



Technofron[®]

Jeu de Rôles

Manuel de base

Écrit par
Patrick Loranger •

MB
Système Persona par
Maurice Lefebvre



Manuel de base

TECHNOTRON ÉDITION 3

Voici la troisième édition de Technotron, réalisée à partir des commentaires reçus des joueurs et des éditeurs. Grâce à la participation de tous, les erreurs ont été repérées et corrigées. Profitez dès maintenant de la version revue et améliorée de Technotron ©.

Visitez notre site Web régulièrement:



www.rpgtechnotron.ca

Tous droits réservés

Il est interdit de reproduire en tout ou en partie ce volume, sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de l'auteur. Seule la fiche de personnage, la fiche technique de véhicule et la fiche médicale peuvent être photocopiés, pour utilisation personnelle seulement. La reproduction à but lucratif est interdite par la loi sur les droits d'auteur.

Copyright © 1996-2026

Système Technotron, versions 0, 1 et 2 par Patrick Loranger. Technotron, ses mondes et ses personnages sont une création de Patrick Loranger.

Copyright © 2007-2026

Système Persona version 1 & 2 créé par Maurice Lefebvre. Utilisé sous licence de Studio Mammouth SENC. Adaptation de Persona à Technotron par Patrick Loranger

REMERCIEMENTS:

J'adresse ces sincères remerciements à tous ceux qui m'ont aidé, supporté et encouragé au cours du très long chemin qui m'a conduit jusqu'au livre que vous tenez présentement. L'univers de Technotron est issu de mon imaginaire d'enfant, additionné d'actualité et des idées des joueurs. La rédaction des textes de Technotron fut une partie de plaisir du début à la fin, malgré les contrariétés, les épreuves et le découragement passager. Gloire à ceux qui persévèrent: après sept ans de travail acharné, j'ai réussi à construire mon système de jeu, que j'ai ensuite abandonné au profit d'un système meilleur encore...

Merci tout spécial à Vincent, Yves et Guillaume, pour leurs dessins magnifiques, à Chauncey pour son merveilleux travail sur le site web et sur plusieurs illustrations, à Yves et Garous pour leur expérience des jeux de rôles, à Yacinthe, Philippe, Éric et Jonathan pour leurs idées et à Maurice, pour son expertise, sa confiance et son système de jeu. Merci à Joanie pour m'avoir montré à utiliser InDesign.

Les collaborateurs ont été très nombreux, certains de longue date, comme Wallie, Mac Leod, Dayrio et Bertrand, d'autres plus récents, et ça n'aurait aucun bon sens de tous les nommer ! L'apport de chacune de ces personnes m'a été absolument indispensable. Je voudrais nommer encore bien du monde, et je trouve que le bottin téléphonique fait mieux que moi ce travail, alors je vais limiter ce texte pour faire place à ceux qui vous permettront de jouer sans plus tarder à Technotron !

Merci infiniment à tous



Introduction

Tu rêves de devenir un aventurier de l'espace ?

Technotron est un univers de space opera où chaque mission compte. Que tu transportes une cargaison convoitée, que tu affrontes une civilisation hostile ou que tu traques un criminel intergalactique, tu devras prendre des décisions qui peuvent changer le destin de ton équipage.



Conçu en 1994 et entièrement réinventé pour le système Persona, Technotron offre une expérience de jeu fluide, dynamique et accessible à tous les niveaux.

Explore un monde en expansion, négocie avec des espèces inconnues, sois confronté à des environnements extrêmes et mène des opérations dignes des plus grands films de science-fiction.

Que tu joues un mercenaire, un contrebandier ou un enquêteur, Technotron te donne les outils pour vivre des aventures intenses, variées et profondément immersives.

Bienvenue dans Technotron.

L'espace t'attend.

PRÉAMBULE

Nuage de Nebulon, vers la fin du treizième millénaire.

Nous vivons dans un monde en voie d'exploration. Plusieurs civilisations coexistent sans même le savoir. Certaines sont très développées, d'autres en sont à l'âge de pierre.

D'un côté, les Terriens ignorent tout de ce qui se passe au delà de leur système solaire. Ils entament leur 21^e siècle en espérant que les prochaines décennies leur permettront de régler leurs problèmes politiques, économiques et environnementaux. Comme plusieurs autres civilisations, ils sont seuls, isolés dans leur coin d'univers, à rêver d'entrer en contact avec des extraterrestres...

Pourtant, tout autour d'eux se déroule une intense activité depuis près de neuf millénaires. Des vaisseaux sillonnent les systèmes solaires à la recherche de nouvelles planètes habitables. C'est une question de temps avant que ces mondes isolés ne soient découverts...

Le Nuage de Nebulon abrite des minéraux aux propriétés extraordinaires, des planètes fertiles abritant des dizaines d'espèces évoluées, des phénomènes étranges, et aussi les vestiges d'une civilisation mystérieuse, depuis longtemps disparue...

La curiosité amène les savants à vouloir explorer le cosmos. Mais il n'y a pas que des explorateurs dans cet espace froid, obscur et désert. Des aventuriers, des pirates de l'espace et des hors-la-loi profitent de l'immensité pour donner libre cours à leur besoin de liberté. Combien de cachettes offre cet immense terrain de jeu ?

La découverte de nouveaux éléments, de nouvelles planètes ou de nouveaux peuples amène la prospérité, et la prospérité est souvent favorable à l'évolution. Mais lorsque la prospérité d'un peuple se fait au détriment d'un autre, le conflit survient.

Toutes les civilisations n'ont pas la même culture, la même idéologie ni la même philosophie. Il se révéla très vite utopique de croire à un système de lois qui serait équitable pour tout le monde. Pourtant, l'Agence de Sécurité Spatiale s'efforce de faire respecter les lois en vigueur dans les systèmes sidéraux et d'imposer des règles de conduite afin de maintenir l'ordre.

Entrez sans plus tarder dans l'univers de Technotron. Sa diversité, son étendue et son extrême simplicité réjouiront ceux qui raffolent d'aventures. Évoluez en tant qu'aventurier, pirate, Policier de l'Espace, noble chevalier Khamouni ou entrepreneur en quête de fortune. Exploitez ou protégez l'une ou l'autre des civilisations que vous découvrirez.

Technotron vous offre le rêve des aventuriers de l'espace...



Manuel de base

Table des matières :

page :

QUELQUES INDICATIONS	1
Matériel nécessaire:	1
La collection Technotron:	1
Introduction au jeu de rôles:	2
Rôle du Narrateur:	2
Introduire vos joueurs:	3
Conceptualiser les personnages:	3
La création des personnages:	3
La fiche de personnage:	4
Organisation du jeu:	8
Note importante:	9
Préparer une aventure:	9
Objectif:	10
Époque de l'aventure:	10
Étapes d'une aventure:	10
Lieux de l'aventure:	10
Balises scénaristiques:	11
Présentation standard d'un scénario:	12
Raconter une aventure:	13
Encore quelques astuces... ..	14
Le syndrome de la domination totale:	15
 BÂTIR UN PERSONNAGE.....	 17
Créer un personnage en 5 étapes:	17
1- Déterminer les Attributs	17
2 – Déterminer les Compétences.....	18
L'Occupation:	18
Les Professions:	20
Les Métiers:	22
Les Loisirs:	28
Spécialités et Compétences individuelles:	31
Les techniques de combat:	35
Les sports de combat	44
Les Disciplines:	46
3- Déterminer les Traits:	49

Liste de Traits Physiques:	50
Liste de Traits Psychologiques.....	51
Liste des langues actives:.....	54
4- Déterminer les Honneurs:	55
Liste des Vices:	56
Liste des Drames:	60
5- Déterminer les caractéristiques complémentaires:.....	64
La Renommée:.....	64
Réseau social:	64
Les Pouvoirs psychiques:.....	65
Les Pouvoirs médiumniques:	65
Les Pouvoirs psioniques:.....	67
Les combats psychiques:	69

LES CIVILISATIONS 70

Classification des planètes:	70
Indice de développement territorial (Id).....	70
Indice d'Évolution	70
Définitions générales:.....	71
Le Conseil des Planètes:	72
L'Ordre des Khamounis:.....	73
L'Empire Économique Stonk (E.E.S.):.....	74
Les États du Club Seigh:	86
L'Alliance Andromédienne:	91
L'Alliance de Zidji:	96
L'Alliance des Sept Lunes:	101
La Fédération Néo-Antexmaurienne:	105

ANIMAUX ET CRÉATURES.....111

Les animaux:	111
Les créatures:.....	111
Attributs:	111
Apparence:.....	111
Catégorie de taille:	112
Comportement.....	112
Régime:	113
Les Traits animaux.....	113

CRÉATION DE SCÉNARIOS ET PERSONNAGES PAR ARCHÉTYPE 115

Thème: Contrebande	115
Thème: Chevalier Khamouni.....	117
Thème: Secouriste/Environnementaliste.....	119

Thème: Journaliste	120
Thème: Explorateur / Aventurier	121
Thème: Policier.....	123
Thème: Agent secret.....	125
Les Dés:	127
Le Seuil de Réussite (SR):.....	127
Règle du 10 et règle du 1:.....	127
Unités de temps:	127

LA MÉCANIQUE DE JEU 127

Tester ou ne pas tester: là est la question!.....	128
Le Test d'action simple:.....	128
Le Test d'Action prolongée:	129
Le Test de Groupe:.....	129
Le Test de Renommée:	130
Interprétation des succès:.....	130
Le Duel	131
Le Test de Duel:.....	132
Le test de probabilités:	132
Le Flair:	133
Utiliser les Drames:.....	136
Expérience et Progression.....	136

LES COMBATS 139

Amis et ennemis.....	139
Les Intervenants Majeurs	139
Traits de Vilain:	139
Traits de Héros:	140
Les Figurants.....	141
La Chair à Canon.....	141
Les Créatures	142
La Nuée:	142
Les règles de combat:	142
La Scène de combat.....	142
Réserve de Défense:	143
Procédure du combat	145
Liste des Manoeuvres.....	147
Domages et blessures	149
Les plus fréquentes sources de Stress	150

ASPECT MÉDICAL DE TECHNOTRON 153

Les Seuils de Blessures:	153
--------------------------------	-----

Les Seuils de stress:.....	153
Les sources de Blessures:.....	154
Domages récurrents par empoisonnement:.....	155
Domages récurrents par exposition:	156
Les blessures, handicaps et maladies:.....	158
Les grandes familles de maladies:	158
Processus de guérison.....	162
Hospitalisation.....	163
Soins médicaux et Techniques médicales.....	164
Chirurgies de reconstruction:.....	165
Les cyborgs:	166
Greffe d'éléments artificiels:	167
Débat éthique sur les cyborgs:.....	169

TECHNOLOGIE, ÉQUIPEMENT ET STRUCTURES 171

Équipement:.....	171
Les Attributs technologiques.....	171
Les tests d'Attributs.....	171
Caractéristiques Complémentaires:.....	172
Les Traits d'équipement	173
Archétypes d'équipements	173
Arsenal:	174
Traits des armes:.....	175
Les six types d'armes principaux:.....	176
Armures et protections:.....	178
L'Honneur Armure:.....	178
Notes importantes:.....	179
Archétypes d'écrans énergétiques:	179
Traits des armures	180
Les véhicules:.....	181
L'Honneur Véhicule:.....	181
La fiche de Véhicule:.....	181
Les Attributs d'un véhicule	181
Le Seuil d'Usure (SU).....	182
Les tests d'Attributs.....	183
Zonage d'un véhicule:	183
Les Traits d'un véhicule:	184
Entretien d'un véhicule.....	186
Utilisation d'un véhicule	188
Astrogation: le calcul des coordonnées:.....	188
La Scène de combat:	188

La Scène de poursuite:.....	189
La Scène d'accident:.....	190
Quelques Notions de physique:	191
Types de propulsion:	191
Les Structures:	193
Attributs des structures.....	193
Zonage:	193
Les types de structure:.....	194
Traits des structures:.....	194
Plans de Structure:	194
ASPECT FINANCIER DE TECHNOTRON	195
Revenus:	195
Argent comptant.....	195
Acquisition de biens et services:	196
Acquisition par voie criminelle:.....	197
Unités monétaires et taux de change:.....	198
LA TRAME HISTORIQUE DE TECHNOTRON	201
Les grandes explorations:.....	201
La naissance d'un Empire:.....	202
La crise de 8455:	202
La découverte d'une nouvelle Alliance:	203
La grande découverte:.....	203
La Galaxie de Dakjad:	204
La crise de Freegun	205
La reprise des explorations.....	205
Le début de la guerre	206
L'Alliance de Zidji	207
L'Alliance des Sept Lunes	208
La guerre reprend.....	209
L'Avènement d'une nouvelle Fédération	210
Une société effervescente	211
La naissance d'une Fédération.....	213
LEXIQUE	214
POSTFACE.....	222

Quelques indications

Matériel nécessaire:

Pour jouer à Technotron, il faut d'abord trouver un Narrateur et au moins un Joueur. Bien qu'il n'y ait aucun barème quant au nombre de joueurs, les parties seront plus agréables avec un groupe de 4 à 7 joueurs.

Chaque joueur a besoin:

- D'une fiche de personnage* ;
- D'un tube de dés à dix faces, ci-après appelés Dés10 ;
- D'une feuille de papier ;
- D'un crayon à mine (pas de stylos, car vous aurez à effacer).

Le Narrateur devrait se munir des manuels de jeu, d'une dizaine de Dés10, d'une feuille de papier et d'un crayon à mine. Prévoir des dés supplémentaires pour les joueurs qui n'auraient pas les leurs.

Notes:

*Vous trouverez un exemple imprimé de la fiche de personnage dans les pages de ce livre, avec les explications pour l'utiliser. La version complète se retrouve à la fin. Vous pouvez également la télécharger depuis le site web de Technotron à l'adresse suivante:

www.rpgtechnotron.ca

La collection Technotron:

1] Le manuel de base: contient le système de jeu. Création de personnages et de scénarios, et quelques rudiments de l'univers de Technotron.

2] Le Guide de la Technologie Générale: guide thématique de la technologie utilisée dans l'univers de Technotron: vêtements, armures, armes, équipement, matériel médical, éléments de cyborgs et technologie des transports.

3] L'Encyclopédie des Espèces: découvrez les différentes civilisations et créatures qui peuplent l'univers de Technotron. Apprenez tout sur leur culture, leur histoire, leurs relations, leur politique et leur biologie.

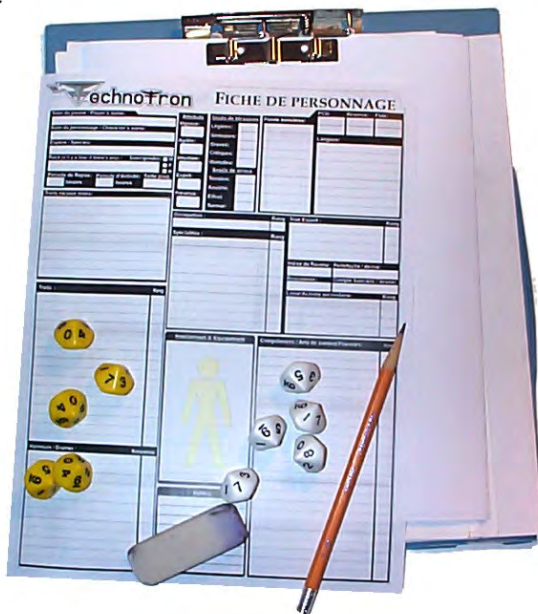
4] L'Atlas de l'Univers: explorez l'univers de Technotron à travers les galaxies du Groupe Local. Chaque galaxie comporte ses planètes habitées et/ou habitables, ainsi que des dangers. Avec des informations géographiques sur toutes les planètes et galaxies qui vous sont accessibles, c'est le livre essentiel à tout voyageur de l'espace !

5] Les Chroniques de Nebulon: consacré au côté éclairé de la thématique, ce livre vous renseignera sur le système policier, militaire et paramilitaire, les organismes gouvernementaux et indépendants, sans compter quelques surprises.

6] Bloodsuckers: Ce manuel se consacre au côté thématique obscur de l'univers de Technotron. Y sont concentrés une foule

de renseignements utiles comme les endroits à éviter, les armes illégales, les gangs criminalisés et leurs activités, bref ce qu'il faut savoir pour jouer un pirate de l'espace, un chasseur de primes, un mercenaire...

7] Les Compléments de jeu: Vous avez besoin de scénarios, de plans techniques, de nouvelles armes, d'ennemis à combattre ? Les Compléments de jeu sont là pour ça. Donnez vos idées, suggestions et demandes sur le site web de Technotron, et l'auteur vous concoquera ses meilleures recettes de suspense, d'action et d'intrigue...



Introduction au jeu de rôles:

La présente rubrique s'adresse d'abord et surtout aux joueurs et Narrateurs qui n'ont jamais joué à des jeux de rôles, ainsi qu'à ceux qui en sont à leurs premières armes en la matière. Bien qu'elle soit de bon conseil, si vous êtes un habitué des jeux de rôles, je vous suggère de passer directement à la création des personnages et/ou au système de jeu.



Plate-forme d'apprentissage active basée sur l'expérience et l'imaginaire des participants, Technotron est axé sur l'investigation et l'aventure. Le système de jeu et la thématique contenus dans ce livre permet à chacun des joueurs de développer des personnages réalistes, et au Narrateur de bâtir un scénario solide que les idées et l'initiative de chacun fera évoluer vers des possibilités de jeu illimitées...

Comme le jeu nécessite un Narrateur, ce dernier doit être choisi avant le début du jeu. Sa tâche est décrite dans la colonne de droite.

Tous les joueurs joueront le rôle d'un personnage principal, et potentiellement, d'un ou plusieurs personnages secondaires (optionnel). Le Narrateur jouera systématiquement tous les rôles accessoires et complémentaires: les amis, contacts, ennemis, informateurs ou toute autre créature que les joueurs rencontreront en jeu.

Chaque participant devra donc concevoir son personnage et décider ses caractéristiques à partir des instructions qui lui sont proposées dans le système de jeu. Les personnages sont construits sur la fiche de personnage offerte dans ce volume, mais à défaut, on peut très bien jouer sur de simples feuilles lignées ou quadrillées.

Rôle du Narrateur:

Le rôle d'un Narrateur en est un à la fois d'organisateur, d'animateur et de conteur. Il conçoit le scénario et établit l'ambiance nécessaire au jeu. Lorsque le scénario évoluera avec l'apport de tous les joueurs, il veillera à ce que ceux-ci comprennent ce qui arrive à leurs personnages, par rapport à l'ensemble du scénario.

Le Narrateur est le gardien des règles du jeu. Par conséquent, il connaît le système et l'applique avec logique et gros bon sens, le plus équitablement possible. Le Narrateur est également maître du temps et des éléments de la nature. Il prend les décisions de dernière instance, celles qui ne relèvent pas des joueurs.

En stimulant le sens de l'observation, la mémoire et la concentration, le jeu de rôles permet de développer le sens moral, la stratégie et l'organisation. Le Narrateur devrait donc favoriser la communication et l'analyse.

Nous distinguons deux types de Narrateur:

Le Narrateur actif prépare une intrigue salée, monte un scénario angoissant et prévoit plusieurs issues possibles, dessine des plans, bref, met du temps de préparation dans son jeu. Il active la participation des joueurs par une mise en situation, puis il endigue l'évolution de l'aventure selon la direction qu'il a prévue dans son intrigue. Un tel Narrateur est préférable pour des joueurs débutants.

Le Narrateur passif ne prépare aucun scénario à l'avance. C'est un improvisateur: il réagit à l'initiative des joueurs et applique le système de jeu. Son rôle est de laisser les joueurs faire évoluer l'histoire à partir de leurs propres idées. Cela ne l'empêche pas d'apporter ses idées, mais avec un Narrateur passif, ce sont les joueurs qui mènent leur propre quête et se fixent un but. Un tel Narrateur joue habituellement avec des joueurs expérimentés qui ont beaucoup d'initiative et qui souhaitent atteindre un but qu'ils ont choisi.

Un bon Narrateur sait être tantôt actif, tantôt passif. Il doit s'adapter à la situation. Si les joueurs ont de bonnes idées qui amènent péripéties et intérêt au jeu, il ne doit pas les bloquer dans leur lancée. En revanche, une aventure qui stagne un peu trop ou qui sort des balises prescrites doit être relancée le plus rapidement possible.

Introduire vos joueurs:

Au moment de former votre groupe de jeu, prenez le temps de bien connaître les joueurs qui vous accompagneront. Présentez-leur le système et discutez avec eux pour déterminer le type d'action recherché par chacun. Vous verrez ressortir les affinités et les rivalités.

Séparez votre cercle de joueurs selon le type d'action recherché. Ceux qui recherchent la guerre auront plus de plaisir ensemble que s'ils sont mêlés avec des pacifistes. Ceux qui aiment les enquêtes seront peut-être en conflit avec ceux qui tirent avant de poser les questions... Ceux qui sont très entreprenants et qui vont au devant de l'action laisseront peut-être les autres joueurs complètement inactifs et il faudra peut-être leur faire penser qu'ils ne jouent pas seuls.

Montez un bref dossier de votre groupe de joueurs: conservez sur une fiche le nom, les coordonnées et la disponibilité de chaque joueur, ses fiches de personnage, son type de jeu préféré, le nombre de parties jouées, le Flair et l'Expérience amassées, bref, tous les renseignements pertinents qui peuvent vous aider à lui donner une bonne qualité de jeu.

Préparez vos scénarios en fonction de vos joueurs et invitez tous les joueurs qui sont susceptibles, par leurs intérêts et affinités, d'y prendre part.

Avant d'introduire un nouveau joueur dans votre cercle de jeu, faites-lui une brève description de ce qui s'y passe et informez-vous du type de jeu qu'il recherche. Vous saurez avec quel type de joueur il sera le plus à l'aise et vous faciliterez son initiation.

Conceptualiser les personnages:

Chaque joueur doit réfléchir au personnage qu'il veut incarner avant de se lancer dans la création. Ceci permettra de passer plus rapidement à travers les étapes suivantes. Le Narrateur vous guidera afin que les personnages soient compatibles avec le scénario entrepris.

Pour rendre votre personnage plus intéressant à jouer, le système a prévu une mécanique de jeu axée sur l'interprétation et l'histoire du personnage. Les pistes de réflexion qui suivent éveilleront vos idées pour façonner son caractère:

1. **Quelle impression générale se dégage de votre personnage:** Est-ce que les gens se sentent à l'aise en sa présence, ou se sauvent-ils

par la porte de derrière dès son arrivée? Inspire-t-il le respect, la sympathie, ou au contraire, la crainte? Est-ce un rigolo ou un pince-sans-rire?

2. **Quel métier ou profession exerce le personnage?** Par quelles activités le personnage gagne-t-il sa vie ou définit son identité? Cette occupation le satisfait-elle ou est-ce juste un moyen de payer les factures? À quoi aspire-t-il d'autre?
3. **Quel serait le rêve, le but du personnage?** Aimait-il voyager, amasser des richesses, retrouver un ami disparu, explorer le monde, devenir général? Est-ce un artiste en mal de s'exprimer?
4. **Quelle est son attitude?** A-t-il un surnom, une réputation, une position politique? Est-il reconnu pour un acte quelconque ou pour son opinion?
5. **De quel milieu provient-il?** Est-il issu d'une bonne famille ou a-t-il grandi dans les ruelles? Vient-il d'un grand centre ou d'une campagne? A-t-il reçu une bonne éducation? Quelles sont ses relations familiales?
6. **Quels sont ses meilleurs et pires traits de caractère?** Est-il généreux, gentil, joyeux, mauvais, malhonnête, grincheux? Est-il obsédé par quelque chose? A-t-il une passion, ou est-ce un objet, une personne ou une situation qu'il affecte particulièrement?
7. **Est-il émotif?** Qu'est-ce qui peut le mettre en colère, ou lui faire plaisir? A-t-il une peur, une faiblesse, un rival? Vit-il des drames, ou peut-être s'agit-il d'une faiblesse psychiatrique?
8. **À quoi ressemble-il?** Est-ce un humain, un humanoïde ou un non-humain? Quelles sont les caractéristiques physiques particulières que vous recherchez?

Lorsque vous avez réfléchi à votre personnage, vous pouvez commencer à le construire sur une fiche.

La création des personnages:

Le joueur dispose de beaucoup de liberté pour bâtir son personnage à son goût. Il peut le définir au moyen de Traits et de Compétences, et bâtir son histoire avec des Honneurs, des Drames et d'un but à atteindre.

Pendant le déroulement du jeu, le personnage va évoluer, acquérir de l'expérience et des compétences.

Les pages suivantes vous expliquent comment remplir la fiche de personnage. Mais il vous faudra d'abord décider dans quel ordre vous allez faire vos choix:

Choix de priorités pour monter votre personnage:

1. **En fonction de son occupation:** vous connaissez déjà l'Occupation de votre personnage et vous avez mûrement réfléchi au concept et à son intégration dans le groupe. Vous choisissez les Traits et Compétences qui compléteront au mieux votre personnage en fonction du métier désiré. Une fois cela fait, vous choisissez une Espèce qui convient.
2. **En fonction de son aspect physique:** vous avez jeté votre dévolu sur une Espèce en particulier, peu vous importe son Métier. Vous déterminez au hasard ou selon votre feeling ses Traits et Compétences. Vous finissez par lui trouver une Occupation, mais votre personnage sera le résultat d'un coup de cœur.
3. **En fonction de son aspect psychologique:** vous façonnez l'esprit de votre personnage par ses Traits et Compétences, peut-être en tenant compte de l'espèce choisie et de son Occupation. Sa définition psychologique vous tient à cœur et il sera raffiné. Votre personnage sera mûrement réfléchi.

Quel que soit votre ordre de priorités, vous utiliserez la table des matières pour vous orienter rapidement vers les sections à consulter. Des explications complètes sont données à chaque section.

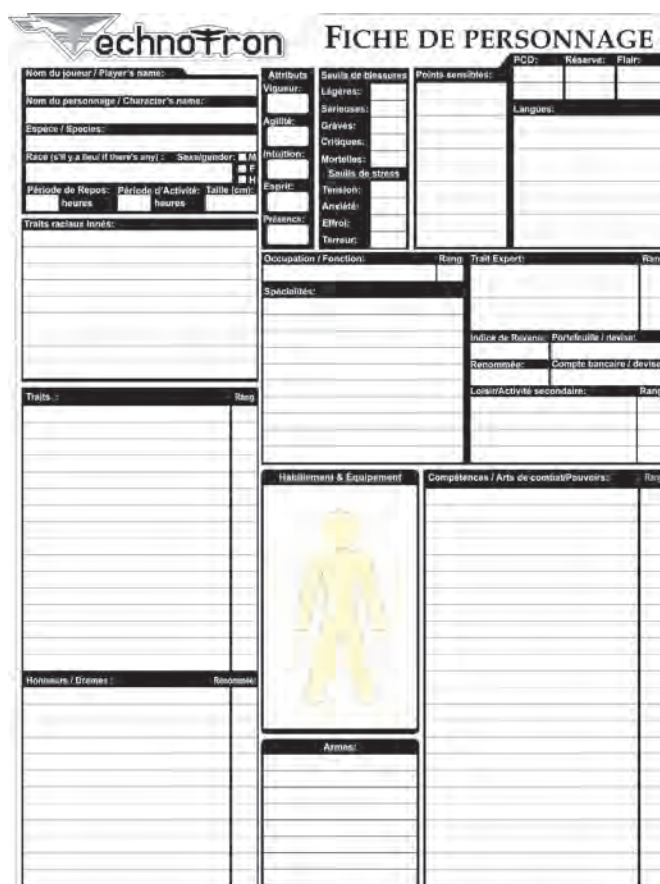
Résumé des sections à consulter:

- **Espèces:** plusieurs civilisations composent la population de l'Univers de Technotron. Ces regroupements ethniques possèdent des caractéristiques communes et des Traits qui leur sont propres. Certaines espèces sont susceptibles d'être subdivisées en races.
- **Langages:** liste des langues encore utilisées dans l'Univers de Technotron.
- **Traits:** caractéristiques descriptives du personnage, incluant ses capacités physiques et intellectuelles, innées et apprises par l'expérience.

- **Honneurs:** caractéristiques descriptives du vécu du personnage, ses bons coups, ses Drames, voire les Handicaps dont il souffre.
- **Compétences:** habiletés techniques développées dans le cadre d'une activité. Inclut l'Occupation, les Loisirs et les Arts de combat.
- **Pouvoirs psychiques:** dons surnaturels extrêmement rares que possèdent certains individus à la suite d'un Drame.

La fiche de personnage:

Consultez les sections appropriées pour inscrire sur votre fiche les Attributs, Traits et Compétences de votre personnage. Suivez les instructions pas à pas qui vous guideront rapidement vers un personnage complet.



The form is titled 'FICHE DE PERSONNAGE' and features the Technotron logo. It is divided into several sections for character data entry:

- Top Section:** Includes fields for 'Nom du joueur / Player's name', 'Nom du personnage / Character's name', 'Espèce / Species', 'Race (et si y a lieu il there's any)', 'Sexe / Gender', 'Période de Repos', 'Période d'Activité', 'Taille (cm)', 'Langues', 'RCD', 'Réserve', and 'Flair'.
- Attributes Section:** Lists 'Attributs' such as 'Vitesse', 'Agilité', 'Intuition', 'Précision', 'Endurance', 'Force', 'Vieillesse', 'Santé', 'Mental', 'Physique', 'Social', 'Technique', 'Art de combat', and 'Pouvoirs'.
- Skills Section:** Includes 'Compétences / Arts de combat / Pouvoirs' and 'Langues'.
- Characteristics Section:** Includes 'Traits', 'Honneurs / Drames', 'Handicaps', 'Compétences / Arts de combat / Pouvoirs', and 'Langues'.
- Visuals:** A central area for a character portrait and a section for 'Armes'.

□



FICHE DE PERSONNAGE

Attributs :

Cinq Attributs définissent les capacités physiques et intellectuelles de votre personnage. Ces Attributs se chiffrent sur une échelle décimale.

Traits raciaux innés :

Chaque espèce dispose de particularités décrites sous forme de Traits. Chacun apporte des avantages ou inconvénients qui seront indiqués dans ce tableau.

Traits raciaux innés :

Traits :

Rang

Honneurs / Drames :

Renommée :

Attributs

Vigueur :

Agilité :

Intuition :

Esprit :

Présence :

Seuils de blessures

Légères :

Sérieuses :

Graves :

Critiques :

Mortelles :

Seuils de stress

Tension :

Anxiété :

Effroi :

Terreur :

Seuils de Blessures :

Le seuil de Blessures maximal de chaque catégorie de blessures est déterminé par votre Attribut Vigueur. Les Seuils saturent un par un en commençant par les Blessures Légères.

La saturation du Seuil de Blessures Mortelles signifie le coma ou la mort du personnage, si aucun secours n'est disponible.

Seuils de Stress :

Les seuils de Stress sont déterminés par votre Attribut Esprit. Les Seuils saturent un par un en commençant par le Seuil de Tension.

La saturation du Seuil de Terreur signifie l'état de panique total, voire la catalepsie...

Portefeuille :

Indique le capital que le personnage garde sur lui.

Compte bancaire :

Indique le capital que le personnage garde dans une institution financière.

Indice de Revenu :

Indique le Revenu de votre Personnage en fonction de ses activités régulières.

Traits :

Décrivez le Physique et le Psychologique de votre personnage à l'aide de Traits.

Indiquez pour chacun le Rang ou les avantages particuliers apportés par chacun.

Compétences :

Pour chaque Compétence, Art de Combat ou Pouvoir, indiquez le Rang et les avantages apportés par chacune. Indiquez tout détail utile en cours de jeu.

Honneurs / Drames :

Votre personnage aura peut-être des Honneurs qui viendront accroître sa Renommée.

De même, des Drames viendront enrichir son vécu et sa personnalité. Décrivez de façon concisemais explicite, quitte à référer à une autre feuille où vous aurez noté les détails complets...

Indice de Revenu : Portefeuille / devise :

Renommée : Compte bancaire / devise :

Renommée :

Indice suivant lequel votre personnage sera susceptible d'être reconnu pour ce qu'il est, pour ce qu'il a accompli.

Compétences / Arts de combat/Pouvoirs :

Rang



FICHE DE PERSONNAGE

Nom du personnage:

Au cas où vos feuilles seraient séparées...

Historique :

Notez ici un résumé de l'historique général de votre personnage. L'espace étant limité, n'indiquez que les événements marquants de sa vie, tels que vos quêtes réussies, vos ennemis vaincus et vos peurs affrontées.

Exemples:

Ennemi juré: Stan Leyh; affronté en combat spatial et coulé son navire sur planète Corendrès. Présumé mort.

Gros coup: gagné 250 000 crédits en livrant à temps un stock d'armes à la Guilde de Sakomar. Gagné une faveur de la part du chef de la Guilde.

J'ai quatre contraventions impayées sur Stonk, planète à éviter...

Drogues & Médicaments

Modificateur:

Notez ici toute drogue ou médicament que votre personnage consomme, avec le modificateur associé. Vous verrez peut-être que certains mélanges sont à éviter...

Contacts:

Personnes avec qui vous avez une relation professionnelle ou occasionnelle, qui vous a rendu service parce que vous lui avez rendu service. C'est un échange de bons procédés. Les contacts sont utiles pour dénicher un objet rare, une information difficile d'accès ou pour entrer là où vous ne devriez pas...

Amis:

Personnes avec qui vous avez une relation beaucoup plus intime, qui vous rendrait service sans rien attendre en retour. Ces amis sont précieux et demandent un grand

Créancier:

Dettes:

Notez ici le nom de votre (vos) créancier(s), ainsi que le montant de vos dettes.

Dossier Médical:

Notez ici l'historique médical de votre personnage. Si vous avez été victime d'une blessure, accident ou maladie, c'est l'endroit pour le noter. Indiquez les prothèses qu'on vous a implantées et leurs caractéristiques importantes, vos implants et les modificateurs qu'ils apportent, les greffes que vous avez subies, etc.

Exemples:

Prothèse au bras droit: Structure: 6, Fiabilité: 7, SR-1 sur tests d'Agilité.

Maladie: grippe khoymolianaïse, soignée immédiatement, immunité acquise.

Vêtements et accessoires:

description:

Les ceintures, bandoulières, pièces d'armure, casques, lunettes et autres articles vestimentaires que porte votre personnage sur lui sont notés dans cette section. Quand un article est retiré pour être transporté dans un sac, il devrait être déplacé dans une autre section.

Si cette section est remplie et que vous n'avez plus de place pour ajouter des vêtements, c'est signe que le personnage n'a plus de place sur lui. Consultez l'article traitant de l'encombrement.

Objets transportés sur soi:

description:

Sont notés ici tous les objets que vous transportez sur vous: le contenu d'un sac à dos, le contenu de vos poches et les machins fixés à votre ceinture. Vous notez une description utile et les informations nécessaires pour le jeu: Portée (Po:) des armes, MD, et pour les explosifs, le Rayon d'action (Ra).

Exemples:

Jumelles infrarouge, zoom de 60 Km, Recharger aux 1000 h / SR-5 sur Tests d'Intuition / Fiabilité: 6, Structure: 4

Pistolet plasma de modèle Zekis, une recharge=100 tirs / MDx7, Po: 800 m

Fiabilité: 7, Structure: 4

Grenade miniature, explose à l'impact / MD+1D10, Ra: 16 m

Objets laissés ailleurs:

description:

Lieu:

Sont notés ici tous les objets que vous ne transportez pas sur vous: le contenu d'un coffre, à la banque, tout objet laissé dans votre vaisseau ou caché en un lieu quelconque. N'oubliez pas d'indiquer le lieu où vous avez laissé l'objet en question...

Organisation du jeu:

Le jeu de rôles stimule l'imagination et développe l'esprit de déduction des joueurs. Il enseigne des notions de stratégie, de science et de gros bon sens qui vous seront utiles toute votre vie, en plus de créer un magnifique climat de camaraderie qui animera votre groupe tout au long de vos aventures.

Que le scénario soit l'œuvre du Narrateur seul ou qu'il ait recours aux idées des joueurs, tous feront leur part pour faire évoluer ensemble les personnages et le scénario.

Une séance de jeu devrait durer entre deux et quatre heures. Après cinq heures de jeu continu, la concentration diminue et cela peut tuer l'intérêt des joueurs. Il vaut donc mieux répartir l'aventure sur plusieurs séances espacées que de jouer toute une journée en continu.

Certains groupes peuvent jouer pendant des mois sur un même scénario, quand ils ont trouvé un sujet accrochant et que le déroulement est intéressant. Étant donné qu'on peut poursuivre une aventure indéfiniment, vous devriez déterminer à l'avance l'heure et la date de chaque séance, selon la disponibilité de chacun.

Avant de fermer les livres, on prendra note de l'endroit où en est rendu le scénario. Chaque joueur devrait noter les détails importants à propos de son personnage et remettre sa fiche dans une reliure qui réunit la documentation de la campagne. Cette procédure vous permet de poursuivre le jeu où vous en étiez, quel que soit le délai qui vous sépare de votre dernière séance, garder un suivi de l'évolution des personnages, retracer l'historique de chacun et de préparer la suite de votre scénario.

Durant le jeu, les joueurs auront le choix de faire équipe ou d'agir séparément. Quel que soit leur choix, le jeu va se dérouler à tour de rôle dans un ordre précis, soit par Tour ou par Round, selon la Scène en cours. Le chapitre de la mécanique de jeu y revient en détail.

Le Narrateur commence par décrire aux joueurs l'ambiance, l'environnement et les événements auxquels ils seront mêlés. Le Narrateur est tenu d'expliquer ce qui saute aux yeux, mais c'est aux joueurs de poser des questions pour rechercher les subtilités...

Ensuite, chaque joueur réagit à tour de rôle et influence ce qui se passe entre la situation initiale

et la situation finale. Dans ce type de jeu, chacun assume les conséquences de ses décisions.

Chaque joueur doit jouer son rôle le mieux possible. La qualité du jeu dépend de tous les joueurs, incluant le Narrateur. Rappelons que le joueur a choisi la personnalité de son personnage, alors il doit l'assumer jusqu'au bout.

Votre façon de jouer va rendre le jeu intéressant pour vous et pour les autres participants. **Le but du jeu est d'apprendre en s'amusant.** Profitez-en aussi pour vous instruire !

Si le scénario le requiert, vous pouvez isoler les joueurs dont les personnages ne sont pas concernés par l'action en cours. Vous évitez ainsi qu'ils soient au fait de ce que leurs personnages ne peuvent voir. En ne gardant avec vous que les joueurs dont les personnages peuvent être témoins de ce qui se passe, vous gardez un certain suspense pour les joueurs qui n'ont pas franchi les étapes préalables.

Le Narrateur évite d'orienter les décisions des joueurs, sauf si l'aventure stagne. En cas de nécessité, limitez les choix possibles en proposant des options, pour éviter que l'aventure ne prenne une direction non souhaitée. Il vaut mieux favoriser l'initiative des joueurs pour éviter qu'ils ne deviennent dépendants du Narrateur et lui demandent conseil à chaque décision importante.

Le Narrateur évite de favoriser délibérément un joueur au détriment des autres, soit en lui accordant des privilèges ou pouvoirs qui sont refusés aux autres. Le jeu devrait être équitable et de même qualité pour tous les joueurs.

De même, le Narrateur évitera de se fixer pour but de faire mourir délibérément les personnages joueurs. Il se fait un devoir de respecter la règle d'immunité scénaristique voulant qu'un joueur qui interprète son rôle avec sérieux, qui prend des initiatives sensées et qui amène des idées utiles, doit rester en jeu quel qu'en soit le dénouement.

La règle d'immunité vise à permettre aux joueurs de jouer leurs personnages à fond, sans craindre de le perdre par un mauvais jet de dés. Elle peut être appliquée assez facilement dans la majorité des circonstances puisque la science avancée de l'époque de Technotron permet de guérir presque n'importe quoi...

Bien entendu, un personnage peut se sacrifier volontairement pour sauver ses compagnons, ou subir les conséquences d'agir en idiot. Si le premier est un héros dont on se souviendra, le second est un cas de sélection naturelle...

Si un personnage devait perdre la vie dans une aventure, ce qui, après tout, peut arriver, le personnage est éliminé de la partie. Le joueur sera réintroduit au jeu avec un personnage de substitution. La majorité des scénarios s'adaptent aisément à un changement de protagoniste, sinon, il vous faudra négocier une façon de ramener le joueur au jeu.

Le personnage décédé ne peut pas être réutilisé dans l'aventure où il est mort, ni dans une suite logique de cette aventure.

Note importante:

La plupart des joueurs acceptent sans broncher le décès de leur personnage et sont déjà prêts à tourner la page vers de nouvelles aventures. Il se peut que vous rencontriez des joueurs à l'esprit moins équilibré qui vivront un deuil à la mort de leur personnage. Il vaut mieux vous y préparer.

En raison de leur situation plutôt difficile dans la vraie vie, certains individus sont aptes à développer une dépendance. Ce type de personne cherche à fuir sa situation de vie difficile et développe un vice compulsif: jeu, alcoolisme, toxicomanie, etc. Ces gens seront attirés par le jeu de rôles parce que tout y est possible, et leur vie virtuelle leur semble meilleure que leur vie réelle.

Ces joueurs fragiles s'identifieront à leur personnage et le jeu de rôles se substituera à leur vie réelle. Le jeu deviendra alors un moyen d'exacerber leur trouble émotif. Ainsi, lorsque quelque chose ne va pas dans le jeu de rôles, ce type de joueur tend à perdre les pédales.

Autant le jeu de rôles peut aider les adolescents à traverser une période difficile de leur vie, autant il peut précipiter les personnes inaptes dans un précipice.

Si vous soupçonnez un joueur d'une telle dépendance, portez-y une attention particulière. Ce type de joueur a besoin d'écoute et de compréhension pour traverser son problème, pas de votre jugement. L'exclusion peut l'aggraver autant que l'inattention. Référez au besoin à des gens de compétence appropriée.

Préparer une aventure:

Le Narrateur devra se familiariser avec le système Persona expliqué dans ce volume. Ce système de jeu basé sur la narration est réputé facile à apprendre. Sa logique simple, le gros bon sens et le jugement des joueurs permettront un jeu rapide et continu. Lorsque vous connaîtrez le système, vous n'aurez plus à vous y référer pour jouer.

Vous pouvez étudier l'Atlas de l'Univers, l'Encyclopédie des Espèces et les Chroniques de Nebulon pour y puiser des idées scénaristiques.

Certains Narrateurs préfèrent jouer comme au cinéma: ils laissent passer des actions et des situations tirées par les cheveux, tant que les dés le permettent. D'autres sont plus stricts et jouent comme dans la réalité: ils exigent que l'action soit plausible. Avec Persona, vous êtes libres de jouer comme vous voulez ! Personnalisez donc votre style, ne tentez pas d'appliquer le système à la lettre ou de copier un autre Narrateur.

Le plus corsé demeure de présenter un scénario intéressant aux joueurs. Il faut avoir une idée de base et surtout, un but à atteindre. Il vaut mieux connaître la fin de votre scénario avant de commencer à préparer le début...

Préparez-vous à l'avance: c'est décevant pour les joueurs lorsqu'en plein milieu d'une aventure palpitante, le Narrateur déclare qu'il n'a plus d'inspiration pour continuer, ou qu'il doit se retirer une demi-heure pour composer le chapitre où les personnages sont rendus...

Une aventure bien dosée se compose d'une part de préparation pour trois parts d'improvisation. Vous ne pouvez pas prévoir tous les rebondissements et les agissements de chacun des personnages, mais vous devez toutefois cerner l'objectif de votre aventure et les limites que vous ne voulez pas dépasser.

Préparez des blocs interchangeables que vous pourrez insérer au moment opportun.

Les pages qui suivent vous donneront des idées pour bien démarrer votre carrière de Narrateur. Ces suggestions sont issues d'une longue expérience de Narrateur et d'un énorme travail de recherche. J'espère vous en faire profiter du mieux possible !

Objectif:

Le Narrateur passif laisse les joueurs déterminer leur objectif et poursuivre leur quête. Son but est de favoriser leur initiative et de leur rendre la partie aussi intéressante que possible.

Lorsque des joueurs veulent voir leur personnage acquérir des habiletés particulières, monter une entreprise ou amasser un montant d'argent en vue de s'équiper, il faut leur laisser l'opportunité de mener leur quête. Vous pouvez leur donner l'occasion de départ, l'élément déclencheur qui démarrera l'aventure, mais c'est le joueur qui mène sa quête. Vous ne faites que lui donner des obstacles à franchir afin de rendre sa quête plus valorisante et plus intéressante. Le joueur doit toutefois atteindre son but, ou avoir l'illusion qu'il peut y arriver.

Le Narrateur actif établira un scénario dans lequel chacun sera embarqué de gré ou de force et devra atteindre un certain objectif pour retourner à une vie normale ou accéder à l'étape suivante.

Ce but peut être commun à tous les personnages ou individuel. Inspirez-vous des fiches de chacun des personnages qui participeront à l'aventure et prenez note des détails importants pour mieux les intégrer à votre scénario.

Lorsque votre scénario commence tout de suite dans l'action, rassemblez les personnages en un même lieu et déterminez ce qui a amené chaque personnage en ce lieu ou laissez cette justification au joueur.

Exemple: un avocat, un homme d'affaires, et un scientifique sont réunis dans un transporteur. L'avocat doit plaider une cause à l'extérieur, l'homme d'affaires part en voyage d'affaires et le scientifique revient d'un congrès scientifique.

Époque de l'aventure:

L'historique de Technotron vous est raconté à travers différents blocs thématiques, depuis l'accès à l'ère moderne de ses civilisations jusqu'à une date à partir de laquelle l'avenir appartient à vos aventures. Ceci ne vous empêche pas de créer un scénario qui se déroule à l'époque de votre choix. Préciser l'époque vous aidera à maintenir un certain ordre chronologique à vos scénarios.

Étapes d'une aventure:

Une aventure dont la longueur dépasse une seule séance de jeu doit être divisée en étapes pour en faciliter le suivi. Chaque étape représente un défi pour les personnages, un indice à trouver pour atteindre la prochaine étape, et une certaine valeur en expérience. Le chapitre de la mécanique de jeu reviendra sur l'attribution d'expérience.

Deux règles faciles:

- Chaque étape doit être franchie pour passer à l'étape suivante, ou
- Toutes les étapes sont données au départ et les personnages les franchissent dans l'ordre qu'ils choisissent, moyennant certaines conditions.

En organisant votre scénario, prévoyez quelques étapes supplémentaires que vous n'avez pas forcément l'intention d'utiliser. Ces étapes ne seront pas essentielles au déroulement de l'aventure, mais pourront ajouter du piquant si les personnages franchissent les étapes plus vite que prévu. Le fait d'ajouter des étapes préparées à l'avance permet de pallier un manque d'inspiration et d'alimenter l'aventure.

Lieux de l'aventure:

En bâtissant votre scénario, vous sélectionnez sans doute les lieux où se déroulera l'action: usine désaffectée, laboratoire de haute technologie, transporteur spatial, plaines désertiques, montagnes rocheuses ou forêt tropicale sont autant de lieux propices à une aventure intéressante.

Vous pouvez compléter votre documentation avec certains documents: des plans, dessins ou croquis expliquant la disposition des lieux et des objets, listes d'objets incluant leurs caractéristiques. Dans une aventure bien montée, le Narrateur a déjà sous la main ce que les personnages trouveront sur les lieux qu'ils visiteront.

Exemple: vous préparez une mission pour des agents secrets. Vous dessinez les plans de la base militaire à infiltrer avec le terrain qui l'entoure, les entrées et sorties, le système de ventilation, les objets qu'elle contient et les plans de la salle à visiter. Vous pouvez vous servir des plans d'évacuation de votre école, sur lesquels vous disposez les ennemis à combattre.

Esquissez un croquis du type à espionner, ou piguez une photo dans votre journal local... Dressez une liste de ses Traits, Compétences et Équipement. Vous pouvez préparer des documents que trouveront tels quels les personnages sur une scène de crime, comme un croquis de la scène, une lettre d'adieu, etc.

Sachant que le talent de dessinateur n'est pas donné à tout le monde, voici quelques idées:

- Les calendriers regorgent de magnifiques paysages que vous pouvez utiliser pour décrire aux joueurs les paysages qu'ils rencontrent.
- Pour créer une scène de meurtre ou d'accident, lisez les journaux: on y trouve également des tas de photos...
- S'il vous faut les plans d'un bâtiment, vous pouvez obtenir une photocopie des plans d'évacuation de l'école de votre quartier. On en trouve aussi sur Internet.
- Si vous êtes à court d'idées lors d'une poursuite, faites arriver les joueurs dans un lieu qui vous est familier, que vous aurez subtilement transposé dans votre scénario.
- Le papier quadrillé facilite les croquis à l'échelle. Un carré sur la feuille représente un pied carré, un mètre carré ou encore l'espace vital pour qu'une créature de taille moyenne se tienne debout à cet endroit.
- Pour dessiner des plans, les logiciels de dessin comme AutoCAD sont précis et permettent une bonne reproductibilité. Des tas de logiciels gratuits ou bon marché permettent de dessiner des plans de bâtiments.
- Un exemplaire de votre plan comportera tous les détails comme les passages secrets, la position des ennemis et des objets. Vous pouvez imprimer un plan moins détaillé que vous exposerez devant les joueurs pour faciliter leur avance.
- Songez aux objets et créatures que vous voulez intégrer dans l'histoire. La documentation de Technotron vous offre moult trouvailles utiles pour mener une quête. Le système de jeu permet également d'user de votre créativité pour matérialiser vos idées.

Si vous prévoyez la présence d'armes ou d'équipements dont les joueurs pourront disposer, préparez une liste numérotée de ces objets en y notant les caractéristiques importantes de chaque objet. En traçant vos plans, vous n'aurez qu'à y inscrire les numéros correspondant aux objets.

Votre scénario prévoit des antagonistes, des contacts qui vont aider les joueurs ou leur nuire ? Préparez vos personnages accessoires sur des fiches de personnage numérotées ou notez les informations essentielles sur une feuille mobile.

En préparant d'avance les personnages importants, vous saurez au moment venu ce qu'ils portent sur eux. Ceci vous permettra d'exécuter des combats en règle et d'indiquer leur position sur les plans de lieux.

À mesure que vous préparez des scénarios, vous pouvez réutiliser vos personnages génériques et en créer de nouveaux au besoin. Vous finirez par avoir une véritable collection de méchants que vous pourrez faire intervenir à tout moment, et qui s'enrichira d'une aventure à l'autre.

Le site Internet de Technotron est un outil de partage extraordinaire pour les scénarios et documents utiles. N'hésitez pas à y faire appel.

Balises scénaristiques:

Les balises scénaristiques empêchent les débordements imprévus: vous encadrez l'action, sans la limiter. Deux exemples:

Limitez l'équipement des personnages: forcez-les à se débrouiller avec le strict nécessaire. Les magasins d'armes ne courent pas les rues, surtout si vous êtes sur un territoire où le port d'armes est réglementé... Certains équipements rendent la quête trop facile ? Grâce au test de fiabilité, les munitions et les piles s'épuisent, certains instruments peuvent devenir défectueux après un usage abusif, l'environnement peut être hostile à certains appareils délicats...

Empêchez subtilement les joueurs de déborder du scénario tant que leur mission n'est pas complétée. Un personnage qui laisse tomber sa quête pour aller vers une direction hors sujet peut être ramené sur le bon chemin en lui faisant découvrir un indice ou en lui imposant des embûches qui l'empêcheront de sortir des balises.

Présentation standard d'un scénario:

Les volumes de la série Technotron utilisent une sorte de standard minimum pour communiquer les scénarios. Ce standard contient le strict nécessaire pour communiquer les idées de base, mais il peut être développé pour exprimer une idée plus complète.

- **Titre du scénario:** titre accrocheur, souvent d'un seul mot, qui n'a pas toujours un lien direct avec l'aventure, mais qui a une signification quant au but, à l'élément déclencheur ou au contexte de l'aventure, sans nécessairement révéler ce qui va se passer.
 - **Nombre de joueurs:** nombre idéal de personnages requis pour exécuter la mission. Lorsque ce nombre n'a pas d'importance, on indique simplement illimité.
 - **Mise en situation:** situation initiale que le Narrateur pourrait lire telle quelle aux joueurs en début de partie. La mise en situation doit comporter des détails sur la situation qui précède l'aventure, pour constituer un prélude à l'introduction de l'élément déclencheur.
- L'élément déclencheur qui amène l'aventure termine la mise en situation. Partie la plus importante du document, elle doit être courte et accrocheuse. C'est en lisant ce texte qu'un joueur va dire: « okay! C'est celle-là qu'on fait aujourd'hui ! ».
- **Intrigue:** partie réservée au Narrateur, elle comporte les détails importants de l'intrigue ainsi que le but à atteindre. On y note également la conclusion de l'aventure, si le but est atteint. On utilise un texte plus petit pour éviter que les joueurs ne puissent le lire à distance. On place les mots clés en caractère gras pour en faciliter le repérage.

- **Annexe:** détails techniques, quinquillerie qui alourdirait l'intrigue: les noms et définitions de lieux, d'adversaires et d'objets susceptibles d'être ramassés par les joueurs, des photos, des plans, cartes géographiques ou autres documents utiles au développement scénaristique.

L'Annexe peut être personnalisée par le Narra-

teur qui prépare l'aventure.

En gros, la présentation de votre idée devrait ressembler à ceci:

Titre

Nombre de joueurs: 1 à illimité

Mise en situation: situation initiale à lire aux joueurs, élément déclencheur, suspense...

Intrigue: détails de l'intrigue à ne pas révéler, description des lieux, des ennemis, des défis à réaliser. Noter tout ce qu'il est pertinent de savoir pour un Narrateur.

Annexe: plans de lieux, disposition des ennemis et des objets, etc.

Exemple:

MISSION 8

Objectif : détruire un incubateur servant à la culture de bactéries pathogènes. Ces bactéries doivent être utilisées par le Chancelier dans un plan de contamination de l'eau potable destiné à affaiblir la résistance.

Lieux : la raffinerie de polymères de la compagnie Delbeq est située à Claodi, sur la planète Bledd. L'usine s'étend sur une superficie de 250 000 mètres carrés et comporte cinq réacteurs de raffinement. L'un d'entre eux a été secrètement converti en incubateur pour cultiver des bactéries. L'usine emploie 25 ouvriers ; on y laisse dix savants Akreins pour opérer et surveiller le réacteur. Les savants pourront être tués mais il faudra sauver les ouvriers. La raffinerie comporte une voûte en acier de 150 mètres cubes en son sous-sol. Une chaufferie alimente en vapeur les tours des condensateurs.

Plan proposé par la résistance : pénétrer sur le terrain de la raffinerie par l'égout qui conduit à la station de pompage ; cet égout débouche sur une petite rivière facile d'accès. De la station de pompage, il faut suivre les pipe-lines qui conduisent à l'usine. Il faudra utiliser une bombe ionisante pour éliminer les bactéries car si on fait sauter la tour, les bactéries se répandront dans l'atmosphère. Il faut placer la bombe au sommet de la tour puis se protéger dans la voûte, qui est l'endroit idéal pour protéger les ouvriers et les résistants contre les radiations émises par la bombe ionisante. Une fois les radiations estompées, il faudra ouvrir à fond les vannes de la chaufferie puis fermer celles des circuits de circulation de vapeur, afin de faire exploser l'usine. Les employés sauront comment faire.

