du Trompe-la-Mort** (TI, Voie) : poussant la prise de risque et la recherche de souplesse à leur paroxysme, cette voie rend possible les acrobaties les plus impressionnantes.

Prérequis : Voie de l'Acrobate.

- **Acrobatie Urbaine Avancée** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : un ensemble de techniques d'acrobatie consistant à utiliser le mobilier urbains, les murs et les bâtiments de manière encore plus efficace pour réaliser des figures extrêmement spectaculaires. Cela permet de bénéficier d'un bonus de +2D pour la réalisation d'acrobaties en milieux urbains.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Acrobatie Urbaine.

- **Danse Silaze** (TC, Technique offensive, FDD variable) : une antique danse, vraisemblablement d'origine sélénienne, utilisée lors des combats au corps à corps à mains nues et destinée à désorienter

l'adversaire. La danse Silaze fonctionne à la manière de la posture de contre mais procure un bonus de +2D.
Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Danse Envoûtante, Voie de l'Anguille, trouver un Maître Silaze.

- **Évasion** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : cette technique consiste pour son utilisateur qui s'est entraîné à déboîter ses os et à donner à son corps la plus grande souplesse à se glisser hors des liens ou des chaînes les plus serrés ou d'échapper à une immobilisation. Le Facteur de Difficulté dépend du type de liens.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de l'Anguille.

- **Neuf Vies du Chat Avancé** (TC, Technique d'évasion, FDD variable) : permet de réaliser des réceptions parfaites si la hauteur de chute est inférieure à 9 mètres et ainsi ne subir aucun dommages.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie du Trompe-la-Mort.

- **Recroquevillement** (TC, Technique de dissimulation, FDD variable) : cette technique consiste à rentrer dans des volumes très restreints (boîtes, bagages) dépendant de la taille du personnage mais paraissant visuellement incapable de le contenir. Il est cependant difficile de tenir une telle position très longtemps. Au-delà de quelques minutes un jet d'ENDURANCE s'avère nécessaire.

Durée : quelques minutes.

Prérequis : Voie de l'Anguille.

Chapitre 23 – Pôle Instinct

Sixième Sens

Généralités

Pour pouvoir utiliser les techniques du sixième sens, il faut posséder la Compétence Spéciale SIXIÈME SENS (6S). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Les techniques que proposent la compétence spéciale SIXIÈME SENS sont très diverses. On les regroupe par types : les techniques divinatoires, offensives, défensives et extrasensorielles. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le Niveau de la compétence spéciale SIXIÈME SENS est égal à la valeur de la Mantis de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique d'un Niveau supérieur à son Niveau dans la Compétence SIXIÈME SENS.

Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage Niveau 4 en 6S (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Usure Sensorielle

Faiblesse Sensorielle

Les facultés du sixième sens sont particulièrement exigeantes sur les plans physique et mental et il est fréquent qu'une certaine « usure sensorielle » se manifeste. Ainsi, si un personnage utilise de manière trop rapprochée ses facultés 6S (moins d'une heure), il risque de subir une faiblesse sensorielle temporaire lui imposant un malus de -1D sur ses jets de SIXIÈME SENS. Si le personnage persiste à sur-utiliser ses talents 6S, il peut alors subir une faiblesse aggravée : les jets sont alors divisés par 2. À l'extrême, s'il continue malgré tout à les exploiter, le personnage ne peut plus du tout utiliser ses facultés 6S au bout d'un moment. On parle alors d'épuisement sensoriel.

Régénération Sensorielle

La pleine régénération sensorielle dure donc environ une heure mais peut cependant être écourtée (une demi-heure à la place d'une heure) si le personnage se repose physiquement et mentalement ou en tout cas ne fait qu'un minimum d'efforts. Elle peut même être quasiment ignorée (régénération de

quelques minutes) si la précédente utilisation des facultés 6S avait été réalisée plus de 25 heures auparavant (on parle alors de plénitude sensorielle). Cela signifie donc qu'un personnage qui n'a pas utilisé ses facultés 6S depuis un petit moment (au moins une Journée Standard) peut en utiliser deux de suite en un court laps de temps sans subir de contrecoup.

Fatigue Sensorielle

Le temps de régénération peut cependant augmenter en fonction de la fatigue sensorielle du personnage. De manière logique, il double (deux heures de régénération) lorsqu'un personnage subit une faiblesse temporaire, il s'élève à environ 6 heures en cas de faiblesse aggravée et jusqu'à 25 heures lorsque le personnage a épuisé ses ressources (épuisement sensoriel).

Différentes techniques spécifiques permettent de moins ressentir ce phénomène d'usure sensorielle et la fatigue associée et par conséquent de bénéficier d'une régénération plus rapide.

Techniques du Sixième Sens

Voici la liste de l'ensemble des techniques du Sixième Sens disponibles jusqu'au Niveau 5.

Niveau 0

- **Empathie** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : Capacité à atteindre la connaissance de l'autre quel qu'il soit avec une certaine rapidité en utilisant la compétence 6S. Permet ainsi de connaître son état émotionnel à chaque instant. La difficulté dépend du fait que la personne dissimule ou pas ses sentiments et ses émotions.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

- **Intuition** (TC, Technique divinatoire, FDD variable) : Permet de prévoir certains événements à l'avance. Le Facteur de Difficulté dépend de la complexité des événements à prévoir ainsi que de leur éloignement temporel et de leur éventuelle dynamique temporelle.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Niveau 1

- **Voie de la Divination** (TI, Voie) : il s'agit de la voie privilégiée par ceux qui sont désireux de maîtriser les techniques permettant tout à la fois d'obtenir une vision du futur et également du passé qu'ils soient liés à des personnes, à des lieux ou à des objets.

Prérequis : aucun.

- **Voie de l'Extrasensoriel** (TI, Voie) : cette voie orientée vers le présent ouvre la possibilité de s'initier aux techniques permettant de percevoir ce que les autres ne peuvent percevoir, au-delà des domaines sensoriels ouverts aux différentes espèces intelligentes.

Prérequis : aucun.

• **Empathie Animale** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : il s'agit d'une technique de communication réceptive avec les animaux, par conséquent de la capacité à atteindre la connaissance d'un animal, quel qu'il soit avec une grande rapidité et une certaine facilité. Cela permet ainsi de connaître son état émotionnel à chaque instant. Le jet se fait en opposition avec un jet de VOLONTÉ de l'animal à moins que celui-ci soit coopératif. La réussite de cette technique permet notamment de bénéficier d'1D de bonus pour monter un animal.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de l'Extrasensoriel.

• **Esquive Prédictive** (TI, Technique défensive) : permet de prévoir en partie l'attaque d'un adversaire et ainsi de rajouter 1D à la compétence utilisée pour esquiver l'attaque (AG ou CE).

Durée : instantané.

Prérequis : Voie de la Divination.

• **Évitement Prédictif** (TI, Technique défensive) : permet de prévoir en partie l'attaque d'un véhicule adverse et ainsi de rajouter 1D à son jet d'Évitement mettant en jeu la compétence PILOTAGE.

Durée : instantané.

Prérequis : Voie de la Divination.

Niveau 2

• **Attaque Prédictive** (TI, Technique offensive) : permet de prévoir en partie les mouvements et les feintes d'un adversaire au corps à corps et ainsi de rajouter 1D à la compétence utilisée pour le combat rapproché (AB, CC, AM).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Divination.

• **Communication Animale** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : il s'agit d'une technique de communication projective avec les animaux. Cela permet de leur envoyer tous types de message qu'ils soient en mesure de comprendre. Le jet se fait en opposition avec un jet de VOLONTÉ de l'animal à moins que celui-ci soit coopératif auquel cas le Facteur de Difficulté dépend de la relation nouée avec l'animal. La réussite de cette technique permet notamment de bénéficier d'1D de bonus pour monter un animal.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Empathie Animale.

• **Extra-Audition** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique qui nécessite une parfaite concentration permet d'améliorer l'audition de celui qui l'utilise ce qui lui permet d'entendre ce qu'il est impossible d'entendre normalement en utilisant sa compétence 6S à la place de PE. La Résolution de l'ouïe passe de -12 à -20.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de l'Extrasensoriel.

• **Extra-Vision** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique qui nécessite une parfaite concentration permet d'améliorer la vision de celui qui l'utilise ce qui lui permet de voir ce qu'il est impossible

de voir normalement en utilisant sa compétence 6S à la place de PE. La Résolution de la vision passe de -12 à -20.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de l'Extrasensoriel.

• **Tir Prédictif** (TI, Technique offensive) : permet de prévoir en partie les mouvements d'esquive d'un adversaire ou les manœuvres d'évitement d'un pilote et ainsi de rajouter 1D à la compétence utilisée pour le tir (AP, AL, AB).

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de la Divination.

Niveau 3

• **Extra-Olfaction** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique qui nécessite une parfaite concentration permet d'améliorer l'odorat de celui qui l'utilise ce qui lui permet de sentir ce qu'il est impossible de sentir normalement en utilisant sa compétence 6S à la place de PE. La Résolution de l'odorat passe de -12 à -20.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de l'Extrasensoriel.

• **Extra-Vision Infrarouge** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique qui nécessite une parfaite concentration permet d'étendre le domaine de vision de celui qui l'utilise ce qui lui permet de voir dans le domaine des infrarouges en utilisant sa compétence 6S à la place de PE.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Extra-Vision.

• **Extra-Vision Ultraviolette** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique qui nécessite une parfaite concentration permet d'étendre le domaine de vision de celui qui l'utilise ce qui lui permet de voir dans le domaine des ultraviolets en utilisant sa compétence 6S à la place de PE.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Extra-Vision.

• **Nyctalopie** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique nécessite, tout comme les précédentes, une parfaite concentration. Elle permet de voir dans la pénombre sans aucune difficulté ce qui permet à son utilisateur d'ignorer les différents malus dus aux différents degrés d'obscurité sauf dans le cas d'une obscurité totale. Cela nécessite d'utiliser la compétence 6S à la place de PE.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de l'Extrasensoriel.

• **Précognition** (TC, Technique divinatoire, FDD variable) : permet de deviner certains événements qui vont se produire à l'avenir autour d'une personne donnée avec une précision dépendant de la réussite du jet. Le Facteur de Difficulté dépend de l'éloignement temporel des événements ainsi que de leur importance vis à vis de la personne concernée. L'utilisateur ne peut employer cette technique sur lui-même.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de la Divination.

Convergence 1-3

• **Régénération Accélérée** (TI, Technique générale) : permet au personnage de diviser par deux le temps de régénération sensorielle normalement nécessaire. La durée de base passe à une demi-heure et peut descendre à un quart d'heure si le personnage se repose physiquement et mentalement ou en tout cas ne fait qu'un minimum d'efforts.

Durée : de quelques minutes à une demi-heure.

Prérequis : Voie de la Divination, Voie de l'Extrasensoriel.

• **Fatigue Contenue** (TI, Technique générale) : permet au personnage de ne pas passer en fatigue aggravée malgré l'utilisation répétée de ses techniques du sixième sens avec cependant un malus de -1D et ce pendant une heure. À l'issue de cette heure, le personnage a épuisé ses ressources et est obligé d'attendre 2 Journées Standard avant de pouvoir réutiliser ses facultés 6S.

Durée : une heure.

Prérequis : Voie de la Divination, Voie de l'Extrasensoriel.

Niveau 4

• **Audition Distante** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : permet d'entendre à distance dans le présent par delà l'audition normale. La localisation/l'endroit sur lequel porte l'audition distante doit être connue du personnage. L'audition obtenue est une écoute d'ensemble du lieu en question plus ou moins floue en fonction de la réussite de l'action. La difficulté dépend principalement de la distance (BDP).

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Extra-Audition.

• **Extra-Audition Infrasonore** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique qui nécessite une parfaite concentration permet d'étendre le domaine d'audition de celui qui l'utilise au domaine des infrasons en utilisant sa compétence 6S à la place de PE.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Extra-Audition.

• **Extra-Audition Ultrasonore** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : cette technique qui nécessite une parfaite concentration permet d'étendre le domaine d'audition de celui qui l'utilise au domaine des ultrasons en utilisant sa compétence 6S à la place de PE.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Extra-Audition.

• **Rétrocognition** (TC, Technique divinatoire, FDD variable) : permet de deviner certains événements qui se sont produits dans le passé autour d'une personne donnée avec une précision dépendant de la réussite du jet. Le Facteur de Difficulté dépend de l'éloignement temporel des événements ainsi que de leur importance vis à vis de la personne concernée.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de la Divination.

• **Sentir le Danger** (TC, Technique divinatoire, FDD variable) : permet de prévoir certains dangers particulièrement importants avant qu'ils ne se produisent. Le Facteur de Difficulté dépend de la nature du danger et de son éloignement temporel.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de la Divination.

• **Vision Distante** (TC, Technique extrasensorielle, FDD variable) : permet de voir à distance dans le présent au-delà de la vision normale. La localisation / l'endroit sur lequel porte la vision distante doit être connue du personnage. La vision obtenue est une vue d'ensemble du lieu en question plus ou moins floue en fonction de la réussite de l'action. La difficulté dépend principalement de la distance (BDP).

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Extra-Vision.

Niveau 5

• **Voie de l'Omniscience** (TI, Voie) : en allant encore plus loin dans la perception extrasensorielle, cette voie permet de littéralement transcender les sens de ceux qui font usage des techniques qui lui sont associées.

Prérequis : Voie de l'Extrasensoriel.

• **Voie de la Prescience** (TI, Voie) : cette voie regroupe tout un ensemble de techniques de divination encore plus poussées.

Prérequis : Voie de la Divination.

• **Détection des Pièges & Dangers** (TC, Technique extrasensorielle, FDD 25) : cette technique permet de ressentir les pièges et dangers dans un rayon de 20 mètres.

Durée : 1 Tour de Combat.

Prérequis : Voie de l'Omniscience.

• **Esquive Prédictive Avancée** (TI, Technique défensive) : permet de prévoir en partie l'attaque d'un adversaire et ainsi de rajouter 2D à la compétence utilisée pour esquiver l'attaque (AG ou CE).

Durée : instantané.

Prérequis : Voie de la Prescience.

• **Évitement Prédictif Avancé** (TI, Technique défensive) : permet de prévoir en partie l'attaque d'un véhicule adverse et ainsi de rajouter 2D à son jet d'Évitement mettant en jeu la compétence PILOTAGE.

Durée : instantané.

Prérequis : Voie de la Prescience.

• **Intracognition** (TC, Technique divinatoire, FDD variable) : équivalent de la précognition ne pouvant être utilisée que sur l'utilisateur de la technique, permettant de deviner certains événements qui vont se produire à l'avenir avec une précision dépendant de la réussite du jet. Le Facteur de Difficulté dépend de l'éloignement temporel des événements ainsi que de leur importance vis à vis du personnage.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Voie de la Prescience, Précognition.

• **Sentir le Psychisme Rudrah** (TC, Technique extrasensorielle) : l'utilisation de cette technique permet de détecter la présence d'un Psy Rudrah. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de RU de la ou les personnes susceptibles d'être repérées par cette

technique. La distance intervient par le biais du Bonus de Portée.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de l'Omniscience.

• **Sentir le Psychisme Valken** (TC, Technique extrasensorielle) : l'utilisation de cette technique permet de détecter la présence d'un Psy Valken. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de VA de la ou les personnes susceptibles d'être repérées par cette technique. La distance intervient par le biais du Bonus de Portée.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de l'Omniscience.

Kleptotechnie

Généralités

Pour pouvoir utiliser des techniques spécifiques de vol et d'escroquerie, il faut posséder la Compétence Spéciale KLEPTOTECHNIE (KL). Elle peut s'acquérir lors de l'enseignement d'un précepteur de haut niveau et coûte un certain nombre de Points d'Expérience (cf. **Chapitre 19**).

Les techniques que proposent la compétence spéciale KLEPTOTECHNIE sont très diverses. On les regroupe par types : les techniques générales, celles de discrétion, celles d'habileté au vol et celles d'habileté à la duperie. Chacune de ces techniques possède un Niveau correspondant à la difficulté que représente son apprentissage. Le Niveau de la compétence spéciale KLEPTOTECHNIE est égal à la valeur de la Mantisse de cette Compétence (ou un code-dés équivalent). Il est de fait impossible pour quelqu'un de maîtriser une technique d'un Niveau supérieur à son niveau dans la Compétence KLEPTOTECHNIE.

Un personnage disposant de cette compétence doit donc choisir deux techniques par Niveau inférieur ou égal au sien. Par conséquent, un personnage ayant un Niveau 4 en KL (4D, 3D+4, 2D+7) maîtrise 8 techniques en plus des techniques gratuites (techniques de Niveau 0 et de Convergence). Soit par exemple : 2 techniques de Niveau 1, 2 techniques de Niveau 2, 2 techniques de Niveau 3 et 2 techniques de Niveau 4.

Techniques de Kleptotechnie

Voici la liste de l'ensemble des techniques de la compétence KLEPTOTECHNIE disponibles jusqu'au Niveau 5 :

Niveau 0

• **Doigts de Fée** (TI, Technique générale) : permet d'utiliser sa compétence spéciale KL plutôt que DX pour tout ce qui concerne les travaux manuels de précision.

• **Illégalité** (TC, Technique générale, FDD variable) : permet à un personnage d'entrer en contact avec la pègre, les syndicats du crime, d'acheter des biens ou

des services illicites, ou de trouver quelqu'un acceptant de faire quelque chose d'illégal. Le Facteur de Difficulté dépend de ce que le personnage cherche, notamment de la légalité d'un objet, du type de personne recherchée...

• **Œil de Lynx** (TI, Technique générale) : permet de tenter de détecter les techniques de Kleptotechnie en utilisant sa compétence spéciale KL plutôt que la compétence PE.

Niveau 1

• **Voie de l'Illusion** (TI, Voie) : dans le but de se rendre maître dans l'art de faire disparaître (et éventuellement réapparaître) tout un tas de choses de différentes tailles, cette voie est plus particulièrement indiquée.

Prérequis : aucun.

• **Voie de la Furtivité** (TI, Voie) : il est ici question de passer inaperçu. Celui ou celle qui suit cette voie pourra ainsi s'initier aux différentes techniques lui permettant de ne laisser aucune trace et de ne pas se faire remarquer.

Prérequis : aucun.

• **Crochetage de Serrures** (TC, Technique de vol, FDD variable) : cette technique permet d'utiliser, même dans l'obscurité la plus complète et sans aucun instrument de vision, les crochets et pieds-de-biche nécessaires à l'ouverture des portes les mieux fermées, des serrures de coffres, etc. Cela nécessite d'avoir en permanence sur soi tout l'attirail nécessaire. Le Facteur de Difficulté dépend des protections dont dispose la serrure ou le verrou.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : aucun.

