



Tout, Tout de Suite !

Vous êtes pressé ?

Vous n'avez pas le temps, ni l'envie d'ingurgiter des pages et des pages de système et de contexte ?

Vous voulez lancer vos premières parties sans tarder ?

Vous avez déjà de la bouteille et vous n'avez pas besoin de vous encombrer de tout un tas de conseils et de recommandations ?

Vous préférez vous contenter d'un système simple et efficace ?

Vous allez adapter vos propres idées, votre cadre de jeu maison ou un univers issu de fictions que vous et vos joueurs appréciez ?

Normalement, vous êtes au bon endroit.

Mince, c'est Rapide !

Avec *Slim&Fast*, les manuels de base de *Twin Galaxies* ont subi une sévère cure d'amaigrissement ! Profitez en !

Vous ne trouverez ici que l'essentiel, les fondamentaux de l'univers des galaxies jumelles et du système de jeu.

De quoi créer, incarner et camper des personnages rapidement au sein d'environnements déjà bien détaillés mais aussi facilement malléables.

Au Programme

Chapitre 0 - InfraRouge	3
Chapitre 1 - Slim & Fast	5
Chapitre 2 - Miwéa & Koméa.....	9
Chapitre 3 - Facultés & Compétences.....	25
Chapitre 4 - Héros & Destinées	29
Chapitre 5 - Actions & Conséquences.....	37
Chapitre 6 - Équipements & Véhicules.....	43
Chapitre 7 - Aventures & Péripéties	54
Chapitre ∞ - UltraViolet	63

Avant-Goût

Au travers des sept couleurs de l'arc-en-ciel, vous allez découvrir un monde contrasté et savoureux ainsi que tout un ensemble d'outils destinés à vous aider à le dépeindre au mieux.

Entrez dès à présent de plain-pied dans cet univers chamarré et laissez vous guider par le langage des couleurs !

Mentions Légales

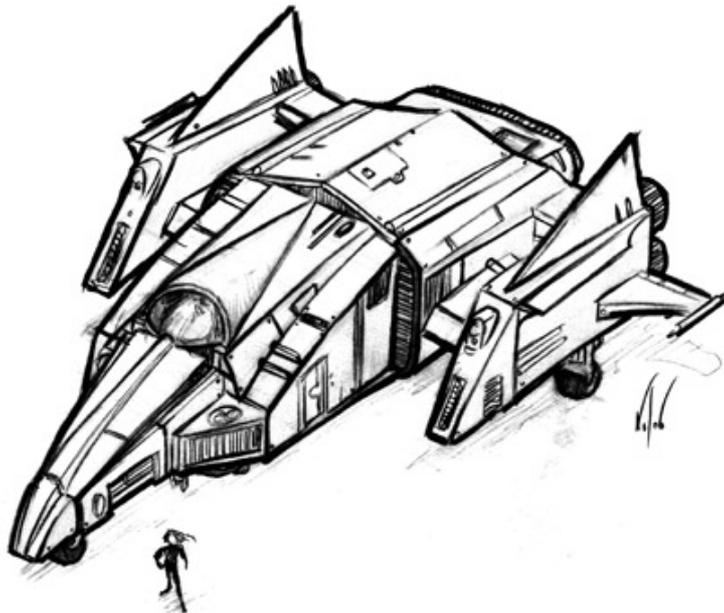
Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

SLIM&FAST

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...

Incarnez 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...



© Nelyhann

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. »

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

Version 0-29SR – R.Mike – Avril 2011

Chapitre 0 – InfraRouge

Découvrez *Twin Galaxies* à travers le prisme chatoyant de *Slim&Fast* !

Infrarouge [ɛ̃.fʁa.ruʒ] n. m.

- Rayonnement électromagnétique dont la fréquence est inférieure à celle du rouge.

Bienvenue à Bord !

Avec *Slim&Fast*, vous disposez d'une version allégée et rapide à prendre en main de *Twin Galaxies*, le jeu de rôle de Néo Space Opera. Un manuel d'une soixantaine de pages bien tassées et connectées (c'est-à-dire truffées de liens web utiles pour approfondir un certain nombre de notions rapidement abordées), gavées d'informations pratiques, conçu avant tout pour vous permettre de vous lancer rapidement à l'aventure... Une version déjà pleinement jouable donc, tout en ayant toujours la possibilité d'approfondir par la suite, si le besoin s'en fait sentir, en ayant recours aux trois manuels de base et éventuellement aux nombreux suppléments disponibles.

Univers

Ce sera l'occasion d'un premier contact avec l'univers des galaxies jumelles. Un vaste terrain de jeu haut en couleur où se côtoient les Clans et nombre de coalitions de systèmes de toute taille qui ambitionnent tous d'élargir leurs sphères d'influence respectives et de jouer un rôle majeur au sein des deux galaxies. Sans compter les nombreuses corporations, guildes, religions et autres factions qui chacune à leur niveau et en fonction de leurs objectifs respectifs cherchent également à peser de tout leur poids au sein d'un monde morcelé en pleine effervescence.

Un univers riche et mouvementé qui réunit sept espèces intelligentes qui se sont farouchement combattues par le passé mais qui forment désormais, suite au règne de ceux qui sont dénommés les Anciens, un ensemble globalement unifié. Celui-ci, fruit du brassage de leurs nombreuses cultures et de leurs traditions ancestrales au cours des millénaires, où peuvent cependant subsister des tensions entre les différentes communautés, est notamment architecturé autour de l'utilisation d'un langage universel extrêmement répandu.

Un cadre de jeu Néo Space Opera où voyages interstellaires (nettement) plus rapides que la lumière, glisseurs antigrav, armes énergétiques et gadgets informatiques en tous genres sont monnaie courante. On y côtoie également de temps en temps des personnes qui maîtrisent différentes facultés particulières, qu'il s'agisse de pouvoirs psy ou de capacités extrasensorielles et de prescience.

Personnages

Twin Galaxies propose ainsi d'incarner des personnages ayant choisi de jouer un rôle actif en cette période mouvementée, en s'impliquant auprès de l'un des acteurs majeurs des galaxies jumelles,

qu'il s'agisse d'un Clan, d'une MégaCorp., d'une Guilde ou de tout autre faction influente afin de lui permettre de progresser sur l'échiquier global que constitue ce gigantesque champ de batailles.

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.

Système de Jeu

Ce manuel présente le système de jeu d'origine de *Twin Galaxies* mais dans une version allégée, plus rapide à prendre en main et plus simple à l'usage. Totalement opérationnelle, elle se concentre sur l'essentiel et ne rentre pas dans les détails pour permettre de gérer facilement toutes les situations qui peuvent se présenter sans chercher à aller trop loin en termes de précision de simulation.

Se voulant facile d'accès et souple d'utilisation, le système utilise des dés à six faces et est centré sur l'utilisation d'une liste réduite de compétences quadrillant l'ensemble des possibilités des personnages. On retrouve également le principe bien connu des points de vie et des points d'expérience, bien pratiques et assez incontournables. À côté de ces éléments classiques, les Points de Style servent notamment à encourager les joueurs à interpréter leur personnage en leur conférant une personnalité, un style uniques.

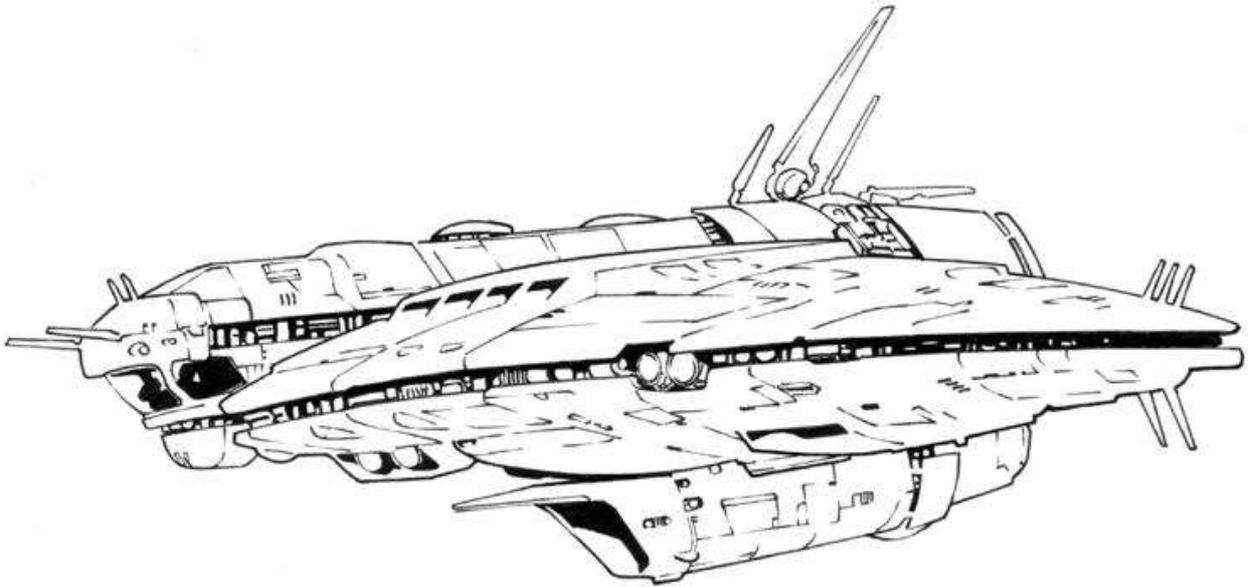
Au cœur du système, une création de personnage complète et rapide permet, en se basant sur une vingtaine d'archétypes hauts en couleur, de créer l'aventurier de ses rêves en brochant autour d'un canevas de départ.

Si l'essentiel du système a été conservé dans ce manuel pour plus de fluidité, il est toujours possible de l'agrémenter des nombreuses autres indications présentes dans les autres manuels et suppléments avec lesquelles tout ce qui est proposé ici, est pleinement compatible.

Contenu

Au sein de ce manuel vous trouverez :

- Une présentation très générale du jeu de rôle, de la science-fiction et du space opera ainsi que des spécificités propres à *Twin Galaxies*,
- Un panorama global de l'univers, présentant un court historique et les grandes tendances, les principales factions et les sept espèces intelligentes,
- Une rapide présentation du système de jeu, dans une version simplifiée et allégée,
- Une création de personnage rapide basée sur des archétypes simples et facilement personnalisables,
- Une sélection assez complète d'équipements (armements, protections, informatique...) et de véhicules (glisseurs, vaisseaux...),
- Sept prêtirés prêts à l'usage, basés sur chacune des espèces intelligentes,
- Plusieurs synopsis détaillés, constituant autant d'amorces d'aventures voire de campagnes, se présentant sous la forme de mini-scénarios ouverts.



STEFOS

© Stef

Chapitre 1 – Slim & Fast

Pour une introduction rapide et efficace à *Twin Galaxies*

Slim ['slɪm] adj.

- Mince, revêtant de ce fait un caractère attrayant.

Fast [fɑːst] adj.

- Rapide, qui se produit en un court laps de temps.

Jeu & Rôles

Loisir à part, créé au milieu des années 1970, le jeu de rôle (JDR) se distingue des autres jeux de société en mettant en avant l'imagination et la coopération au service de la création. Une vision qui peut sembler bien ambitieuse mais qui se rapproche des jeux de l'enfance, faisant largement appel à des comportements naturels ancestraux du type « on dirait qu'on serait... ».

Principe

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.

<http://twingalaxies.free.fr/jdr.html>

<http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_sur_table

JDR Amateur

Réalisés par des passionnés, les jeux de rôle amateur (JDRA) sont généralement diffusés gratuitement sur la toile. Et contrairement à ce que l'on pourrait croire, leur gratuité n'implique pas forcément la médiocrité. C'est ainsi que bon nombre de JDRA n'ont pas grand chose à envier aux jeux de rôle professionnels et constituent d'authentiques perles à découvrir d'urgence. Prenant parfois exemple

sur le monde du livre, très présent dans le monde de l'informatique, la communauté du JDRA se structure peu à peu afin de faire découvrir au plus grand nombre les réalisations de qualité qui parsèment la toile et ainsi partager sa passion du jeu de rôle avec les internautes du monde entier.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_amateur

<http://jeux.dombres.free.fr/>

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.

Science-Fiction

Intéressons nous de plus près à ce qu'est la science-fiction (SF). Il s'agit d'un genre déjà assez ancien, à l'origine exclusivement littéraire, puisqu'il date de Jules Verne et de H. G. Wells. Depuis, sous l'impulsion de nombreux auteurs, cinéastes et dessinateurs, la SF a bien évolué et s'est vue adaptée à de nombreux médias. État des lieux.

