



## ***Twin Galaxies – Version Légère***

### **• Présentation Rapide**

*Twin Galaxies* est un jeu de rôle de Science-Fiction, totalement gratuit, appartenant principalement au genre du 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.

L'univers est à la fois futuriste et fantastique et a pour cadre des galaxies jumelles où se trouvent sept espèces intelligentes qui se sont combattues par le passé : les Humains, les Gwargles, les Anoréens, les Séléniens, les Kwalls, les HornsGoths et les Goltis. Néanmoins, le règne de ceux qui sont dénommés les Anciens, qui a duré plus de 50 000 ans, a permis de réunifier l'ensemble des peuples, mais leur chute récente a précipité l'ensemble des systèmes dans le chaos le plus total qui a vu l'apparition des Clans. Ces derniers s'affrontent dans une lutte sans merci pour le contrôle d'un nombre incalculable de systèmes qui regroupent des milliards de milliards d'individus.

### **• Le Principe du Jeu de Rôle**

Les joueurs décident d'incarner un personnage 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, combats, poursuites, explorations, pièges...) attend les PJ. Le jeu se déroule sous forme de dialogues et le but consiste pour chaque PJ à sortir vivant de l'univers dans lequel il s'est engagé voire à accroître ses compétences dans divers domaines en accumulant des points d'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 un 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 les 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.

### **• Système de Jeu**

Le système de TG, le Système D6Mixte, utilise des dés à 6 face et diverses caractéristiques se présentant sous la forme de points.

Les codes de compétences d'un personnage (PJ ou PNJ), des caractéristiques d'un véhicule ou d'une arme sont généralement exprimés en dés à 6 faces, de la façon suivante : X D + Y 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.

Le terme X de la formule X D + Y est appelé Mantisse et elle détermine le niveau pour une Compétence, le niveau de Dommage pour un code de Dommage d'arme... 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...

Toutes les caractéristiques servant à définir les aptitudes des personnages ou les performances des véhicules ne sont pas toujours comptées en dés, elles sont parfois comptées en points : c'est le cas des Points de Vie, des Points d'Expérience, des Points de SurCompétence...

Les Points de Vie (PV) représentent la santé d'un individu, la résistance d'une armure, d'un véhicule ou d'un bâtiment aux dégâts causés par une arme, une chute, une explosion... 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'un véhicule ou d'un bâtiment. Le système de Points de Vie dans *Twin Galaxies* est un système absolu : il n'existe qu'une seule échelle valable pour les personnages, les véhicules et les bâtiments.

### **• 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.

#### • *Création de Personnage*

Il faut tout d'abord choisir l'espèce à laquelle appartient son personnage, les sept espèces intelligentes étant les Humains, les Gwargles, les Anoréens, les Sélénien, les Kwalls, les Goltis et les HornsGoths, puis choisir un type de personnage parmi un des 40 archétypes ou créer un type de personnage de toutes pièces. Enfin il faut répartir des Points de Personnalisation entre les diverses compétences du personnage.

#### • *Résolution des Actions*

**Jet sans Opposition :** jet de la compétence contre un Facteur de Difficulté, l'action est réussie si le résultat du jet est supérieur ou égal au score imposé par le niveau de difficulté fixé par le Maître du Jeu. Dans le cas contraire l'action a échoué.

JET DE COMPÉTENCE = COMPÉTENCE + ÉVENTUELS MODIFICATEURS

**Jet en Opposition :** jet des compétences des deux (ou plus) protagonistes en opposition, éventuellement contre un Facteur de Difficulté. 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 score requis par le niveau 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.

JET DE COMPÉTENCE = COMPÉTENCE + ÉVENTUELS MODIFICATEURS

#### • *Gestion des Dommages*

**Dommages Généraux :** le jet s'effectue en prenant en compte le code de dommages de ce qui est à l'origine des dégâts provoqués. Quelle que soit la cause des Dommages, la puissance de l'attaque ainsi que la catégorie de la cible comptent pour savoir si le résultat du jet s'applique intégralement, à moitié ou pas du tout (auquel cas le jet n'est pas nécessaire). Le résultat définitif est alors soustrait au nombre de Points de Vie de ce qui subit les dégâts (généralement la cible de l'attaque).