LA RAFFINERIE



Note: On peut toujours pousser le détail de la documentation au point de permettre à un autre Narrateur de reprendre l'aventure telle quelle.

Raconter une aventure:

Un Narrateur apprécié de ses joueurs doit développer un certain talent de conteur et surtout, apprendre à maintenir le rythme. Si ce talent n'est pas donné à la naissance, il s'apprend. N'importe qui peut devenir un bon Narrateur, s'il y met l'effort. Afin de vous y aider, voici mes meilleurs trucs:

La première chose dont un Narrateur a besoin, c'est de la discipline. Elle servira à deux choses:

1. Préparer une aventure avec sérieux sans bâcler les étapes. Effectuer des recherches dans la documentation, avoir les règles du système à l'esprit, acquérir et transmettre des connaissances;
2. Être capable de ramener les joueurs à l'ordre lorsque la conversation dévie vers d'autres sujets que le jeu, ou qu'un joueur déconne pour se distraire lorsque ce n'est pas à son tour de jouer.

Ceci dit, il vaut mieux éviter d'étirer inutilement les séances de jeu, afin de garder l'intérêt des joueurs.

Un groupe de joueurs devrait choisir un Narrateur plus âgé que la moyenne du groupe. Cela aide à avoir l'autorité nécessaire pour maintenir l'intérêt au jeu. Nombre de Narrateurs sont des enseignants, des animateurs de maisons de jeunes et même des animateurs scouts.

Un Narrateur développe sa capacité d'improviser, il doit être prêt à faire évoluer une situation initiale au-delà des prévisions envisagées au départ, être en mesure d'imaginer de nouveaux lieux ou de nouveaux personnages sur demande.

Dès le début d'une séance de jeu, vous devez être prêt. Vos documents sont ouverts à la bonne page ou à défaut, vous avez noté les références sur votre document maître.

En racontant sa mise en situation, le Narrateur donne le rythme des péripéties et tentera de maintenir le même rythme tout au long de l'aventure, en évitant les longs silences.

La participation de chacun sera sollicitée à parts égales. Chaque joueur doit avoir un but, des obstacles, des décisions à prendre en attendant son tour. Lorsqu'il raconte, le Narrateur regarde ses joueurs afin qu'ils se sentent concernés par le jeu; ils seront moins portés à déconner.

Les joueurs doivent poser des questions, aller au devant du détail, plutôt que d'attendre que le Narrateur étale des descriptions interminables.

En faisant intervenir un personnage avec un accent, un langage ou une intonation différente de celle utilisée pour la narration, le joueur ajoute de l'intérêt au jeu. Ceux qui en ont la faculté imiteront les voix et les gestes de leurs personnages.

Utilisez un vocabulaire imagé qui fait appel aux sens. Par exemple, vous pouvez décrire un endroit ou un objet fictif en le comparant à un endroit ou un objet réel connu des joueurs. Comparez avec des sensations réelles, les joueurs se sentiront dedans.

Lorsque l'action s'y prête, on peut donner de l'effet en baissant un peu le ton (juste un peu) et en ralentissant le rythme pendant une scène. L'abus fait disparaître l'effet.

La diffusion d'une musique d'ambiance, calme de préférence, donne du relief à l'histoire; les bandes sonores de films sont absolument extraordinaires pour stimuler l'imagination et l'intérêt des joueurs. J'aime particulièrement la musique de John Williams, Danny Elfman et Allan Silvestri.

Une lumière tamisée, comme celle d'une chandelle, portera les joueurs à mieux écouter. Il faut tout de même pouvoir lire les fiches de personnage. Les chandelles seront hors de portée des joueurs, pour éviter qu'ils ne soient distraits et jouent avec la cire.

Un Narrateur évitera de confier toute l'action à ceux qui prennent les devants. Il ira chercher ceux qui restent en retrait, quitte à prévoir des embranchements séparés dans son scénario. Ainsi, à la fin de la séance, chaque joueur aura la sensation d'avoir participé activement et personne ne restera déçu.

Lorsque l'aventure est totalement terminée, le Narrateur peut l'évaluer en demandant l'avis des joueurs sur ce qu'il peut améliorer.

Les Narrateurs qui souhaitent partager leurs aventures peuvent faire usage d'un forum Internet: imaginez la richesse du patrimoine rôlistique si tous les Narrateurs partageaient leurs aventures !

Encore quelques astuces...

...pour les Narrateurs qui veulent raffiner leurs aventures. En tant qu'auteur et Narrateur actif depuis 1994, j'ai acquis quelques expériences que je partage avec vous:

Une ambiance du tonnerre: détailler l'environnement établit l'ambiance du jeu. Bien avant de commencer à décrire l'action, décrivez le ciel (étoilé, nuageux, orageux...), l'éclairage (il fait sombre, votre ombre s'étire à vos pieds), le bruit ambiant (craquements dans les branches) et les lieux (terrain accidenté, rochers escarpés, on dirait que l'environnement offre des milliers de cachettes à qui voudrait vous tomber dessus). Attention de ne pas tomber dans le syndrome du romancier: abrégez, ne décrivez que les détails qui mettent de l'ambiance sans briser le rythme du jeu...

Quelques pépins: un ennemi embusqué pour chaque joueur impliqué, des ressources manquantes ou inappropriées pour les éléments en cause, un piège bien caché, un animal sauvage que l'on ne peut abattre sans risquer de se faire découvrir par l'ennemi, un simple appel radio qui dit qu'on s'est trompés dans les coordonnées et qu'il faut traverser une vallée inquiétante, la nature qui se déchaîne...

Il vaut mieux varier vos idées, d'autant si vous jouez souvent avec le même groupe. Le site web de Technotron peut vous apporter des ressources supplémentaires.

Utilisez toutes les stratégies possibles pour mettre un peu de piquant dans votre aventure. Les péripéties enrichissent un scénario et font tripper les joueurs.

Un ennemi qui fout les jetons... J'ai remarqué que les joueurs craignent davantage un ennemi qu'ils ne voient pas, mais dont ils voient les signes de sa présence. Utilisez les apparitions avec parcimonie, ménagez vos effets au lieu d'en mettre trop... Dans un environnement obscur (en pleine forêt, la nuit), lorsque les éléments jouent contre eux (pluie, orage, manque de ressources), les joueurs ne voient pas leur ennemi mais voient le résultat de ses actions: des traces, des arbres cassés, des morts, un véhicule endommagé, etc. Votre méchant sera d'autant plus difficile à battre s'il est bien caché et s'il sait éviter que les joueurs ne découvrent ses points faibles.

On manque de munitions... Les joueurs adorent être poursuivis par un méchant pas trop puissant, équipé d'un simple couteau ou d'un revolver, pour autant qu'ils ne soient pas eux-mêmes suréquipés. Un torrent peut emporter leurs munitions, leur arme peut s'enrayer, ils doivent alors se défendre avec un couteau et un bâton, ou mieux: avec leurs poings. C'est bien plus intéressant que de se battre à coups de missiles nucléaires téléguidés...

Séparer les joueurs: dans la mesure où vous avez un groupe qui vous permet de le faire. Ne faites pas plus de trois ou quatre sous-groupes. L'action amène les joueurs à se séparer volontairement, ou une situation survient et coupe le chemin, séparant de force le groupe et obligeant les joueurs à prendre des chemins différents. Un joueur qui se retrouve isolé pour affronter une situation aura plus de défi que s'il est parmi un groupe important.

Une intrigue simple: Les efforts doivent s'articuler autour d'un scénario simple, bien exploité, rythmé et rempli de péripéties plutôt que sur une intrigue trop tordue pour les capacités des joueurs. Dans tous les cas, il faut qu'il se passe quelque chose à tout instant. Une recherche trop poussée est presque toujours un obstacle à un bon scénario et ce n'est pas intéressant pour le joueur moyen.

Ce que le joueur veut: de l'action, une intrigue adaptée à son intellect et des méchants à combattre. On évitera de jouer avec une technologie dont on ne maîtrise pas la base. Le joueur moyen se fout des lubies du Narrateur, il veut simplement développer son personnage.

Mon aventure la plus efficace et terrifiante était la poursuite d'un tueur d'enfants de leur communauté. Il s'agissait d'un vieil homme boiteux armé d'une hache que les joueurs n'ont vu qu'à la toute fin. Ils ne savaient donc pas à qui ils avaient affaire. L'homme a été vaincu d'un coup de revolver, mais les joueurs ont mis une heure à dégoter une arme qui fonctionne et une heure à suivre la trace du tueur dans un boisé obscur et isolé, où ils trouvaient des cadavres à chaque détour. Ils sont partis à seize hommes pour retrouver une victime et quatre seulement (les joueurs) en sont revenus vivants. Nous avons joué cette partie dans un sous-sol sombre et calme. Les frissons étaient au menu et l'effet était réussi.

Atteindre le but: l'objectif de mission doit être atteint, à moins que son échec ne fasse partie du scénario, auquel cas un objectif de substitution devra être atteint. Évitez les buts impossibles ou trop difficiles pour votre groupe.

Le joueur doit réussir sa mission lui-même, sans recourir à un héros joué par le Narrateur. Les interventions du Narrateur doivent rester aussi discrètes, ponctuelles et brèves que possible.

Le Punch de la fin: Dans tous les cas, un punch doit être inattendu. On ne vous voit pas venir... Certains diront « je m'en doutais », mais personne ne le savait vraiment.

Soyez intuitif. Le meilleur punch est souvent improvisé, découvert en cours de jeu et exploité au moment opportun. Il peut même relancer le scénario sur un nouvel Épisode !

Une simple opération militaire en forêt peut captiver les joueurs si l'action est soutenue et si le but est clair. Au dernier moment, les joueurs peuvent découvrir que leur opération n'est qu'une diversion ou qu'ils ont été sacrifiés...

Les règles d'or du jeu de rôles:

- Tout personnage est aussi mortel que les ennemis qu'il affronte ;
- Toute arme a autant de chances d'être détruite que de détruire ;
- Toute armure a forcément une faille ;

Donc, par corollaire,

- Aucun ennemi ne sera invincible ;
- Aucun PNJ ne sera la solution unique pour venir à bout de l'aventure ;
- Les joueurs sont les seuls et uniques héros de l'histoire.

Le syndrome de la domination totale:

Votre Narrateur vous confronte à des ennemis plus puissants que la somme des compétences réunies de vos personnages ? Vous n'arrivez à vaincre l'ennemi qu'en faisant appel au PNJ surpuissant joué par le Narrateur ? Cela ne fait aucun doute, votre Narrateur souffre du syndrome de la domination totale...

Ne vous trompez pas, ce syndrome touche également les joueurs, et il tue l'intérêt pour le jeu de rôles. Qui n'a pas connu un joueur dont le personnage est un invincible colosse armé d'un machin-qui-détruit-tout-sans-exception, protégé par une indestructible armure, riche comme crésus et entouré de son armée personnelle ?

Le syndrome de la domination totale consiste à chercher continuellement de la puissance statistique et de la supériorité par rapport aux autres personnages. Les joueurs nombrilistes qui utilisent les jeux de rôles comme compensation au manque de pouvoir dans la vraie vie ont un comportement nuisible à l'harmonie du groupe. En essayant d'avoir du plaisir aux dépens des autres joueurs, ils ne font que drainer l'énergie du groupe. Il faut donc corriger ce comportement.

Le jeu de rôle est une activité sociale qui demande aux participants un certain altruisme, une conscience sociale qui permet à chacun d'avoir du plaisir dans le jeu. C'est encore plus vrai pour le Narrateur.

Les rôlistes veulent jouer avec des gens motivés qui ont à cœur le plaisir des autres. Un bon joueur doit démontrer de la créativité et de l'intérêt pour la partie. La plus belle qualité d'un jeu de rôle est son volet évolutif. La seconde plus belle qualité est la liberté de jeu.

Technotron vous permet de faire évoluer votre personnage afin de le rendre unique. Le jeu est libre de toute contrainte, sinon que d'être aussi vraisemblable que possible. Cela évite de vous lasser de votre personnage en quelques parties.

Le Narrateur évitera d'augmenter les capacités des personnages et des PNJ au-delà de limites raisonnables. Il vaut mieux affronter un ennemi rusé et intelligent qu'un ennemi puissant et invincible. Si les joueurs vainquent trop facilement l'ennemi, mettez-en un second ou raréfiez les munitions... En aucun cas, n'étirez une partie qui tourne au powergaming.

Un joueur ne doit jamais se retrouver avec un équipement que lui seul peut posséder, un équipement disproportionné ou surpuissant par rapport aux standards. Technotron vous offre suffisamment de matériel pour vous éviter le besoin d'en ajouter...

Une petite tranche de vie...

Ubisandre Lockos

Ce stonk efflanqué est membre en règle des Spinner's, une bande de motards respectée qui tient sa part du marché de la drogue dans la ville de Morden City, planète Ira Lenge, dans la zone de Tylens.

Son visage est partiellement masqué par une plaque de métal qui couvre son œil droit et sa tempe. Ce masque chromé dissimule une ancienne blessure. L'œil postiche d'Ubis Lockos est un implant rudimentaire, plus proche des organes mécaniques des prospecteurs que des bioniques modernes, mais il reste d'une sensibilité redou-



table. Son regard suffit à figer les voyous qui traînent dans les ruelles mal entretenues de Morden City.

Ubis récolte du fric comme un fermier récolte du blé. Bras armé d'Elius Mendis, le patron des Spinner's, il exécute les ordres avec une précision qui ne laisse place à aucune discussion. Mendis tient les rênes du gang avec une main de fer, et Lockos n'a jamais été du genre à oublier ce qu'on attend de lui. Son œil postiche lui rappelle le prix de la désobéissance.

Sa compagne, Arthèse Glio est videuse dans un bar de Morden City. Athlétique et déterminée, elle ne craint rien — sauf l'ennui. Ensemble, ils survivent à une réalité qu'ils auraient souhaitée différente, en espérant voir venir l'occasion d'en sortir.

Quand une nouvelle bande s'installe dans le quartier, menaçant le territoire des Spinner's avec une marchandise plus abondante et moins chère, la guerre devient inévitable. Les Spinner's devront s'armer et défendre leur territoire — mais la bande rivale, mieux organisée, ne se laissera pas faire.

Si Lockos est las de cette violence, la guerre de gangs qui se profile entre les Spinner's et leurs nouveaux adversaires excite sa compagne au point de lui faire ressortir ses vieux pistolets à plasma

pour les remettre en état.

Et dire qu'ils n'ont pas servi depuis le temps où elle travaillait avec les contrebandiers de la ceinture de Kepplan...

Gare à celui qui tente de lui marcher sur les pieds.

Bâtir un personnage

Créer un personnage en 5 étapes:

La création d'un personnage complet se résume à cinq champs de caractéristiques essentielles:

1. Les Attributs
2. Les Compétences
3. Les Traits
4. Les Honneurs et les Drames
5. Les Caractéristiques complémentaires

Les explications détaillées vous seront données dans les pages qui suivent.

Mécaniquement, nous créons les personnages à partir d'une banque de Points de Création et Développement (PCD), que nous utilisons pour acquérir les caractéristiques et habiletés de départ du personnage, ainsi que pour assurer sa progression.

Le nombre de PCD dont dispose chaque joueur est déterminé par la Campagne que vous entreprenez:

Surnaturel	250	Puissant: les personnages sont des rois, des sommités dans un domaine précis ou des puissants de ce monde (ou d'un autre...);
	221	
Épique	220	Héros, vétéran: les personnages sont célèbres ou cumulent des accomplissements légendaires.
	191	
Standard	190	Expert: les personnages sont des professionnels reconnus et expérimentés dans leur domaine.
	151	
Réaliste	150	Citoyen moyen: personnages inexpérimentés ou sans lien avec la quête qu'ils vont entreprendre.
	130	

Tous les joueurs commencent avec le même nombre de PCD de départ. Les PCD qui n'ont pas été dépensés lors de la création du personnage seront conservés dans la case PCD de la fiche de personnage pour permettre son développement. Aussi, le personnage qui participe à des campagnes va acquérir de nouveaux PCD, qu'il pourra accumuler ou utiliser pour gagner de nouvelles Compétences, apprendre de nouveaux langages et développer de nouveaux Traits, améliorer ceux qu'il possède déjà ou même ajouter des points dans ses Attributs.

1- Déterminer les Attributs

Les Attributs représentent les capacités physiques et intellectuelles d'un personnage, à l'intérieur des limites génétiques de son espèce. Toutes les activités menées par le personnage mettent en œuvre au moins un de des Attributs. L'apprentissage de Compétences et le développement de Traits vont permettre de faciliter ces activités.

Dans l'aspect mécanique du jeu, la valeur d'un Attribut indique le nombre de dés que le joueur pourra lancer lors d'un Test. Chacun de ces dés devra atteindre un Seuil de Réussite pour générer un succès. La mécanique de jeu explique en détail le fonctionnement des Tests.

L'apprentissage de Compétences, l'usage de Traits et autres caractéristiques viendront ajuster le Seuil de Réussite pour faciliter la vie du personnage.

À la création du personnage, les Attributs ne peuvent avoir une valeur nulle. En conséquence, le premier Rang ne coûte aucun PCD.

Chaque Rang supplémentaire d'un Attribut coûtera en PCD la valeur de son Rang +3, jusqu'à une valeur maximale de 10¹.

Chaque Rang doit être acquis cumulativement. Le tableau suivant vous évitera le calcul des PCD.

Coût d'acquisition des Attributs:

Rang	PCD	Description
1	0	Parfait incapable;
2	5	Individu vraiment peu doué;
3	11	Individu un peu gauche;
4	18	Individu dans la moyenne;
5	26	Individu de bonne constitution;
6	35	Se distingue par cet Attribut;
7	45	Sens hors du commun;
8	56	Phénomène;
9	68	Maximum naturel;
10	81	Capacités surnaturelles ou augmentées artificiellement;

En résumé, les Attributs s'étendent sur une échelle décimale où le 1 représente la valeur minimale possible et 10, la valeur maximale.

¹ Pour qu'un Attribut dépasse la valeur de 10, il vous faudra négocier avec les autres joueurs et le Narrateur.

Une fois le jeu débuté, l'amélioration des Attributs devra s'intégrer au scénario de façon logique et plausible. Les tableaux résumés fournis en annexe de ce manuel vous permettront de calculer rapidement les coûts d'amélioration.

Les Attributs sont au nombre de cinq:

Vigueur: englobe les capacités physiques (force brute, endurance, constitution), la capacité à encaisser les coups... et à rester debout quand tout s'écroule. Elle est testée pour affronter des conditions climatiques difficiles, fournir de longs efforts physiques ou résister à un poison ou une maladie.

Agilité: représente la dextérité manuelle et corporelle, ainsi que les réflexes. Elle est testée lorsque la grâce, la mobilité, la coordination ou la rapidité de réaction sont déterminantes : se mouvoir dans l'espace, démontrer sa souplesse, lancer un projectile, placer un coup en combat, pratiquer certains sports...

Intuition: regroupe l'intelligence, la vivacité intellectuelle, la capacité de raisonnement, ainsi que la perception, l'acuité sensorielle, la capacité à saisir rapidement les nouvelles informations et l'instinct, ce sixième sens qui dit quand il faut courir... ou tirer. Elle est testée quand l'observation, l'analyse ou l'intuition sont essentielles : saisir une arnaque, déceler un piège, sentir une présence...

Esprit: représente les mécanismes de défense psychiques, les barrières mentales contre toute volonté extérieure, la sagesse, le jugement et la force d'opinion, la motivation ainsi que la capacité à appréhender des notions très complexes ou déroutantes comme les émotions. Il est testé pour maîtriser la peur, résister à un interrogatoire, appréhender des concepts qui dépassent l'expérience humaine...

Présence: représente la prestance, le charisme, la faculté du personnage à s'imposer, à garder son sang-froid quand les choses tournent mal ou à intimider, son aptitude à maintenir ses choix en dépit des événements et de l'adversité. Sans lien avec la beauté physique du personnage, qui est un Trait, la Présence illustre l'entregent, la puissance et l'aura qu'il dégage. Elle est testée lors de rencontres sociales, lorsque le personnage cherche à se faire remarquer, oublier, ou lorsqu'il doit négocier.

2 – Déterminer les Compétences

Bien que l'aptitude naturelle (l'Attribut) d'un personnage détermine l'étendue du succès de ses actions, l'entraînement et l'apprentissage (les Compétences) peuvent améliorer ses chances de succès dans la réussite d'une activité. Les Compétences représentent donc la connaissance et l'expérience qu'un personnage acquiert avec le vécu. Ce sont des habiletés pratiques acquises en lien avec ses activités professionnelles ou récréatives.

Mécaniquement, les Compétences diminuent le Seuil de Réussite d'une action. Pour chaque Rang de la Compétence, le Seuil de Réussite baisse d'un point. Comme le SR moyen par défaut est de 10, on comprendra comment une Compétence élevée peut faire une différence.

Le joueur qui bâtit son personnage acquiert toutes ses Compétences à l'aide de ses PCD.

Une fois le jeu débuté, le développement de nouvelles Compétences ou l'amélioration des Compétences existantes devra s'intégrer au scénario de façon logique et plausible. Les tableaux résumés fournis en annexe de ce manuel vous permettront de calculer rapidement les coûts d'amélioration et de développement.

Pour faciliter la consultation, les Compétences sont groupées en trois catégories:

1. **Occupations;**
2. **Compétences individuelles;**
3. **Techniques de combat;**

L'Occupation:

L'Occupation définit l'ensemble des activités professionnelles par lequel le personnage gagne sa vie et/ou se définit en tant que professionnel. Elle définit ce qu'il peut accomplir, ses motivations et le Revenu dont il dispose. Toute occupation imaginable peut être attribuée à un personnage. Il s'agit de la définir par le biais des balises suivantes:

Le nom doit clairement indiquer en quoi consiste l'Occupation et ce qu'elle permet de faire.

La description doit présenter l'utilité générale, le domaine de compétence, le milieu dans laquelle évolue l'Occupation ainsi que ses limites. Le but est de cerner les spécialités et dans un sens plus large, l'utilisation de l'Occupation.

Les spécialités sont les champs d'application concrète d'une Occupation. Elles indiquent l'orientation de carrière du personnage. Par exemple, la médecine peut avoir un très grand nombre de spécialités et il convient de définir si le personnage pratique la médecine générale ou une spécialité telle l'ophtalmologie ou l'hémato-oncologie. De même, le militaire se spécialisera peut-être en artillerie, ou alors comme officier dans la marine.

Types de spécialités:

- **Spécialité technique:** se décrit comme une activité pratique liée à la Profession dans un champ d'action spécifique. Elle sera formulée par un verbe d'action: établir un diagnostic, connaître les règles de fiscalité, manier une épée longue, tirer sur une cible mobile, jouer au Poker, programmer en C++, assembler des ordinateurs...
- **Spécialités théoriques:** se décrit comme un domaine de connaissances théoriques liées à la Profession: législation locale, physique mécanique, science balistique, anatomie [espèce]...
- **Compétences transversales:** expériences développées dans le cadre de la pratique de la Profession. Elles sont formulées par un nom et un complément: traitement de texte, recherche en bibliothèque, conduite automobile, connaissance du terrain...

Note: plusieurs spécialités nécessitent une précision supplémentaire comme le choix d'une région précise, d'une arme ou d'un animal. Par exemple: mécanique des motocyclettes.

Il est important de bien comprendre que la sélection des spécialités n'est pas un ajout déguisé de Compétences, mais bien une définition des limites de l'Occupation. On cherche à déterminer de façon plus rigide ce qu'elle permet de faire. Ainsi, le personnage qui entreprend une action doit justifier que cette activité tombe dans le champ de son Occupation pour utiliser l'avantage qu'elle lui fournit.

Si le lien entre l'activité entreprise et l'Occupation sollicitée est douteux, le joueur devra négocier avec le Narrateur et cela peut lui coûter du Flair.

Plusieurs scénarios peuvent tirer leur situation initiale ou leur intrigue dans l'Occupation pratiquée par les personnages joueurs. Un même PJ peut pratiquer plus d'une Occupation au cours de sa vie. Lorsqu'il développe une nouvelle Occupation, les spéciali-

tés de l'ancienne Occupation deviennent alors des Compétences individuelles.

Le Rang d'une Occupation se situe entre 1 et 10. Son coût en PCD sera l'équivalent de son Rang, plus la somme de tous les Rangs précédents. Le tableau ci-dessous vous évitera le calcul.

Échelle indicative du Rang d'une Occupation:

Rang	PCD	Description
1	1	Novice, Amateur: Le personnage s'intéresse à la Compétence par simple loisir.
2	3	
3	6	Compétent: Le personnage sait ce qu'il fait, mais la rue peut encore le surprendre.
4	10	Professionnel: On le respecte pour son savoir-faire.
5	15	
6	21	Expert: On vient le voir quand les choses deviennent sérieuses.
7	28	
8	36	Élite: C'est le résultat d'une longue carrière, d'un entraînement constant et intensif ou d'une expérience intense.
9	45	
10	55	Sommité: Le personnage est devenu une légende vivante dans son domaine.

Exemples:

Bob Lépine est *Horticulteur* et ses spécialisations sont les plantes à fleurs, les vivaces et les arbres fruitiers. Il sait jardiner, prodiguer des soins appropriés aux plantes et choisir la plante appropriée à un emplacement donné en fonction de l'ensoleillement, la teneur en phosphore du sol, le climat, etc. Il est logique qu'il sache reconnaître une plante toxique, et peut-être même les effets de la toxine.

Alain Génieux exerce comme *Ingénieur* dans le domaine de la micro-électronique. Ses spécialisations sont la conception de systèmes électroniques embarqués et la programmation de microcontrôleurs. Sa Profession englobe toute activité liée à l'électronique de bord des véhicules, à la programmation de ces systèmes et à leur réparation. Si on lui demandait de détourner un système d'alarme de voiture, on accepterait d'emblée de relier cette action à son Occupation. Toutefois, s'il tentait de détourner une ligne à haute tension, alors là, c'est nettement hors champ.

Jason « Killer » Beaubien est membre d'un club de Motards. Son dada, c'est la mécanique des motos spatiales, la confection de tatouages et il aime cuisiner des mets épicés. Il est logique qu'il connaisse de bonnes recettes de cocktails. Si son groupe fait le trafic de la drogue, notre personnage en sait long sur le commerce illicite de telles substances, sur les endroits où l'on peut en trouver et sur les astuces qui permettent au groupe de confondre la police. Parions qu'il sait aussi tirer du revolver et qu'il excelle dans la conduite d'une moto...

Les occupations sont réparties dans cinq secteurs d'activités:

- **Commerce:** principal moteur de l'activité économique, regroupe les marchands, transporteurs, commerçants, artisans et publicitaires.
- **Industrie:** emploie les ouvriers, techniciens, ingénieurs et autre personnel spécialisé dans un domaine technique.
- **Services sociaux:** emploie les médecins, psychologues, avocats, notaires, journalistes et autres occupations au service du public.
- **Secteur militaire:** l'armée emploie des gens de tous les niveaux de formation, depuis les métiers techniques jusqu'aux scientifiques ou sociaux qui se rattachent aux fonctions militaires.
- **Secteur noir:** les occupations exercées en dehors du cadre légal.

Mécaniquement, on classe les Occupations en quatre groupes:

- **Profession;**
- **Métier;**
- **Fonction;**
- **Loisir;**

Les Professions:

L'apprentissage d'une profession demande une scolarité prolongée, souvent universitaire, appuyée par un certain niveau de pratique. Une profession possède un prestige social et implique de grandes responsabilités, donc une dévotion plus grande au travail qu'une simple semaine de 35 heures.

Avantages: octroie un bonus d'un point sur la Renommée. Permet de développer deux Traits Expert au Rang 1 sans coût en PCD.

Exemples de Professions

Acteur: Le personnage a suivi une formation théâtrale. Il est peut-être membre d'une troupe? En tout cas, il est familier avec de nombreuses œuvres reconnues, peut interpréter un rôle de façon convaincante, est habituellement capable de participer à la création des costumes ou des décors, et sait occasionnellement écrire de nouvelles pièces.

Spécialités: Maquillage, Déguisement, Type de performance, Mise en scène, Style d'interprétation, Connaissance des œuvres d'un auteur, Auditions, Baratinier, Écriture créative, Éloquence...

Agent secret: le personnage a suivi sa technique policière et s'est spécialisé dans l'un ou l'autre des domaines suivants: espionnage industriel, espionnage international, surveillance individuelle, espionnage militaire ou scientifique. Il travaille sur le terrain et il doit affronter des situations dangereuses. Il est débrouillard, polyglotte et possède des connaissances en technologie, en armes de poing, armes blanches et combat à mains nues.

Spécialités: Déguisement, Improvisation, Infiltration, Connaissance de la rue, Argumenter, Cryptographie, Électronique et programmation des systèmes de sécurité, Balistique, Conduite extrême...

Archéologue: Le personnage s'intéresse à l'étude des antiquités, de l'anthropologie et de l'histoire des sociétés anciennes via leurs traces matérielles. Il aime à corroborer les faits historiques par des techniques de fouilles, la connaissance de l'histoire et des écrits concernant la région et la culture étudiée. Il possède des notions avancées de géographie et de géologie et il est familier avec les collections des divers musées. Plusieurs archéologues possèdent un sens de l'aventure assez marqué. Il est conseillé de savoir utiliser une arme à feu pour se protéger des pilliers de tombes qui s'en prennent aux sites de fouilles.

Spécialités: Stratigraphie, Techniques de fouilles, Arpentage, Muséologie, Histoire d'une période ou civilisation précise, Histoire de l'archéologie, Architecture, Écriture scientifique, Géographie, Procédures administratives, Recherche, Orientation.

Comptable: Le personnage est un professionnel des chiffres dont le rôle consiste à faire le décompte d'inventaires, de fortunes, de possessions et de placements. Il sait comment tenir des livres, connaît la législation au sujet des impôts et des déclarations

d'entreprise, le milieu et le langage de la finance, il sait falsifier des livres ainsi que détecter des falsifications. Il peut être à l'emploi du gouvernement, d'une entreprise, faire partie d'une firme ou être un professionnel à son compte.

Spécialités: Tenue de livres, Interprétation des livres de comptes, Budget, Fiscalité, Lois du marché financier, Connaissance des marchés financiers, Notions de gestion d'entreprise, Falsification de livres, Logiciel de comptabilité, Logiciels de bureautique, Familiarité avec les paradis fiscaux.

Note: Profession réglementée. La pratique nécessite la reconnaissance officielle d'une université ou d'un maître reconnu et une accréditation à l'Ordre des Comptables de son État.

Courtier: Le personnage est un homme d'affaires qui travaille dans le domaine du commerce, de l'industrie, du transport, des assurances, de l'immobilier ou de la bourse. Selon son domaine, il achète et revend des actions, des polices d'assurances, des titres monnayables, des immeubles, etc. Il est appelé à voyager souvent et a souvent besoin d'un ordinateur portable avec lien Intersat.

Spécialités: Baratinier, Fiscalité, Lois du marché financier, Connaissance des marchés financiers, Logiciels de bureautique, Familiarité avec les paradis fiscaux, Marchandage, Techniques de vente.

Note: Profession réglementée. La pratique nécessite la reconnaissance officielle d'une université reconnue et une accréditation à l'Office des Services Financiers de son État..

Ingénieur: Il effectue la conception détaillée d'un projet et résout chaque problème rencontré conformément aux lois et aux normes en vigueur afin d'intégrer toutes les solutions à un ensemble. Il est secondé par des ouvriers, techniciens et technologues.

Spécialités: Théorie associée à sa spécialité (voir Technologue pour idées), Analyse théorique, Élaboration de concepts, Écriture scientifique, Mathématiques, Connaissance des Lois et normes, Logiciels utilitaires associés à sa spécialité, Histoire et actualité scientifique de la spécialité.

Note: Profession réglementée. La pratique nécessite la reconnaissance officielle d'une université ou d'un maître reconnu et une accréditation à l'Ordre des Ingénieurs de son État.

Journaliste: Le personnage suit l'actualité, découvre les événements, puis transmet au public de l'information vérifiée. Son travail consiste à amasser des informations d'ordre public et à les rapporter le plus exactement et le plus objectivement possible. En plus de ses talents à la rédaction et à la communication, un journaliste doit être un excellent investigateur et un bon interrogateur. Le bon journaliste doit savoir dissocier les ragots des faits.

Spécialités: Argumenter, Écriture journalistique, Recherche en bibliothèque, Recherche sur Internet, Entrevue, Connaissance du milieu [criminel, financier, médical, scientifique, artistique, etc.], Connaissance éditoriale, Logiciels de bureautique.

Médecin: Le personnage a étudié la médecine et la pratique en clinique, en centre hospitalier, à domicile ou pour la police, comme médecin-légiste. N'oublions pas le médecin de campagne et le médecin militaire. Il est familier avec la biologie, les pratiques médicales et la législation entourant l'usage de la médecine. Il sait également diagnostiquer une maladie ou évaluer la gravité de l'état d'un patient, traiter une blessure ou une maladie et connaît la posologie des médicaments. Il peut pratiquer une ou plusieurs spécialités médicales: cancérologie, cardiologie, chirurgie opératoire ou plastique, gynécologie, neurologie, ophtalmologie, pédiatrie, psychologie, etc.

Spécialités: Anatomie, Biologie, Diagnostic, Chirurgie, Recherche en bibliothèque, Pharmacopée, Législation médicale, Écriture scientifique, Procédures administratives médicales.

Policier: Le personnage a suivi sa technique policière, puis il a reçu un entraînement au sein d'un service de police. Il peut être employé par un particulier pour assurer sa protection, par un corps policier municipal, une police privée ou pour une police d'État. Le policier sera peut-être appelé à surveiller les transports, les douanes, les commerces et les usines. Il fera d'abord de la patrouille mais il peut s'intégrer à une brigade spécialisée telle que la brigade des narcotiques, la brigade anti-gang, la brigade anti-fraude, la brigade des mœurs, etc. Le policier reçoit nécessairement une arme de service, un badge et un uniforme.

La hiérarchie policière diffère d'un corps policier à un autre. Le grade n'a rien à voir avec le Rang de l'Occupation; il sera accordé en fonction du jeu.

Spécialités: Interrogatoires, Connaissance du monde interlope, Bureaucratie, Connaître son territoire, Connaissance des lois et règlements, Gérer des situations de crise, Négociateur, Techniques d'assaut, Tactique et Stratégie, Analyse de scène, Tir à l'arme de poing, Combat à mains nues, Combat à la matraque, Corps à corps, Procédures policières, maniement d'armes à feu, armes au laser et armes blanches courantes.

Note: Profession réglementée. Un policier doit répondre aux critères d'embauche de son corps policier. La profession est réglementée: sa pratique nécessite la reconnaissance officielle d'un institut de police reconnu et une accréditation à l'Ordre professionnel des Policiers de son État.

Professeur/Chercheur/Clinicien: Le personnage enseigne dans une université ou dans tout autre lieu où ses services peuvent être utiles: entreprise, armée, organisme... En plus de son domaine d'expertise, il connaît la base des domaines connexes, sait planifier et donner un cours, faire de la recherche et gérer une classe. On peut se spécialiser dans toutes les sciences. Le scientifique clinicien pourra travailler pour la police, pour une industrie ou pour un laboratoire spécialisé.

Sciences pures: astronomie, botanique, biologie, chimie, physique, Biologie, Optique, Électricité, Électronique, Magnétisme, Optronique, Mathématiques...

Sciences appliquées: étudient les applications des sciences pures dans l'industrie et le quotidien des gens: astronautique, bionique, cybernétique, gravitologie, médecine, ingénierie, génie industriel, génie minier, prospection, spatologie, textronique...

Sciences humaines: archéologie, exploration, géographie, histoire, linguistique, politique, psychologie, parapsychologie-religions-spiritualité, loi et mœurs, zoologie.

Spécialités: Argumenter, Discourir, Recherche en bibliothèque, Écriture académique, Organisation de cours, Domaine d'enseignement, Pédagogie, Psychologie, Réglementation et politiques de l'établissement, Logiciels de bureautique, Théorie associée à sa science, Analyse, Élaboration de concepts, Écriture scientifique, Recherche de financement, Recherche en bibliothèque, Logiciels utilitaires associés à sa spécialité, Histoire et Actualité scientifique de la spécialité....

Travailleur social: Le personnage aime s'occuper des gens dans la difficulté: la jeunesse en difficulté, les criminels, les gens aux prises avec la drogue ou les itinérants sont sa clientèle régulière. Il alterne visites à domicile et visites au bureau dans les centres de santé et les prisons. Souvent secondé par un psychologue et un policier, il travaille sur le terrain et peut affronter des situations dangereuses.

Spécialités: Argumenter, Connaissance du monde interlope, Bureaucratie, Connaître son territoire, ses lois et règlements, Gérer des situations de crise, Psychologie, Négociateur, Procédures policières.

Les Métiers:

L'apprentissage d'un métier se fait par la pratique. Elle nécessite une scolarité de base, plus une formation appropriée pour acquérir les connaissances pratiques et le savoir-faire nécessaires pour exercer une activité spécialisée.

Avantages: permet de développer deux Traits Experts au Rang 1 sans coût en PCD.

Exemples de Métiers

Agent de sécurité/Garde du corps: Le personnage a une base en techniques policières. Soit il n'a pas complété le programme pour devenir policier, soit il a suivi une formation de niveau intermédiaire. Son travail consiste à assurer la surveillance d'une personne ou d'un lieu sensible, comme un centre commercial, une banque, une école, etc. Il est habilité à effectuer des interventions mineures, voire des arrestations, auquel cas il réfère son « client » à un policier. Le garde du corps protégera son client contre toute situation pouvant menacer sa vie ou le blesser. Il est embauché par les personnalités célèbres ou les hommes d'affaires importants. Il travaille souvent en équipe avec d'autres gardes du corps.

Spécialités: Connaître son territoire, ses lois et règlements, Gérer des situations de crise, Négociateur, Maîtriser un individu, Analyse de scène, Combat à mains nues, Combat à la matraque, Procédures policières, Toxicologie, Réanimation et Premiers soins. On recommande la pratique d'un art de combat.

Note: Légalement, l'agent de sécurité n'a pas le droit de porter une arme offensive comme le policier. Par contre, il a droit à la matraque et aux armes dites dissuasives comme les pistolets à effet paralysant.

Artificier: Le personnage est un professionnel des explosifs. Il a suivi un cours technique spécialisé et a probablement fait ses débuts dans les mines, le pavage ou l'industrie. Pour être artificier dans la police ou dans l'armée, il vous faut avoir un Rang supérieur à 5.

Spécialités: Connaissance des explosifs, Connaissance des lois et règlements, Évaluation technique, Électronique, Chimie des explosifs, Analyse de plans, Réanimation et Premiers soins.

Artisan: Le personnage connaît suffisamment une forme d'artisanat pour pouvoir en vivre. Les formes d'artisanat sont incroyablement nombreuses, et plusieurs se recoupent. L'artisan oeuvrant comme travailleur autonome sera capable de tenir un budget, saura fabriquer ses outils, saura dénicher ses matières premières et négocier le montant de ses gages.

Spécialités: Design, Chaîne d'approvisionnement, Réglementation liée au type d'artisanat, Évaluation de la matière première, Marchandage, Spécialité liée à sa forme d'artisanat...

Exemples d'artisans: Boulanger, Chef Cuisinier, Maître Brasseur, Peintre, Sculpteur, Savonnier, Pâtissier.

Assassin: Le personnage tue des gens sous contrat, en suivant des règles d'éthiques liées au métier: il ne s'attaque pas aux enfants, évite de faire souffrir inutilement, ne tue que les personnes mentionnées dans le contrat et agit de manière professionnelle. L'assassin ne fait pas de carnages; sa spécialité est de tuer proprement. Il a reçu une formation militaire et est à l'emploi d'un gouvernement, d'une agence spécialisée ou de l'armée. Il détient un permis en règle pour ses armes, et habituellement, son identité est sous contrôle gouvernemental. Il n'a donc aucune existence officielle. De par sa nature, son métier n'est pas soumis à la loi. Certains assassins déchus oeuvrent pour des organisations criminelles.

Spécialités: Balistique, Connaître des armes (spécifier), Biologie, Vise, Infiltration, Connaissance des règles, Survie, Géographie, Mécanique appliquée aux armes...

Navigateur: Le transport demeure une pierre angulaire du commerce international. Aux commandes d'un cargo ou d'un navire de passagers, le navigateur est formé pour entretenir les éléments clés du navire. Familier avec le monde naval, le

personnage peut être propriétaire de son navire ou à l'emploi d'une compagnie de transport. Il sait effectuer la plupart des tâches sur son navire.

Spécialités: Navigation, Piloter un navire, Logistique et Réglementation du transport, Nœuds, Astrographie, Cartographie, Géographie, Entretien mécanique, Radiocommunications, Manutention et répartition des charges, Familiarité passagère avec les ports visités, Vocabulaire et expressions locales.

Ouvrier: le personnage est appelé à travailler en industrie, dans une manufacture ou peut-être sur les chantiers de construction. Les milliers de manufactures, de fabriques et d'industrie emploient quotidiennement des millions de travailleurs qui connaissent le type de travail qui leur est assigné ainsi que les travaux similaires ou apparentés. Un bon pourcentage d'ouvriers travaille pour de petites entreprises ou même à leur compte. L'avancement possible est de devenir contremaître, ou même chef de chantier.

Spécialités: Opération et maintenance de machinerie, Connaissance de l'industrie, Réglementation de l'entreprise, Organisations syndicales, Fayotage, Discrétion, Sabotage.

Officier militaire: Le personnage a obtenu un grade dans une force militaire. Tactique, stratégie, commandement et jusqu'à un certain point la géographie, la psychologie et l'intendance font partie des connaissances qui doivent être maîtrisées par ces hommes. Ces compétences sont reconnues chez les officiers d'une armée nationale, mais également des chefs d'unités mercenaires.

Spécialités: Commandement, Stratégie, Tactique, Combat naval ou spatial, Tir à l'arme de poing, Combat à mains nues, Histoire militaire, Procédures militaires, Étiquette militaire, Psychologie.

Paysan: Élevé à la ferme, le personnage est familier avec les techniques d'agriculture et/ou d'élevage. Il connaît les périodes de plantation et de récolte, de saillie des animaux, connaît plusieurs techniques vétérinaires, sait reconnaître les signes lui permettant de prédire la météo, sait administrer sa terre, ses bâtiments et son personnel.

Spécialités: Culture (un type particulier), Élevage (un type particulier), Cycle calendaire agricole, Entretien d'instruments agricoles, Entretien mécanique, Météorologie, Réglementation agricole, Pre-

miers soins vétérinaires, Notions de zoologie, Logiciel de gestion de bétail.

Pilote: Le personnage est un pilote professionnel, qu'il s'agisse de voitures à très haute performance, d'avions ou même de chasseurs spatiaux. Il travaille pour l'armée, la police, les particuliers ou à son compte. La nature souvent dangereuse de ce métier développe certaines habiletés essentielles: la capacité à tenir compte de plusieurs données simultanément, la nécessité de connaître à la perfection les capacités de leur véhicule et, dans le cas des pilotes aériens, la capacité à penser en trois dimensions.

Spécialités: Pilotage (un type de véhicule), Connaissance des capacités d'un véhicule (type ou modèle), Maintenance (un type de véhicule), Armes de véhicule, Astrogation, Notions de Météorologie, Notions de cartographie, Multitâche, Notions élémentaires de mécanique et d'électricité, Radiocommunications.

Note: Métier réglementé. La pratique nécessite un brevet de pilote officiel délivré par une autorité compétente.

Soldat: Le personnage a reçu une formation militaire dans l'infanterie, la marine, l'aviation ou la patrouille spatiale. Quelque soit la branche de l'armée qui l'a entraîné, un militaire est formé au combat, à la survie, à l'endurance et connaît l'organisation militaire de son État. Selon sa branche, il sera également familier avec les moyens de transports utilisés.

Spécialités: Combat à mains nues, Organisation militaire, Étiquette militaire, Réglementation militaire, Connaissance de l'équipement militaire, Tir au fusil-mitrailleur et à l'arme de poing, Conduite de blindé, Tactique, Athlétisme, Survie tout terrain.

Tireur d'élite: Le personnage sait manier les armes à feu de longue portée, viser sur des distances de 200 mètres à 6 Km et même jusqu'à une dizaine de Km. Il supporte les longues périodes d'attente immobile. Le tireur d'élite ne fait pas de carnages sanglants; sa spécialité est d'abattre proprement ses victimes. Il a reçu une formation militaire et est à l'emploi d'un gouvernement, d'une agence spécialisée ou de l'armée. Il détient un permis en règle pour ses armes, et habituellement, son identité est sous contrôle gouvernemental. Il n'a donc aucune existence officielle. De par sa nature, son métier n'est pas soumis à la loi. Certains tireurs déçus oeuvrent pour des organisations criminelles.

Spécialités: Balistique sur longue distance, Connaissance des armes (spécifier), Notions de biologie, Vise, Camouflage, Connaissance des règles, Survie, Géographie, Mécanique appliquée aux armes...

Technicien: le personnage est un spécialiste de l'installation et de la mise en service d'un équipement, sur le terrain. Il ne sait pas les concevoir ni les réparer, mais il peut les dépanner. Les employeurs potentiels sont les stations de télévision, plateaux de tournage, stations émettrices, salles de concert, commerces d'équipement spécialisé, transporteurs et stations spatiales. Partout où il y a de l'équipement à manipuler, on trouve des techniciens.

Spécialités: Connaissance de son matériel (spécifier), Connaissance de l'outillage approprié, Câblage réseau, Logiciels utilitaires spécialisés, Recherche sur Internet, Montage d'équipement, Connaissance des manuels et des plans techniques.

Technologue: le personnage a reçu une formation spécialisée dans un domaine technique. Il est apte à assister un ingénieur dans la conception, construire un appareil dans ses moindres détails ainsi qu'à procéder à toute forme de réparation en laboratoire. Il saura également le dépanner et l'installer sur le terrain, quoi que cette tâche soit souvent confiée à un technicien. Si le technicien se débrouille sur le terrain, le technologue opère en laboratoire. Il réalise ce que l'ingénieur conçoit et il est en mesure d'ajouter certains équipements à la plupart des systèmes.

Principales spécialités techniques pour les techniciens, technologues et ingénieurs:

Aérospatiale: science des moyens de transport aériens et spatiaux. Spécialités: Aérodynamisme, Systèmes embarqués, Structure, Systèmes de propulsion, Aménagement intérieur, etc.

Bionique: science des systèmes artificiels visant à remplacer ou supporter des fonctions biologiques, des membres et organes par leurs homologues artificiels.

Cybernétique: science des systèmes de communication électriques, électrochimiques et chimiques au sein d'une entité organique et/ou bionique. L'interaction est son domaine.

Électricité: domaine de l'électrodynamique, des charges électriques, de leur production, transport et distribution. Spécialités: haute tension, moteurs/générateurs et circuits de puissance.

Électronique: domaine de la faible et moyenne puis-

sance: automatismes, instrumentation et contrôle, ordinateurs, télécommunications, téléphonie...

Génie civil: science des ouvrages urbains et de leur intégration au milieu. Ponts, murs de soutènement, aqueduc, égouts, routes et autres constructions sont le domaine du génie civil.

Génétique: domaine de la biologie et de la virologie, la génétique étudie l'expression des gènes dans la vie cellulaire.

Gravitologie: science de la gravité et des appareils permettant de la produire, la dévier, la repousser ou l'annuler.

Informatique: science de la programmation et la gestion des ordinateurs: systèmes d'exploitation, logiciels, réseaux de communications, langages de programmation...

Magnétique: La science magnétique a beaucoup évolué et inclut désormais les champs de force. À mesure que les connaissances se sont développées, des systèmes entiers fonctionnant sur des principes magnétiques ou électro- magnétiques ont nécessité la formation de technologues spécialisés dans ce domaine.

Mécanique: science du mouvement, de l'inertie, de la transmission des forces à travers poulies, leviers, ressorts, etc. Spécialités: Réparation et Maintenance de systèmes, Rafistolage, Logiciels liés à la mécanique, Notions d'ingénierie mécanique, Usinage de pièces, Comprendre le fonctionnement mécanique des équipements de son domaine (spécifier), Diagnostiquer un problème sur un système (spécifier).

Métallurgie: science du métal dans sa forme de minerai jusqu'à sa forme purifiée, des alliages, de leur fabrication et de leurs propriétés, des procédés d'extraction, de raffinage et de transformation.

Nanotechnologies: science de l'atome et de la synthèse moléculaire, la nanotechnologie permet la création à l'échelle moléculaire de tout un domaine de technologies...

Optique/Optronique: science des photons, qu'ils soient porteurs de lumière visible, d'infrarouges, d'ultraviolets ou d'ondes ionisantes. Tous les systèmes modernes fonctionnant avec les ondes emploient des spécialistes de cette discipline: le laser, les télescopes et microscopes électroniques, les systèmes de télécommunications et même les générateurs de champ de force.

Robotique: industrie en pleine expansion, cette spécialité regroupe des connaissances en mécanique, en électronique et en informatique. Robots, Droïdes et Androïdes sont de plus en plus utilisés, performants et sophistiqués. L'intelligence artificielle est à nos portes et dans nos véhicules...

Textronique: science des textiles dits « intelligents », dotés de fonctions de plus en plus complexes. Depuis le textile caméléon jusqu'à celui qui change ses propriétés isolantes pour s'adapter au climat, on trouve sur le marché des fonctions plus sophistiquées que jamais. Cette science des nanotechnologies appliquées n'a rien à voir avec l'électronique. Il s'agit d'une nouvelle avenue ouverte par les nanotubes de carbone.

Les Fonctions:

Occuper une Fonction ne nécessite pas obligatoirement une scolarité complétée ni une formation poussée dans un domaine précis. Plusieurs Fonctions résultent d'un passage temporaire en attendant une meilleure situation et sont donc apprises sur le tas par leur simple exercice.

Avantages: la Fonction permet l'accès à UN Trait Expert, que le joueur devra toutefois payer en PCD.

Exemples de Fonctions

Bretteur ou Combattant: qu'il soit acteur, cascadeur, maître d'armes ou garde du corps pour le mafioso du coin, le personnage excelle dans la pratique d'un art de combat ou le maniement d'une ou plusieurs armes blanches. Il a reçu une formation poussée dans un style martial, d'escrime ou de combat avec son ou ses arme(s) et l'utilise pour en vivre. Que cette formation provienne d'une école ou d'un maître particulier, il sait combattre à mains nues en plus de manier les armes traditionnelles de son style. Il connaît l'histoire des maîtres fondateurs du style, des personnages célèbres issus de son école et possède une certaine connaissance des autres écoles.

Spécialités: Connaissance du monde des arts martiaux et de l'éthique martiale, Maniement d'une arme blanche (spécifier), Histoire de l'arme, de l'école, du style, Analyse d'un style de combat, Tactique, Feinte...

Note: l'Occupation Bretteur peut être associée à la pratique d'arts martiaux afin que le personnage bénéficie d'avantages supplémentaires.

Chasseur de primes: oeuvrant à son compte ou membre d'une guilde, il rivalise avec les autres chasseurs de primes dans la traque des récompenses offertes pour différentes tâches, principalement la recherche de personnes disparues. Emploi incertain et risqué, les primes sont souvent assez juteuses pour compenser l'insécurité du métier.

Spécialités: Traquer, Filature, Maniement du Jetpack, Maniement des armes (spécifier), Bricolage, Pièges...

Contrebandier: navigateur transportant de la marchandise illégale, en toute illégalité. Il possède son propre vaisseau et il a un coéquipier en qui il a totale confiance. Ce n'est pas un boulot pour un solitaire... Il paye le stock qu'il va chercher de sa poche et se rembourse à même ses livraisons réussies. S'il échoue une mission, il doit disparaître.

Spécialités: Réparation, Mécanique, Maniement d'une arme de poing, Bagarre, Connaissance du monde interlope, Connaissance de la marchandise illégale, Négociation...

Détective: Le personnage est un policier qui opère soit à son compte, soit au service d'un département de police ou d'une agence gouvernementale. Si le privé est tout à fait légal, il n'est pas tellement aimé de la police régulière; il existe en fait une forte compétition entre les deux. Le détective est compétent pour faire des recherches sur les gens, les filer, interroger un suspect, avoir accès à de l'information jugée privée, il connaît les lois et sait utiliser une arme à feu.

Spécialités: Recherche en bibliothèque, Recherche sur Internet, Filature, Interrogation, Lois locales, Connaissance du monde interlope, Tir à l'arme de poing, Analyse de scène de crime, Psychologie criminelle, Familiarité avec l'actualité.

Devin, Sorcier, Shaman, Médium: Des diseuses de bonne aventure aux sorcières de village, depuis le charlatan opérant par téléphone jusqu'au vrai médium, les personnes qui déclarent pouvoir lire l'avenir abondent. Toute civilisation possède ses shamans. Le personnage utilise des méthodes éprouvées par des millénaires d'usage dans le but de pratiquer la divination. La plupart des devins

sont spécialistes d'un art divinatoire et font occasionnellement appel à d'autres arts pour préciser leurs prédictions.

Spécialités: Art divinatoire, Analyse d'un individu, Baratin, Intimidation, Mensonge, Prestation théâtrale, Rites anciens, Connaissance du milieu de la divination, Mythes et légendes, Intuition, Prémonitions, etc.

Note: ces Fonctions peuvent être associées à des pouvoirs psychiques afin que le personnage bénéficie d'avantages supplémentaires. Celui-ci devra posséder le Trait Médium, sans quoi la fonction de Devin n'apportera aucune capacité surnaturelle.

Liste des arts divinatoires:

- Cartomancie: étude des cartes
- Chiromancie: étude des lignes de la main
- Oniromancie: étude des rêves
- Ornithomancie: étude du vol des oiseaux
- Hiéroskopie: étude des viscères d'animaux
- Nécromancie: évocation des morts pour obtenir des révélations de tous ordres.
- Scapulomancie: étude d'omoplates animales fissurées par le feu.

Entrepreneur: qu'importe son domaine d'études et sa spécialité, le personnage investit ses capitaux ou ceux de ses partenaires pour mettre sur pied une opération commerciale ou industrielle à but lucratif ou d'économie sociale. Les domaines sont aussi variés que les chances de succès. La plupart des métiers artisanaux d'antan ont été transformés par les entrepreneurs en opérations de plus grande envergure.

Spécialités: Comptabilité, Obtention de crédit, Négociations, Gestion d'entreprise, Connaissance du produit lié à la spécialisation de l'entrepreneur, Législation des affaires, Chaînes d'approvisionnement, Chaînes de distribution, Marketing, Connaissance du monde financier, Logistique du transport...

Espion: Spécialiste du Renseignement, le personnage s'infiltré dans un milieu afin d'amasser des masses d'informations. Que ce soit pour le compte d'un gouvernement, d'une entreprise concurrente ou à titre personnel pour vendre ses services au plus offrant, le boulot consiste à prendre des photos, rapporter des documents ou en faire des copies, filmer ou noter les agissements du personnel,



effectuer une filature ou expédier des informations secrètes. Qu'il soit un ancien policier, un agent secret, un mercenaire ou simplement un employé d'une firme concurrente, le personnage n'a pas de formation spécialisée en espionnage: il apprend par l'expérience. Il sait mener une enquête, se montrer discret et jouer la comédie. Il connaît la politique du milieu (affaires, entreprise, mondiale) et est en mesure de mémoriser précisément de grandes quantités d'informations.