<http://twingalaxies.free.fr/sf.html>

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Science-fiction>

Origines

La naissance de la Science-Fiction est généralement considérée comme étant intimement liée aux œuvres de Jules Verne et de H. G. Wells même si de nombreuses œuvres bien plus anciennes à dominante fantastique ont joué le rôle de précurseurs (tels que *Frankenstein* de Mary Shelley) pour ce genre purement romanesque à l'origine. Également parfois appelé Anticipation (avec un sens légèrement différent cependant), ce genre littéraire mêle éléments scientifiques (au point que certains

romans peuvent être considérés comme d'authentiques ouvrages de vulgarisation) et éléments fictionnels classiques. C'est au journaliste scientifique américain d'origine belge, Hugo Gernsback, auteur de *Ralph 124 C 41+* publié en 1911, que l'on doit le terme science-fiction qui date de 1929.

La notion d'aventure est déjà très présente dès les débuts de la science-fiction puisque les personnages principaux sont confrontés à de nombreux problèmes qu'ils doivent résoudre, bien souvent au péril de leurs vies. Bien entendu, la science joue à chaque fois un rôle primordial dans ces aventures, étant soit à l'origine des problèmes posés aux aventuriers soit un moyen de leur permettre de les résoudre ou bien souvent la source d'un dilemme insoluble car étant les deux à la fois.

Les thèmes sont nombreux et traitent notamment des voyages temporels, des voyages spatiaux ou encore de l'arrivée d'êtres extra-terrestres. Comme on peut le voir, la notion de voyage est récurrente et est d'ailleurs intimement liée à celle d'aventure. Au final, c'est surtout le dépaysement qui est recherché par les auteurs de science-fiction et les moyens d'y parvenir sont multiples, qu'ils s'agissent de descriptions curieuses, de l'évocation de phénomènes étranges ou encore de lentes distillations d'informations concernant d'inavouables mystères.

La science-fiction est constituée de nombreux sous-genres tels que le space opera, le voyage dans le temps, la fiction spéculative, le post-apocalyptique, le cyberpunk, le steampunk, le planet opera, la science fantasy, la SF western, la SF militariste, la nouvelle vague SF, la prospective, le polar SF, le techno-thriller, le tech-noir, la SF transhumaniste, la soft SF ou encore la hard science-fiction dite hard science. Certains y ajoutent même les utopies, les dystopies et les uchronies voire la politique fiction.

Space Opera

La composante fondamentale du Space Opera est l'épopée à laquelle s'associe tout naturellement l'héroïsme de ses protagonistes. Ce genre décrit ainsi des fresques grandioses à très grande échelle où les héros tout comme leurs ennemis possèdent des destinées hors du commun. L'histoire du monde dans lequel ils se trouvent est d'ailleurs généralement bouleversée par la lutte acharnée que se livrent les différents protagonistes.

De par ses spécificités, le Space Opera ne peut se restreindre à une seule planète ou encore moins à une seule ville, en fait il ne peut même pas se contenter d'un système planétaire ou d'un ensemble de systèmes, l'action ne peut se situer qu'à l'échelle galactique, rien de moins. Tout y est grandiose, surdimensionné, dramatique, le destin de tout un chacun se trouve entre les mains de quelques personnages dont le moindre des actes revêt une importance capitale.

Au même titre que dans l'épopée, le thème du voyage est central dans le Space Opera. Il s'agit en l'occurrence de voyages interplanétaires ou interstellaires. Les pérégrinations des héros les emmènent dans des mondes étranges, surprenants à

bien des égards et qui sont régis par des règles bien souvent à l'opposé de celles auxquelles ils sont habitués.

Ces voyages sont à la fois source d'aventure et d'enrichissement : les héros sortent grandis des épreuves qu'ils ont surmontées et enrichis des expériences qu'ils ont vécues et des rencontres qu'ils ont eu l'occasion de faire.

Cette notion de progression est intimement liée pour le ou les héros à l'autre thème central : le dépassement de soi. Afin de surmonter les épreuves auxquelles il est confronté, le héros doit en permanence donner le meilleur de lui-même et parfois s'étonner lui-même de la parfaite exploitation de son propre potentiel. Mais cela n'exclut pas les périodes de doutes et les échecs qui servent à rappeler le côté humain des protagonistes et qui rendent leurs succès d'autant plus méritoires.

Ainsi, en même temps qu'ils découvrent un univers haut en couleurs, les héros se découvrent eux-mêmes.

Ce thème de la progression est bien souvent associé au thème de l'initiation : le héros principal prend peu à peu conscience de ses facultés hors du commun et peut même être pris de vertige quant à leur étendue et aux conséquences liées à leur utilisation. En réussissant à franchir toutes les étapes de ce difficile apprentissage, il se construit lui-même et se prépare à affronter ceux qui ont juré sa perte.

Il n'est, par ailleurs, pas rare que des éléments purement fantastiques fassent partie des univers de Space Opera. Ils y jouent bien souvent un rôle particulièrement important, se trouvant à l'origine de phénomènes inexpliqués capables de bouleverser la physionomie du monde dans lequel évoluent les protagonistes. Ces derniers peuvent d'ailleurs être amenés à tenter de contrôler ces phénomènes afin d'en tirer partie.

L'aspect fantastique contrebalance ainsi la dimension scientifique : la science n'explique pas tout, des zones d'ombre subsistent laissant place aux croyances, aux doutes et aux hypothèses les plus surprenantes conduisant parfois à l'émergence de questionnements métaphysiques voire existentiels.

Si l'étiquette Space Opera, utilisée au départ par Wilson Tucker sur le modèle de soap opera et horse opera, avait à l'origine une connotation péjorative, le genre a su, au fil des décennies, acquérir ses lettres de noblesse grâce à la patte de nombreux auteurs et réalisateurs qui ont su magnifier ses ingrédients d'origine en y mêlant de nouveaux éléments issus d'autres genres littéraires et en y apportant leur touche personnelle.

Le Space Opera est lui-même constitué de nombreux sous-genres tels que le Space Opera flamboyant à la *Star Wars*, le Space Opera humaniste à la Asimov, le Space Opera mystique à la *Dune*, le Space Opera parodique à la Douglas Adams, le Space Opera *Magnifique* à la *Cobra Space Adventure*, le Space Western à la *Firefly/Serenity*, le Space Jazz façon *Cowboy Bebop*, le Space Opera militariste à la *BattleTech* ou *Starship Troopers*, le Space Opera horrifique à la *Alien*, le huitième passager, le Space Op Action à la *Aliens*, le retour, le Planet Opera façon *Avatar*, le Space Opera éclectique façon *Le Cinquième Élément*, le Space Opera Noir, le Néo Space Opera, la

Space Fantasy, le Space Pulp, le RétroSpace Opera, le Final Opera, la Space & Sorcery...

http://fr.wikipedia.org/wiki/Space_opera

Hard Science

La Hard Science (ou SF dure) s'attache plus particulièrement aux aspects technologiques et se positionne dans un certain sens à l'opposé du Space Opera qui a souvent tendance à prendre pas mal de libertés avec la plupart des aspects scientifiques de la science-fiction dans le but, bien souvent, de faire passer le côté épique avant tout.

Le thème central est donc la Science. Mais elle n'est généralement pas vue de façon négative comme cela peut être le cas dans certains genres comme le cyberpunk où sont dénoncées les dérives inhérentes à une mauvaise utilisation des technologies. Dans la Hard Science, elle est présentée de façon neutre voire positive : c'est la judicieuse utilisation des technologies mises à leur disposition qui va permettre aux héros de se sortir des situations les plus difficiles. La façon de présenter les choses est donc, au final, très différente mais le message n'est pas tellement dissemblable : l'humanité a tout à gagner en utilisant la science et les technologies de façon raisonnable et tout à perdre en jouant les apprentis sorciers. « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme » comme le disait Rabelais.

La Hard SF s'attache également à décrire les conséquences liées à l'apparition de nouvelles technologies, notamment du point de vue social mais aussi du point de vue intellectuel voire culturel. Il n'est ainsi pas rare que les œuvres du genre se focalisent sur les mutations que peut subir une société confrontée à l'apparition d'une nouvelle technologie. Les protagonistes sont eux-mêmes obligés de s'adapter à la nouvelle donne et leur attitude vis-à-vis de tous ces changements est généralement au centre de la réflexion menée par l'auteur qui peut vouloir dénoncer certaines dérives de la science ou au contraire stigmatiser certains préjugés.

La Hard Science demeure un genre complexe car il est très difficile de prévoir quelles seront les technologies de demain au-delà de projections sur 5 ou 10 ans. S'il était possible de le faire, l'humanité n'attendrait d'ailleurs sûrement pas pour développer ces nouvelles technologies prometteuses.

En ce sens, la Hard Science est surtout viable pour décrire des univers futuristes dont le niveau technologique n'est que légèrement supérieur au nôtre. Pour des univers de type "futur lointain", le Space Opera reprend le dessus étant donné le peu de certitudes que nous pouvons avoir quant à l'utilisation de tel ou tel principe physique.

En ce qui concerne le positionnement de *Twin Galaxies*, l'aspect Hard Science est donc plus particulièrement marqué pour les technologies que nous connaissons déjà alors que c'est la coloration Space Opera, plus fantasque, qui est utilisée pour les technologies très futuristes tels que les voyages à des vitesses supérieures à celle de la lumière ou les systèmes antigravitationnels ainsi que pour les

aspects fantastiques tels que les pouvoirs psy et le sixième sens. Ce mélange de Hard Science et de Space Opera est d'ailleurs parfois appelé Néo Space Opera (NSO).

http://fr.wikipedia.org/wiki/Hard_science-fiction

Néo Space Opera

Instigué au milieu des années 1970, le Néo Space Opera (ou encore Nouveau Space Opera) a pour but au départ de réinventer le Space Opera en mélangeant allègrement ses ingrédients de base avec ceux du Cyberpunk naissant et ceux de la Hard Science. Le résultat fait intervenir des technologies plus récentes et plus plausibles ainsi que des personnages plus profonds. Ce nouveau Space Opera conserve par ailleurs sa grandiloquence typique tout en restant ambitieux dans son approche des thèmes traités.

Twin Galaxies se veut également un jeu de rôle de SF suffisamment généraliste afin de permettre à chacun de mettre en place la campagne de ses rêves. Dans cette optique, il est possible d'équilibrer en fonction de ses goûts l'importance relative de chacune de ces deux grandes composantes que sont le Space Opera et la Hard Science en y mêlant à loisir des thèmes transversaux tels que l'enquête, l'exploration, la diplomatie, l'horreur, l'aventure, le commerce, la survie, les complots et autres intrigues...

Il est même envisageable de faire intervenir une dimension politique assez marquée qu'elle soit associée aux convictions des personnages ou aux dogmes des entités qu'ils seront amenés à côtoyer. Bien que récent, le NSO comprend lui-même plusieurs sous-genres tels que le Hard Space Op qui met l'accent sur l'aspect Hard Science, le Transhuman Opera qui se focalise sur la notion de singularité (informatique ou génétique), le Néo Planet Opera, le Space Thriller...

Univers & Genres

Le cadre de jeu appartient donc 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 !*

Systeme et Fluidité

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 tout 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 vingtaine d'archétypes hauts en couleur facilitant une immersion immédiate dans l'univers.

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.



© David Carles

Chapitre 2 – Miwéa & Koméa

Le terrain de jeu des personnages joueurs...

Miwéa [mi.we.a] n. f.

- Nom propre donné à la galaxie d'origine des Anoréens, des Humains et des Séléniens.

Koméa [ko.me.a] n. f.

- Nom propre donné à la galaxie d'origine des Goltis, des Gwargles, des HornsGoths et des Kwalls.

Passé & Présent

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

A 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

A 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...

<http://twingalaxies.free.fr/histoire.html>

Principales Espèces

Espèces Intelligentes

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 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.

Planète d'origine : Anor (Système d'Anor, Miwéa)
Principaux phénotypes : Valor et Ruthia

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.

Planète d'origine : Kernidge (système Furnidge, Koméa)
Principaux phénotypes : Kern, Yoll et Sotrop

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).

Planète d'origine : Horn (système de Horn, Koméa)
Principaux phénotypes : SarksGoths et FertsGoths

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.