• **Prestidigitation Mineure** (TC, Technique de duperie) : sert à faire disparaître de petits objets (dans ses vêtements ou derrière son dos) principalement en détournant l'attention des autres personnages. Cette technique sert aussi bien à amuser la galerie qu'à subtiliser des effets personnels. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de PERCEPTION des personnages concernés.

Prérequis : Voie de l'Illusion.

• **Se Fondre dans le Décor** (TC, Technique de discrétion, FDD variable) : consiste à se tapir dans l'obscurité ou dans un coin afin de ne pas se faire repérer. Cette technique permet de bénéficier d'un bonus de +1D pour le jet.

Prérequis : Voie de la Furtivité.

• **Vol à l'Étalage** (TC, Technique de vol, FDD variable) : permet de dérober un ou plusieurs objets sur un étalage ou dans un magasin en disposant d'un bonus de +1D. Le Facteur de Difficulté dépend de la surveillance exercée. Il se peut que le jet se fasse en opposition avec un jet de PERCEPTION d'un des vendeurs.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Voie de la Furtivité.

Niveau 2

• **Déplacements Furtifs** (TC, Technique de discrétion, FDD variable) : technique permettant de se déplacer furtivement en utilisant la compétence KL et ainsi de disposer d'un bonus de +1D.

Prérequis : Voie de la Furtivité.

• **Feinte du Caméléon** (TC, Technique de discrétion, FDD variable) : consiste à se tapir dans l'obscurité ou dans un coin afin de ne pas se faire repérer. Cette technique permet de bénéficier d'un bonus de +2D pour le jet.

Prérequis : Se fondre dans le Décor.

• **Prestidigitation Avancée** (TC, Technique de duperie) : faire disparaître des objets de taille moyenne en utilisant des éléments de l'environnement. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de PERCEPTION des personnages concernés.

Prérequis : Prestidigitation Mineure.

• **Transe Seylienne** (TC, Technique de vol) : technique de combat à mains nues consistant à la fois à porter des coups rapides et à tenter de subtiliser l'arme de son adversaire. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de combat rapproché de l'adversaire (AB, CC, AM, CE, KL).

Prérequis : Voie de la Furtivité.

• **Vol des Effets Personnels** (TC, Technique de vol) : cette technique consiste à dérober un ou plusieurs objets à une personne, de lui faire les poches sans qu'il s'en aperçoive. Le jet se fait en opposition avec un jet de PERCEPTION de la personne en question. Cette technique permet de bénéficier d'un bonus de +1D pour le jet.

Durée : quelques secondes.

Prérequis : Vol à l'Étalage.

Niveau 3

• **Crochetage de Serrures Avancé** (TC, Technique de vol, FDD variable) : cette technique permet d'utiliser, même dans l'obscurité la plus complète et sans aucun instrument de vision, les crochets et pieds-de-biche nécessaires à l'ouverture des portes les mieux fermées, des serrures de coffres légers, etc. Cela nécessite d'avoir en permanence sur soi tout l'attirail nécessaire. Le Facteur de Difficulté dépend des protections dont dispose la serrure ou le verrou.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Crochetage de Serrures.

• **Escamotage** (TC, Technique de duperie) : dissimulation d'objets plus ou moins encombrants sous des vêtements plus ou moins amples. Le jet s'effectue en opposition avec d'éventuels jets de PERCEPTION des personnages concernés.

Prérequis : Prestidigitation Avancée.

• **Marchandage de Roublard** (TC, Technique de duperie) : permet de se servir de sa compétence KL afin de marchander : le jet se fait en opposition avec un jet de CHARISME du vendeur. En cas de réussite, la réduction sur le prix d'origine peut être très importante.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : aucun.

• **Pas de Loup** (TC, Technique de discrétion, FDD variable) : permet de se déplacer furtivement de manière encore plus efficace, ce qui permet de disposer d'un bonus de +2D.

Prérequis : Déplacements Furtifs.

• **Transe Seylienne Avancée** (TC, Technique de vol) : technique de combat à mains nues consistant à la fois à porter des coups rapides et à tenter de subtiliser l'arme de son adversaire. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de combat rapproché de l'adversaire (AB, CC, AM, KL).

Prérequis : Transe Seylienne.

Convergence 1-3

• **Se Fondre dans la Foule** (TC, Technique de discrétion, FDD variable) : permet de se cacher au sein d'une foule dense en utilisant la compétence KL. Cette technique permet de disposer d'un bonus de +1D pour le jet.

Prérequis : Feinte du Caméléon, Pas de Loup.

Niveau 4

• **Crochetage de Coffres** (TC, Technique de vol, FDD variable) : cette technique permet d'utiliser, même dans l'obscurité la plus complète et sans aucun instrument de vision, les crochets et pieds-de-biche nécessaires à l'ouverture des portes les mieux fermées, des serrures de coffres lourds, etc. Cela nécessite d'avoir en permanence sur soi tout l'attirail nécessaire. Le Facteur de Difficulté dépend des protections dont dispose la serrure ou le verrou.

Durée : de quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : Crochetage de Serrures Avancée.

• **Escroquerie d'Aigrefin** (TC, Technique de duperie) : permet de se servir de sa compétence KLEPTOTECHNIE afin de persuader un personnage de lui donner un objet de valeur, en échange de quoi il est possible de promettre une compensation qui ne sera jamais réalisée. Le jet s'effectue généralement en opposition avec un jet de PERCEPTION de la personne victime de la tentative d'escroquerie.

Durée : De quelques secondes à plusieurs minutes.

Prérequis : aucun.

• **Ombre des Foules** (TC, Technique de discrétion, FDD variable) : permet de se cacher au sein d'une foule dense en utilisant la compétence KL. Cette technique permet de disposer d'un bonus de +2D pour le jet.

Prérequis : Se Fondre dans la Foule.

• **Transe Seylienne Extrême** (TC, Technique de vol) : technique de combat à mains nues consistant à la fois à porter des coups rapides et à tenter de subtiliser l'arme de son adversaire. Le jet s'effectue en opposition avec un jet de combat rapproché de l'adversaire (AB, CC, AM, KL).

Prérequis : Transe Seylienne Avancée.

Niveau 5

- **Voie du Maraudage** (TI, Voie) : pour aller plus loin encore dans les techniques de furtivité, cette voie est tout particulièrement indiquée.

Prérequis : Voie de la Furtivité.

- **Voie de la Mystification** (TI, Voie) : dans le but de tromper son monde, cette voie donne accès aux techniques de mystification parmi les plus sophistiquées.

Prérequis : Voie de l'Illusion.

- **Escamotage Avancé** (TC, Technique de duperie) : dissimulation d'objets plus ou moins encombrants sous des vêtements plus ou moins amples. Le jet s'effectue en opposition avec d'éventuels jets de PERCEPTION des personnages concernés avec un bonus de +1D.

Prérequis : Escamotage, Voie de la Mystification.

- **Travestissements** (TC, Technique de duperie) : technique consistant à porter les mêmes vêtements et à adopter l'allure d'une personne générique : garde, employé administratif... avec un minimum de matériel. Cette technique procure un bonus de +1D. Les jets se font en opposition avec des jets de PERCEPTION des personnes à leurrer.

Prérequis : Voie de la Mystification.

Nouvelle – Prédications

Walito IV

Vadra se remémorait les paroles de cette pythie alors que le vaisseau-bouclier qu'ils avaient emprunté, lui et ses compagnons, plongeait vers l'atmosphère épaisse et bleuâtre de Walito IV. Il avait à peine une vingtaine d'années, la couleur de ses longs cheveux d'un blanc immaculé contrastait avec son teint mate typique des Cesiums, un des trois phénotypes dominants chez les Humains, qui passaient pour être presque aussi difficiles à comprendre que les Sélénieniens pour les non-initiés. Il était assis à même le sol comme la plupart des voyageurs présents dans le compartiment qui devait faire une dizaine de mètres de large sur une vingtaine de long. Il était à peine éclairé et relativement calme malgré le nombre élevé de personnes l'occupant.

– Tu repenses à cette Adeptes de Dévra, n'est-ce pas ? Celle qui venait de s'exprimer était une jeune Anoréenne d'une trentaine d'années du nom de Klénia. Bien qu'étant assez petite comme la plupart des individus de son espèce, elle possédait une silhouette élancée, soulignée par des vêtements légers, assez serrés et ornés de nombreuses broderies, très peu usuels chez les Anoréens, généralement beaucoup plus enclins à une certaine sobriété que ce soit dans l'habillement ou dans le reste. Comme tiré d'un songe, Vadra détourna son regard vers sa voisine et hocha la tête en signe d'approbation. Ses yeux verts en amande semblaient chercher quelque chose bien au delà de celle qu'il avait en face de lui.

– Mais qu'est-ce qu'on est parti foutre sur Walito IV, une planète de tarés moi je vous le dit ! De toutes façons, je sais pas qui a eu l'idée saugrenue de prendre cette poubelle mais c'est la dernière fois que je mets les pieds là-dedans !

Le lieu était en effet pour le moins crasseux et dégageait une puissante odeur nauséabonde qui confirmait les propos de Kremp, un solide HornsGoth d'une quarantaine d'années qui avait été tour à tour membre des marines pour le compte d'une MégaCorp. dont il avait oublié le nom, chasseur de primes dans un système inconnu, pilote de transports de marchandises dans des zones à risque avant de rejoindre la Guilde de KeyVass pour laquelle il travaillait à l'heure actuelle.

– Je te rappelle que c'est parce que nous étions pressés et que c'était ce qu'il y avait de plus rapide pour l'enregistrement. Tu as même insisté quand tu as vu le prix défiant toute concurrence !

C'était Sellya, une Kwall d'une trentaine d'années, qui venait de répliquer sèchement à Kremp en lui lançant un regard assassin de ses yeux de braise.

– Non mais c'est pas vrai, bientôt ça va être moi qui ai choisi de prendre ce tacot, tu manques pas de toupet ma grande...

– Egal à toi même à ce que je vois, même pas capable de reconnaître tes propres torts.

– Eh c'est bientôt fini les scènes de ménage, y en a qu'aimerait bien dormir !

Avec la vitesse et la souplesse d'un félin, Kremp dégaina discrètement son Kogun et le pointa sous le menton du Golti qui venait d'avoir le malheur d'ouvrir la bouche inconsiderement.

– Ouais c'est ça, rends toi mon gros et fais de beaux rêves.

– Eh,... faut pas se fâcher, je disais ça comme ça. Je suis désolé, je vous assure !

Kremp se tourna vers Sellya en laissant son arme braquée sur la gorge du Golti qui s'était figé telle une statue et qui n'arrivait plus à émettre le moindre son.

– Bon, j'admets que le douanier qui contrôlait l'accès à cette déchetterie a été compréhensif et pas trop gourmand, un point pour toi ma grande.

– Range ça maintenant et arrête un peu de faire ton numéro, on va encore se faire repérer.

– Je ne suis pas sûr d'avoir compris tout ce qu'elle m'a dit, elles parlent toujours en paraboles tu sais. C'était confus, elle parlait d'une révélation, d'un destin hors norme, d'un lieu gigantesque tant par sa taille que par son passé. Elle m'a également dit qu'elle ressentait une odeur acre en m'expliquant qu'il s'agissait très certainement du parfum de la trahison.

Vadra, les yeux clos, semblait mener un combat intérieur afin de se remémorer les paroles de la nomade.

– Y avait-il quelque chose de plus concret ? répondit Klénia.

– Tout est encore tellement embrouillé dans ma tête. C'est cette espèce de sérum qu'elle m'a fait boire qui m'a rendu à la fois si perméable à ses paroles et qui les a rendues aussi confuses. Une « lumière mortelle qui vole » est-ce que cela peut avoir un sens ?

Alors que l'on pouvait voir par les minces hublots du vaisseau-bouclier que celui-ci était en pleine traversée à haute vitesse des couches denses de l'atmosphère, le plasma rougeoyant dansant autour de la coque en tectite renforcée de l'astronef, deux individus pénétrèrent dans le compartiment passagers, toujours plongé dans une semi-obscurité. Il s'agissait d'un Humain vêtu d'une longue tige noire, accompagné d'un Gwargle de haute stature, vêtu quant à lui d'un long manteau gris.

– D'où viennent-ils ces deux là ! lâcha Sellya, les sens toujours en alerte.

Kremp, à moitié assoupi, tourna la tête vers les nouveaux arrivants et sortant de sa léthargie, se déplaça discrètement vers Vadra. Pressentant un danger, il se décida à prévenir son compagnon le plus rapidement possible.

– Eh gamin, sort de tes rêveries, on a de la compagnie. Sois sur tes gardes !

Au même moment, le Gwargle empoigna un vieillard vêtu de haillons qui n'avait dû avoir d'autre choix que

d'emprunter ce mode de transport peu onéreux pour faire la liaison entre la station orbitale et Walito IV.

– Alors comme ça, on refuse de payer, papy ! lui asséna l'Humain. Tu sais que tu risques de le regretter, alors réfléchis bien car mon pote n'est pas du genre patient.

– Lâchez le tout de suite ! cria aussitôt Klénia, que la scène avait mis hors d'elle et qui s'était levée d'un bond.

– Comme c'est intéressant ! s'exclama l'Humain en portant la main à son côté.

Mû par un pressentiment, Vadra dégaina la poignée de son épée protonique, une superbe gerbe bleue en jaillit l'instant d'après, au moment où il la déclencha. Il la brandit alors en direction de Klénia. C'est alors qu'une vive lueur déchira l'atmosphère pesante du compartiment. Emanant de l'homme en noir, elle fonçait tout droit sur la jeune Anoréenne. Vadra parvint tout juste à l'intercepter du bout de son épée et à stopper sa course mortelle. La dague protonique que venait de lancer l'homme à la toge tomba aussitôt au sol. La foule hétéroclite entassée dans le compartiment laissa échapper quelques cris et une sorte de gémissement de résignation.

Kremp jaillit l'arme au poing, prêt à faire feu, alors qu'une main détourna fermement son arme de ses cibles. Le HornsGoth interloqué détourna le regard.

– Tu veux tous nous tuer ou quoi ? lui lança Sellya. N'oublie pas que ce tas de boue risque de ne pas résister à un tir de Kogun, laisse moi plutôt faire.

Kremp, bouche bée, regarda la Kwall dégainer deux lames protoniques, prête à en découdre. Baignant dans l'aura verte produite par les flux protoniques de ses deux armes, elle se déplaça en direction des deux intrus. Le Gwargle laissa brutalement tomber le pauvre vieillard et porta la main à sa poche.

– Si vous semblez avoir des scrupules, sachez que nous n'en avons pas le moindre ! fit l'homme en noir en dégainant tranquillement ce qui semblait être un Fuseur léger.

C'était sans compter Klénia qui, remise de ses émotions, avait eu le temps de dégainer subrepticement son paralysant et qui tira une salve en direction des intrus. Elle toucha l'humain en pleine tête. Il s'effondra.

– Plus un geste ou je tire dans un des hublots ! lança le Gwargle dans une espèce de râle de désespoir.

Ses petits yeux verts d'une mobilité extrême semblaient vouloir tout regarder en même temps. Un silence terrifiant s'était installé dans le compartiment.

– OK, t'as gagné, moi je me rends ! hurla d'un seul coup Kremp en jetant son arme aux pieds du Gwargle. Vadra fixa le HornsGoth, son visage s'était figé en une grimace exprimant à la fois l'incompréhension et la réprobation. De plus en plus fébrile, le Gwargle ne cessait de songer au Kogun S3 qui se trouvait juste à ses pieds, une arme tellement plus puissante que celle qu'il avait entre les mains. Ne pouvant résister plus longtemps à la tentation de la ramasser, il se pencha

vers le sol, fixant son regard pendant une fraction de seconde sur l'objet de ses désirs.

– Klénia, c'est à toi ! chuchota Kremp à l'oreille de l'Anoréenne.

Avant qu'il n'ait eu le temps de comprendre quoi que ce soit, Klénia ajusta son tir et toucha la main gauche du Gwargle, celle qui tenait l'arme. Cette dernière vola à plusieurs mètres derrière lui, et alors qu'il se tenait la main en hurlant de douleur, Sellya le rejoint en trois foulées légères, bondit sur lui, le mit à terre et le tint en respect à l'aide de ses lames protoniques, avant qu'il n'ait pu songer à récupérer le S3.

– Bien joué les filles ! s'écria Kremp. Allez, ligotez moi ces deux paumés, qu'on soit tranquille. Mais dis donc Klénia, les leçons de tir que je t'ai données commencent à porter leurs fruits on dirait. Je savais que j'étais un bon prof, mais à ce point là, je m'épate !

– Des Adorateurs de Vishkaï, je m'en doutais, laissa échapper Sellya en examinant la toge de l'Humain. Tiens un cadeau pour toi Kremp, ajouta-t-elle en lui tendant le Fuseur.

– Quand je vous disais que c'était une planète de tarés, et on n'est même pas encore arrivé !

– Ils étaient certainement drogués, ajouta Klénia. La vie n'a que peu d'importance pour ces fanatiques, surtout quand il s'agit de celles de gens ne partageant pas leurs convictions. Vadra,... merci, tu m'as probablement sauvé la vie.

– Les prédictions de cette nomade se sont révélées en partie exactes, mon bras a été comme guidé, je n'ai que peu de mérite en fin de compte. Tout ça est si étrange...

– Tu parles de cette diseuse de bonne aventure qu'on a croisé dans la station ! répliqua Kremp. Elles racontent n'importe quoi, à se demander si vous êtes pas aussi drogués que ces deux minables pour croire à de telles foutaises.

Vadra, d'un air songeur, acquiesça sans même avoir écouté les propos du HornsGoth, bien trop absorbé par ses pensées.

Moins d'une heure après, le vaisseau-bouclier, dont les propulseurs produisaient d'effroyables vrombissements qui provoquaient d'inquiétantes vibrations de la structure, était en phase d'approche. Après une longue période de flottement pendant laquelle nombre de passagers se demandèrent si l'appareil allait résister à de telles contraintes, la décélération fut finalement brutale. Après avoir déchargé les vaisseaux qu'il transportait et qui accomplissaient le trajet jusqu'à la surface par leurs propres moyens, le vaisseau-bouclier se posa assez rapidement sur la plate-forme de l'AtmoPort, un AstroPort atmosphérique sur répulseurs situé à environ quinze cents mètres d'altitude. Les voyageurs étaient accueillis par un vieux robot steward appartenant à la compagnie, leur indiquant le chemin à suivre.