Spécialités: Cryptographie, Mensonge, Discrétion, Intrusion, Intrusion informatique, Contexte politique, Langue étrangère, Conduite extrême, Filature.

Étudiant: Le personnage poursuit des études dans un domaine à définir. En plus de sa matière d'étude, il a appris à travailler sous pression, à mémoriser de grandes quantités d'informations, à respecter des échéanciers sans bon sens, à faire de la recherche en bibliothèque et dans des bases de données. En plus, il connaît les endroits à la mode, peut se remettre rapidement d'une consommation abusive d'alcool et sait toujours où va se tenir la prochaine fiesta...

Spécialités: Argumenter, Baratinier, Sciences (Humaines, Appliquées), Littérature, Recherche en bibliothèque, Recherche sur Internet, Organisations étudiantes, Style d'écriture...

Bandit / Gangster: Le personnage observe un comportement socialement déviant, orienté vers la criminalité. Familier avec les bandes organisées et/ou la mafia locale, il survit dans ce dur milieu. L'union fait la force et le criminel solitaire ne fait pas longue carrière. Les mieux organisés savent où et comment acheter drogue et armes, où et comment les revendre à profit, monter une organisation ou joindre un groupe organisé... Tout bon gangster sait se faire des contacts: d'autres criminels, des policiers vendus, politiciens et avocats véreux...

Spécialités: Combat à mains nues, Maniement des armes de poing, Connaissance de la rue, Corruption, Ruse, Intimidation, Tactique, Discrétion. Hiérarchie criminelle, Lois locales, Familiarité avec le monde interlope, Recel.

Informateur: ce spécialiste de l'information sait écouter et observer ce qui se passe autour de lui. Toujours au fait des événements récents ou lointains, à l'affût de la moindre nouvelle ou de l'événement à venir, il a ceci de différent du journaliste

que l'écoute discrète et un réseau de contacts bien établi le conduit à la vente lucrative des renseignements qu'il obtient. Un bon informateur évite de se faire remarquer, il est apte à disparaître sans laisser de traces, il connaît bien la ville et possède de nombreux contacts dans toutes les sphères de la société. La différence entre l'Informateur et l'Espion est dans l'approche passive: l'Espion s'infiltré et va au devant du renseignement, tandis que l'Informateur s'organise pour être au bon endroit au bon moment afin que l'information lui tombe dans l'oreille.

Spécialités: Discrétion, Survie en milieu urbain, Mensonge, Baratin, Combat à mains nues, Connaissance de la rue, géographie, Politique, Économie, Recherche Scientifique...

Marchand: Le personnage est à l'aise avec la gestion d'une boutique ou d'un établissement, sait gérer un budget, attirer les clients, marchander avec ses fournisseurs et gérer du personnel.

Spécialités: Marchander, Convaincre, Gestion d'un commerce, Tenue de livres, Connaissance des produits (du domaine du marchand), Service à la clientèle, Chaîne d'approvisionnement, Chaîne de distribution, Marketing, Lois commerciales.

Mendiant: Le personnage est amputé, vétéran d'une guerre, enfant de la rue, clochard et/ou vagabond. Les mendiants sont omniprésents dans les rues des villes, et la concurrence est difficile. Bien que certains soient de véritables victimes de la société, d'autres font un véritable métier de susciter la charité et la pitié, même s'ils sont à l'abri du besoin. Certains s'organisent en groupes pour se protéger et partager les profits. Le mendiant connaît bien la ville et possède de nombreux contacts chez les rejetés de la société.

Spécialités: Quête, Survie en milieu urbain, Mensonge, Baratinier, Connaissance de la rue, Géographie de sa région, Contacts, Amis et Ennemis chez les mendiants locaux...

Mercenaire: Le personnage est un criminel qui accepte de faire n'importe quel travail, en particulier le sale boulot, en échange d'un gros montant d'argent. Contrairement au gangster, le mercenaire est indépendant, ne vit que pour le pognon et n'a aucune loyauté. Il est payé au contrat, sur livraison de la marchandise ou d'une preuve d'exécution. Un mercenaire qui ne sait pas marchander ne travaille pas et un mercenaire qui ne sait pas se battre est un homme

mort. Les revirements de situation sont fréquents, aussi la pratique de cette occupation nécessite des nerfs d'acier et une excellente gestion du stress.

Spécialités du Mercenaire: Combat à mains nues, Arme de mêlée, Arme de tir ou de jet, Connaissance de la rue, Ruse, Intimidation, Tactique, Discrétion. Hiérarchie criminelle, Lois locales, Familiarité avec le monde interlope, Recel, Mensonge, Torture, Pilotage, Conduite extrême, Bagarre...

Tueur: spécialisé dans les carnages et les bains de sang, ou dans l'assassinat propre. Contrairement à l'Assassin, le tueur n'a pas de règles. Il porte toujours une arme, puis une autre, et une autre bien cachée... Muni d'une bonne armure, il n'hésite pas à foncer dans le tas.

Spécialités: Maniement d'une arme de poing, Maniement des armes automatiques de combat, Bagarre, Connaissance du monde interlope, Géographie municipale, Négociation, Traque, Filature.

Militaire: Le fait de s'enrôler dans l'armée sans y faire carrière, pour un service de quelques années. Se référer au manuel «Les Chroniques de Nebulon» pour plus d'informations sur l'armée. Les grades n'ont aucun lien avec le niveau de compétence et sont accordés en fonction du jeu.

Spécialités: Maniement d'une arme d'épaule, Maniement des armes automatiques de combat, Conduite de véhicules militaires, Traque, Filature, Survie en forêt.

Mystique: Le personnage est adepte des sciences spirituelles telles l'astrologie, la numérologie, la graphologie, la nécromancie (spiritisme), l'étude des bibles anciennes, l'alchimie et la théologie. Parfois dotés de capacités surnaturelles ou de dons particuliers, les mystiques ne sont pas toujours pris au sérieux, principalement à cause de leurs habitudes étranges et du très grand nombre de charlatans.

Spécialités: Art divinatoire (un type précis), Baratin, Kabbale, Littérature Mystique, Littérature Religieuse, Mythes et légendes, Notions de rites, Notions d'alchimie, Écriture académique...

Note: cete Fonction peut être associée à des pouvoirs psychiques afin que le personnage bénéficie d'avantages supplémentaires. Celui-ci devra posséder le Trait Médium ou Don Psychique pour maîtriser ses étranges pouvoirs.

Pirate: spécialisé dans l'un ou l'autre des domaines suivants: piratage informatique, fraude, vol de véhicules, détournements, cambriolage, trafic de stupéfiants, etc. Les longues carrières sont rares dans ce métier dangereux. Les pirates se tiennent habituellement en bandes organisées, ils ont une bonne planque et même une seconde planque en cas de retraite prématurée, et ils s'arrangent pour garder à leur portée tous les biens et services dont ils ont besoin.

Spécialités: Manigances, Tactiques de combat, Navigation, Stratégie, Psychologie, Torture, Connaissance des systèmes (spécifier)...

Taxi: Le taxi possède son propre véhicule et est son propre patron. Il peut conduire une navette, un biplace ou une voiture, pour emmener ses clients à destination dans un temps record en violant le moins possible les règles de la circulation...

Spécialités: Argumenter, Baratiner, Géographie de son territoire, Psychologie, Connaissance de la rue, des attractions et des établissements locaux...

Usurier: oeuvrant à son compte ou pour un réseau, il prête son argent ou celui du réseau, pour un taux d'intérêt quotidien supérieur aux normes du marché (20%). Ses clients sont des paumés, toxicomanes en manque, joueurs compulsifs, gens de mauvais crédit... Il récupère ensuite les montants avec intérêts. Il n'hésitera pas à faire appel à un spécialiste pour les plus sales besognes. Dans ce métier illégal dans plusieurs États, tous les coups sont permis, alors l'Usurier doit être équipé en conséquence.

Spécialités: Manigances, Intimidation, Sollicitation, Exercer des pressions, Psychologie, Torture, Connaissance du milieu de sa clientèle...

Les Loisirs:

Un personnage possède un très grand nombre de compétences, la plupart étant centrées sur la pratique d'une Occupation. Cependant, certaines compétences seront utilisées pour la pratique d'une activité secondaire, centrée sur un intérêt particulier, hors du champ de l'Occupation principale.

Un personnage peut avoir plusieurs Loisirs, généralement sans lien direct avec son Occupation. Ainsi, vous pouvez créer des personnages réalistes sans devoir lui choisir plusieurs dizaines de compétences individuelles, quoi que cette possibilité vous soit aussi accessible.

À titre d'exemple, un Ouvrier peut tout aussi bien s'adonner à la Photographie durant ses temps libres et s'intéresser aux vins. Un Avocat peut avoir un côté Gambler et pratiquer le théâtre...

Le Loisir se compose de spécialités d'utilité restreinte: cuisiner, coudre, collectionner les vins rares, construire des maquettes... En revanche, le coût pour le développer est minime, ce qui permet à un personnage d'en posséder plusieurs.

Le Rang d'un Loisir se situe entre 1 et 10. Son coût sera d'un PCD par Rang.

Echelle indicative du Rang d'un Loisir:

Rang	PCD	Description
1	1	Débutant: simple intérêt à des fins récréatives.
2	2	
3	3	Amateur: intérêt soutenu dans un but d'avancement.
4	4	Avancé: pratique courante et passionnée.
5	5	
6	6	Expert: ce niveau dénote une expertise notable et reconnue.
7	7	
8	8	Érudit: ce niveau dénote une longue expérience et beaucoup d'instruction.
9	9	
10	10	Sommité: le personnage est devenu une référence en la matière.

Quelques exemples de Loisirs:

Chasseur: vous aimez la forêt, la traque du gibier et la bonne bière après une journée de pistage. Vous savez entretenir votre arme de chasse spécifique, bâtir votre cache et traquer le gibier auquel vous vous intéressez. Vous connaissez les habitudes de vos proies, les techniques de survie en forêt et la réglementation concernant cette activité dans votre région.

Spécialités: tirer [avec l'arme appropriée], dépecer un animal, suivre une piste, installer/fabriquer une trappe, survivre [sur un type de terrain donné], notions de géographie, de météorologie, de zoologie pertinentes au type d'animal chassé, Réglementation concernant la chasse, entretenir son arme.

Collectionneur: que l'on parle de porte-clés de timbres ou de tasses, vous êtes un vrai connaisseur dans votre domaine spécifique de collection. Vous devez définir le type de collection que votre personnage pratique.

Spécialités: classer des objets, retracer l'historique de

chaque pièce de collection, marchander, recherche de documentation, notions d'histoire et de géographie.

Coiffure: vous savez égaliser une coupe de cheveux et créer un dégradé naturel. Vous aimez couper les cheveux de vos enfants...

Spécialités: coupe, rasage, teinture, techniques de coiffure, utilisation et entretien des outils, connaissance des produits capillaires...

Conduite de véhicules récréatifs: vous aimez passer vos fins de semaine dans les sentiers, chevauchant votre tout-terrain, et suivre les copains dans les relais forestiers.

Spécialités: dépanner un véhicule tout-terrain, lire les cartes, s'orienter dans les sentiers, réparer un trouble mécanique mineur.

Couture: vous réparez vos vêtements avec finesse et précision, connaissez plusieurs variétés de tissus, vous aimez peut-être confectionner des vêtements pour vous et/ou vos enfants ?

Spécialités: lire un patron, assembler des pièces de tissu, techniques de couture, tailler un textile, utiliser et entretenir une machine à coudre.

Cuisinier: dès que vous arrivez de travailler, vous enfiler votre tablier et vous aimez impressionner vos convives. Vous collectionnez les livres de recettes et vous suivez les exploits culinaires des grands chefs à la télé. Vous aimez la bonne bouffe et vous savez recevoir. Vous possédez des connaissances diététiques de base et le savoir-faire du cuisinier.

Spécialités: doser une recette, évaluer les quantités et les portions, préparer une présentation, maîtriser les techniques culinaires, spécialité maison (recette à spécifier), utiliser et entretenir du matériel culinaire.

Généalogiste: vous êtes passionné par l'histoire des familles et de leur descendance. Quand il s'agit de démontrer un lien de parenté entre deux personnes, vous vous appliquez à la tâche. Vous consultez les archives et remontez la filière jusqu'à ce fameux acte de mariage qui unit deux familles.

Spécialités: retracer l'histoire d'une famille, recherche en bibliothèque, techniques de recherche, utiliser des archives, enquêter, connaissance des logiciels de généalogie et de bureautique.

Graphiste: vous êtes passionné par l'image, la photographie numérique, les montages photos et les trucages graphiques. Vous aimez dessiner et

réaliser de belles maquettes pour vos proches ou vos collègues. Quand on a besoin d'un prospectus, c'est à vous qu'on demande de le réaliser !

Spécialités: utiliser les logiciels de dessin et bureautique, recherche d'images, retouche d'images.

Historien: vous vous intéressez à l'histoire, aux dates importantes, à la chronologie des événements. Vous aimez qu'on vous questionne sur les motivations qui ont mené aux grands événements de l'histoire. Vous êtes une référence en matière de statistiques et de chronologie.

Spécialités: Histoire, recherche en bibliothèque, techniques de recherche, utiliser les archives, enquêter, utiliser les logiciels de bureautique...

Horticulture: vous vous intéressez aux plantes, à leur développement et à leur reproduction. Vous jardinez, vous aimez cultiver fruits et légumes.

Spécialités: transplanter et repoter une plante, connaissance des engrais et pesticides, connaissance spécifique de certaines plantes à fleurs ou à fruits...

Informaticien: vous possédez un ordinateur et surfez sur Intersat dès que vous avez un moment libre. Vous essayez des jeux et installez de petits programmes sur votre machine. Peut-être piratez-vous des logiciels ou téléchargez illégalement de la musique sans payer les droits d'auteur? Hum...

Spécialités: connaissance des systèmes d'exploitation, chercher sur Intersat, techniques de recherche électronique, utiliser et installer des logiciels...

Modélisme: vous adorez les miniatures et avez un rare souci du détail. Vous aimez reproduire en atelier ce que vous avez vu en vrai ou en images. Entre vos mains, tout objet peut se transformer en autre chose. Peut-être avez-vous un train électrique ou un aéronef motorisé ?

Spécialités: récupérer et recycler, assemblage de précision, chercher des idées sur Intersat, techniques de modélisme, connaissance d'un domaine particulier tel le transport ferroviaire, l'architecture, l'aérospatiale...

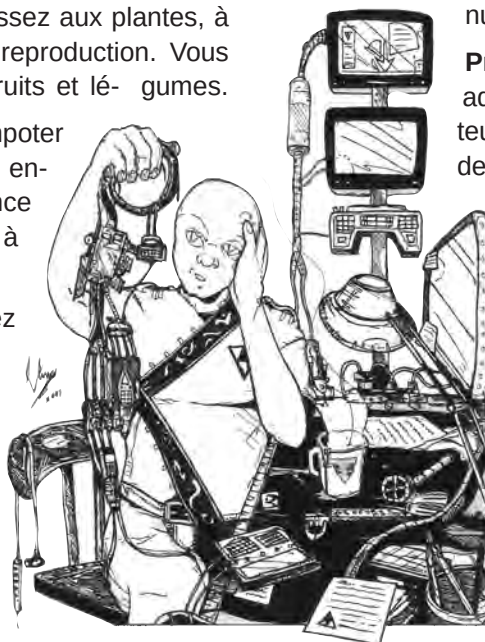
Photographe: vous possédez un appareil et vous apprenez à vous en servir de mieux en mieux. Vous courez les baptêmes, les mariages et les grands événements, ou vous préférez relaxer en pleine nature pour photographier oiseaux et paysages. Vous savez choisir l'éclairage approprié et orienter votre appareil pour produire une image de qualité surprenante. Vous connaissez aussi les lentilles, les flashes et les types d'appareils-photo. Peut-être expérimentez-vous des procédés artisanaux d'effets spéciaux ?

Spécialités: techniques de photographie, entretenir un appareil, développer un film ou traiter des images numériques, utiliser des filtres, des éclairages, des logiciels de photographie numérique.

Pratique sportive: vous vous adonnez à un sport de façon amateur ou peut-être faites-vous partie de la ligue d'Astroballe de votre patelin. Quoiqu'il en soit, ce n'est pas là votre gagne-pain.

Si vous pratiquez un art de combat de façon purement amateur, juste pour le sport, vous l'acquierez au coût d'un Loisir, mais vous ne bénéficiez d'aucun des avantages qu'il fournit (AR, MD, Réserve de Défense).

Spécialités: nutrition, mise en forme, étirements, stratégies de jeu, travail en équipe.



Créer de nouvelles Occupations /

Loisirs:

Ce livre n'a pour but que de présenter le système de jeu et les Compétences les plus courantes. Si vous n'y trouvez pas l'Occupation ou le Loisir que vous recherchez pour définir votre personnage, on vous encourage à créer: choisissez un nom explicite qui définisse bien l'Occupation/Loisir désiré(e). Donnez une description concise avec cinq exemples de spécialités, et faites homologuer le tout par le Narrateur afin que tout le groupe ait la même compréhension des termes utilisés.

Spécialités et Compétences individuelles:

Accessibles aux mêmes Rangs et coûts que les Occupations, ces compétences individuelles peuvent être développées séparément au moyen d'une expérience appropriée afin d'enrichir un personnage qui dispose de plus d'une corde à son arc. Elles peuvent aussi servir d'inspiration pour choisir les spécialités de votre Occupation.

Exemples de Compétences:

Analyse de plans techniques: connaissance technique suffisante pour rédiger, lire et interpréter des plans et des schémas techniques.

Argumenter: tenir un discours logique et persuasif, appuyé de faits et non de jugements de valeur, afin de faire un exposé ou une présentation pour vendre un produit, un service ou une idée.

Astrologation: savoir vous orienter dans l'espace, à bord d'un astronef, et retrouver votre chemin parmi les constellations.

- **Intuitive:** utiliser les points de repères visibles, votre mémoire et votre intuition, naviguer au pif.
- **Technique:** utiliser les instruments de bord du véhicule pour calculer les coordonnées et naviguer.

Balistique: Cette connaissance approfondie des projectiles et de leur trajectoire vous permet de déterminer avec précision l'origine et la destination de tout projectile, ainsi que de calculer le meilleur angle de tir.

Baratiner: Le personnage tient un discours abondant, persuasif, souvent biaisé, dans le but d'en faire accroire, de circonvenir, de forcer l'opinion ou la décision d'autrui. Généralement abusif et truffé de jugements, le baratin est utilisé par les magouilleurs. Ne pas confondre avec argumenter.

Brevet de conducteur: habileté acquise lors d'un cours réglementé. Ce brevet vous autorise à piloter le véhicule de route pour lequel il a été émis: voiture, camion, aéroglisseur, embarcation aquatique de 6 places et moins...

Brouilleur de pistes: aptitude à effacer vos traces ou celles de votre groupe, lorsque vous circulez dans un milieu propice. Utile lorsque vous voulez éviter d'être retracés, le brouillage de piste couvre autant l'effaçage des empreintes digitales que la mise en place d'une fausse piste.

Calligraphie: capacité à utiliser un stylo, une plume ou un crayon pour écrire de façon soignée, voire artisanale. Vous savez imiter la signature de quelqu'un avec un soin méticuleux...

Camouflage: se dissimuler sur le terrain, se fondre dans le décor afin qu'on ne vous aperçoive pas au premier coup d'œil. Vos succès avec cette Compétence neutralisent ceux d'un adversaire qui tente de percevoir votre présence.

Conduite extrême: effectuer des manœuvres difficiles avec un véhicule routier, nautique ou aéroglisseur. Vous disposez d'un éveil particulier aux dangers de la route qui vous amène à savoir manœuvrer dans le trafic intense.

Connaissance des armes: expérience propre à un collectionneur, relevant d'un intérêt poussé pour les armes, leur fonctionnement et leur origine. Les armes vous fascinent au point de tout savoir à leur sujet. Sans vous en servir, vous savez toutefois les réparer et les entretenir. Spécifier le type d'arme: Armes blanches, armes à feu, armes modernes, armes au laser, utilisation des explosifs...

Connaissance de la rue: expérience du milieu urbain, avec ses grandes artères et ses ruelles, ainsi que de la population qui y vit. Le personnage sait reconnaître les différents regroupements sociaux, trouver ce dont il a besoin et s'orienter dans les quartiers, rues et ruelles d'une grande ville.

Connaissance des réseaux: expérience des logiciels, des réseaux d'ordinateurs, des banques de données et des systèmes de communication. Le monde virtuel n'a pas de secret pour vous.

Crochetage de serrures: actionner les serrures mécaniques, c'est-à-dire les serrures qui se déverrouillent mécaniquement avec une clé. Les serrures biométriques, magnétiques ou électroniques n'entrent pas dans cette catégorie.

Connaissance générale de la technologie: le personnage connaît et comprend les origines et les applications des technologies qui lui sont familières. Sans être expert, il comprend le rôle global de chaque élément et sait identifier voire utiliser intuitivement les appareils et instruments techniques de son environnement.

Décryptage: la connaissance des méthodes de codage, de modulation et d'encryptage numérique et analogique vous permet de reconstituer une infor-

mation à partir des signaux interceptés, de calculer l'algorithme de décryptage à partir des informations accompagnant le signal.

Déduction: enchaîner des propositions logiques afin de déterminer l'aboutissement d'une séquence. Cette Compétence résulte d'une grande logique et d'une intelligence raffinée.

Détection: déceler la présence d'un piège, d'un système d'alarme ou d'un autre danger, par l'observation des traces qu'il laisse. Vous remarquez les fils électriques, les lentilles, la trace des faisceaux laser dans la poussière, les petits aimants dans les portes, etc.

Diversion: distraire un adversaire afin d'augmenter son temps de réaction. Vous connaissez tous les vieux trucs du genre « fais gaffe au serpent », « tes lacets sont défaits », adopter une expression effrayée pour inciter l'adversaire à se retourner, etc. Chaque succès investi dans une diversion neutralise un succès d'esquive de l'adversaire.

Enquête: aptitude à poser les bonnes questions, à fouiller aux bons endroits et à comprendre les événements auxquels vous vous intéressez.

Escalade: escalader un mur, un arbre ou une paroi rocheuse, avec le matériel approprié à la situation.

Escrime: manier le fleuret de manière stratégique afin de toucher l'adversaire tout en parant ses coups.

Esquive: éviter un projectile, un objet qui menace de vous heurter ou vous happer. Son Rang indique votre Réserve de Défense au début d'une Scène de combat.

Feinte: laisser croire à un adversaire que vous tentez une manœuvre alors que vous en exécutez une autre. Tout est dans le non verbal: les mouvements des yeux et l'attitude du corps en disent long à l'adversaire sur vos intentions.

Filature: suivre une personne sans vous faire remarquer de celle-ci.

Fouilles archéologiques: déterreurs de trésors, vous savez fouiller les sables du désert, les boues d'un marais ou les fondations poussiéreuses de la cité pour trouver trésors et vestiges du passé.

Habitude: cette Compétence est liée à l'équipement qu'elle concerne et elle est non-transférable en cas de perte de l'équipement. Chaque Rang permet à un personnage de compenser le SR lié à l'encombrement d'un équipement particulier.

Horlogerie: cours d'Horloger reconnu traitant des mécanismes de précision, incluant non seulement les horloges mécaniques mais toutes les pièces d'engrenage, axes, courroies et poulies.

Imitation: aptitude à imiter soit la gestuelle et l'attitude d'une personne, soit sa voix ou même son écriture. Nécessite la spécification du champ de Compétence.

Infiltration: aptitude à vous infiltrer dans un lieu ou dans un groupe sans attirer l'attention. Vous pouvez aussi quitter le lieu ou le groupe sans que l'on se doute de la véritable raison de votre présence.

Maître chien: formation donnée aux policiers qui entraînent les chiens pisteurs. Le personnage développe un lien très fort avec son chien, allant de l'amitié réciproque à l'obéissance absolue. Le chien ira jusqu'à sacrifier sa vie pour son maître. Le chien est entraîné pour repérer la drogue, les armes, les individus suspects (par l'odeur de l'adrénaline) et pour la poursuite de suspects. Il existe également un entraînement spécial pour désarmer un suspect. Cette Compétence donnera au joueur autorité sur un animal en particulier: chien policier ou animal équivalent, entraîné comme tel. Cette aptitude s'applique également aux chiens guides pour les aveugles.

Note: La disparition de l'animal entraîne celle de la Compétence, puisqu'il faut recommencer l'entraînement pour un nouvel animal.

Maniement: habileté à manier un équipement particulier ou appartenant à une catégorie donnée. Pour chaque Rang, cette Compétence permet d'ignorer un point de la DU de l'équipement:

- **Appareil:** spécifier le type d'appareil: ordinateurs, multidétecteurs, outil, etc.
- **Armes blanches:** Spécifier la catégorie: couteaux, projectiles à tranchants, machette, épées, etc.
- **Armes à feu:** Spécifier la catégorie: armes de poing, armes de chasse, armes d'assaut, armes militaires, etc.
- **Armes modernes:** armes électromagnétiques, armes au laser, etc.
- **Armes lourdes:** armes sur trépied, armes de format supérieur et celles qui sont montées sur des véhicules.
- **Batteries de tir:** armes montées en batteries.

Marchandage: aptitude à faire entendre raison. Vous parvenez à être très vendeur, ou à faire valoir vos biens ou votre argent.

Natation: le personnage sait nager, plonger, effectuer des manœuvres aquatiques et se maintenir à la surface en cas d'immersion accidentelle.

Navigation: vous savez vous débrouiller à bord d'un navire spatial ou marin. Son fonctionnement ne recèle aucun secret pour vous, vous savez donner les directives à l'équipage pour le manœuvrer efficacement.

Nautisme: vous savez vous débrouiller sur une embarcation. Vous connaissez les règles de sécurité pour naviguer et manœuvrer les équipements.

Nœuds: connaissance de base des nœuds courants et avancés. Pour chaque Rang de cette spécialité, vous connaissez cinq nœuds utiles.

Occultisme: connaissance des différents phénomènes surnaturels. Vous saurez distinguer un authentique phénomène d'une supercherie, un récit véridique d'une légende mythique. Cette connaissance vous permet aussi de ne pas être effrayé par ces phénomènes.

Orientation: aptitude à utiliser cartes, boussole, GPS et autres techniques pour s'orienter dans un lieu. Il faut connaître des points de repères pour pouvoir s'orienter. De plus, vous saurez comment trouver le nord sur n'importe quelle planète.

Parachutisme: brevet de parachutiste de l'armée, formation ou expérience équivalente. Vous connaissez les techniques pour sauter et atterrir en sécurité, les principes de la chute libre et le fonctionnement d'un parachute.

Pharmacologie policière: connaissance très poussée des drogues et médicaments, enseignée aux policiers. Elle vous permet de reconnaître un produit à ses effets. Vous serez en mesure de déterminer si un suspect s'est injecté quelque chose ou s'il en porte sur lui.

Pickpocket: habileté de fouiller les poches d'autrui sans qu'il ne s'en aperçoive. Vous pouvez voler le portefeuille d'une personne ou introduire des objets dans ses poches sans attirer son attention.

Piège: installer et désamorcer un piège, échapper à un piège dans lequel vous êtes tombé.

Piratage de systèmes: habileté à modifier un système mécanique, électronique ou informatique afin

d'en faciliter l'accès ou de faciliter des opérations qui sont normalement impossibles.

Pistage: retrouver et suivre une piste laissée par un animal ou une personne. Vous pouvez même déduire, d'après les indices laissés sur la piste, quel genre de créature a laissé cette piste.

Premiers soins: techniques de premiers soins servant à stabiliser l'état du blessé en attendant les secours, et aptitude à les pratiquer sur une personne consciente: arrêter un saignement, réduire une fracture, empêcher une blessure de s'aggraver, etc.

Projectiles: lancer des objets avec vos mains ou avec un lanceur manuel (autre qu'une arme à feu) On parle ici de projectiles à basse vitesse. Vous connaissez le projectile et vous savez déterminer quelle sera sa trajectoire en fonction des différentes façons de le lancer. Vous saurez aussi choisir le bon projectile pour atteindre efficacement votre cible.

Pyrotechnique: connaissance du feu sous toutes ses formes. Vous ne serez pas sans ressources en présence d'un feu, ou lorsque vous désirez en allumer un en toute sécurité. Elle est essentielle à un pompier, à un policier ou à un pyrotechnicien et elle peut être très utile à un ingénieur.

Radiocommunications: obtenue au moyen d'un cours de radioamateur, cette connaissance des codes, protocoles et appareils de communication vous autorise à utiliser les appareils de communication spécifiques à votre brevet.

Réanimation: connaissance des techniques de réanimation cardiorespiratoire. Lorsque vous trouvez une personne inconsciente, vous pouvez la réanimer. Le scénario déterminera si la personne est apte à être réanimée, selon la nature de ses blessures: on ne peut pas réanimer un tas de viande hachée...

Renseignement: cette Compétence est utile dans le contexte où les personnages joueurs amassent des informations au cours d'une enquête. Au lieu de décrire en détail chaque renseignement obtenu, ce qui nécessite parfois de l'improvisation, le Narrateur peut attribuer, individuellement ou collectivement, un Item fourre-tout appelé Renseignement, à inscrire sur la fiche de personnage. Cet Item se voit attribuer un Rang situé entre 1 et 10, chaque Rang représentant une information que les personnages qui en bénéficient pourront utiliser dans une Scène ultérieure, pourvu qu'il s'agisse d'une information

qui pouvait être obtenue. Le Rang est diminué d'un point à chaque usage, jusqu'à ce qu'il soit épuisé.

Réparation: le personnage possède la débrouillardise et l'imagination requises pour trouver une solution à un problème technique, il sait intuitivement démonter et remonter les appareils.

Sports de glisse: expérience dans l'utilisation d'un moyen de locomotion personnel qui nécessite de l'équilibre et de la coordination, tels que les skis, planche à neige (ou à roulettes), patins, etc. Vous devez spécifier le sport pratiqué et le type d'équipement auquel vous êtes habitué. La pratique de deux sports représente deux compétences distinctes.

Survie: connaissance des différentes méthodes de survie dans la nature, lorsque vous êtes dépourvus des moyens technologiques auxquels vous êtes peut-être habitué: trouver de l'eau potable, des plantes et animaux comestibles, fabriquer un abri de fortune, allumer un feu sans briquet ni allumettes, pratiquer les méthodes rudimentaires de premiers soins et d'hygiène, identifier les dangers, savoir laisser une trace qui permettra aux secouristes de vous retrouver, etc.

Surveillance: aptitude à observer une personne sans qu'elle ne s'en rende compte. Chaque succès généré au moyen de cette compétence augmentera le SR de votre cible pour vous détecter. Vous remarquerez chacun de ses gestes, chacune de ses habitudes et vous saurez quels sont ses déplacements.

Tactique: science des stratégies, de la planification coordonnée. Celui qui la maîtrise sera en mesure de planifier des opérations policières ou militaires avec un minimum de ressources et un maximum d'efficacité.

Tir instinctif: viser juste avec des armes de poing. Vous dégainez et tirez de manière instinctive, sans forcément savoir manier l'arme.

Torture: connaissance de la psychologie de la douleur, sous toutes ses formes. Par la forte suggestion de souffrance, vous savez faire mal à quelqu'un sans le tuer, et souvent sans même le blesser. Les succès générés infligent un double dommage de Stress à votre victime.

Toxicologie: connaissance des substances toxiques, qu'elles soient naturelles ou synthétiques. Vous connaîtrez, s'il existe, le contrepoison pour chaque poison connu et vous saurez comment empêcher ou contrer les effets toxiques de ces substances.

Tuer à mains nues: par ses connaissances, son expérience ou sa formation, le personnage est apte à tuer à mains nues. Chaque succès investi dans l'effet Dommages infligera un MDx2 à la victime.

Vise: aptitude à viser une cible avec précision. Il est utile à ceux qui utilisent des armes à projectiles. Elle peut être combinée avec les habiletés en maniement d'armes et en projectiles.

Voltige: aptitude à effectuer des manœuvres difficiles avec un véhicule. Cette habileté s'utilise simultanément avec l'une des habiletés en pilotage.

Zoologie: connaissance des différentes espèces animales, de leurs caractéristiques, mœurs et classification taxonomique. Vous connaissez leur anatomie et vous savez quels animaux sont venimeux, lesquels sont dangereux, quelles sont leurs armes naturelles et leur adaptation, etc.

Pilotage: Ce brevet acquis lors d'un cours de pilotage vous autorise à prendre les commandes d'un appareil à titre de pilote. Chacune des classes ci-dessous représente une compétence à part entière:

- **Classe 1:** piloter les esquifs, escorteurs et navettes de moins de 6 places.
- **Classe M:** l'ajout d'un « M » à votre brevet indique que vous avez acquis les compétences nécessaires à l'utilisation de véhicules militaires. Les classes militaires sont 1M, 2M et 3M.
- **Classe 2:** piloter les navettes et goélettes de moins de 30 places.
- **Classe C:** l'ajout d'un « C » à votre brevet indique que vous avez acquis les compétences nécessaires à l'utilisation de véhicules commerciaux. Vous êtes donc admis à transporter des passagers pour les grandes lignes de transport commercial. Les classes commerciales sont 1C, 2C et 3C.
- **Classe 3:** piloter les transporteurs de gros tonnage: frégates, corvettes, destroyers et croiseurs. Si le pilotage de l'appareil nécessite plus d'une personne, vous ne pourrez toutefois pas le piloter seul; il vous faudra une équipe d'opérateurs.

Créer de nouvelles compétences:

Ce guide n'a pour but que de présenter les compétences les plus utiles. Vous êtes encouragé à créer les vôtres en leur donnant un nom explicite qui définit la Compétence et une description explicite, que vous ferez homologuer par votre Narrateur.

Les techniques de combat:

Ensemble de techniques avancées de combat, l'art martial est issu des traditions et de la culture du peuple qui l'a développé. Comme ils visaient à prendre le dessus sur l'adversaire lors d'un affrontement, le secret des arts traditionnels fut donc jalousement gardé pendant des millénaires avant de devenir accessible. Encore de nos jours, certaines disciplines sont l'apanage d'un groupe restreint d'initiés. Leur pratique demande une dévotion qui en fait une Compétence en soi.

On distingue quatre familles d'arts de combat:

1. Les **techniques d'autodéfense** traditionnelles consistent à assurer sa défense contre un adversaire, voire à immobiliser ce dernier. Bien qu'ils puissent comporter des techniques offensives, la tactique favorisée consiste à se soustraire aux attaques par la dissuasion.
2. Les **techniques de combat offensif** traditionnelles visent à neutraliser un adversaire, voire le tuer. Les techniques les plus violentes appartiennent à cette famille. La tactique favorisée consiste à approcher sans être vu ou à lancer une attaque rapide et puissante pour avoir le dessus.
3. Les **sports de combat** visent le développement de l'individu en favorisant la santé physique et mentale par une activité physique intense. Ils développent la souplesse, la force, les réflexes et maintiennent une saine discipline de vie.
4. La **Discipline** vise aussi le développement de l'individu. À la différence d'un simple sport de combat, la Discipline demande une pratique quotidienne, un investissement total et une dévotion plus grande encore que la simple pratique des mouvements de base. Elle couvre également bien plus large que le seul combat.

Note: La durée d'apprentissage indiquée est en fonction d'une pratique quotidienne, hebdomadaire ou occasionnelle.

Selon la dévotion qu'il y accordera, un personnage pourra s'initier à un ou plusieurs arts de combat au cours de son cheminement. Le joueur intégrera son art de combat d'une manière qui s'accorde avec le scénario en cours. Les techniques de combat sont acquises à l'aide de PCD au coût équivalent de son Rang+5, sauf pour le combat sportif (Rang+4). Le

temps de formation et de pratique est indiqué dans la description des arts de combat.

Le Rang d'une technique de combat se situe entre 1 et 10. Chaque rang doit être acquis cumulativement. Le calcul des PCD s'effectue selon le Rang de l'Art de Combat:

Rang	Traditionnel (PCD)	Sport (PCD)
1	6	5
2	13	11
3	21	18
4	30	26
5	40	35
6	51	45
7	63	56
8	76	68
9	90	81
10	105	95

Quelques règles à observer:

1. La pratique d'un art de combat améliore les réflexes du personnage: le Rang de votre art de combat diminue le SR de votre Test d'Initiative et de vos Tests de Compétence en combat.
2. La pratique d'un art de combat modifie le dommage que votre personnage peut infliger à l'adversaire. Cette Force de frappe est indiqué pour chaque art de combat sous la forme d'un multiplicateur de dommages (MD) variant de MD x2 à MD x5. L'utilisation d'une arme s'ajoute à ce MD.
3. Bien que les arts de combat incluent d'emblée toutes les techniques mentionnées pour leur famille respective, le combattant peut développer des Traits Expert pour l'une ou l'autre des spécialités. Le Rang accordé à chacune représente autant de relances de dés sur les tests en combat.
4. La pratique d'un art de combat modifie votre éveil au combat: si vous disposez d'un Round de préparation ou d'une différence de 2 points dans votre valeur d'initiative contre un adversaire, vous pouvez diminuer d'un point le SR de votre prochain test de Compétence.
5. La pratique de plusieurs arts de combat ne permet pas de combiner les bonus octroyés par chacun. On frappe avec une seule technique à la fois.

Les techniques d'autodéfense:

Chaque technique d'autodéfense comprend l'utilisation de base de certaines armes. Pour une utilisation spécialisée, il faut ajouter la Compétence appropriée et lui assigner un Rang.

Légende:

Se pratique à mains nues 

Se pratique avec armes blanches 

Se pratique avec arme contondante 

Comporte des techniques d'armes de poing 

Comprend l'utilisation de projectiles 

Rang / Échelon		Réserve Défense	MD
1-2	Innishi	1	x1
3-4	Kohaï	2	x2
5-6	Senpaï	3	x2
7-8	Senseï	4	x3
9-10	Soke	5	x3

Spécialités:

Techniques d'esquive: éviter la plupart des coups qui vous seront portés au moyen de déplacements et de mouvements souples. Éviter les projectiles en sachant évaluer leur trajectoire. Au début d'une Scène de combat, votre Réserve de Défense commence à 1 point par Échelon.

Techniques de projection et d'immobilisation (clés): déséquilibrer l'adversaire et le projeter par terre avec l'énergie qu'il déploie à essayer de vous frapper. Utilisez l'élan de l'adversaire pour transformer ses coups en projections étourdissantes et le terrasser sans le blesser.

Réflexes: techniques de blocage des coups portés par l'adversaire: blocage par clé ou par torsions.

Désarmement: vous apprenez à désarmer l'adversaire, d'un geste rapide, quelle que soit son arme et sans blesser personne.

Manipulation d'armes: chaque arme représente une compétence à part entière. Vous savez aussi manier tout objet qui tombe à votre portée pour en faire une arme contondante ou un projectile.

Mêlée: Combattre plusieurs adversaires en même temps (un par Rang). Celui qui le pratique devient apte à frapper partout autour de lui de sorte qu'il devienne très risqué de s'en approcher, surtout lorsqu'il utilise un bâton.

Maître de l'évasion: au moyen de contorsions et d'acrobaties, vous apprenez à vous défaire de toute prise, clé ou lien immobilisant. Vous pouvez vous libérer plus facilement de menottes, d'une camisole de force ou d'un autre lien immobilisant.

Techniques:

Aïdenpo:   

Origine: Corendrès

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Empire Économique Stonk

Accessibilité: toute espèce apte.

Les techniques de combat de l'Aïdenpo sont conçues pour combattre plusieurs adversaires en même temps: il vous donne une relance d'un dé sur vos tests d'Agilité. Celui qui le pratique devient apte à frapper partout autour de lui de sorte qu'il devienne très risqué de s'en approcher, surtout lorsqu'il possède un bâton.

Djiu Gah:    

Origine: Gomohar

Durée d'apprentissage: 3 ans

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes du Club Seigh.

Accessibilité: toute espèce apte.

Enseigné aux soldats du Club Seigh et aux agents de la Vilsep. Le Djiu Gah vous enseigne à utiliser à votre avantage la différence de taille entre votre adversaire et vous: il vous donne une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur et d'Agilité. La particularité de cet art consiste à savoir désarmer, projeter et immobiliser l'adversaire, quelle que soit son arme. Vous savez aussi manier tout objet qui tombe à votre portée pour en faire une arme contondante ou un projectile.

Fudjiaï:   

Origine: Akréia. Son nom nakrek [fou-d-ji-a-i] signifie « évasion ».

Durée d'apprentissage: 4 ans

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes du Club Seigh.

Accessibilité: toute espèce apte.

Enseigné aux soldats du Club Seigh et aux agents de la Vilsep. Les techniques de Fudjiaï ne servent pas à attaquer mais à développer la souplesse des cartilages; il faut donc disposer d'un atout naturel pour le pratiquer. L'adepte devient un maître de l'évasion, des contorsions, des acrobaties et du crochetage de serrures. Les contorsions développées par cet art vous font bénéficier d'une relance d'un dé par Rang sur les tests d'Agilité quand il s'agit de vous libérer d'une forme de contrainte physique (menottes, camisole de Force ou autre lien immobilisant).

Globbino Gah:    

Origine: Gomohar

Durée d'apprentissage: 3 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes du Club Seigh.

Accessibilité: toute espèce apte.

Enseigné aux soldats du Club Seigh et aux agents de la Vilsep. Le Globbino Gah vous enseigne à frapper aux points faibles des membres pour luxer les articulations, ainsi qu'à désarmer votre adversaire et utiliser ses propres armes contre lui: il vous donne une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur et d'Agilité. Vous transformez les coups de l'adversaire en projections étourdissantes. En ce sens, vous pouvez retourner un succès de l'adversaire contre lui.

Gnuttenskor:   

Origine: Kléménès

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Alliance de Zidji, dans les Withenj, des écoles spécialisées.

Accessibilité: Rhodopithèques, Knorks et Ptérani-fères.

Le Gnuttenskor axe la défense sur les projections, les clés et torsions, le blocage des coups portés par plusieurs adversaires en même temps et leur désarmement. Il permet au combattant d'utiliser l'adversaire comme bouclier ou comme arme offen-

sive, il est donc plus efficace en mêlée. Vous disposez alors d'une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur et d'Agilité.

Naïnten:



Origine: Merkis

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Merkis, Yovik

Accessibilité: les Éphésis qui sont dans le secret de cet art.

Cette variante du karaté se concentre sur la projection: déséquilibrer l'adversaire et le projeter par terre avec l'énergie qu'il déploie à vous frapper. À cela s'ajoutent des clés destinées à fracturer les os de qui insiste un peu trop... Les techniques de percussion permettent de retourner un succès de l'adversaire contre lui en vue de bloquer une attaque ou lui causer un dommage.

Niensundwen:



Origine: Corendrès

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Empire Économique Stonk

Accessibilité: Enseigné aux corps policiers ainsi qu'aux corps militaires afin de les maintenir en forme.

La pratique de cet art est très exigeante au niveau physique, mais elle procure un bien-être intellectuel et physique incomparable: il vous donne une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur. L'initié apprend des techniques simples de frappe, de projection, d'autodéfense, de désarmement et de manipulation d'armes.

Nitsuko Inni:



Origine: planète Fonish

Durée d'apprentissage: 12 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Le Nitsuko Inni [ni-t-sou-ko] est enseigné à l'Académie des Khamounis, dans les instituts de formation militaire et dans les temples de la

planète Fonish. On appelle Nitsus Inni [ni-t-sou-i-ni] les adeptes de cette discipline.

Accessibilité: toute espèce dont la force et la souplesse sont supérieures à la moyenne.

Philosophie, discipline de développement personnelle, physique et spirituelle qui enseigne l'auto-défense dans un but de non-violence. Développant tous les aspects de l'individu, il enseigne à se connaître soi-même face à l'adversaire, à profiter du moindre objet dans un but de défense, de protection ou de camouflage. Bien que le Nitsu Inni apprenne l'usage des armes, il apprend surtout les techniques de défense, de désarmement et de neutralisation. Vous savez retourner un succès de l'adversaire à votre avantage, et vous bénéficiez d'une relance d'un dé sur vos tests d'Agilité et de Vigueur.

Quelnedj:



Origine: Développé par des spécialistes de l'Agence.

Durée d'apprentissage: 1 an.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Alliance des Sept Lunes

Accessibilité: peuples de l'Alliance des Sept Lunes

Le Quelnedj utilise la vitesse de réflexe de l'adversaire pour lui infliger des blessures. La tactique consiste à simuler une fausse attaque pour provoquer un réflexe de défense, puis d'utiliser ce réflexe contre l'adversaire: vous savez retourner deux succès de l'adversaire contre lui. L'initié apprend le combat rapproché et le maniement des armes dans le but de savoir les neutraliser efficacement: vous bénéficiez d'une Initiative améliorée de 4 points.

Saï Ken:



Origine: Développé par des spécialistes de l'Agence de Sécurité et d'Investigation.

Durée d'apprentissage: 6 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: planètes de la Fédération Neo-Antexmaurienne

Accessibilité: membres de la Fédération Neo-Antexmaurienne

Le Saï-Ken est très peu violent, par rapport aux

autres arts de combat. On ne peut l'utiliser pour attaquer, seulement pour la défense. Gare à celui qui s'en prend à un maître...

La technique consiste à esquiver les coups et désarmer l'adversaire avant qu'il ne cause des dommages. L'initié apprend le combat rapproché et le maniement des armes dans le but de savoir les neutraliser efficacement: vous savez retourner un succès de l'adversaire contre lui en vue de le désarmer.

Sedfihn:



Origine: l'Alliance Andromédienne

Durée d'apprentissage: 4 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Alliance Andromédienne

Accessibilité: toute espèce apte. Enseigné dans les écoles de l'Alliance Andromédienne.

Peu violent, cet art très exigeant au niveau physique procure un bien-être incomparable: il vous donne une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur et d'Agilité. La caractéristique du Sedfihn est le travail du réflexe. L'initié apprend des techniques de frappe, de projection, d'autodéfense, de désarmement et de manipulation d'armes, ainsi qu'à désamorcer un combat en maîtrisant son adversaire.

T'imaodd:



Origine: Corendrès

Durée d'apprentissage: 10 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Empire Économique Stonk

Accessibilité: toute espèce apte.

Les combats de T'imaodd sont très rapides et actifs sans toutefois provoquer de blessures graves. C'est un combat de vitesse et d'endurance: il vous donne une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur et d'Agilité. Le personnage développe la capacité de donner des séries de coups rapides, et ainsi retourner un succès de l'adversaire contre lui.

Tuilli:



Origine: Tech-Aht

Durée d'apprentissage: 3 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Empire Économique Stonk

Accessibilité: toute espèce apte

C'est un art non-violent dont aucune technique ne permet de blesser l'adversaire. Il permet de faire suffisamment mal pour le décourager d'utiliser la violence contre vous. Vous savez retourner deux succès de l'adversaire contre lui pour le déséquilibrer, le terrasser sans le blesser ou le désarmer d'un geste rapide.

Won-Sung:



Origine: Corendrès

Durée d'apprentissage: 2 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Empire Économique Stonk

Accessibilité: Enseigné aux corps policiers uniquement.

Cet art de combat est basé sur l'utilisation de la matraque en « Y » et du bâton. Les combats de Won-Sung sont rapides et de courte durée. Vous savez retourner deux succès de l'adversaire contre lui pour bloquer ou esquiver la plupart de ses coups ou le désarmer sans le blesser. Sans matraque ou bâton, votre avantage tombe à un seul dé.

Zarghensk Gah:



Origine: les États du Club Seigh

Durée d'apprentissage: 5 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes du Club Seigh.

Accessibilité: Enseigné aux soldats du Club Seigh et aux agents de la Vilsep.

Développé par des spécialistes du Club Seigh à partir des techniques de Nokkosi, un art ancestral disparu, cet art de combat pousse au maximum les techniques de projection, de frappe et de désarmement, et peut frapper aux points faibles des membres pour luxer les articulations. Le combattant devient expert dans l'art de tourner à son avantage les coups de son adversaire. Vous savez retourner deux succès de l'adversaire contre lui.

Zavaïnti:



Origine: Merkis

Durée d'apprentissage: 7 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Merkis, Yovik

Accessibilité: Éphésis et les espèces réputées pour leur souplesse exceptionnelles.

Grâce à la formidable souplesse des cartilages des espèces disposant d'un atout naturel pour le pratiquer, l'adepte devient un maître de l'évasion, des contorsions et des acrobaties. Des projections, clés et techniques de frappe complètent la formation. Vous apprenez à vous défaire de toute prise, clé ou lien immobilisant, grâce à des contorsions qui vous font bénéficier d'une relance de deux dés sur vos tests d'Agilité quand il s'agit de vous libérer de menottes, d'une camisole de Force ou d'un autre lien immobilisant.

Les techniques de combat offensif:

Chaque technique de combat offensif comprend l'utilisation avancée de certaines armes. Des nuances de contenus techniques varient en fonction du style. Une utilisation spécialisée requiert la Compétence et le Rang appropriés.

Légende:

Se pratique à mains nues 

Se pratique avec armes blanches 

Se pratique avec arme contondante 

Comporte des techniques d'armes de poing 

Comprend l'utilisation de projectiles 

Utilise des cris poussés par le combattant 

Utilise les armes naturelles du corps 

Rang / Échelon		Réserve Défense	MD
1-2	Innishi	1	x1
3-4	Kohaï	1	x2
5-6	Senpai	2	x3
7-8	Senseï	2	x4
9-10	Soke	3	x5

Spécialités:

Techniques de camouflage et de dissimulation: le combattant apprend à s'approcher de son ennemi en silence, sans alerter ce dernier. Il sait utiliser le vent pour éviter d'éveiller l'odorat de l'ennemi ; il profite du moindre bruissement pour camoufler sa présence. Il peut ainsi approcher et tuer sans bruit.

Techniques de frappe: techniques de percussion utilisant l'ensemble des armes naturelles du corps en vue de bloquer les attaques adverses et/ou d'attaquer. L'initié apprend de multiples techniques de coups de pied et de poings.

Frappes rapides: consiste à frapper sur les points sensibles de l'adversaire afin de le tuer.

Frappes fatales: frapper pour luxer les articulations et fracturer les os.

Bombardement: s'entourer d'objets qui peuvent servir de projectiles, puis les expédier à coups de pieds et de poings sur vos adversaires.

Blocage: techniques de parades, esquives, balayages, projections, clés ou torsions servant à bloquer les coups portés par l'adversaire.

Désarmement: Certaines clés ou torsions sont capables de luxer les articulations ou de désarmer l'adversaire d'un geste rapide, quelle que soit son arme et sans le blesser.

Techniques d'esquive: éviter coups et projectiles au moyen de déplacements fluides, sans perdre de vue l'adversaire. Au début d'une Scène de combat, votre Réserve de Défense commence non vide (voir tableau des Rangs/Échelons).

Techniques de projection: Vous déséquilibrez l'adversaire et le projetez par terre avec un élan suffisant pour lui infliger des blessures.

Le cri: utilisation de cris tonitruants pour déconcentrer ou effrayer l'adversaire. Pour chaque succès obtenu, le cri infligera un dommage de stress à l'adversaire.

Manipulation d'armes: chaque arme représente une compétence à part entière. Vous savez aussi manier tout objet qui tombe à votre portée pour en faire une arme contondante ou un projectile.

Mêlée: Combattre plusieurs adversaires en même temps (un par Rang). Celui qui le pratique devient apte à frapper partout autour de lui de sorte qu'il devienne dangereux de s'en approcher.

Ahrsim Gah:



Origine: Akreia

Durée d'apprentissage: 2 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes du Club Seigh.

Accessibilité: toute espèce apte et membre des forces militaires du Club Seigh. Son nom nakrek signifie « approche en silence ».

Le combattant apprend des techniques d'approche, de camouflage et de dissimulation, de désarmement en silence, à utiliser les armes de l'adversaire contre lui. Il sait utiliser le vent pour éviter d'éveiller l'odorat de l'ennemi ; il profite du moindre bruissement pour camoufler sa présence. Il peut ainsi approcher et tuer sans bruit à l'aide d'une arme blanche, d'un projectile, d'une technique de frappe ou d'une arme. Vous bénéficiez d'une relance de deux dés sur vos tests d'Agilité, de Présence et d'Intuition.

AïkenTaïrikina:



Origine: Polaris.

Durée d'apprentissage: 6 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes Polaris et Yovik.

Accessibilité: les Rhodopithèques, Knorks et Ptéranifères.

Créé par les moines Aïkensûs, il fut longtemps l'apanage d'un ordre de guerriers assassins. Son apprentissage requiert un séjour dans un monastère Aïkensû. Cet art de combat dangereux consiste à administrer plusieurs frappes rapides sur les points sensibles de l'adversaire afin de le tuer. Vous bénéficiez d'une relance de deux dés sur vos tests d'Agilité et d'un MD+1.

Aïksen, Aïxsien:



Origine: Polaris. Issu d'un art meurtrier désormais disparu, l'Aïxsientaygh, lequel s'est perdu lorsque les derniers adeptes furent tués par une secte obscure.

Disponibilité: sur les planètes Polaris et Yovik.

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: quotidienne

Accessibilité: toute espèce apte et capable de gagner la confiance d'un maître. Les Rhodopithèques, Knorks et Pteranifères sont favorisés.

Particularités: La Force de l'Aïxsien tient dans les Kidji, des suites de mouvements très rapides visant à étourdir l'adversaire. Le combattant peut ainsi frapper, bloquer et esquiver dans un même Kidji.

Bien que cet art n'enseigne pas en soi les techniques de maniement d'armes, plusieurs Kidjis comportent des techniques de désarmement qui consistent à lancer ensuite les armes contre l'adversaire.

Quelques Kidji typiques:

Rang	Technique
Kohaï	Keht: frappe sur la tempe, l'aisselle et le sternum. Malus d'esquive d'un dé pour l'adversaire. Kuat: frappe au visage, au ventre et aux aisselles. Malus d'esquive d'un dé pour l'adversaire.
Senpāi	Djen: frappe sur les artères brachiale, carotide et fémorale, sur les aisselles et le sternum. Malus d'esquive de 2 dés pour l'adversaire.
Sensei	Kajh: frappe sur deux artères et trois points sensibles. Clé de bras pour tout blocage.
Soke	Djakk: frappe sur les artères brachiale, carotide et fémorale et sur quatre points sensibles.

Pour esquiver un Kidji: il faut en connaître la clé, c'est-à-dire le nombre, l'ordre et la suite de mouvements qui le constituent, et cumuler trois succès sur un test d'Intuition.

Dyssang Gah: 

Origine: Danoki-Helemik

Durée d'apprentissage: 3 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes du Club Seigh.

Accessibilité: les Danoks uniquement. Enseigné aux soldats du Club Seigh.

Conçu pour l'utilisation des tentacules et d'un corps dépourvu d'os, ses mouvements sont donc très particuliers. Tout en protégeant le combattant contre les clés, torsions et fractures qui en résultent, le

combattant pratique des techniques de frappe, d'étranglement et de projection en tenant compte des armes naturelles de l'adversaire. Vous bénéficiez d'une relance d'un dé sur vos tests d'Agilité et d'un MD+1 pour les manœuvres d'étranglement.