Planète d'origine : Gworl'K (Système de Gworl'K, Koméa)
Principaux phénotypes : Worg'L et Gort

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.

Planète d'origine : Hydra (Système Hélios, Miwéa)
Principaux phénotypes : Minsk, Cesium et Karaï

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.

Planète d'origine : Kwelltra (système Karnull, Koméa)
Principaux phénotypes : Kwell, Karn et Kyull

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.

Planète d'origine : Sélène (système Sélénia, Miwéa)
Principaux phénotypes : Hort, Sart et Kanjar

Espèces Semi-Intelligentes

Les espèces semi-intelligentes sont constituées d'individus capables de manier des outils et des objets parfois relativement perfectionnés mais qui sont incapables d'en créer de nouveaux ou même de les améliorer et qui ont généralement de grandes

difficultés à les réparer. De fait, ils n'inventent jamais rien et récupèrent les inventions créées par les espèces intelligentes. Ils possèdent généralement une sorte de langage articulé très sommaire qui est propre à chaque espèce et ne connaissent absolument pas le langage universel.

<http://twingalaxies.free.fr/univers2.html>

Systemes & Secteurs

Secteurs Stellaires

Les deux galaxies sont divisées en une centaine de secteurs principaux de très grandes tailles, regroupant usuellement des dizaines voire des centaines de milliers de systèmes, et plusieurs milliers de secteurs secondaires (ou sous-secteurs) regroupant « seulement » quelques milliers de systèmes. Il arrive que l'on parle également de secteurs tertiaires, contenant quelques centaines d'étoiles, qui constituent des subdivisions des sous-secteurs. Par ailleurs, on utilise parfois le vocable d'intersecteur pour désigner des secteurs mineurs, regroupant quelques dizaines de systèmes, situés entre plusieurs secteurs d'importance.

Hérités pour partie du découpage en secteurs administratifs de l'Ancien Régime (qui étaient eux-mêmes des sous-ensemble des Régions administratives), les secteurs et sous-secteurs actuels ont cependant des origines très diverses et des tailles très variables, regroupant des populations très disparates. Il n'est par ailleurs par rare que des secteurs ou sous-secteurs différents se recoupent les uns les autres, parfois de manière très importante du fait de leurs différentes origines.

A l'heure actuelle, les secteurs en usage ont pour la plupart été redéfinis et correspondent à des sortes de frontières astropolitiques qui sont intimement liés à des territoires de coalitions de systèmes ou à des communautés stellaires. Mais un certain nombre d'anciens secteurs datant des Anciens voire de bien avant sont encore utilisés.

Systemes Planétaires

Un système planétaire est constitué d'au moins une planète gravitant autour d'une étoile. On distingue les systèmes habités (disposant d'une population régulière d'au moins 1 milliard d'habitants) des systèmes mineurs qui regroupent les petites colonies et des systèmes dédiés à différentes études scientifiques et à l'exploitation de matières premières. La plupart des systèmes habités comportent en moyenne une demi-douzaine de planètes dont seules une voire deux sont habitées. Les autres sont généralement exclusivement exploitées pour leurs richesses minières et gazeuses. En moyenne, un système actif compte ainsi 20 à 30 milliards d'habitants répartis sur les principales planètes (plus de 90% de la population) et au sein des stations spatiales.

Les systèmes planétaires comportent en général une ou plusieurs étoiles autour desquelles orbitent une ou plusieurs planètes et mésoplanètes de différents

types (cf. ci-après) auxquelles s'ajoutent parfois des ceintures d'astéroïdes et divers corps célestes inertes (comètes, planétoïdes...).

L'appellation de « mondes » pour désigner les systèmes planétaires est également parfois utilisée mais n'est cependant plus trop usitée car plus vraiment appropriée. Les systèmes s'inscrivent en effet depuis longtemps au sein d'un ensemble bien plus vaste et ne sont plus des mondes à eux tout seul, plus particulièrement depuis que la technologie dite tachyonique, avec les sauts UltraLuminiques et les faisceaux de communication intersidéraux, a largement réduit les distances les séparant.

<http://twingalaxies.free.fr/univers4.html>

Factions & Indépendants

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. A 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...

Clans

Au nombre de quatre, ils 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. A 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.

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.

Le Palatinat Altair

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.

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.

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.

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.

MégaCorporations

Il s'agit de gigantesques conglomérats 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.

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.

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 milliards 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.

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 médium 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.

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 milliards 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 révérées 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 châtement 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...

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.

<http://twingalaxies.free.fr/univers3.html>

Technologie & Équipement

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 et les AtmoPorts. 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.

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'infaillibilité. 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.

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 trousse 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 décryogénération 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.

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 des 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.

Défecteurs 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). A 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.

<http://twingalaxies.free.fr/univers5.html>

Véhicules & Vaisseaux

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 (géoglisser, aéroglisser, hydroglisseur, motoglisser...), 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 aéroglisser. 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).

MotoGlisseurs

A l'inverse des motos, 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 géoglisser possèdent un système de répulseurs et un jeu de propulseurs. De nombreuses recherches et d'importants travaux sont menés afin de procurer aux géoglisser 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.

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 géoglisser 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 atmoglisser 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...

<http://twingalaxies.free.fr/univers6.html>

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.

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.

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.

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

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...

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.

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).

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.

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 Icarus 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.

<http://twingalaxies.free.fr/univers7.html>

Chapitre 3 – Facultés & Compétences

Les héros se distinguent par leurs facultés d'exception...

Faculté [fa.kyl.te] n. f.

- Puissance physique ou morale qui rend un être capable d'agir d'une certaine manière, de produire certains effets.

Compétence [kõ.pe.tãs] n. f.

- Aptitude d'une personne à juger d'une chose, à faire montre de maîtrise dans un domaine, savoir-faire, technique.

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 : 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.

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...

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).

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'épaule. 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.

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...

Lorsqu'une caractéristique est comptée en points, la plupart du temps, plus le nombre de points est élevé mieux c'est.

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 possédera, 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.

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.

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 portable.

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 5 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).

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.

Chapitre 4 – Héros & Destinées

Armez vous des qualités qui vous permettront de tailler la route à travers les deux galaxies !

Héros [e.ʁo] n. m.

- Celui qui se distingue par une valeur extraordinaire ou des succès éclatants, personnage principal d'une œuvre épique.

Destinée [dɛs.ti.ne] n. f.

- Destin particulier d'une personne, vie, existence.

Création de 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 créez un si besoin est. Ensuite vous personnaliserez les Compétences de votre personnage, tirerez ses Points de Vie, le décrirez d'un point de vue physique et d'un point de vue psychologique en ayant défini au passage son passé et ses motivations.

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... 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 à l'archétype que vous choisirez.

Humain

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 (Identé), 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, Strenal, Voltar

Gwargle

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
 Equipement : 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

Anoréen

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
 Equipement : 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

Sélékien

Canevas pour un PJ Sélékien

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, Sperafigo, Valdane, Zedrath

Kwall

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

Golti

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, Meyriaq, Narek, Tark, Raktop, Vegbak

HornsGoth

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
 Equipement : 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, Sofsen

Archétypes

Sont ici proposés, une vingtaine d'archétypes prédéfinis possédant chacun leurs particularités. A vous de choisir celui qui vous plait 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.

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 UltraProtekt, 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.

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.

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 prunelle des ses yeux. Il hérite 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 – ÉquiPack 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.

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 – ÉquiPack 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.

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.

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.

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.

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.

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 – ÉquiPack 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.

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...

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 Uldreyenne. 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.

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.

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 quelle 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.

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.

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 – ÉquiPack 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.

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.

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.

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.

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.

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) et ses Points de Style (SP). Les Points de Style servent à réaliser des actions cruciales de manière stylée en bénéficiant d'un bonus.

Directives

Vous devez répartir 12 Points de Personnalisation sous forme de dés ou sous forme de points entre les Compétences, les Points de Vie et les Points de Style (votre personnage ne dispose d'aucun Point de Style 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.

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 ou aux Points de Style.

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).

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.

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.

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).

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).

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.

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.

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.

- 1 ► Choix de l'espèce du personnage à laquelle correspond un Canevas.
- 2 ► Choix d'un archétype dans la liste proposée.
- 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.

Récompenses & Évolution

Points d'Expérience

Les Points d'Expérience (XP) sont la récompense que les personnages-joueurs reçoivent lorsque ils ont 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 un personnage en possède, plus cela permet d'augmenter les codes de ses diverses Compétences et également ses Points de Vie.

En général, à la fin d'une aventure, les personnages reçoivent entre 50 et 100 XP en fonction des objectifs atteints et des différentes épreuves accomplies.

Évolution

Points de Vie

Il est possible d'augmenter le Total Maxi de Points de Vie d'un personnage 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.

Compétences

Il est possible d'améliorer les Compétences d'un personnage grâce aux Points d'Expérience :

- 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 ($3 \times 3 + 1 \times 3$).

Points de Style

Il est également possible d'acheter des Points de Style (SP) en utilisant des Points d'Expérience. Le coût d'achat dépend du nombre de SP dont dispose déjà le personnage. Plus celui-ci est important et plus le coût est élevé.

Il est de toute manière peu utile de disposer de plusieurs SP étant donné qu'un Point de Style bien utilisé peut être immédiatement récupéré.

Premier SP : 20 XP
 Deuxième SP : 40 XP
 Troisième SP : 60 XP
 Et ainsi de suite...



© Stef

Chapitre 5 – Actions & Conséquences

Vous devrez prendre les décisions qui vous mèneront vers la réussite ou vers une mort certaine...

Action [ak.sjō] n. f.

- Opération par laquelle se produit un effet, influence de l'être qui agit.

Conséquence [kō.se.kās] n. f.

- Suite qu'une action ou un évènement peut avoir.

Réussites & Échecs

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.

Selon le 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. A 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.

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

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.

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.

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. Dans ce cas, 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.

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. Il est impossible d'utiliser deux Points de Style simultanément.

Dommmages & Dégâts

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

$$\text{JET DE DOMMMAGES} = \text{DOMMMAGES (DMG)}$$

Dommmages 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 dommmages infligés. Il faut alors procéder à un jet de Force qui se déroule comme suit :

$$\text{JET DE FORCE} = \text{FORCE (Fo)} + \text{ÉVENTUELS MODIFICATEURS}$$

En fonction du résultat du jet et en se reportant au tableau suivant, il est alors possible de déterminer les Dommmages 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.

Techniques de Corps à Corps								
	<i>Jet de Force</i>	5	10	15	20	25	30	35
Technique	Bonus de Combat	Dommmages						
Direct	+2	1	2	3	3	4	4	5
Crochet	+1	2	3	3	4	4	5	5
Uppercut	0	2	3	4	5	6	7	8
Coup de pied	-1	2	3	4	4	5	5	6
Coup de genou	-2	2	3	4	5	6	7	8
Coup de boule	-3	2	4	6	8	10	12	14
Coup de coude	-2	1	2	3	3	4	4	5
Immobilisation	-2	0	0	0	0	0	0	0
Assommer	-2	1	2	3	3	4	4	5

Santé & Statuts

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 dommmages généraux ou spéciaux et très souvent à la suite de dommmages 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 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.

Ce laps de temps est déterminé par un jet d'ENDURANCE (EN) 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.

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).

Soins & Médecine

Kits Médicaux & Régén'

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 (Md). Avec la compétence spéciale Md, 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 Md, 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.

Combats & Affrontements

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)

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 : Si 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

BDC : Bonus de Combat de l'arme.

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.

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

BDC : Bonus de Combat de l'arme utilisée.

Dans le cas du combat à mains nues :

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

BDC : Bonus de Combat de la Technique de Corps à Corps utilisée (donné par le Tableau de la page 38).

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 le Tableau de la page 38 dans le cas de techniques de combat à mains nues.

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 réussi, 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.

Déplacement

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, 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.

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. Ainsi Courir, Ramper ou faire une Roulade donne 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. Etre couché ou ramper permet d'être plus difficile à toucher.

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 6 – Équipements & Véhicules

Sachez vous munir de ce qui se fait de mieux !

Équipement [e.kip.mã] n. m.

- Tout élément ou objet qui peut être utilisé par un personnage.

Véhicule [ve.i.kyl] n. m.

- Engin mobile servant au transport des personnes et des marchandises.

Équipement

Au sein des galaxies jumelles, il existe un nombre faramineux d'équipements de toutes sortes. Ils sont regroupés par catégories d'équipement : Armes & Explosifs, Armures & Protections, Vêtements & Bagages, Matériels Médicaux, Outillage, Informatique & Électronique, Robotique & Cybernétique, Énergie...