JET DE DOMMAGES = DOMMAGES (DMG)

**Dommages Spéciaux (Coup Critique) :** lors d'un jet de Dommages servant à déterminer les dommages généraux, s'il y a au moins un 6 c'est qu'il y a Coup Critique entraînant des dommages spéciaux. En plus des 6 PV perdus la cible des dégâts subit des dommages spéciaux. Dans ce cas il faut lancer 2D et se reporter au tableau des dommages spéciaux correspondant.

#### • *Santé & Soins*

**Blessures :** lorsque le Total Actuel de Points de Vie d'un personnage est strictement inférieur à la partie entière de la moitié du Total Maxi de Points de Vie, il est considéré comme 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. 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.

**Évanouissement :** un personnage dont le Total Actuel de Points de Vie est égal à 2 ou 3 est bien évidemment blessé mais de plus il s'évanouit et ne se réveille 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. 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 difficultés.

#### • *Soins & Guérison*

**MédiKits, TraumaKits et médicaments Régen' :** la technologie médicale a permis de concevoir des MédiKits compacts et très performants permettant 3 utilisations ramenant 10 Points de Vie chacune et guérissant à peu près toutes les maladies connues, les paralysies... Les Médicaments Régen' ont les mêmes propriétés mais ne redonne que 5 Points de Vie lors d'une unique utilisation. Il est vivement conseillé d'avoir en permanence sur soi un MédiKit avec au moins 1

utilisation restante ou, à défaut, un Tube de Médicaments Régén'.

**Les Cocons de régénération** 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.

**Guérison Naturelle** : tout personnage possède une capacité à guérir de ses blessures si elles ne sont pas trop graves : c'est la guérison naturelle. Cependant cette faculté dépend beaucoup des conditions dans lesquelles se trouve le personnage : s'il se repose suffisamment, s'il se restaure correctement, etc.

- *Combats*

**Initiative** : on doit procéder à un jet de Rapidité de tous les protagonistes (PJ, PNJ), celui-ci va servir à déterminer la rapidité avec laquelle chacun des personnages va être prêt à agir par rapport à ses adversaires, c'est à dire l'ordre d'action. Le personnage ayant obtenu le plus haut total agira en premier, celui ayant obtenu le 2<sup>ème</sup> résultat lui succédera et ainsi de suite jusqu'au dernier.

JET D'INITIATIVE = RAPIDITÉ (RA) + BONUS DE RAPIDITÉ (BDR)

**Tour de Combat** : il dure environ deux secondes et impose l'unité d'action : une seule action principale par personnage et par Tour. 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.

**Tir** : JET D'ARME = COMPÉTENCE D'ARME (AP/AL/AB) + BONUS DE COMBAT DE L'ARME (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

**Lancer d'explosif** : JET DE LANCER D'EXPLOSIF = LANCER (DX) + BONUS DE COMBAT DE L'EXPLOSIF (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

**Corps à Corps** : JET DE CORPS À CORPS = CORPS À CORPS (CC) / ARMES BLANCHES (AB) + BONUS DE COMBAT DE LA TECHNIQUE / ARME UTILISÉE (BDC) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

**Utilisation d'objets** : cela peut être considéré comme une action complémentaire, pseudo-complémentaire ou principale.

**Pouvoirs Psy** : JET DE POUVOIRS PSY = POUVOIRS PSY (RU/VA) + BONUS DE COMBAT DU POUVOIR UTILISÉ (BDC) + BONUS DE PORTÉE (BDP) + BONUS DE TAILLE DE LA CIBLE (BDT)

**Esquive** : JET D'ESQUIVE = AGILITÉ (AG)

**Déplacement** : le Déplacement d'un personnage dépend du Type de Mouvements de celui-ci. Les déplacements maximaux sont ainsi, pour un personnage en pleine possession de ses moyens, de 5 m par Tour de Combat s'il marche, de 10 m s'il court et de 15 m s'il sprinte.