Fynsuibadh [fi-i-n-chi-ou-ba-t]   

Origine: Tarian

Durée d'apprentissage: 6 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Alliance de Zidji

Accessibilité: uniquement les espèces aptes à produire des sons aigus et puissants. Développe une puissance phénoménale au niveau du larynx.

Particularités: Le Fynsuibadh travaille avec la respiration. Il ne comporte ni technique de frappe ni technique de maniement d'armes. Le combattant utilise les sons émis par sa voix pour agir sur le système nerveux et musculaire de l'adversaire, parfois même sur les organes. En utilisant des pressions sur des points d'acupuncture (méridiens), le combattant peut causer des crampes, d'atroces douleurs et des blocages articulaires.

Développées par des combattants qui ont participé aux guerres de l'époque ancienne, les techniques du Fynsuibadh ont traversé les siècles et se sont raffinées.

Les techniques de Fynsuibadh les plus célèbres:

Rang	Technique
Innishi	lashed: cri assourdissant qui étourdit l'adversaire pour un Round par succès investi. Sahjiki: chuintement capable de rendre sourd pour un Round par succès investi.
Kohaï	Atakii: aboiement intense qui paralyse pour un Round par succès investi. Arrii: crissement au son de craie de tableau, chaque succès inflige un dommage en blessures et en stress.
Senpāi	Sabba: cri capable de bloquer les articulations des bras, en commençant par l'épaule et en ajoutant une articulation par succès investi. Tallad: cri capable de bloquer l'articulation des jambes, en commençant par la hanche et en ajoutant une articulation par succès investi.

Sensei	Skedjii: cri qui bloque l'articulation du cou en ajoutant une vertèbre par succès investi. Siidji: la main douloureuse. L'adversaire sera incapable de frapper avec ses mains. Chaque succès investi atteint un doigt et/ou orteil. Akhji: le cri de la torture: chaque succès investi inflige un double dommage de stress. Siidji-fi: le cri qui annule l'effet de tous les autres.
Soke	Kii-it: le cri qui assomme: l'adversaire tombe inconscient pour un Round par succès investi. Wonworiû: l'avertissement: chaque succès inflige double dommage en blessures et en stress. Sarii: le cri qui tue: chaque succès inflige quadruple dommage en blessures et en stress.

Juthwoh:



Origine: Siccomore

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: planètes Siccomore et Yovik

Accessibilité: toute espèce apte, munie de quatre bras. Issu d'un art ancien pratiqué avec des épées: le Juthwothémi, il nécessite concentration et adresse. Le Juthwoïte apprend à se déplacer sans perdre de vue son adversaire, l'escrime, le maniement des armes modernes, du bâton et des projectiles, en plus de quelques techniques de frappe et d'esquive, de coups de pied et de projection. Il bénéficie d'une relance d'un dé sur ses tests d'Agilité et d'un MD+1 avec son arme habituelle.

Keneghi:



Origine: Créé par une secte raciste de Polaris.

Durée d'apprentissage: 5 ans.

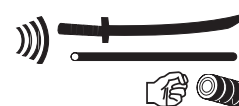
Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes Polaris et Yovik.

Accessibilité: toute espèce apte et capable d'entrer dans la secte des Fils de Goran. Les Rhodopi-thèques sont favorisés.

Dérivé de l'AïkenTaïrikina, il enseigne à tuer en quelques coups, à vous approcher d'un adversaire sans être vu, à provoquer une bagarre en insultant votre adversaire et à bloquer les coups qu'il vous porte tout en lui fracturant bras et jambes. Vous apprenez également à lancer des projectiles, notamment les couteaux à lancer, les lames circulaires ou en étoile ainsi que les dards empoisonnés. Vous bénéficiez d'une relance de deux dés sur vos tests d'Agilité et d'un MD+1.

Karaté, Kung Fu et dérivés:



Origine: multiethnique.

Durée d'apprentissage: 12 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: tous les territoires sur lesquels on enseigne des arts de combat.

Accessibilité: toute espèce apte.

Particularités: Plusieurs peuples ont développé, sous divers noms, des arts de combat à mains nues basés sur des techniques de percussion utilisant l'ensemble des armes naturelles du corps en vue de bloquer les attaques adverses et/ou d'attaquer. Les techniques regroupent des parades, des esquives, des balayages, des projections et des clés.

Le karatéka utilise souvent des cris tonitruants pour déconcentrer ou effrayer l'adversaire. Les succès d'un test de Présence infligeront double dommage de Stress à l'adversaire.

Des nuances de contenu technique sont relativement marquées en fonction du style. Dans certaines cultures, le karatéka utilise la couleur de sa ceinture pour évoquer sa progression. Certains dérivés du karaté incluent le maniement de certaines armes traditionnelles, à savoir:

- Le **Bau**, un bâton mesurant généralement 1½ fois votre taille;
- le **Katana**, un sabre à lame dure et étroite;
- le **cimeterre**, un sabre à lame recourbée;
- le **shuriken**, projectiles aux rebords tranchants;
- la **dague**, un poignard à quatre tranchants dont la lame a la forme d'un +;
- le **boomerang**, un manchon coudé capable de revenir sur son chemin lorsqu'il est lancé avec la bonne technique;

Note: Chaque technique de maniement d'arme est une Compétence individuelle que vous pouvez développer et améliorer séparément.

Oingfju:



Origine: Khoymolian

Durée d'apprentissage: 7 ans.

Pratique: quotidien

Disponibilité: sur Khoymolian et sur les planètes où la population de Kroumirs dépasse 15%.

Accessibilité: espèces de taille inférieure à 1,50 m. Les techniques de Oingfju sont adaptées pour être exécutées par les gens de petite taille, contre des adversaires de taille égale ou supérieure.

Le Oingfju [ou-i-n-g-fi-ou] se base sur l'observation, l'esquive et l'improvisation. En ressentant l'air déplacé par un coup, vous pourrez en mesurer la force et la vitesse, sans même l'avoir vu. Les aveugles n'ont aucune difficulté à le pratiquer. Vous bénéficiez d'une relance d'un dé par échelon sur vos tests d'Agilité, plus un dé supplémentaire en manœuvre d'esquive. Il existe plus de 150 manœuvres d'esquive, prévues pour toutes les combinaisons de coups possibles.

Simoclavyenhg:



Origine: Siccomore

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: planètes Siccomore et Yovik.

Accessibilité: toute espèce à quatre bras.

Cet art de combat acrobatique se pratique à mains nues avec les six membres. Il nécessite beaucoup d'adresse. Le Simo apprend à utiliser ses quatre bras et ses deux jambes pour assurer sa défense. Il apprend aussi à se déplacer rapidement en terrain accidenté, sur le sable ou dans la neige folle. Vous bénéficiez d'une relance d'un dé par échelon sur vos tests d'Agilité.

Skarmok:



Origine: Manora

Durée d'apprentissage: 1 an.

Pratique: occasionnelle

Disponibilité: villes où vivent des Barikans.

Accessibilité: espèces munies de griffes naturelles, ou qui fait usage de griffes artificielles.

Créé et enseigné par des gangs de rue, cet art offensif violent vise à blesser un adversaire sans être blessé. Le principe de base: « Je pense donc je suis, je griffe donc tu suis... » Grâce à l'utilisation des griffes rétractables que possèdent les Barikans, l'initié développe sa rapidité, ses réflexes et sa force de frappe. Vous bénéficiez d'un avantage de 2 points sur l'Initiative, d'une relance d'un dé sur vos tests d'Agilité et d'un MD+1.

Tomemo Gah:

Origine: Gomohar



Durée d'apprentissage: 5 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes du Club Seigh, sur Yovik et sur toute planète où la population de Gomohariens dépasse 10%.

Accessibilité: toute espèce apte. On l'enseigne parmi la population civile.

Particularités: Bien qu'il s'agisse d'un art de combat offensif, on l'utilise également pour des démonstrations sportives et il s'agit d'une discipline olympique.

Cet art traditionnel consiste à frapper et bloquer à l'aide de boucliers gomoharian, des pièces d'armure spécifiques conçues pour ne pas gêner les mouvements. Le combattant dispose d'une relance de deux dés sur ses tests d'Agilité. Par l'absence de techniques d'esquive, cet avantage est annulé par l'absence des boucliers.

Le bouclier réglementaire couvre l'avant-bras jusqu'au coude et protège le poignet ainsi que le dessus de la main. Des boucliers similaires protègent les jambes, les genoux et les chevilles. Il présente vis-à-vis du coude une courte lame pointue



montée sur un mécanisme rétractable, interdite en jeux olympiques. Certains mercenaires munissent également leurs boucliers d'un lance-fléchette, d'une lame magnétique ou d'une sarbacane.

Zendokami:



Origine: Stonk. Développé par des moines dans le but de défendre leurs monastères contre les envahisseurs, durant les guerres. Variantes chez les peuples dont l'histoire est riche en guerres.

Durée d'apprentissage: 6 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: il n'est guère plus enseigné que sur Yovik ou dans des coins reculés où l'on peut trouver des maîtres.

Accessibilité: espèces aptes à manier le sabre.

La pratique de cet art nécessite deux sabres à lame recourbée et deux poignards. Le principe consiste à impressionner, voire blesser l'ennemi en manipulant les sabres, le désarmer et le tuer avec les poignards. Vous bénéficiez d'un avantage de 2 points sur l'Initiative, d'une relance de deux dés sur vos tests d'Agilité et d'un MD+1 avec vos armes habituelles.

La pratique amateur se fait avec des sabres en bois, des poignards en plastique et un plastron réglementaire.

Zienforg:



Origine: Konéran

Durée d'apprentissage: 4 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Empire Économique Stonk et Yovik.

Accessibilité: toute espèce à quatre bras. Enseigné aux agents spéciaux de la police, l'armée ou du Renseignement. Très violent, ce sport adapté aux espaces exigus comporte beaucoup de mouvements difficiles. La pratique consiste à s'entourer d'objets qui peuvent servir de projectiles, puis de les expédier à coups de pieds et de poings sur vos adversaires. L'initié apprend aussi de multiples techniques de frappe, de coups de pied et de projection. Vous bénéficiez d'un avantage de 2 points sur l'Initiative et d'une relance d'un dé par Échelon sur l'utilisation de projectiles (tests d'Agilité).

Les sports de combat

Certains sports de combat enseignent l'utilisation d'armes dans un but de compétition sportive. Une utilisation plus spécialisée requiert la Compétence et le Rang appropriés.

Légende:

Se pratique à mains nues 

Se pratique avec armes blanches 

Se pratique avec arme contondante 

Comporte des techniques d'armes de poing 

Comprend l'utilisation de projectiles 

Rang / Échelon		MD
1-2	Novice	x1
3-4	Apprenti	x2
5-6	Initié	x2
7-8	Professionnel	x3
9-10	Instructeur	x3

Spécialités:

Techniques de frappe: techniques de percussion utilisant les armes naturelles du corps en vue de bloquer les attaques adverses et/ou d'attaquer.

Esquive: utiliser les déplacements et mouvements souples pour éviter les coups sans perdre de vue l'adversaire. Au début d'une Scène de combat, votre Réserve de Défense commence à 1 point.

Techniques de projection: Vous déséquilibrez l'adversaire et le projetez par terre avec un élan suffisant pour le terrasser.

Réflexes: techniques de parades, esquives, balayages, projections et de clés servant à bloquer les coups portés par l'adversaire.

Le cri: utilisation de cris tonitruants pour déconcentrer ou effrayer l'adversaire. Pour chaque succès obtenu, le cri infligera un dommage de stress à l'adversaire.

Manipulation d'armes: chaque arme représente une compétence à part entière. Vous savez aussi manier tout objet qui tombe à votre portée pour en faire une arme contondante ou un projectile. Les armes traditionnelles sont principalement:

- Le Bau, bâton mesurant 1½ fois votre taille;
- Le boomerang;

Désarmement: Désarmer l'adversaire d'un geste rapide, quelle que soit son arme.

Mêlée: Combattre plusieurs adversaires en même temps (un par Rang). Celui qui le pratique devient apte à frapper partout autour de lui.

Techniques:

Boxe: 

Origine: La boxe est un sport courant dont il existe plusieurs dizaines de variétés.

Durée d'apprentissage: 2 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: selon spécificité.

Accessibilité: toute espèce apte.

Boxe andromédienne: pratiquée sur tout le territoire de l'Alliance Andromédienne, sa spécificité consiste à combiner les coups de pied réglementaires et les coups de poings. Vous bénéficiez d'un avantage de 2 points sur l'Initiative et d'une relance d'un dé sur vos tests d'Agilité.

Boxe impériale: répandue dans l'Empire Économique Stonk, sa spécificité consiste à frapper à répétition à l'aide des poings et à bloquer avec les avant-bras, protégés par des coussinets. Le gant de boxe Impériale est donc lacé jusqu'au coude pour protéger l'avant-bras. Vous bénéficiez d'une relance de deux dés sur vos tests d'Agilité et de Vigueur.

Boxe polarisienne: pratiquée sur tout le territoire de l'Alliance de Zidji, sa spécificité consiste à combiner les coups répétés, les clés et les blocages grâce à la souplesse exceptionnelle des bras et des jambes des Rhodopithèques. Votre avantage est de 4 points sur l'Initiative et une relance d'un dé sur vos tests d'Agilité.

Byksen Jix:



Origine: Tech-Aht. Cet art a été développé par les Styropithèques Téquardiens pour les tournois.

Durée d'apprentissage: 4 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: sur les planètes Tech-Aht et Yovik.

Accessibilité: toute espèce apte. Le Byksen Jix est un sport populaire chez les jeunes.

Il développe des techniques de désarmement rapides et spectaculaires. La technique combine les frappes avec un bâton mesurant à peu près votre taille et des frappes à coups de pieds et à mains nues. La technique traditionnelle se pratique sans protection. Vous bénéficiez d'une relance de deux dés sur vos tests d'Agilité et de Vigueur.

Jumotha:



Origine: Emoler

Durée d'apprentissage: 4 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Empire Économique Stonk.

Accessibilité: toute espèce apte.

Couramment enseigné à l'école dans le cadre du cours d'éducation physique.

Cette forme de lutte corps à corps utilise la projection du poids de l'adversaire, la déviation des coups, des prises servant à immobiliser l'adversaire et des techniques servant à se libérer de telles prises. Ses techniques de frappe visent à déstabiliser plutôt qu'à blesser. Cet art de combat est sain, peu dangereux et très facile à apprendre. Très pratique pour l'autodéfense. Vous bénéficiez d'une relance de deux dés sur vos tests de Vigueur.

Lutte Royale:



Origine: Khoymolian. Relevant davantage du spectacle que de la guerre, ce sport issu de l'époque monarchique fut développé pour mettre fin aux guerres meurtrières entre les royaumes. Le combat n'impliquait plus que le roi au lieu de décimer son armée et son peuple.

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Jadis réservé aux rois Khoymolians, devenu discipline olympique.

Accessibilité: Kroumirs uniquement, sauf rares exceptions.

Jadis réservé aux rois, ce sport très réglementé est très difficile à dénicher. Il faut s'inscrire dans une ligue professionnelle pour y avoir accès.

Les techniques de lutte Royale sont aussi nombreuses que difficiles. L'essentiel du jeu consiste

à maintenir l'adversaire couché sur le dos, les épaules et les fesses en contact avec le sol, pendant vingt secondes. Toutes les techniques ont été développées pour y arriver sans laisser de chances à l'adversaire. Dans ce sport, il est interdit de frapper l'adversaire ou de lui infliger une blessure. Les techniques consistent à bloquer les mouvements ou à déséquilibrer.

La durée d'un combat peut aller de quelques rounds à plus d'une heure. C'est un duel d'épuisement testé sur la Vigueur. Vous savez retourner un succès de l'adversaire à votre avantage, et vous bénéficiez d'une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur.

Rottenger:

Origine: Konéran

Durée d'apprentissage: 5 ans.

Pratique: hebdomadaire

Disponibilité: Empire Économique Stonk, enseigné dans la plupart des écoles.

Accessibilité: toute espèce à quatre bras.

Sans violence, ce sport très exigeant au niveau physique procure un bien-être incomparable: il vous donne une relance d'un dé sur vos tests de Vigueur. Il se caractérise par l'apprentissage de techniques d'autodéfense, de coups de pied et de coups de poing en utilisant les quatre bras. Ses enchaînements de mouvements très précis vous font bénéficier d'une relance d'un dé sur vos tests de Présence, dans un contexte d'intimidation de l'adversaire.

Les Disciplines:

Atémiwatha:

Rang / Échelon		MD
1-2	Novice	x1
3-4	Apprenti	x2
5-6	Initié	x3
7-8	Disciple	x4
9-10	Maître	x5

Origine: technique ancienne d'origine multiethnique [Atémi Waza, T'chi Kezimira et dérivés]. Nombreuses variantes chez les peuples dont l'histoire est riche en guerres.

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Académie des Khamounis ou dans des coins reculés où l'on peut trouver des maîtres.

Accessibilité: toute espèce apte.

Spécialités: connaître les points sensibles du corps, les points d'acupuncture (méridiens) et l'effet produit par leur stimulation. Il existe une carte Atémiwatha pour chaque race de chaque espèce vivante, et une différente pour les mâles et les femelles d'une même race. En perturbant le Qi de l'adversaire, l'Initié peut créer des sensations de douleur intense chez l'adversaire, lui faire perdre conscience ou le paralyser temporairement, infliger un dommage de stress au moyen d'une douleur aiguë, sans blesser l'adversaire ainsi que calmer la douleur et apaiser la victime. Les dommages infligés par l'effet de cette technique sont récupérés après la durée d'une PA.

Ki, Qi, T'chi et dérivés:

Rang / Échelon		MD	AR
1-2	Novice	+1	+1
3-4	Apprenti	+2	+2
5-6	Initié	+3	+3
7-8	Disciple	+4	+4
9-10	Maître	+5	+5

Origine: discipline ancienne d'origine multiethnique.

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Académie des Khamounis ou dans les grands centres. Les maîtres Rei Ki sont nombreux et accessibles.

Accessibilité: universelle.

Le Ki est une manifestation du flux énergétique Astral omniprésent qui anime toute chose. Aboutissement d'une méditation approfondie et d'un cheminement personnel intense, l'initié prend conscience de lui-même et développe une concentration exceptionnelle ainsi qu'un équilibre vital particulièrement robuste.

Effets: chaque Échelon accorde un AR+1 contre les Blessures, maladies et empoisonnements, une relance d'un dé sur les tests de Guérison et un MD+1 sur la puissance de frappe à mains nues.

Spécialités: connaître les points sensibles du corps, calmer une douleur, apaiser une victime, calmer les Effets d'une Blessure, empoisonnement ou maladie, calmer un animal, incluant les plus redoutables.

Ninjutsu:



Rang / Échelon		Relance
1-4	Apprenti	1 dé
5-7	Initié	2 dés
8-9	Ninja	3 dés
10	Maître	4 dés

Origine: discipline ancienne d'origine multiethnique.

Durée d'apprentissage: 8 ans.

Pratique: quotidienne

Disponibilité: Académie des Khamounis ou lieux d'enseignement des arts de combat.

Accessibilité: universelle.

Plusieurs peuples ont développé, sous divers noms, un mode de vie regroupant des techniques de déplacement rapide et silencieux, de camouflage et d'invisibilité, de maniement des armes et de discipline sportive.

Pour devenir un Ninja accompli, il vous faut d'abord maîtriser des techniques de combat à un niveau suffisamment avancé. C'est seulement ensuite que vous développerez la discipline de vie ninja. Dès lors, elle vous fait bénéficier d'une relance de dés associée à son Rang, sur tous les tests d'Attributs.

Le Ninjutsu se caractérise par la pratique quotidienne d'au moins un art de combat, auquel on ajoute la pratique de l'Atémiwatha, des compétences en matière de déplacement, de silence, de camouflage et d'invisibilité ainsi que des compétences en matière de maniement des armes et de discipline sportive. C'est la somme de ces compétences réunies qui fera de vous un Ninja.



Origine: planète Fonish

Durée d'apprentissage: 50 ans.

Disponibilité: Les maîtres Nitsuko [ni-t-sou-ko] sont peu enclins à délivrer leur savoir au premier venu. On ne l'enseigne que dans des temples sacrés de la planète Fonish, situés en pleine nature. Isolés de toute influence extérieure, les aspirants Nitsus s'imprègnent de la plus difficile discipline de combat jamais créée.

Accessibilité: toute espèce au corps souple et robuste. Individus disposés à suivre un cheminement personnel très intense.

Rang / Échelon		MD
1	Aspirant de seconde classe	x1
2	Aspirant de première classe	x1
3	Maîtrise de l'Esprit	x2
4	Initié: Maîtrise du Corps	x2
5	Initié: Maîtrise de la Force	x3
6	Disciple	x3
7	Maîtrise de la Matière	x4
8	Maîtrise des Armes	x4
9	Maîtrise Nitsuko	x5
10	Maître Nitsuko accompli	x5

Note: Le Nitsuko est unique de par sa philosophie et la formation¹ qu'il procure. Il use la patience et développe tous les aspects de l'individu. Bien que la majorité des espèces puissent s'y initier, seul un Cyrien présente l'équilibre physique et spirituel nécessaire pour en atteindre la maîtrise accomplie. Il existe un dérivé appelé Nitsuko Inni, qui s'avère beaucoup mieux adapté aux autres espèces.

Spécialités: maîtrise du Ki et de l'Atémiwatha, techniques de combat corps à corps, maniement des armes, déplacement silencieux et acrobatique, camouflage. Le Nitsu est un athlète en soi, et son esprit est équilibré. Il ne recherche ni la violence, ni la célébrité. L'humilité et le dévouement font partie de son caractère.

Au début d'une Scène de combat, votre Réserve de Défense commence à 4 points.

Parkours: cette discipline n'implique pas de combat ou d'utilisation d'objets.

Rang / Échelon		Relance
1-2	Joggeur	1 dé
3-4	Traceur	2 dés
5-6	Culbuteur	3 dés
7-8	Acrobate	4 dés
9	Jumpeur	5 dés
10	Fils du Vent	6 dés

Origine: planète Tech-Aht

Durée d'apprentissage: 10 ans.

Pratique: quotidienne

¹ La formation du Nitsu est détaillée dans Les Chroniques de Nebulon, section des Khamounis. Son aspect mythologique et son long cheminement exigeaient une explication trop élaborée pour le présent manuel.

Disponibilité: partout où il s'est répandu.

Accessibilité: toute espèce apte.

Philosophie de vie selon laquelle le corps a besoin de deux choses et jamais à l'excès: le repos et l'action. Le Parkours représente l'art sublime et subtil du déplacement fluide, rapide, acrobatique et silencieux, à travers villes et milieux naturels. Il ne comporte aucune technique de combat mais favorise l'esquive.

Spécialités: connaître son corps et ses besoins, développer une bonne condition physique, l'agilité et la maîtrise de l'espace, apprendre à toujours retomber sur ses pattes quoiqu'il arrive, à ne jamais avoir d'accident, à purifier son corps par l'air sain, l'exercice, la nourriture saine, les boissons saines. L'apprenti découvre comment utiliser les obstacles pour effectuer des sauts ou acrobaties spectaculaires, esthétiques et originales. A force de pratiquer quotidiennement des sauts de difficulté croissante, le Parkours renforce sa confiance. La vraie force provient de l'humilité: quand le mental et le corps sont en parfait équilibre, on peut accéder aux plus hauts degrés du Parkours.

Note: La pratique du Parkours exige dès le départ une bonne condition physique. Seul l'entraînement intensif d'un sport de haut niveau et une mise en forme quotidienne assure les pleines capacités physiques requises pour cette discipline. Les aptitudes préalables sont sans contredit l'équilibre, l'observation, l'acrobatie et l'escalade.

Les principaux mouvements de base:

Niveau Joggeur (1 succès):

Tic-Tac: franchir un petit obstacle en prenant appui sur une jambe, utiliser l'obstacle pour franchir le suivant avec facilité.

Culbute: franchir un obstacle en effectuant une roulade par-dessus ou par en dessous. Se relever du même élan sans se servir de ses mains.

Passement de Chat: franchir un obstacle en posant une ou deux mains dessus. Les jambes passent au milieu, les mains servent de tremplin, la réception se fait sur le sol, sur un rebord ou une barre.

Niveau Traceur (2 succès):

Cabriole: franchir un obstacle par un saut roulé avant ou arrière, atterri sur les pieds.

Saut de Fond: Se réalise par une poussée vers l'avant dans le vide. Nécessite une réception sur les pieds; le mouvement s'achève par une roulade.

Balancé: suspendu à l'aide des mains sur une barre ou une branche, lancer le corps d'avant en arrière afin de se lâcher pour rattraper une autre prise ou exécuter une réception.

Bolhem-Jehnsen: prendre appui tour à tour sur deux murs contigus dans un mouvement de saut-illement, afin d'en gagner rapidement le sommet. Se pratique par un jeu de pieds, sans l'aide des mains.

Demi-tour (saut de baie): consiste à passer au-dessus d'une barrière ou d'un mur et de se raccrocher de l'autre côté, pour ensuite enchaîner un mouvement.

Niveau Culbuteur (3 succès):

Saut de Détente: saut de précision réalisé avec une prise d'élan afin de franchir un obstacle pour atterrir précisément.

Saut de Bras: Basé sur un saut de détente, il s'agit ici de se réceptionner avec les mains, les bras ou le coude à un pan de mur.

Passement fluide: mouvement de souplesse et de fluidité qui permet de passer les jambes puis tout le corps dans un espace le plus fin possible, comme l'écart entre deux barres horizontales.

Niveau Acrobate (4 succès):

Lâché: saut lâché d'une hauteur en chute libre, réception sur les jambes.

Lâché attrapé: saut lâché d'une hauteur en chute libre, amortie en s'accrochant à une prise située en contrebas.

Passe Muraille: Après une course d'élan, et une prise d'appui sur le mur utilisé comme un tremplin (Tic-Tac), on se projette dans les airs afin de saisir une autre prise ou de passer un obstacle.

Niveau Joueur (5 succès):

Saut de Précision: grande maîtrise de l'atterrissage sur un point fixe de petite taille.

Saut Aveugle: Saut de précision effectué sans voir le point d'atterrissage.

Planche: technique permettant d'atteindre le sommet d'un obstacle (mur ou branche) auquel vous êtes suspendu par les bras, les pieds pendant dans le vide ou reposés contre la partie verticale d'un mur. Il faut forcer sur les bras et sur les jambes pour passer le haut du corps au-dessus de l'obstacle, puis élever le reste du corps à la force des bras et se hisser complètement

en haut de l'obstacle. Cette technique est très efficace juste après un passe-muraille ou un saut de bras, elle permet d'atteindre le sommet de l'obstacle très rapidement tout en restant fluide

Fils du Vent (6 succès et plus):

Manceuvres acrobatiques complexes: toute manœuvre nouvelle, risquée, vertigineuse, composée de mouvements de base et de leurs combinaisons.

Créer de nouveaux arts de combat:

Ce guide ne présente que les arts de combat les plus répandus. On vous encourage à créer des variantes: choisissez un nom créatif et donnez une description concise qui définisse bien la particularité du style. Faites le homologuer par le Narrateur.

3- Déterminer les Traits:

On définit la personnalité et l'aspect unique d'un personnage au moyen de traits physiques et psychologiques qui se veulent descriptifs. Les Traits représentent des prédispositions à certaines capacités; certains se développent avec l'âge, d'autres demeurent constants.

Les Traits améliorent les performances du personnage lors d'une activité particulière, et certains lui offriront des avantages plus généraux.

Tout terme descriptif assez précis peut représenter un Trait, et tous appartiennent à l'une de ces catégories:

- Les Traits permettant de relancer un dé manqué lors d'un Test;
- Les Traits offrant des avantages non liés aux dés (AR naturel ou dommages, etc.);
- Les Traits purement esthétiques ou descriptifs, n'offrant aucun avantage;

Le coût d'un Trait varie selon sa nature.

Achat d'un Trait à coût fixe:

Un Trait à coût fixe s'achète en une seule fois et ses effets ne varient jamais:

- Trait descriptif ou esthétique (1PCD): couleur des yeux, signe distinctif, etc.
- Avantage mineur (5PCD): contact ou point de fortune supplémentaire, avantage qui peut se retourner contre le personnage (célébrité), relance d'un Dé dans un contexte précis;
- Avantage majeur (10PCD): MD, AR, RS, relance

d'un Dé qui s'applique à un contexte général ou à tous les Tests fait avec un Attribut (ex. Tests de Vigueur), ou qui s'applique à tous les Tests d'un certain type (Ex.: Tests sociaux);

Le coût total du Trait est toujours le total de tous les avantages donnés: un Trait qui donne deux avantages mineurs coûte 10PCD.

Note: Si plusieurs Traits affectent un même Test, on choisira le meilleur avantage et on accordera une relance d'un dé pour chaque trait supplémentaire pouvant affecter ce test.

Achat de Traits à coût variable:

Un Trait à coût variable s'acquiert un Rang à la fois, au coût équivalent à son Rang. Ses effets augmentent à chaque fois qu'un nouveau rang est acquis, ainsi, il peut être amélioré progressivement en cours de jeu avec les PCD gagnés par l'expérience.

Échelle indicative du Rang des traits à coût variable:

Rang	PCD	Description
1	1	Tendance: Ce Trait est présent sans représenter un signe distinctif;
2	3	
3	6	Fait: Ce Trait est assez marqué pour représenter un signe identifiable;
4	10	
5	15	Doué: Ce Trait définit votre personne. Le personnage réussit très bien dans ce qu'il entreprend;
6	21	
7	28	
8	36	Remarquable: le personnage se démarque de ses semblables;
9	45	
10	55	Imbattable: le personnage est un phénomène;

Trait Expert: il représente une affinité particulière du personnage pour une activité précise liée à son Occupation. Il s'utilise exclusivement lors des Tests de Compétence liés à l'Occupation et permet de relancer un dé manqué pour chaque Rang.

Traits Spécifiques (Traits raciaux innés): les espèces primitives et dominantes sont décrites au moyen de Traits Spécifiques, des Traits innés qui définissent leurs caractéristiques biologiques particulières: armes et défenses naturelles, capacités spécifiques, etc.

Les Traits Spécifiques ne sont pas payés en PCD puisqu'ils font partie de l'Espèce et en sont indissociables. Le joueur ne peut y renoncer. Par contre, le fait d'en augmenter les effets coûtera des PCD.

Restrictions de compétences:

Certaines espèces ont des limites quant aux Traits et Compétences qui leur sont accessibles. Par exemple: une espèce barbare et primitive n'aura pas accès aux compétences relevant de la science avancée. Une espèce aquatique ne pourra évidemment développer de compétences relevant de la vie sur la terre ferme; pour elle, le terme « acrobatie » prendra un tout autre sens...

Note: Évitions de confondre les Traits avec les Honneurs, qui sont gagnés suite aux actions du personnage, et entraînent un gain de célébrité. Certains Traits nécessitent que le personnage remplisse une ou plusieurs conditions avant de pouvoir les acquérir: il peut s'agir de posséder un Attribut à un certain rang, ou un autre Trait, un Honneur ou même un Drame.

La liste de Traits de ce manuel ne contient que les plus usités. N'hésitez pas à créer les Traits qui vous manquent pour bien décrire votre personnage !

Nom du Trait (Coût fixe): définition sommaire. Si aucune parenthèse, le Trait est à coût variable. Il permet alors une relance de dés proportionnelle à son Rang.

Liste de Traits Physiques:

Acrobate: effectuer des manœuvres physiques difficiles ou vertigineuses exigeant une grande maîtrise de soi, telles des pirouettes.

Adroit: aptitude innée pour les jeux nécessitant de l'adresse, comme les jeux électroniques, les jeux de société, les jeux de foire, etc.

Agile: flexibilité et coordination physique supérieures à la moyenne.

Bagarreur (20 PCD): par votre longue expérience des gangs ou des bars, la bonne vieille bagarre de rue, où tous les coups sont permis, n'a pas de secrets pour vous. Vous bénéficiez d'un AR+1 contre les coups de poings et de pied, et d'un MDx2. Vous pouvez relancer un dé sur vos Tests d'Attributs en situation de bagarre.

Baraqué (10 PCD): le personnage présente une stature au-dessus de la moyenne de son espèce. Ce Trait vous fait bénéficier d'un AR+1 applicable contre les Blessures.

Beauté physique (5 PCD): Le personnage possède une apparence physique avantageuse qui lui permet d'entraîner une réaction positive dans une

situation sociale. Ce trait vous accorde la relance d'un dé lors de vos tests de Présence.

Brutal (10 PCD): le personnage présente un aspect physique et/ou des manières qui inspirent la crainte. Son caractère volcanique l'amène à brutaliser les objets et les gens, ce qui en fait une personne peu appréciée. Ce Trait vous fait bénéficier d'un AR+1 contre les Blessures, d'un RS+1 contre le Stress et d'un MDx2 sur les dommages causés.

Cascadeur (10 PCD): à force d'expérience dans les chutes, vous avez appris à réussir une chute sans vous blesser. Si vous tombez d'un véhicule en marche, déboulez un escalier ou ratez une acrobatie, vous connaissez des techniques pour répartir l'impact sur tout le corps pour l'amortir. Ce Trait vous fait bénéficier d'un AR+1 applicable contre les Blessures et vous permet de relancer un dé dans vos Tests d'Agilité.

Contorsionniste: capacité à effectuer des mouvements inaccessibles à la plupart des gens de votre espèce, résultat d'une souplesse exceptionnelle. Vous forcez vos articulations au-delà de leurs limites habituelles.

Coordination: le personnage fait preuve d'une flexibilité et d'une coordination physique supérieure à la moyenne. Il sait enchaîner ses mouvements avec fluidité, évaluer sa force de frappe et sa vitesse.

Cicatrice (5 PCD): le personnage porte la marque physique d'une agression ou d'un accident. Il bénéficie d'une relance d'un dé sur son Attribut Présence dans toute situation sociale mettant en valeur cette cicatrice.

Dur à cuire (20 PCD): capacité à encaisser les coups, tant physiques que psychologiques avec un AR/RS+2. Permet aussi de se remettre d'un empoisonnement, résister aux maladies, lutter contre le Stress avec une relance d'un dé infructueux sur les tests de Vigueur et d'Esprit.

Élasticité (10 PCD): capacité d'absorber les coups portés par un adversaire avec un AR+1, en répartissant la force d'impact plutôt que de la subir en un seul point.

Équilibre: aptitude de se maintenir en équilibre sur de petites surfaces comme un mur, un câble, ou un poteau. Le personnage ne craint pas le vide et fait preuve d'un sens de l'équilibre supérieur à la moyenne dans ses mouvements et déplacements.

Éveil au combat (10 PCD): aptitude à remarquer

la présence et l'attitude de tous vos adversaires, afin d'anticiper leurs attaques et leurs réactions. Permet une relance d'un dé sur les tests d'Attribut en situation de combat. Initiative+2, Réserve de Défense +2.

Grimpeur (10 PCD): le personnage n'a pas le vertige et trouve intuitivement la façon de s'accrocher aux branches ou aux rochers pour grimper. Il peut relancer un dé sur ses tests d'Agilité et de Vigueur en situation appropriée.

Guérison Rapide: Le métabolisme efficace du personnage accélère son rythme de guérison par rapport à la moyenne. Le Rang de ce Trait diminue le SR de vos tests de guérison naturelle.

Handicap: le personnage a subi une blessure dont les conséquences sont permanentes ou à long terme. Le Rang de ce Trait augmente d'autant le SR de tout test d'Attribut approprié à la nature du handicap. Chaque fois que votre Seuil de Blessures atteint «Mortelles», vous gagnez un Rang de votre handicap existant ou vous gagnez un nouveau handicap.

Musclé (10 PCD): vous possédez une force et une endurance au-dessus de la moyenne, ce qui vous permet de relancer un dé sur vos tests de Vigueur.

Rapide (5 PCD): par la vitesse de ses réactions, le personnage gagne automatiquement un point d'Initiative en combat et un point dans sa Réserve de Défense individuelle.

Réflexes (10 PCD): par son aptitude à penser et bouger rapidement, le personnage bénéficie d'une relance d'un dé infructueux sur ses tests d'Agilité, d'Intuition et d'Initiative.

Silencieux (5 PCD): vous savez vous déplacer sans bruit en utilisant une technique de transfert de poids particulière. Vous pouvez relancer un dé infructueux lors de vos tests d'Agilité.

Résistance (20 PCD): le personnage a développé, par son alimentation, ses habitudes de vie ou une adaptation particulière, une endurance qui se traduit par une valeur d'AR+2 lors du Test d'Exposition:

- **Aridité:** Vous résistez mieux que vos pairs à la déshydratation qui peut survenir lors d'un séjour dans un climat particulièrement aride.
- **Chaleur:** Vous résistez mieux que vos pairs à la déshydratation qui peut survenir lors des chaudes journées d'été. Dans une certaine mesure, vous saurez affronter pendant un court laps de temps

une chaleur infernale.

- **Froid:** Vous résistez mieux que vos pairs à la perte de chaleur qui peut survenir lors des froides journées d'hiver, ou lors d'un séjour dans un climat particulièrement froid.
- **Douleur:** Vous savez endurer la douleur au point d'ignorer les SR+ reliés aux seuils de blessures.
- **Stress:** Vous savez endurer le Stress au point d'ignorer les SR+ reliés aux seuils de Stress.

Vigoureux (5 PCD): Le personnage possède une condition physique exemplaire qui facilite sa récupération. Une Période de Repos vous permettra de relancer un dé infructueux lors de vos tests de Vigueur pour récupérer de vos blessures.

Liste de Traits Psychologiques

Charisme: vous manipulez l'opinion que les gens ont de vous en les écoutant, les respectant, voire les aimant. Vous parvenez à convaincre les gens que vous avez raison et à les mettre de votre côté. Le charisme se distingue du commandement par le fait que la personne vous obéit volontiers, de son plein gré.

Comédien: vous avez appris à jouer la comédie, à cacher vos réels sentiments, simuler n'importe quel état d'esprit et bénéficier d'une grande crédibilité.

Commandement: le personnage possède une attitude qui lui confère une prestance supérieure à la moyenne, voire intimidante, qui impose le respect. Il peut prendre le commandement d'une équipe, en gagner la confiance et tirer le meilleur parti de chaque homme.

Cultivé: L'intérêt pour les arts visuels, le cinéma, la musique, les vins et fromages ou toute autre forme de culture vous motive à en apprendre toujours plus. On vous dit fin connaisseur.

Conscience dure (10 PCD): le personnage ne ressent pas le remords de conscience. L'hésitation et l'incertitude propres aux actes de lourdes conséquences ne l'affectent pas. Il bénéficiera d'une relance d'un dé, applicable sur les tests d'Agilité, d'Esprit et de Présence.

Débrouillard: le personnage n'est jamais pris au dépourvu. Il sait faire feu de tout bois pour se sortir de toute situation.

Diplomatie: vous savez parler aux gens sans les énerver, vous montrer rassurant quand vous abordez un inconnu craintif, calmer les esprits. Très utile

quand il s'agit de négociations, ce Trait s'applique sur vos Tests de Présence.

Don psychique²: le personnage présente une capacité extraordinaire à investir son énergie d'origine Astrale dans des Pouvoirs Psychiques. Ce Trait se teste sur l'Esprit.

Flegmatique (10 PCD): le personnage sait cacher ses émotions, ne sursaute jamais, ne pleure jamais, ne se fâche jamais, semble toujours d'humeur égale et parfois même pince-sans-rire. L'effet de surprise ne vous affectera en aucun cas et vous encaissez le Stress avec un RS+2.

Futé: le personnage sait répondre du tac au tac et sait se sortir d'un imbroglio avec dignité.

Hyperconcentration (10 PCD): par sa capacité de se concentrer au-delà du niveau de concentration moyen qu'une personne peut atteindre, le personnage peut relancer un dé infructueux sur ses tests d'Esprit, d'Agilité et d'Intuition.

Imitateur: aptitude naturelle à imiter les voix que vous entendez avec une assez bonne fidélité.

Improvisation: lorsque vous êtes confronté à une situation qui l'exige, vous savez inventer la bonne excuse pour vous tirer d'affaire.

Influence (10 PCD): vous savez influencer une personne en utilisant votre expérience, votre charisme et votre persuasion. Vous bénéficiez d'une relance d'un dé infructueux lorsque vous utilisez les règles de Duel sur votre Attribut Présence, contre l'Attribut Esprit de l'adversaire.

Intimidation (5 PCD): votre allure, votre attitude, votre voix, vos paroles et vos gestes en imposent. Vous bénéficiez d'une relance d'un dé infructueux lors de vos tests de Présence en situation propice.

Intuitif: capacité supérieure à la moyenne de gérer et assimiler l'information. L'intuitif sait pressentir les implications et conséquences d'une décision. Pour chaque succès, l'intuition vous indiquera une impression de confort ou d'inconfort vis-à-vis un événement ou une décision donnée.

Leadership: le personnage fait preuve d'une prestance naturelle intimidante et d'un charisme supérieur à la moyenne propre à attirer la confiance. Cette aptitude vous désigne naturellement comme leader d'un groupe et vous permet d'en gagner le respect et l'obéissance.

2 Consulter la rubrique «Les Pouvoirs Psychiques».

Logique: faculté d'enchaîner les événements l'un à la suite de l'autre pour en déduire les conséquences, voire résoudre une situation. Vous savez déterminer la probabilité qu'un événement se produise ou non en vous basant sur l'observation des précédents.

Mémoire: faculté de vous rappeler des informations telles les détails d'une conversation, d'un texte que vous avez lu, d'une scène observée, d'une liste, etc. Chaque succès permet de se rappeler un détail pendant deux heures. En cumulant 5 succès, le personnage se rappellera le détail à vie.

Menteur: aptitude à mentir comme un arracheur de dents. Chaque fois que vous mentez à quelqu'un, vos paroles semblent si franches et si véridiques que l'on ne voit aucune raison de s'en méfier.

Minutie: aptitude à effectuer des mouvements précis, à porter attention aux détails pour ne rien négliger. Vos gestes seront efficaces.

Nerfs d'Acier (10 PCD): Le personnage a l'habitude des situations de haut stress et s'est développé un RS+1 contre le Stress.

Observateur: vous distinguez clairement des choses, des détails que les autres voient sans les remarquer. Les détails anodins pour la plupart du monde vous paraissent importants.

Vue perçante: vous disposez d'une acuité visuelle au-dessus de la moyenne et distinguez des détails sur de longues distances.

Médium³: le personnage présente une sensibilité extraordinaire à l'énergie psychique, propre à l'utilisation de Pouvoirs Psychiques. Ce Trait se teste sur l'Intuition.

Orientation intuitive: s'orienter dans un endroit inconnu en restant attentif à son intuition et aux indices. Vous localisez les services et dispositions d'un lieu précis sans y avoir jamais foutu les pieds.

Relax: capacité à rester calme, de sang froid, dans les pires situations. Vous parvenez à calmer les gens autour de vous. Vos succès diminueront les dommages de Stress encaissés par vous-même et/ou vos compagnons.

Réseau de contacts: le personnage sait se montrer sociable et créer des liens durables, ce qui lui procure deux contacts ou un ami supplémentaire par Rang.

Rusé: par son astuce et sa tromperie, le person-

3 Consulter la rubrique «Les Pouvoirs Psychiques».

nage sait surprendre son adversaire pour atteindre son objectif.

Sage: Le personnage fait preuve d'un calme et d'un esprit remarquables, résultat d'une maturité intellectuelle au-dessus de la moyenne. Elle facilite la prise de décisions mais également vos relations en établissant une forte confiance en vous de la part de ceux qui vous côtoient.

Sens exacerbés (5 PCD): le personnage dispose d'une sensibilité accrue sur l'un de ses sens, ce qui lui permet de relancer un dé sur ses Tests d'Intuition.

Stratégie: vous savez élaborer des scénarios très poussés et en prévoir l'issue. Vous planifiez vos coups avec soin. De la moindre bataille jusqu'à la plus vaste opération, vous considérez chaque aspect et conséquence pour arriver au but par le chemin le plus sûr.

Vétéran (25 PCD): ancien combattant, prospecteur à l'expérience légendaire, votre expérience vous rend particulièrement apte à réagir efficacement dans des circonstances analogues. Ce Trait augmentant votre leadership vous permet de relancer 2 dés sur vos Tests de Présence, incluant la création d'une Réserve de Groupe en combat. Vous bénéficiez également de deux points dans votre Réserve de Défense individuelle de départ et vous pourrez contribuer ou bénéficier de la Réserve de Groupe avec un avantage d'un point supplémentaire.

Volonté: capacité de résister à un interrogatoire ou une dépendance. Vous vous entêtez à résister, quitte à endurer les pires sévices.

Polyglotte: Ce Trait particulier prend une importance scénaristique dans Technotron, voilà pourquoi son fonctionnement diffère légèrement des autres versions du système Persona.

À l'époque des rencontres, lors des grandes explorations, chaque peuple possédait son langage propre sur son territoire d'origine. Le métissage culturel et l'évolution des modes de vie ont provoqué l'extinction de certains langages au profit d'une langue universelle: le code Stonk-Bérumien International (S.B.I.), qui s'est répandu à travers l'Empire Économique Stonk, porté par les gens d'affaires et les aventuriers. Ainsi, celui qui parle S.B.I. peut se débrouiller dans n'importe quel coin du monde exploré.

Chacun des blocs thématiques vous renseignera sur les espèces, leur mode de vie ainsi que les langues

qu'ils utilisent.

On considère qu'un personnage possède un niveau avancé, sans dépense de PCD, dans sa langue maternelle. Le joueur n'est pas tenu de respecter la langue maternelle de l'espèce qu'il a choisie pour son personnage si son histoire personnelle en exige autrement. Le joueur pourra alors choisir la langue appropriée en remplacement.

Chaque langue supplémentaire doit être acquise au prix de 2 PCD par niveau de maîtrise et ajoutée comme un Trait, dans la section appropriée de sa fiche de personnage.

Niveaux de maîtrise linguistique:

Niveau	Description	PCD
Débutant	apprentissage de la structure	2
Intermédiaire	apprentissage du vocabulaire	4
Avancé	niveau de langage courant	6
Maîtrise	études supérieures, arts et lettres	8

Sur le plan scénaristique, le personnage doit consacrer des efforts à l'apprentissage d'une nouvelle langue. Par l'étude ou l'immersion complète, il doit en outre en faire usage régulier pour passer à un niveau de maîtrise supérieur.

La présence du Trait Polyglotte permet au personnage de se débrouiller avec une personne qui s'exprime dans une langue non acquise. Pour chaque Rang de ce Trait, le joueur dispose d'une relance d'un dé sur ses tests d'Intuition ou de Présence dans une situation qui met son personnage en présence d'un interlocuteur de langue étrangère. Chaque succès lui permet de comprendre ou faire comprendre un mot-clé d'un énoncé simple.

Le joueur peut également faire usage de ses points de Flair pour saisir ce qu'exprime son interlocuteur. Un point de Flair par énoncé significatif semble un taux d'échange acceptable.

Les types de langues:

Générale: langue répandue, parlée dans plusieurs États;

Limité: langue à accès limité par une difficulté de nature vocale (morphologique) ou technique;

Locale: langue peu répandue, parlée localement;

Langue secrète: langue à accès contrôlé, n'est enseignée qu'aux initiés;

Liste des langues actives:

Espèce	Langues	Alliance	Accessibilité
Akréin Équatorien	Rotko	Club Seigh	Locale
Akréin Polaire	Nakrek	Club Seigh	Locale
Andromédien	Haorik, Helentris, Morandi	Alliance Andromédienne	Locales
Arnankx	Sfeg	Alliance de Nerokan	Locale
Barikan	Beneco	E.E.S.	Générale
Bérumien	Bérumien	E.E.S.	Générale
CNI, Club Seigh	Eark	Club Seigh	Langue secrète
Cefkès	Aucun langage parlé	Fédération Neo-Antexmaurienne	
Corendrin	Beneco	E.E.S.	Générale
Cyrien	Cynish	Fédération Neo-Antexmaurienne	Locale
Danok	Nakrek	Club Seigh	Locale
Djimduyos	Eikfug	Alliance des Sept Lunes	Locale (limité)
Emolerien	Emolerien	E.E.S.	Locale
Enolusien	Siccomoréen	Fédération Neo-Antexmaurienne	Locale
Éphésis	Mishkou	Alliance Andromédienne	Locale (secrète)
Gallimonic	Galliméen	Club Seigh	Locale (limité)
Gomoharian	Gomoharian	E.E.S.	Générale
Isuète	Thabalois	Peuple Thabalois	Locale
Jehmicow	Djwalark (dialectes régionaux)	E.E.S.	Locale (limité)
Karikhan	Yarok	Karikhans	Locale (limité)
Knork	Knorko	Alliance de Zidji	Locale
Konémik	Langage chimique phéromonal	Fédération Neo-Antexmaurienne	Limité
Konéranien	Romokam	E.E.S.	Générale
Kroumirs	Fiersk	E.E.S.	Locale
Lycanthropes	Novrag	Gravis	Locale
Neo-Antexmaurien	Naogui	Fédération Neo-Antexmaurienne	Locale
Négosien	Tchegg	Alliance des Sept Lunes	Locale
Olénidés	Nierko	Alliance de Nerokan	Locale (limité)
Ptéranifère	Tarianais	Alliance de Zidji	Locale (limité)
Rasshii	Rronirr	Rasshii	Locale (limité)
Rhodopithèque	Polarisien	Alliance de Zidji	Locale
Shikler	Dialectes primitifs tribaux	Peuple Indépendant	Locale
Silurien	Koumou	Alliance Andromédienne	Locale
Stonk	Stonk, S.B.I.	E.E.S.	Générale
Styropithèque Thabalois	Thabalois	Peuple Thabalois	Locale
Styropithèque Téquardien	Stonk-Bérumien International (S.B.I.)	E.E.S.	Générale
Technosaure	Stonk-Bérumien International (S.B.I.)	E.E.S.	Générale
Terrien	Langues nationales et dialectes tribaux	Peuple isolé	Locale
Zircon	Aucun langage parlé	Peuple isolé	
Zutham	Zemba	Fédération Neo-Antexmaurienne	Locale
Peuples de l'E.E.S. et Alliés	Stonk-Bérumien International (S.B.I.)	E.E.S., Alliance Andromédienne, Alliance de Zidji, Fédération Neo-Antexmaurienne	Générale

4- Déterminer les Honneurs:

Les Honneurs représentent le résultat d'événements marquants dans la vie du personnage, événements dont l'influence s'étend sur son présent et son avenir.

Les concepts d'Honneur et de Renommée sont intimement liés. La plupart des Honneurs n'ont aucun effet mécanique au-delà d'une augmentation de Renommée. L'impact scénaristique sera dans la réaction des gens vis-à-vis de ce personnage.

Chaque Honneur octroie au personnage un rang de Renommée par Rang, si applicable.

Bien que de nombreux Honneurs puissent être associés à un âge avancé, un personnage jeune dont la vie fut particulièrement mouvementée peut posséder plus d'Honneurs qu'un vieil homme qui n'a jamais causé de remous.

Pour chaque Honneur acquis lors de la création du personnage, le joueur doit déterminer l'historique, les circonstances qui ont menées à l'obtention de cet Honneur particulier. Le joueur peut sélectionner le même type d'Honneur plus d'une fois, appliqué chaque fois à une situation différente et chacun ayant un historique propre.

Créer des Honneurs:

Un Honneur peut être composé de nombreux avantages. L'Honneur Grand Général, par exemple, inclut une relance d'un dé sur les Tests de commandement (5 PCD), la loyauté de ses subordonnés (5 PCD), un revenu minimal garanti, etc.

En ce sens, les Honneurs sont créés suivant les mêmes règles que les Traits, en ajoutant que pour chaque Rang de Renommée octroyé par un Honneur, le coût doit être augmenté de 5 PCD.

Quelques exemples d'Honneurs:

Célèbre (5 PCD/point de Renommée): qu'il soit acteur ou musicien, aventurier ou scientifique, le personnage a acquis un niveau de célébrité suffisant pour que les gens commencent à le reconnaître. Peut-être la rumeur de ses exploits s'est-elle répandue, ou apparaît-il régulièrement dans les journaux ou à la télévision?

Distinction (5 PCD): méritée par le personnage au cours de sa carrière, elle fait partie intégrante de sa Renommée: record sportif, employé du mois, dévouement exceptionnel d'une personne envers sa communauté, contribution extraordinaire à la nation...

Exploit (5 PCD): le personnage a accompli un exploit légendaire qui alimente l'imaginaire et fait l'admiration de tous. Peut-être cet exploit a-t-il été médiatisé?

Héros (5 PCD): le personnage a commis des actes héroïques au péril de sa vie. Peut-être en conservet-il des stigmates? Ses gestes ont permis de sauver des vies.

Honneur sombre (5 PCD): le personnage a acquis une tristement célèbre réputation par la malveillance de ses actes: meurtres, cambriolages, exploits de mauvais augure et autres méfaits assombrissent sa réputation. Le personnage est craint ou haï là où il est connu.

Publication acclamée (5PCD): le personnage s'est illustré par la publication d'un livre ou d'un article dans une revue primée.

Survivant (5 PCD): le personnage a survécu à une catastrophe, ou une bataille historique. Peut-être s'en est-il tiré indemne? Son service a permis de gagner la bataille ou de sauver des vies...

Titre (5PCD): le personnage s'est mérité un titre honorable (Lord, Sénateur, Comte) ou un rang particulier dans une organisation (grade élevé), ou est membre d'un Ordre honorable (Ordre des Khamounis).

Trophée (5PCD): le personnage s'est mérité une décoration militaire, une médaille de bravoure ou de civisme, un trophée lors d'un tournoi ou d'un duel, a reçu une lettre de recommandation d'un personnage très important, etc.

Honneur Animal Domestique (5 PCD/Rang): Cet Honneur permet au personnage ou au groupe de posséder un animal qu'il a apprivoisé et qui possède un destin lié au personnage. L'Honneur qui lui est attribué accorde une immunité scénaristique en assurant que l'animal, traité comme un personnage à part entière, lui sera fidèle et dévoué, et il ne sera pas perdu, tué ou volé, sauf par suite d'une négligence ou d'un acte délibéré du personnage. Si le scénario doit vous conduire dans pareille situation, l'animal est alors remplacé par un équivalent.

Chaque Rang de l'Honneur Animal Domestique donne 25 PCD exclusivement réservés à la création de l'animal. Plusieurs personnages peuvent partager les coûts en PCD de cet Honneur et posséder un animal de façon communautaire (ex. des colocataires).

Honneur Vice (5 PCD): Le personnage peut voir sa Renommée affectée par un mauvais penchant que la morale ou la société réproouve. Ce penchant peut se transformer en une lutte intérieure qui le mènera sur le chemin de la réussite ou de la perte. Le Vice contribue à développer le personnage en modulant ses réactions et son interprétation. Sa façon de le combattre ou de le laisser prendre le dessus sera purement scénaristique et rendra le jeu plus réaliste.

Qu'il choisisse de le combattre ou de le laisser s'exprimer, le Vice représente une «tendance à», sans être une obsession, à l'image de l'enfant qui combat ses caprices, de l'adolescent qui lutte contre la paresse ou de l'adulte qui lutte contre un trait indésirable de son caractère.

Acquisition des Vices

Les Vices sont achetés par le joueur à l'aide de PCD, sous la forme de l'Honneur « Vice », lors de la création du personnage. Le choix du parcours psychologique menant au développement d'un Vice est entièrement à la discrétion du joueur.