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 et de la légalité.

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. Les catégories d'objet

concernant les équipements les plus courants vont de 1 à 10.

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.

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.

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.

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).

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 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 défecteurs ni les champs de force.

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.

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, Electromagnétique 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 physiologie 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.

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 Énergétique désigne les armures disposant d'une source d'énergie afin d'assurer la protection de l'utilisateur et alimentant divers systèmes intégrés. Les Écrans défecteurs et les Champs de Force sont

naturellement de ce type, les ExoSquelettes également.

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.

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 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.

Vaisseaux

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 Equipements 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.

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.

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.

Équipements Courants

- **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						

- **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.
- **Armure Exosquelette Asgard T2** : 20 PV, BDC +1, BDF +1D, Classe E, Type Énergétique, Légalité 3.
- **Armure Kevlar Protect** : 25 PV, Classe A3, Type Classique, Légalité 1.
- **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.
- **Armure UltraProtect** : 20 PV, Classe A3, Type Classique. Légalité 1.
- **Bâton de pèlerin** : un long bâton en bois nouveaux 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.
- **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.

- **Blaster Léger** : DMG 1D+4, Puissance 1, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.
- **Blaster Lourd** : DMG 3D, Puissance 1, BDC -1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.
- **Brouilleur HL3** : Un brouilleur léger omnidirectionnel disposant d'une portée de 2 km (LP). Cat. d'Obj. 3, Légalité 2.
- **BusterGun Lourd** : DMG 4D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser.
- **BusterGun Std** : DMG 3D+2, Puissance 1, BDC +2, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 3.
- **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.
- **Canon à Plasma Ultra léger** : DMG 6D/8D, Puissance 3, BDC -3, Portée LP, Classe ALP, Type Plasma, Cat. d'Obj. 4, Légalité 4.
- **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...
- **Carte Électromagnétique** : une carte mémorielle illégale intégralement programmable. Légalité 2.
- **Carte mémorielle de jeux virtuels** : une compilation des cinq cents meilleurs jeux virtuels du moment. Légalité 0.
- **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.

- 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.
- Casque Protecteur : un casque léger plus particulièrement indiqué pour faire du GéoSkate : 5 PV, Classe C, Type Classique, 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.
- Cimeterre Protonique : DMG 5D, Puissance 1, BDC +2, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 3.
- Coffret à Outils de Précision : un coffret contenant un ensemble complet d'outils de précisions (jeu de clés, petits tournevis, pincettes...) plus particulièrement adaptés aux systèmes électroniques. Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.
- 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.
- Combinaison Protectrice : 15 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.
- 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.
- Couteau : DMG 2D, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.
- Couteau de Survie : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB2, Type Tranchante, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.
- Détonateur Thermal : DMG 10D, Puissance 4, BDC -3, Portée CP, Classe EX1, Type Thermale, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.
- 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.
- ÉchoScanner : un système de détection actif étanche (en version portable) 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 base de 2 km (LP), de 20 km (TLP) en version Longue Portée. 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.
- Engleur : l'engleur 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.
- Fouet Protonique : DMG 3D, Puissance 1, BDC +3, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Protonique, Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.
- Fuseur léger : DMG 2D, Puissance 2, BDC 0, Portée MP, Classe AP, Type Fusion, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.
- Fusil Blaster Lourd : DMG 3D+5, Puissance 2, BDC -2, Portée LP, Classe ALP, Type Laser, Cat. d'Obj. 3, Légalité 3.
- Fusil BusterGun Lourd : DMG 4D+5, Puissance 2, BDC 0, Portée LP, Classe ALP, Type Laser, Cat. d'Obj. 3, Légalité 3.
- 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.
- GéoCom Longue Portée : Communicateur vocal hors réseau utilisant des ondes codées, Portée TLP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.
- GéoCom Standard : communicateur vocal hors réseaux utilisant des ondes codées, Portée LP, Cat. d'Obj. 1, Légalité 0.
- 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.
- Gilet Protecteur : 10 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.
- Grenade à Neutron : DMG 5D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Neutron, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.
- Grenade à Nucléon : DMG 4D+1, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe EX1, Type Nucléon, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.

- Grenade à Plasma : DMG 6D, Puissance 2, BDC -2, Portée CP, Classe Ex1, Type Plasma, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.
- Grenade à Proton : DMG 4D+2, Puissance 2, BDC -2, Portée MP, Classe Ex1, Type Proton, Cat. d'Obj. SP, Légalité 4.
- Grenade KBV3 :DMG 6D, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe Ex1, Type Gaz Innervant, Cat. d'Obj. SP, Légalité 5.
- 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.
- Grenade Paralysante : DMG 3D, Puissance 0, BDC -2, Portée CP, Classe Ex1, Type Paralysante, Cat. d'Obj. SP, Légalité 2.
- 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.
- Katana Protonique : DMG 4D+2, Puissance 1, BDC +3, Portée CC/BP, Classe AB3, Type Protonique Cat. d'Obj. 1, Légalité 3.
- Kit de Crochetage : un coffret contenant tout le nécessaire pour crocheter des mécanismes de serrures relativement simples. Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.
- Kit de réparation Robots & Androïdes : 1 utilisation qui redonne 20 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.
- Kit de réparation Vaisseaux : 1 utilisation qui redonne 50 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.
- 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).
- 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.
- LaserGun : DMG 2D, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.
- 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.

- 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.
- 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.
- Lunettes InfraRouge : un visiosystème binoculaire de type VisioCam permettant de voir dans l'infrarouge, Cat. d'Obj. 1, Légalité 1.
- Mallette : une mallette en cuir dotée d'une contenance de 2 objets, Légalité 0.
- Matraque : DMG 1D+2, Puissance 1, BDC -1, Portée CC/BP, Classe AB1, Type Contondante, 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

Matrice de 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						

- MédiKit : un MédiKit permet 3 utilisations redonnant chacune 10 PV, Cat. d'Obj. 3, Légalité 0.
- Menottes de Blocage : une paire de menottes de blocage. Cat. d'Obj. 1, Légalité 2.
- Micro-caméras : caméra de très petite taille disposant d'un support adhésif permettant de la fixer sur tout type de surface. Légalité 1.
- Micro-espion : microphone de taille extrêmement réduite disposant d'un support adhésif permettant de le fixer pratiquement partout. Légalité 1.
- Micro Laser : DMG 1D, Puissance 1, BDC +2, Portée CP, Classe AP, Type Laser, 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.
- Mini Ordinateur : un ordinateur portatif de Niveau 2, Portée LP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.

- **Mini Ordinateur Sup** : un ordinateur portable de Niveau 3, Portée TLP, Cat. d'Obj. 2, Légalité 1.
- **MotionScanner** : cet ÉchoScanner 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.
- **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.
- **Ordinateur de Poche** : un ordinateur compact de Niveau 1 qui tient dans la poche, Portée LP, 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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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 antivolv. Légalité 0.
- **Sac à dos supérieur** : un sac de grande capacité proposant une Contenance de 8 objets. Légalité 0.
- **SatSys Portable** : il s'agit de la version portable 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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **TraficScanner** : ÉchoScanner simplifié ayant une portée de 200 mètres.
- **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.
- **Veste Protectrice** : 5 PV, Classe A1, Type Classique, Légalité 1.
- **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.
- **W-Laser** : DMG 2D+2, Puissance 1, BDC +1, Portée MP, Classe AP, Type Laser, Cat. d'Obj. 2, Légalité 2.

Véhicules & Vaisseaux Courants

- **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, ÉchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, 1 Extincteur Standard.
 Equipements 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

• **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

• **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 d'acquiescer assez rapidement une bonne cote 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.
 Equipements Spéciaux : VidéoCom Standard
 Capacité : 1 Pilote – 1 Passager
 Coffre : 250 kg

• **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

• **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

• **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

• **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
 Equipack : OP Niveau 0, Mini CellGie.
 Capacité : 1 Pilote
 Coffre : -

• **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

• 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, ÉchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, SpatioCom Standard, Extincteur Lourd.
 Équipements Spéciaux :
 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 Canonier
 Soute : 5000 kg

• 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, ÉchoScanner TLP, Scanner à InfraRouge TLP, SpatioCom Standard, 2 Extincteurs Lourds, Réseau Sprinklers.
 Equipement 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

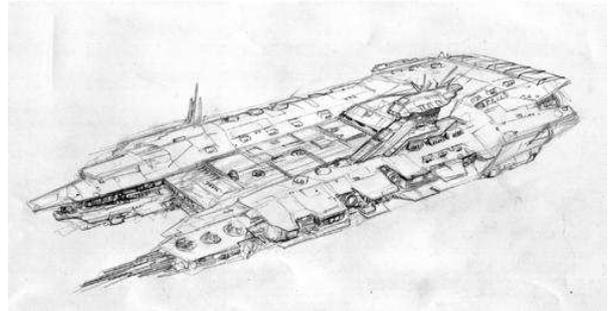
• Trax Jet – ÉquiPack Classe B

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

• 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
 ÉchoScanner 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



© Stef

Chapitre 7 – Aventures & Péripéties

Ne perdez plus un instant et lancez vous à l'aventure !

Aventure [a.vã.tyʁ] n. f.

- Entreprise hasardeuse, histoire, récit imaginaire des tribulations d'un personnage.

Péripétie [pe.ʁi.pe.si] n. f.

- Ensemble d'évènements imprévus, d'aventures, de déboires ou d'histoires agitées.

Aventuriers

Voici une sélection de personnages prêtirés, créés en utilisant quelques uns des vingt archétypes proposés dans le chapitre **Héros & Destinées**. Afin de disposer d'une rapide description de leurs équipements respectifs se reporter au chapitre précédent **Équipements & Véhicules**.

Vedim Nosfel

Espèce : Anoréen
 Archétype : Hacker
 Taille : 1,68 m
 Poids : 52 kg
 Sexe : M
 Âge : 38

L'air perpétuellement épuisé, Vedim erre dans la vie tel un oiseau de nuit, les yeux rougis par les heures passées à coder ou à parcourir les réseaux planétaires sans relâche. Cela fait déjà pas mal d'années qu'il vit de ce boulot risqué mais plutôt bien rémunéré consistant à casser les protections parfois minables que certains érigent pour éviter de se faire piquer des données. Mais des fois c'est dur, les types d'en face font parfois montre d'une vraie culture. C'est là que ça devient intéressant mais aussi que ça peut vite devenir stressant car ses commanditaires ne sont pas vraiment du genre patient. Mais au cas où ça sentirait vraiment trop le roussis, il se débrouille toujours pour avoir une solution de repli...

Matrice de Compétences

RA	3D+1	AG	2D+3	Fo	2D	EN	2D
AP	3D+3	AL	2D	AB	2D	CC	3D+1
PE	4D+1	CA	3D+2	Vo	3D+1	CH	3D+1
DX	3D+1	PL	3D+1	Mc	3D+1	Ro	6D
PV	5D+1						

Équipement : Carte d'Identification, ComTerm, VisioCam, Sac à dos standard, PRP Standard, Gilet Protecteur, Laser de Visée Sup, Lunettes Infra-Rouge, Mini Ordinateur Sup, Ordinateur de Poche, Carte Electromagnétique, Brouilleur HL3.

Crédits : 2100

Point de Style : 1

Derya Khe'Ter

Espèce : Gwargle
 Archétype : Contrebandière

Taille : 1,88 m

Poids : -

Sexe : F

Âge : 27

Après la mort tragique de son compagnon, à la suite d'un assaut pirate des plus sanglants dans la région de Karoush IV, elle a récupéré son transporteur léger et voue désormais une haine farouche envers tous ceux qui s'attaquent lâchement aux transporteurs esseulés. Si elle a fait équipe depuis lors avec pas mal de partenaires différents, ça n'a jamais vraiment duré, la faute à un caractère bien trempé voire trop entier. Désireuse d'assouvir au plus vite sa vengeance, elle a fait le choix de transporter tous types de marchandises quitte à se situer aux limites de la légalité, voire franchement au-delà. Mais il se trouve également que c'est dans ce dernier cas que ses rotations sont les plus lucratives...