– Le voyage s'est bien déroulé j'espère ? demanda l'androïde.

– Excellent mon grand ! Les petits-fours étaient juste un poil trop cuits, rétorqua Kremp.

– Bon, il ne nous reste plus qu'à retrouver notre contact afin de passer la douane sans encombre et de trouver rapidement un taxi, fit Sellya qui semblait impatiente de rejoindre la terre ferme.

– Bienvenue à Proxima, la capitale de Walito IV et du système Walito ! s'exclama le taxi. Une mégapole moderne et dynamique mais également riche d'un passé prestigieux.

Sous l'AéroGlisseur défilait une gigantesque métropole, dense, majestueuse, en pleine effervescence, l'une des plus importantes des galaxies jumelles. La lumière rasante du crépuscule lui conférait une espèce d'aura surnaturelle.

– Etonnant qu'une telle planète n'attire pas plus la convoitise des Clans et soit toujours contrôlée par un gouvernement indépendant, répondit Vadra.

– C'est que nous n'avons pas franchement envie de nous retrouver sous la coupe d'un Clan ! fit le taxi.

– La vraie raison c'est que les Horus et les Altaïr seraient prêts à s'entretuer jusqu'au dernier pour mettre la main sur cette planète-symbole, rétorqua Kremp. L'éventualité d'un conflit aussi destructeur a jusqu'ici dissuadé les deux Clans de s'engager sur un terrain aussi glissant, mais rien n'est jamais définitif...

Proxima, qui s'étendait à perte de vue, était sillonnée par des nuées d'aéroglistes et de multiglistes suivant des couloirs imaginaires, les aéroroutes qui leur sont spécifiquement dédiées. L'incessant balai donnait un air de ruche géante à la gigantesque cité. Plusieurs centaines de mètres en contrebas, les métroglistes aériens transitaient à toute vitesse dans leurs tubes translucides, reliant entre eux les principaux centres névralgiques de la métropole.

– Nous arrivons à Selt Lungred, ça vous fera 17 Crédits.

Selt Lungred, un quartier central de Proxima, semblait étonnamment calme vu du sommet du gratte-ciel sur lequel se situait l'AéroPort urbain sur lequel venait de se poser le taxi. Mais au fur et à mesure que le VertiGlisseur, qu'avaient emprunté Vadra et ses compagnons, se rapprochait de la Dalle, l'agitation de ce quartier si particulier devenait palpable. Kremp, pourtant assez peu enclin à le porter, venait de mettre son VisioCam. Il sortit son ComTerm de sa poche pour le connecter au réseau de Proxima.

– Il faut que je contacte mon indic, les enfants. J'espère qu'il est toujours en vie !

– T'es sûr de lui au moins, qu'on se retrouve pas comme la dernière fois avec des infos périmées depuis cinq mois ! rétorqua Sellya.

– T'inquiète ma chérie, avec Zurl, les infos c'est du béton !

– C'est pas ce que tu nous avais déjà dit la dernière fois ? fit Klénia.

– Alors mon vieux, tu te rappelles de moi ? Tu m'as pas oublié quand même !

– Tu parles que j'aurais pas oublié un tocard comme toi, Kremp ! répondit Zurl. Eh mais t'aurais pas pris un coup de vieux par hasard !

– Toujours aussi drôle, attends de me voir en chair et en os, ils ont jamais été foutus de me modéliser correctement ces incapables des services Identification.

– Et au fait, quelle raison nous vaut l'honneur de ta visite ?

– Oh rien ! J'ai juste un petit service à te demander...

Il était difficile de se frayer un chemin parmi la foule cosmopolite de Selt Lungred. De nombreux saltimbanques aux tenues bigarrées sillonnaient les rues refaisant inlassablement leurs meilleurs numéros dans l'espoir de s'attirer la sympathie des passants et ainsi bénéficier de leur éventuelle générosité. S'ajoutant aux nombreux commerces ayant pignon sur rue, une multitude d'échoppes ambulantes en tous genres provoquaient de nombreux attroupements. On pouvait y trouver de tout, principalement des bricoles à l'utilité douteuse mais également de quoi se restaurer rapidement ou encore des animaux de compagnie que la génétique permettait de rendre encore plus extravagants.

– Comme il est mignon ! s'exclama Klénia en apercevant un Smookwaï dont le pelage était d'un bleu vif assez peu naturel.

– Kwaï ! fit la petite boule de poils sur pattes dans une espèce de petit cri aigu.

– Vous avez vu, il a compris ce que je lui ai dit ! s'écria-t-elle en le caressant.

– Déjà que j'ai du mal avec ce genre de bestioles mais alors dans cette couleur là ! fit Kremp qui tenait un Smookwaï au pelage vert vif à bout de bras dont les yeux ronds étaient grands ouverts et qui semblait presque aussi étonné que le HornsGoth. En plus ça doit coûter une fortune !

– Absolument pas ! s'écria le vendeur, un grand Sélénién au visage émacié. Ecoutez, je vous fait un prix défiant toute concurrence ! 135 Crédits les deux ! Et en bonus je vous donne ces superbes bracelets clignotants qui vous permettront de ne jamais les perdre de vue.

– Qu'est-ce que tu en penses, Vadra ? demanda l'Anoréenne.

– Hein ? Eh bien... je ne sais pas trop, fit le jeune Humain sans vraiment savoir sur quoi portait la question.

– Dépêchons nous ! lança Sellya sur un ton péremptoire qui coupa court à toute discussion. Nous n'avons pas que ça à faire ! D'ailleurs, nous ne devrions plus être très loin de l'endroit où nous sommes censés rencontrer le contact de Kremp.

Zurl était un Gwargle d'une cinquantaine d'années, de taille et de corpulence moyennes. Ancien compagnon d'arme de Kremp, il avait depuis longtemps tout plaqué pour s'offrir un bar dans Selt Lungred. Et les affaires ne marchaient pas trop mal.

– Eh mais il est toujours comme ça celui-là ? fit Zurl en jetant un regard vers Vadra qui n'avait pas lâché le réseau depuis qu'ils étaient arrivés à Proxima, cherchant le maximum d'informations possible sur

Walito IV, Proxima et Saldricia, l'antique cité impériale sur laquelle avait été érigée l'actuelle capitale.

– Ouais... mais non, fit Kremp. Enfin je veux dire... il est comme ça depuis qu'on a rencontré cette Dévra Sélénienne.

– Ah d'accord, je comprends ! Sélénienne en plus !

– C'est peut-être grâce à elle qu'il m'a sauvé la vie ! s'insurgea Klénia.

– Et si tu nous disais plutôt ce que tu sais de celui qu'on surnomme le Loup Noir, lança Sellya.

– Ah, c'est pour ça que vous êtes là ! Tout s'explique ! s'esclaffa Zurl.

– La Place de Zavinius ! s'écria tout à coup Vadra.

– C'est plus grave que ce que je croyais ! C'est vraiment votre pote, vous êtes sûrs ?

L'endroit que l'on surnommait "la Place de Zavinius" était gigantesque. La bise glaciale qui s'était levée sur Proxima rendait cet endroit désert particulièrement lugubre. Tout au bout de la place, le monumental temple dédié à Saldric le Rédempteur semblait engoncé dans un manteau de brume.

– T'as intérêt à avoir raison, gamin, parce que Zurl s'est bien payé ma tête avec tes histoires de prédictions, fit Kremp.

– J'en suis certain, c'est ici que Zavinius a accusé Dranik d'être un imposteur devant une foule de plusieurs dizaines de millions de personnes. Et c'est ici que rôde le Loup Noir.

– Là je t'avouerais que je suis sceptique, lui répondit Sellya. Et pour une fois, je dois dire que suis assez d'accord avec Kremp.

– Moi je suis persuadée que tu as raison, Vadra, fit Klénia. Je le sens.

« Alors, que faites-vous ? » déclara le MJ aux quatre joueurs qui lui faisaient face.

Annexe 1 – Guide de Création

Naissance d'un Personnage

Voici un exemple de création complète et commentée, destinée à servir de guide pour les premières créations de personnages. Pour chaque étape sont indiqués entre crochets, le temps approximatif en minutes que requiert chaque phase de création et le temps total cumulé. Ces durées peuvent être beaucoup plus courtes pour les joueurs qui sont rodés ou bien plus longues pour celles et ceux qui sont désireux de peaufiner la création d'un personnage de campagne.

Concept

Nous allons procéder à la création de Strengal, un Humain d'une trentaine d'années. Chasseur de primes depuis maintenant bientôt dix ans après avoir abandonné des études de droit entamées sur Atrishia IV, sa planète d'origine, il est affilié à la fameuse Guilde des Traqueurs, réputée pour être très sélective. Casse-cou depuis son plus jeune âge, Strengal ne se voyait pas exercer un petit métier tranquille derrière un bureau et s'est rapidement décidé à suivre l'exemple de ceux qui sont ses modèles depuis bien longtemps : les redoutables traqueurs qui poursuivent leur proie sans relâche à travers les nombreux systèmes des galaxies jumelles.
[5 min / 5 min]

Profil

Généreux, tel est l'adjectif qui semble se dégager de l'idée que l'on peut se faire de Strengal. Attention, pas vraiment d'un point de vue pécuniaire car Strengal serait plutôt près de ses sous (si durement gagnés). Mais plutôt du point de vue de l'engagement. Générosité dans l'effort, sens de l'entraide avec ceux qui comptent pour lui... en bref, pour ceux qui ont su gagner son estime, ce qui n'est pas une mince affaire ! Aventurier assurément mais pas bêtement téméraire pour autant. En bon traqueur, Strengal sait être prudent et prépare au maximum chacune de ses interceptions, recueillant un maximum d'informations sur ses cibles et utilisant le meilleur matériel possible. Voilà une première ébauche sur la base de ce concept qui ne demande qu'à être approfondie au cours des différentes aventures que Strengal sera amené à vivre. Aventures qui lui permettront petit à petit de construire et d'enrichir son propre style.
[5 min / 10 min]

Espèce

Strengal étant un Humain, on sélectionne donc le canevas correspondant à un PJ Humain :

RA	3D	AG	3D	FO	3D	EN	2D
AP	3D	AL	3D	AB	2D	CC	3D
PE	3D	CA	3D	VO	3D	CH	2D
DX	3D	PL	3D	MC	3D	RO	2D
PV	6D						

Ce canevas est alors scrupuleusement recopié sur la fiche de personnage.

[2 min / 12 min]

Archétype

En suivant le processus de création, la sélection d'un Archétype va permettre de faire évoluer la Matrice des compétences en ajoutant les compétences spécifiques fournies dans le pack d'archétype.

Le choix n'est pas très difficile : nous allons sélectionner l'archétype Chasseur de Primes tel quel, même s'il serait tout à fait envisageable de s'en inspirer pour réaliser une création à la carte en répartissant à loisir les points de création en suivant les règles du paragraphe **Création d'un Type de Personnage**.

Compétences Spécifiques : RA : +1, AG : +2, AP : +1D, AB : +1, CC : +2, PL : +1D

Une fois modifiée en fonction des indications données par la fiche d'archétype, la matrice des compétences devient :

RA	3D+1	AG	3D+2	FO	3D	EN	2D
AP	4D	AL	3D+1	AB	2D+1	CC	3D+2
PE	3D	CA	3D	VO	3D	CH	2D
DX	3D	PL	4D	MC	3D	RO	2D
PV	6D						

On pourrait tout à fait se contenter de ce résultat, surtout dans le cadre d'une création rapide, et passer à la suite. Mais après une rapide négociation avec le MJ, il est possible de customiser quelque peu cet archétype en suivant certaines des règles décrites dans le paragraphe **Création d'un Type de Personnage**. Il va être ainsi possible de retrancher des -1 à trois compétences afin de récupérer trois +1 ou un +1D qui pourront être utilisés pour en augmenter d'autres.

Pas spécialement charismatique (c'est plutôt un agent de l'ombre), Strengal n'a jamais été le type le plus chanceux qui soit (CA : -1 et CH : -1). Par ailleurs, tous les gadgets électroniques et informatiques le laissent plutôt de marbre (RO : -1). En revanche, naturellement athlétique et soucieux de sa forme physique, il possède une vigueur impressionnante et une perception au-dessus de la moyenne (FO : +2 et PE : +1).

RA	3D+1	AG	3D+2	FO	3D+2	EN	2D
AP	4D	AL	3D+1	AB	2D+1	CC	3D+2
PE	3D+1	CA	3D-1	VO	3D	CH	2D-1
DX	3D	PL	4D	MC	3D	RO	2D-1
PV	6D						

Strengal ne possède donc pas de compétence spéciale pour le moment. Il sera toujours temps d'en acquérir par la suite, tout au long de trépidantes aventures qui, n'en doutons pas, seront aussi nombreuses que les étoiles du firmament !

En ce qui concerne les compétences mineures, même si elles ne sont pas chiffrées au sein de la liste de compétences, le MJ prend en compte le vécu et l'expérience de Strengal. Il peut ainsi considérer qu'il possède quelques notions de droit (civil et pénal) du fait, d'une part, de ses études et, d'autre part, de son métier qui l'amène à être un minimum au courant de la législation en vigueur sur pas mal de planètes concernant son job de traqueur notamment.

[6 min / 18 min]

Personnalisation

Vient maintenant la phase de personnalisation, une étape importante qui va permettre de retranscrire au mieux la vision présentée au départ. Au total, 12 Points de Personnalisation sont à répartir.

Nous allons donc répartir 9 Point de Personnalisation au sein des Compétences (cf. ci-dessous) et garder les trois derniers pour acheter 1 Point de Style (un investissement raisonnable qui pourra être récupéré s'il est utilisé à bon escient et que le joueur pourrait même faire fructifier) ainsi qu'1 Point de SurCompétence (pour se sortir d'un éventuel mauvais pas).

En revanche, pas de dépense pour acheter des Points de Vie supplémentaires : comme à son habitude, Strengal s'équipera de protections efficaces pour ses traques et ses interceptions !

En fonction du profil et de l'image que l'on se fait de Strengal, on va adopter, pour les compétences, la répartition suivante : AG : +1D-1, FO : +1D, PE : +1, PL : +3.

RA	3D+1	AG	4D+1	FO	4D+2	EN	2D
AP	4D	AL	3D+1	AB	2D+1	CC	3D+2
PE	3D+2	CA	3D-1	VO	3D	CH	2D-1
DX	3D	PL	4D+3	MC	3D	RO	2D-1
PV	6D						

L'ajout de +1D-1 en AGILITÉ pour 2 Points de Personnalisation est assez particulier mais peut tout à fait être accepté par le MJ si cela correspond au profil du personnage. Il n'est cependant pas possible de réaliser un ajout du type +1D-2. Seul un +1, indiquant une légère amélioration, peut convenir.

S'en est fait en ce qui concerne les compétences générales. Il va désormais falloir tirer les Points de Vie.
[6 min / 24 min]

Personnalisation Alternative

Il arrive que l'on veuille disposer dès le départ d'un personnage déjà bien performant. Dans ce cas, il est possible de se voir allouer plus de points lors de la création. Cela peut notamment être le cas lors de la phase de personnalisation avec la possibilité de disposer de 18 Points (au lieu de 12).

Avec les 6 Points de Personnalisation supplémentaires, il aurait été alors possible d'investir plus sur les mêmes compétences et/ou sur d'autres compétences : CC : +3 (un bonus appréciable pour réussir à immobiliser les proies récalcitrantes) et PE : +1D (avant même d'espérer attraper une proie, il serait de bon ton de réussir à la repérer). La matrice des compétences de Strengal deviendrait alors :

RA	3D+1	AG	4D+1	FO	4D+2	EN	2D
AP	4D	AL	3D+1	AB	2D+1	CC	3D+5
PE	4D+2	CA	3D-1	VO	3D	CH	2D-1
DX	3D	PL	4D+3	MC	3D	RO	2D-1
PV	6D						

Fluidité

Dans le but de lancer le moins de dés possible et d'obtenir une lecture plus rapide des résultats des jets, certains peuvent faire le choix de n'augmenter les compétences de leur personnage qu'en utilisant les Additifs. Ainsi il est possible de transformer les +1D des compétences spécifiques des archétypes en +3 et de n'ajouter que des Additifs lors de la phase de personnalisation, ce qui permet, en l'occurrence, de ne lancer au maximum que 3D. Avec 12 Points de Personnalisation, la matrice des compétences de Strengal deviendrait alors :

RA	3D+1	AG	3D+4	FO	3D+5	EN	2D
AP	3D+3	AL	3D+1	AB	2D+1	CC	3D+2
PE	3D+2	CA	3D-1	VO	3D	CH	2D-1
DX	3D	PL	3D+6	MC	3D	RO	2D-1
PV	6D						

Points de Vie

Nous avons ici le choix entre un score commis d'office (en l'occurrence 22 pour 6D) ou un tirage, peut-être plus risqué mais qui permet d'espérer obtenir un score plus élevé. Strengal aime vivre dangereusement, ça ne lui ressemblerait pas d'opter pour la sécurité !

C'est donc parti pour le tirage :

• 1^{er} tirage : 17, c'est un score assez moyen pour ne pas dire mauvais ! On tente donc un deuxième tirage.

- 2^{ème} tirage : 18, décidément c'est plutôt moyen. Tentons un troisième et dernier jet.
- 3^{ème} tirage : 20, un jet pas formidable mais relativement potable, dont il va falloir se contenter.

Le Total Maxi de PV est donc de 20, le Total Actuel également et la Valeur Critique est de 10 (la moitié de 20).

[2 min / 26 min]

Vécu

Il est désormais temps d'affiner le vécu de Strengal. Comme nous l'avons vu, il est originaire d'Atrishia IV, où il a vraisemblablement passé son enfance et où il a suivi des cours de droit lors d'études supérieures relativement courtes. Il s'est en effet rapidement orienté vers ce qui est pour lui autant une passion qu'une profession : la traque. Il s'est alors rendu dans le secteur stellaire de Nereswift, ce système animé, situé sur la frange de Miwéa où les lois relativement permissives et surtout les forces de l'ordre peu vindicatives laissent le champ libre aux nombreux chasseurs de primes qui peuvent ainsi s'adonner à leur sport préféré.

[3 min / 29 min]

Clan

Aucun : Strengal est un pur indépendant. Enfin pas totalement puisqu'il est membre d'une Guilde. Il a cependant souvent envie de se mettre à son propre compte et de devenir un vrai freelance, les contrats privés étant généralement des plus lucratifs. Mais il est encore un peu court en termes de réputation pour se permettre de devenir un Prédateur (surnom donné aux traqueurs freelance).