Certains Vices peuvent découler d'une habitude ou d'une mauvaise influence. Un personnage peut acquérir un nouveau Vice dans la mesure où le scénario le rend plausible et que ce Vice soit relié au parcours du personnage. Le joueur le paie en PCD au moment de l'acquisition.

L'expérience démontre qu'un ou deux Vices suffisent amplement à rendre un personnage intéressant. Un personnage criminel sera tout-à-fait crédible avec quatre Vices.

Abandon des Vices

Contrairement au Drame qui peut être surmonté ou résolu, le Vice sera toujours présent, même enfoui au plus profond de la personnalité. Le personnage peut s'endurcir, suivre une thérapie ou développer des Traits qui supplantent le Vice, mais ce dernier fera toujours partie de lui. Le Vice contribue toujours à la légende du personnage.

Liste des Vices:

Acerbe: le personnage s'exprime avec une franchise brutale, voire blessante.

Agressif: le personnage cherche à choquer, provoquer ou blesser psychologiquement, voire provoquer un conflit.

Aigri: le personnage démontre naturellement une mauvaise humeur constante.

Ambitieux: le personnage cherche à acquérir toujours plus de succès, de responsabilités, de pouvoir ou d'argent. Il est prêt à tout pour réussir.

Amorphe: le personnage manque d'énergie et de volonté, ses réactions sont atténuées.

Anxieux: le personnage s'inquiète continuellement à propos de l'issue de ses choix et de ses actions.

Apitoyé: le personnage éprouve de la pitié pour autrui ou pour lui-même; il aime se plaindre du malheur qui afflige les gens ou qu'on le plaigne lui. Ses pensées sont axées sur la misère et les malheurs.

Arrogant: le personnage manifeste un orgueil excessif par des manières insolentes, méprisantes, hautaines.

Asocial: le personnage s'adapte mal aux normes de la société ou il refuse de s'y adapter.

Autoritaire: le personnage aime imposer son avis et ses décisions.

Avare: le personnage se refuse à toute dépense dont il ne profite pas directement et il tend à accumuler l'argent comme une fin en soi.

Baratineur: le personnage ne peut résister à la tentation d'embellir, de séduire, voire de tromper son auditoire.

Bavard: le personnage adore parler, il en dit trop et il est incapable de garder un secret.

Blasé: le personnage est devenu indifférent à force de subir ou de constater des abus.

Borné: le personnage s'entête dans ses idées, ses opinions, ses décisions. Il refuse de changer d'avis ou d'accepter une autre vérité que ce qu'il prend pour acquis.

Boudeur: le personnage en veut à quelqu'un, à un groupe ou une catégorie de gens et il refuse tout contact avec eux.

Brouillon: le personnage est négligent, manque de zèle et de compétence.

Bruyant: le personnage n'a pas conscience du bruit qu'il cause; sa démarche est pesante, sa voix porte, on entend sa présence même s'il ne dit rien.

Capricieux: le personnage est immature, instable et cède facilement au moindre désir fantaisiste.

Carriériste: le personnage cherche l'avancement professionnel au point d'employer des moyens déshonorables.

Catastrophiste: le personnage est pessimiste et voit toujours la pire issue possible à toute situation.

Castrateur: le personnage est sérieux et sévère au point de bloquer tout élan de joie et de créativité.

Cérémonieux: le personnage manifeste une courtoisie exagérée.

Chicaneur: le personnage aime provoquer la discussion, voire le conflit verbal et la remise en question.

Colérique: le personnage se met facilement en colère et n'a aucune maîtrise de ses émotions.

Complexé: le personnage est timide, inhibé, souvent à cause d'un trait physique qui le gêne, d'un trait psychologique ou d'un fait.

Complicé: le personnage aborde toute situation sous de nombreux angles et à plusieurs niveaux, de sorte qu'aucune solution simple ne lui convient jamais.

Confus: le personnage manque d'ordre logique dans ses idées, ses opinions ou sa mémoire.

Critiqueur: le personnage n'est jamais satisfait de rien et il voit les défauts en toutes choses.

Cruel: le personnage est indifférent face à la souffrance d'autrui et il la provoque sans gêne.

Défaitiste: le personnage est pessimiste et voit systématiquement toutes les façons dont une idée pourrait échouer.

Dépensier: le personnage n'hésite pas à dépenser son argent et il le fait sans compter ni réfléchir.

Désobéissant: le personnage se rebute contre l'autorité et n'en respecte pas les règles et conventions.

Désinvolte: le personnage se montre toujours au naturel, il est familier et manque de retenue, jusqu'à faire fi des règles sociales ou de politesse.

Distrait: le personnage se laisse détourner de ses idées et occupations par la moindre influence extérieure. Il oublie souvent d'y revenir.

Docile: le personnage se soumet volontiers à une autorité, il suit les règles.

Égocentrique: le personnage tend à centrer ses actions en fonction de ses intérêts et à juger en fonction de ses opinions.

Égoïste: le personnage ne tient aucun compte des autres dans ses actions, ses décisions, des opinions.

Émotif: le personnage maîtrise mal ses émotions et celles-ci se manifestent sans retenue.

Envahissant: le personnage accapare l'attention, l'espace vital d'autrui sans être conscient de déranger son intimité.

Envieux: le personnage n'a cessé de regarder et désirer les biens, relations et qualités que possèdent les autres au point de ne plus voir les siennes.

Excessif: le personnage est incapable de se modérer; il se lance éperdument dans ce qui le passionne.

Fantasque: le personnage fait preuve d'une assurance démesurée et se comporte de manière fantasiste, imprévisible.

Fataliste: le personnage est pessimiste et voit en toutes choses une destination inévitable.

Frondeur: le personnage critique ouvertement l'autorité ou les règles, sans retenue ni respect. Il est porté à la contestation et à l'insubordination.

Froussard: le personnage se défile devant tout danger et craint de l'affronter.

Guindé: le personnage fait preuve d'une retenue excessive, d'un maintien peu naturel.

Grossier: le personnage manque de raffinement et de délicatesse au point de choquer la bienséance.

Hyperactif: le personnage a besoin d'être occupé continuellement et ne supporte pas de rester inactif.

Hypocrite: le personnage tend à feindre son comportement, son caractère ou ses opinions.

Immature: le personnage adopte un comportement infantin.

Impatient: le personnage ne supporte pas d'attendre et ne tolère pas une situation qui l'agace.

Imprudent: le personnage prend des risques sans réfléchir aux conséquences de ses actes ou de ses paroles.

Impulsif: le personnage agit sur un coup de tête; il a une idée, il passe aussitôt à l'action sans prendre le temps de planifier.

Incompétent: le personnage ne possède pas les connaissances ni l'expérience pour faire ce qu'il se prétend capable de faire.

Inculte: le personnage manque de culture personnelle et intellectuelle, à défaut d'intérêt pour l'instruction ou d'accès à celle-ci.

Indécis: le personnage est incapable d'arrêter son opinion sur un sujet et de prendre une décision.

Indépendant: le personnage fait preuve d'une autonomie complète au point de ne rien attendre d'autrui.

Indiscret: le personnage ne discerne pas le fait divers de ce qui relève du secret ou de l'intimité. Il en parle ouvertement.

Influençable: le personnage adopte facilement la conduite, la résolution, l'opinion d'un tiers.

Insouciant: le personnage n'a aucune préoccupation face aux événements qui se produisent autour de lui.

Instable: le personnage change rapidement de conduite, de résolution, d'opinion, de sentiment.

Intéressé: le personnage agit en fonction de son intérêt dans un enjeu, une cause.

Intolérant: le personnage manque de bienveillance et de compréhension face à autrui.

Intransigeant: le personnage ne fait aucune concession et ne se prête à aucun accommodement.

Irresponsable: le personnage agit avec légèreté et désinvolture, sans assumer ses devoirs et obligations.

Jaloux: le personnage désire ardemment l'exclusivité d'une relation, d'un privilège ou d'un avantage qu'il refuse de partager.

Je-sais-tout: le personnage aime briller par l'étalement de ses grandes connaissances, au point d'accaparer l'attention, jusqu'à ignorer l'opinion d'autrui.

Laxiste: le personnage nie les interdits et se croit tout permis. Son attitude encourage le laisser-aller de ses camarades.

Lent: le personnage met du temps à analyser, comprendre, se faire une opinion, prendre une décision et passer à l'action.

Manipulateur: le personnage est opportuniste et mesure ses paroles et ses actions en fonction de ce qu'elles peuvent lui rapporter.

Méchant: le personnage adopte une conduite malveillante et désagréable en toute conscience de la nuisance que provoque son attitude.

Médiocre: le personnage se contente de fonctionner en deçà de ses capacités et ne fait aucun effort

d'amélioration de soi.

Méfiant: le personnage n'accorde pas d'emblée sa confiance, même à des proches, au point de vérifier leur comportement et de surveiller ses affaires.

Mégalomane: le personnage fait preuve d'une ambition excessive, d'une soif insatiable de pouvoir et de gloire.

Menteur: le personnage ne peut s'empêcher de manipuler la vérité à son avantage.

Méprisant: le personnage considère certaines personnes comme dépourvues de valeur et ne leur accorde aucune attention.

Mesquin: le personnage ne peut résister à la tentation de révéler des choses défavorables à propos d'autrui.

Macho/Misogyne: le personnage déteste le sexe opposé ou le considère comme inférieur.

Mythomane: le personnage a une tendance anormale à inventer des faits ou des personnages.

Naïf: le personnage est crédule à la limite de la bêtise et accorde d'emblée sa confiance à n'importe qui.

Nonchalant: le personnage manque de vivacité et n'éprouve aucun enthousiasme à se mettre en action.

Orgueilleux: le personnage est fier et possède une opinion trop avantageuse de sa propre valeur.

Paresseux: le personnage refuse l'effort, évite le travail physique ou intellectuel et recherche la facilité, l'oisiveté.

Pointilleux: le personnage est exigeant envers lui-même et envers les autres pour les détails. Il ne laisse passer aucune négligence.

Prétentieux: le personnage fait preuve d'auto-complaisance et possède une haute estime de lui-même. Il revendique des droits qu'il affirme posséder et fait étalage de son savoir d'une manière vaniteuse.

Procrastinateur: le personnage remet tout à plus tard par paresse, négligence ou manque d'intérêt.

Pudique: le personnage est très secret, il ne se divulgue pas et il éprouve de la retenue devant ce que sa dignité semble lui interdire.

Raciste: le personnage entretient la croyance que le groupe ethnique dont il fait partie est supérieur ou qu'un groupe ethnique donné est inférieur au

sien. Son comportement et son attitude s'inspirent de cette croyance.

Râleur: le personnage est de mauvaise volonté et proteste à la moindre occasion.

Rancunier: le personnage garde offense d'un préjudice, jusqu'à devenir réfractaire à la réconciliation.

Renfermé: le personnage déteste parler et ne s'extériorise pas.

Résigné: le personnage subit sans protester ce qui lui paraît de toute façon inévitable.

Rétrograde: le personnage a une attitude qui s'oppose à toute évolution ou amélioration.

Revanchard: le personnage estime obtenir réparation morale d'une offense reçue en punissant l'offenseur, allant jusqu'à rendre le mal par le mal.

Rêveur: le personnage vit dans ses souvenirs, voire dans son imaginaire, plutôt que d'affronter la réalité.

Rigide: sans être borné, le personnage manque de flexibilité dans les compromis.

Ringard: le personnage a une attitude vieux-jeu, il est déconnecté des tendances actuelles, de la mode.

Routinier: le personnage est attaché à sa routine et rechigne à en sortir.

Sensible: le personnage est empathique au point de se laisser ému par le malheur ou le bonheur d'autrui.

Solitaire: le personnage apprécie la solitude, sans pour autant repousser la présence des autres.

Soupçonneux: le personnage est prompt à formuler des conjectures plus ou moins fondées attribuant à autrui des actes ou des intentions blâmables.

Sournois: le personnage cache ses véritables intentions dans le but de mal faire.

Stressé: le personnage est très affecté par le stress. Il se ronge les ongles ou se fait du mauvais sang pour la moindre chose qui le dérange.

Superficiel: le personnage manque de sincérité et de profondeur; il n'est attentif qu'aux apparences et à l'image.

Susceptible: le personnage s'offusque d'un rien et la moindre remarque heurte sa sensibilité.

Têtu: le personnage s'entête dans ses idées et n'en démord pas.

Zélé: le personnage démontre un dévouement excessif, une ardeur ostensible à faire plus qu'il ne lui est demandé, jusqu'à causer préjudice à autrui.

Créer de nouveaux Vices:

La liste qui précède n'est pas exhaustive et s'il vous vient une idée pour votre personnage, ne vous en privez pas. L'un des buts du jeu est d'explorer et de faire évoluer le personnage sur le plan scénaristique. Le Flair qu'il vous fera gagner dépend de la façon dont vous jouez votre combat intérieur et de la contribution scénaristique de ce combat.

Drame (20 PCD): Le personnage a vécu un événement qui l'a marqué au point d'affecter sa Renommée. Le Drame est un Honneur qui représente un élément marquant d'un point de vue personnel, non résolu, appartenant au passé du personnage. Cette situation fait appel à l'imagination pour créer un passé qui pourrait sans prévenir ressurgir dans le présent.

Les Drames servent à développer un personnage et à travailler ses réactions et son interprétation. La façon dont il les affronte est beaucoup plus significative que leur résolution.

Tous les événements marquants de sa vie ne deviendront pas forcément des Drames. La perte d'un emploi ne sera un Drame que si elle a entraîné des conséquences dramatiques, telles un divorce, un suicide dans la famille, une faillite, etc. Il faut considérer le Drame comme le pire événement choisi parmi les événements marquants. Cette situation sera parfois impossible à résoudre et le personnage devra simplement vivre avec.

Les Drames offrent plusieurs avantages:

- Ils servent à calculer la Réserve de Flair de départ du personnage;
- Ils permettent au personnage de gagner du Flair plus aisément lorsque le personnage est confronté à ses Drames;
- Ils lui donnent un certain contrôle sur ses aventures en lui permettant de se déterminer des objectifs personnels à atteindre en plus de ceux prévus au scénario;

Tous les personnages débutent leur carrière avec un Drame. Du point de vue mécanique de jeu, les Drames sont considérés comme des Honneurs.

Acquisition des Drames:

Les Drames doivent être achetés par le joueur à l'aide de PCD, sous la forme de l'Honneur « Drame ». Par conséquent, c'est le joueur qui décide lorsque son personnage acquiert un nouveau Drame. L'ampleur d'un événement décrit par le Narrateur n'a pas d'impact sur la création d'un Drame. Certains personnages vont affronter monstres et démons sans sourciller, mais souffriront d'une culpabilité intense pour un simple mensonge à l'être cher.

Le choix de l'événement provoquant un Drame est entièrement à la discrétion du joueur, bien qu'il doive être relié au vécu du personnage. Certains Drames découlent du hasard, d'une blessure ou d'une punition. Au moment où le personnage vit une situation que le joueur trouve suffisamment marquante, il peut décréter que celle-ci devient un Drame et le payer en PCD au moment opportun.

L'expérience démontre que le nombre idéal de Drames se situe entre un et trois, selon le type de Série. Pour éviter la surenchère, la limite est fixée à cinq. Un personnage qui veut acquérir un nouveau Drame au delà de cette limite devra donc en abandonner un.

Abandon des Drames:

Pour abandonner un Drame, un personnage peut:

- le surmonter: le personnage s'endurcit, suit une thérapie ou surmonte son Drame. Ce dernier devient une simple note à son histoire et on n'en fait plus de cas. le personnage perd alors le point de Renommée qui y est associé.
- le résoudre: certains Drames aboutissent à une résolution partielle ou complète: une quête de vengeance peut éventuellement être assouvie, une malédiction peut être levée, une obligation remplie. Le Drame ainsi résolu continue de lui rapporter de la Renommée puisqu'un accomplissement y est associé; il contribue à la légende du personnage. Le Drame résolu est alors considéré comme un Honneur et non comme un Drame actif.

Liste des Drames:

Accident: un grave accident vous a marqué émotionnellement, et peut-être physiquement en tant que victime, témoin ou instigateur. La moindre circonstance similaire vous remémore cet accident gravé à tout jamais dans votre mémoire.

Amour perdu: vous êtes hanté par la perte d'un être cher. Peut-être sont-ce les circonstances de cette perte qui vous troublent. Quelle était votre implication dans ces événements et quelles en sont les répercussions. Est-ce votre faute ou étiez-vous impuissant?

Anxiété (Insécurité): un événement vous a marqué au point de redouter qu'il ne se produise à nouveau. Le moindre signe annonçant les prémices de cet événement éveille en vous des souvenirs atroces que vous voulez chasser de votre esprit. Cela vous perturbe à vous donner la nausée...

Culpabilité: vous êtes rongé par le souvenir d'une négligence, d'un acte regretté. Par votre faute ou votre négligence, quelqu'un d'innocent en a payé le prix. Vous devrez tenter de vous racheter avant que ce passé ne vous rattrape.

Dépendance: vous souffrez d'une dépendance émotive envers quelqu'un. Il s'agit peut-être d'une dépendance financière ou d'un horrible chantage? Ou alors vous avez accumulé une forte dépendance à une drogue, au jeu ou à l'alcool...

Ennemi juré: un vieil ennemi fera tout pour causer votre perte, ou peut-être voulez-vous causer la sienne? L'un de vous a les moyens d'empoisonner la vie de l'autre et n'hésite pas à s'en servir. Le tuer vous est impossible car un lien très fort vous unit...

Estropié (Handicap): une limitation physique ou intellectuelle vous a infligé des expériences difficiles voire traumatisantes. Qu'il soit congénital ou résultant d'un accident, ce handicap brime votre qualité de vie. Certains malus au niveau d'un Attribut peuvent même intervenir.

Lourd passé: vous avez fréquenté la mafia ou un culte diabolique qui pratiquait le sacrifice humain? Votre famille a été décimée par une quelconque organisation qui ne veut que votre âme? Quoi qu'il en soit, quelqu'un veut vous retrouver pour vous faire la peau. C'est vous, ou ce sont eux. Le sang devra couler pour que vous trouviez le repos.

Obligation: vous êtes sous le joug d'une dette d'honneur, d'une obligation morale écrasante. Quelle est-elle et comment allez-vous vous en sortir? Quelqu'un vous a sorti du pétrin par le passé ou vous a rendu un énorme service et maintenant c'est à vous de lui rendre la pareille.

Punition: vous avez commis un acte si terrible que la punition qui vous est imposée vous pèse lourd.

Sans nécessairement regretter l'acte comme tel, vous avez du mal à vivre avec les conséquences. Cette punition est un châtement qui vous fait réfléchir, qui vous hante au point d'y repenser fréquemment.

Recherché: vous avez quelques squelettes dans le placard, on vous accuse de quelque chose que vous avez commis ou non et auquel vous refusez de faire face. Ou peut-être est-ce une ex-relation qui vous pourchasse?

Responsabilité: vous avez été désigné responsable de quelque chose pour lequel vous n'avez pas assuré: faute professionnelle, erreur médicale, erreur d'ingénierie ou négligence criminelle, vous avez failli à vos fonctions.

Secret: vous souffrez d'un terrible secret, si terrible que vous êtes prêt à tout pour empêcher qu'il ne soit découvert. Il s'agit de quelque chose de très personnel. Que se passera-t-il si quelqu'un découvre votre secret? Peut-être qu'une personne le connaît déjà et tentera de vous faire chanter?

Stigmate social: vous êtes perçu comme un être mal inséré dans l'ordre social normal. Peut-être êtes-vous un criminel, un vagabond, ou une personne possédant des goûts ou des habitudes jugées comme dégoûtantes par le reste de la société?

Syndrome de stress post-traumatique (SSPT): vous souffrez des conséquences d'un événement terrible et du stress qui en découle. Vous n'arrivez pas à vivre avec ces réminiscences de cauchemar et rien que d'y penser vous fiche le cafard. Vous cherchez à éviter toute circonstance similaire à la cause de cet état.

Trahison: vous avez été trahi, ou alors vous avez trahi quelqu'un en échange d'un avantage quelconque. Était-ce une personne, une organisation ou une institution qui avait une totale confiance en vous? Quelles seront les conséquences de cette abominable trahison?

Quête: vous poursuivez un but très précis, une quête qui domine votre existence. Il vous faut retrouver quelque chose ou peut-être quelqu'un?

Vengeance: vous avez juré de vous venger de quelqu'un qui a abusé de votre confiance. Ceux qui vous sont chers ont-ils souffert aux mains d'un ennemi juré? Quoi qu'il en soit le personnage est bien décidé à assouvir sa soif de vengeance, quelle que soit la quantité de sang qui devra couler.

Troubles du Spectre de l'Autisme (TSA): spectre de troubles neurologiques allant de léger (SR+1) à lourd (SR+4) caractérisé par une partie ou l'ensemble des traits typiques suivants: vous éprouvez de la difficulté à comprendre les subtilités du non-dit ou des expressions imagées qui détournent le sens sémantique des mots, ce qui donne lieu à des imbroglios fréquents. Vous percevez les choses différemment et vous possédez une façon de raisonner que les gens neurotypiques ne comprennent pas, ce qui vous affuble du qualificatif «bizarre». Vous souffrez facilement d'une surcharge sensorielle quand vous vous trouvez dans une foule et que plusieurs personnes parlent en même temps. Le contact physique, de même que certains bruits, vous agacent au point d'être insupportables. Vous êtes un être socialement isolé ou différent. Vous éprouvez des symptômes associés tels la dyslexie, dyspraxie, dyscalculie, confusion latérale, dysgraphie, déficit d'attention avec ou sans hyperactivité. Selon votre situation, le SR s'appliquera sur les tests d'Intuition, d'Agilité, d'Esprit et de Présence.

Le trouble phobique: crainte irraisonnée issue d'un stress extrême ou d'une mauvaise expérience ayant causé un traumatisme. La seule présence de la source de votre phobie vous oblige à effectuer un test de panique avec un SR+2.

Quelques idées et définitions:

- Achmophobie: objets pointus, à potentiel douloureux ou à apparence inquiétante, et la douleur qu'ils suggèrent.
- Aérodromophobie: moyens de transport en commun appartenant à l'une des catégories suivantes, au choix: transports maritimes, transports routiers, transports aériens, ou transports spatiaux.
- Agoraphobie: crainte reliée aux espaces vastes tels les champs, les hangars d'arrimage, l'espace lui-même et les lieux bondés, lorsque vous perdez tout repère visuel et toute notion de l'endroit où vous vous trouvez.
- Anémophobie: vents forts, tornades et ouragans.
- Acrophobie: hauteurs, vide, phobie de l'altitude.
- Claustrophobie: espaces étroits, clos, obscurs ou recoins difficiles d'accès, tout lieu de dimensions inférieures à la surface nécessaire pour bouger, vous étirer ou vous allonger confortablement.

- Cheimophobie: orages, foudre et tonnerre.
- Hématophobie: malaise causé par la vue du sang ou d'une blessure ouverte, sensation de faiblesse qui peut vous amener à vous évanouir.
- Kénophobie: crainte de l'obscurité qui règne dans les tunnels, grottes, placards, sous-sols, etc.
- Nyctophobie: la nuit et ce qui pourrait se passer derrière vous sans que vous ne puissiez le voir. Votre imagination vagabonde et vous terrorise au point de vous faire paniquer. Vous vous sentez suivi, observé, agressé.
- Spélaionophobie: claustrophobie appliquée aux souterrains, grottes ou tunnels.
- Phobie des policiers: la perspective de rencontrer des flics ou d'éventuels dénonciateurs susceptibles de vous reconnaître.
- Pyrophobie: feu et ses conséquences.
- Thalassophobie: crainte de vous retrouver en mer et de vous y perdre ou noyer.
- Technophobie: technologies complexes, dernier cri, crainte de les utiliser, de les briser, de ne pas savoir l'utiliser. Sensation d'incompétence.
- Xénophobie: crainte et/ou haine irraisonnée envers les étrangers, en l'occurrence les cultures et/ou espèces étrangères avec lesquelles vous n'êtes pas familier.
- Zoophobie: animaux, normalement centrée autour d'un animal en particulier ou d'une catégorie d'animaux.

Le trouble panique: à la suite d'un traumatisme sévère, vous avez développé la crainte de voir cette situation se reproduire. Contrairement à une phobie, le trouble panique est présent même en l'absence de la situation crainte. Le seul fait d'évoquer cette situation vous oblige à un test de panique avec un SR+2. L'échec de ce test vous amène à adopter des comportements radicaux, une prudence excessive.

Quelques idées et définitions:

- Logophobie: crainte de parler en public ; entraîne l'évitement complet et systématique de tout rassemblement de plus de quatre personnes.
- Nosophobie: Crainte panique d'attraper un microbe ; évitement complet de toute personne malade, mesures d'hygiène excessives.
- Onomatophobie: Crainte d'entendre prononcer

un mot, un nom. Résulte d'une mauvaise expérience avec l'objet représenté par le nom (à voir avec le Narrateur).

- Phobies liées à la saleté: poussière, bactéries et champignons qui y vivent, saleté et objets sales, toute matière éventuellement contaminée ;
- Phonéophobie: Crainte de tuer quelqu'un par maladresse ou par impulsivité momentanée ; Évitement systématique des armes.
- Thanatophobie: Crainte de mourir en tout lieu et en toutes circonstances, fuite de toute situation dangereuse.
- Toxiphobie: Crainte d'être empoisonné, de subir les effets d'un poison ; entraîne une méfiance excessive envers les aliments, l'eau, les produits de consommation.

Le trouble comportemental: à la suite d'un traumatisme ou d'un dérèglement de nature psychiatrique, votre personnage a développé des réactions exagérées à certaines stimulations. En état de crise, le personnage subit un SR+2 dans les situations sociales.

Quelques idées et définitions:

- CyberPsychose: le personnage souffre d'instabilité nerveuse, motrice ou mentale causée par des implants cybernétiques incompatibles, mal harmonisés ou de mauvaise qualité. Ce Drame s'installe quand des implants (Traits) n'ont pas été payés en PCD. Il ne peut être résolu qu'en réglant ses dettes de PCD pour tous ses implants. Les symptômes de Cyberpsychose se manifestent par une nervosité extrême, soubresauts, sautes d'humeur accompagnées de réactions violentes, convulsions, voire épilepsie, et une incapacité de récupérer (affecte la guérison naturelle). Les crises sont déclenchées par les Échecs Critiques (1) roulés sur les Tests d'Esprit et d'Intuition. La crise dure une Scène; ses effets augmentent le SR de tous les tests pendant sa durée. On considère un SR+1 pour chaque Échec Critique.
- Dédoublement de personnalité: développement d'une seconde, voire d'une multitude de personnalités sans lien avec le personnage. Le patient effectue le passage d'une personnalité à l'autre sans s'en rendre compte et ne se souvient pas de ses actes en tant qu'autre personne. La gestion des passages d'un état à l'autre est déterminée par un test de probabilités, effectué au besoin.

- **Dépression:** état constant de tristesse, pessimisme vis-à-vis de toute situation, dévalorisation de soi et laisser-aller général. Vous ne voyez plus de plaisir à faire quoi que ce soit, la vie vous paraît monotone, difficile. Le moindre événement vous apparaît comme une montagne. Vous ne craignez plus la mort et vous avez tendance à prendre de plus gros risques.
- **Hallucination:** généralement le symptôme d'un trouble psychiatrique grave, il peut parfois se produire tout seul ou sous l'effet d'une intoxication. Des stimulations provenant du cerveau lui-même excitent les sens et le patient ne peut les différencier d'une stimulation extérieure. On a vu des patients halluciner des révélations divines, d'autres ont vu des créatures irréelles...
- **Hypochondrie:** maladie imaginaire selon laquelle le moindre symptôme de faiblesse persuade le personnage qu'il souffre d'une maladie grave. Il recherche la présence constante de son médecin.
- **Hystérie:** développement de faux symptômes (paralysie, malaises, accès momentané de panique, comportements inconscients, idées délirantes) en réponse à des drames non surmontés. La gestion des crises d'hystérie est déterminée par un test de probabilités, effectué au besoin.
- **Manie:** le maniaque développe une obsession pour la propreté, l'ordre, une procédure, une chose ou catégorie de choses, ou pour une personne. Ses comportements compulsifs altèrent son jugement: kleptomanie, pyromanie, jeu compulsif, alcoolisme, toxicomanie...
- **Paranoïa:** délire relié à la persécution ou à la conspiration. Dans sa tête, le malade devient la cible de terroristes, la proie d'agents du gouvernement, le jouet de conspirateurs qui lui veulent du mal. Il associe le moindre événement à des causes hors de son contrôle.
- **Rage:** incapacité à gérer ses émotions, notamment sa colère, la rage est caractérisée par une violente explosion de colère qui pousse le personnage à commettre un acte violent. Le personnage qui est soumis à une frustration devra réussir un test de panique pour garder le contrôle.
- **Schizophrénie:** Le personnage vit confiné dans sa tête, isolé dans un monde parallèle. Sa vision du monde est altérée par des hallucinations. Il discute avec des gens qui n'existent que dans sa tête, leur obéit parfois ou cherche à les éliminer, les confondant parfois avec des gens réels. On ne peut développer en quelques lignes toutes les caractéristiques de la schizophrénie mais n'hésitez pas à vous renseigner. Pour bien jouer ce type de trouble psychiatrique, il faut aller chercher des connaissances plus poussées dans des ouvrages médicaux.
- **Sociopathie:** incapacité de mener des rapports sociaux harmonieux, altère le jugement et peut conduire à la révolte, voire la violence extrême. Le sociopathe ne supporte pas qu'on vienne interférer sur sa vie. Il s'opposera à toute forme d'autorité qu'il estime injustifiée.
- **Trouble Obsessionnel ou Compulsif:** Cette névrose force le personnage à penser continuellement à une chose (obsession) ou à pratiquer continuellement une activité (compulsion). Lorsque ces deux désordres mentaux sont présents simultanément, on parle de manie. Lorsque le personnage se voit dans une situation où il ne peut satisfaire son obsession ou sa compulsion, il souffre de symptômes d'anxiété.
- **Troubles psychotiques:** le personnage formule des idées complètement irrationnelles, des changements de sujets aléatoires imprévisibles, des monologues spontanés ou une incapacité à suivre un train de pensée cohérent.
- **Tueur en série:** le malade tue des gens qui présentent des signes distinctifs communs. Une caractéristique du tueur en série est souvent un mal de vivre marqué par une tendance à vouloir se faire prendre en charge. Ainsi, le tueur en série va laisser inconsciemment des indices pouvant mener à son arrestation.

Créer de nouveaux Drames:

Toute situation dramatique pour le personnage et suscitant une réaction de sa part peut être choisie comme Drame. Quelques idées: acteur raté, échec professionnel, faillite, prisonnier de guerre, famille en exil, survivant d'une catastrophe, endetté, perte tragique d'un proche...

Le but du Drame est d'explorer et de faire évoluer le personnage sur le plan scénaristique. Le Flair gagné dépend de la façon dont vous jouez votre jeu et de la contribution scénaristique de ce drame.

5- Déterminer les caractéristiques complémentaires:

La Renommée:

La Renommée est un indicateur de renom du personnage, voire de sa célébrité. Fonction de ses réalisations, réussites et accomplissements, une Renommée élevée vaudra au personnage une reconnaissance aisée par ses interlocuteurs, et ceux-ci connaîtront un plus grand nombre d'informations le concernant.

Le personnage peut faire jouer sa Renommée pour influencer la réaction des gens qui l'entourent, à l'aide d'un Test de Renommée. La Renommée n'indique pas si le personnage est perçu positivement ou négativement, mais seulement l'intensité de la réaction.

Calcul de la Renommée

- La Renommée de départ du personnage est de +1 par Honneur, incluant les Drames;
- +1 par Compétence ayant atteint le rang 9 ou 10;
- +1 si son Indice de Revenus atteint 7 ou 8;
- +2 si son Indice de Revenus atteint 9 ou 10;
- +3 si son Indice de Revenus dépasse 10;
- Certains Honneurs octroient un point de Renommée par Rang.

Interprétation de la Renommée:

Rang	Effet
0-2	Incognito, le personnage passe inaperçu. Connu seulement de son cercle d'amis et de contacts.
3-4	Connu localement, dans un milieu spécifique: milieu de travail, cercle d'amis, bénévolat.
5-6	Connu dans une région, héros local.
7-8	Connu dans toute la province ou dans un petit pays.
9-10	Connu dans tout le pays, vedette montante ou héros en devenir.
11-15	Héros accompli. Le récit de ses exploits prend fréquemment des proportions épiques.
16-20	Héros légendaire dont les exploits forment une saga connue au-delà des frontières.
21+	Le personnage fait l'objet d'une adoration populaire à un tel point qu'il ne peut plus sortir sans se déguiser... Il fera certainement l'objet d'un film !

Réseau social:

Rares sont les gens qui réussissent à passer au travers des années sans le support d'amis ou de relations qui peuvent vous venir en aide en mettant

à profit leurs compétences propres, tout en suivant leurs motivations personnelles.

Le **Contact** entretient des liens sociaux réguliers avec le personnage: un ancien collègue de travail, un voisin, l'ami d'un bon copain ou un bénévole qui a œuvré avec le personnage dans une organisation quelconque. Il fournira à l'occasion des renseignements ou un service au personnage. Il s'agit d'échange de bons procédés, il faut donc s'attendre à ce qu'un Contact demande quelque chose en retour de ses services, sans nécessairement parler affaires. Les dangers liés à la demande d'aide, les motivations du contact et sa relation avec le personnage peuvent grandement influencer sa dévotion.

L'**Ami** donne sans compter. Il est prêt à prendre des risques pour le personnage, mais s'attend au même traitement. Un ami requiert plus d'attention, car s'il est négligé ou sollicité à outrance, il va se fatiguer plus rapidement du personnage qu'un simple contact.

L'**Équipier** vous est adjoint pour une mission ou une tâche donnée. Il peut intervenir une fois par Scène, moyennant un Point de Flair. Il bénéficie d'Attributs complémentaires aux vôtres: (10-votre Attribut) ainsi que d'un Trait moyen valant la moyenne de vos Traits, applicable sur toutes ses actions, ainsi qu'une Compétence moyenne valant la moyenne de vos Compétences. Il possède par défaut la même Occupation que vous (votre Rang-1) et partage un Loisir avec vous, au même Rang.

Dès sa création, un personnage a droit à deux Contacts **ou** un Ami **ou** un Équipier. Le joueur est libre de choisir la nature des contacts, mais ceux-ci doivent être liés à l'historique du personnage.

L'acquisition d'un ami supplémentaire s'intègre dans le scénario. Certains Traits facilitent les relations (Test de Présence) afin de s'attirer amitié et sympathie. Le joueur prépare la fiche de personnage de son Ami comme s'il créait son propre personnage, à partir d'un nombre de PCD égal.

L'acquisition de contacts supplémentaires se fait contre des points de Flair, durant un Épisode. Le Flair servira aussi à doter un Contact des Compétences particulières dont vous avez besoin, moyennant un point de Flair par Rang. Pour un Contact, le joueur prendra soin de noter ses caractéristiques sur sa propre fiche.

Les Pouvoirs psychiques:

Les Pouvoirs psychiques sont des dons surnaturels dont les effets sont basés sur la perception et l'utilisation de l'énergie psychique, une forme d'énergie de nature astrale. Insondable, c'est-à-dire que la mesure scientifique de cette énergie est impossible, même avec les plus modernes technologies, l'énergie psychique fait l'objet de sciences telles que la parapsychologie et la métaphysique.

L'énergie psychique qui entoure un être vivant, quel qu'il soit, produit un halo d'intensité et de fréquence (couleur) unique à chaque individu. Cette énergie émane des êtres vivants et de leur planète, et constitue leur Corps Astral. Certains médiums peuvent apercevoir l'aura d'un individu lors de manifestations psychiques.



La nature Astrale des Pouvoirs psychiques veut qu'ils appartiennent au Corps Astral du personnage. Ce dernier pourrait donc continuer à les utiliser depuis le Plan Astral pour percevoir ou agir dans le Plan Physique, même après son décès.

L'énergie psychique possède ses limites: elle est soumise aux lois de la physique et de la conservation de l'énergie, et ne fonctionne ni dans l'espace, ni en haute altitude. La Règle veut que vous deviez rester en contact avec la mère Terre pour utiliser ou ressentir l'énergie astrale. Ce contact est réputé cesser à l'altitude limite de vol des oiseaux.

Presque toujours liés à un Drame, les Pouvoirs psychiques se développent à l'adolescence, en réaction à un accident ou un traumatisme, ou à la suite d'une adaptation. Pour des raisons qui échappent à la science, le personnage devient sensible à l'énergie psychique (médium) ou capable de l'utiliser (psionique), parfois les deux. Les gens dotés de tels pouvoirs font figure d'exception.

Les Pouvoirs Psychiques font l'objet de rares occurrences et la science n'en reconnaît pas l'existence. Peu de savants s'y intéressent sérieusement car la preuve scientifique est difficile à établir. Les phénomènes paranormaux sont généralement explicables par d'autres voies.

Note: Le joueur devrait discuter au préalable avec le Narrateur pour savoir si l'intégration de dons surnaturels est appropriée à la campagne en cours.

Le coût en PCD d'un Pouvoir équivaut à son Rang+4, et il faut acquérir un Rang à la fois.

Tableau indicatif des coûts en PCD par Rang:

Rang	PCD	Description
1	5	Individu vraiment peu doué, voire un charlatan;
2	11	Stade d'éveil à l'énergie psychique;
3	18	Ce niveau fixe la moyenne pour un médium ou un psionique;
4	26	Médium ou psionique exercé;
5	35	Le personnage se distingue par sa sensibilité ou son habilité exercée;
6	45	Professionnel du paranormal;
7	56	Spécialiste;
8	68	Le personnage fait preuve de sens hors du commun;
9	81	Cas de sensibilité extrême;
10	95	Phénomène exceptionnel;

Un personnage ne peut utiliser qu'un seul Pouvoir à la fois. Les effets de différents pouvoirs ne se combinent pas. L'énergie psychique peut agir en mode « entrée » ou en mode « sortie ». Ainsi, le système de jeu identifie deux catégories de Pouvoirs Psychiques:

Les Pouvoirs médiumniques:

Le personnage sensible à l'énergie psychique est appelé « médium ». Son pouvoir est en mode *entrée* et il doit posséder le Trait **Médium** pour savoir l'utiliser. Le Rang de ce Trait représente une relance de dés applicable sur tous les tests de médiumnie.

Les pouvoirs médiumniques relèvent de la sensibilité à l'énergie Astrale. Ils permettent de capter les ondes psychiques et d'en tirer une interprétation. Manifestations: intuitions, visions, signes, impressions, songes, rêves.

Ces pouvoirs sont testés sur l'Attribut **Intuition** du personnage. Le Rang d'un pouvoir indique la sensibilité du personnage par un modificateur au SR des tests. Les succès générés représentent autant d'informations médiumniques captées par le personnage.

Note: L'usage de pouvoirs médiumniques sans le Trait Médium risque de provoquer des hallucinations visuelles ou sonores incontrôlables qui lui causent un point de Stress par succès: les surfaces réfléchissantes lui reflètent des visions horribles, le sommeil lui cause des cauchemars, il entend des chuchotements ou même des hurlements...

Liste des Pouvoirs médiumniques:

Les pouvoirs suivants se manifestent par des visions, des apparitions, une intuition surdéveloppée ou une inspiration. Pour un maximum d'un usage par Scène, chaque succès vous rapportera un mot clé décrivant le ressenti du personnage (émotion, indice, idée) que vous devrez interpréter.

Clairvoyance, Clairaudience / Perception Extrasensorielle (PES): ce don représente la capacité de ressentir les faits qui se produisent dans votre entourage, par exemple, connaître sans l'avoir vue l'issue d'un chemin que vous empruntez ou ressentir les cartes pigées au hasard dans un jeu situé dans une autre pièce. Il s'applique spécifiquement sur le présent.

Prémonition: représente la capacité de ressentir les faits à venir, pour un terme allant de court à moyen. Notez que les événements que vous percevez peuvent très bien ne jamais se produire, surtout si vous agissez pour les éviter: l'avenir est toujours en mouvement...

Rétrocognition: représente la capacité de ressentir les faits passés, pour un terme allant de court à moyen. Vous ressentez intuitivement la cause des événements sur lesquels vous enquêtez.

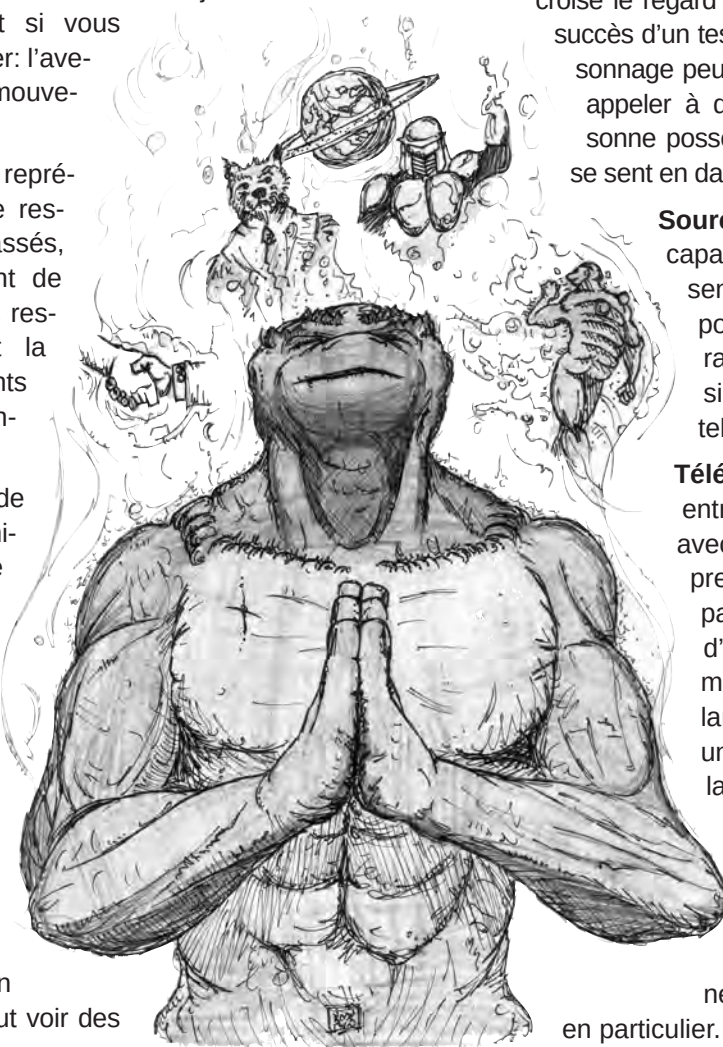
Shining: ce don de voyance à prédominance télépathique se manifeste en bas âge. Il amène le personnage à acquérir rapidement une maturité exceptionnelle et à comprendre beaucoup de situations malgré son jeune âge. Conscient de ce don qui l'aide à aider son prochain dans les crises, il peut voir des

choses inaccessibles aux gens normaux: il éprouve des visions du passé ou du futur, il est témoin du passé d'un lieu sous la forme de visions, d'apparitions, de fantômes, il perçoit la présence d'une entité qui le guide dans la découverte ou la recherche de certaines choses ou d'objets et il présente une apparente obsession pour la vérité.

Par ailleurs, les visions entraînées par le Shining peuvent devenir effrayantes et provoquer des cauchemars. Le jeune enfant sera effrayé de se retrouver seul dans l'obscurité, d'autant que ce pouvoir active d'étranges manifestations surnaturelles, souvent terrifiantes pour le personnage: des ombres mystérieuses le suivent et le maintiennent dans l'obscurité, des tourbillons de vent soulèvent des nuées de poussière ou de feuilles mortes autour de lui lorsqu'il marche seul dans un parc. Il voit l'aura des défunts et il sait ce qui a causé leur mort. Sur le sujet adulte, il provoque une frayeur indicible chez ceux dont il croise le regard (un point de Stress par succès d'un test de Présence). Le personnage peut utiliser le Shining pour appeler à distance une autre personne possédant le même don, s'il se sent en danger.

Sourcier: représente la capacité de déceler la présence d'une source d'eau potable, même souterraine, par sensibilité aux signes et aux vibrations telluriques.

Télépathie: le personnage entre en contact à distance avec un proche; ils se comprennent mutuellement par l'échange d'idées, d'images et d'émotions, malgré la barrière des langues. Il sait détecter un mensonge et deviner la vérité sans éveiller les soupçons. Il sera en mesure d'intervenir dans les rêves de celui qu'il sonde afin de susciter ou neutraliser une émotion en particulier. Ce pouvoir fait appel à



l'Intuition quand il s'agit de capter une information et à l'Esprit quand il s'agit d'émettre. Pour chaque succès, vous transmettez ou interprétez une idée sous forme de mot clé (émotion, indice) qui porte à interprétation. Ce pouvoir est bidirectionnel et n'exige pas forcément que les deux personnes en contact en disposent.

Frayeur: par son seul regard ou par le timbre sinistre de sa voix, le personnage peut provoquer volontairement des frissons et infliger une frayeur indescriptible chez ceux qui croisent son chemin. La puissance des effets peut aller jusqu'à donner l'impression que les ombres bougent et que des tourbillons de vent viennent ajouter à sa Présence.

Psychisme: ce pouvoir médiumnique permet de déceler les pouvoirs et les intentions de ses adversaires. Le médium détectera la présence d'entités puissantes et pourra les suivre à la trace en analysant l'influence de leur Aura sur l'environnement. Il possède une connaissance pratique et théorique des phénomènes reliés à l'énergie psychique et il sait déceler les pouvoirs psychiques de ses adversaires.

Projection mentale: le personnage sait projeter une idée de manière à créer l'illusion qu'elle est réelle. Il induit une image capable de confondre et même de faire oublier l'existence d'un objet, d'une personne ou d'un bâtiment. Évidemment, plus l'illusion est grosse, plus il faut de succès pour y arriver. Cette forme d'hypnose à application collective altère la perception qu'ont les gens de la réalité, voire effacer complètement de leur mémoire un souvenir collectif comme un événement ou un fait divers. Ce pouvoir ne s'utilise qu'une fois par Scène et la durée de son effet doit faire l'objet d'un investissement de succès. Pour 5 succès, il sera permanent.

Limites: prenez garde à ceux qui pratiquent la télépathie: ils ne se laisseront pas avoir... De plus, si vous faites oublier aux gens l'existence d'un mur, ce mur existe toujours dans la réalité. Il vous faudra fournir aux gens qui ne le voient pas une quelconque raison de passer ailleurs, car, le fait de heurter le mur en voulant passer là où ils croient qu'il y a autre chose brisera le charme.

Les Pouvoirs psioniques:

Le personnage qui peut agir sur l'énergie psychique est appelé « psionique ». Son pouvoir est en mode *sortie* et il doit posséder le Trait **Don Psychique** pour l'utiliser. Le Rang de ce Trait représente une relance de dés applicable sur tous les tests de psionique.

Les pouvoirs psioniques relèvent de l'habileté à utiliser l'énergie Astrale pour provoquer des effets sur l'environnement. En canalisant son énergie par les Chakras, on parvient à créer des effets surnaturels. Manifestations: phénomènes physiologiques ou physiques inexplicables, souvent effrayants.

Ces pouvoirs sont testés sur l'Attribut **Esprit** du personnage. Le Rang de chaque pouvoir indique la puissance du personnage par un modificateur au SR des tests. Les succès générés représentent une quantité d'énergie psychique disponible et capable de produire des effets:

Résultat, Précision: augmente d'un niveau de détail la précision de votre action.

Durée: ajoute un Round à la durée de l'effet.

Portée/Aire d'effet: augmente la portée ou l'aire d'effet dans un rayon de deux mètres par succès investi.

Réserve: les succès inutilisés peuvent être accumulés en réserve, sans limite de temps, pour une utilisation ultérieure, jusqu'à concurrence de votre valeur d'Esprit. Chaque point en surplus vous causera un dommage de Stress et un dommage de Blessure pour chaque journée. Lorsque votre réserve est épuisée et que votre action ne génère pas suffisamment de succès pour réussir, votre action sera sans effet.

Dommages: avec de l'entraînement et de la pratique, le personnage peut développer le pouvoir «Attaque psionique» et gagner en puissance.

Protection: avec de l'entraînement et de la pratique, le personnage peut développer le pouvoir «Défense psionique» et gagner en habileté pour dissiper l'énergie lancée par l'antagoniste.

Note: L'usage de pouvoirs psioniques sans le Trait Don Psychique provoque des effets aléatoires et incontrôlables. Il s'agit de lancer un Dé10 et de se reporter à la rubrique correspondante:

1. **Échos:** pendant 1D10 Rounds, sur un rayon de 5D10 mètres, le moindre son cause un écho

désagréable et amplifié qui se réverbère dans l'Astral, causant un Stress d'un D10 à toute personne alentour.

2. Hurllement: un hurlement déchirant similaire à un retour de son fait éclater les vitres et assourdit les gens sur un rayon de 5D10 mètres, pendant 1D10 Rounds.
3. Essoufflement: tous les protagonistes situés dans un rayon de 1D10 mètres sont à bout de souffle pendant 1D10 Rounds. Ils ont un SR+5 sur tous leurs tests de Compétence et d'Attributs.
4. Tremblements: le sol tremble soudain sur un rayon d'un Km, provoquant un dommage de 5D10 aux bâtiments.
5. Dessèchement: sur un rayon de 5D10 mètres, l'eau s'évapore, toutes les plantes meurent et tous les animaux s'enfuient. Les personnages présents subissent un Stress d'un D10.
6. Larmes de sang: des larmes de sang suintent des statues, des portraits, des objets sacrés ou des murs dans un rayon de 5D10 mètres pendant 1D10 Rounds.
7. Hantise: une brise légère se lève, enveloppant les alentours d'une nuée vaporeuse qui absorbe la lumière du jour et abaisse la température de plusieurs degrés. La respiration provoque de la buée pendant 1D10 Rounds.
8. Apparitions: le personnage prend une apparence hideuse, ou des apparitions fantômes se produisent autour de lui pendant 1D10 Rounds, infligeant 1D10 de Stress à tout personnage situé à proximité.
9. Ectoplasme: le personnage sécrète 1D10 litres de résidu ectoplasmique pendant 1D10 Rounds, par ses orifices naturels. Pendant la durée du phénomène, le SR de tous ses Tests est augmenté de +5.
10. Convulsions: le personnage subit de violentes convulsions qui secouent son corps pendant 1D10 Rounds, lui infligeant 1D10 de dommages et 1D10 de Stress. Advenant le cas où les trois dés tomberaient sur 1, le personnage se retrouverait dans un état cataleptique pendant 5D10 Rounds.

Les Pouvoirs psioniques

L'acquisition de ces pouvoirs est progressive, à raison d'un Rang à la fois. Leur utilisation coûte un succès par round, par niveau d'intensité de l'effet.

Apparition: un corps Astral peut apparaître dans le plan Physique sous forme de murmure confus perçu en songe jusqu'à la voix d'outre-tombe entendue de tous, depuis la lueur vaporeuse perceptible dans l'obscurité jusqu'à l'apparition translucide visible en plein jour.

Attaque psionique: le personnage développe son aptitude à évacuer brutalement une quantité d'énergie psychique par un Chakra, dans une direction donnée, pour faire vibrer et disloquer la matière. En ciblant un adversaire, il peut lui causer des dommages physiques, voire le tuer. Pour chaque Rang de ce Pouvoir, chaque succès investi dans une décharge psionique inflige un point de dommage (MDx1).

Défense psionique: le personnage développe son aptitude à se protéger contre une décharge psionique. Pour chaque Rang de ce Pouvoir, sa défense psionique lui fournit un AR+1 contre les attaques psioniques. La défense psionique ne protège que vous et elle ne pare que l'énergie psychique ou ses manifestations.

La Projection Astrale: par définition, toutes les Âmes peuvent l'utiliser. Par ce phénomène, l'Âme quitte momentanément son corps lors du sommeil profond, pour voyager dans le plan Astral, se recharger en se libérant momentanément du poids de son enveloppe humaine, s'immerger dans l'énergie environnante et parfois entrer en contact avec d'autres Âmes. En projection Astrale, l'Âme voit ce qui se passe tout autour d'elle. Ses déplacements s'effectuent à des vitesses vertigineuses et illimitées. Pendant la projection, le corps Physique est détaché de la réalité et vulnérable.

Le niveau de maîtrise varie selon le Rang de ce Pouvoir et l'individu est plus ou moins conscient de son voyage Astral à son réveil. Sa mémoire Physique n'enregistre pas l'événement et au réveil, le sujet se sent énergisé, en pleine forme. Ce type de projection Astrale se passe en toute sécurité.

Les plus expérimentés peuvent réussir une projection Astrale en état d'éveil grâce à la méditation. Dans ce cas, la projection s'effectue de manière consciente et le sujet se réveillera en croyant avoir rêvé. La personne en voyage Astral a l'impression de voler et elle perçoit ce qui se passe dans le Plan Physique, elle peut voir les gens et même communiquer avec eux par télépathie.

Si la projection Astrale se passe en toute sécurité durant le sommeil, car elle est naturelle et de courte durée, il en va autrement si elle est provoquée. Cette méthode doit être utilisée avec parcimonie, car qui dit sortie de corps dit enveloppe corporelle vide. Or, un corps humain n'est pas fait pour être vide. Un corps vide est tentant pour un esprit errant, un défunt qui n'accepte pas cet état. Cet esprit peut s'installer dans votre corps pendant votre absence, pour ensuite tenter de vous squatter et vous apporter des problèmes de santé mentale et psychique qui mènent parfois à la maladie.

Mécaniquement, le joueur n'a aucune prise sur la projection Astrale en phase de sommeil et le jeu n'en tiendra compte qu'à titre narratif. Lorsqu'il s'agit de provoquer une projection Astrale, le joueur doit effectuer un Test d'Attribut sur l'Esprit de son personnage pour connaître le nombre de succès qu'il pourra investir dans des actions sur le plan Astral. Il s'agira d'un Test d'Action Simple dans le cas d'une situation ordinaire, et d'un Test d'Action Prolongée dans le cas précis d'une Scène de méditation, où le personnage est isolé de toute action et judicieusement préparé.

Régénération / Guérisseur: le personnage fait preuve d'une compassion propre à guérir les maladies et blessures par l'imposition des mains. Un personnage peut l'utiliser sur lui-même à condition qu'il n'ait pas entamé son seuil de blessures critiques. Chaque succès obtenu élimine un point sur les Seuils de Blessures du bénéficiaire. **Limites**: Ce don ne ranime pas un cadavre. Une variante de ce pouvoir est le Médium christique. Il possède un magnétisme qui lui permet de guérir toutes sortes de maux et paralysies. Il est à la fois guérisseur et magnétiseur. Il soigne avec sa propre énergie, sans l'aide d'une entité. Ses actions réussies les plus spectaculaires sont appelées Miracles.

Biokinésie: le personnage exerce un contrôle sur ses fonctions biologiques. Il sait ralentir ses pulsations cardiaques et sa respiration, contrôler sa

pression et sa température au point où son corps peut entrer en état de léthargie. Un médecin qui trouverait votre personnage le déclarerait cliniquement mort. Celui qui possède ce don sera à l'abri de toute infection à virus ou à bactérie par le contrôle de ses anticorps, à raison d'un AR+1 par Rang de ce pouvoir.