Matrice de Compétences

RA	3D+1	AG	2D+1	Fo	4D	EN	3D
AP	3D+2	AL	4D	AB	3D	CC	4D
PE	3D	CA	3D	Vo	2D	CH	3D
DX	2D	PL	5D	Mc	2D+4	Ro	2D
PV	7D						

Vaisseau : Transporteur Léger – ÉquiPack Classe B

Équipement : Carte d'Identification, ComTerm, VisioCam, Sac à dos standard, BusterGun Std, Armure KevlarProtekt, Kit de Réparation Vaisseaux, 2 Grenades à Nucléon, MédiKit.

Crédits : 1700

Point de Style : 1

Neyleks Mutingger

Espèce : HornsGoth

Archétype : Marcheur d'Uldreyahn

Taille : 1,86 m

Poids : 92 kg

Sexe : M

Âge : 34

Cela fait désormais une dizaine d'années que ce solide gaillard quelque peu revêche mais au grand cœur, parcourt le monde afin de partager sa foi et donner un coup de main à sa communauté. S'il est en fin de compte un compagnon des plus loyaux, il vaut mieux éviter de lui chercher des noises car sa patience a des limites et sa puissance physique, elle, semble sans limite...

Il poursuit inlassablement sa marche dans le but avoué de se perfectionner et de démontrer la supériorité incontestable d'Uldreyahn le Sérénissime.

Matrice de Compétences

RA	2D+2	AG	2D+2	Fo	6D	EN	4D
AP	3D+1	AL	2D	AB	2D+1	CC	5D
PE	2D-1	CA	3D-1	Vo	3D+3	CH	2D
DX	2D+1	PL	3D+2	Mc	4D+1	Ro	2D
PV	7D+1						

Équipement : Carte d'Identification, ComTerm, VisioCam, Combinaison de marche renforcée, Bâton de pèlerin, Sac à Dos Supérieur, SatSys portatif, MédiKit, SurviKit.

Crédits : 260

Point de Style : 1

Zafina Krystari

Espèce : Sélénienne

Archétype : Silhouette

Taille : 1,82 m

Poids : -

Sexe : F

Âge : 23

Cette sculpturale Sélénienne d'une vingtaine d'années a été initiée dès sa prime jeunesse aux arts anciens des Silhouettes. C'est par conséquent avec une redoutable efficacité qu'elle maîtrise nombre des techniques de la fameuse caste d'assassins. Furtivité et rapidité sont ainsi devenus ses maîtres-mots.

Zafina est plus particulièrement spécialisée dans les techniques de combats à mains nues dites de l'arachnide, exigeant souplesse et coordination, capables par leur côté imprévisible de surprendre les adversaires les plus aguerris.

Froide et déterminée dans le feu de l'action, elle sait cependant faire preuve d'une étonnante douceur et user de son charme lorsque cela s'avère nécessaire.

Matrice de Compétences

RA	4D+2	AG	4D+2	Fo	2D+1	EN	2D
AP	3D	AL	2D	AB	3D+1	CC	4D+2
PE	4D+3	CA	3D-1	Vo	3D	CH	3D
DX	3D+1	PL	3D+1	Mc	3D-1	Ro	2D
PV	6D						

Véhicule : Banshee RX – ÉquiPack Classe B

Équipement : Carte d'Identification, ComTerm, VisioCam, Tenue de Silhouette, Kogun S2, Nunchaku, Katana Protonique, Fouet Protonique, Couteau de Survie, Garrot.

Crédits : 700

Point de Style : 1

Aurens Veltis

Espèce : Humain

Archétype : Diplomate

Taille : 1,83 m

Poids : 75 kg

Sexe : M

Âge : 42

Ce fin négociateur pour qui les protocoles et l'étiquette des principales cultures n'ont pas de secret possède déjà une solide expérience des pourparlers diplomatiques et affiche d'ailleurs un bilan plutôt flatteur avec un certain nombre de traités et d'alliances ratifiés à son actif.

En homme cultivé et éclectique, il aime à découvrir les us et coutumes des nombreux peuples qu'il est amené à rencontrer au cours de ses nombreux voyages aux quatre coins des deux galaxies.

Avisé et réfléchi, il est également à l'aise en tant que conseiller politique voire en tant que stratège, l'histoire militaire et ses à-côtés étant son violon d'Ingres.

Matrice de Compétences

RA	3D+1	AG	3D-1	Fo	3D	EN	2D-1
AP	3D+2	AL	3D	AB	2D	CC	3D
PE	5D	CA	5D	Vo	3D+2	CH	2D
DX	3D+1	PL	4D	Mc	3D	Ro	3D
PV	6D+1						

Véhicule : CoolBridge – ÉquiPack Classe XA

Équipement : Carte d'Identification, ComTerm, VisioCam, Veste Protectrice, Costume, Mini Ordinateur, PRP zéro, Mini Blaster, 2 Grenades Paralysantes, Mallette, MédiKit.

Crédits : 3500

Point de Style : 1

Laksha Kamya

Espèce : Kwalle

Archétype : Pilote de Chasse

Taille : 1,86 m

Poids : -

Sexe : F

Âge : 32

Ardente et rancunière, Laksha possède un tempérament des plus affirmés qui ne manque pas de lui occasionner quelques démêlés avec celles et ceux avec qui elle collabore. En pilote expérimentée, elle ne tarde cependant jamais à leur prouver sa valeur et c'est généralement en confiance qu'on peut compter sur elle dans les moments difficiles.

Diplômée il y a un peu moins de dix ans d'une académie de pilotes de chasse, elle n'a cependant jamais vraiment pu s'habituer à la discipline militaire qu'on tentait de lui imposer. C'est pourquoi elle a eu tôt fait de s'échapper de ce qui s'apparentait à une prison et n'a pas tardé à parcourir les deux galaxies afin de faire profiter de ses talents aux plus offrants.

Matrice de Compétences

RA	4D+2	AG	4D	Fo	3D-1	EN	2D
AP	3D+3	AL	4D+3	AB	4D	CC	3D
PE	2D	CA	3D	Vo	4D	CH	2D
Dx	2D	PL	4D+3	Mc	2D+1	Ro	2D
PV	6D						

Véhicule : Aile H – ÉquiPack Classe X**Équipement** : Carte d'Identification, ComTerm, VisioCam, BusterGun Standard, Engleur, Combinaison Protectrice, Casque D-Objectif, Survipack, Drone SpatioMec, GéoCom LP.**Crédits** : 1900**Point de Style** : 1**Gondorff Rexter**

Espèce : Golti

Archétype : Roboticien

Taille : 1,67 m

Poids : 91 kg

Sexe : M

Âge : 47

Consciencieux voire méticuleux, Gondorff considère presque les machines comme des êtres vivants, se présentant bien souvent comme un médecin des robots et androïdes. Une attitude décalée qui ne lui facilite pas toujours la vie avec ceux qui ne partagent pas du tout son point de vue. Malgré ses bonnes capacités de psychologue, il éprouve régulièrement de grandes difficultés à communiquer avec ceux qu'il surnomme les « techno-sceptiques ». Avec les IA et les robots par contre, c'est l'osmose, enfin sauf avec ceux qui sont mal élevés...

Matrice de Compétences

RA	2D+2	AG	3D+1	Fo	3D-1	EN	3D
AP	4D+2	AL	3D-1	AB	2D	CC	3D-1
PE	3D+2	CA	3D	Vo	3D	CH	2D+1
Dx	3D+2	PL	3D+1	Mc	4D	Ro	5D
PV	6D						

Équipement : Carte d'Identification, ComTerm, VisioCam, Veste Protectrice, PRP léger, Caisse à Outils, Mini Ordinateur Sup, Kit de Réparation Robots & Androïdes, MédiKit.**Crédits** : 870**Point de Style** : 1**Péripéties**

Voici une sélection de synopsis détaillés correspondant à différentes ambiances et à différents types d'aventures. Chaque synopsis constitue ainsi une base sur laquelle vous pouvez greffer à loisir vos idées. Laissez parler votre imagination !

Le Prototype

Type : Infiltration et Action

Ambiance : Néo Space Opera

Un concurrent a réussi à mettre au point un chasseur expérimental dont le système de commande est révolutionnaire. Il va falloir dérober les prototypes...

Introduction

Engagés par une MégaCorp. ou un Clan, les PJ ont pour mission de trouver la base de développement secrète d'un chasseur de nouvelle génération en cours de conception et d'essais par une corporation concurrente ou un Clan adverse. Les PJ doivent donc localiser la base, s'y infiltrer, récupérer un maximum d'informations sur le projet (notamment les plans du chasseur) et dérober le ou les prototypes (Le Valkyrie) dont il ne connaissent que très peu de choses.

Il s'agit d'un chasseur de supériorité spatiale (CSS) d'un type nouveau intégrant des fonctionnalités particulièrement novatrices, inconnues à l'heure actuelle. La seule information tangible à la disposition des commanditaires des PJ concerne la planète où se situerait la base, une des principales planètes de la corporation/du Clan, nommée Estendlisher IV. Les employeurs des PJ ont préparés le terrain en nouant des relations avec un certain nombre de contacts sur place notamment pour récupérer une partie du matériel nécessaire à l'opération qu'il serait trop risqué d'essayer de faire transiter par les douanes de la planète. A charge pour les personnages d'entrer en relation avec les bonnes personnes pour récupérer le reste du matériel ainsi que des informations indispensables pour trouver la base puis réussir à pénétrer à l'intérieur.

Acte 1 – Estendlisher IV

Les PJ arrivent sur Estendlisher IV (ou en abrégé Esten' 4 telle que l'appelle ses habitants), une planète majeure au sein de son secteur. Ils disposent de visas touristiques d'une durée d'une semaine. Dans un premier temps, il est principalement question de récupérer le matériel d'infiltration (armements, protections, scanners, équipements de camouflage, brouilleurs,...) auprès d'un ou plusieurs contacts parmi ceux de la liste fournie par la corporation / le Clan. Mais il est cependant nécessaire pour les PJ afin de se procurer le reste du matériel, de réussir à entrer en contact avec d'autres personnes ou de recourir au marché noir ce qui ne devrait pas manquer de les faire naviguer en eaux troubles, les menant à des altercations avec des personnes peu recommandables (bandes, gangs,...) dans les bas-fonds d'une des mégaloilles d'Esten' 4.

Acte 2 – Investigations

Parallèlement ou successivement à la phase d'approvisionnement, les PJ recherchent tout un tas d'informations sur la base d'essais des chasseurs : localisation, plans, systèmes de sécurité, personnel

de surveillance et de défense de la base,... Ainsi que sur le CSS en lui même, même si cela devrait s'avérer particulièrement difficile.

Ces investigations peuvent se faire de très nombreuses manières différentes et impliquer des enquêtes de terrains, des infiltrations de locaux sensibles, le piratage de réseaux et de données de la corporation concurrente, l'analyse des rumeurs et des on-dit,... La tâche n'est pas facile, mais les moyens à la disposition des PJ ne manquent pas. Il est bien évidemment possible qu'ils en arrivent à tisser des liens avec des personnes capables de monnayer des informations en échange de fortes sommes d'argent (aux PJ de se débrouiller pour trouver les fonds nécessaires).

Acte 3 – Le Plan

Une fois le maximum d'informations réunies, les PJ doivent mettre au point leur plan d'infiltration de la base soit via une opération classique d'infiltration ou par le biais de complices leur permettant d'accéder discrètement dans les locaux. En fonction de la quantité d'informations réunies au cours des phases préliminaires, leur plan devraient comporter des zones d'ombre plus ou moins importantes ce qui ne devrait pas manquer de leur faire mettre sur pied moult plans de secours destinés à pallier tous les problèmes envisageables.

Acte 4 – La Base

Une fois le plan défini, les PJ devraient passer à l'action : infiltration de la base, récupération des plans de conception du Valkyrie... La destruction partielle ou complète de la base ne fait pas partie des objectifs des PJ mais ils peuvent entreprendre de faire sauter les bâtiments s'ils disposent de suffisamment d'explosifs (il faudra bien évidemment avoir prévu le coup à l'avance et il est fort probable qu'il soit difficile de se procurer des explosifs, d'autant plus qu'il en faut une certaine quantité).

Malgré toutes les précautions prises, l'alarme finie par être déclenchée suite au repérage de l'intrusion des PJ. Ceux-ci n'ont dès lors plus d'autre alternative que de se précipiter vers les hangars où sont entreposés les prototypes. Ils devraient tomber nez à nez avec une ou plusieurs escouades de soldats défendant la base et ainsi s'exposer à une violente fusillade.