Par ailleurs dans le tumulte de la situation actuelle des galaxies jumelles, il n'est pas exclu qu'il puisse être à un moment donné enrôlé, plus ou moins volontairement, par l'une ou l'autre des factions majeures se livrant une lutte acharnée dans le but d'élargir leur sphère d'influence.

[2 min / 31 min]

Religion

Élevé dans une sorte de mélange de la religion du Flux et de la Voix d'Inshamma, Strengal ne pratique plus depuis longtemps mais il lui arrive, dans les situations difficiles, de s'en remettre, via une rapide prière, aux entités supérieures en espérant qu'elles sauront veiller sur lui.

[2 min / 33 min]

Description Physique

Métisse de Minsk et de Cesium, Strengal possède des cheveux gris foncés parsemés de fines mèches argentées coiffés relativement courts et des yeux assez enfoncés d'un vert très sombre. Sa peau

est naturellement légèrement halée. Plutôt grand et mince, il est relativement athlétique.

Généralement vêtu d'un long trench-coat de couleur sombre (bien utile eu égard aux conditions climatiques parfois exécrables sur Nezzcuore lors de la saison des pluies) au cours de ses enquêtes, il le troque pour des tenues plus adaptées lors des phases d'interception, privilégiant ainsi l'efficacité.

Les bases sont jetées, les détails pourront être ajoutés par la suite.

[3 min / 36 min]

Personnalité

Facilement bourru et plutôt chambreur, Strengal est un bon vivant qui apprécie de se payer un bon resto de temps à autre avec ses amis, notamment pour fêter une récente capture... Prolixe lorsqu'il parle d'une chose qui lui tient à cœur, il est beaucoup plus réservé lorsqu'il s'agit d'évoquer sa vie privée. Ses amis savent d'ailleurs qu'il apprécie de pouvoir cultiver son jardin secret.

Ce côté mystérieux permettra éventuellement, par la suite, de développer plus avant ce caractère à peine esquissé.

[3 min / 39 min]

Citation typique

« Là je crois que t'es fait comme un rat ! »

[1 min / 40 min]

Équipements & Possessions

Récapitulons l'équipement dont dispose Strengal :

- Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.
- Vêtements : Strengal dispose bien évidemment de toute une garde-robe à sa taille, de plusieurs paires de gants, de bottes robustes...
- Équipement d'archétype : Armure de Chasseur de Primes, BusterGun Lourd, Englueur, Menottes de Blocage, GéoCom Standard, 2 Grenades à Proton, Couteau.
- Choix du pack d'équipement : en toute logique pour Strengal le pack le plus adapté pourrait être le numéro 2 (**Bagarreur**). Mais Strengal dispose déjà d'un BusterGun Lourd et son Englueur est vraisemblablement plus performant qu'une matraque. Finalement, même si l'adjectif ne correspond pas trop bien, le bon pack s'avère être le numéro 5, Méfiant : PRP Standard & Grenade Aveuglante. Le paralysant peut en effet être un très bon complément à son englueur et son arme de poing laser et la grenade aveuglante devrait pouvoir faire merveille pour déstabiliser une cible coriace.
- Équipement supplémentaire : suite à une rapide négociation avec le MJ, il est possible d'obtenir une carte de membre de la Guilde des Traqueurs et un

permis de chasseur de primes sur Nezzcuore (la planète principale du système Nereswift).

- Achat d'équipement : Lunettes InfraRouge à 250 Crédits afin de repérer plus facilement les cibles, de nuit notamment. Un holster magnétique à 200 Crédits pour y plaquer l'une de ses armes de poing lorsqu'il est en interception. Un sac ventral à 50 Crédits pour pouvoir transporter jusqu'à 4 Objets même avec son propulseur dorsal sur le dos.

Il ne reste plus que 900 Crédits à Strengal (sur les 1400 d'origine). Un pécule qui lui permettra de faire face à diverses dépenses qui pourront s'avérer nécessaires par la suite.

En ce qui concerne les possessions :

- Possessions d'archétype : Comète XT (un motoglisseur) et un propulseur dorsal standard.

Les caractéristiques spécifiques des équipements & possessions sont décrits en détails pour chaque archétype dans l'**Annexe 2** qui suit.

[7 min / 47 min]

Capacités de Transport

Avec un Niveau 4 en FORCE (son code-dé étant de 4D+2), Strengal peut porter/transporter jusqu'à 9 kg (capacité de transport nominale) sans que cela ne soit trop préjudiciable en termes de capacité de mouvement et de fatigue.

Pour ce qui est de la capacité de transport effective, cela dépend des moyens dont il dispose pour transporter son équipement. En l'occurrence, il s'agit principalement du Sac à dos standard (qu'il ne peut utiliser s'il choisit de s'équiper de son propulseur dorsal, auquel cas il est contraint d'utiliser son sac ventral) fourni dans l'équipement de base qui peut contenir jusqu'à 5 Objets. On peut imaginer qu'il a par ailleurs la possibilité de mettre les objets peu encombrants (couteau et menottes de blocage) dans ses poches. Et il dispose donc d'un holster magnétique pour y plaquer son arme de poing.

[3 min / 50 min]

Compagnons

Strengal n'a pas réellement de « suivant » qui risquerait vraisemblablement de le gêner plus qu'autre chose au cours de ses traques. En prévision d'une interception « musclée », il sait qu'il peut généralement compter sur son bon ami Krull avec qui il partage alors la prime de capture. Mais il est vrai qu'il envisage de plus en plus d'investir dans un « animal de chasse » tel un Skrin Fenh (sorte de panthère à dents de sabre) dressé pour ce type d'activités. Pas encore totalement convaincu, Strengal hésite aussi avec un androïde de classe Sirius ou un drone volant de type GéoMag.

[1 min / 51 min]

Contacts

Sans surprise, le contact principal de Strengal est Krull, son ami mercenaire. C'est un peu à la vie à la mort, entre eux deux. Krull n'est pas forcément la meilleure mine d'infos mais en cas de besoin et s'il est disponible, Strengal peut toujours compter sur lui pour lui prêter main forte. En échange, il n'est pas rare qu'il donne un coup de main à son ami Kwall lorsque celui-ci le sollicite que ce soit pour un simple renseignement ou pour une véritable opération sur le terrain.

Son contact secondaire est un indic ou plus exactement un Rabatteur (les indics dans le jargon des chasseurs de primes) nommé Jinx, un Golti plutôt gourmand voire franchement cupide. Leurs relations sont, de fait, bien souvent exécrables mais bon an mal an, ils se côtoient depuis plusieurs années standard. Strengal aimerait bien se dégouter un rabatteur un peu plus coulant mais sur Nezzcuore et plus particulièrement à Rolnitz (la capitale planétaire) peu sont ceux qui disposent d'autant d'infos que cette espèce de fouille-merde de Jinx...

[4 min / 55 min]

Relations avec des PJ

Strengal est plutôt un « solo » mais on peut envisager qu'il puisse ponctuellement s'intégrer dans une équipe si on lui propose une mission intéressante et bien rémunérée, dans le cadre d'un contrat privé (contrat de chasse ne passant pas par les circuits officiels) par exemple. En bon professionnel, il s'évertuerait à garder de strictes relations de travail avec ses coéquipiers même si cela n'exclut pas de sympathiser. Cela pourrait lui permettre ainsi de nouer de nouvelles relations, qui sait ?

[4 min / 59 min]

Bilan

Et voilà le résultat ! En un peu moins d'une heure, on obtient une base déjà solide qui ne pourra que gagner à être étoffée au cours des parties à la fois du fait de l'imagination et de la créativité des joueurs, des gains d'XP et de leur dépense, de l'acquisition de nouvelles pièces d'équipement, de la rencontre de nouveaux alliés et contacts ou de nouveaux adversaires et rivaux...

Création Express

Voici une méthode de création alternative plus particulièrement destinée à ceux qui sont très pressés de commencer à jouer ! Au lieu de prendre le temps de sélectionner une espèce, un archétype voire de créer un personnage à part entière, il va tout simplement être question de tirer tout ça aux dés, à l'ancienne ! Il est bien évidemment possible, à tout moment, de choisir d'arrêter les tirages aléatoires et de faire directement son choix au sein des propositions figurant dans les

tables présentées, et éventuellement de reprendre les tirages par la suite.

Une fois les différents tirages effectués, il ne restera plus qu'à répartir les Points de Personnalisation et à tirer les Points de Vie.

Tirage de l'Espèce

TABLE C1

2D6	Espèces
2	Golti
3	HornsGoth
4	HornsGoth
5	Golti
6	Anoréen
7	Humain
8	Sélénien
9	Kwall
10	Gwargle
11	Gwargle
12	Kwall

Tirage du Sexe et de l'Âge

TABLE C2

1D6	Sexe
1	Féminin
2	Féminin
3	Féminin
4	Masculin
5	Masculin
6	Masculin

TABLE C3

1D6	Âge
1	10-20
2	20-35
3	35-45
4	45-55
5	55-70
6	70-90

Tirage du Nom

Le tirage du nom peut s'effectuer directement parmi la demi-douzaine de noms proposés pour chaque canevas dans le **Chapitre 8** en fonction du sexe et de l'espèce du personnage.

Tirage de l'Archétype

Par la suite, le symbole > signifie qu'il est nécessaire de se rendre à la table indiquée à droite pour continuer la création. Le symbole * signifie que l'archétype en question possède une compétence spéciale ce qui induit une création plus longue, à éviter dans le cadre d'une création express.

TABLE C4

1D6	Famille d'Archétypes	Table suivante
1	Combattants (distance) >	C5
2	Combattants (rapproché) >	C6
3	Pilotes >	C7
4	Religieux >	C8
5	Scientifiques/Techniques >	C9
6	Autres >	C10

TABLE C5

1D6	Combattants (distance)
1	Chasseur de Primes
2	Marines
3	Mercenaire
4	Milicien
5	Tireur d'Élite
6	Tueur à Gages

TABLE C6

1D6	Combattants (rapproché)
1	Expert en Arts Martiaux *
2	Catcheur de la LGC
3	Guerrier Namdrath
4	Légionnaire
5	Pickpocket *
6	Silhouette

TABLE C7

1D6	Pilotes
1	Contrebandier
2	Pilote de Booster
3	Pilote de Chasse
4	Pilote de Course
5	Pirate
6	Policier

TABLE C8

1D6	Religieux	Table suivante
1	Adeptes de Dévra *	
2	Archiviste Religieux *	
3	Archonte *	
4	Inshamma */ Uldreyahn >	C8B
5	Moonsha / Vishkaï * >	C8C
6	Reggian * >	C8D

TABLE C8B

1D6	Inshamma / Uldreyahn
1	Prédicateur d'Inshamma *
2	Prédicateur d'Inshamma *
3	Prédicateur d'Inshamma *
4	Marcheur d'Uldreyahn
5	Marcheur d'Uldreyahn
6	Marcheur d'Uldreyahn

TABLE C8C

1D6	Moonsha / Vishkaï
1	Disciple de Moonsha
2	Disciple de Moonsha
3	Disciple de Moonsha
4	Adorateur de Vishkaï *
5	Adorateur de Vishkaï *
6	Adorateur de Vishkaï *

TABLE C8D

1D6	Reggian
1	Moine Reggian *
2	Moine Reggian *
3	Moine Reggian *
4	Prêtre Reggian *
5	Prêtre Reggian *
6	Prêtre Reggian *

TABLE C9

1D6	Scientifiques/Techniques
1	Expert en Explosifs *
2	Expert Télécom
3	Hacker
4	Mécanicien
5	Médecin *
6	Roboticien

TABLE C10

1D6	Autres	Table suivante
1	Diplomate / Juriste >	C10B
2	Enfant Mystique *	
3	Gangster	
4	Gosse	
5	Joueur Invétéré	
6	Psychopathe	

TABLE C10B

1D6	Diplomate / Juriste
1	Diplomate
2	Diplomate
3	Diplomate
4	Juriste
5	Juriste
6	Juriste

Tirage de la Faction

TABLE C11

1D6	Factions	Table suivante
1	Altaïr	
2	Atalante	
3	Hermès	
4	Horus	
5	Anarchistes	
6	MégaCorp. >	C11B

TABLE C11B

1D6	MégaCorp.
1	AuraCorp.
2	BT Corporation
3	HexaCorp.
4	OmégaCorp.
5	TriCorp.
6	UniCorp.

Tirage des Compétences

Il est envisageable de tirer les compétences qui vont bénéficier des Points de Personnalisation en tirant d'abord la sphère à laquelle appartient la compétence (cf. TABLE C12) et en tirant ensuite la compétence, un 5 ou un 6 obligeant à rejouer. Une fois la compétence désignée par les jets, il est possible d'allouer soit un +1/+2/+3 soit un +1D, sans dépasser le nombre de Points de personnalisation alloués.

TABLE C12

1D6	Sphères
1	Physique
2	Combat
3	Mental
4	Cognition
5	Encéphale
6	Animal

Tirage du Pack d'Équipement

Les Packs d'équipement sont décrits plus en détail dans l'annexe suivante **Annexe 2 – Description Complémentaire des Archétypes**.

TABLE C13

3D6	Packs
3	Agressif
4	Bagarreur
5	Curieux
6	Bagarreur
7	Bagarreur
8	Curieux
9	Agressif
10	Enthousiaste
11	Méfiant
12	Ombrageux
13	Prudent
14	Traditionnaliste
15	Traditionnaliste
16	Prudent
17	Traditionnaliste
18	Ombrageux

Annexe 2 – Description Complémentaire des Archétypes

Équipement de Base

• Carte d'Identification (Idente) : ce rectangle en polymère aux bords arrondis faisant 7 cm par 4 cm pour une épaisseur de quelques millimètres intègre une puce qui utilise 5 systèmes d'identification distincts : numérisation standard de l'ADN (empreinte génétique), numérisation standard de l'Iris (empreinte oculaire), numérisation standard des empreintes digitales, numérisation standard de l'empreinte vocale, modélisation tridimensionnelle dynamique standard régulièrement réactualisée de l'individu (il est nécessaire de la réactualiser toutes les années standard). La carte d'identification, aussi appelée « Idente », est souvent nécessaire pour effectuer des paiements au-delà d'un certain montant, pour se connecter à certains réseaux et pour passer (en étant généralement associée à des visas) les points de contrôle et les douanes des stations orbitales, des AstroPorts, des métropoles, de certains territoires planétaires...

• ComTerm : également appelé "Com", il s'agit d'un terminal informatique de poche de Niveau 0 orienté communication qui possède une portée de 2 km (LP). Ce terminal qui fait environ 1 cm d'épaisseur dispose d'un écran tactile faisant 4,5x10 cm prenant pratiquement toute la surface de l'appareil, d'un écouteur/haut parleur, d'un micro et d'une micro-caméra ainsi que d'un lecteur de carte mémorielle capable d'accepter des microcartes mémorielles. Le ComTerm comporte tout un ensemble de logiciels de base fournis avec son système d'exploitation et de navigation : un NavSys 0-2/1. Cat. d'Obj. M2, Légalité 1.

Arkadyne L700 NéoCom

Vous allez être soucieux de votre ImAge...

Compact et translucide, le L700 NéoCom intègre les dernières fonctionnalités que tout ComTerm se doit de proposer : holoprojecteur multi-axe pour une profondeur de champ inégalée, haut-parleurs ultrasoniques à effet spatial enveloppant, SysCom multi-canal autorisant des taux de transfert optimaux et une compatibilité avec plusieurs millions de normes réseau...

Par ailleurs, son design fluide et sa structure à mémoire de forme lui confèrent une excellente ergonomie et son interface unique autorise une utilisation intuitive et rapide de ses nombreuses fonctions.

Possédant des performances de tout premier plan grâce à son cœur NanoQuantique NéoLyne dernier cri, équipé en série d'un NavSys nouvelle génération hautement efficient, il est capable de rivaliser avec bon nombre de plateformes théoriquement plus aptes au traitement numérique lourd...

Enfin, avec son système exclusif d'absorption d'impact Arkatect, il est capable de résister à plus de mille chutes de 1 mètre (en gravité standard).

Et pour quelques crédits de plus, offrez vous le NéoCom+ accompagné de son pack de services exclusifs, tous plus séduisants les uns que les autres : info en continu, applications dédiées, jeux, musiques et vidéos...

• VisioCam Std. : souvent abrégé en Visio, il s'agit d'une interface informatique mains libres sans fil se présentant sous la forme de lunettes de visualisation légères équipées d'écouteurs ainsi que d'un micro directionnel et de deux mini-caméras fixes. Généralement utilisé en complément du ComTerm, le VisioCam permet ainsi de consulter les médias d'information textuels et audiovisuels et d'utiliser les médias de communication à dominante textuelle (messageries) et audio (téléphonie et visiophonie S). Légères, pliables et relativement résistantes, ces lunettes sont dotées d'un système de stockage interne mais transmettent généralement leurs données à l'ordinateur ou le terminal auquel elles sont connectées. Les commandes vocales et gestuelles sont naturellement supportées par les VisioCams. Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

• Sac à dos standard : ce robuste sac à dos, d'une contenance maximale de 5 objets, doté de plusieurs compartiments de rangement est imperméable, intégralement réglable au niveau des sangles afin de s'adapter à la morphologie de son propriétaire et est également capable de flotter et peut ainsi servir de bouée. Il ne dispose cependant d'aucun système antivol. Légalité 0.

Packs d'Équipement

Agressif

• Lance-Grenades : un lance-grenades classique capable de lancer tout type de grenade à une portée dix fois supérieure aux jets classiques à la main. Il confère en outre une bonne précision de tir. Il comporte un magasin d'une contenance de dix grenades. DMG -, Puissance -, BDC +2, Portée MP, Classe ALP, Type Lanceur, Cat. d'Obj. 3, Légalité 2.

• Grenade à Neutron : cette grenade possède la particularité de produire une explosion accompagnée d'une radiation locale (au niveau de la zone primaire de dispersion) de type B. DMG 5D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Bagarreur

• **BusterGun Standard** : une arme de poing haut de gamme disposant d'un laser de visée intégré. DMG 3D+2, Puissance 1, BDC +2, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.