Influence divine: le personnage peut agir sur les coïncidences et le hasard en y investissant son énergie psychique. À raison d'un usage par scène, il provoquera un coup de chance ou de malchance.

Psychokinésie: un corps Astral peut produire une force physique avec son énergie psychique. Pour autant que son corps Astral entre en contact avec les objets, le personnage peut léviter, pousser une porte, dévier un projectile, produire un bruit. Chaque succès obtenu vous donnera, pendant un Round, la capacité d'un bras humain moyen.

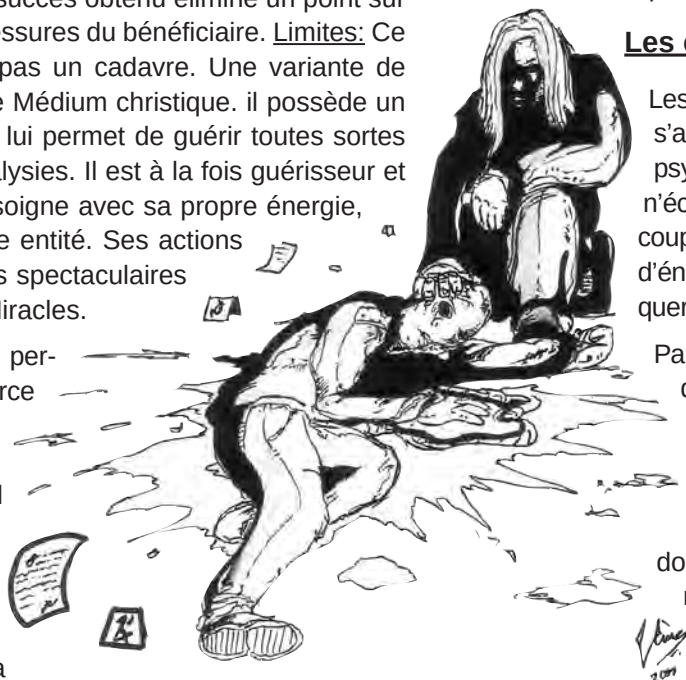
Strangulation: manifestation de psychokinésie agissant exclusivement sur les voies respiratoires. Il permet d'étrangler un adversaire par des symptômes apparentés à l'asthme, ou au contraire, de libérer ses voies respiratoires pour lui sauver la vie. Chaque succès inflige ou soulage un point de blessure.

Note: pour tous les Pouvoirs psychiques, l'utilisation du Flair peut permettre de compenser un manque de sensibilité ou d'énergie psychique, à raison d'un succès par point de Flair.

Les combats psychiques:

Les règles de combat standard s'appliquent également au combat psychique. Ici, les protagonistes n'échangent ni coups de poing ni coups de feu, mais des décharges d'énergie psychique visant à provoquer des dommages.

Par sa nature Astrale, l'esquive d'une décharge psionique est impossible. Le personnage doit donc la parer en dissipant l'énergie reçue. Il faut un succès pour parer chaque point de dommage d'une décharge psionique.



Les civilisations

Notre univers comporte des milliards de galaxies contenant chacune des millions d'étoiles. Parmi elles, plusieurs sont entourées d'un cortège de planètes qui ont été classées en catégories selon leurs caractéristiques communes.

Classification des planètes:

Classe A: poussière, corps céleste d'envergure, astéroïdes et planétoïdes satellites d'une planète. De diamètre inférieur à 6000 Km, ces corps de faible gravité sont dépourvus d'atmosphère.

Classe G: jeunes planètes qui n'ont pas achevé leur formation, ou planètes mortes dont la formation n'a amené aucun développement biologique. Gravité généralement confortable, atmosphère irrespirable riche en gaz toxiques.

Classe K: ces planètes ne manquent que d'un élément tel que l'eau ou l'oxygène pour que s'y développe la vie. Elles présentent toutefois des conditions favorables au terraformage et à la colonisation, et des ressources exploitables.

Classe P: planètes dotées d'une atmosphère respirable et de températures permettant à l'eau d'exister à l'état liquide. Propices au développement de la vie. La classe P se subdivise en sous-classes:

- **Désertique:** Sa forte aridité freine l'évolution des écosystèmes. On y trouve surtout des végétaux adaptés, des insectes et des lézards.
- **Phytoactive:** écosystème marin et/ou terrestre en début d'évolution ou en fin d'extinction.
- **Forestière:** écosystème terrestre évolué et diversifié, nappes aquifères de faible profondeur.
- **Type Terre:** écosystème marin et terrestre évolué et diversifié, nappes aquifères de profondeur variées.
- **Pélagique:** écosystème marin évolué et diversifié. Moins de 15% de terre ferme.
- **Glaciaire:** sa basse température freine l'évolution des écosystèmes. L'eau y existe surtout à l'état solide.

Classe J: planètes gazeuses, souvent géantes, aux couleurs hallucinantes. Température et pression internes trop élevées pour permettre la vie.

Note: consulter l'Atlas de l'Univers pour une classification plus détaillée et complète des corps célestes.

Indice de développement: Les planètes ont été cotées selon une échelle indicative de leur développement:

Indice de développement territorial (Id)

1	Inexploré, non répertorié, inhabité;
2	Répertorié, non colonisé, inhabité;
3	Colonie temporaire, phase de prospection;
4	Colonie permanente, phase de préparation;
5	Colonie permanente, phase d'exploitation;
6	Phase de développement industriel;
7	Phase de développement commercial;
8	Phase de consolidation économique;
9	Population autosuffisante;
10	Indépendance politique et organisationnelle;

Indice d'évolution: Les espèces dominantes se sont distinguées des animaux en utilisant des outils, une technologie et un langage. Ce manuel survole les caractéristiques de base de ces espèces afin de vous permettre de jouer votre personnage. L'Encyclopédie des Espèces vous fera découvrir en profondeur les caractéristiques de ces espèces.

Les espèces dominantes sont classées selon une échelle indicative de leur évolution:

Indice d'Évolution

1	Stade territorial: éveil au sens du territoire, à l'utilisation d'armes et outils;
2	Stade verbal: éveil au langage, communique ses besoins par la parole;
3	Stade tribal: éveil au sens de la famille, du clan. Apparition de religions;
4	Stade ségrégatif: apparition de classes sociales et séparation des ressources par rang;
5	Stade économique: éveil aux enjeux économiques;
6	Stade politique: éveil aux enjeux subtils du pouvoir;
7	Stade logistique: éveil à l'environnement et la gestion efficace de ses ressources;
8	Stade social: éveil à la redistribution équitable des ressources;
9	Stade évolué: éveil spirituel global, abandon de la recherche de pouvoir;
10	Stade accompli: société idéale

Les civilisations du Groupe Local:

L'Univers est peuplé d'espèces dominantes dont nous parlerons en détail dans l'Encyclopédie des Espèces. Ce manuel ne traitera que des espèces faisant partie des principales alliances qui se sont formées entre des civilisations prospères.

Définitions générales:

Zone de confort thermique en quatre échelons:

Limite supérieure à éviter, risque d'hyperthermie;
Température max. de confort sans protection;
Température min. de confort sans protection;
Limite inférieure à éviter, risque d'hypothermie;

Zone de confort gravitationnel en trois échelons:

Limite supérieure à éviter, risque de blessures;
Gravité idéale pour un fonctionnement normal;
Limite inférieure: éviter exposition prolongée, risque d'atrophie musculo-squelettique;

Période de Repos (PR): période de sommeil nécessaire à la récupération. Raccourcir une PR amoindrit la vigilance et hausse le SR des tests d'Attributs et de Compétence.

Période d'Activité (PA): période normale d'activité séparant deux PR. Prolonger une PA amoindrit la vigilance et hausse graduellement le SR des tests d'Attributs et de Compétence.

Sexe: la majorité des espèces dominantes sont sexuées en deux genres, Mâle et Femelle, présentent des différences physiologiques permettant la reproduction de l'espèce. Par définition, la femelle porte le fœtus. L'évolution a joué un tour à certaines espèces en leur conférant un genre Hermaphrodite. Ni mâle, ni femelle, l'individu ne présente aucune distinction physique avec ses semblables. Tous possèdent le même appareil reproducteur et peuvent porter un fœtus. Les hermaphrodites évolués doivent se reproduire avec un partenaire afin d'assurer la variété génétique de l'espèce.

Subdivisions ethniques: on observe souvent des variétés de caractéristiques au sein d'une même espèce. S'il s'agit de caractéristiques physiques telles que la taille, la couleur de la peau ou de détails plus subtils, on nomme ces variétés « Races » ou « Ethnies ». Lorsqu'il s'agit de variantes d'ordre psychologique, tel un langage, on parlera plutôt de groupes culturels.

Le métissage entre ethnies tend à atténuer la barrière entre les variétés génétiques, de sorte que l'ensemble des races d'une même espèce forme une société homogène. On ne parlera donc que des exceptions, là où une différence ethnique marquée sépare la société en groupes distincts.

Tempérament: définit l'aspect psychologique de l'individu selon cinq axes comportant chacun deux pôles:

Émotivité:

Le **flegmatique** est un cérébral: il analyse la situation au lieu de la ressentir. Son humeur est stable, il gère bien ses émotions.

L'**émotif** éprouve des émotions plus intenses que la moyenne. Son humeur varie en fonction des événements. Il s'ébranle facilement.

Expression:

L'**introverti** ne s'exprime pas ouvertement, sauf après mûre réflexion. Il est isolé, il faut le solliciter.

L'**extraverti** exprime spontanément ses idées, quitte à devoir se rétracter ensuite. Avec lui, on sait tout de suite à quoi s'en tenir. Il a la parole facile.

Activité:

Le **passif** trouve le confort dans une routine établie. Il réagit aux événements lorsqu'il ne peut faire autrement. Il recherche la stabilité.

L'**actif** sent le besoin régulier d'agir, de provoquer des changements. Il supporte mal la stabilité et la routine. Il aime voyager et rencontrer des gens.

Ouverture:

Le caractère **étroit** se concentre sur un but à la fois. Déterminé, sa conscience se ferme à toute préoccupation extérieure à l'atteinte de ce but. Plutôt précis, orienté, pragmatique et théorique, son idéal est l'évidence, et il écarte l'inexpliqué.

Le caractère **ouvert** tend à s'ouvrir à des préoccupations extérieures à lui-même. Au lieu de nier ce qui n'est pas évident, il veut comprendre et analyser. Observateur, il se montre curieux.

Retentissement:

Le **réfléchi** prend le temps d'intérioriser, d'analyser avant de réagir. Ses réactions retardées sont pourtant durables et profondes.

Le **spontané** agit sous l'impulsion conférée par une grande passion. Il réagit immédiatement et ses impressions sont rapides, brèves et en surface.

Le Conseil des Planètes:

Organisme bénévole indépendant des grandes puissances, le Conseil des Planètes se compose de diplomates provenant de chacun des peuples qui y sont représentés.

Fonctions politiques:

Le Conseil des Planètes maintient la paix et la justice, et assure le respect de la charte universelle des droits fondamentaux de la personne (CUDFP).

En gros, il ne fait aucune législation ni n'assume de fonctions judiciaires. Il possède un pouvoir exécutif visant à protéger le citoyen contre les abus de pouvoir d'un régime politique. En ce sens, le Conseil des Planètes peut s'opposer à toute décision d'un régime politique qui violerait la CUDFP, sur simple réception de plaintes de ses citoyens.

Parmi ses pouvoirs, le Conseil des Planètes peut relever un gouvernement de ses fonctions et prendre la population sous tutelle temporaire, le temps de rétablir un régime stable.

Tous les peuples ont le droit fondamental de se faire représenter au Conseil et le pouvoir exécutif du Conseil est sans appel.

Toute action entreprise par le Conseil est reconnue et soutenue unanimement par les peuples membres. Aucun gouvernement n'exerce de pouvoir sur le Conseil des Planètes. Aucun peuple n'est privilégié au détriment d'un autre.

Élection des conseillers:

Les candidats volontaires élus par le peuple sont présentés au Conseil, qui y choisira ses Conseillers et fonctionnaires. Le Conseil est dirigé par un président qui n'a aucun pouvoir décisionnel, dont le rôle est de maintenir l'ordre au Conseil et d'assurer le droit de parole de chacun des membres.

Exécution des décisions du Conseil:

Le Conseil des Planètes voit ses décisions exécutées par les autorités concernées, sous la supervision d'un Vérificateur Politique dûment nommé par le Conseil.

Territoires neutres du Conseil des Planètes:

La zone Neutre de la galaxie de Norgan possède

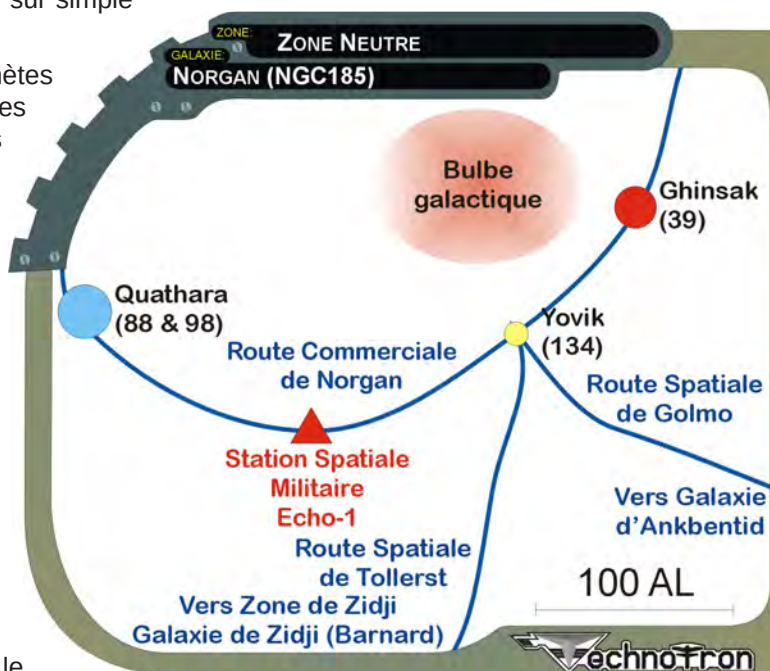


son indépendance politique absolue, hors de toute emprise extérieure. Protégée par le Conseil des Planètes, ses frontières sont réputées ouvertes à tous. La zone comprend trois planètes:

Ghinsak: planète de type Terre au climat accueillant, à la population civile multiethnique. Id: 9, Capitale: Kulthos.

Quathara: planète de classe G en cours de colonisation pour ses ressources minérales et son eau à l'état liquide. Forte industrialisation. Id: 6, Capitale: Venborough.

Yovik: planète de type Terre aux climats multiples, maison du Conseil des Planètes et siège de l'Académie des Khamounis. Nombreuses institutions militaires, scientifiques et civiles. Id: 10, Capitale: Histanteg



Force d'intervention:

Le Conseil des Planètes possède sa force d'intervention en cas de conflit: les chevaliers Khamounis. Ces chevaliers d'honneur agissent à titre de Vérificateurs Politiques, mais aussi de soldats pour le maintien de la paix et d'exécuteurs pour les décisions du Conseil.

À l'origine, le Conseil avait recruté des soldats d'élite pour assumer cette fonction. Nommés chevaliers et s'étant transmis leur savoir de génération en génération, ils ont accumulé une immense sagesse, une forte expérience et un savoir raffiné.

L'Ordre des Khamounis:

Fondé par le Conseil des Planètes afin d'assurer la sécurité des conseillers, de faire respecter les décisions du Conseil et de protéger la justice et la liberté, l'Ordre des Khamounis recrute des aspirants de toutes origines ethniques, choisis en jeune âge pour leur sens chevaleresque, leur sens critique et la finesse de leur jugement.

Profondément convaincus des idéaux de l'Ordre des Khamounis sans être fanatiques, les recrues font l'objet de sélections et évaluations sérieuses avant d'être formées pour la politique, la logistique, le combat et la stratégie. L'Académie des Khamounis leur enseigne entre autres la survie en milieu naturel, les premiers soins, les techniques de combat et le code d'honneur.

Pour mériter le titre de Khamouni, il faut l'avoir dans le sang, figurer parmi les plus loyaux candidats et respecter les trois principes fondamentaux du Khamouni, qui dirigent ses actions quotidiennes:

1. Le premier devoir du Khamouni est de servir et sauver son prochain ;
2. Le Khamouni agit pour la paix dans un monde uni ;
3. Le Khamouni trouve la paix et le repos dans l'accomplissement de sa tâche ;

Ces loyaux combattants et nobles chevaliers d'honneur seront chargés d'appliquer les décisions du Conseil des Planètes sans effusion de sang, et dans le respect de la charte universelle des droits fondamentaux de la personne. L'Ordre compte plusieurs milliers de Khamounis et cet Honneur vaut trois points de Renommée à lui seul.

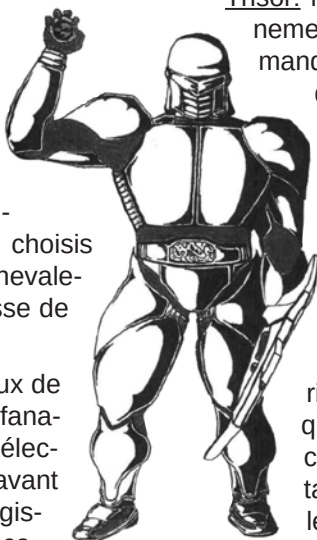
La hiérarchie des Khamounis:

Aspirant: élève de l'Académie, il étudie les principes et la matière qui le préparent à sa future fonction.

Novices: diplômés de l'Académie, ils sont appelés à suivre un stage auprès d'un Khamouni.

Formateur: novices affranchis de leur parrain, aptes à donner de la formation à l'Académie et aspirants au titre de Khamouni.

Khamouni: reçu chevalier, il porte des armoiries qui lui sont propres sur une armure conçue de sa main. L'armure du Khamouni reflète son caractère, son style de combat et son honneur.



Thsor: les Khamounis au dévouement, au cheminement et à l'expérience significatifs sont recommandés par leurs pairs pour recevoir la marque de Thsor, un tatouage d'épaule à l'effigie d'une divinité de la culture polarisienne signifiant la bonté et l'honneur. Cette marque de reconnaissance n'apporte aucun privilège.

Thoriug: Parmi les Khamounis dont le mérite et la valeur sont exemplaires, on nomme parfois un élu. Ce Khamouni est tatoué de la marque d'Omniel Thoriug, un saint homme du premier millénaire qui a donné sa vie pour ses pairs et qui est célébré mondialement. Sa marque est un tatouage symbolisant la pureté, qui parcourt les omoplates et les épaules. Il n'existe que très peu de Khamounis Thoriug au sein du Conseil des Planètes.

Note: Tout Khamouni peut enseigner à l'Académie si un poste correspondant à ses compétences est disponible. L'Enseignant participe aux stages en tant que maître de stage ou membre de l'équipe du stage. Il donne un ou plusieurs cours à l'Académie et peut devenir membre de la direction, dont le mandat est renouvelé aux quatre ans.

L'Ordre des Khamounis possède encore six distinctions sacrées que la cour d'honneur peut accorder à un Khamouni au cours de son cheminement. Aucune d'entre elles n'accorde de privilège, il s'agit toutefois d'une reconnaissance inconditionnelle:

1. La classe Delfuh: symbolise un Khamouni qui a su s'illustrer lors de sa formation, incluant ses stages ;
2. La classe Oojeh: symbolise un Khamouni qui a su organiser une aide humanitaire ;
3. La classe Deffih: symbolise un Khamouni qui a su relever un défi considérable ;
4. La classe d'Enallie: symbolise un Khamouni qui a su démontrer un exceptionnel don de soi.
5. L'Ordre de Werth: récompense un acte de paix international.
6. L'Ordre de Kiuff: symbolise un acte héroïque ayant sauvé des vies ; il n'est décerné qu'à un Khamouni mort au combat. La décoration orne sa tombe, au cimetière des Khamounis, sur Yovik.

L'Empire Économique Stonk (E.E.S.):

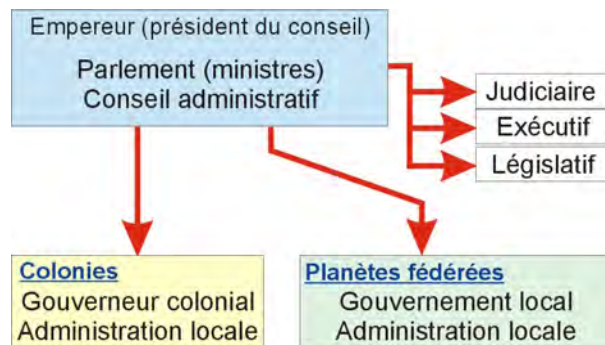
République composée de plusieurs entités autonomes, nommées États, dotées chacune de leur propre gouvernement autonome.

Le statut des États est garanti par une charte appelée Constitution, et ne peut être amendé par une décision unilatérale du gouvernement central. En retour, les États fédérés de l'E.E.S. ne disposent pas du droit de sécession unilatéral.

Régime politique: monarchie constitutionnelle appuyée d'un parlement. Le chef du gouvernement fédéral de l'E.E.S. porte le titre d'empereur, mais ne dispose pas de pouvoirs monarchiques.

Élu par le peuple, parmi le conseil des juges, l'Empereur a droit de Veto sur les décisions du parlement mais il ne peut pas imposer une loi sans passer par le parlement. Son mandat se renouvelle automatiquement jusqu'à ce qu'il soit révoqué par le Conseil des Planètes, ou par un vote de non confiance. Il demeure donc en place tant qu'il fait bien son travail.

Les pouvoirs sont partagés de sorte à limiter les abus.



Législation: séparation souple entre les pouvoirs exécutif, législatif, et judiciaire. La législation de l'E.E.S. favorise la responsabilisation de l'individu plutôt que sa prise en charge par l'État.

Taux d'imposition fédéral de 9%, déduit du revenu du citoyen et de l'entreprise. Les organismes sociaux à but non lucratif en sont exemptés.

Taxe de 3% sur les biens et services, excluant les biens et services essentiels (nourriture, logement, vêtements, électricité et communications) et les œuvres artistiques et culturelles telles que la musique, le cinéma et les livres.

Philosophie politique: L'Empire Économique

Stonk a été fondé par des sociétés désirant utiliser une économie commune, dans le but de favoriser le partage des ressources et des technologies dans une économie de marché.



Empire Économique Stonk

Leurs priorités étaient l'exploration de l'inconnu dans un but d'accroissement du territoire, l'exploitation des ressources pour accroître le capital et l'expansion constante de l'Économie.

Associée à une grande puissance militaire, l'E.E.S. doit sa force à son économie capitaliste axée sur l'exploitation rentable des ressources. Les peuples membres cautionnent un mode de vie moderne axé sur la consommation et l'accroissement de la richesse individuelle par la libre entreprise.

Chaque État membre possède son gouvernement local qui régit ses territoires propres, sa législation et son administration publique. Le gouvernement fédéral régit le territoire d'appartenance fédérale, les colonies, les communications, la sécurité et le système judiciaire.

Relations politiques:

Membre fondateur du Conseil des Planètes

Alliance Andromédienne: partenaire politique et concurrent économique;

Alliance des Sept Lunes: allié technologique;

Alliance de Zidji: allié économique important, agissant à titre de main d'œuvre bon marché;

Les États du Club Seigh: ennemi idéologique et politique. Les relations en sont à la guerre ouverte.

Fédération Néo-Antexmaurienne: aucune relation politique ou économique officielle. Pour l'E.E.S., la Fédération n'est pas censé exister.

Réseau de communications:

Intersat: Réseau Universel Numérique à Intégration de Services, intégrant tous les services de communications modernes: téléphonie, communications militaires codées, messagerie vocale, messagerie électronique, téléavertisseurs, imagerie et télécopies, télédiffusion, radiodiffusion et réseau de communications libres comportant 200 canaux de bande publique.

Chaque réseau local est lié au réseau central par des satellites de retransmission grâce aux ondes de Sagan-Ormo, permettant une communication quasi-instantanée d'un bout à l'autre d'une même galaxie.

Répartition: La population multi-ethnique de l'Empire Économique Stonk couvre de vastes territoires répartis en zones, souvent distancées et reliées par des routes balisées. La Capitale, Tankera, est située dans la Zone Centrale de la galaxie d'Ankben-tid, sur la planète Stonk.

Planètes de la Zone Centrale:

Bérumia: planète Forestière accueillante aux paysages grandioses, Id: 10, Capitale: Tanésio

Corendrès: planète Pélagique aux cités aquatiques, flottantes et aériennes. Id: 10, Capitale: Assimawah

Kelinzeh: planète Forestière à l'abondante activité géothermique. Abrite des industries axées sur la recherche scientifique et le développement de technologies avancées, Id: 6, Capitale: Vlingarha

Konéran: planète Phytoactive à l'effet de serre élevé et au climat chaud. Id: 10, Capitale: Anakar

Manora: planète Forestière, colonie des Corendrins abritant les Barikans. Id: 9, Capitale: Assemnel

Stonk: planète de Type Terre abritant le siège de l'Empire Économique Stonk. Id: 10, Capitale: Tankera

T-3: planète de Classe K complètement terraformée. Belle réussite scientifique. Id: 8, Capitale: Chet City

Tech-Aht: Type Forestière, centre administratif et commercial de masse. Id: 10, Capitale: Colk City

T-7: Type Désertique, centre minier, industriel et scientifique. Id: 6, Capitale: Hikken City

Planètes de la Zone de Tylens:

Comedran: cette planète de type Pélagique est la destination vacances et affaires pour les plaisanciers, joueurs et businessmen. Id: 8, Capitale: Ashalahan

Ira Lenge: Type Terre, centre minier et industriel. Id: 10, Capitale: Wallace City

Montallstan: Type Terre, centre minier et industriel. Id: 10, Capitale: Ewiunh

Planètes de la Zone Commerciale:

Sakourine: cette géante Désertique est un centre minier d'importance. Id: 8, Capitale: Pouthamsâh

Sarprek: Type Terre, centre industriel important. Id: 6, Capitale: Clergueuil

Tanook: Type Désertique, centre scientifique et industriel. Id: 9, Capitale: Mo-zhab

Planètes de la Zone d'Emoler:

La lune d'Emoler: Type Désertique, dissimulée dans une ceinture d'astéroïdes, habitée par deux civilisations autochtones. Id: 9, Capitale: Dalkhabad

Fallek: Type Désertique, abritant des sources thermiques aux propriétés bienfaitrices. Nombreux instituts médicaux. Id: 7, Capitale: Isuntrak

Khoymolian: Type Terre, lieu de culture et de finances. Id: 10, Capitale: Khumenka

Planètes de la Zone de Wolleinstanff:

Codéon: Classe J, nombreuses cités aériennes, dans une couche respirable de sa haute atmosphère. On y exploite les gaz ioniques pour les armes et les générateurs. Id: 6, Capitale: Surigneft

Gotorne: Type Phytoactive, industrie minière en développement. Id: 6, Capitale: Mongawa

Sagoon: Type Terre, agriculture et exploitation forestière. Id: 6, Capitale: Quamik

Tyrdex: Type Désertique, exploitation minière. Id: 6, Capitale: Valjein

Quelques autres colonies:

Bien que l'E.E.S. ait colonisé de nombreuses planètes, nous n'en nommerons ici que quelques-unes. L'Atlas de l'Univers vous les fera découvrir en détail.

Boréa: Zone de Golmo-Shamir, Classe G, industrie minière et centre colonial pour les autres planètes du système. Id: 7, Capitales: Golom et Ramsum

Drokko: Zone de Jesh, Type Phytoactive, exploitation de gemmes et de minéraux. Id: 4, aucune capitale ;

Kildor: Zone de Jesh, Type Terre, multiples ressources exploitées. Id: 10, Capitale: Kedelis

3 Sigma Alpha-6: Zone de Vledskull, Type Pélagique, exploitation minière et pétrolière. Id: 5, aucune capitale ;

Myler: Zone de Hershang, Type Terre, avant-poste militaire stratégique. Id: 4, aucune capitale ;

Quelques statistiques:

Fondation: l'an **6675** du calendrier corendrin, à Tanésio, planète Bérumia.

Indice de Richesse moyen par habitant: 6

Civilisations membres:



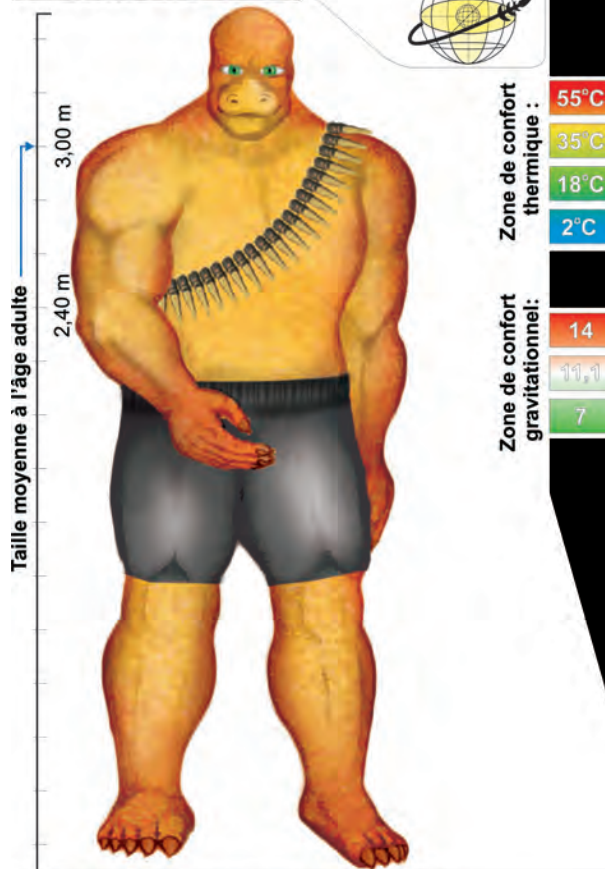
Nom de l'espèce: Barikan [ba-ri-ca-ne]

Catégorie de taille: 7

Indice d'évolution: 4

Taille record: 350 cm

E.E.S.



Zone de confort thermique :

55°C
35°C
18°C
2°C

Zone de confort gravitationnel :

14
11
7



Espèce: Barikan
Origine: Manora

Traits Spécifiques: Période de Repos (9 heures); Période d'Activité (30 heures); Race sexuée (M/F); Régime carnivore; Longévité (150 ans) ; Baraqué: AR+3, Bonne constitution: relancer 4 dés sur tests de Vigueur, Griffes: MDx4, Bonne mémoire: relancer 2 dés sur tests d'Intuition. Résistance à la douleur: AR+4 / RS+4.

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-3), coccyx (AR-2), ligament du talon (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

brutal, bagarreur, dur à cuire, grimpeur, réflexes.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Conscience dure, intimidation, mémoire, nerfs d'acier.

Restriction de compétences: SR+5 sur haute technologie, mathématiques et sciences avancées. Si les Barikans ont le sens du concret assez développé, leur sens abstrait fait totalement défaut.

Ne leur parlez pas de vénérer un dieu ou de comprendre comment s'est formé l'univers...

Noms: noms simples aux sonorités barbares ou noms empruntés d'autres cultures. Exemples: Horrag, Terry, Kahil, Earl, Ramm, Lew, Merrick...

Personnalité: caractère prompt et spontané, expressif et extraverti, souvent bagarreur. Tempérament actif et indépendant, esprit étroit, orgueilleux et fier. Généralement maladroit et naïf.

Relations politiques: Peuple conquis par les Corendrins, dont la culture a influencé les mœurs. Ils saisissent mal les subtilités du capitalisme. Tendance à la négligence et au laisser aller, ce ne sont pas des gens de pouvoir. Les Barikans et la politique ne font pas bon ménage. Ils vivent reclus dans la nature, sur leurs territoires ancestraux. Il vaut mieux éviter de les en déloger.

Adaptation climatique: Tropical sec et humide, continental sec et humide.

Milieu de vie idéal: une hutte rustique située dans un petit village de moins de 1000 habitants, au cœur de la jungle ou dans la savane. Le Barikan s'adapte mal à la vie dans les grandes villes modernes, où il tend à joindre les gangs de rue.

Tenue vestimentaire: partielle: ils ne portent que des ornements de cuir et d'ossements, une ceinture, des sandales, des bracelets...

Citation typique: euh... Ouais !

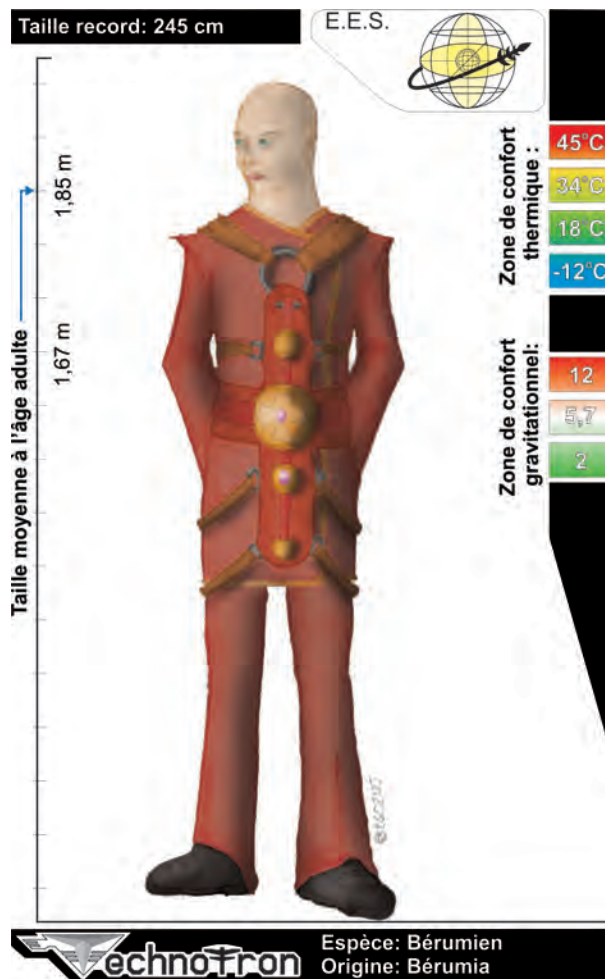
Trucs d'interprétation: jouez naïf, simple d'esprit sans être idiot. Le Barikan ne possède pas le sens de l'abstrait, mais il sait flairer un coup foireux. Bien qu'il manque un peu de jugement pour calculer les conséquences de ses actes, il apprend par l'expérience et n'oublie jamais !

Nom de l'espèce: Bérumien [bé-ru-mien]

Catégorie de taille: 5

Indice d'évolution: 8

Taille record: 245 cm



Traits Spécifiques: Période de Repos (8 heures); Période d'Activité (22 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (250 ans); Intuition naturelle: relancer un dé sur tests d'Intuition.

Subdivisions ethniques:

Race Tanésienne: taille moyenne, cheveux noirs, traits étirés, yeux bridés de couleur brune, jaune ou grise, teint plus foncé.

Race Armande: grande taille, corps étroit, cheveux blonds ou bruns, plus ou moins foncés, traits fluides, yeux bleus, gris ou verts.

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-3), cartilage du nez (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-2), artère brachiale accessible par l'aisselle (AR-1), sternum (AR-1).

Exemples de Traits Physiques courants:

adroit, beauté physique, équilibre, grimpeur.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Diplomate, futé, intuitif, logique, sage, observateur.

Restriction de compétences: aucune.

Noms: sonorités exotiques à consonance harmonieuse. Exemples: Nasher Denill, Clépothème Diau, Vléthémis Yostel, Outial Monpleux, Postel Vedec, Munifor Poncturieux...

Personnalité: caractère réfléchi, expressif et extraverti, plutôt émotif mais bien maîtrisé. Tempérament calme, proactif et indépendant, esprit ouvert. Généralement sage et joyeux, il sait faire preuve d'astuce et aime relever les défis.

Relations politiques: Peuple colonisateur, moins agressif que les Stonks. Ils établissent d'abord une relation de confiance avant d'aller plus loin. Tendance à laisser couler, plutôt bonasse et naïf, ce sont des gens dévoués, très impliqués dans les causes sociales d'importance.

Adaptation climatique: Tropical sec et humide, continental sec et humide.

Milieu de vie idéal: un appartement où chaque membre de la famille dispose d'une pièce de quatre mètres sur quatre avec vue sur la nature. Ils aiment les montagnes ou les gratte-ciel écologiques entourés de verdure.

Tenue vestimentaire: complète: ils portent des vêtements taillés sur mesure comportant de nombreux ornements décoratifs ou techniques. Ils ne cherchent pas la mode, mais le côté pratique.

Citation typique: *toujours se préparer à la pire situation: il vaut mieux être équipé et ne pas avoir à s'en servir que d'avoir besoin d'un équipement dont ne nous disposons pas...*

Trucs d'interprétation: le Bérumien respire la joie de vivre et sait calculer les conséquences de ses actes. Il écoute les autres et sait les comprendre. C'est un aidant naturel dont les valeurs importantes sont l'amitié, l'entraide et la franchise. Toute la richesse du monde ne vaut pas l'amour des siens.

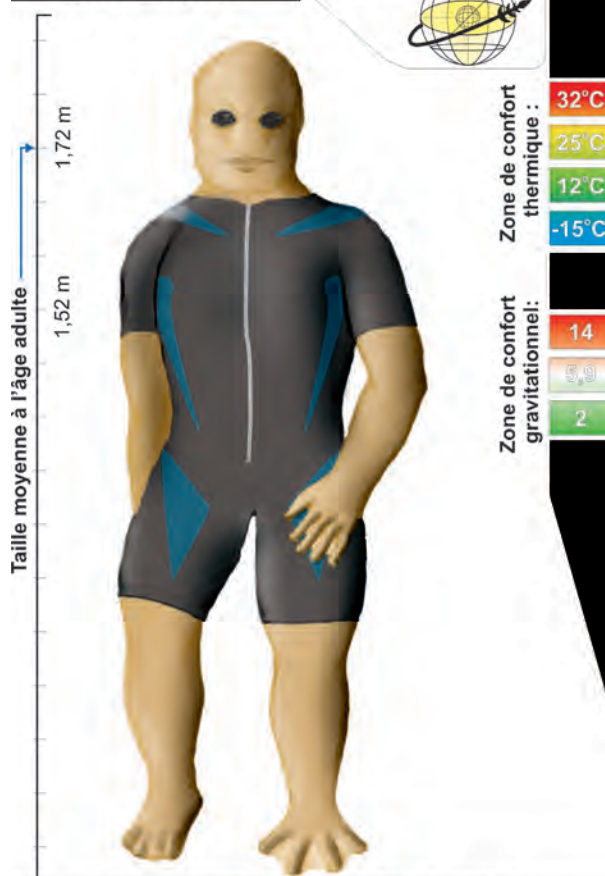
Nom de l'espèce: Corendrin [co-renne-drinne]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 7

Taille record: 195 cm

E.E.S.



Espèce: Corendrin
Origine: Corendrès

Traits Spécifiques: Période de Repos (10 heures); Période d'Activité (25 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (250 ans); Nata-tion (2), Palmes et branchies (relancer 4 dés sur tests de Vigueur et d'Agilité en milieu aquatique), Réserve pulmonaire (relancer 2 dés sur tests de Vigueur).

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-2), ap-pareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-1), sternum (AR-1), aisselles (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Contorsionniste, bagarreur, guérison rapide.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Charisme, cultivé, futé, mémoire, volonté.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités joyeuses rappelant les langues africaines. Exemples: Néo Boddora, Bal Tobo, Vi-

dal Boussou, Laodi Venmira, Dogglo Moreau...

Personnalité: bonasse, hardi et spontané, carac-tère expressif, extraverti et loquace, tempérament actif, esprit ouvert, comportement passionné.

Relations politiques: Peuple colonisateur. Éco-nomie capitaliste. Les Corendrins aiment les défis d'envergure. Ils contribuent pour beaucoup à la prospérité de l'E.E.S.

Adaptation climatique: Tropical humide, océa-nique chaud et froid.

Tenue vestimentaire: au minimum un cuissard en textile hydrophobe, parfois un maillot ou une com-binaison moulante, adaptée à leur mode de vie am-phibien. À l'extérieur de leur monde, ils portent une tenue soignée. Ils détestent les vêtements amples.

Milieu de vie idéal: une habitation sous-marine ou flottante, dotée des systèmes domotiques mo-dernes. La proximité de l'eau est une condition nécessaire pour les Corendrins.

Citation typique: *Besoin d'un coup de main ? Pas de problème, mon frère !*

Trucs d'interprétation: jouez la bonne humeur constante, le bon gars qui ne se fait jamais de soucis. Tout finit par s'arranger ! Les Corendrins accordent une grande importance à l'entraide et à la solidarité. De grâce, ne cessez de bavarder ! Soyez sociable, parlez à tout le monde et transmet-tez votre joie de vivre...

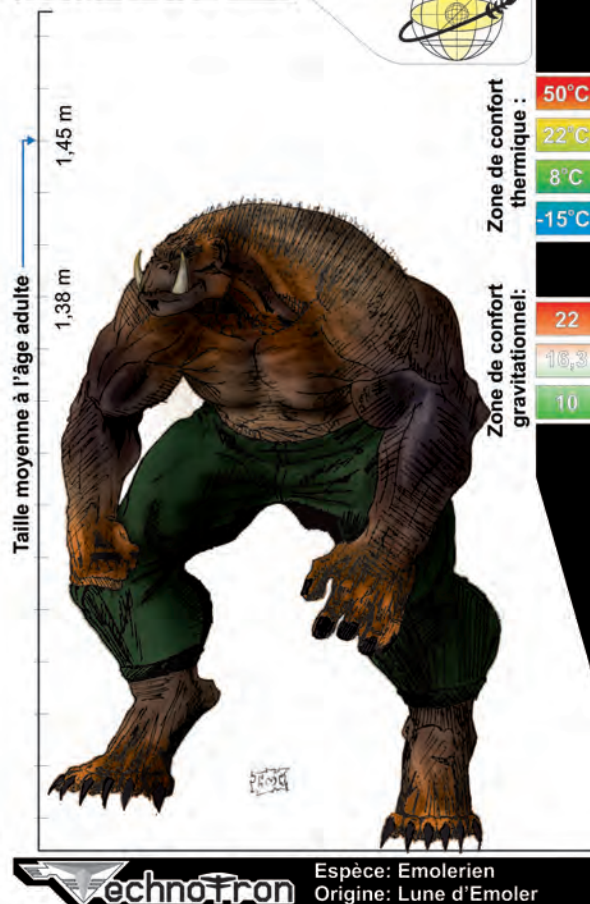
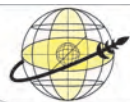
Nom de l'espèce: Emolerien [emmo-le-rien]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 5

Taille record: 190 cm

E.E.S.



Espèce: Emolerien
Origine: Lune d'Emoler

Personnalité: cérébral, pragmatique, caractère introverti, flegmatique mais parfois explosif, tempérament actif, esprit étroit, sens pratique, comportement sanguin mais logique.

Relations politiques: Peuple colonisé par les Stonks. Économie capitaliste. Les Emolériens sont politiquement neutres et se mêlent peu aux autres populations. Ce sont des ouvriers qui offrent une bonne contribution à la prospérité de l'E.E.S.

Adaptation climatique: Désertique chaud et froid, Continental sec.

Tenue vestimentaire: pantalon, généralement en jeans ou autre textile résistant. portent parfois une camisole, mais jamais de manches. Au soleil, ils portent un poncho à capuchon.

Milieu de vie idéal: une habitation souterraine, bien au frais parmi les rochers, dotée des systèmes domotiques modernes et accessible depuis la cité souterraine. Ils aiment les cités où vivent plus de 10 000 habitants.

Citation typique: *Relaxe, tu vivras plus vieux !*

Trucs d'interprétation: jouez un faux renfrogné, qui aime bien qu'on le taquine sans mesquinerie. Sous des apparences sombres, l'Emolerien manifeste sa bonne humeur en sifflotant. Il aime s'entourer d'amis. Pas besoin de parler sans cesse pour s'apprécier ! Une bonne blague par jour suffit amplement...

Traits Spécifiques: Période de Repos (7 heures); Période d'Activité (32 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (180 ans); Défenses et Griffe auriculaire (Dommages +2); Force brute (relancer 2 dés sur tests de Vigueur).

Points sensibles: Yeux (AR-2), ligament du talon (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Baraqué, brutal, dur à cuire, musclé, vigoureux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Débrouillard, flegmatique, intuitif, relax, rusé.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités en « r » et jeux de mots avec les minéraux. Soyez créatif ! Exemples: Rock Endelbar, Zector Rubistein, Mica Desfer, Diamond Renshar, Emerald Opalson, Joran Silver...

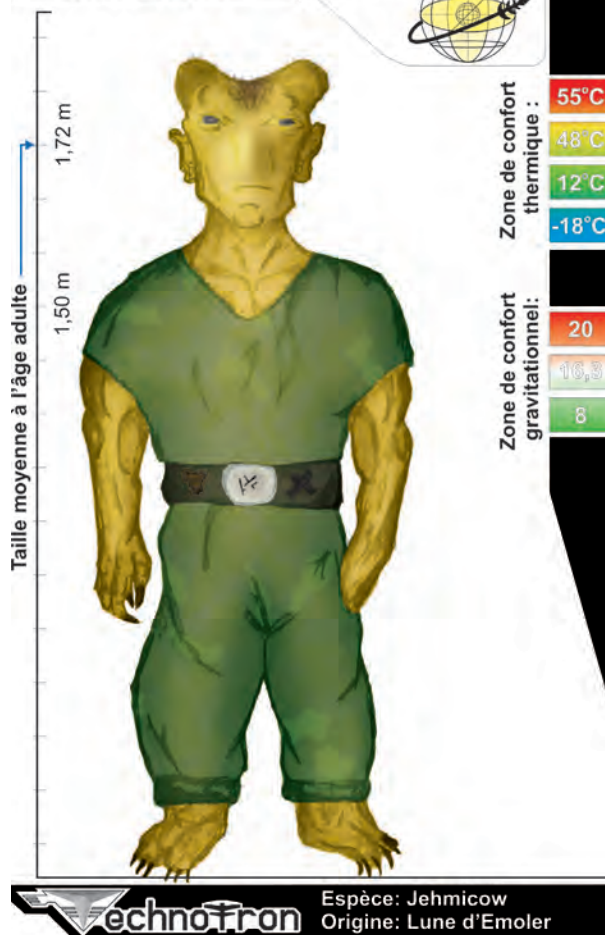
Nom de l'espèce: Jehmicow [dje-mi-co]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 5

Taille record: 190 cm

E.E.S.



Espèce: Jehmicow
Origine: Lune d'Emoler

Traits Spécifiques: Période de Repos (9 heures); Période d'Activité (35 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (185 ans); Perception sur longue distance (relancer 2 dés sur tests d'Intuition); Résistance naturelle contre la chaleur, la sécheresse et les poisons (AR+4).

Points sensibles: Yeux (AR-2), dessus de la tête (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-2)

Exemples de Traits Physiques courants:

Agile, bagarreur, équilibre, grimpeur, vigoureux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Débrouillard, futé, orientation intuitive, leader, rusé.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités arabes avec « h » aspirés. Exemples: Abdallah Mohalli, Mahar Djamal, Val Madjirah, Moujid Bomahr, Ali Darhmed...

Personnalité: émotif, expressif et passionné, caractère extraverti, souvent explosif, tempérament actif et adaptable, esprit étroit, sens pratique, comportement logique et analytique.

Relations politiques: Peuple colonisé par les Stonks. Économie capitaliste. Les Jehmicows sont politiquement neutres et se mêlent peu aux autres populations. Ce sont des ferrailleurs.

Adaptation climatique: Désertique chaud et froid, Continental sec.

Tenue vestimentaire: survêtement ample avec ceinture de rangement et longue robe à capuchon, pour se protéger du soleil, du vent et du sable. Portent souvent des lunettes d'aviateur, bien adaptées au désert.

Milieu de vie idéal: habitation mobile, sur barge aéroglisseur ou tente pouvant être déplacée facilement. Ils aiment vivre en familles et/ou en clans de 10 à 50 individus. Les Jehmicows ne restent pas longtemps au même endroit, ce sont des nomades.

Citation typique: *celui qui cherche trouve, et qui trouve garde !*

Trucs d'interprétation: jouez impulsif, impatient, enthousiaste voire fantasque. Bravez les gens lorsque vous pouvez compter sur la présence de votre clan. Le Jehmicow est avide de trouvailles, même sans valeur. Le moindre éclat de métal est pour lui un trésor qui, une fois fondu, deviendra une pelle, un pic ou un marteau parfaitement revendable.

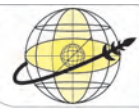
Nom de l'espèce: Konéranien [co-né-ra-nien]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 7

Taille record: 245 cm

E.E.S.



Traits Spécifiques: Période de Repos (9 heures); Période d'Activité (20 heures); Race sexuée (M/F); Régime herbivore; Longévité (310 ans); Endurance à la chaleur (AR+4), Bras supplémentaires (relancer 2 dés sur tests d'Agilité).

Points sensibles: Yeux (AR-4), sternum (AR-2), gorge (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Adroit, équilibre, grimpeur, réflexes, vigoureux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Cultivé, débrouillard, leader, logique, minutieux.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités gutturales, finales en « enne, hertz, heinz, bohrr », et autres dérivés difficiles à prononcer pour un humain. Exemples: Gillian Veindenbahrr, Fohvel Gartheinz, Zorad Bernanken, Herk Khreinbohrr, Klaus Carignertz...

Personnalité: flegmatique, intuitif et réfléchi, caractère extraverti, manque souvent de tolérance, tempérament actif et adaptable, esprit pragmatique, sens pratique et forte détermination, comportement logique et analytique.

Relations politiques: Peuple colonisateur qui vise à développer des planètes inhabitées plutôt que d'envahir des peuples primitifs. Adhérant à l'économie capitaliste, les Konéranien sont fondamentalement socialistes et solidaires de leurs semblables. L'écart entre riches et classe moyenne est assez mince et ils ont éradiqué la pauvreté. Ils se mêlent bien aux autres populations.

Adaptation climatique: Tropical sec, Continental sec, océanique chaud.

Tenue vestimentaire: bottes montant jusqu'aux genoux, kilt traditionnel avec ceinture de rangement, plastron semi-rigide et épaulettes. À la maison, ils se contentent d'une toge décorée de broderies aux reflets métalliques. Le pantalon, de même que les manches longues, sont inappropriés pour eux.

Milieu de vie idéal: habitation moderne équipée de systèmes domotiques, dans un gratte-ciel, une cité aérienne ou spatiale. Ils vivent en couple, avec leurs enfants et leurs parents. Un Konéranien solitaire devient vite dépressif.

Citation typique: *un homme occupé est un homme heureux. Un homme entouré de sa famille est riche.*

Trucs d'interprétation: jouez un type familial pour qui ses amis, sa famille, sont des trésors. Le Konéranien tend à faire de longues études pour occuper une fonction noble et utile à la société. Son tempérament rêveur et son ingéniosité l'amènent à trouver des solutions pour toute situation problématique. Il aime se sentir utile et apprécié.

Nom de l'espèce: Kroumir [crou-mir]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 6

Taille record: 182 cm

E.E.S.



Traits Spécifiques: Période de Repos (7 heures); Période d'Activité (18 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (140 ans); Mâchoire (Dommages +4); Négociation agressive (relancer 4 dés sur les tests de Présence et d'Esprit).

Points sensibles: Yeux (AR-3), oreilles (AR-2), tempes (AR-2), nez (AR-1), gorge (AR-1), appareil reproducteur externe situé dans l'aine (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Agile, contorsionniste, dur à cuire, réflexes.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Charisme, conscience dure, influence, relax, rusé.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités variées, multiculturelles. Jeux de mots avec la notion de richesse: soyez créatifs ! Exemples: Shane Gammik, Ritchie Pewl, Nadel Fricman, Mark Yen, Pool Roubleton, Shilling Drach-

man, Franck Escudo, Deelan Arnack...

Personnalité: émotif, intuitif et calculateur, caractère introverti, sournois et hypocrite, tempérament actif et instable, esprit étroit, pragmatique et déterminé, comportement spontané, impulsif et passionné.

Relations politiques: Peuple colonisateur qui participe aux grandes explorations dans un but lucratif. Économie capitaliste extrême, les Kroumirs ne laissent passer aucune chance de faire du fric, même au détriment de leurs semblables. L'écart entre riches et pauvres atteint des proportions alarmantes, d'autant que les pauvres ne sont pas forcément des Kroumirs... Ce peuple se mêle bien aux autres populations.

Adaptation climatique: Tropical humide, continental humide, océanique chaud

Tenue vestimentaire: chemise de soie ou de satin, tenue chic, sandales traditionnelles en cuir de Vichy, ceinture d'écailles polies, montre en métaux précieux, broderies et ornements de valeur.

Milieu de vie idéal: habitation moderne de grand luxe, décorée avec goût, idéalement située dans un endroit qui a la cote. Les ornements khoymoliens, surtout les tapis, sont parmi les plus chers.

Citation typique: *Combien ça coûte ? Je t'en offre la moitié, je le revendrai le triple...*

Trucs d'interprétation: jouez un businessman insensible aux détresses d'autrui, à moins que vous ne tiriez bénéfice de cette détresse... Le Kroumir est généralement malhonnête et lâche. Il se donne le beau rôle, mais c'est un couard qui enverra ses acolytes au front pour échapper au sort qui lui est réservé. Il est créatif et ingénieux quand il s'agit de gagner du pouvoir et de la richesse, mais pas quand il s'agit de s'en servir. Ils sont l'exemple même de l'adage qui dit: « Le problème avec le pouvoir, c'est que les qualités nécessaires pour l'obtenir sont à l'opposé de celles requises pour l'utiliser... »

Nom de l'espèce: Stonk [st-on-k]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 6

Taille record: 225 cm

E.E.S.



expressif et extraverti, tempérament actif, esprit étroit, comportement spontané.

Relations politiques: Peuple conquérant. Économie capitaliste. Tendance à l'avidité, la négligence et la malhonnêteté politique. Les Stonks aiment fêter une victoire.

Adaptation climatique: Tropical sec et humide, continental sec et humide, désertique chaud, océanique chaud, subarctique.

Tenue vestimentaire: complète. De la tenue négligée au costume de cérémonie, on en voit pour tous les goûts.

Milieu de vie idéal: une maison aussi grande que possible, entourée d'un grand terrain. Ils aiment montrer leur richesse en étalant leurs gadgets.

Citation typique: *tirons d'abord, on posera les questions ensuite ! Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras...*

Trucs d'interprétation: jouez à la manière nord-Américaine: le Stonk est un conquérant aux valeurs matérialistes, qui vise la réussite. Ils accordent une grande importance à l'amitié, l'entraide et à leur image sociale: grosse maison, grosse bagnole, beaucoup d'enfants et grand terrain. N'hésitez pas à aider votre prochain, même si l'aide n'est pas demandée. Mettez-vous les pieds dans les plats et tentez d'en sortir la tête haute ! Celui qui cherche la bagarre avec un Stonk n'aura pas besoin d'insister longtemps pour l'obtenir.

Traits Spécifiques: Période de Repos: 8 heures / d'Activité: 20 heures, Race sexuée (M/F), Régime omnivore; Longévité (200 ans).