Tant que les PJ n'auront pas pris le contrôle des chasseurs (des biplaces qui sont juste un peu moins nombreux que les personnages), il y a fort à parier pour que les militaires reçoivent la consigne d'épargner à tout prix les prototypes permettant ainsi aux PJ de disposer d'un couvert appréciable. Une fois qu'ils en auront le contrôle, il n'auront par contre pas intérêt à traîner dans les parages car les soldats tireront à vue.

Acte 5 – La Chevauchée des Valkyries

Après s'être créée une sortie à coup de missiles ou de lasers, les Valkyries prennent leur envol et se retrouvent sous le feu des DCA de la base

(à moins que celle-ci soit en partie détruite). Mais les PJ ne sont pas au bout de leurs peines car ils sont rapidement pris en chasse par les autres chasseurs de la base. S'en suit un affrontement entre les PJ aux commandes des Valkyries et les chasseurs de la base. Les Valkyries sont des chasseurs de dernière génération très performants dotés d'un armement conséquent et d'un ensemble coque + écrans offrant une excellente protection mais là ne s'arrête pas la liste de leur nombreuses qualités.

En effet, chaque Valkyrie se contrôle en partie par la pensée par le biais de casques spécifiques qui scannent les ondes cérébrales. Il s'agit là d'un système très expérimental en cours de mise au point qui reste complexe à contrôler. Ce d'autant plus que les PJ risquent très probablement de ne pas savoir que ce système est opérationnel à moins d'avoir eu le temps (et surtout l'idée) d'éplucher les épais dossiers de conception de l'appareil qui sont théoriquement en leur possession. Cela devrait occasionner bien des surprises...

Acte 6 – Le Nibelungen

Les chasseurs de la base, déjà nombreux, reçoivent du renfort et obligent les PJ, si ce n'était déjà le cas, à prendre la fuite vers l'espace. Les combats se poursuivent en phase d'ascension dans la stratosphère d'Estendlisher IV. Alerté par l'état major d'Esten' 4, le Nibelungen, un puissant croiseur chargé de la défense de la planète se positionne de manière à intercepter les Valkyries à leur sortie de la mésosphère.

Commence alors un affrontement déséquilibré entre les chasseurs des PJ et le croiseur Nibelungen épaulé par ses chasseurs serviles. Flanké d'une frégate et de deux corvettes, le Nibelungen fait feu sur les Valkyries qui doivent désormais être détruites à tout prix. Bien que les Valkyries soient de superbes machines, la séquence devrait plus s'apparenter à de la survie en milieu extrême qu'à un véritable combat spatial jusqu'au moment où les Valkyries pourront effectuer un saut tachyonique sans courir trop de risques, ce qui ne devrait pas être une mince affaire.

Épilogue

Les Personnages finissent par réussir à s'échapper à bord des Valkyries et les ramènent en plus ou moins bon état à un point de rendez-vous fixé au début de leur mission où ils retrouvent plusieurs bâtiments de guerre chargés de les accueillir et éventuellement de les protéger en cas d'attaque ennemie. En fonction de la quantité d'informations recueillies et de l'état des prototypes, les PJ devraient se voir récompensés de manière plus ou moins généreuse par leurs commanditaires. Un bonus peut leur être octroyé si les PJ ont pris l'initiative de détruire la base des Valkyries.

Les Naufragés

Type : Interactions et Action (synopsis de transition)
Ambiance : Space Opera

Une mauvaise nouvelle n'arrivant jamais seule, c'est tout un enchaînement de problèmes qui attend les personnages avant qu'ils puissent repartir.

Introduction

Suite à un dysfonctionnement au cours d'un saut tachyonique, les PJ, dont le vaisseau transporte pour le compte de leur commanditaire une cargaison ayant une grande valeur marchande, ont tenté, afin de faire effectuer une révision à leur appareil, de se poser sur une petite planète tellurique reculée d'un système de seconde zone, quasiment inconnu. Malheureusement pour eux, suite à une deuxième avarie, la rentrée atmosphérique s'est très mal passée et ils se sont posés en catastrophe. Les dégâts matériels sont relativement importants mais la cargaison n'a, par chance, pas trop souffert. Tous plus ou moins blessés (heureusement seulement légèrement) et quasiment sans ressource (ils ne disposent que de peu de nourriture et d'eau potable et leur équipement qu'il s'agisse d'outils ou d'armements est réduit au strict minimum), ils doivent d'une part survivre dans un environnement hostile (jungles, marécages...) et d'autre part réussir à réparer leur vaisseau pour espérer repartir.

Acte 1 – Survie et Réparations

Avec les moyens du bord, les PJ, après avoir plus ou moins réussi à soigner les plus gravement blessés d'entre eux, tentent de réparer ce qui peut l'être sur leur vaisseau. Ils vont cependant très vite s'apercevoir que certaines pièces trop endommagées ne peuvent être réparées ce qui nécessite de se procurer des pièces de rechange. Par ailleurs, il leur est nécessaire de mettre en place des tours de garde de nuit comme de jour afin de protéger leur campement qui ne manque pas d'être attaqué régulièrement ou à tout le moins menacé par différents prédateurs locaux particulièrement agressifs.

La seule solution semble très rapidement de lancer une expédition vers la grande ville la plus proche afin d'avoir une chance de se procurer les pièces en question, après avoir mis sur pied une protection de fortune pour préserver le campement face aux tentatives d'intrusion des animaux de passage.

Le peu de vivres disponibles devraient normalement dissuader les PJ de laisser l'un des leurs ou une partie du groupe garder le campement, ce d'autant plus qu'il vaut mieux être le plus nombreux possible pour faire face à certains groupes de prédateurs qui évoluent en meutes.

Acte 2 – La Tribu des Glend'Herrats

Après quelques jours d'errance dans la jungle locale, ponctués d'affrontements avec différents animaux hostiles, sans carte ni système de positionnement, les PJ, à bout de force et ne disposant quasiment plus de nourriture ni d'eau, se font capturer facilement par une tribu locale qui les attaque par surprise.

Il s'agit des Glend'herrats, une tribu composée exclusivement de HornsGoths et de Gwargles qui n'est pas particulièrement hostile envers les PJ mais est fortement intriguée par ces étonnants voyageurs aux accoutrements étranges et plus particulièrement par ceux qui appartiennent aux cinq espèces non représentées dans la tribu.

Privés de leur équipement et enfermés dans une cahute surveillée par plusieurs membres de la tribu, les PJ vont cependant avoir la possibilité de parlementer avec les deux personnes les plus importantes de la tribu : le Guide Herrat (qui est le chef de la tribu) et le Vieux Sage. Ils utilisent un dialecte très éloigné de la Source, quasiment incompréhensible par les PJ et ont eux-mêmes beaucoup de mal à comprendre les personnages dans un premier temps. Finalement, au bout d'un certain nombre d'entrevues qui intriguent de plus en plus les membres de la tribu, via le langage des signes de la Source, plus symbolique, ils devraient finir par se faire comprendre de leurs interlocuteurs. Ceux-ci leur expliquent alors qu'il est nécessaire qu'ils prouvent leur bravoure en désignant celui d'entre eux qui affrontera le Champion de la Tribu dans un duel à mains nues, s'ils veulent espérer goûter à nouveau à la liberté.

Acte 3 – Affrontement avec le Champion

Vient alors le moment de l'affrontement avec le Champion, une véritable montagne de muscles dépassant allègrement les deux mètres, face auquel le représentant des PJ ne semble avoir aucune chance. Les deux combattants sont alors enfermés dans une grande cage constituée de bois d'essences locales ressemblant à du bambou, hissées à plusieurs mètres du sol afin que tout le monde puisse profiter du spectacle. L'affrontement est largement déséquilibré mais trop sûr de lui, le Champion, qui cherche plus à humilier son adversaire qu'à réellement lui faire mal, finit par pratiquement oublier le PJ qui a dès lors l'opportunité de faire chuter son rival. Mais cela n'ébranle pas plus que ça le Champion qui se relève sans mal et est désormais prêt à massacrer son adversaire. Le combat est cependant rapidement stoppé par le Guide qui prononce alors un discours dont les PJ réussissent à comprendre l'essentiel. Il salue ainsi le courage des PJ qui ont osé affronter le Champion dont la victoire prouve la supériorité de la tribu ce qui ne manque pas de susciter les vivats de la foule qui dorénavant accepte, quasiment à l'unanimité, de rendre la liberté aux PJ. Le Vieux Sage entre alors en scène et redonne aux PJ leurs effets personnels ainsi qu'un présent au nom de la tribu : un Skrin Fenh noir dressé qui leur permettra de rejoindre l'Autre Monde (vraisemblablement la ville la plus proche), cet étrange endroit que très peu de Glend'herrats connaissent d'après lui.

Acte Annexe – La Cueillette

Si avant de partir, les PJ décident de s'attarder un peu, ils auront l'occasion de faire un peu de troc et de discuter avec pas mal de membres de la tribu et notamment avec le Guide et le Vieux Sage.

Ce dernier, s'il s'estime assez en confiance avec les PJ peut leur confier une mission qui consiste à aller cueillir un certain nombre de plantes sacrées (aux vertus principalement médicinales) que les autres Glend'herrats n'ont pas le droit de toucher et que seul lui peut récolter. Mais du fait de son grand âge, ce genre d'expédition devient particulièrement difficile et dangereuse. C'est pourquoi il demande aux PJ, après leur avoir montré plusieurs spécimens des plantes en question (des fleurs rares pour la plupart) de lui en ramener une certaine quantité en échange de quoi, il leur confiera d'autres Skrin Fenhs afin que chacun d'entre eux en dispose au moins d'un. Si les PJ acceptent le marché, le léger contretemps que cela implique est compensé par l'obtention de nouveaux fauves à la fois capables de les guider, de les prévenir d'éventuels dangers et de les défendre au sein de la jungle.

Acte 4 – Les Zoltiniaks Attaquent !

Au moment où les PJ allaient partir, un incident secoue le campement de la Tribu puisque une petite patrouille envoyée en éclaireur rapporte que plusieurs d'entre eux sont manquants car ils sont tombés sur une énorme meute de Zoltiniaks qui terrorise les environs et qui semble désormais se diriger droit vers la tribu. C'est l'alerte général au sein du campement : la plupart des femmes, les jeunes et les plus âgés sont chargés d'organiser l'évacuation des lieux et de la bonne marche du campement itinérant. Tous ceux qui sont en état de se battre se préparent pour la bataille en fourbissant leurs armes (principalement des bâtons et des sagaies). Sans qu'on leur demande véritablement leur avis, les PJ sont rapidement enrôlés dans la petite armée qui est en train de se mettre sur pied pour affronter la terrible menace. A la suite d'une bataille d'une violence inouïe, les Zoltiniaks sont mis en déroute non sans qu'il y ait eu un nombre important de morts parmi les combattants de la tribu. Le concours des PJ ayant été décisif, notamment grâce à leurs armes performantes, ils sont désormais considérés comme des membres honoraires de la tribu et c'est acclamés par leurs nouveaux amis qu'ils les quittent pour rejoindre l'Autre Monde, chargés de vivres et d'eau potable pour plus d'une semaine.

Acte 5 – Neqqos'Tiunne

Les PJ, après un certain nombre de péripéties, finissent par atteindre Neqqos'Tiunne, la grande ville locale dont le niveau technologique n'est malheureusement pas très avancé. Il devrait cependant y avoir moyen de trouver de quoi au moins réparer le vaisseau pour se rendre à la capitale de la planète où ils pourront effectuer les réparations définitives et la révision des propulseurs UltraLuminiques. Les PJ qui ne disposent cependant pas de moyens de paiement reconnu sur la planète outre leur maigre équipement et quelques babioles emportées à la va-vite au moment de quitter le vaisseau (et qu'ils ont peut-être déjà troqué chez les Glend'herrats). Ils vont très rapidement avoir pour seule option de promettre (discrètement si possible)

une partie de la cargaison de leur vaisseau en échange des services rendus. Mais les négociations s'annoncent plutôt difficiles, d'une part parce qu'ils ne sont pas en position de force et d'autre part car peu de gens sont prêts à croire leur drôle d'histoire. Ils se verront souvent répondre quelque chose du genre : « Vous venez de chez les sauvages ! Vous avez bien du mérite ! »

Les PJ, à force de parlementer avec nombre de personnes, vont finir par trouver un soutien inattendu auprès d'un groupe de joyeux lurons se présentant comme les Tigres de Neqqos, tout à fait prêts à leur donner un coup de main sans être trop gourmands qui plus est. Ces derniers leur avancent l'argent pour acheter les pièces de rechange et se proposent même pour les aider à réparer (surtout que ça leur permet d'être certains de récupérer leur dû).