• **Matraque légère** : une petite matraque classique d'une trentaine de cm de long. DMG 1D, Puissance 1, BDC 0, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Contondante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Curieux

• **Blaster** : le Blaster ou « Blast » est tout simplement l'arme de poing la plus répandue dans les galaxies jumelles. Légère, maniable et raisonnablement puissante, c'est l'arme personnelle par excellence, qu'il est bien utile de posséder dans certains systèmes peu recommandables. DMG 2D+2, Puissance 1, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

• **ÉchoScanner Portatif** : un système de détection actif étanche qui comprend un radar et un sonar couplés afin d'être efficace dans toutes les situations (vide, milieux gazeux, milieux liquides). Il possède une portée de 2 km (LP). Il s'agit d'un équipement informatique de Niveau 0, disposant de divers systèmes de fixation permettant notamment de l'accrocher à une ceinture. Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

Enthousiaste

• **VisioPro MK1** : un visiosystème de type VisioSys, possédant un micro-projecteur holographique. Cet holoprojecteur peut être orienté vers l'œil principal de l'utilisateur autorisant la projection holographique rétinienne directe des images. Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

• **MiniBot 250** : un robot de taille moyenne reposant sur une roue lui permettant de se déplacer avec une grande rapidité. A l'arrêt, une béquille rétractable lui permet de se maintenir en équilibre. Principalement utilisé par les forces de l'ordre, ce type de robot peut être armé et est généralement utilisé pour poursuivre et intercepter un individu tentant de s'enfuir à pied. Légalité 1.

• **Fiche Technique** :
MiniBot Type 250
Fabriquant : Anor Concepts
OP : Niveau 0, Portée MP
Compétences :

RA	4D	AG	3D	FO	2D	EN	-
AP	-	AL	2D	AB	-	CC	-
PE	3D	CA	-	VO	-	CH	-
DX	-	PL	4D	MC	-	RO	1D
PV	12						

Vitesse Maxi : 2D+1

Vitesse de Combat : 1D+1

Niveau de Maniabilité : +4

Méfiant

• **PRP Standard** : c'est la version standard des Pistolets à Rayon Paralysant (PRP), relativement maniable et pouvant tirer jusqu'à 200 mètres, il s'agit d'une très bonne arme défensive. DMG 4D-2, Puissance 0, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

• **Grenade aveuglante** : Cette grenade légère incorpore le système Zonie Flash qui a pour but d'aveugler temporairement les personnes se trouvant proches du point d'explosion de la grenade. DMG -, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Aveuglante(G), Cat. d'Obj. SP, Légalité 1.

Ombreux

• **Sabre Protonique** : une arme blanche protonique très performante dont le flux une fois activé fait environ 80 cm de long. DMG 5D, Puissance 1, BDC +2, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 3.

Prudent

• **Pack Ord Mk2** : un pack contenant une seringue ainsi que 4 doses de drogue de soins Ord Mk2. Cette drogue de soins permet d'améliorer de façon importante la guérison naturelle d'une personne : il est ainsi possible d'ajouter un bonus de +2 aux jets de guérison naturelle tant que cette drogue fait effet (durée : 1 journée standard). Cat. d'Obj. M2, Légalité 2.

• **LaserGun** : Une arme de poing laser compacte très répandue. DMG 2D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Traditionaliste

• **ChaosGun** : une puissante arme de poing Gwargle dérivée d'une ancienne arme traditionnelle destinée à semer la confusion parmi les rangs adverses. DMG 2D+9, Puissance 1, BDC -2, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 3, Légalité 3.

Équipement & Véhicules des Archétypes

ADEPTE DE DÉVRA

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Houppelande Blanche de Dévra : une sorte de grand manteau de fourrure blanc pouvant être utilisé comme sac de couchage qui dispose d'un système de

climatisation intégré branché sur un réseau de quatre NanoCellGies MK2.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Survikit : un kit comprenant des rations de survie pour 15 jours pour une personne, une boussole, un miroir et une fusée de détresse. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Dague Protonique : DMG 3D+1, Puissance 1, BDC 0, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Gilet Protecteur : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Delta Jumelles : des jumelles numériques se présentant sous la forme d'un VisioCam binoculaire proposant un grossissement x10, soit un bonus de +5 pour les jets de Perception dans le domaine visuel. Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

SatSys Portatif : il s'agit de la version portative du SatSys de bord qui est un système de positionnement par satellite. Il est ainsi dépendant de la couverture satellitaire de la planète et ne fonctionne généralement que si son utilisateur a souscrit un abonnement. Il se présente sous la forme d'un assistant de poche qui fait 10 cm de long sur 5 cm de large et 1 cm d'épaisseur. Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

MotionScanner Portatif : cet Echoscanner un peu particulier est spécialisé dans la détection des mouvements, les échos fixes sont par conséquent ignorés par défaut. Il est possible de régler la sensibilité du MotionScanner de manière à détecter même les mouvements les plus insignifiants. Lorsque la sensibilité est réglée au maximum, même les objets immobiles sont détectés. L'intérêt de ce scanner réside dans sa possibilité d'isoler des cibles potentiels les unes des autres en les hiérarchisant par catégories de mobilité et de rapidité. Portée LP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

Gourde 2L : Une gourde robuste et légère, flottante, capable de contenir deux litres de liquide. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 350

ADORATEUR DE VISHKAÏ

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Cape Pourpre de Vishkaï : une grande cape pourpre arborant l'emblème du Dieu Vishkaï. Légalité 0.

Armure Aurora P4 : 15 PV, BDR +1, Classe A3, Type Énergétique, Légalité 1.

BiosAutoGun : DMG 2D, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type BioChimique(A), Cat. d'Obj. 2, Légalité 4.

Blaster TwinGun : une arme originale combinant un blaster standard avec un mini-blaster. DMG 3D+3/2D+2, Puissance 1, BDC +1, Portée CP/MP, Classe AP, Type Laser(C), Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Sac à Dos Supérieur : un sac de grande capacité proposant une Contenance de 8 objets. Légalité 0.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

2 Grenades à Plasma : DMG 6D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Plasma, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Bombe à Neutron : DMG 8D, Puissance 3, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

• **Crédits** : 830

ARCHIVISTE RELIGIEUX

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Grande Aube d'Archiviste : une grande aube ample généralement de couleur claire disposant de deux grandes poches. Légalité 0.

Gilet Protecteur : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Mini Ordinateur : un ordinateur portatif de Niveau 2, Portée MP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

Hache Laser : DMG 5D, Puissance 2, BDC 0, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

V-LaserGun : DMG 2D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser(A), Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.

Sac à Dos Supérieur : un sac de grande capacité proposant une Contenance de 8 objets, Légalité 0.

Grenade à Neutron : DMG 5D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

TraumaKit : 3 utilisations redonnant chacune 8 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 1500

ARCHONTE

• **Véhicule**

Propulseur Dorsal Standard

Un propulseur atmosphérique adaptable sur tout type d'armure et utilisable sans armure, permettant d'atteindre une altitude de 50 mètres. Cat. d'Obj. 6, Légalité 2.

Type : Propulseur Dorsal

Catégorie : Véhicule

Blindage : 12 Points de Vie

Vitesse Maxi : 1D+2

Vitesse de Combat : 1D

Niveau de Maniabilité : +2

ÉquiPack : OP Niveau 0, Mini CellGie.

Capacité : 1 Pilote

Coffre : -

• **Équipement**

Armure-Robe d'Archonte : une armure robuste revêtue d'une ample robe richement brodée, 15 PV, Classe A2, Type Classique, Légalité 1.

Glaive Protonique : DMG 6D, Puissance 1, BDC +2, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 4.

2 MédiKits : pour chacun des médikits : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.
Détonateur Thermal : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Sac Ventral : Contenance 4 objets, Légalité 0.

2 Grenades au Napalm : DMG 4D, Puissance 1, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Incendiaire, Cat. d'Obj. SP, Légalité 3.

• **Crédits** : 2550

CATCHEUR DE LA LGC

• Véhicule

ColdWave – ÉquiPack Classe XA

Ce petit coupé sportif léger de type deux places possède de très bonnes qualités routières. Son comportement tout à la fois vif et sûr lui a valu de popularité auprès de tout un panel de clients aux attentes très différentes. L'objectif de la Cold Wave est en effet simple : offrir un maximum de plaisir à des tarifs abordables.

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 55 Points de Vie

Vitesse Maxi : 5D+2

Vitesse de Combat : 4D

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe XA : OP Niveau 3, SatSys, Générateur à Fusion Standard, TraficScanner, Extincteur Standard, Levier énergétique + Roue de secours.

Équipements Spéciaux : VidéoCom Standard

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 250 kg

• Équipement

Tenue de Combat : une tenue d'apparat servant lors des combats de la ligue. Légalité : 0.

Armure UltraProtect : 20 PV, Classe A3, Type Classique. Légalité 1.

Blaster Lourd : DMG 3D, Puissance 1, BDC -1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

PRP Standard : un pistolet à rayon paralysant. DMG 4D-2, Puissance 0, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

2 MédiKits : chacun des médikits permet 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Grenade à Neutron : DMG 5D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

• **Crédits** : 2800

CHASSEUR DE PRIMES

• Véhicules

Comète XT – ÉquiPack Classe B.

Type : MotoGlisseur

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 25 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D+4

Vitesse de Combat : 4D+4

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Léger, TraficScanner, Extincteur Léger.

Équipement Spécial : GéoCom Standard

Arme :

1 Blaster à l'avant (2D+2, 0, MP)

Capacité : 1 Pilote

Coffre : 20 kg

Propulseur Dorsal Standard

Un propulseur atmosphérique adaptable sur tout type d'armure et utilisable sans armure, permettant d'atteindre une altitude de 50 mètres. Cat. d'Obj. 6, Légalité 2.

Type : Propulseur Dorsal

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 12 Points de Vie

Vitesse Maxi : 1D+2

Vitesse de Combat : 1D

Niveau de Maniabilité : +2

ÉquiPack : OP Niveau 0, Mini CellGie.

Capacité : 1 Pilote

Coffre : -

• Équipement

Armure de Chasseur de Primes : 20 PV, Classe A3, Type Classique, Holster magnétique intégré, Micro Laser intégré dans une des protections de bras : DMG 1D, Puissance 1, BDC +2, Portée CP, Classe AP, Type Laser, Légalité 1.

BusterGun Lourd : DMG 4D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser.

Englueur : l'englueur projette un film plastique gluant qui, en se solidifiant, emprisonne complètement la cible visée dans un filet extrêmement résistant qui l'immobilise totalement. Malheureusement le taux d'échec est assez important (33%), c'est pourquoi, il est nécessaire de lancer 1D à chaque utilisation afin de déterminer si le film s'est correctement déployé. Si le résultat est 1 ou 2 cela signifie que le film ne s'est pas correctement déployé et que, par conséquent la cible n'est pas emprisonnée.

DMG -, Puissance 0, BDC +1, Portée CP, Classe AP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

Menottes de Blocage : une paire de menottes de blocage. Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Kit de Crochetage : un coffret contenant tout le nécessaire pour crocheter des mécanismes de serrures relativement simples. Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

GéoCom Standard : communicateur vocal hors réseaux utilisant des ondes codées, Portée LP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

2 Grenades à Proton : DMG 4D+2, Puissance 2, BDC -2, Portée MP, Classe EX1, Type Proton, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Couteau : DMG 2D, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

• **Crédits** : 1400

CONTREBANDIER

• Véhicule

Transporteur Léger Messenger – ÉquiPack Classe B
Type : Vaisseau Transporteur
Catégorie : Véhicule lourd
Longueur : 21,60 m
Blindage : 120 Points de Vie
Vitesse UL : x2
Vitesse SL : 3D+2
Niveau de Maniabilité : -1
Autonomie : 1 mois standard.
ÉquiPack Classe B : OP Niveau 4, SatSys, Générateur à Fusion ExtraSup, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, SpatioCom Standard, 2 Extincteurs Lourds, Réseau Sprinklers.
Équipement Spéciaux :
Ordinabord (BDC +4)
Tourelle Dorsale (NDM +1)
Armes :
2 Canons Laser Légers couplés sur Tourelle dorsale (10D, -1, LP)
1 Lance-Missiles Avenger Atlas à l'avant (-, +2, TLP)
(1 Magasin vide ayant une contenance de 10 Missiles)
Ecran : Protect 2 : 30 PV (10)
Capacité : 2 Pilotes – 6 Passagers
Soute : 120 Mg

• Équipement

BusterGun Std : DMG 3D+2, Puissance 1, BDC +2, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.
Armure Kevlar Protect : 25 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.
Kit de réparation Vaisseaux : 1 utilisation qui redonne 50 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.
2 Grenades à Nucléon : DMG 4D+1, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Nucléon, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.
MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 1700

DIPLOMATE

• Véhicule

CoolBridge – ÉquiPack Classe XA
Type : Voiture
Catégorie : Véhicule léger
Blindage : 80 Points de Vie
Vitesse Maxi : 5D+3
Vitesse de Combat : 3D+3
Niveau de Maniabilité : 0
ÉquiPack Classe XA : OP UniTech Niveau 5, SatSys, Générateur à Fusion Standard, TraficScanner, Extincteur Standard, Levier énergétique + Roue de secours.
Capacité : 1 Pilote – 4 Passagers
Coffre : 750 kg

• Équipement

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Costume : un costume trois pièces taillé sur mesures. Légalité 0.

Mini Ordinateur : un ordinateur portable de Niveau 2, Portée LP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

PRP zéro : un pistolet à rayon paralysant ultra léger. DMG 2D-1, Puissance 0, BDC +1, Portée CP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Mini Blaster : DMG 1D+1, Puissance 1, BDC +1, Portée CP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

2 Grenades Paralysantes : DMG 3D, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Paralysante, Cat. d'Obj. SP, Légalité 2.

Mallette : une mallette en cuir dotée d'une contenance de 2 objets, Légalité 0.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 3500

DISCIPLE DE LA DÉESE MOONSHA

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

Toge de Disciple de Second Ordre : une grande toge blanche très ample pourvue d'une capuche, sous laquelle il est relativement facile de dissimuler des armes ou une armure... Légalité 0.

Armure BT 21 : une armure de combat de conception assez ancienne proposant une protection très correcte. 15 PV, Classe A4, Type Classique, Légalité 2.

V-LaserGun : une arme de poing automatique de type laser. DMG 2D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser(A), Cat. d'Obj. 2, Légalité 4.

BusterGun léger : DMG 2D+1, Puissance 1, BDC +3, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

2 MédiKits : chacun des MédiKits permet 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Grenade à Particules : DMG 4D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Particules, Cat. d'Obj. SP, Légalité 3.

Détonateur Thermal : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

• **Crédits** : 600

ENFANT MYSTIQUE

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

Pierre de Lune : une étrange pierre bleutée possédant des propriétés mystiques tout aussi étranges. Légalité 0.

Cape Mimétique : une cape revêtue d'un écran souple diffusant des images en provenance de plusieurs micro-caméras intégrées permettant de se fondre dans l'environnement. Légalité 1.

PRP zéro : un pistolet à rayon paralysant ultra léger. DMG 2D-1, Puissance 0, BDC +1, Portée CP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Dague Protonique : DMG 3D+1, Puissance 1, BDC 0, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Armure CoProtect : 5 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.

2 MédiKits : chacun des MédiKits permet 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Grenade Aveuglante : DMG -, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Aveuglante, Cat. d'Obj. SP, Légalité 1.

Lampe Torche : une lampe torche compacte possédant un support magnétique permettant de la fixer sur une arme, une armure... Cat. d'Obj. 2, Légalité 0.

• **Crédits** : 520

EXPERT EN ARTS MARTIAUX

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Fusil BusterGun : DMG 3D+4, Puissance 2, BDC +1, Portée LP, Classe ALP, Type Laser, Cat. d'Obj. 3, Légalité 3.

Armure UltraProtect : 20 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.

Epée Protonique : DMG 4D, Puissance 1, BDC +1, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 3.

Grenade Fumigène : DMG -, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Fumigène Cat. d'Obj. SP, Légalité 1.

Grenade à Particules : DMG 4D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Particules Cat. d'Obj. SP, Légalité 3.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 1125

EXPERT EN EXPLOSIFS

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Combinaison Protectrice : 15 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

BusterGun Standard : DMG 3D+2, Puissance 1, BDC +2, Portée MP, Classe AP, Type Laser Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

2 MédiKits : chacun des MédiKits permet 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

2 Détonateurs Thermaux : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Cartouche d'Elmonite : DMG 9D/3x3D, Puissance 3, BDC -, Portée CO, Classe EX2, Type Elmonite, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Charge d'Antimatière : DMG 15D, Puissance 4, BDC -, Portée CO, Classe EX2, Type Antimatière Cat. d'Obj. SP, Légalité 5.

3 Grenades à Plasma : DMG 6D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Plasma.

Kit de Confection d'Explosifs : une petite mallette regroupant un ensemble d'outils de précision et de quoi confectionner une petite dizaine d'explosifs de faible puissance : DMG 2D, Puissance 2, BDC -, Portée CO, Classe EX2.

• **Crédits** : 1200

EXPERT TÉLÉCOM

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

RadioScanner : il s'agit d'un système de détection électromagnétique capable de détecter des micros ou caméras espions qui pourraient être implantés dans une ou plusieurs pièces. Il faut environ 15 minutes pour vérifier une pièce de 20 m² de fond en comble. Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

Scanner de Fréquences : cet équipement passif programme un balayage complet d'une bande de fréquences, afin de rechercher tous les émetteurs calés sur l'une de ces fréquences. Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

MotionScanner : cet EchoScanner un peu particulier est spécialisé dans la détection des mouvements, les échos fixes sont par conséquent ignorés par défaut. Il est possible de régler la sensibilité du MotionScanner de manière à détecter même les mouvements les plus insignifiants. Lorsque la sensibilité est réglée au maximum, même les objets immobiles sont détectés. L'intérêt de ce scanner réside dans sa possibilité d'isoler des cibles potentiels les unes des autres en les hiérarchisant par catégories de mobilité et de rapidité. Portée LP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

Mini Ordinateur : un ordinateur portable de Niveau 2, Portée LP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

2 Micros-espions : deux microphones de taille extrêmement réduite disposant d'un support adhésif permettant de les fixer pratiquement partout. Légalité 1.

2 Micro-caméras : deux caméras de très petite taille disposant d'un support adhésif permettant de les fixer sur tout type de surface. Légalité 1.

Coffret à Outils de Précision : un coffret contenant un ensemble complet d'outils de précisions (jeu de clefs, petits tournevis, pincettes...) plus particulièrement adaptés aux systèmes électroniques. Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Veste protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique.

• **Crédits** : 1500

GANGSTER

• **Véhicule**

T Max – ÉquiPack Classe X.

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 58 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D+5

Vitesse de Combat : 4D+6

Niveau de Maniabilité : +5

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 3, SatSys, Générateur à Fusion Standard, TraficScanner, Extincteur Standard.

Équipement Spécial : 1 VidéoCom

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 190 kg

• Équipement

LaserGun Lourd : DMG 3D, Puissance 1, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Robot Serv : un robot serviteur assez proche d'un androïde avec cependant une polyvalence moins développée. Légalité 1.