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-3), cartilage du nez (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-2), artère brachiale accessible par l'aisselle (AR-1), sternum (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

baraqué, bagarreur, dur à cuire, musclé, vigoureux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

improvisation, leadership, nerfs d'acier, volonté.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités anglophones, voire germaniques. Exemples: Dack Wosweth, Gill Eurnstein, Wenwood Earling, Thoney Loansey...

Personnalité: prompt et improvisateur, caractère

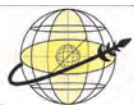
Nom de l'espèce: Styropithèque téquardien
[sti-ro-pi-tec té-couar-dien]

Catégorie de taille: 5

Indice d'évolution: 6

Taille record: 250 cm

E.E.S.



Espèce: Styropithèque
Origine: Tech-Aht

Traits Spécifiques: Période de Repos (8 heures); Période d'Activité (22 heures); Race sexuée (M/F); Régime herbivore; Longévité (360 ans); Peau épaisse (AR+1).

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-1), sternum (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

baraqué, brutal, cascadeur, coordination, élasticité.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

commandement, intimidant, nerfs d'acier, stratégie.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités étranges, mots courts utilisant les lettres d'usage peu courant. Exemples: Wygnie Holens, Hanzs Drebbej, Quynt Vaulchen, Neubnt Rojden, Zach Trychty, Bahr Walshen...

Personnalité: flegmatique, caractère extraverti mais peu bavard, tempérament actif, esprit étroit, pratique, comportement réfléchi et calculateur.

Relations politiques: Peuple colonisateur ayant participé à l'expansion de l'E.E.S. Économie à tendance capitaliste, socialisme développé. Les Styropithèques se mêlent bien aux autres peuples.

Adaptation climatique: Tropical sec et humide.

Tenue vestimentaire: Ils aiment une tenue légère qui n'entrave pas les mouvements des bras et des jambes, les manches courtes voire pas de manches du tout. Ils portent une ceinture de rangement, des bracelets textroniques aux fonctions pratiques et des bottes de protection à semelle antidérapantes.

Milieu de vie idéal: une pièce unique de grandes dimensions, comportant toutes les commodités et un système domotique intégré. Ils aiment la grande ville et la proximité des services. La vie de campagne ne plaît qu'à 20% des individus.

Citation typique: *l'union fait la force ! As-tu besoin d'un coup de main ?*

Trucs d'interprétation: jouez un style ouvrier aux manières brusques, peu soucieux de son allure et de son langage. Homme de peu de mots, il aime le monde, la foule, les endroits surpeuplés, et c'est souvent un pilier de taverne. Plus sportif qu'un humain, il se tient en forme et aime bouger. Négligent sur le ménage et les détails de peu d'utilité, il préfère aider un copain à effectuer une réparation que de laver sa vaisselle...

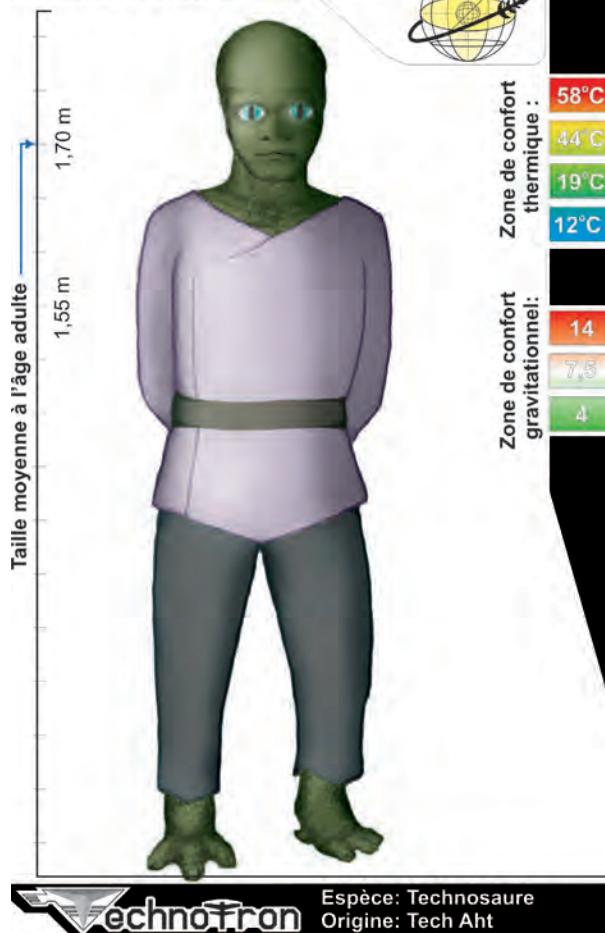
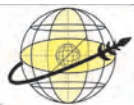
Nom de l'espèce: Technosaure [tec-no-zo-re]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 7

Taille record: 215 cm

E.E.S.



Traits Spécifiques: Période de Repos (6 heures); Période d'Activité (24 heures); Race sexuée (M/F); Régime carnivore; Longévité (380 ans); Aisance naturelle avec la technologie (relancer 2 dés sur les tests d'Intuition).

Points sensibles: Yeux (AR-3), os entre les yeux (AR-2), gorge (AR-2), cartilage du nez (AR-1), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-1), sternum (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Adroit, beauté physique, contorsionniste, réflexes.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Charisme, débrouillard, futé, logique, relax, sage.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités étranges, jeux de mots inventifs et dérivés sur le thème de la technologie. Soyez créatifs ! Exemples: Trans Histor, Didier Hodd,

Exfo Triac, While Dunnit, Aleck Thronic, Hill Logic, James Quasar, Yarren Poth, Math M. Attyc...

Personnalité: flegmatique, cérébral, caractère introverti, tempérament passif et réfléchi, esprit ouvert et analytique, comportement réfléchi, calculateur, logique.

Relations politiques: Peuple colonisateur ayant participé à l'expansion de l'E.E.S. Économie socialiste à tendance capitaliste. Les Technosaures se mêlent bien aux autres peuples.

Adaptation climatique: Tropical sec et humide.

Tenue vestimentaire: Ils aiment une tenue complète, sobre, légère, à manches et jambes longues. Ils portent des sandales ou des bottes, une montre et une ceinture, et parfois un chapeau.

Milieu de vie idéal: un appartement aéré comportant une pièce pour chaque occupant et un système domotique intégré. Ils aiment la grande ville et la proximité des services. La vie de campagne ne plaît qu'à 15% des individus.

Citation typique: *Il vaut mieux éviter de pousser à bout un homme intelligent... Le secret est dans l'observation des détails...*

Trucs d'interprétation: jouez un style universitaire aux manières civilisées, voire trop polies. Soyez soucieux de votre allure et de votre langage. Peu bavard, le Technosaure aime les grandes villes surpeuplées, peut-être pour mieux disparaître dans la foule. Discret sur son apparence, il cache des ressources insoupçonnées. C'est un intellectuel bonasse mais sournois, voire hypocrite. On ne le voit pas venir...

Les États du Club Seigh:

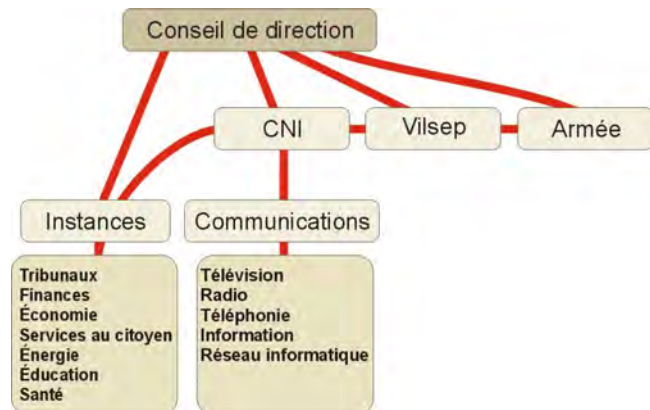
Signifiant Alliance Forte en Nakrek, les États alliés se sont dotés d'un gouvernement central puissant et autoritaire.

Les États ont renoncé à leur gouvernement local au profit d'instances publiques qui prennent en charge le territoire, l'individu et l'entreprise, ce qui nécessite une lourde administration publique. Le gouvernement intervient dans la vie courante des citoyens par le biais de programmes sociaux élaborés, depuis la santé, jusqu'à l'éducation.

Régime politique: Oligarchie à tendance technocratique composée de gens formés en politique, élus pour avoir une autorité complète visant le bien collectif. Le gouvernement exerce un pouvoir législatif et exécutif à tous les niveaux.

Un membre discrédité du conseil de direction d'État sera démis de ses fonctions et remplacé parmi les candidats en lice. Les candidats doivent accumuler des crédits pour figurer sur la liste.

Le Conseil de Direction consulte la population par le biais de sondages, mais le système en place ne permet pas au simple citoyen d'exprimer spontanément son point de vue.



Législation: séparation stricte entre les pouvoirs exécutif, législatif, et judiciaire. La sécurité nationale relève de la CNI, qui emploie les services de la Vilsep et de l'armée.

Taux d'imposition: les prix et le profit sont décidés par l'État. Il n'y a pas de concurrence et la répartition des richesses est contrôlée.

Taxation inexistante.



Philosophie politique: Les États du Club Seigh se sont entendus après des siècles de guerre entre des États déchirés. Leur union a permis la consolidation des acquis, le partage équitable des ressources, l'avancement de la

science et la colonisation pour compenser la surpopulation.

Leur économie communiste favorise l'union des forces individuelles pour une société solide, un mode de vie moderne axé sur l'accroissement de la richesse collective, à laquelle tous participent de gré ou de force...

Associés à une puissance militaire terrifiante, les États du Club Seigh doivent leur force à l'union solidaire de ses membres. Le gouvernement exploite les ressources dont ils disposent et celles de leurs ennemis vaincus.

Les peuples membres cautionnent un État fort qui gouverne l'ensemble des territoires avec une législation, une administration et un système judiciaire uniformes.

Vilsep (Sécurité Civile, en nakrek): société d'état qui assure la sécurité interne des territoires du Club Seigh. Dans les Chroniques de Nebulon, vous trouverez les grades, les services et la hiérarchie interne.

Commission Nationale d'Investigation (CNI):

Équipe de contre-espionnage du Club Seigh. Relevant du gouvernement, l'organisme emploie des agents spéciaux, des kamikazes et de redoutables commandos qui assurent la sécurité nationale, tant à l'interne qu'au niveau international.

La CNI mène des missions de reconnaissance, de sabotage, démasque les taupes dans l'organisation du Club Seigh, contrôle l'information et est responsable de la censure. Elle surveille le flux numérique qui circule sur le réseau Orbiten grâce à des logiciels fureteurs intelligents qui guettent les mots-clés et les combinaisons sémantiques jugées sensibles. Même un message codé peut attirer l'attention. Les agents sont équipés pour l'écoute électronique à distance et la surveillance par résonance acoustique, une technologie qui « voit » à distance, à travers les murs.

La Vilsep travaille en étroite collaboration avec la CNI. On peut s'attendre à les voir débarquer chaque fois que ça sent la magouille.

Relations politiques:

Membre adhérent au Conseil des Planètes

Empire Économique Stonk: ennemi idéologique et politique. Les relations en sont à la guerre ouverte.

Alliance Andromédienne: ennemi idéologique et politique. Situation de guerre froide.

Alliance des Sept Lunes: aucune relation connue;

Alliance de Zidji: relations tendues, risque imminent de conflit;

Fédération Néo-Antexmaurienne: aucune relation connue.

Réseau de communications:

Orbiten: Réseau Universel Numérique à Intégration de Services contrôlé par l'État, diffusant une programmation numérique multimédia et un système complet de communications: téléphonie privée et publique, messagerie vocale, messagerie numérique, téléavertisseurs, réseau de communications libres, etc.

Chacun des États du Club Seigh dispose de son propre réseau d'informations privé et public, relié au réseau Orbiten. Le réseau est étroitement surveillé par la CNI.

Répartition: Les territoires du Club Seigh couvrent une grande partie de la galaxie de Zkhinji et sont administrés depuis plusieurs capitales. D'importants effectifs militaires assurent la sécurité de leurs territoires. D'autres effectifs sont réservés aux raids caractéristiques de leur stratégie de combat. Moults réfugiés politiques fuient les États du Club Seigh vers la zone neutre et, plus rarement, vers des territoires étrangers.

Les États du Club Seigh:

Zone de Zki-Hatt:

Akréia: planète de type Forestière abritant les Akréins. Id: 10, Capitale: Ruthanis

Danoki-Helemik: planète de type Terre, maison des Danoks. Id: 10, Capitale: Neïgaman

Daskan-Hix: type Terre, colonie agricole et alimentaire. Id: 4, aucune capitale ;

Lanskan: type Terre, colonie civile. Id: 9, Capitale: Goninseh

Offkope: planète de Classe G, dévastée par la guerre. Exploitation de minéraux radioactifs. Id: 9, Capitale: Ishgyu

Zone de Gallimon:

Gallimon: Type Pélagique, maison des Gallimonics. Id: 10, Capitale: Galliméan

Hersinog: Type Terre, colonie alimentaire. Id: 7, Capitale: Hersinog

Karente: Type Désertique, colonie minière et industrielle au climat difficile. Cités souterraines. Id: 9, Capitale: Sisif Thiousalam

Lostein: Type Désertique, colonie minière et industrie de masse. Id: 8, Capitale: Udjelk

Outland: Type Terre, colonie stratégique militarisée. Id: 9, Capitale: Krikensha

Autres planètes membres:

Dalabad (Hershang): Zone de Hershang, Type Terre, officiellement non colonisée, usage militaire secret. Id: 2, aucune capitale ;

Gomohar: Zone de Gomohar, Type Désertique, maison des Gomoharians. Id: 10, Capitale: Koroxi

Quelques statistiques:

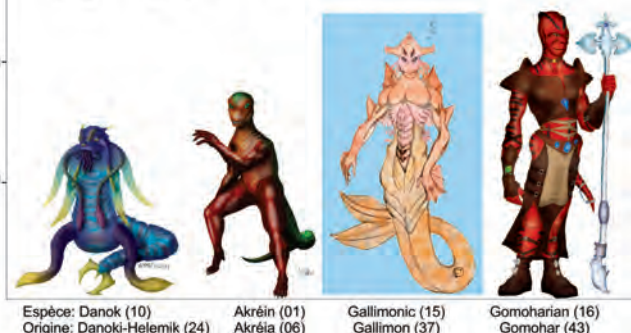
Fondation: l'an **9493** du calendrier corendrin, à Krikensha, planète Outland.

Indice de Richesse moyen par habitant: 4

Civilisations membres:



Club Seigh (Alliance Forte)

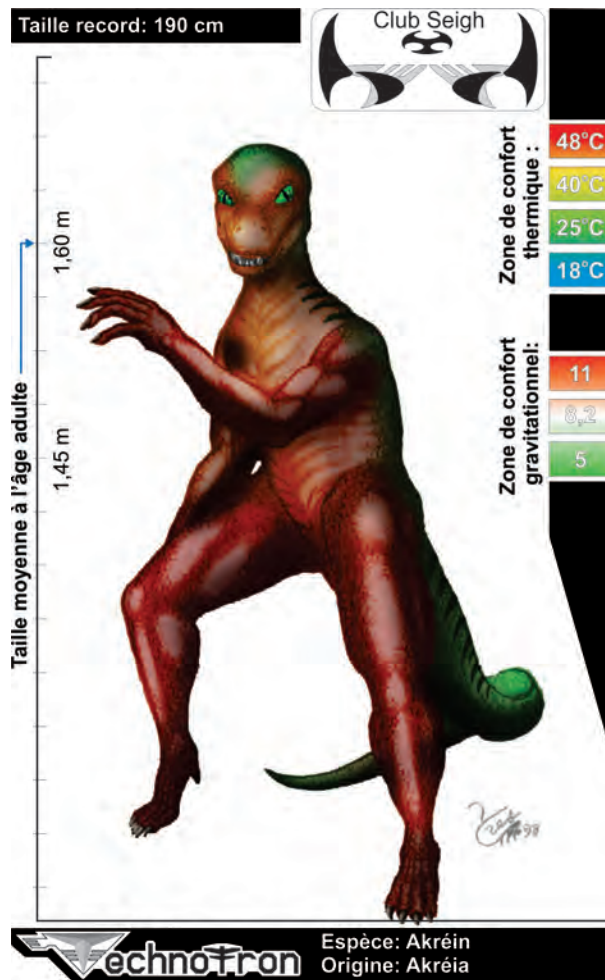


Nom de l'espèce: Akréin [ah-cré-inne]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 7

Taille record: 190 cm



Traits Spécifiques: Période de Repos (2 heures); Période d'Activité (20 heures); Race sexuée (M/F); Régime carnivore; Longévité (30 ans); Coup de queue (Dommage +2); Mâchoire (Dommage +4); Sprinter 60 Km/h (Relance 2 dés sur Tests de Vigueur); Saut en hauteur sans élan (Relance 2 dés sur Tests de Vigueur); Peau épaisse (AR+2).

Subdivisions ethniques:

Race Polaire: peau rouge orangé sur le ventre et vert sombre dans le dos. Membres forts et robustes, museau court et large.

Race Équatorienne: peau jaune orangé sur le ventre et vert clair dans le dos, avec rayures horizontales étroites le long de l'échine. Membres athlétiques et délicats, museau allongé et étroit.

Points sensibles: yeux (AR-3), tempes (AR-3), gorge (AR-2), intérieur de la cuisse (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Acrobate, adroit, bagarreur, grimpeur, réflexes.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Commandement, intuitif, intimidation, nerfs d'acier.

Restriction de compétences: aucune.

Noms: noms d'une ou deux syllabes, aux sonorités exotiques comportant des K, R, S, T. Exemples: Cradd Racko, Salkin Ramsk, Quahr Thorsk, Hagwah Gredsk, Gherren Xender...

Personnalité: égocentrique, dépourvu de sensibilité émotive, caractère extraverti, souvent bagarreur et immature. Tempérament actif, esprit étroit, comportement spontané et enjoué.

Relations politiques: Peuple conquérant axé sur la défense de petits territoires. Économie socialiste communiste. Ce sont des gens excessivement productifs qui profitent de leur propre travail, mais pas de celui d'autrui. Le patrimoine est propriété collective et son exploitation doit profiter à la collectivité. Voilà pourquoi les Akréins et le capitalisme ne font pas bon ménage.

Adaptation climatique: Tropical humide, continental humide, océanique chaud.

Milieu de vie idéal: appartement situé dans un gratte-ciel d'une ville d'un million d'habitants et plus, entouré de verdure. La proximité de la famille est essentielle, à défaut de quoi il leur faut développer un réseau d'amis. L'Akréin solitaire est voué à la mort, au terme d'une longue dépression.

Tenue vestimentaire: partielle: ils ne portent que des ornements: ceinture, sandales, bracelets...

Citation typique: *l'important, c'est d'abattre un maximum d'ouvrage dans un minimum de temps...*

Trucs d'interprétation: jouez un comportement puéril, voire hyperactif, incapable de concentrer son attention très longtemps, qui se lasse vite de toute chose. L'Akréin aime se chamailler: tout prétexte à une dispute doit être utilisé, mais sans provoquer de rancune. Quand c'est réglé, on n'y revient plus. Curieux, fouineur, il recherche la nouveauté, l'expérience. Chasse, combat et pistage sont inscrits dans leurs gènes.

Nom de l'espèce: Danok [da-noc]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 6

Taille record: 175 cm



Espèce: Danok
Origine: Danoki-Helemik

Traits Spécifiques: Période de Repos (4 heures); Période d'Activité (20 heures); Race hermaphrodite; Régime carnivore; Longévité (60 ans); Tentacules multiples (relancer 4 dés sur tests d'Agilité); Corps mou et sans os (AR+2); Flexibilité (relancer 2 dés sur Tests d'Agilité).

Points sensibles: Yeux (AR-3), voies respiratoires (AR-2)

Exemples de Traits Physiques courants:

Brutal, contorsionniste, coordination, élasticité, musclé.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Futé, intuitif, intimidation, nerfs d'acier, rusé.

Restriction de compétences: SR+4 sur déplacements rapides et acrobatiques.

Noms: noms de deux syllabes, aux sonorités aussi exotiques que possible, en évitant les « j, n, u et x », réservés aux noms de lieux et d'objets.

Exemples: Dered Cordath, Zedshi Ralsac, Zorshel Vedskeb, Thered Sherkel, Pyrelt Hitteck, Vorich Tchesak, Flebeth Mazalt, Merkel Vedeth...

Personnalité: émotif, caractère extraverti modéré, généralement relax, il n'hésite pas à partager son ressenti mais en peu de mots. Tempérament actif, esprit étroit, comportement spontané et impulsif.

Relations politiques: Peuple colonisateur. Économie socialiste communiste. Ce sont des gens productifs qui profitent de leur propre travail, mais pas de celui d'autrui. Dans une société soudée aux valeurs communautaires, le patrimoine matériel et culturel est préservé tel un trésor. Voilà pourquoi les Danoks et le capitalisme ne font pas bon ménage.

Adaptation climatique: Tropical humide, continental humide, océanique chaud.

Milieu de vie idéal: ces amphibiens ont besoin de la présence de l'eau dans leur milieu de vie. Leur appartement d'une pièce est un aménagement paysager rappelant le marais qui compose leur milieu de vie naturel. L'architecture de leurs cités rappelle les formes naturelles de la jungle.

Tenue vestimentaire: ils ne portent que des ornements légers adaptés à leur morphologie. Les bijoux et piercings ne tiennent pas longtemps sur leur chair molle, et les tatouages s'effacent en quelques années...

Citation typique: *Savoir, c'est pouvoir. Savoir d'où l'on vient permet de déterminer où l'on va...*

Trucs d'interprétation: jouez un comportement enjoué et hypocrite. N'hésitez pas à trahir la confiance des étrangers, mais jamais de vos semblables. Le Danok aime les débats. Cultivé, il recherche la connaissance et aime comprendre. Peu enclin aux activités nécessitant de l'adresse et de la dextérité, ils sont toutefois de vrais penseurs, d'excellents stratèges et des tacticiens hors pair.

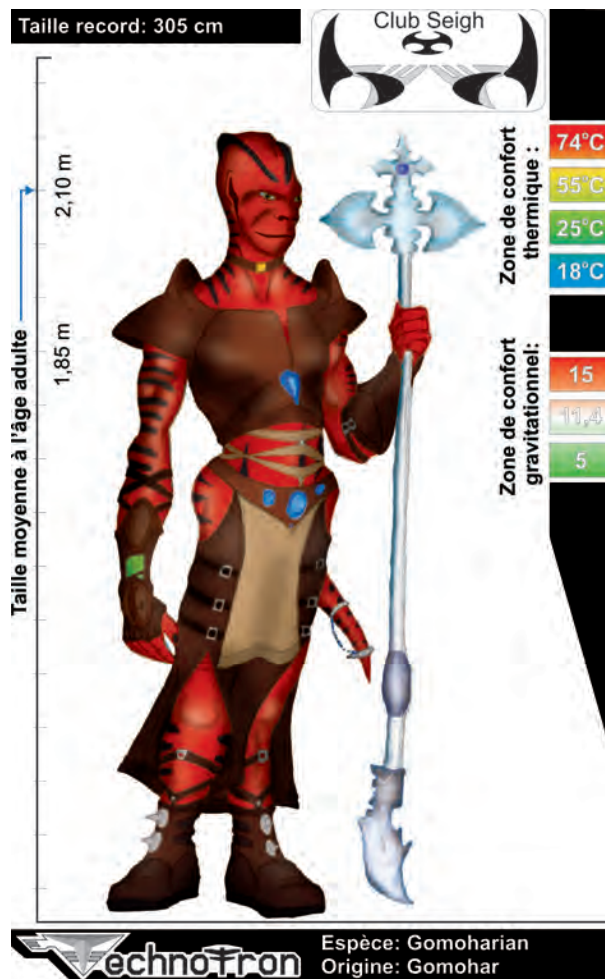
Nom de l'espèce: Gomoharian

[go-mo-ha-ri-anne]

Catégorie de taille: 5

Indice d'évolution: 8

Taille record: 305 cm



Espèce: Gomoharian
Origine: Gomohar

Traits Spécifiques: Période de Repos (7 heures); Période d'Activité (36 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (140 ans); Endurance à la chaleur (AR+5); Caractère fort (relancer 3 dés sur tests d'Esprit et de Présence); Vue perçante (relancer 2 dés sur tests d'Intuition); Équilibre sur-développé (relancer 2 dés sur tests d'Agilité).

Points sensibles: Yeux (AR-3), nuque (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aine (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Acrobate, agile, équilibre, éveil au combat, réflexes.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Commandement, diplomatie, futé, intimidation, leadership, nerfs d'acier.

Restriction de compétences: aucune.

Noms: noms exotiques aux sonorités en -ine, -er, -el, -argh, -ar, -ah et dérivés... Exemples: Yanine Sthedler, Isfang Buddargh, Gleide Liuargh, Zassar Themsquah, Vaddah Fettherine, Queddel Thesferline, Yoddoc Flangah...

Personnalité: émotif extrême, caractère extraverti explosif, râleur, il n'hésite pas à partager son ressenti et celui-ci change rapidement. Tempérament actif, esprit ouvert, comportement spontané, impulsif et retentissant. La patience ne fait pas parti de leurs vertus...

Relations politiques: Peuple colonisateur. Économie variée, selon l'État. Forte tendance socialiste. Ce sont des gens de politique et de négociations. Dans une société divisée aux valeurs variées, le maintien d'un équilibre est essentiel. Le capitalisme tel que pratiqué dans l'E.E.S. s'avère malsain pour un tel équilibre.

Adaptation climatique: Désertique chaud, continental sec, tropical sec. Forte aridité.

Milieu de vie idéal: du bungalow dans le désert à la tour d'habitation, ils n'ont pas de préférence. Leur appartement doit être aéré et comporter un balcon et beaucoup de fenêtres, ils détestent l'obscurité.

Tenue vestimentaire: bottes, kilt traditionnel avec ceinture ornée des armoiries familiales, plastron semi-rigide et épaulettes, gantelets et moult ornements. Le port de la toge est réservé à la maison ou aux activités salissantes. Le pantalon, de même que les manches longues, sont réservés aux usages particuliers.

Citation typique: *Sache te débrouiller, c'est la plus belle qualité que tu peux posséder...*

Trucs d'interprétation: jouez un comportement suffisant et très caractériel. Apprenez par cœur une liste d'injures colorées que vous utiliserez en avalanche pour rabrouer le plus brave des insolents. Le Gomoharian aime les débats, la fête, la danse, les arts, la politique, la philosophie... Ce sont d'excellents penseurs, des stratèges et des tacticiens hors pair. Ils bannissent la procrastination et préfèrent régler leurs comptes immédiatement.

L'Alliance Andromédienne:

République parlementaire composée de plusieurs entités partiellement autonomes, nommées États, dotées chacune de leur propre administration territoriale.

Le statut des États est garanti par une charte appelée Constitution, qui ne peut être amendé que par une décision unanime du gouvernement central et des États membres.

Régime politique: gouvernement ministériel appuyé d'un parlement. Le chef du gouvernement est nommé Premier Ministre.

Élu par le peuple pour un mandat unique de six ans, chaque ministre siège au parlement sur un poste qui lui est attribué selon ses compétences. Son mandat peut être révoqué par un vote de non confiance initié par n'importe quel ministre, avec l'appui d'un nombre suffisant de citoyens à l'assemblée populaire.



Législation: séparation souple entre les pouvoirs exécutif, législatif, et judiciaire. La législation favorise à la fois la responsabilisation de l'individu et la prise en charge par l'État de programmes sociaux complets assurant une gestion équitable des ressources, une politique familiale enviable et des programmes de support aux entreprises.

Impôt de 10% sur le revenu (citoyen et entreprise). Les organismes sociaux à but non lucratif en sont exemptés.

Taxe de 4% sur les biens et services non essentiels, excluant les œuvres artistiques et culturelles.

Taxe de 6% sur la propriété, applicable sur le terrain et les biens immobiliers.

Alliance Andromédienne



Philosophie politique: L'Alliance Andromédienne fut

fondée par des sociétés désirant utiliser une économie commune, dans le but de protéger leurs acquis et de favoriser le partage des ressources et des technologies dans une économie de marché.

Leurs priorités étaient l'avancement de la science dans un but de confort, l'exploration de l'inconnu dans un but d'accroissement du territoire, l'exploitation des ressources pour accroître le capital et l'établissement d'une Économie stable.

Associée à une puissance militaire modérée, l'Alliance Andromédienne est forte d'une économie capitaliste axée sur l'exploitation rentable des ressources. Les peuples membres cautionnent un mode de vie moderne axé sur l'accroissement de la richesse individuelle par la libre entreprise.

L'Alliance possède un gouvernement central régissant l'espace aérien, les communications, la sécurité, la législation et l'administration, des gouvernements locaux qui régissent leurs territoires propres, et une assemblée populaire qui vote sur les questions législatives, exécutives et judiciaires. Le fonctionariat est confié à des firmes privées dont le contrat est renouvelé annuellement, ce qui limite l'engorgement bureaucratique.

Relations politiques:

Membre fondateur du Conseil des Planètes

Empire Économique Stonk: partenaire politique et concurrent économique;

Alliance des Sept Lunes: allié technologique;

Alliance de Zidji: allié économique de second rang;

Les États du Club Seigh: ennemi idéologique et politique. Situation de guerre froide.

Fédération Néo-Antexmaurienne: aucune relation officielle.

Note: De toutes les alliances, l'Empire Économique Stonk est celle qui se rapproche le plus de l'Alliance Andromédienne, sur le plan politique et économique. Leurs rapports économiques privilégiés s'effectuent en vertu d'un traité de libre échange économique. Ainsi, les entreprises andromédiennes font directement concurrence à celles de l'Empire Économique Stonk.

Réseau de communications:

Intersat: Réseau Universel Numérique à Intégration de Services, intégrant tous les services de communications modernes: téléphonie, communications militaires codées, messagerie vocale, messagerie électronique, téléavertisseurs, imagerie et télécopies, télédiffusion, radiodiffusion et réseau de communications libres comportant 100 canaux de bande publique.

L'Alliance Andromédienne possède son réseau Internet local, lié au réseau central Intersat par des satellites de retransmission permettant une communication quasi-instantanée avec l'E.E.S.

Répartition: L'Alliance Andromédienne est multiethnique et couvre des territoires modestes, tous situés dans la Zone d'Andromède, à l'extrémité de la galaxie d'Ankbentid. La Capitale, Ichen-Wag, est située sur la planète Omag-Danebo.

Beno-Mora: Type Forestière, colonie agricole dont l'environnement est étonnamment bien préservé. Id: 10, Capitale: Moranda

Dénébad-Haori: Type Terre, planète polluée aux ressources épuisées. Forte aridité résultant de l'assèchement des terres. Id: 10, Capitale: Vendel-Makki 3m

Fabeg-Helentra: planète de classe K, terraformée et dotée d'une atmosphère artificielle. Sa surface est couverte à 70% de villes et d'installations industrielles. Id: 10, Capitale: Helentra 2m

G-17: Type Terre, écosystème fragile sujet à des études sérieuses. Quelques centres industriels aux rejets bien contrôlés. Id: 8, Capitale: Scentis

Hilustri: cette planète de classe K possède une atmosphère irrespirable. Elle abrite de multiples cités souterraines qui vivent de l'exploitation minière abondante. Ses habitants sont de riches exploitants et leurs employés syndiqués. Id: 6, Capitale: Hilus-Nodh 1m

Merkis: cette planète de type Terre est bien dissimulée dans un secteur risqué, redouté des navigateurs. Ses multiples dangers assurent aux Éphésis une existence paisible, voire secrète. Id: 9, Capitale: Mencier

Némès: cette lune de type Terre orbite autour de Merkis. Colonisée par les Éphésis, elle fournit de l'eau, de la nourriture, du bois et des métaux. Id: 6, Capitale: Némésis

Omag-Danebo: cette planète de type Terre est la porte d'Andromède. Plaque tournante de l'économie locale et des voyages intergalactiques, elle abrite également la capitale de l'alliance. Id: 10, Capitale: Ichen-Wag

Samal-Héniev: Type Terre, colonie alimentaire et minière. Id: 9, Capitale: Ilosghur

Silur: cette planète de type Terre possède un climat généralement froid. Elle abrite une population aborigène et représente une destination touristique de choix. Id: 9, Capitale: Oukins

Xaviel-Palabs: planète géante de classe J dont les 32 satellites présentent des ressources minières intéressantes pour l'alliance. Les prospecteurs y sont nombreux ainsi que les bases spatiales. G-17 est le plus accueillant de ces satellites et le seul à abriter de la vie.

Quelques statistiques:

Fondation: l'an **5048** du calendrier corendrin, à Boctoum, planète Silur.

Indice de Richesse moyen par habitant: 5

Civilisations membres:

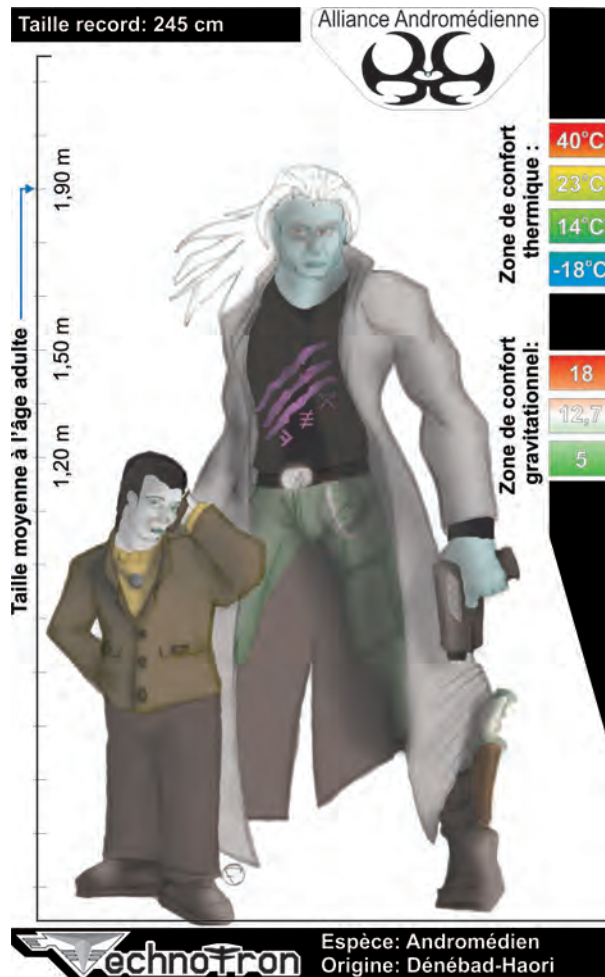


Nom de l'espèce: Andromédien [andro-médi-ein]

Catégorie de taille: 4 ou 5

Indice d'évolution: 7

Taille record: 245 cm



Traits Spécifiques: Période de Repos (8 heures); Période d'Activité (21 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (160 ans); Vue dans l'obscurité (relancer un dé sur les tests d'Intuition).

Subdivisions ethniques:

Nains: petite taille, corps robuste et potelé, cheveux noirs, yeux bruns, ambre ou orange.

Géants: grande taille, corps élancé, cheveux blancs ou noirs, traits fluides, yeux bleus ou verts.

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-3), cartilage du nez (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aine (AR-2), artère brachiale accessible par l'aisselle (AR-1), sternum (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Adroit, beauté physique, élasticité, réflexes.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Conscience dure, influence, nerfs d'acier, relax.

Restriction de compétences: aucune

Noms: un prénom et deux noms aux sonorités en –ann, –ow, –ell, –iks, –yth et dérivés. Exemples: Xavial Duran Treudell, Joyn Berryth Dohw, Delann Garrow Viks, Bevell Benks Farrow...

Personnalité: flegmatique modéré, plutôt observateur, caractère introverti, tempérament actif, esprit étroit, plutôt ferme dans ses décisions, comportement réfléchi, assez rancunier.

Relations politiques: Peuple colonisateur. Économie capitaliste modérée. Politiquement neutres, ils ont tendance à protéger leurs intérêts, leur territoire et leur économie.

Adaptation climatique: Tropical sec, Continental sec, désertique chaud et froid, océanique chaud et froid.

Tenue vestimentaire: complète. De la tenue négligée au costume de cérémonie, on en voit pour tous les goûts. Ils aiment les vêtements longs et sobres, les teintes de gris et de bleu.

Milieu de vie idéal: ils ne sont pas exigeants ; le petit appartement en ville les satisfait autant que la grande maison, pourvu qu'elle ne soit pas bâtie trop près d'un cours d'eau.

Citation typique: *la famille, c'est sacré. Tiens-toi-le pour dit...*

Trucs d'interprétation: jouez une personnalité froide, pragmatique, sans grande émotion. L'Andromédien est attaché à son patrimoine familial. Il accorde une grande importance à la famille et à l'amitié, pour autant que cela ne compromette pas son intégrité. D'un naturel méfiant, il voit venir les fourbes de loin. Il n'hésite pas longtemps avant de prendre une décision, même difficile, même irréversible. Évitez de vous mettre les pieds dans les plats et gardez la tête haute en toutes circonstances !

Nom de l'espèce: Éphésis [é-fé-zis]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 7

Taille record: 235 cm

Alliance Andromédienne



Traits Spécifiques: Période de Repos (8 heures); Période d'Activité (24 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (250 ans); Mimétisme facial (Rang), Mimétisme capillaire (Rang), Mimétisme oculaire (Rang), Contorsionniste (Rang), Souplesse (relancer 2 dés sur tests d'Agilité).

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-2), mâchoire supérieure (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

acrobate, agile, contorsionniste, équilibre, silencieux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

comédien, débrouillard, futé, mémoire, menteur.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités anglophones, voire germaniques. Exemples: O Backtalker, Naggus Orikk, Dagwah Norsac, Henry Marwell, Darrid Shiftman, Dein Huggwool, Elsa Deck, Mack Thunq, Behn Poodein.

Personnalité: émotif intériorisé, peu expressif, ses mots n'en ont que plus de poids. Caractère introverti, tempérament passif, non violent, à la recherche de stabilité. Plutôt pragmatique, comportement réfléchi et analytique.

Relations politiques: Peuple reclus volontairement. Économie capitaliste modérée à tendance socialiste. 90% des Éphésis n'aiment pas le contact avec les autres civilisations. Ils ont déjà du mal à parler à leur voisin...

Adaptation climatique: Tropical sec et humide, continental sec et humide, océanique chaud et froid.

Tenue vestimentaire: complète. De la tenue négligée au costume de cérémonie, on en voit pour tous les goûts. Leurs vêtements sont réversibles et à couleurs contrastantes, ou présentent des facultés mimétiques leur permettant de changer de couleur ou de motif.

Milieu de vie idéal: une maison aussi isolée que possible, éloignée des voisins, entourée de forêt ou à défaut, d'un mur d'enceinte. Ils ont besoin d'intimité et sont des gens très mystérieux.

Citation typique: *Observe, ne pose pas de questions !*

Trucs d'interprétation: jouez un profil bas, en retrait, voire secret, sans être timide. Vous voulez qu'on vous foute la paix et vous détestez répondre aux questions, surtout en ce qui a trait à des renseignements personnels. L'Éphésis est un espion né. Observateur, calculateur, il en dit le moins possible et ne laisse rien au hasard. Observant le moindre détail, rien ne lui échappe, jamais. La préservation de sa vie privée est souvent une question de survie, sinon d'honneur.

Dans leur société, le vol d'identité, l'extorsion et les crimes de nature administrative représentent 95% de la criminalité, ils ont donc appris à s'en protéger.

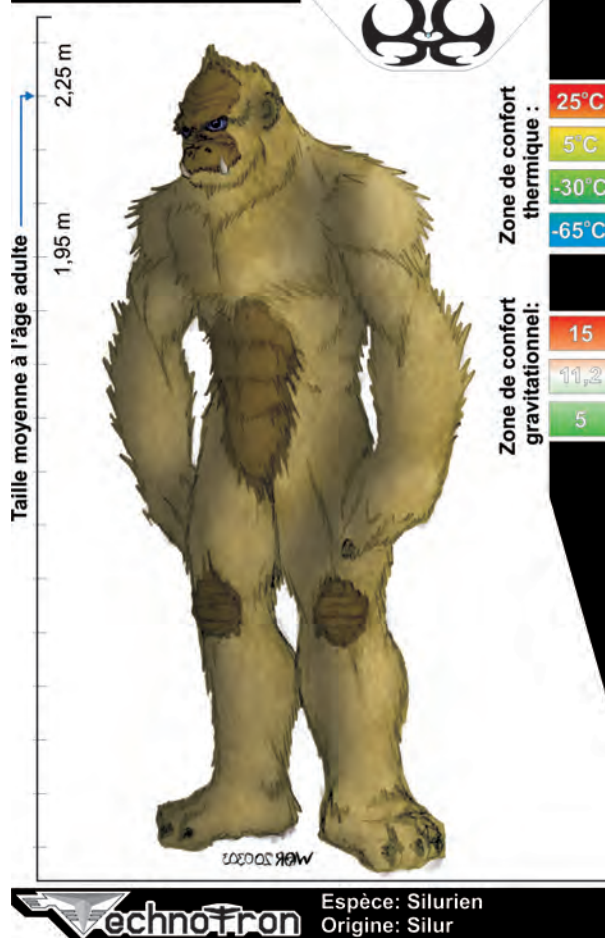
Nom de l'espèce: Siluriens [si-lu-rien]

Catégorie de taille: 5

Indice d'évolution: 6

Taille record: 280 cm

Alliance Andromédienne



Espèce: Silurien
Origine: Silur

Traits Spécifiques: Période de Repos (8 heures); Période d'Activité (25 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (180 ans); Endurance au froid (AR+4) Fourrure épaisse (AR+2); Baraqué (3 + relance 2 dés sur tests de Vigueur); Force brute (relancer 1 dé sur tests de Vigueur); Natation: (2).

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-1), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Adroit, dur à cuire, guérison rapide, musclé.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Charisme, improvisation, futé, imitateur, mémoire, relax, sagesse.

Restriction de compétences: SR+2 sur haute technologie et sciences avancées.

Noms: sonorités exotiques à consonance mélo-

dieuse. Exemples: Niesig Sakou, Ted Bearing, Seim Barkey, Garhem Kullogh, Tsardick Addhim, Kergnes Boutcheur, ...

Personnalité: émotif sensible, caractère expressif et extraverti, tempérament passif à la recherche de stabilité, esprit pragmatique, comportement réfléchi, logique et profond.

Relations politiques: Peuple reclus volontairement. Économie socialiste peu développée. Les Siluriens vivent en communautés fermées et étonnamment soudées, dirigées par un chef de clan élu. La présence d'étrangers n'est tolérée qu'à titre touristique, pour de courts séjours.

Adaptation climatique: Continental sec, subarctique, arctique, océanique froid.

Tenue vestimentaire: aucune. Leur métabolisme rapide et leur fourrure épaisse les protègent adéquatement contre le climat.

Milieu de vie idéal: un camp comportant une dizaine de bâtiments en rondins, pouvant abriter autant de familles. Ils aiment la proximité des leurs et leur mode de vie rustique.

Citation typique: *Viens t'asseoir au coin du feu, tires-toi une bûche, je m'en vais t'en conter une bonne !*

Trucs d'interprétation: jouez un bouffon, quitte à frôler l'impolitesse, mais sans méchanceté. Vous aimez rigoler et faire rire les gens. Les Siluriens sont des conteurs. Légendes d'antan ou potins, leur folklore s'enrichit de leurs histoires colorées, souvent exagérées. Ils aiment se sentir bien entourés se font un devoir de perpétuer la tradition de leurs ancêtres. En ce sens, le conteur garde en mémoire les détails importants et improvise le reste, mais en restant fidèle à l'événement.

L'Alliance de Zidji:

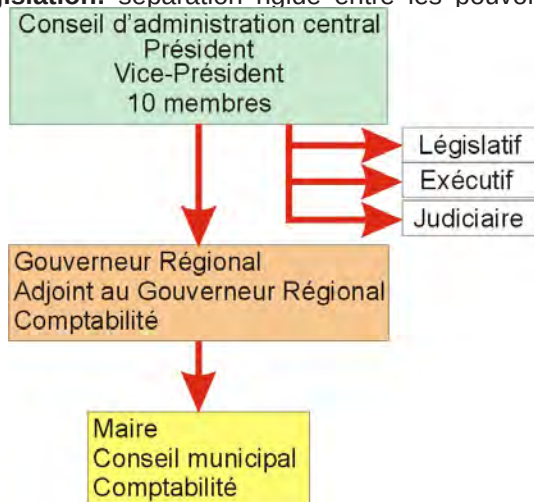
République indépendante où les peuples constituants conservent leur autonomie territoriale, tout en contribuant à la force d'un gouvernement central démocratique.

Le statut des États est garanti par une charte appelée Constitution, qui ne peut être amendé que par une décision unanime du gouvernement concerné, avec l'appui du gouvernement central.

Régime politique: régime présidentiel lié à un régime parlementaire. Le chef du gouvernement est élu parmi les membres du parlement et nommé Président. Il dirige l'assemblée parlementaire, exerce un droit de vote ordinaire et un droit de Veto. Il assume la responsabilité de toute décision ou action tentée par le gouvernement.

Élu par le peuple pour un mandat unique de six ans, le président et son cabinet peuvent être révoqués par un vote de non confiance initié par n'importe quel citoyen.

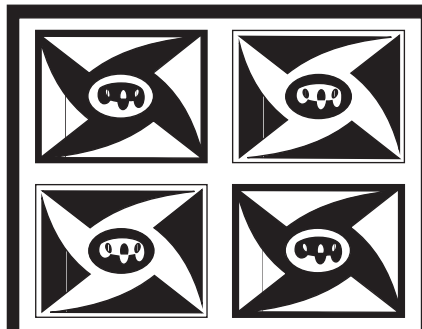
Législation: séparation rigide entre les pouvoirs



exécutif, législatif, et judiciaire. La législation favorise la responsabilisation de l'individu. Les programmes sociaux sont assurés par des entreprises sociales autofinancées ne relevant pas du gouvernement.

Impôt de 20% sur le revenu (citoyen et entreprise). Les organismes sociaux en sont exemptés.

Taxe de 5% sur la propriété, applicable sur la superficie du terrain et le revenu de location.



La législation de l'Alliance de Zidji se résume à dix principes élémentaires couvrant les principaux aspects de la vie civile. Les jugements sont passés cas par cas, suivant les principes et en se référant à la jurisprudence. Le Conseil Législatif impose des sentences adaptées au crime commis: travaux communautaires, amende en pourcentage du revenu annuel, emprisonnement en cas de danger pour la société. Les criminels sont affichés sur une base de données publique avec leur « CV ».

Philosophie politique: L'Alliance de Zidji fut fondée par des sociétés désirant consolider leur capital, stabiliser leur économie, protéger leur environnement et partager leur science.

L'Alliance de Zidji s'est dotée d'une constitution forte, d'une bonne puissance militaire et d'une économie capitaliste modérée axée sur la préservation du capital environnemental. Les peuples membres cautionnent un mode de vie moderne axé sur un équilibre entre l'accroissement des richesses individuelles et collective.

L'Alliance possède un gouvernement central régissant l'espace aérien, la justice, la sécurité et la normalisation au niveau scientifique et industriel. Il fournit aussi des services comme l'armée, les communications, l'arbitrage judiciaire, etc.

Chaque gouvernement membre administre ses territoires propres par le biais d'un gouverneur régional élu, qui confie le fonctionnariat à des firmes privées de son choix, sous la surveillance administrative d'un vérificateur indépendant.

Note: la Constitution est enseignée à l'école dès les premières années, afin d'intéresser et d'éveiller les citoyens à se prendre en mains. Ceux-ci se font un devoir de s'impliquer dans les activités de l'État, au lieu de se contenter d'attendre dans l'inaction que l'État Providence veille sur eux en bon père de famille. Il en résulte une république dynamique ouvert au dialogue et capable de régler rapidement des problèmes sans se perdre dans la bureaucratie.

L'avènement de l'Empire Économique Stonk a quelque peu brouillé les cartes au chapitre politique en introduisant des lobbyistes qui viennent détériorer le climat de dialogue qui était instauré depuis des

siècles. Le capitalisme effréné vient assombrir le paysage politique et économique de l'alliance en venant offrir des emplois nombreux, mal rémunérés et souvent dangereux à un peuple capable d'en prendre.

Réseau de communications:

Satellux: Réseau Universel Numérique à Intégration de Services, intégrant tous les services de communications modernes: téléphonie privée et publique, messagerie vocale, messagerie numérique, téléavertisseurs, imagerie, télédiffusion, radiodiffusion, réseau de communications libres, etc.

En opérant trois satellites autour de chacune des planètes habitées de l'Alliance, chaque réseau local est relié au réseau central. Des satellites de retransmission aux ondes de Sagan-Ormo relient Satellux à Intersat. Satellux compte parmi ses clients plusieurs territoires indépendants tels que la République de Bentup et plusieurs États de la planète Thabal.

Répartition: L'Alliance de Zidji est multiethnique et couvre des territoires modestes. Ses explorations se sont butées à forte concurrence. Les sièges administratifs de l'Alliance sont dispersés dans la Zone de Zidji, près du centre de la galaxie du même nom.

Hergemès: huitième planète du système Gu'Yorik, Classe G, colonie minière automatisée, habitée par du personnel d'entretien. Id: 6, Capitale: Igbinmesis

Kléménès: cinquième planète du système Gu'Yorik, Type Terre, maison des Knorks. Id: 10, Capitale: Hukenjjs

Ktalsès: septième planète du système Gu'Yorik, Type Glaciaire, colonie minière et industrielle. Id: 6, Capitale: Tolkensis

Moknimès: sixième planète du système Gu'Yorik, Type Terre, colonie civile. Id: 9, Capitale: Djinemsis

Omnimès: troisième planète du système Gu'Yorik, Type Pélagique, colonie touristique, pêche et exploitation pétrolière. Id: 2, aucune capitale ;

Osmodès: quatrième planète du système Gu'Yorik, Type Terre, colonie civile. Id: 9, Capitale: Woyendjis

Polaris: cette planète Phytoactive au climat froid est la maison des Rhodopithèques, Id: 10, Capitale: Edji

Tarian: Type Forestière, maison des Ptéranifères. Ses arbres géants ont de quoi charmer les touristes et décourager les bûcherons. Id: 10, Capitale: Gallidan

Pour l'Alliance de Zidji, l'exploration de l'inconnu

s'est presque toujours soldée par des déceptions. Nombre de colonies découvertes dans la galaxie d'Ankbentid ont été revendiquées par l'Empire Économique Stonk. Les colonies découvertes autour de la zone de Zidji ont elles-mêmes été peuplées d'étrangers et déclarées indépendantes, reléguant les explorateurs au simple rang de figurants.

Relations politiques:

Membre adhérent au Conseil des Planètes

Empire Économique Stonk: allié économique agissant à titre de pourvoyeur d'emplois;

Alliance Andromédienne: allié économique de second rang;

Les États du Club Seigh: ennemi idéologique, relations tendues, risque imminent de conflit.

Fédération Néo-Antexmaurienne: relations diplomatiques en cours, invitation ouverte à joindre la Fédération. Développements à venir.

Alliance des Sept Lunes: aucune relation connue;

Quelques statistiques:

Fondation: l'an **9475** du calendrier corendrin, à Zidji, planète Polaris.

Indice de Richesse moyen par habitant: 5

Civilisations membres:



Nom de l'espèce: Knork [kno-rk]

Catégorie de taille: 5

Indice d'évolution: 8

Taille record: 243 cm



Traits Spécifiques: Période de Repos (5 heures); Période d'Activité (22 heures); Race hermaphrodite; Régime omnivore; Longévité (200 ans); Résistance à l'éblouissement (AR+2, relance 2 dés sur Tests d'Intuition); Équilibre surdéveloppé (relancer 2 dés sur tests d'Agilité); Souplesse des membres supérieurs (relancer 2 dés sur tests d'Agilité).

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge, (AR-2), sternum (AR-2), appareil reproducteur interne accessible par l'aîne (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

acrobate, agile, cascadeur, contorsionniste, équilibre.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Conscience dure, cultivé, intuitif, logique, relax, sage.

Restriction de compétences: aucune

Noms: sonorités gutturales où dominant les « j, k, l, x ». Exemples: Xakkar Mehrkjen, Helva Kletnej, Delmek Tekklah, Dlemej Fektel, Dzvah Dlekkahr, Nighal Tvaxxah, Flehgel Dellemektla, Elvo Thuura, Hemelka Tekleblekktel, Tekleb Klaplakt.

Personnalité: flegmatique intériorisé, caractère introverti, peu expressif. Tempérament actif. Quand il a une idée en tête, il lâche rarement avant de l'avoir réalisée. Plutôt pragmatique, comportement réfléchi et analytique.

Relations politiques: Peuple colonisateur. Économie capitaliste modérée à tendance socialiste. Les Knorks sont peu enclins à se mêler aux autres civilisations. Maîtres chez soi, ils sont casaniers et défendront leur monde avec fermeté.

Adaptation climatique: Tropical sec et humide, continental sec et humide.

Tenue vestimentaire: maillot de corps aux composantes semi-rigides, souvent truffées de fonctions textroniques telles des fibres optiques lumineuses et un dispositif de communication holographique. Ils ne portent jamais de manches, à cause de l'inconfort lié aux épines osseuses qui émergent de leurs coudes. Le pantalon est contre-indiqué chez eux, ils porteront plutôt une sorte de jupe ouverte sur les côtés et parfois une cape. Bien qu'ils préfèrent se déplacer nus pieds, ils portent parfois des bottes ou des sandales.

Milieu de vie idéal: un appartement en ville, entouré de voisins. Bien qu'ils soient indépendants, ils ont besoin du sentiment de sécurité lié à la proximité de leurs semblables.

Citation typique: *La plus petite des actions vaut mieux que la plus grande des intentions.*

Trucs d'interprétation: jouez sérieux, froid, calculateur, un tantinet orgueilleux et peu loquace. Ne parlez que pour répondre si on vous adresse la parole, partager une information essentielle, une réflexion utile à l'avancement du groupe ou une conclusion mûrement méditée. Leur voix rauque et grave présente un étrange vibrato. Le Knork n'éprouve aucune émotion, a une haute estime de lui-même et tolère mal l'échec. Dans une société où c'est chacun pour soi, il ne laisse rien au hasard. Il observe avant de se dévoiler et il ne manque pas d'évaluer à qui il a affaire.

Nom de l'espèce: Ptéranifère [pté-ra-ni-fer]

Catégorie de taille: 3

Indice d'évolution: 7

Taille record: 154 cm

Alliance de Zidji



Espèce: Ptéranifère
Origine: Tarian

Traits Spécifiques: Période de Repos (5 heures); Période d'Activité (15 heures); Race sexuée (M/F); Régime carnivore, particulièrement insectivore; Longévité (80 ans); Perception des ultrasons (relancer 4 dés sur tests d'Intuition); Corps fragile (AR-4); Réflexes surdéveloppés (relancer 4 dés sur tests d'Agilité).

Points sensibles: Membrane des ailes (AR-4), Yeux (AR-3), oreilles (AR-2), constitution légère et ossature creuse (AR-3)

Exemples de Traits Physiques courants:

acrobate, agile, grimpeur, réflexes, silencieux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

débrouillard, futé, imitateur, intuitif, observateur.

Restriction de compétences: aucune. Leurs os creux sont plutôt fragiles mais leur permettent une

étonnante légèreté, condition essentielle pour pouvoir voler. Cela leur donne une limitation sur les Traits "Baraqué, musclé" et autres de même nature.