Acte 6 – Les Pirates

Ayant au passage récupéré un équipement digne de ce nom, les PJ et leurs acolytes se frayent assez facilement un chemin jusqu'à leur vaisseau et effectuent les réparations nécessaires. Avant de rejoindre la capitale pour effectuer une révision plus approfondie de leur appareil, les PJ font, comme prévu une escale près de Sneqtohn, une ville proche de Neqqos pour y déposer leurs passagers et une partie de leur cargaison. Mais les PJ tombent dans un guet-apens orchestré par les Tigres de Neqqos, désireux de récupérer l'intégralité de la cargaison et leur vaisseau au passage. Après avoir réprimé la mutinerie interne, les PJ sont pris en chasse par plusieurs appareils des Tigres dont ils vont devoir se défaire au cours d'un affrontement sans merci. Après s'être débarrassés, non sans mal, de leurs poursuivants, les PJ finissent par rejoindre la capitale où ils vont enfin pouvoir remettre à neuf leur vaisseau, ce qui devrait leur coûter une partie plus ou moins importante de leur cargaison en fonction des dégâts subis et de leur capacité à négocier les prix.

Épilogue

Les Personnages peuvent finalement repartir vers leur destination d'origine afin de livrer leur précieuse cargaison ou plus exactement ce qu'il en reste. S'ils se sont suffisamment bien débrouillés, ils devraient avoir réussi à en préserver une bonne partie et ainsi, après une petite explication auprès de leur commanditaire, récupérer la quasi totalité de la prime qui leur est due.

Les Desperados

Type : Chasse à l'homme (Action & Recherche)
Ambiance : Space Western / Post-Apocalyptique

Une chasse à l'homme dans le désert qui se transforme en affrontement sans merci entre les tribus nomades et les pillards des sables.

Introduction

Sur la piste d'un individu qu'ils cherchent à appréhender, les PJ se retrouvent sur une petite planète chaude principalement recouverte par des déserts de sable et des steppes arides. Ils doivent y retrouver Stravinsky, un type en cavale, pour le compte de leur commanditaire. Le fugitif a décidé de se cacher dans ce système méconnu et en particulier sur cette planète restée sauvage et propice à l'établissement d'une planque ou à une errance permettant d'échapper aux meilleurs traqueurs. De nombreuses tribus nomades primitives parcourent inlassablement les nombreux déserts d'oasis en oasis. Mais différentes bandes de voyous terrorisent les environs, certains d'entre eux parmi les plus virulents, sont surnommés les Desperados.

Stravinsky afin de fuir les PJ, les sachant à ses trousses, a décidé de ne pas se planquer dans les villes de la planète mais plutôt de carrément partir dans le désert et essayer de se mêler aux tribus nomades parcourant le désert en attendant que les choses se tassent. Malheureusement pour lui, la tribu qu'il réussit à intégrer se fait attaquer par les Desperados et ceux-ci, comme à leur habitude, perpètrent un véritable massacre mais remarquent la présence intrigante d'un étranger. Stravinsky, afin de sauver sa vie, négocie avec eux, leur expliquant qu'il représente potentiellement une valeur marchande.

Acte 1 – L'Enquête

Les PJ entament leurs recherches par une enquête à Hankoredje, une des principales villes de la planète, l'une des rares de la planète à disposer d'un AstroPort et qui a constitué, d'après les infos dont disposent les PJ, le point de chute de Stravinsky. C'est assez maigre et ils vont devoir se démener au sein d'une ville dans laquelle les rixes sont monnaie courante, les armes étant largement répandue sur cette planète de légalité 3 où les forces de l'ordre sont tout aussi conciliantes qu'elles sont rares.

De bars louches en tripots glauques, ils vont finir, non sans quelques démêlées avec certains locaux ayant le sang chaud et la gâchette facile, par remonter la piste de Stravinsky.

Ils se rendent rapidement compte que ce dernier a dépensé tout ce qu'il lui restait pour s'équiper comme s'il tentait une véritable expédition (combinaison isotherme, bottes des sables) dans le désert et les derniers à l'avoir vu confirment qu'il s'apprêtait à "traverser le désert de l'Est" (le principal désert de la région situé à l'Est d'Hankoredje) sans véhicule ce qui ne devrait pas manquer d'intriguer les PJ.

Acte 2 – L'Expédition dans le Désert de l'Est

Les PJ n'ont d'autre choix que de s'équiper en vue de se lancer à la poursuite de Stravinsky à travers le désert de l'Est pour remonter sa piste. Contrairement à Stravinsky, ils devraient prendre un véhicule, de préférence un ou plusieurs buggys robustes (nettement plus solides que les glisseurs et plus faciles à réparer) et si possible armés afin de

pouvoir se défendre efficacement face aux différents pirates du désert qui rôdent en permanence en quête de proies faciles.

Là encore, les PJ ne disposent que de maigres informations pour réussir à mettre la main sur celui qu'ils cherchent, le but prioritaire est donc pour eux de rencontrer des personnes qui auraient croisé un marcheur isolé. Mais rencontrer des gens dans le désert est une sacrée gageure ! Et ce n'est qu'au bout de plusieurs jours que les PJ réussiront à croiser quelqu'un. En fait deux personnes, un couple en panne avec leur glisseur dont les turbines ont fini par faire une indigestion de sable. Ils sont évidemment prêts à tout donner en échange d'un peu d'aide et d'eau également car leurs réserves s'épuisent dangereusement.

Il s'agit en réalité d'un traquenard régulièrement monté par un petit groupe de pirates des sables qui attendent le meilleur moment pour ferrer leur proie. Lorsqu'ils considèrent que les PJ sont vulnérables, le petit groupe dissimulé non loin du géoglisser en panne lance l'assaut contre les PJ alors que le couple leur prête main forte. Le combat qui suit est sans pitié et peut se transformer en poursuite débridée à travers les dunes, les pirates recevant assez rapidement des renforts. Réussissant à se défendre tant bien que mal les PJ devraient réussir à s'enfuir alors que leurs poursuivants suite aux lourdes pertes subies finiront par lâcher une proie aussi difficile pour garder des forces pour piéger d'autres voyageurs égarés.

Acte 3 – La Tribu de Kenrhit

Malheureusement pour les PJ, le terrible affrontement a laissé des traces et le ou les buggys restants finissent par tomber en rade sans qu'il soit possible de les réparer avec le matériel dont ils disposent. Pour les PJ, un cruel dilemme se pose : rester sur place en espérant l'arrivée d'hypothétiques secours ou partir et tenter de rejoindre l'oasis le plus proche et ne pas constituer une cible facile pour les pirates.

A contrecœur, les PJ devraient au final choisir d'abandonner leurs buggys en choisissant soigneusement le matériel à emporter et ainsi tenter de rallier l'oued le plus proche même si la distance à parcourir est conséquente.

A tel point que leur endurance sera mise à rude épreuve et qu'ils ne devront leur salut qu'à la rencontre d'une tribu nomade qui comme leurs coutumes les y obligent leur feront le "Don de l'Eau" alors qu'ils étaient au bord de la rupture. Au fur et à mesure du voyage vers l'oasis de Vel'Rendar, ils apprennent qu'ils ont été recueillis par la tribu de Kenrhit qui utilise un langage très particulier utilisant principalement des cailloux et des pierres de différentes tailles associés à des sons gutturaux. Plusieurs d'entre eux connaissent cependant relativement bien la Source (afin de communiquer avec les Sédentaires) et jouent le rôle d'interprètes. Ils finissent également par apprendre que récemment une tribu a été sauvagement attaquée par ceux que la tribu surnomme les "coyotes du désert". Près de la moitié de la tribu a ainsi été décimée, leurs richesses

pillées et un sédentaire récemment intégré à la tribu a été capturé.

Acte 4 – L’Oasis de Vel’Rendar

Ayant bénéficié du Don de l’Eau et ayant été conduit par la tribu jusqu’à un point d’eau, les PJ sont, conformément aux coutumes des nomades, redevables envers ceux qui les ont pris en charge. Le marché est simple, ils doivent se joindre à une petite troupe constituée des meilleurs éléments de plusieurs tribus en vue d’une expédition punitive contre les coyotes du désert. Pour l’occasion les meilleures pièces d’équipement rassemblées par les nomades sont offertes aux valeureux guerriers qui vont participer à cette expédition. Il ne s’agit cependant que de quelques vieilles armes laser et deux ou trois véhicules de fortune tout juste retapés pour l’occasion par les savants des tribus dont les notions de mécanique sont pour le moins lacunaires.

Les PJ, qui ne devraient pas refuser pareille opportunité de se rapprocher de Stravinsky, peuvent ainsi s’engager dans ce petit bataillon et d’ores et déjà prêter main forte au cours de la phase de préparation afin de tenter d’améliorer la qualité de la remise sur pied des quelques buggys et armes dont disposent les nomades. Vient alors l’heure du grand départ en direction de la dernière position connue d’un groupe de Desperados.

Après une bonne semaine de pistage assez éprouvante, la troupe de nomades et les PJ sont tout près de retrouver la trace des coyotes du désert et décident de les attaquer de nuit alors que ceux-ci se situent à un point d’eau pour se ravitailler. Il s’agit cependant d’un leurre, un faux campement mis en place par les Desperados qui ne sont pas sur place et qui y ont laissé un feu et quelques tentes factices.

Acte 5 – Les Desperados

Au petit matin, alors que la troupe des PJ est fatiguée et quelque peu abattue par cet assaut manqué, les Desperados en profitent pour attaquer. Complètement désorganisée, la troupe des nomades tente de se défendre tant bien que mal face à cette attaque éclair. Dotés de buggys, de quads, et de géoglisseurs plutôt bien armés, les Desperados font des ravages et mettent en place un véritable siège du campement des PJ et des nomades.

Associé à une résistance héroïque des nomades, seul un coup d’éclat des PJ peut alors permettre de mettre les coyotes en déroute. Les Personnages devraient alors réussir à faire un ou deux prisonniers au passage, afin de mener un interrogatoire qui devrait leur en apprendre plus sur les Desperados et sur leurs différents otages.

Acte 6 – Stravinsky

Galvanisés par ce succès, l’un des premiers face aux Desperados, les différentes tribus nomades font front commun et décident de former une véritable coalition menées conjointement par les PJ et les meilleurs chefs de tribus.

L’objectif est alors de faire route vers la fameuse Grotte des coyotes, la mythique cache des Desperados, dans laquelle ils sont supposés entasser toutes les richesses qu’ils ont dérobées aux différents voyageurs du désert et aux nomades.

Après une expédition de plusieurs jours, la coalition arrive en vue du légendaire repère des Desperados. S’ensuit alors un affrontement sans merci au cours duquel, après avoir réussi une percée, les PJ devraient s’introduire dans la fameuse grotte afin d’y récupérer, non sans mal, Stravinsky et ne pas trop traîner dans le coin.

Épilogue

Mis en déroute, les Desperados réussissent à s’enfuir avec une partie de leur butin mais les nomades récupèrent le reste et en échange des services rendus en offrent une partie aux Personnages en plus de leur laisser Stravinsky.

Le Prodige

Type : Enquête & Action (Aventure indépendante)
Ambiance : Psypunk

Un jeune prodige d’une douzaine d’années maîtrise à la perfection les Pouvoirs Psy qu’ils soient de type Valken ou Rudrah. Et s’il y avait une explication...

Introduction

Le Prodige, 12 ans, est un jeune Humain interné dans l’Institut depuis qu’il a été enlevé à ses parents à l’âge de 3 mois. L’Institut : sous couvert de recherches pharmaceutiques et génétiques, l’Institut effectue des expérimentations très spéciales pour le compte du gouvernement de Hajar V, principale planète du système Hajar. Ces expérimentations visent principalement à étudier les capacités Psy de jeunes enfants préalablement sélectionnés, soumis à des traitements très particuliers. Ceux-ci absorbent notamment quantité de produits chimiques en tout genre destinés à augmenter leur potentiel Psy déjà conséquent.

Membres d’un groupuscule s’opposant pour des raisons principalement politiques aux agissements du gouvernement en place (groupuscule éventuellement piloté ou subventionné en sous-main par une entité d’importance telle une grande coalition de systèmes ou un Clan), les PJ ont eu vent de l’existence de ce fameux Institut mais malgré tous leurs efforts, n’ont pas encore réussi à le localiser.