OP : Niveau 1, Portée MP

Mouvements : Type 1

Compétences :

RA	2D+2	AG	2D	FO	2D+1	EN	-
AP	0	AL	0	AB	0	CC	1D
PE	2D+2	CA	-	VO	-	CH	-
DX	2D	PL	1D	MC	1D	RO	1D+1
PV	14						

Robot Masseur : un robot compact capable de parcourir le dos d'une personne allongée et d'effectuer un massage musculaire reposant et revitalisant (redonne 2 PV en une heure si la personne n'est pas sérieusement blessée). Légalité 0.

Mallette : Contenance 2 objets, Légalité 0.

Grenade Thermale : DMG 6D+2, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Costume : un costume trois pièces taillé sur mesure. Légalité 0.

• **Crédits** : 4800

GOSSE

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

GéoSkate : un skateboard muni de répulseurs lui permettant de flotter à une dizaine de centimètres du sol. Les GéoSkates permettent de se déplacer jusqu'à 30 m par Tour de Combat à quelques centimètres du sol grâce à leur système de répulseurs. Cat. d'Obj. 3, Légalité 1.

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique. Légalité 1.

Casque Protecteur : un casque léger plus particulièrement indiqué pour faire du GéoSkate : 5 PV, Classe C, Type Classique, Cat. d'Obj. 3, Légalité 1.

PRP zéro : un pistolet à rayon paralysant ultra léger. DMG 2D-1, Puissance 0, BDC +1, Portée CP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Lampe Torche : une lampe torche compacte possédant un support magnétique permettant de la fixer sur une arme, une armure... Cat. d'Obj. 2, Légalité 0.

Ordinateur de Poche : un ordinateur compact de Niveau 1 qui tient dans la poche, Portée LP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Carte mémorielle de jeux virtuels : une compilation des cinq cents meilleurs jeux virtuels du moment. Légalité 0.

Grenade Lacrymogène : une grenade qui provoque une forte irritation des muqueuses chez tous les individus organiques se trouvant dans la zone du gaz lacrymogène. La gêne occasionnée enlève dans le meilleur des cas 1D à tous les jets de compétence de la victime ou divise ces mêmes jets par deux si la victime est sévèrement touchée (lorsqu'elle se trouve à moins d'un mètre de la zone d'explosion). Cat. d'Obj. SP, Légalité 2.

• **Crédits** : 360

GUERRIER NAMDRATH

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

Uniforme de Guerrier Namdrath : un uniforme d'apparat fait de soie et d'alcantara et doté d'un style baroque inimitable qui est remis au guerrier au cours de son investiture. Il n'est en principe utilisé que lors des grandes occasions. Légalité 0.

Armure Namdrath : une armure intégrale au style baroque un rien désuet mais dont la conception moderne en fait une protection sûre et légère : 15 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.

Cimeterre Protonique : DMG 5D, Puissance 1, BDC +2, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 3.

Fuseur léger : DMG 2D, Puissance 2, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Fusion, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 1000

HACKER

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

PRP Standard : un pistolet à rayon paralysant. DMG 4D-2, Puissance 0, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Gilet Protecteur : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Laser de Visée Sup : un laser de visée qui peut se fixer sur n'importe quelle arme : BDC +3, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Lunettes InfraRouge : un visiosystème binoculaire de type VisioCam permettant de voir dans l'infrarouge, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Mini Ordinateur Sup : un ordinateur portatif de Niveau 3, Portée TLP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

Ordinateur de Poche : un ordinateur compact de Niveau 1 qui tient dans la poche, Portée LP Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Carte Electromagnétique : une carte mémorielle illégale intégralement programmable. Légalité 2.

Brouilleur HL3 : Un brouilleur léger omnidirectionnel disposant d'une portée de 2 km (LP). Cat. d'Obj. 3, Légalité 2.

• **Crédits** : 2100

INQUISITEUR

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Grande Aube Sacrée : une grande aube blanche possédant des ornements dorés, très ample elle permet aisément de dissimuler des armes, une armure... Légalité 0.

Glaive Protonique : DMG 6D, Puissance 1, BDC +2, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 4.

Lance-Flammes léger : DMG 4D, Puissance 1, BDC +3, Portée CP, Classe ALP, Type Incendiaire, Cat. d'Obj. 3, Légalité 4.

2 Grenades Incendiaires : DMG 3D, Puissance 1, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Incendiaire, Cat. d'Obj. SP, Légalité 3.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 50

JOUEUR INVÉTÉRÉ

• **Véhicule**

Speedster – ÉquiPack Classe XA

La Speedster est un coupé deux places proposant des performances de premier ordre et un style tout en courbe, caractéristique du style Colombus. Très bien équipée, la Speedster est proposée à des tarifs plutôt élevés.

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 50 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D+4

Vitesse de Combat : 4D+4

Niveau de Maniabilité : +6

ÉquiPack Classe XA : OP Niveau 4, SatSys, Générateur à Fusion Standard, TraficScanner, Extincteur Standard, Levier Énergétique & Roue de Secours.

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 100 kg

• **Équipement**

W-Laser : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Micro Laser : DMG 1D, Puissance 1, BDC +2, Portée CP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

PRP Lourd : un pistolet à rayon paralysant lourd. DMG 5D-2, Puissance 0, BDC -1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Lunette de Visée Std : un visiosystème monoculaire de type VisioCam équipé d'un Module de Ciblage d'Arme conférant un bonus de combat : BDC +1, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Jeu de Spirale d'Or Complet : une luxueuse boîte en bois précieux comprenant 4 dés à 6 faces, 26 médailles d'or, 4 médailles étoilées, un tapis de jeu ainsi qu'un petit carnet permettant d'effectuer une partie à deux. Légalité 0.

Androïde TC : un androïde polyvalent capable d'effectuer de nombreuses tâches. Légalité 2.

OP : Niveau 1, Portée LP

Mouvements : Type 1

Compétences :

RA	3D	AG	2D+2	FO	3D	EN	-
AP	2D+2	AL	2D	AB	2D+2	CC	3D
PE	2D+2	CA	-	VO	-	CH	-
DX	2D	PL	2D+2	MC	1D+2	RO	2D+1
PV	17						

• **Crédits** : 2900

JURISTE

• **Véhicule**

LynxLeo – ÉquiPack Classe X

Ce petit coupé sportif au tempérament fougueur propose une remarquable tenue de route et une très bonne vitesse de pointe pour un tarif très attractif. Inutile de préciser que la LynxLeo ne s'adresse pas aux familles nombreuses puisqu'elle n'offre que deux places et un coffre à la contenance limitée.

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D

Vitesse de Combat : 4D+1

Niveau de Maniabilité : +4

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 2, SatSys, Générateur à Fusion Standard, TraficScanner, Extincteur Standard, Levier Énergétique & Roue de Secours.

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 200 kg

• **Équipement**

Tenue traditionnelle de Cour : une tenue classique de prétoire, sobre, de couleur sombre se présentant sous la forme d'une sorte de grande robe de soie ou d'alcantara. Légalité 0.

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Fuseur léger : DMG 2D, Puissance 2, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Fusion, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Mallette : une mallette en cuir d'une contenance de 2 objets, Légalité 0.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 2500

LÉGIONNAIRE

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

SatSys Portatif : il s'agit de la version portative du SatSys de bord qui est un système de positionnement par satellite. Il est ainsi dépendant de la couverture satellitaire de la planète et ne fonctionne généralement que si son utilisateur a souscrit un abonnement. Il se présente sous la forme d'un petit écran (tactile) de 7x4cm sur 0,5 cm d'épaisseur. Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

Armure Exosquelette Asgard T2 : 20 PV, BDC +1, BDF +1D, Classe E, Type Energétique, Légalité 3.

Canon à Plasma Ultra léger : DMG 6D/8D, Puissance 3, BDC -3, Portée LP, Classe ALP, Type Plasma, Cat. d'Obj. 4, Légalité 4.

BusterGun Lourd : DMG 4D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.

2 MédiKits : pour chacun des médikits : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

4 Grenades à Plasma : DMG 6D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Plasma, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

2 Grenades KBV3 : DMG 6D, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Gaz Innervant, Cat. d'Obj. SP, Légalité 5.

Détonateur Thermal : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

• **Crédits** : 1100

MARCHEUR D'ULDREYAHN

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Combinaison de marche renforcée : une solide combinaison pouvant se glisser sous les vêtements, offrant une protection très correcte : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Bâton de pèlerin : un long bâton en bois noueux des plus robustes, qui éventuellement servir à se défendre : DMG 1D+1, Puissance 1, BDC +1, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Contondante, Cat. d'Obj. 4, Légalité 1.

Sac à Dos Supérieur : un sac de grande capacité proposant une Contenance de 8 objets. Légalité 0.

SatSys portatif : il s'agit de la version portative du SatSys de bord qui est un système de positionnement par satellite. Il est ainsi dépendant de la couverture satellitaire de la planète et ne fonctionne généralement que si son utilisateur a souscrit un abonnement. Il se présente sous la forme d'un petit écran (tactile) de 7x4 cm sur 0,5 cm d'épaisseur. Cat d'Obj. 1, Légalité 0.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Survikit : un kit comprenant des rations de survie pour 15 jours pour une personne, une boussole, un miroir et une fusée de détresse. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 260

MÉCANICIEN

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Kit de réparation Vaisseaux : 1 utilisation qui redonne 50 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Kit de réparation Robots & Androïdes : 1 utilisation qui redonne 20 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Caisse à Outils : une caisse contenant un ensemble complet d'outils (jeu de clefs, tournevis, marteaux, chasse-goupilles...) permettant de réparer et d'entretenir des systèmes mécaniques et électroniques. Cat. d'Obj. 3, Légalité 1.

Chalumeau à Plasma : outil permettant de faire du découpage, du soudage et du brasage. Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

W-Laser : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Mini Ordinateur : un ordinateur portable de Niveau 2, Portée MP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

MécaBot : un robot mécanicien principalement destiné à réparer tout ce qui peut tomber en panne qu'il s'agisse de systèmes mécaniques ou robotiques. Ce type de robot possède toute une collection d'outils de base intégrés lui permettant de ne pas avoir systématiquement besoin d'une caisse à outils. Cependant dans le cas de réparations complexes nécessitant l'utilisation d'un chalumeau à plasma par exemple, il est nécessaire qu'il dispose des outils adéquats.

OP : Niveau 1, Portée MP

Mouvements : Type 1

Compétences :

RA	3D	AG	2D+1	FO	3D+2	EN	-
AP	2D+2	AL	0	AB	2D+1	CC	2D
PE	4D	CA	-	VO	-	CH	-
DX	2D	PL	3D	MC	6D	RO	5D
PV	17						

Légalité : 1

• **Crédits** : 1000

MÉDECIN

• **Véhicule**

GeoGulf – ÉquiPack Classe X

Il s'agit d'un GéoGlisseur disposant d'une bonne capacité (7 places), d'une longueur d'environ 5 mètres, assez confortable tout en étant assez performant.

Type : GéoGlisseur

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse Maxi : 4D+5

Vitesse de Combat : 3D+4

Niveau de Maniabilité : +2

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 3, SatSys, Générateur à Fusion Supérieur, EchoScanner, 2 Extincteurs standard.

Équipement spécial :

MédiBloc MK1 (Il s'agit d'un ensemble comprenant : 1 Cocon Médical de Régénération, 2 Trousses Médicales, 3 MédiKits, 10 Tubes de Médicaments Régen')

Capacité : 1 Pilote – 4 Passagers

Coffre : 200 kg

• Équipement

Trousse Médicale : il s'agit d'une trousse contenant le matériel nécessaire afin d'administrer les premiers soins à une personne. Elle contient ainsi des bandages, des pansements, plusieurs doses de solutions antiseptiques, des ciseaux... Cat. d'Obj. 2, Légalité 0.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

TraumaKit : 3 utilisations redonnant chacune 8 PV. Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

2 Tubes de Médicaments Régen' : Pour chacun des tubes : 1 utilisation redonnant 5 PV. Cat. d'Obj. 1, Légalité : 0.

Pack Ord MK1 : un pack contenant une seringue ainsi que 4 doses de drogue de soins Ord Klistra. Cette drogue de soins permet d'améliorer sensiblement la guérison naturelle d'une personne : il est ainsi possible d'ajouter un bonus de +1 aux jets de guérison naturelle tant que cette drogue fait effet (durée : 1 journée standard). Cat. d'Obj. M2, Légalité 1.

1 Paquet de 10 comprimés de Stratyon : il s'agit d'un sédatif léger qui possède une action calmante. Il est de fait principalement utilisé comme tranquilisant. Cat. d'Obj. M3, Légalité 1.

Ordinateur de Poche : un ordinateur compact de Niveau 1 qui tient dans la poche, Portée LP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

BioScanner Portatif : ce scanner a pour but de détecter les formes de vie quel que soit leur type, en mesurant notamment les taux de dioxyde de carbone et d'oxygène d'une atmosphère en fonction de la réflexion des ondes envoyées. Il comprend également un AtmoScanner afin d'affiner les résultats obtenus ainsi qu'un Scanner à Infrarouge afin de détecter les sources de chaleur. La portée de cette version portative est de 20 mètres en intérieur (CP) et de 200 mètres en extérieur (MP). Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Veste protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Mallette : Contenance 2 objets, Légalité 0.

• **Crédits** : 1200

MEMBRE DES MARINES

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

SatSys Portatif : il s'agit de la version portative du SatSys de bord qui est un système de positionnement par satellite. Il est ainsi dépendant de la couverture satellitaire de la planète et ne fonctionne généralement que si son utilisateur a souscrit un abonnement. Il se

présente sous la forme d'un petit écran (tactile) de 7x4 cm sur 0,5 cm d'épaisseur. Cat d'Obj. 1, Légalité 0.

Armure BT 22 : 20 PV, Classe A4, Type Classique, Légalité 2.

BlockBusterGun : DMG 6D+2, Puissance 2, BDC -1, Portée TLP, Classe ALP, Type Laser, Cat. d'Obj. 4, Légalité 4.

BusterGun léger : DMG 2D+1, Puissance 1, BDC +3, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Couteau de Survie : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Gantelet Énergétique : DMG 4D, Puissance 2, BDC 0, Portée CC/BP, Classe CC, Type Énergétique, Cat. d'Obj. 4, Légalité 3.

Épée Tronçonneuse : DMG 5D, Puissance 2, BDC +1, Portée CC/BP, Classe CC, Type Énergétique, Cat. d'Obj. 3, Légalité 4.

4 Grenades à Concussion : DMG 5D+2, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Concussion, Cat. d'Obj. SP, Légalité 3.

2 Grenades KBV3 : DMG 6D, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Gaz Innervant, Cat. d'Obj. SP, Légalité 5.

• **Crédits** : 500

MERCENAIRE

• Véhicule

Hard GT – ÉquiPack Classe B.

Type : Moto

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 30 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D+1

Vitesse de Combat : 4D+1

Niveau de Maniabilité : +4

Équipack Classe B : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Léger, TraficScanner, Extincteur Léger.

Arme :

1 Blaster Lourd à l'avant (3D, -1, MP)

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 40 kg

• Équipement

Armure KevlarProtect : 25 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.

Fusil Blaster Lourd : DMG 3D+5, Puissance 2, BDC -2, Portée LP, Classe ALP, Type Laser, Cat. d'Obj. 3, Légalité 3.

Couteau : DMG 2D, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Blaster Léger : DMG 1D+4, Puissance 1, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Détonateur Thermal : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale(B), Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

2 Grenades à Neutron : DMG 5D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron(G), Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

• **Crédits** : 1200

MILICIEN

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Combinaison Protectrice : 15 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

BusterGun Lourde : DMG 4D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.

Couteau de Survie : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Bombe à Proton : DMG 7D+1, Puissance 3, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron(B), Cat. d'Obj. SP, Légalité 5.

4 Grenades à Nucléon : DMG 4D+1, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Nucléon(G), Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Lunette de Visée Sup : un visiosystème monoculaire de type VisioCam équipé d'un Module de Ciblage d'Arme conférant un bonus de combat : BDC +2, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Lunettes à Amplification Photonique : un visiosystème binoculaire de type VisioCam qui permet d'amplifier la lumière perçue et ainsi de reconstituer l'environnement de manière plus détaillée et plus précise. La qualité de la vision n'est pas aussi bonne que de jour, les couleurs étant notamment inexistantes, cependant l'efficacité visuelle est globalement la même. Toutes les pénalités dues à l'obscurité sont ainsi ignorées sauf dans l'obscurité totale. Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

• **Crédits** : 1200

MOINE REGGIAN

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Robe de Bure : une grande robe très résistante et imperméable de couleur marron. Légalité 0.

Bâton de Pèlerin : un solide bâton d'une longueur d'environ 1,50 m qui peut éventuellement servir à se défendre : DMG 1D+1, Puissance 1, BDC +1, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Contondante, Cat. d'Obj. 4, Légalité 1.

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Ordinateur de Poche : un ordinateur portatif de Niveau 1, Portée LP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

Sabre Protonique : DMG 5D, Puissance 1, BDC +2, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 3.

LaserGun : DMG 2D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

PRP zéro : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 2D-1, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

TraumaKit : 3 utilisations redonnant chacune 8 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Tube de Médicaments Régén' : 1 utilisation redonnant 5 PV, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

1 Grenade aveuglante : DMG -, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Aveuglante, Cat. d'Obj. SP, Légalité 1.

1 Grenade à Particules : DMG 4D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Particules, Cat. d'Obj. SP, Légalité 3.

• **Crédits** : 240

PICKPOCKET

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Gilet Protecteur : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Sac à Dos Supérieur : un sac de grande capacité proposant une Contenance de 8 objets. Légalité 0.

Sac Ventral : Contenance 4 objets, Légalité 0.

Blaster Lourde : DMG 3D, Puissance 1, BDC -1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Mini Blaster : DMG 1D+1, Puissance 1, BDC +1, Portée CP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Kit de Crochetage : un coffret contenant tout le nécessaire pour crocheter des mécanismes de serrures relativement simples. Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Tube de Médicaments Régén' : 1 utilisation redonnant 5 PV, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

• **Crédits** : 1250

PILOTE DE BOOSTER

• **Véhicule**

Booster Xénon T3

Type : Booster

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 10 Points de Vie

Vitesse Maxi : 8D+2

Vitesse de Combat : 5D+4

Niveau de Maniabilité : +5

ÉquiPack : OP Niveau 1, Générateur à Fusion Léger.