**Communication** : communiquer est une action complémentaire optionnelle qui s'ajoute aux autres actions entreprises par le personnage (action principale, actions complémentaires et action de réaction). Un personnage peut communiquer avec ses coéquipiers au cours d'un combat de plusieurs manières différentes : communication orale si la distance n'est pas trop importante, par le biais d'un réseau informatique, par le biais de systèmes émetteur-récepteur autonomes, etc.

- *Véhicules*

Il existe de nombreux types de véhicules différents servant à des usages bien particuliers. Ils utilisent parfois des technologies très différentes pour leur propulsion : transmission au sol par roues et pneumatiques pour les voitures, les VTR (Voitures Trois Roues), les motos... système anti-gravitationnel (dit Anti-G) pour les glisseurs (géoglisseurs, aéroglisseurs, hydroglisseurs, motoglisseurs...). Certains véhicules n'ont pour unique vocation que le transport, d'autres sont équipés pour le combat.

- *Combats de véhicules*

Les règles sont basées sur celles des combats classiques et prennent en compte les spécificités des véhicules.

- *Vaisseaux spatiaux*

Les Vaisseaux Spatiaux sont de tous types et de toutes tailles. On les classe généralement dans trois 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 utilisant la technologie tachyonique permettant d'atteindre des vitesses largement supérieures à celle de la lumière en plus des propulseurs de type SubLuminique qui servent aux liaisons planétaires et interplanétaires. Certains ne possèdent que des propulseurs SubLuminique et sont appelés vaisseaux planétaires.

- *Combats de vaisseaux spatiaux*

Les règles sont très proches de celles des combats de véhicules et prennent en compte les spécificités des vaisseaux spatiaux.

- *Équipement*

Les équipements sont regroupés par catégories d'équipement : Armes & Explosifs (armes de poing, armes lourdes, armes blanches, explosifs...), Armures & Protections (classiques, énergétiques,

exosquelettes...), Écrans (champs de force, générateurs d'écrans défecteurs...), Vêtements & Bagages (spécialisés, combinaisons, scaphandres, bagages), Matériels Médicaux (médicaments, médikits, cocons...), Outillage & Kits (outils, kits de réparation), Technologie (ordinateurs, logiciels, lunettes de visée, communicateurs, androïdes...), Énergie (batteries, générateurs à fusion), Bivouac de Survie (couchages, tentes), Véhicules (voitures, VTR, motos, glisseurs...), Vaisseaux (chasseurs, transporteurs...) et Divers (extincteurs, accessoires...). Le descriptif complet de chaque équipement se trouve dans le *Guide de l'Équipement*.

#### • Compétences spéciales

Les Compétences Spéciales sont au nombre de 8, elles représentent des facultés particulières nécessitant un apprentissage spécifique. Par conséquent la grande majorité des personnes ne possède aucune de ces compétences et seule une minorité d'entre elles possèdent une de ces compétences et très rarement plusieurs. L'apprentissage de chacune de ces compétences nécessite généralement pas mal de temps et surtout l'intervention d'un précepteur de haut de niveau à même d'enseigner les bases et les rudiments de la compétence spéciale qu'il maîtrise. Une fois ces bases acquises un personnage peut alors se perfectionner par lui même comme c'est le cas pour les autres compétences. Le fait de posséder une compétence spéciale permet d'apprendre des techniques spécifiques qu'il faudra choisir parmi les listes proposant un certain nombre de ces techniques.

### 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.

Site : <http://twingalaxies.free.fr>  
E-mail : [twingalaxies@free.fr](mailto:twingalaxies@free.fr)

À terme, *Twin Galaxies* devrait proposer au total 3 principaux manuels : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide de l'Univers* et le *Codex du Maître* ainsi que 5 suppléments : le *Guide des Systèmes*, le *Guide de l'Équipement*, le *Guide des Véhicules et Vaisseaux*, l'*Art du Combattant* et les *Règles Avancées* et également un *Recueil de Scénarios* et une campagne *Le Pacte de Cendres*. Pour le moment, plus de 500 pages de ressources sont d'ores et déjà téléchargeables sur le site.