Acte 1 – La Fuite

Plongés dans leurs investigations, les PJ tentent de localiser l’Institut ou des personnes ayant des informations à son sujet. Mais leur enquête piétine et de fausses pistes en fausses pistes, il n’en finissent pas de parcourir les principales métropoles de Hajar V, à la recherche d’une nouvelle info ou d’un nouveau contact.

Pendant ce temps, désireux de recouvrer sa liberté, celui que l’on surnomme le Prodige au sein de

l'Institut eu égard à ses remarquables facultés, profite d'un moment d'inattention de ses gardiens pour leur fausser compagnie, non sans avoir au passage fait quelques dégâts et quelques blessés. Désormais "lâché" dans la nature, le Prodiges va faire le difficile apprentissage de la vie du dehors qu'il souhaitait tant découvrir et rendre tout aussi difficile la vie de ceux qu'il est amené à croiser.

Acte 2 – La Traque

Le groupuscule auquel appartiennent les PJ, réussit peu à peu à avoir vent, par le biais de ses nombreux agents, des agissements du jeune garçon qui semble avoir échappé à la surveillance de ses geôliers. Faisant le rapprochement avec l'Institut Psy et lançant plusieurs équipes à sa recherche, dont celle des PJ, le groupuscule espère bien mettre la main sur le jeune Humain et ainsi remonter jusqu'à l'Institut.

Une nouvelle enquête commence pour les PJ, sur les traces du Prodiges. S'ils doivent toujours faire preuve de discrétion, la tâche s'annonce particulièrement ardue car leur route finit par croiser celle des gardiens de l'Institut également à la recherche du jeune adolescent. S'en suivent d'inévitables affrontements avec ces sbires intrigants (les hommes de main de l'Institut qui sont dopés aux drogues de combat militaires de type Black Demon et Jungle Fever) au fur et à mesure que les PJ se rapprochent du Prodiges. S'ils se retrouvent en mauvaise posture, les hommes de main se suicident plutôt que de parler (ils disposent à cet effet de pastilles de cyanure qu'ils avalent dès qu'ils se sentent en mauvaise posture).

Acte 3 – Le Prodiges

Les PJ finissent par se retrouver sur les talons du gamin de douze ans. La confrontation avec le Prodiges est inévitable et celui-ci ne manque pas de ressources. Les PJ ont pour ordre de le prendre vivant, car lui seul sait où se trouve l'Institut et leur groupuscule est également désireux d'étudier un tel spécimen.

Faisant plein usage de ses puissantes facultés, le Prodiges s'avère être particulièrement difficile à maîtriser. Différentes options s'offrent aux PJ qui ont tout intérêt à opter pour des solutions mettant en œuvre des armes de types neutralisantes, paralysants, engluants ou encore fusils à aiguilles hypodermiques enduites de substances soporifiques ou de drogues de type DXL.

Acte 4 – Protection Rapprochée

Une fois celui-ci maîtrisé, les PJ tentent de ramener le Prodiges au QG de leur groupuscule mais ils tombent régulièrement sur les sbires de l'Institut qui les coursent. Ils doivent désormais assurer la protection du jeune garçon face aux hommes de l'Institut qui vont tout tenter pour récupérer le Prodiges, mort ou vif. Par dessus le marché, le Prodiges tente dans un premier temps de fausser compagnie à ses kidnappeurs, leur compliquant encore un peu plus la tâche, mais finit, peu à peu, par les aider se

rendant compte par lui-même ou parce que les PJ font l'effort de le lui expliquer, que si les sbires l'attrapent, il retournera dans l'Institut. La question qui peut alors se poser pour le jeune ado est de savoir où ils l'emmènent. Mais les PJ n'auront finalement pas tellement le temps de se demander comment répondre à cette embarrassante question car après s'être calmé, le Prodiges est à nouveau surexcité...

Acte 5 – Confrontation Finale

Le Prodiges ressent en effet un puissant appel télépathique qui lui vrille le crâne et ne peut y résister. Réussissant à fausser compagnie aux PJ, il finit par se rendre dans une usine désaffectée, poursuivi par les personnages qui ne peuvent risquer ni de le perdre ni de le tuer.

Ayant perdu la trace du Prodiges, les sbires de l'Institut ont décidé de recourir à une autre surdouée de l'Institut, l'Egarée, une gamine Anoréenne de 15 ans, pour lancer un puissant appel Psy. Celle-ci enchaînée et vêtue de guenilles grises en lambeaux est entourée des surveillants de l'Institut lourdement armés. Avançant en claudiquant, les yeux mi-clos, vraisemblablement complètement droguée, elle s'apprête à accomplir sa mission qui consiste à éradiquer toute menace. S'en suit un affrontement sauvage entre les PJ et le Prodiges d'un côté et les sbires et l'Egarée de l'autre, cette dernière ayant finalement tendance à viser tout ce qui bouge avec ses puissants pouvoirs télékinétiques.

Vaincue, l'Egarée finit par s'effondrer, les yeux révulsés. Difficile de savoir si elle est véritablement morte ou pas (à moins qu'un des PJ possède des compétences de Médecine suffisamment poussées). Les PJ peuvent toujours prendre le risque de l'embarquer avec eux, même si cela va inévitablement les alourdir.

Épilogue

Les Personnages finissent par ramener le Prodiges sain et sauf au QG de leur organisation en prenant bien garde de ne pas être suivi par d'éventuels sbires de l'Institut. Reste cependant à localiser ce dernier et la partie ne s'annonce pas facile. Il va falloir réunir suffisamment de preuves accablantes contre le gouvernement en place. Il sera également nécessaire d'être extrêmement rapide car l'Institut aura peut-être déjà levé le camp. Par ailleurs, si les PJ se sont montrés négligents quant à leurs poursuivants, il y a fort à parier pour que le QG de leur groupuscule soit pris d'assaut par moult forces spéciales à la solde du gouvernement en place.

<http://twingalaxies.free.fr/salon5.html>

<http://twingalaxies.free.fr/scenarios.html>

<http://twingalaxies.free.fr/campagnes.html>

<http://www.scenariotheque.org/>

Chapitre ∞ – UltraViolet

Vers un monde aux possibilités illimitées !

UltraViolet [yl.tʁa.vjɔ.lɛ] n. m.

- Rayonnement électromagnétique dont la fréquence est supérieure à celle du violet.

Ouverture

Slim&Fast ne constitue qu'un premier aperçu de ce que propose *Twin Galaxies*. Il est tout à fait possible d'approfondir ce premier contact tant en ce qui concerne l'univers de jeu que le système de simulation afin de disposer d'une richesse accrue, de possibilités nouvelles, de personnages et d'intrigues plus étoffés, en utilisant les autres manuels et suppléments disponibles.

Les trois manuels de base : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide de l'Univers* et le *Codex du Maître*, permettent ainsi de disposer d'une quantité de ressources déjà très conséquentes afin de vivre des aventures sans cesse renouvelées, surprenantes et intéressantes. À cela s'ajoute quantité de suppléments concernant les systèmes planétaires, l'équipement, les véhicules & vaisseaux, les combats de tous types et des règles avancées.

Univers

Il sera ainsi possible de bénéficier de descriptions détaillées :

- Des différentes espèces (intelligentes et semi-intelligentes),
- Des principaux secteurs & systèmes,
- Des factions majeures (Clans, coalitions, guildes, religions, mégacorp., indépendants...),
- Des différentes technologies,
- De la vie quotidienne au sein des galaxies jumelles,
- Des différentes communautés en marge des principales factions (Namdrath, Silhouettes, Valken & Rudrah...)
- Des équipements, armements et protections,
- Des véhicules & vaisseaux,
- Des pouvoirs psy et des facultés extrasensorielles.

Système

Mais également d'un système plus complet, intégrant :

- La gestion complète des Compétences Spéciales et des nombreuses techniques spécifiques qui leur sont associées,
- Les SurCompétences correspondant aux différentes Compétences (Générales et Spéciales),
- Toutes les possibilités associées aux Points de Style (combos, différents styles, thésaurisation...),
- Les Dés Jumeaux synonymes de *Maestria* éclatante ou de *Fiasco* retentissant,
- Les Dons & Faiblesses qui permettent de faire l'acquisition d'avantages et de désavantages,
- La gestion complète des Dommages & Dégâts (coups critiques, facteur de puissance...),
- L'évolution détaillée des personnages (carrières, interludes, Points de Thésaurisation...)

Scénarios & Campagnes

À tout cela s'ajoute également toute une gamme de synopsis, de scénarios one-shots (à trames indépendantes) ainsi qu'une campagne complète *Le Pacte de Cendres*. À l'avenir, d'autres aventures prenant la forme de scénarios, de synopsis et de campagnes devraient être publiées au fur et à mesure de l'avancement du projet.

Vers l'Infini & Au-delà

Un projet ambitieux qui est bien évidemment ouvert aux retours, critiques et remarques. D'une manière générale, chaque partie jouée constitue une occasion de tester ce jeu de rôle. C'est pourquoi, au cas où vous vous décideriez à vous lancer dans une partie, nous serions très heureux d'en lire un rapide compte-rendu décrivant le scénario et révélant l'existence d'éventuelles failles tant en ce qui concerne le système que l'univers. Ce dans le but de faire progresser *Twin Galaxies* encore et toujours et ainsi d'en faire profiter au plus grand nombre.



© Loïc Senan

Slim&Fast

Slim&Fast c'est un manuel compact et dense qui regroupe en une soixantaine de pages l'essentiel de *Twin Galaxies* pour permettre aux plus pressés de rapidement lancer leurs premières parties.

Au sein de ce manuel, vous trouverez :

- Une présentation générale du jeu : le cadre et les différents genres dans lesquels il s'inscrit et les principes qui ont présidé à sa conception.
- Un panorama global de l'univers des galaxies jumelles : clans, coalitions de systèmes, espèces intelligentes, guildes, religions, mégacorporations, technologies, pouvoirs psy, capacités extrasensorielles...
- Les fondamentaux du système de jeu : compétences, actions & style, dommages & dégâts, santé & soins, combats & affrontements... Le tout est présenté de manière simplifiée : seul le strict nécessaire a été conservé.
- Une création de personnage rapide et immersive, basée sur une vingtaine d'archétypes hauts en couleur.
- Tout un ensemble d'équipements, de véhicules et de vaisseaux : de nombreux exemples destinés à servir de références tout au long des parties.
- Quatre synopsis détaillés accompagnés de sept prétrés pour donner vie au plus vite à des aventures excitantes.
- Au global, un corpus de ressources intégralement compatibles avec le reste du matériel disponible pour *Twin Galaxies*.



Table des Matières

Tout, Tout de Suite !.....	1	Chapitre 4 – Héros & Destinées	29
Mince, c'est Rapide !.....	1	Création de Personnage	29
Au Programme.....	1	Récompenses & Évolution	35
Avant-Goût.....	1	Chapitre 5 – Actions & Conséquences.....	37
Mentions Légales.....	1	Réussites & Échecs.....	37
Chapitre 0 – InfraRouge.....	3	Dommages & Dégâts.....	38
Bienvenue à Bord !.....	3	Santé & Statuts	38
Univers	3	Soins & Médecine.....	39
Personnages	3	Combats & Affrontements	40
Système de Jeu	3	Chapitre 6 – Équipements & Véhicules.....	43
Contenu	4	Équipement.....	43
Chapitre 1 – Slim & Fast	5	Armes & Explosifs	43
Jeu & Rôles	5	Armures & Protections	45
Twin Galaxies	5	Équipements Informatiques.....	46
Science-Fiction.....	5	Véhicules	46
Univers & Genres	7	Vaisseaux	47
Faites le avec Style !	8	Équipements Courants.....	48
Système et Fluidité.....	8	Véhicules & Vaisseaux Courants.....	51
Chapitre 2 – Miwéa & Koméa.....	9	Chapitre 7 – Aventures & Péripéties	54
Passé & Présent	9	Aventuriers	54
Principales Espèces.....	11	Péripéties.....	56
Systèmes & Secteurs.....	12	Chapitre ∞ – UltraViolet	63
Factions & Indépendants	13	Ouverture	63
Technologie & Équipement	17	Univers.....	63
Véhicules & Vaisseaux.....	21	Système	63
Chapitre 3 – Facultés & Compétences	25	Scénarios & Campagnes.....	63
Fondamentaux.....	25	Vers l'Infini & Au-delà.....	63
Codes-Dés.....	25	Slim&Fast	64
Caractéristiques en Points	25	Table des Matières	64
Compétences.....	26		