Capacité : 1 Pilote

Coffre : -

• **Équipement**

VisioCom Protecteur :

Combinaison Protectrice Booster : une combinaison spécifique offrant une bonne protection (15 PV, Classe A1, Type Classique) et dotée d'appendices aérodynamiques destinés à optimiser les performances en vol. Légalité 0.

PRP Standard : un pistolet à rayon paralysant. DMG 4D-2, Puissance 0, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

1 MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

SatSys Portatif : il s'agit de la version portative du SatSys de bord qui est un système de positionnement par satellite. Il est ainsi dépendant de la couverture satellitaire de la planète et ne fonctionne généralement que si son utilisateur a souscrit un abonnement. Il se présente sous la forme d'un assistant de poche qui fait 10 cm de long sur 5 cm de large et 1 cm d'épaisseur, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

• **Crédits** : 850

PILOTE DE CHASSE

• Véhicule

Aile H – ÉquiPack Classe X

Type : Chasseur de supériorité

Catégorie : Véhicule léger

Longueur : 12,80 m

Blindage : 60 Points de Vie

Vitesse UL : x2

Vitesse SL : 7D+2

Niveau de Maniabilité : +7

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 4, SatSys, Générateur à Fusion Supérieur, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.

Équipements Spéciaux : Ordinabord (BDC +4), Cockpit éjectable.

Armes :

2 Blasters Lourds couplés à l'avant (6D, -1, LP)

2 Lances-Missiles Q/L à l'avant (-, (-2), TLP)

(2 Magasins ayant chacun une contenance de 5 Missiles, contenant chacun 2 Missiles Q/L)

Missile Q/L (7D, -2, TLP)

1 Blaster vers l'arrière (2D+2, 0, LP)

Ecran : Medium 2 : 20 PV (5)

Capacité : 1 Pilote

Soute : 60 kg

• Équipement

BusterGun Standard : DMG 3D+2, Puissance 1, BDC +2, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Englueur : l'englueur projette un film plastique gluant qui, en se solidifiant, emprisonne complètement la cible visée dans un filet extrêmement résistant qui l'immobilise totalement. Malheureusement le taux d'échec est assez important (33%), c'est pourquoi, il est nécessaire de lancer 1D à chaque utilisation afin de déterminer si le film s'est correctement déployé. Si le résultat est 1 ou 2 cela signifie que le film ne s'est pas correctement déployé et que, par conséquent la cible n'est pas emprisonnée. DMG -, Puissance 0, BDC : +1, Portée CP, Classe AP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

Combinaison Protectrice : 15 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Casque D-Objectif : un casque protecteur équipé d'un Module de Ciblage d'Arme. 10 PV, BDC +3, Classe C, Type Classique, Cat. d'Obj. 3, Légalité 1.

SurviPack : pack regroupant un MédiKit (3 utilisations redonnant chacune 10 PV) et un SurviKit (des rations de survie pour 15 jours pour une personne, une boussole, un miroir et une fusée de détresse). Cat. d'Obj. 5, Légalité 0.

Drone SpatioMec : Drone spatial capable d'effectuer des réparations en vol sur la coque d'un vaisseau ou sur ses générateurs d'écrans. Légalité 1.

GéoCom Longue Portée : Communicateur vocal hors réseau utilisant des ondes codées, Portée TLP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.

• **Crédits** : 1900

PILOTE DE COURSE

• Véhicule

Morning Star Race Class

C'est la version course de la Morning Star, le monstre d'Uniavod Corporation, à quelques détails près identique à la version compétition : au-dessus de tous les superlatifs existants...

Type : Voiture de course

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 35 Points de Vie

Vitesse Maxi : 7D+5

Vitesse de Combat : 5D+5

Niveau de Maniabilité : +8

ÉquiPack Race Class : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Standard, EchoScanner LP, 2 Extincteurs légers.

Équipement Spécial : Cockpit éjectable.

Capacité : 1 Pilote

Coffre : Non

• Équipement

Armure UltraProtect : 20 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.

Fuseur léger : DMG 2D, Puissance 2, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Fusion, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Kit de Réparation Voitures : 1 utilisation qui redonne 30 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

2 Grenades à Neutron : DMG 5D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Crédits : 1500

PIRATE

• Véhicule

Star Flight II ST – ÉquiPack Classe B

Type : Chasseur transporteur

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 100 Points de Vie

Vitesse UL : x2

Vitesse SL : 4D+6

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 3, SatSys, Générateur à Fusion ExtraSup, EchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, SpatioCom Standard, Extincteur Lourd.

Équipement Spécial :

Ordinateur de Visée (BDC +3)

2 Tourelles Dorsales (NDM +2)

Armes :

2 Blasters Lourds Couplés à l'avant (6D, -1, LP)

2 Canons à Ion Standard sur Tourelles dorsales (6D+4, -3, TLP)
2 Lances-Missiles Avenger Atlas à l'avant (-, +2, TLP)
(2 Magasins ayant chacun une contenance de 6 Missiles)
Ecran : ProtectSup 2 : 40 PV(10)
Capacité : 1 Pilote – 1 Canonnier
Soute : 5000 kg

• Équipement

Combinaison Protectrice : 15 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1, Légalité 1.
Blaster Lourds : DMG 3D, Puissance 1, BDC -1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.
Couteau : DMG 2D, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.
Détonateur Thermal : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.
MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.
• **Crédits** : 2400

POLICIER

• Véhicule

Véhicule de Patrouille PantherLeo
PantherLeo – ÉquiPack Classe X
Type : Voiture
Catégorie : Véhicule léger
Blindage : 65 Points de Vie
Vitesse Maxi : 7D+2
Vitesse de Combat : 5D+2
Niveau de Maniabilité : +5
ÉquiPack Classe X : OP Niveau 3, SatSys, Générateur à Fusion Supérieur, TraficScanner, Extincteur Standard, Levier Énergétique & Roue de Secours.
Armes :
2 Blasters Lourds Couplés à l'avant (6D, -1, LP)
Blaster Mitrailleur Moyen monté sur tourelle (5D, -3, TLP)
Équipements Spéciaux :
Ordinateur de Visée Standard : BDC +2
EchoScanner LP
VidéoCom longue portée
Laser de visée Std (pour le tireur) : BDC +2
Tourelle rétractable : NDM +3
Capacité : 1 Pilote – 1 Tireur
Coffre : 100 kg

• Équipement

Gilet Protecteur : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.
Matraque : DMG 1D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Contondante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.
LaserGun : DMG 2D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.
PRP Standard : un pistolet à rayon paralysant. DMG 4D-2, Puissance 0, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Casque à Visée Intégrée Standard : un casque protecteur intégrant un Module de Ciblage d'Arme. 5 PV, Classe C, Type Classique, BDC +2, Cat. d'Obj. 3, Légalité 1.

Menottes de Blocage : une paire de menottes de blocage, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

• **Crédits** : 1000

PRÉDICATEUR D'INSHAMMA

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

Longue Robe d'Inshamma : une longue robe de prédicateur de couleur claire faite de tissus résistants, doublés de soie sur sa partie intérieure, arborant le symbole d'Inshamma au niveau de la poitrine. Elle est également dotée d'une capuche qui est généralement conservée repliée à l'intérieur. Légalité 0.

Pendentif de la Voix : une sorte d'émeraude oblongue sertie à un anneau relié à une fine chaîne en or blanc. Légalité 0.

Veste Protectrice : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

• **Crédits** : 220

PRÊTRE REGGIAN

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

Grande Robe de Prêtre : une grande robe blanche et dorée assez ample munie de deux grandes poches. Légalité 0.

Dague de Cérémonie : une très belle dague finement ouvragée, sertie de pierres précieuses, DMG 2D+1, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante.

Combinaison Protectrice : 15 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

TraumaKit : 3 utilisations redonnant chacune 8 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.

Grenade Paralysante : DMG 3D, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Paralysante, Cat. d'Obj. SP, Légalité 2.

• **Crédits** : 350

PSYCHOPATHE

• **Véhicule** : Aucun.

• Équipement

Matraque : DMG 1D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Contondante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

Gilet Protecteur : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Combinaison NBC : une combinaison intégrale offrant une protection contre les armes chimiques, les radiations, les armes bactériologiques et biochimiques, 5 PV, Classe A3, Type Spécifique, Cat. d'Obj. 3, Légalité 2.

BiosGun Lourde : DMG 3D, Puissance 0, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Biochimique, Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.

Blaster : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Bombe à Particules : DMG 5D+4, Puissance 3, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Particules, Cat. d'Obj. SP, Légalité 3.

2 Grenades à Nucléon : DMG 4D+1, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Nucléon, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Lunettes InfraRouge : un visiosystème binoculaire de type VisioCam permettant de voir dans l'infrarouge. Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

• **Crédits** : 600

ROBOTICIEN

• **Véhicule** : Aucun.

• **Équipement**

Veste Protectrice : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

PRP léger : un pistolet à rayon paralysant léger. DMG 3D-2, Puissance 0, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Paralysante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Caisse à Outils : une caisse contenant un ensemble complet d'outils (jeu de clefs, tournevis, marteaux, chasse-goupilles...) permettant de réparer et d'entretenir des systèmes mécaniques et électroniques.

Mini Ordinateur Sup : un ordinateur portable de Niveau 3, Portée TLP, Cat. d'Obj. 3, Légalité 1.

Kit de Réparation Robots & Androïdes : 1 utilisation qui redonne 20 PV, Cat. d'Obj. M3, Légalité 0.

MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. M3, Légalité 0.

• **Crédits** : 870

SILHOUETTE

• **Véhicule**

Banshee RX – ÉquiPack Classe B

Type : Moto

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 25 Points de Vie

Vitesse Maxi : 5D+3

Vitesse de Combat : 4D

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Léger, TraficScanner, Extincteur Léger.

Arme :

1 LaserGun à l'avant (2D, +1, MP)

Capacité : 1 Pilote – 1 Passager

Coffre : 30 kg

• **Équipement**

Tenue de Silhouette : une tenue intégrale réversible, noire d'un côté et claire de l'autre, renforcée au niveau des membres et du thorax par des plaques de tectite θ souples ultra légères : 15 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.

Kogun S2 : DMG 2D/5D, Puissance 1/3, BDC +1/-1, Portée MP/LP, Classe AP, Type F-Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2. Le tir à pleine puissance (DMG 5D, Puissance 3, BDC -1, LP) nécessite que l'arme soit chargée (durée de charge : un Tour de Combat).

Nunchaku : un nunchaku classique doté d'embouts renforcés, DMG 3D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Contondante, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Katana Protonique : DMG 4D+2, Puissance 1, BDC +3, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Protonique Cat. d'Obj. 1, Légalité 3.

Fouet Protonique : DMG 3D, Puissance 1, BDC +3, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Couteau de Survie : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Garrot : l'arme des Silhouettes par excellence. Il s'agit d'un long fil de métal qui permet d'étrangler sans pitié l'adversaire. DMG 1D+2, Puissance 1, BDC -2, Portée CO, Classe AB3, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

• **Crédits** : 700

TIREUR D'ÉLITE

• **Véhicule**

Trax Jet – ÉquiPack Classe B

Type : MotoGlisseur

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 30 Points de Vie

Vitesse Maxi : 6D+2

Vitesse de Combat : 4D+3

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe B : OP Niveau 1, SatSys, Générateur à Fusion Léger, TraficScanner, Extincteur Léger.

Équipement Spécial : Ordinateur de Visée (BDC : +2)

Arme :

1 V-LaserGun à l'avant (2D, +1, MP)

Capacité : 1 Pilote

Coffre : 20 kg

• **Équipement**

Combinaison protectrice : 15 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.

Fusil BusterGun Lourde : DMG 4D+5, Puissance 2, BDC 0, Portée LP, Classe ALP, Type Laser, Cat. d'Obj. 3, Légalité 3.

LaserGun : DMG 2D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Lunette de Visée Sup : un visiosystème monoculaire de type VisioCam équipé d'un Module de Ciblage d'Arme donnant un bonus de combat : BDC +2, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

1 Grenade à Plasma : DMG 6D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Plasma, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

1 MédiKit : 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité : 0.

• **Crédits** : 2600

TUEUR À GAGES

• Véhicule

Bulldog – ÉquiPack Classe X

Un intérieur confortable (pour quatre personnes seulement), une gueule peu ordinaire, un équipement pléthorique et des performances d'exception, voilà en quelques mots ce que propose la Bulldog, une voiture véritablement unique en son genre.

Type : Voiture

Catégorie : Véhicule léger

Blindage : 75 Points de Vie

Vitesse Maxi : 5D+3

Vitesse de Combat : 3D+4

Niveau de Maniabilité : +3

ÉquiPack Classe X : OP Niveau 4, SatSys, Générateur à Fusion Standard, TraficScanner, Extincteur Standard, Levier énergétique + Roue de secours.

Équipement Spécial : Ordinateur de Visée (BDC +2)

Armes :

2 LaserGuns Lourds Couplés à l'avant (6D, 0, LP)

Capacité : 1 Pilote – 4 Passagers

Coffre : 600 kg

• Équipement

Armure UltraProtect : une armure intégrale offrant une bonne protection. 20 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité : 1.

Lunette de Visée Sup : un visiosystème monoculaire de type VisioCam équipé d'un Module de Ciblage d'Arme conférant un Bonus de Combat : BDC +2, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.

Fusil BusterGun : DMG 3D+4, Puissance 2, BDC +1, Portée LP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 3, Légalité 3.

LaserGun Lourd : DMG 3D, Puissance 1, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Détonateur Thermal : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

2 Grenades à Plasma : DMG 6D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Plasma, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

Couteau : DMG 2D, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.

• **Crédits** : 1500

Annexe 3 – Tables & Tableaux

T1 : Table des Facteurs de Difficulté (FDD) de Référence

Facteurs de Difficulté	
Difficulté	Facteur de Difficulté
Immanquable	1
Facile	5
Normal	10
Exigeant	15
Difficile	20
Très Difficile	25
Extrêmement Difficile	30
Phénoménal	35
Prodigieux	40

T2 : Table des Portées et des Bonus de Portée (BDP)

Bonus de Portée			
Désignation	Abréviation	Portée effective	Bonus de Portée
Contact	Co	0 m	+10
Bout Portant/Corps à Corps	BP/CC	0-2 m	+5
Courte Portée	CP	2-20 m	0
Moyenne Portée	MP	20-200 m	-5
Longue Portée	LP	200 m-2 km	-10
Très Longue Portée	TLP	2-20 km	-15
Ultra Longue Portée	ULP	20-200 km	-20

T3 : Table des Bonus de Taille (BDT)

Bonus de Taille	
Taille	Bonus de Taille
0,2-2 mm	-15
2 mm-2 cm	-10
2-20 cm	-5
20 cm-2 m	0
2-20 m	+5
20-200 m	+10
200 m-2 km	+15

T41 & T42 : Tables des Mouvements

Les personnages en pleine possession de leurs moyens possèdent des mouvements de Type 1. Les personnages blessés possèdent, quant à eux, des mouvements de Type 2. Un personnage sortant du coma et se trouvant dans un état dit post-comateux possède des mouvements de Type 3.

T41 : Table des Mouvements de Type 1

Mouvements de Type 1		
Type de Déplacement	En Avancant	En Reculant
MARCHER	5 m	4 m
COURIR	10 m	8 m
SPRINTER	15 m	-
SPRINT LANCÉ	20 m	-
RAMPER	2 m	1 m
ROULADE	4 m	3 m
ESCALADER/GRIMPER	2 m (Montée)	1 m (Descente)
MONTER/DESCENDRE UNE ÉCHELLE	3 m	-
GLISSER LE LONG D'UNE ÉCHELLE	5 m	-
NAGER EN SURFACE	5 m (Crawl)	4 m (Dos Crawlé)
NAGER SOUS L'EAU	5 m	-

T42 : Table des Mouvements de Type 2

Mouvements de Type 2		
Type de Déplacement	En Avancant	En Reculant
MARCHER	4 m	3 m
COURIR	7 m	6 m
SPRINTER	10 m	-
SPRINT LANCÉ	13 m	-
RAMPER	1 m	1 m
ROULADE	3 m	2 m
ESCALADER/GRIMPER	1 m (Montée)	1 m (Descente)
MONTER/DESCENDRE UNE ÉCHELLE	2 m	-
GLISSER LE LONG D'UNE ÉCHELLE	4 m	-
NAGER EN SURFACE	3 m (Crawl)	2 m (Dos Crawlé)
NAGER SOUS L'EAU	3 m	-

T43 : Table des Mouvements de Type 3

Mouvements de Type 3		
Type de Déplacement	En Avancant	En Reculant
MARCHER	2 m	1 m
COURIR	4 m	2 m
SPRINTER	7 m	-
SPRINT LANCÉ	10 m	-
RAMPER	1 m	1 m
ROULADE	2 m	1 m
ESCALADER/GRIMPER	1 m (Montée)	1 m (Descente)
MONTER/DESCENDRE UNE ÉCHELLE	2 m	-
GLISSER LE LONG D'UNE ÉCHELLE	3 m	-
NAGER EN SURFACE	2 m (Crawl)	1 m (Dos Crawlé)
NAGER SOUS L'EAU	2 m	-

T5 : Table des Puissances & Catégories

Puissances & Catégories					
Puissance	Personnages	Véhicules légers	Véhicules lourds	Bâtiments	Bâtiments blindés
0	Dommmages particuliers	Aucun Dommages	Aucun Dommages	Aucun Dommages	Aucun Dommages
1	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommages	Aucun Dommages	Aucun Dommages
2	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommages	Aucun Dommages
3	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages	Aucun Dommages
4	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Demi-Dommages
5	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages	Pleins Dommages

T6 : Table des Catégories d'Objet

Catégories d'Objet		
Catégories d'Objet	Correspondance en nombre d'objet(s)	Masse approximative (kg)
1	1/2 Objet	0,5
2	1 Objet	1
3	1 Elément – 2 Objets	2
4	1 Elément et demi – 3 Objets	3
5	2 Eléments – 4 Objets	4
6	3 Eléments – 6 Objets	6
7	4 Eléments	8
8	5 Eléments	10
9	6 Eléments	12
10	7 Eléments	14

Et ainsi de suite...

À partir de la Catégorie 5 : la Catégorie N correspond à N-3 éléments, soit 2N-6 Objets, soit environ 2N-6 kg.

T7 : Tableaux des Dommages Spéciaux

T71

Dommages Spéciaux – Personnages Organiques		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Tête	1D de Dommages supplémentaires
3	Main secondaire	Arme endommagée
4	Sac Ventral/Dorsal	Un équipement endommagé
5	Jambes	Personnage mis à terre
6	Bras secondaire	Personnage désarmé
7	Champ de force	Générateur de Champ endommagé
8	Bras principal	Personnage désarmé
9	Tête	Personnage sonné pour 1 tour
10	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
11	Main principale	Arme endommagée
12	Jambes	Personnage mis à terre

T72

Dommages Spéciaux – Robots & Androïdes		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Tête	1D de Dommages supplémentaires
3	Main secondaire	Arme endommagée
4	Sac Ventral/Dorsal	Un équipement endommagé
5	Jambes	Robot mis à terre
6	Bras secondaire	Robot désarmé
7	Champ de force	Générateur de Champ endommagé
8	Bras principal	Robot désarmé
9	Tête	1D de Dommages supplémentaires
10	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
11	Main principale	Arme endommagée
12	Jambes	Robot mis à terre

T73

Dommages Spéciaux – Véhicules		
2D6	Cible Atteinte	Dommages Infligés
2	Pilote	1D de Dommages, ne peut agir au tour suivant
3	Passager/Tireur	1D de Dommages, ne peut agir au tour suivant
4	Chargement du coffre	Un équipement endommagé
5	Propulsion	-1D de Vitesse (Maxi et Combat)
6	Arme	1 Arme endommagée
7	Générateur d'écran	Générateur d'écran endommagé
8	Arme	2 Armes endommagées
9	Maniabilité	Niveau de Maniabilité diminué de 2 points
10	Arme	Lancez 1D pour déterminer le nombre d'armes endommagées
11	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
12	Propulsion	-2D de Vitesse (Maxi et Combat)

T74

Dommmages Spéciaux – Vaisseaux		
2D6	Cible Atteinte	Dommmages Infligés
2	Pilote	1D de Dommmages, ne peut agir au tour suivant
3	Passager/Tireur	1D de Dommmages, ne peut agir au tour suivant
4	Chargement de la soute	Un équipement endommagé
5	Propulsion	-1D de Vitesse SL
6	Arme	1 Arme endommagée
7	Générateur d'écran	Générateur d'écran endommagé
8	Arme	2 Armes endommagées
9	Maniabilité	Niveau de Maniabilité diminué de 2 points
10	Arme	Lancez 1D pour déterminer le nombre d'armes endommagées
11	Equipement Spécial	1 Equipement Spécial endommagé
12	Propulsion	-2D de Vitesse SL, Propulseur UL endommagé

T8 : Table des Légalités

T8

Légalités – Objets	
Légalité	Commentaire
0	Tout le temps légal
1	Légal la plupart du temps
2	Assez peu légal
3	Plutôt illégal
4	Généralement illégal
5	Totalement illégal

T8A

Légalités des Armes		
Légalité	Équipements	Armes
0	Tout le temps légal	-
1	Légal la plupart du temps	Arme légère tolérée
2	Assez peu légal	Nécessite un permis de port d'armes
3	Plutôt illégal	Nécessite un permis de port d'armes
4	Généralement illégal	Arme de guerre (pas de permis)
5	Totalement illégal	Arme de guerre (pas de permis)
X	Légalité inconnue : illégal	Arme inconnue : illégale

T9 : Table des Modificateurs de Compétence

Principaux Modificateurs de Compétence		
Circonstances	Malus	Bonus
<i>Domaines d'action</i>		
Domaine de prédilection		+1D
Domaine méconnu	-1D	
Domaine quasi inconnu	-2D	
<i>Statuts</i>		
Personnage sonné	-1D partout	
Personnage sérieusement blessé	-1D partout	
<i>Conditions de réalisation</i>		
Action précipitée	-1D	
Action préparée		+1D
<i>Déplacements</i>		
Courir	-1D pour les tirs et lancers	
Sprinter	/2 pour les tirs et lancers	
Ramper	-1D pour les tirs et lancers	
Faire une Roulade	-1D pour les tirs et lancers	+1D en esquive
<i>Tirs</i>		
Utiliser 2 armes de poing	-1D pour les tirs	
2ème tir automatique	-1D pour le tir	
3ème tir automatique	-2D pour le tir	
Dégainer une arme	-1D pour le tir	
Dégainer une grenade	-1D pour le lancer	
Viser pendant un tour		+1D pour le tir
Feu nourri 2ème tour		+1 pour le tir
Feu nourri 3ème tour		+2 pour le tir
Tir Groupé 2ème attaquant		+1D pour le tir
Tir Groupé 3ème attaquant		+2D pour le tir
<i>Luminosité</i>		
Pénombre	-1D pour les jets concernés	
Semi-obscurité	/2 pour les jets concernés	
Obscurité totale	0 pour les jets concernés	

Accumulation : Les modificateurs s'additionnent, un personnage sérieusement blessé qui court aura -2D pour ses compétences de tir et de lancer et -1D pour les autres compétences.

T10 : Tableaux des Techniques de Corps à Corps

T101

Techniques de Corps à Corps								
	<i>Jet de Force</i>	5	10	15	20	25	30	35
Technique	Bonus de Combat	Dommages						
Direct (T)(A)	+2	1(-1)	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)
Crochet (T)(A)	+1	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)	5(-1)
Uppercut (T)(A)	0	2(-2)	3(-2)	4(-2)	5(-3)	6(-3)	7(-3)	8(-4)
Coup de pied (C)(A)	-1	2(-1)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)	5(-1)	6(-2)
Coup de genou (C)(A)	-2	2(-1)	3(-1)	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)
Coup de boule (T)(A)	-3	2(-1)	4(-2)	6(-3)	8(-4)	10(-5)	12(-6)	14(-7)
Coup de coude (C)(A)	-2	1(-1)	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)
Immobilisation (C)(A)	-2	0	0	0	0	0	0	0
Assommer (T)(SA)	-2	1(-1)	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)

T102

Techniques d'Arts Martiaux								
	<i>Jet de Force</i>	5	10	15	20	25	30	35
Technique	Bonus de Combat	Dommages						
Immobilisation (C)(A)	-1	0	0	0	0	0	0	0
Assommer (T)(SA)	-1	2(-1)	3(-2)	3(-1)	4(-2)	4(-1)	5(-2)	5(-1)
Balayage (C)(A)	-1	1(-1)	1(-1)	1(0)	1(0)	2(0)	2(0)	3(0)
Coup de genou sauté (C)(A)	-2	3(-2)	4(-2)	5(-2)	6(-2)	7(-2)	8(-2)	9(-2)
Super Uppercut (T)(A)	0	4(-2)	5(-3)	6(-3)	7(-3)	8(-4)	9(-4)	10(-4)
Full Kick Back (C)(A)	-3	3(-1)	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)
Brise Reins (C)(SA)	-3	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)	10(-1)
Brise Clavicule (C)(SA)	+1	5(-2)	6(-3)	7(-3)	8(-3)	9(-4)	10(-4)	11(-4)
Double Crochet (T)(A)	0	6(-2)	7(-3)	8(-3)	9(-3)	10(-4)	11(-4)	12(-4)
Coup de pied tranchant(C)(A)	-1	3(-1)	5(-2)	7(-3)	9(-4)	11(-5)	13(-6)	15(-7)
Coup de pied sauté (C)(A)	-3	7(-2)	8(-2)	9(-2)	10(-2)	11(-2)	12(-2)	13(-2)
Tornade (C)(A)	-3	5	7	9	11	13	15	17
Brise Nuque (C)(SA)	-4	8(-1)	9(-1)	10(-1)	11(-1)	12(-1)	13(-1)	14(-1)
Cyclone (T)(A)	-4	4(-1)	6(-1)	8(-2)	10(-3)	12(-3)	14(-3)	16(-4)
Full Kick Back Spécial(C)(A)	-4	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)	10(-1)	11(-1)
Clef de Bras (C)(A)	-3	3(-1)	4(-1)	5(-1)	6(-1)	7(-1)	8(-1)	9(-1)
Turbine (C)(A)	-5	-	-	6	9	12	15	18
Marteau-Pilon (C)(A)	-4	5(-1)	7(-2)	9(-3)	11(-4)	13(-5)	14(-6)	16(-7)
Brise Crâne (T)(SA)	-5	5(-2)	8(-3)	10(-3)	13(-4)	15(-4)	18(-5)	20(-5)

Notes :

- (T) signifie que l'attaque est portée à la tête.
- (C) signifie que l'attaque est portée au corps.
- (A) signifie que l'attaque peut être effectuée même si l'adversaire porte une armure.
- (SA) signifie que l'attaque ne peut être portée que si l'adversaire ne porte pas d'armure.
- Une immobilisation ne peut se faire que si le personnage visé est à terre.
- Le nombre entre parenthèses donne le nombre de PV perdus par celui qui porte le coup dans le cas où il frappe autre chose qu'un personnage organique et qu'il ne possède pas lui-même de protection (armure, gantelet...).

T11 : Tableau d'État d'Alerte

État d'Alerte	
État d'alerte	Bonus de Rapidité (BDR)
<i>Arme dégainée</i>	
En Alerte	+5
Arme au Poing	+3
Sur ses gardes	+1
<i>Pour dégainer</i>	
Holster classique	0
Holster magnétique	+1
Poche	-1

T12 : Table des Chutes et des Collisions

Chutes & Collisions										
Chute	Hauteur de Chute (m)	2-3	3-6	6-9	9-14	14-20	20-40	40-90	90-150	150+
Collision violente	Vitesse de Collision (km/h)	20-25	25-40	40-50	50-60	60-75	75-100	100-150	150-200	200+
Collision amortie	Vitesse de Collision (km/h)	30-40	40-60	60-75	75-90	90-110	110-150	150-220	220-300	300+
Dégâts	Dommages	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D

T13 : Tables des Guérisons Naturelles

Pour chacune des tables suivantes, il faut lancer 1D pour déterminer le nombre de Points de Vie récupérés (ou perdus) grâce à la guérison naturelle. Il faut également tenir compte du ou des modificateurs qui prennent en compte les conditions dans lesquelles se trouvent le personnage : s'il passe la nuit dans un lit, dans un cocon, s'il se restaure correctement... Il est nécessaire de posséder la compétence spéciale PSY VALKEN (PV) et de maîtriser les techniques correspondantes afin d'utiliser les Guérisons Naturelles améliorée, rapide, intégrale et Rétablissement Total.

T13M

Modificateurs de Guérison	
Repos	
Nuit Blanche	-2
Par terre	-1
Sac de Couchage	0
Lit	+1
Cocon-Lit	+2
Nourriture	
Rien	-2
Faible	-1
Correcte	0
Copieuse	+1
SurVitaminée	+2

T131

Guérison Naturelle		
	PV récupérés	
Score	Sérieusement blessé	Légèrement blessé
0	-5	-3
1-2	-3	-1
3-4	-1	+1
5-6	+1	+3
7+	+3	+5

T132

Guérison Naturelle Améliorée		
	PV récupérés	
Score	Sérieusement blessé	Légèrement blessé
0	-3	-1
1-2	-1	+1
3-4	+1	+3
5-6	+3	+5
7+	+5	+7

T133

Guérison Naturelle Rapide		
	PV récupérés	
Score	Sérieusement blessé	Légèrement blessé
0	-1	+1
1-2	+1	+3
3-4	+3	+5
5-6	+5	+7
7+	+7	+9

T134

Guérison Naturelle Intégrale		
	PV récupérés	
Score	Sérieusement blessé	Légèrement blessé
0	+1	+3
1-2	+3	+5
3-4	+5	+7
5-6	+7	+9
7+	+9	+11

T135

Rétablissement Total		
	PV récupérés	
Score	Sérieusement blessé	Légèrement blessé
0	+3	+5
1-2	+5	+7
3-4	+7	+9
5-6	+9	+11
7+	+11	+13

T17 : Tableau d'Impact d'Explosif

Impact d'Explosif		
4	3	5
2	CIBLE	9
7	8	6

Annexe 4 – Table des Matières

Chapitre 1 – L'Univers des Twin Galaxies.....	4	Récapitulatif.....	48
Miwéa & Koméa.....	4	Chapitre 9 – Résolution des Actions.....	49
Les Anciens.....	4	Actions Immanquables & Impossibles.....	49
L'Érosion.....	4	Jet de Compétence sans Opposition.....	49
La Chute.....	5	Jet de Compétence en Opposition.....	49
La Naissance des Clans.....	5	Durée d'une Action.....	50
Autres Factions.....	5	Options de Jeu.....	50
Le Présent.....	5	Chapitre 10 – Dommages & Dégâts.....	52
L'Avenir.....	5	Coup Dur.....	52
Chapitre 2 – Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?.....	6	Différents Types de Dommages.....	52
Les Débuts.....	6	Chutes & Collisions.....	54
Donjons & Dragons.....	6	Localisation des Dommages.....	55
Le Principe du Jeu de Rôle.....	6	Chapitre 11 – Santé & Soins.....	56
Twin Galaxies.....	6	Des Hauts et des Bas.....	56
Chapitre 3 – À qui s'adresse ce Jeu ?.....	7	Blessures.....	56
Aventure & Héroïsme.....	7	Évanouissement.....	56
Simplicité & Souplesse.....	7	Coma.....	56
Structuré & Générique SF.....	7	Décès.....	56
Faites le avec Style !.....	8	Personnage Sonné.....	56
Ce que TG n'est pas.....	8	Paralysies.....	57
Au Programme.....	8	Empoisonnements.....	57
Pour aller plus Loin.....	10	Maladies.....	57
Chapitre 4 – Le Manuel des Joueurs.....	11	Irradiations.....	57
Un Manuel, une Gamme.....	11	Cécité, Surdit� Temporaires.....	57
Univers & Système.....	11	Soins & Gu�rison.....	58
�quipement & V�hicules.....	11	Chapitre 12 – Combats au Sol.....	60
Facult�s Sp�ciales.....	11	Une �poque Mouvement�e.....	60
Annexes.....	11	Initiative.....	60
C'est Parti !.....	12	Actions.....	60
Chapitre 5 – Les Forces en Pr�sence.....	13	Tir.....	60
�tat des Lieux.....	13	Lancer d'Explosif.....	61
Les Clans.....	13	Corps � Corps.....	62
Les Anarchistes.....	15	Pouvoirs Psy.....	63
Les Ind�pendants.....	16	Esquive.....	64
Principales M�gaCorporations.....	16	D�placements.....	64
Guildes & Comptoirs.....	19	Autres Actions.....	65
Principales Religions.....	19	Chapitre 13 – Technologie.....	66
Chapitre 6 – Syst�me de Jeu.....	24	Un Nouvel Essor.....	66
Fondamentaux.....	24	Transports.....	66
Codes-D�s.....	24	�nergie.....	66
Caract�ristiques en Points.....	25	T�l�communications & R�seaux.....	67
Chapitre 7 – Comp�tences & SurComp�tences.....	27	Informatique & Multicognition.....	68
Pr�natal.....	27	Robotique & Intelligence Artificielle.....	69
Comp�tences.....	27	Biotechnologie.....	70
SurComp�tences.....	29	M�decine & G�n�tique.....	70
Chapitre 8 – Comment Cr�er un Personnage ?.....	31	Armements & Protections.....	72
N�onatal.....	31	Autres.....	73
La Fiche de Personnage.....	31	Chapitre 14 – �quipement.....	74
Choix de l'Esp�ce du Personnage.....	31	Une Grande Diversit�.....	74
Types de Personnage.....	34	Caract�ristiques G�n�rales.....	74
R�partition des Points de Personnalisation.....	43	Armes & Explosifs.....	75
D�termination du Nombre de Points de Vie.....	44	Armures & Protections.....	76
La Fiche Signal�tique.....	45	�quipements Informatiques.....	78
�quipements & Possessions.....	46	Autres Cat�gories d'�quipement.....	78
Presque Pr�t.....	46	Chapitre 15 – V�hicules.....	79
Capacit�s de Transport.....	46	De Multiples Usages.....	79
Compagnons.....	47	Propulseurs Dorsaux & Boosters.....	79
Contacts.....	47	Voitures & V.T.R.....	79
Relations avec les Autres PJ.....	48	Transporteurs L�gers.....	79

TWIN GALAXIES

Motos & Deux Roues	80	La Population Psy	96
MotoGlisseurs	80	Légalité & Statut	96
GéoGlisseurs.....	80	Déviants & Repentis	96
HydroGlisseurs.....	80	Pouvoirs Psy & Religions.....	97
TransGlisseurs	80	Centres & Symposiums	97
RamGlisseurs & MétroGlisseurs	80	Cristaux Psy.....	97
Hélicoptères & Atmocoptères.....	80	Chapitre 19 – Compétences Spéciales.....	98
AéroGlisseurs & AtmoGlisseurs.....	81	Des Facultés Avancées	98
MultiGlisseurs.....	81	Apprentissage	98
DreadNoughts & Titans.....	81	Techniques Spécifiques.....	98
M.A.L. & Tanks Légers.....	81	SurCompétences Associées.....	99
Tanks Lourds & GéoTanks	81	Chapitre 20 – Pôle Psychisme	102
Vaisseaux Spatiaux.....	82	Les Pouvoirs Psy	102
Permis	82	Psy Rudrah	102
Caractéristiques des Véhicules.....	82	Psy Valken.....	105
Chapitre 16 – Vaisseaux Spatiaux	84	Chapitre 21 – Pôle Précision.....	108
Passeport pour le Cosmos.....	84	Médecine	108
Transport de Marchandises	84	Explosifs.....	110
Transport de Passagers	84	Chapitre 22 – Pôle Souplesse.....	113
Vaisseaux de Guerre	85	Arts Martiaux.....	113
Caractéristiques des Vaisseaux Spatiaux.....	89	Contorsion – Évasion.....	115
Chapitre 17 – Combats de Véhicules & Vaisseaux.....	91	Chapitre 23 – Pôle Instinct	119
Affrontements Mécanisés.....	91	Sixième Sens.....	119
Initiative	91	Kleptotechnie	122
Actions.....	91	Nouvelle – Prédications.....	125
Tir avec une Arme du Véhicule	91	Walito IV.....	125
Éperonnages & Touchettes.....	92	Annexe 1 – Guide de Création	129
Évitement	93	Naissance d'un Personnage.....	129
Déplacement	93	Création Express	132
Manœuvres	94	Annexe 2 – Description Complémentaire des	
Lancers de Contrôle.....	95	Archétypes.....	136
Autres Actions	95	Équipement de Base	136
Chapitre 18 – Valken & Rudrah.....	96	Packs d'Équipement.....	136
Un Phénomène Ancestral	96	Équipement & Véhicules des Archétypes.....	137
L'Époque du Conseil de la Paix	96	Annexe 3 – Tables & Tableaux	151
Les Deux Hémisphères.....	96	Annexe 4 – Table des Matières.....	160

Vivez des aventures hors-normes...



© Stef

...mais faites le avec style !