Noms: sonorités aigues comportant des ultrasons et des « i » doublés. Exemples: Idakkii Tavii, Ishaï Wigmi, Xiddii Kino, Rikki Tikki, Izaï Zigli, Wihtrii Iswi, Itthi Yashmii, Atthi Hibashi, Renmii Yannii.

Personnalité: émotif extériorisé, expressif. Caractère extraverti, tempérament actif instable. Esprit étroit et pragmatique, comportement spontané, souvent irréfléchi.

Relations politiques: Peuple reclus volontairement. Économie capitaliste modérée à tendance socialiste. Les Ptéranifères sont accueillants avec les autres civilisations mais peu enclins à quitter le confort de leur monde natal.

Adaptation climatique: Continental sec et humide, océanique chaud.

Tenue vestimentaire: aucune. Leur pelage épais les protège adéquatement contre le climat. Leur anatomie ne favorise pas le port de vêtements.

Milieu de vie idéal: un village bâti dans les arbres, à bonne hauteur du sol. Leurs maisons abritent la famille élargie et peut comporter plusieurs pavillons.

Citation typique: *L'Honneur est comme le Temps: une fois perdu, il ne se retrouve plus !*

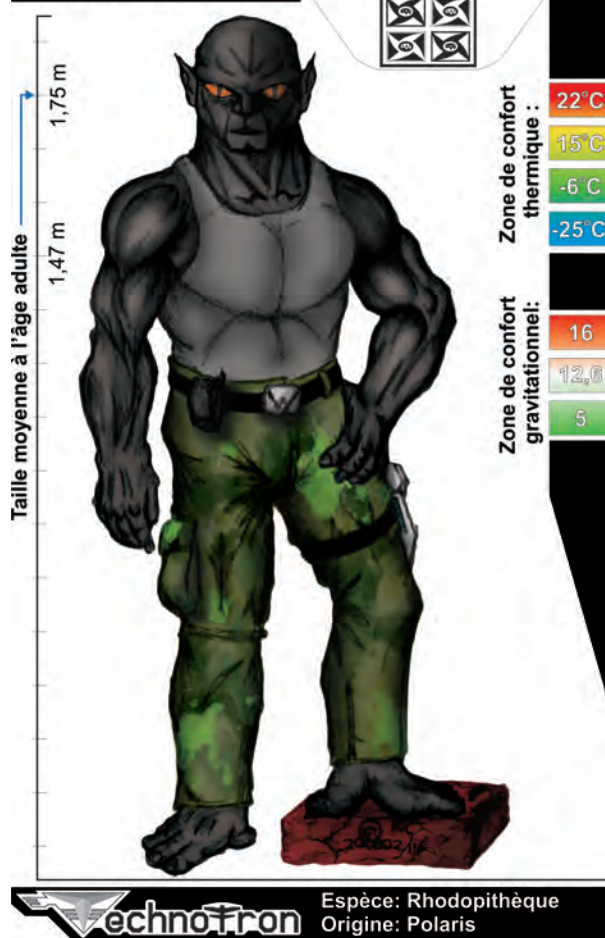
Trucs d'interprétation: jouez un hyperactif qui aime qu'on le remarque. Notez que leur timbre de voix est plutôt aigu et agaçant. Manquez de sérieux, tournez tout à la blague et ne craignez pas le ridicule. Le Ptéranifère aime se sentir apprécié, mais à défaut de reconnaissance pour ses efforts, il deviendra une vraie peste. Son sens de l'Honneur est aussi grand que l'envergure de ses ailes. Loyauté, fidélité, amitié et famille sont leurs vertus. Le mensonge et la trahison sont éloignés de leurs vertus. Généralement immature, il est assez caractériel, mais jamais violent.

Nom de l'espèce: Rhodopithèque [ro-do-pi-tec]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 7

Taille record: 224 cm



Espèce: Rhodopithèque
Origine: Polaris

Traits Spécifiques: Période de Repos (6 heures); Période d'Activité (22 heures); Race sexuée (M/F); Régime omnivore; Longévité (180 ans); Endurance au froid (AR+3); Souplesse des membres supérieurs (relancer 2 dés sur tests d'Agilité); Réserve pulmonaire de 15 minutes (relancer 2 dés sur tests de Vigueur).

Points sensibles: Yeux (AR-3), tempes (AR-2), appareil reproducteur externe situé dans l'aîne (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

adroit, agile, contorsionniste, réflexes, silencieux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Futé, intimidation, nerfs d'acier, stratégie, volonté.

Restriction de compétences: aucune

Noms: noms courts aux sonorités sifflantes, qui se crachent bien sur un ton colérique. Les sons « edj, ek, ro, mo, shi, is, dji », et dérivés sont caractéristiques. Exemples: Sedj Djiks, Greij Kermo, Steen Vindji, Erris Mogneek, Gnonir Djindjis, Dodj Vlek, Sarek Hendji, Veudj Mohir.

Personnalité: émotif instable, caractère introverti, mais peut sortir de ses gonds assez promptement. Tempérament passif à actif, selon les individus. Plutôt pragmatique, son côté réfléchi et analytique domine son caractère impatient.

Relations politiques: Peuple colonisé par les Knorks. Économie capitaliste modérée à tendance socialiste. Les Rhodopithèques sont peu enclins à se mêler aux autres civilisations. Ils ont du mal à dire non et se laissent progressivement envahir par les cultures industrielles étrangères.

Adaptation climatique: Continental sec, subarctique, océanique froid, arctique.

Tenue vestimentaire: pantalon et camisole sont leurs vêtements courants. Le costume de cérémonie est réservé aux occasions spéciales. Ils privilégient l'aspect pratique et la durabilité à l'esthétisme. La mode ne retrouve guère d'adeptes.

Milieu de vie idéal: une famille vivra dans un condo en ville ou une maison en forme d'igloo, sur une terre cultivable ou une terre à bois. Le célibataire vivra dans un appartement en ville.

Citations typiques: *Si t'as rien à dire, boucle-la. ou Envoye, grouille ! J'ai pas que ça à faire...*

Trucs d'interprétation: jouez caractériel, impatient, intolérant. Leur timbre de voix est plutôt rauque et grave. Vous avez l'habitude de vous débrouiller avec vos problèmes et vous supportez mal qu'on vous quète. Vous n'appréciez guère que l'on vous fasse attendre, surtout quand vous avez fait votre part et que l'on vous doit quelque chose en retour. Vous détestez faire la conversation légère, surtout en ce qui a trait à la météo ou aux potins. Vous voulez qu'on en vienne aux faits, et vite !

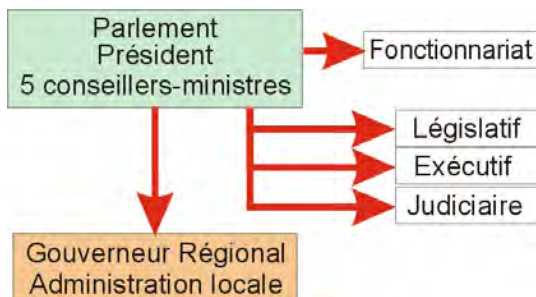
Le Rhodopithèque est franc, direct et observateur, il n'a donc besoin qu'on l'informe de choses qu'il peut déduire tout seul. Le mensonge éhonté et les faux-semblants l'insultent au dernier degré.

L'Alliance des Sept Lunes:

République socialiste, administrée comme une entreprise d'économie sociale, l'Alliance s'est dotée d'une charte appelée Constitution, qui ne peut être amendée que par une décision unanime du gouvernement, avec l'appui d'une majorité populaire.

Régime politique: régime présidentiel lié à un régime parlementaire. Le chef du gouvernement est élu par le peuple et nommé Président. Il dirige un conseil parlementaire, exerce un droit de vote ordinaire et un droit de Veto. Il assume la responsabilité de toute décision ou action tentée par le gouvernement.

Élu par le peuple pour un mandat renouvelable, le président et son conseil administratif peuvent être révoqués par un vote de non confiance initié par n'importe quel citoyen.



Législation: vu la faible population de l'Alliance, un gouvernement de six personnes, assisté d'une administration allégée et d'un système judiciaire sévère, suffit à assumer les pouvoirs exécutif, législatif, et judiciaire.

La législation favorise la responsabilisation de l'individu tout en offrant moult programmes sociaux judicieux tels les services médicaux, les communications, le transport en commun et privé, l'enseignement de qualité accessible à tous, etc.

Un système d'imposition sur le revenu des citoyens et entreprises assure une répartition équitable des ressources. Les inégalités sociales d'ordre économique ont été enrayerées et tous participent de plein gré à l'activité économique de l'Alliance.

Philosophie politique: L'Alliance des Sept Lunes est très en avance sur les autres sociétés en matière de technologie, d'expérience historique et d'évolution sociale. L'autodestruction dont ils sont les auteurs a anéanti leur système écologique.

Dans un monde désormais stérile, ils ont su déve-

lopper un équilibre précaire en établissant une gestion équitable et efficace des ressources dont ils disposent encore. Ils partagent volontiers leur science et leur expérience malgré la honte qu'ils retirent de leur passé peu glorieux.

L'Alliance des Sept Lunes possède un bon réseau d'Intelligence militaire et une économie sociale axée sur la consolidation du capital, l'avancement de la science et la survie. Les peuples membres cautionnent un mode de vie ultramoderne axé sur une activité modérée, en phase avec une gestion efficace.

Réseau de communications:

Leur réseau de télécommunications intégré à leurs implants est le plus avancé qui soit; il élimine le recours aux appareils électroniques et il est protégé contre le piratage.

Répartition: La population de l'Alliance des Sept Lunes se compose de deux espèces d'origine biologique et d'une ethnie synthétique issue de leur technologie de pointe en matière d'intelligence artificielle. Les territoires de l'Alliance sont isolés. Son siège administratif est situé dans la ville d'Ooshy'an, sur la planète Shago, près du centre de la galaxie de Ligsdiu.

Shago: planète de classe K dont l'écosystème s'est éteint. La forte pollution dissuade l'immigration et l'état médical général des citoyens défavorise l'émigration. Seuls les Androïdes se sont répandus au-delà des frontières en vertu du traité International d'échange technologique. Id: 10, Capitale: Ooshy'an.

Relations politiques:

Membre adhérent au Conseil des Planètes

Empire Économique Stonk: allié technologique;

Alliance Andromédienne: allié technologique;

Les États du Club Seigh: aucune relation connue;

Fédération Néo-Antexmaurienne: allié technologique, négociations en cours pour joindre la Fédération.

Alliance de Zidji: aucune relation connue;

Quelques statistiques:

Fondation: l'an **1294** du calendrier corendrin, à Ooshy'an, planète Shago.

Indice de Richesse moyen par habitant: 4

Civilisations membres:

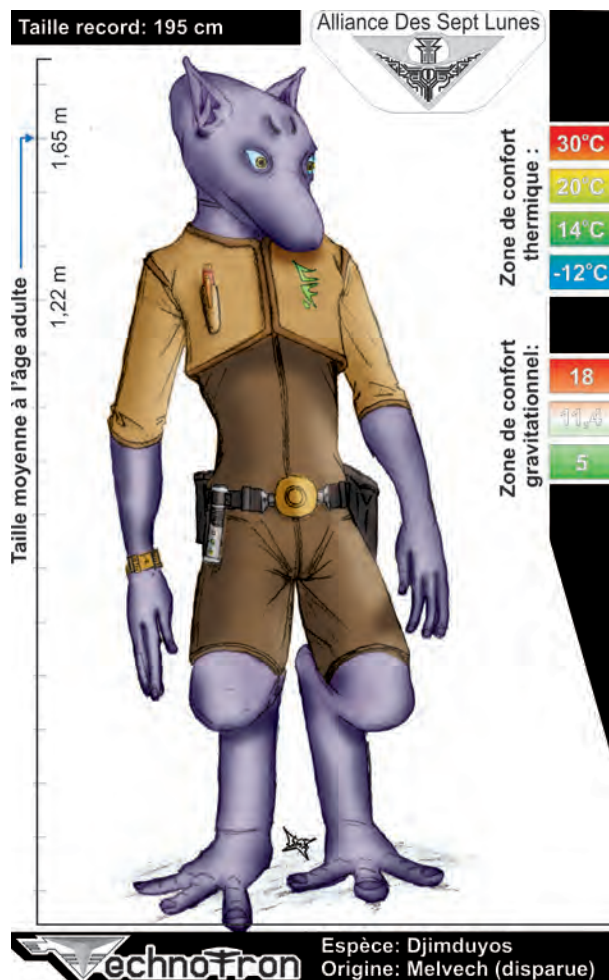


Nom de l'espèce: Djimduyos [d-jim-dou-yosse]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 9

Taille record: 195 cm



Traits Spécifiques: Période de Repos (9 heures); Période d'Activité (26 heures); Race hermaphrodite; Régime minéral et synthétique: huiles et nutriments de fabrication artificielle; Longévité (600 ans); Réflexes rapides (relancer 3 dés sur tests d'Agilité); Résistance à la toxicité (AR+6); Saut en hauteur (Rang).

Pour survivre, cette espèce a su intégrer à son organisme des implants nanotechnologiques, prothèses et support de fonctions vitales qui se régénèrent comme des cellules et grandissent avec eux. Leur corps se compose de 10% à 60% de composants bioniques.

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-2), oreilles (AR-2), clavicules (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

acrobate, adroit, agile, équilibre, réflexes, vigoureux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Cultivé, débrouillard, futé, improvisation, intuitif.

Restriction de compétences: aucune

Noms: nom unique aux sonorités aussi exotiques que possible. Exemples: Edduq, Kheym, Wyroll, Goyim, Ahrelf, Kolweb, Luquart, Ettrib, Trahn.

Personnalité: émotif extériorisé. Caractère extraverti, tempérament actif, à la recherche de nouveauté. Esprit pragmatique, comportement spontané et impulsif.

Relations politiques: Peuple menacé d'extinction, réfugié chez les Négosiens. Économie socialiste, société technocratique avancée coopérant avec l'Empire Économique Stonk à titre d'experts conseils et de fournisseurs de technologie.

Adaptation climatique: Désertique chaud et froid, continental sec, tropical sec, climats artificiels dépourvus d'agents biotiques.

Tenue vestimentaire: complète. Ils portent généralement une combinaison monopiece ajustée à leur anatomie, dont le textile inusable comporte moult éléments textroniques de haute technologie.

Milieu de vie idéal: une cité aérienne, sans murs, avec des appartements à aire ouverte. Leur claustrophobie est plus forte que leur besoin d'intimité, et ce sont des gens très respectueux.

Citation typique: *ce qui est à moi est à toi !*

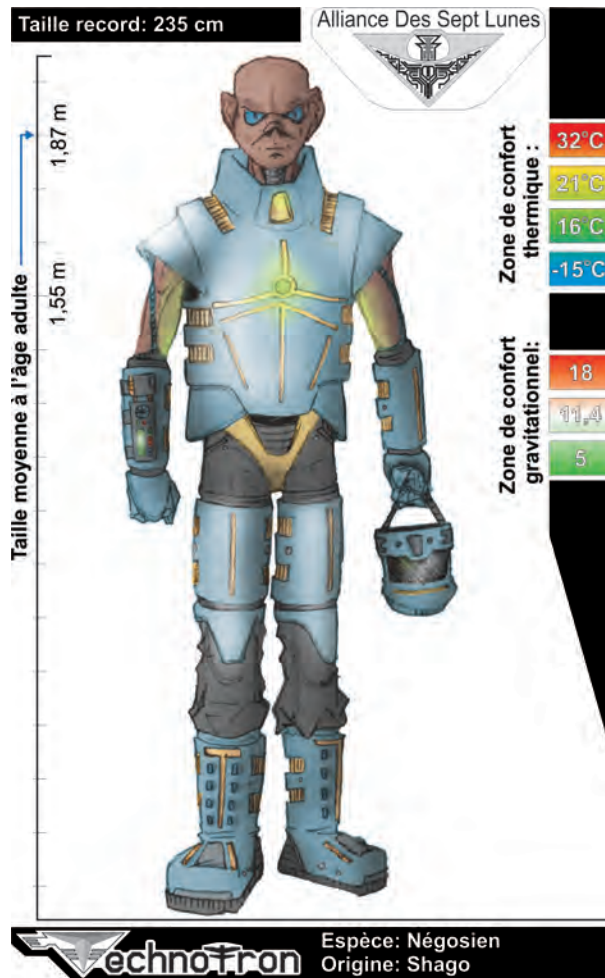
Trucs d'interprétation: jouez un type débrouillard, inventif, futé. Entêté et fonceur, il n'est jamais pris au dépourvu. Bagarreur quand il s'agit de se défendre, il se montre doux et compréhensif envers ses semblables, qu'il aime comme des frères. Le Djimduyos est parfois caractériel mais jamais violent envers les siens. C'est un être social qui aime partager.

Nom de l'espèce: Négosien [né-go-zi-in]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 9

Traits Spécifiques: Période de Repos (9 heures);



Période d'Activité (40 heures); Race sexuée (M/F) nécessitant une reproduction in vitro; Régime minéral et synthétique: huiles et nutriments de fabrication artificielle; Longévité (600 ans); Réflexes rapides (relancer 2 dés sur tests d'Agilité); Résistance à la toxicité (AR+6). Pour survivre, cette espèce a su intégrer à son organisme des implants nanotechnologiques, prothèses et support de fonctions vitales qui se régénèrent comme des cellules et grandissent

avec eux. Leur corps se compose de 10% à 60% de composants bioniques.

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-3), côtes flottantes (AR-1), tempes (AR-1), nez (AR-1), base du crâne (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Adroit, coordination, équilibre, réflexes, vigoureux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Débrouillard, diplomate, logique, minutieux, relax.

Restriction de compétences: aucune

Noms: nom aux sonorités exotiques, comportant deux parties séparées par un apostrophe.

Exemples: Mheik El'Hara, Dakn Om'Rhi, Fohn Al'Idhi, Vyns Vind'ju, Osmo Gu'Ebwith, Vahn Dh'Ehrf, Behr Af'Thorn, Kahl Zat'Zhum.

Personnalité: émotif intériorisé. Caractère introverti, tempérament actif, à la recherche de nouveauté. Esprit ouvert, curieux, comportement réfléchi et analytique.

Relations politiques: Peuple menacé d'extinction, partageant ses territoires avec les Djimduyos. Économie socialiste, société technocratique avancée coopérant avec l'Empire Économique Stonk à titre d'experts conseils et de fournisseurs de technologie.

Adaptation climatique: Désertique chaud et froid, continental sec, tropical sec, climats artificiels dépourvus d'agents biotiques.

Tenue vestimentaire: complète. Ils portent généralement une combinaison ajustée à leur anatomie, dont le textile inusable comporte moult éléments textroniques de haute technologie et support de fonctions vitales.

Milieu de vie idéal: une cité aérienne, sans murs, avec des appartements à aire ouverte et des parois holographiques à champs de force. Leur science est si évoluée que leurs cités sont fondamentalement différentes de toutes celles que l'on peut trouver ailleurs.

Citation typique: *ôtes-toi de mes affaires !*

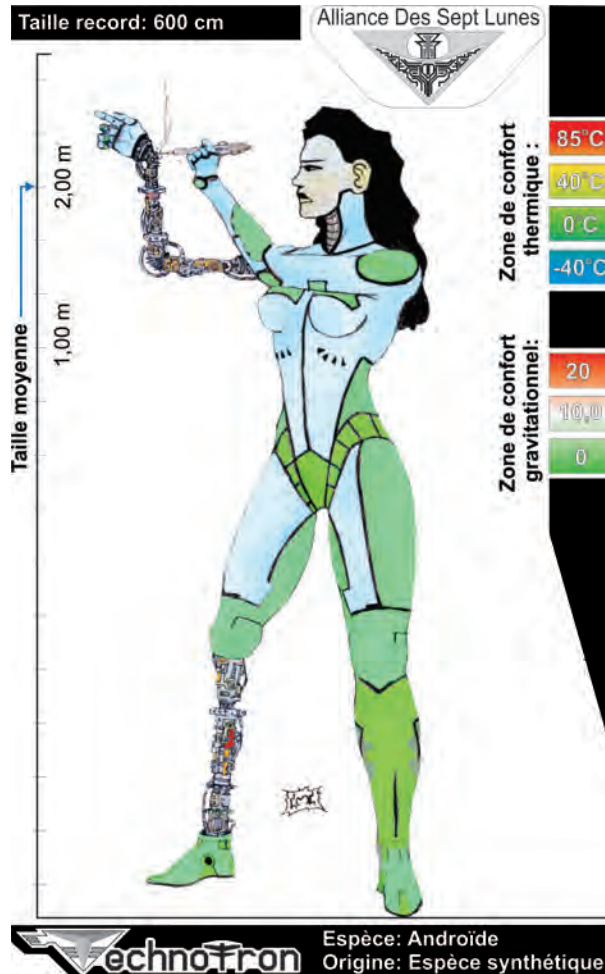
Trucs d'interprétation: jouez un type insécure, constamment à la recherche de ses repères. La paranoïa est fréquente chez eux et ils ont besoin de vérifier qui sont leurs amis véritables. Réservé, voire timide, le Négosien est pudique dans ses

émotions et ses activités. Il ne partage qu'avec ses amis intimes. Il déteste qu'on l'observe, qu'on fouine sur son ordinateur, qu'on parle dans son dos ou qu'on lui demande si tout va bien.

Nom de l'espèce: Androïde [an-dro-i-de]

Catégorie de taille: variable Indice d'évolution: N/A

Traits Spécifiques: Période de Repos (2 heures); Période d'Activité (40 heures); Race asexuée; Ré-



gime minéral: il a besoin de renouveler certains consommables pour fonctionner; Longévité (120 ans, renouvelable); L'apparence et les Traits varient selon la fabrication: AR augmenté contre les dommages, SR diminué pour la rapidité et précision d'exécution des tâches, MD augmenté, Capacité de perception et de localisation accrus, etc. Consulter le Guide de la Technologie Générale.

Points sensibles: Parties mécaniques complexes (AR-2), sensibilité électrostatique (AR-4)

Exemples de Traits Physiques courants:

Adroit, coordination, précision, résistance à l'aridité.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Cultivé, flegmatique, logique, mémoire, minutieux.

Restriction de compétences: SR+5 sur toute compétence relevant davantage de la nature biologique d'un individu: émotions, arts martiaux, intuition, arts, pouvoirs psychiques...

Noms: variable selon la fantaisie du créateur. Habituellement, on donne un prénom puis un numéro de série alphanumérique.

Personnalité: flegmatique, dépourvu d'émotivité affective. Habituellement peu expressif et introverti, sauf en ce qui a trait à son apprentissage. Tendance à l'anthropomorphisme: il veut ressembler à ses compagnons. Tempérament actif, non violent, à la recherche de connaissance. Esprit ouvert, pose beaucoup de questions et compare sans cesse les données recueillies avec sa mémoire. Comportement réfléchi et analytique.

Relations politiques: Créature synthétique destinée à accomplir de façon autonome les tâches jugées dangereuses, répétitives, demandant une précision critique ou ne tolérant aucune erreur. Fruit de siècles d'évolution technologique et logicielle, les Androïdes sont devenus de plus en plus *humains* dans leur comportement.

Adaptation climatique: Selon conception, généralement assez varié. Températures variant entre -40 et +85°C.

Tenue vestimentaire: optionnelle, tout dépend de l'apparence extérieure de l'Androïde.

Milieu de vie idéal: endroit sec, à l'abri des intempéries. Idéalement une ville où la technologie est disponible, en cas de bris...

Citation typique: *Je ne saisis pas ce que vous voulez, pouvez-vous reformuler votre requête ?*

Trucs d'interprétation: jouez logique, sans émotivité ni subjectivité. Posez des questions afin de clarifier toute ambiguïté. L'Androïde est une machine destinée à servir ceux qui l'ont mis en place. Il obéit sans réplique, dans la mesure où cela ne compromet pas la sécurité d'autrui. Poli, fin observateur, calculateur, il apprend sans arrêt. Cela pourrait augmenter votre crédibilité de vous munir d'une calculatrice...

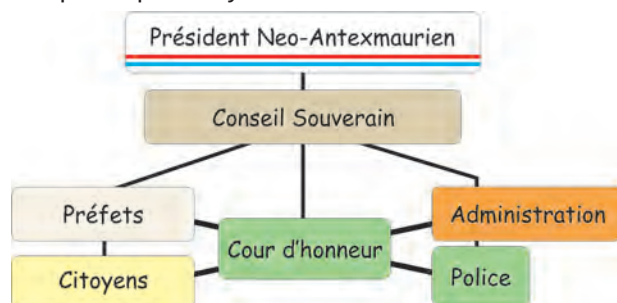
La Fédération Néo-Antexmaurienne:

République socialiste dans laquelle les États adhérents conservent une autonomie partielle et bénéficient de services consolidés.

Les peuples membres de la Fédération Neo-Antexmaurienne ont délibérément écarté les valeurs capitalistes pour entrer dans un mode de vie avancé axé sur l'accomplissement personnel. La Fédération Néo-Antexmaurienne s'est dotée d'une charte appelée Constitution, qui ne peut être amendé que par une décision unanime du gouvernement fédéral, avec l'appui d'une majorité populaire.

Régime politique: régime monarchique lié à un régime parlementaire. Le chef du gouvernement est élu par le peuple et nommé président. Il dirige un conseil parlementaire et une cour d'honneur, exerce un pouvoir prépondérant et assume la responsabilité de toute décision ou action tentée par le gouvernement.

Élu par le peuple pour un mandat renouvelable, le président et son conseil administratif peuvent être révoqués par un vote de non confiance initié par n'importe quel citoyen.



Législation: l'absence de législation écrite favorise le débat, l'évolution et la responsabilisation de l'individu. Les pouvoirs exécutif, législatif, et judiciaire se réfèrent à des balises pour fonctionner, mais un programme de mentorat et des préfets assurent le développement social. Les décisions sont débattues en cour d'honneur. Tous participent de plein gré aux activités de la Fédération.

La Fédération Neo-Antexmaurienne utilise un système économique socialiste appelé volontariat, qui assure une répartition équitable des ressources en fonction des besoins réels, élimine les inégalités so-

ciales d'ordre économique et le gaspillage, et réduit la consommation au strict nécessaire. Ce système visant l'enrichissement collectif au lieu de celui de l'individu n'a aucun besoin d'une monnaie d'échange. On a plutôt établi un barème d'effort social suivant lequel les gens fournissent du temps et de l'énergie selon leur biorhythme individuel. L'effort demandé à chacun est équitable, en retour, chacun accède aux ressources qui lui sont nécessaires selon ses besoins réels. Les surplus sont redistribués équitablement.

Philosophie politique: La Fédération Neo-Antexmaurienne est très en avance sur les autres sociétés en matière de science & technologie et d'évolution sociale. Sa gestion efficace des ressources assure le développement complet de l'individu, la protection de l'environnement et l'avancement de la science.

La Fédération s'est dotée d'un réseau d'Intelligence militaire exceptionnel qui assure leur avance scientifique, leur sécurité à l'interne comme à l'externe et l'exploration de l'inconnu. Les peuples membres cautionnent un mode de vie ultramoderne axé sur une activité modérée et en phase avec une gestion efficace. La Fédération offre moult programmes sociaux judicieux tels les services médicaux, les communications, le transport en commun et privé, l'enseignement de qualité accessible à tous, etc.

Relations politiques:

Collaborateur non membre du Conseil des Planètes, à titre de pourvoyeur de ressources.

Empire Économique Stonk: aucune relation politique officielle: Alliance sous haute surveillance;

Alliance Andromédienne: aucune relation connue: Alliance sous surveillance;

Les États du Club Seigh: aucune relation connue: Alliance sous haute surveillance;

Alliance des Sept Lunes: allié technologique, négociations en cours pour admettre l'Alliance dans la Fédération.

Alliance de Zidji: relations diplomatiques en cours en vue d'admettre l'Alliance dans la Fédération;

Note: Fondée par un groupe séparatiste bérumien, la Fédération Neo-Antexmaurienne se développe avec l'aide de partisans de plus en plus nombreux,

à l'insu des autres alliances. Associée à des effectifs politiques et militaires puissants, cette alliance se joue de la vigilance des autres entités politiques pour assurer son développement.

Les ramifications de plus en plus nombreuses de la Fédération Neo-Antexmaurienne s'étendent dans les territoires explorés comme dans ceux qui restent à découvrir. Quelques peuples ainsi que des réfugiés provenant de plusieurs civilisations joignent cette Fédération qui a choisi de ne pas révéler son existence à titre officiel.

L'Agence de Sécurité et d'Investigation (ASI) se charge d'assurer la sécurité de la Fédération en pénétrant toutes les sphères d'activité des autres alliances. En surveillant les activités scientifiques, économiques et militaires des autres puissances, l'ASI rapporte fidèlement à la tête de la Fédération la moindre découverte, la moindre décision qui se prend dans l'une ou l'autre de ces alliances.

Réseau de communications:

Le Nouvel Antexmauria est équipé de ce qui se fait de mieux en matière de réseau de communications. son Réseau Universel Numérique à Intégration de Services intègre tous les services de communications modernes en plus de fonctions avancées d'accès à l'information, grâce à son réseau domotique central intelligent. Son système optronique insensible aux interférences transmet les communications instantanément dans n'importe quel bâtiment de la Fédération. Les citoyens ont aussi accès au réseau Intersat de l'Empire Économique Stonk ainsi qu'au réseau de divertissement Kaladance.

La Fédération Neo-Antexmaurienne offre à ses citoyens le plus haut niveau de confort et de sécurité, sans tomber dans le luxe fastueux. Dotés de systèmes domotiques intelligents, les appartements reconnaissent leurs locataires, savent gérer et économiser l'énergie sans nuire aux activités de la famille, détecter toute intrusion ou début d'incendie et même de régir des fonctions automatisées. Jamais vous n'aurez à manipuler un bouton pour vous chauffer ou vous éclairer...

Répartition: les peuples de la Fédération vivent re-tranchés sur leurs territoires, menant une existence pacifique, discrète voire très secrète. La Fédération Néo-Antexmaurienne vise à créer un monde uni et fraternel; vous êtes donc susceptibles de rencontrer ses agents et émissaires en n'importe quel coin

du monde. Son siège administratif est situé sur un complexe spatial secret, caché dans le Grand Nuage de Magellan.

Les territoires de la Fédération s'étendent bien au-delà des limites balisées par les autres alliances. La Fédération Neo-Antexmaurienne déploie des stations spatiales capables de se déplacer, afin d'assurer du service et la représentation de la Fédération auprès des territoires qui s'y sont joints. Des explorateurs parcourent l'espace à la recherche de nouvelles civilisations et de ressources utilisables pour bâtir un monde meilleur.

Fonish: Zone de Terbinz, planète Forestière, maison des Cyriens. Id: 9, Capitale: Foléria

Golvacch: Zone de Dorchang, Type Terre, difficile à trouver. Découverte par un régiment de soldats déserteurs de l'Armée qui y fondèrent une colonie idéaliste, elle joignit ensuite la Fédération. Id: 5, aucune capitale ;

Gwark: située en Zone de Denfrost, cette planète Glaciaire abrite des bases de recherche scientifique. On y développe des nanotechnologies et des biotechnologies. L'ADN du premier Ontréin y a vu le jour. Id: 4, aucune capitale ;

Hotane: Zone chaude, Type Pélagique, colonie civile aux cités aériennes, flottantes et sous-marines. Id: 9, Capitale: Aukentorl

Joonawah: Zone chaude, Type Forestière, sanctuaire protégé et maison des Zuthams, accès restreint. Id: 9, sans capitale ;

Lantana: Zone chaude, Type Glaciaire, colonie minière à exploitation écologique. Id: 6, Capitale: Spayken

S-6: Zone de Denfrost, Type Glaciaire, colonie touristique à l'écosystème protégé. Sévères restrictions. Id: 5, aucune capitale ;

Siccomore: Zone de Terbinz, Type Glaciaire, maison des Énolusiens. Id: 10, Capitale: Platania

Sobbord: Zone chaude, Type Pélagique, colonie pénitentiaire abritant les rebelles et les bagnards, libres dans la nature sauvage. Id: 5;

Quelques statistiques:

Fondation: l'an **9705** du calendrier corendrin, à Neo-Tanésio, planète Golvacch.

Indice de Richesse moyen par habitant: 7

Civilisations membres:

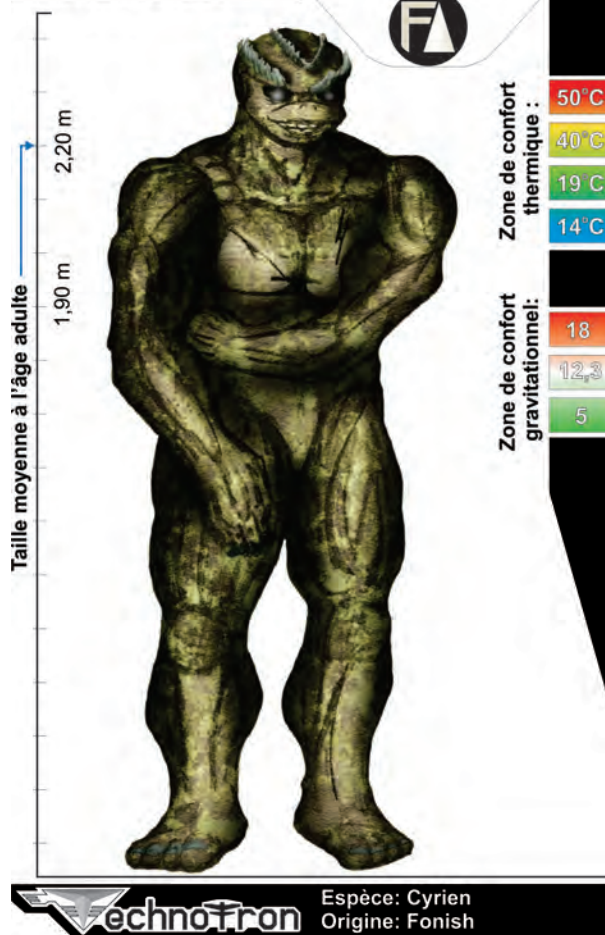
Nom de l'espèce: Cyrien [si-rien]

Catégorie de taille: 6

Taille record: 265 cm

Indice d'évolution: 9

Fédération Néo-Antexmaurienne



Espèce: Cyrien
Origine: Fonish

Traits Spécifiques: Période de Repos (12 heures); Période d'Activité (35 heures); Race sexuée (M/F), Régime herbivore; Longévité (450 ans); Carapace (AR+10); Muscles sous-cutanés (AR+4); Coup de bélier frontal (Dommages +4); Force brute (relancer 3 dés sur tests de Vigueur).

Points sensibles: Yeux (AR-2), gorge (AR-2)

Exemples de Traits Physiques courants:

adroit, agile, baraqué, musclé, réflexes, silencieux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Diplomate, orientation intuitive, observateur, relax, sage, rusé, volonté.

Restriction de compétences: Malaise avec la haute technologie: SR+1.

Noms: prénom court aux sonorités mélodieuses. La terminaison en « o, i » est synonyme de mascu-

lin alors qu'une terminaison en « a, u » détermine le féminin. Exemples: Soho, Théo, Nikko, Wiggi, Hibashi, Komosu, Tetsu, Nagasu...

Personnalité: flegmatique, caractère introverti, mais peut sortir de ses gonds à l'occasion. Tempérament actif. Esprit ouvert, curieux et cultivé, à la fois réfléchi et spontané.

Relations politiques: Peuple reclus volontairement. Économie socialiste axée sur le partage. Les Cyriens ont moult fois été visités par d'autres civilisations. Ils ont choisi de ne pas se laisser envahir par les cultures industrielles étrangères afin de garder leur terre et leur âme pures.

Adaptation climatique: tropical humide, continental sec et humide.

Tenue vestimentaire: aucune. Ils ne portent que des ornements: ceinture, bracelets, colliers, bandoulière, havresac, etc. Leur carapace osseuse en plaques superposées présente un aspect fini et esthétique qui n'a nul besoin d'être dissimulé.

Milieu de vie idéal: un camp en forêt ou un appartement au centre-ville, qui ressemble à un vaste parc où les arbres poussent ça et là. Les Cyriens bâtissent dans le respect de la croissance des arbres et n'abattent que le strict nécessaire. La préservation de l'environnement est leur priorité.

Citation typique: *Vis en accord avec toi-même et avec les autres, en équilibre avec ton corps et tes passions. Cultive tes facultés mentales, agis avec tempérance, modération et justice, et accorde tes actes à tes paroles.*

Trucs d'interprétation: jouez sage, patient, futé et calme en toutes circonstances. Affrontez la violence avec introspection plutôt qu'avec passion. Désamorcez, observez les détails, écoutez deux fois plus que vous ne parlez. Le Cyrien est d'un naturel méfiant mais le dissimule habilement derrière son côté bonasse. Il se montre discret en toutes choses et n'étale ni son savoir, ni ses conquêtes. Il jouit d'un profond bonheur de la vie et enseignera sa sagesse à qui saura gagner sa confiance.

Nom de l'espèce: Énolusien [é-no-lu-zien]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 8

Taille record: 255 cm

Fédération Néo-Antexmaurienne



Espèce: Énolusien
Origine: Siccomore

Traits Spécifiques: Période de Repos (11 heures); Période d'Activité (32 heures); Race sexuée (M/F), Régime omnivore; Longévité (120 ans); Endurance au froid (AR+10); Bras supplémentaires (relancer 2 dés sur tests d'Agilité).

Points sensibles: Yeux (AR-2), vertèbres dorsales (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

agile, baraqué, brutal, équilibre, réflexes, vigoureux.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Charisme, intimidation, nerfs d'acier, volonté.

Restriction de compétences: aucune

Noms: trois noms courts aux sonorités à la fois orientales et exotiques. Exemples: Miriati Nago Saki, Ginia Skiang Dawong, Yasak Dayriong Chao, Tseu Dwenn Ping, Tchang Dweng Xhu.

Personnalité: flegmatique, plutôt froid, caractère introverti, voire bourru. Tempérament actif. Plutôt pragmatique, réfléchi et analytique.

Relations politiques: Peuple colonisateur, bien qu'ils n'aient officiellement revendiqué aucune conquête. Économie socialiste à l'antithèse du capitalisme. Les Énolusiens ont une contrainte climatique qui freine leur mixage avec les autres civilisations. Ils ont frayed avec l'E.E.S. et l'Alliance Andromédienne avant de choisir de s'annexer à la Fédération, pour des raisons d'idéologie.

Adaptation climatique: Arctique et subarctique.

Tenue vestimentaire: boxer et bottes, auxquelles ils peuvent fixer des raquettes, skis et autres accessoires utiles à leur locomotion dans la neige poudreuse. Le port de la cape est en vogue dans les cérémonies et rencontres sociales.

Milieu de vie idéal: un igloo, une tente ou un appartement en ville, ils ne sont pas difficiles. Ils ont un mode de vie nomade et ne vivent en ville que durant les hivers rigoureux qui exigent la proximité des réserves de nourriture.

Citation typique: *Discipline et Respect égalent plaisir...*

Trucs d'interprétation: jouez patient, calme, respectueux de vous-mêmes et d'autrui. Montrez-vous pacifique: ne vous laissez pas marcher sur les pieds pour autant, mais expliquez-vous avant de cogner... L'Énolusien a l'habitude de vivre sous un climat abominable, il est donc débrouillard, discipliné et prévoyant. Il tolère mal le travail bâclé et la malpropreté, il s'agit pour lui d'une insulte.

Peu enclin à faire des concessions, l'Énolusien se montrera inflexible et sournois. S'il est converti à la mentalité capitaliste, il deviendra un féroce négociateur.

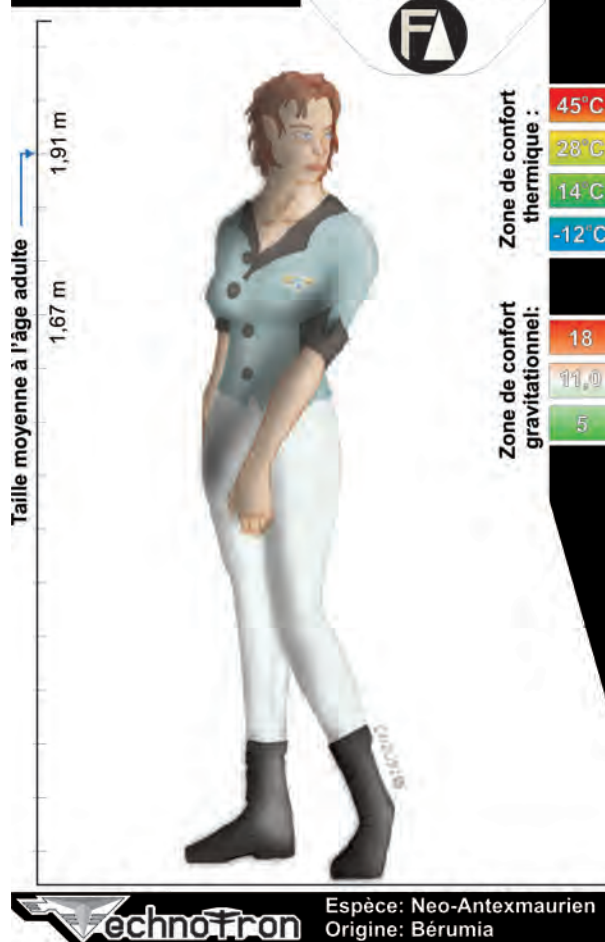
Nom de l'espèce: Néo-Antexmaurien

Catégorie de taille: 5

Indice d'évolution: 9

Taille record: 252 cm

Fédération Néo-Antexmaurienne



Traits Spécifiques: Période de Repos (7 heures); Période d'Activité (23 heures); Race sexuée (M/F), Régime omnivore; Longévité (320 ans); Résistance aux radiations ionisantes et à l'électrocution (AR+2). Anticorps nanomachines (AR+2).

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-2), cartilage du nez (AR-1), appareil reproducteur externe situé dans l'aine (AR-1), artère brachiale accessible par l'aisselle (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

adroit, beauté physique, réflexes, silencieux, vigoureux

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Cultivé, diplomate, futé, intuitif, logique, observateur

Restriction de compétences: aucune

Noms: noms futuristes aux sonorités harmonieuses. Exemples: Naggan Truth, Fothian Lebb, Melville Woalden, Josian Balc, Niels Biuth.

Personnalité: émotif stable, caractère extraverti axé sur une communication efficace de ses sentiments. Tempérament actif, esprit ouvert, réfléchi et analytique.

Relations politiques: Peuple colonisateur, reclus volontairement. Économie socialiste sans monnaie. Les Néo-Antexmauriens se sont éloignés des autres civilisations pour fuir la violence et les abus causés par le capitalisme. Fondateurs de leur propre fédération pacifique, ils assurent leur arrière-garde au moyen d'une puissante armée et d'un service de contre-espionnage qui assure leur suprématie technologique.

Adaptation climatique: Continental sec et humide, tropical sec et humide, climats artificiels.

Tenue vestimentaire: complète. Leurs vêtements en textile bactériostatique comportent moult fonctions textroniques, en plus d'être esthétiques, pratiques et durables. Ils sont peu enclins à suivre des modes commerciales, mais sont toujours à la fine pointe de la technologie.

Milieu de vie idéal: un appartement situé dans une mégastructure: station spatiale, tour d'habitation, complexe spatial ou cité aérienne. Ils s'entourent des systèmes domotiques de pointe qui les assistent dans les tâches ménagères.

Citation typique: *le meilleur moyen d'éviter les embêtements est de cacher votre existence. Si cela est impossible, exagérez les rumeurs sur votre compte, ce qui reviendra au même...*

Trucs d'interprétation: jouez méfiant, protégez constamment vos intérêts et vos acquis. Vous avez l'habitude de l'entraide et de la solidarité en toutes circonstances, aussi la trahison vous paraîtra insupportable, voire inconcevable. Le Néo-Antexmaurien est majestueux: soucieux de son empreinte écologique, de l'image qu'il projette autant que de ses actes, il est raisonnable et agit toujours pour le mieux. Il entend raison assez facilement et son humilité le rend affable.

Nom de l'espèce: Ontréin [on-tré-i-ne]

Catégorie de taille: 4

Indice d'évolution: 10

Taille record: 210 cm

Fédération Néo-Antexmaurienne



Traits Spécifiques: Période de Repos (6 heures); Période d'Activité (40 heures); Race asexuée et stérile, Régime omnivore; Longévité (illimitée); Perception à spectre élargi (relancer 2 dés sur tests d'Intuition), Mémoire collective (relancer 4 dés sur tests d'Intuition); Résistance aux radiations ionisantes, à l'électrocution et à la douleur (AR+4); Anticorps nanomachines (AR+2, RS+4 contre le stress); Leur combinaison leur donne une relance d'un dé sur les tests de Vigueur.

Points sensibles: Yeux (AR-3), gorge (AR-2), cartilage du nez (AR-1)

Exemples de Traits Physiques courants:

Adroit, baraqué, cascadeur, coordination, précision, guérison rapide, réflexes.

Exemples de Traits Psychologiques courants:

Cultivé, diplomate, futé, logique, mémoire, minutieux, relax, sage.

Restriction de compétences: aucune.

Noms: selon la génération. Habituellement, on donne des noms et prénoms commençant par la lettre de génération. Exemples: Marvin Milgs, Mike Moier, Martin Merell, Maximillian Melks, Mick Muller, Mows Murrow, Mark Mills, Morris Megs, Maxence Murphy...

Personnalité: flegmatique stable, dépourvu d'émotivité affective, expressif, extraverti et puéril. Tempérament actif, non violent, aime son boulot. Esprit ouvert, aptitude à la recherche scientifique. Comportement réfléchi et analytique.

Relations politiques: Espèce synthétique destinée à accomplir les tâches nécessitant un jugement neutre ou ne tolérant aucune corruption. Fruit de siècles d'évolution technologique et génétique, les Ontréins sont des humains dépourvus d'individualité et d'ambitions personnelles.

Adaptation climatique: Continental sec et humide, tropical sec et humide, climats artificiels.

Tenue vestimentaire: bottes et combinaison monopiece en kevlar (AR+3 contre les lames et les pointes) avec fonctions textroniques intégrées et régulation thermique. Ils portent leur tenue civile ou leurs vêtements de travail par-dessus.

Milieu de vie idéal: ville, station spatiale, endroit habité où il se sentira utile. Son autonomie dépend en grande partie de la richesse de son milieu...

Citation typique: *Ah, ces humains... Je ne saisis pas leur façon d'agir au détriment de leurs semblables...*

Trucs d'interprétation: jouez franc, direct, logique, sans émotivité ni subjectivité. Présentez toujours les faits tels qu'ils sont et abstenez-vous de mentir, cela ne fait pas partie de leurs facultés, pas plus que la violence. Les Ontréins sont incorruptibles, enjoués, souvent moqueurs, très observateurs et ils apprennent sans arrêt. Ils tardent à acquérir leur maturité et ce sont d'éternels enfants. Cela n'empêche pas leurs compétences de surpasser celles d'un humain...

Animaux et créatures

Les animaux:

L'univers qui nous entoure est si vaste qu'il serait farfelu de s'imaginer que l'on peut recenser toutes les formes de vie que l'on peut y découvrir. De nombreuses espèces ont des cousins répartis sur plusieurs planètes, alors que d'autres sont uniques à un environnement spécifique, parfois très restreint. Par exemple: Si l'on trouve des variétés de félins sur de nombreuses planètes, certaines variétés d'insectes ne vivent que sur un seul arbre, unique dans tout l'univers.

Nous survolerons ici les caractéristiques de base qui vous permettront de créer des animaux réalistes et intéressants, ainsi que de simuler leur comportement.

Les créatures:

Outre les variétés animales et botaniques que l'on s'attend à découvrir sur une planète de type habitable, de nombreuses créatures appartenant à des règnes inconnus sont susceptibles de survenir là où on s'y attend le moins... N'appartenant pas aux animaux ni aux plantes, ces créatures seront toutefois montées de la même manière.

Attributs:

Les Attributs des animaux et créatures demeurent similaires à ceux des personnages, à une différence près: le système de jeu réserve le terme Intuition pour représenter la capacité de raisonnement logique et émotionnelle propre aux êtres humanoïdes: langage verbal, imagination, raisonnement mathématique, usage d'outils évolués ou de technologie...

Quand on parle d'animaux et créatures, on utilisera plutôt le terme Instinct, ou dans le cas d'une machine, le terme Logique. Sur la même base que l'Intuition, l'Instinct représente les capacités de raisonnement élémentaires d'un animal: reconnaissance de ses pairs, d'une hiérarchie au sein de son groupe social, de son territoire, ses besoins essentiels, son état de santé, ses comportements de chasse, etc.

Apparence:

L'apparence décrit la créature aux yeux d'un observateur. Elle n'implique aucune analyse structurelle conséquente: une créature ayant, par exemple,

une apparence minérale peut très bien être en réalité un amphibien ou un reptile.

- **Minéral:** forme cristalline caractéristique ou mimétisme à caractère minéral. Exemples: poissons des fonds marins et des barrières de corail.
- **Végétal:** forme caractéristique des plantes ou mimétisme lui faisant ressembler à un végétal. Ex: anémone, insectes mimétiques...
- **Insectoïde:** apparence similaire à un insecte: exosquelette, antennes, membres multiples...
- **Aquatique:** formes fluides, corps mou, nageoires et autres organes typiques. Exemples: poissons, mammifères marins, oursins, étoiles de mer.
- **Amphibien:** formes aquatiques et membres permettant la locomotion terrestre. Exemples: batraciens, salamandre, triton.
- **Reptile:** peau couverte d'écailles, reproduction ovipare, naissance autonome sans les soins de ses parents. Exemples: serpents, iguane, lézard.
- **Oiseau:** volant ou non, reproduction ovipare.
- **Mammifère:** Créature à fourrure, reproduction vivipare, nécessite le soin de ses parents de même qu'une vie sociale élémentaire. Exemples: Ours, raton, kangourou.
- **Hominidé:** Singe ou toute variation imaginable autour de la forme humaine.
- **Mécanoïde:** entièrement ou partiellement artificiel, ou être vivant dissimulé dans une machine. Aucun exemple connu...
- **Géométrique:** forme géométrique très distinctive. Exemples: étoile de mer, oursin, champignons
- **Astral / Énergétique:** Créature difficile à décrire autrement qu'en terme d'aura. Exemples: esprits désincarnés, guides de lumière (maîtres ou anges).
- **Variable:** peut signifier une apparence non cataloguée, un mélange de plusieurs apparences ou la capacité de changer d'apparence.

Catégorie de taille:

Ce Trait détermine le rapport de masses entre l'animal et son antagoniste. Les catégories possèdent chacune un Indice Relatif de taille (IRT) et une valeur d'Armure Naturelle (AR) associée.

On en fera deux utilisations:

Attaque: la différence d'IRT sert de modificateur de dommages, à l'avantage du plus gros.

Défense: La différence d'IRT ajuste le SR de tests d'agilité à l'avantage du plus petit.

Exemples:

Un éléphant tente d'écraser un sanglier: $IR\ 9 - IR\ 3 = MD \times 6$. Le sanglier possède une armure naturelle de -1 à cause de sa petite taille. Le SR des tests d'agilité de l'éléphant sera augmenté de 6. Chaque succès généré par l'éléphant infligera 7 points de dommages au sanglier.

Un humain écrase un insecte: $IR\ 4 - IR\ 1 = MD \times 3$. L'insecte possède un AR-4. Le SR des tests d'agilité de l'humain sera augmenté de 3. Chaque succès généré par l'humain inflige un dommage de 7 points à l'insecte.

IRT	Catégorie	Comparaison avec une créature connue	Masse	AR
0	Microscopique	Microbes, virus, bactéries, acariens	Négligeable	-6
1	Minuscule	Insectes et très petits animaux	0-1 kg	-4
2	Miniature	Rongeurs, chats, animaux de petite taille	1-5 kg	-2
3	Petit	Chien, Sanglier, petits humanoïdes	5-50 kg	-1
4	Humanoïde moyen	Petits humains et cousins de même taille	50-150 Kg	0
5	Humanoïde supérieur	Grands humains, Gorille, ours	150-500 kg	+1
6	Colossal	Cheval, bison	500-1000 Kg	+2
7	Énorme	Hippopotame	1000-2500 kg	+4
8	Monumental	Rhinocéros	2500-5000 kg	+6
9	Géant	Éléphant	5000-8000 kg	+8
10	Titanesque	Dinosaure, baleine	> 8000 kg	+10

Comportement

Définit les actions de la créature en présence d'un intrus dans son espace vital.

Fuite instinctive: s'enfuit dès qu'il perçoit la présence d'un intrus. Très difficile à observer, il n'est que rarement aperçu. C'est le comportement le plus courant.

Curiosité: fera preuve d'une curiosité téméraire, signe qu'il n'a jamais été en contact avec une forme de vie douée d'intelligence dominante. Il cherchera à s'approcher, à identifier, analyser (renifler, lécher, goûter ?). Il ne sera pas effrayé.

Attaque instinctive: cherche à attaquer immédiatement l'intrus pour défendre sa progéniture, sa proie et/ou son territoire. Il ne fera pas de concessions...

Fuite, puis attaque: Lorsqu'il constate qu'il a affaire à une force supérieure ou se sent intimidé, il commence par fuir les intrus, mais il les suit à la trace et revient les attaquer dès que leur vigilance s'est amoindrie. Dénote un Instinct supérieur à 5.

Attaque si provoqué: n'attaque que s'il s'estime provoqué. Il émettra d'abord un avertissement: grognement, claquement, geste d'intimidation. Si l'intrus persiste dans son avancée, l'attaque surviendra.

Fuite après provocation: reste saisi de la présence des intrus. Il s'arrête et observe sans bouger. Il s'enfuira au moindre son et/ou mouvement brusque.

Passif: tolère la présence des intrus moyennant une certaine distance, soit parce que sa taille lui permet de ne pas s'en inquiéter, soit parce qu'il a l'habitude. Il ne s'empêchera pas de brouter ou de ruminer pour autant. Il évitera le contact physique.

Docile: habitué à la présence d'une espèce dominante, la créature a déjà été domestiquée et nourrie. Sans forcément rechercher la présence des intrus, elle s'en accomode et tolère le contact physique.

Régime:

Omnivore: Se nourrit de tout ce qu'il trouve. N'attaque que lorsqu'il a faim ou s'il se sent provoqué. Souvent pourvu de bonnes habiletés, d'un instinct supérieur et d'une certaine ruse.

Carnassier: Prédateur redoutable, comportement imprévisible, souvent agressif et capable de ruse. Il est généralement beaucoup mieux armé pour l'attaque que pour la défense.

Charognard: Peu agressif, très rusé et souvent porteur de maladies. Généralement froussard, subtil, nocturne et timide, il dispose d'habiletés exceptionnelles: ouvrir les portes, renverser les poubelles, escalader les palissades...

Herbivore: Généralement calme et pacifique, voire passif. Il est doté de défenses efficaces, de gigantisme imposant ou de mimétisme. Il sait prendre la fuite ou intimider. Il ne combat que s'il est acculé.

Granivore: Fouineur se nourrissant de graines, de noix. Souvent pourvu de bonnes habiletés, d'un instinct supérieur et d'une certaine ruse.

Les Traits animaux

Ces aptitudes innées que possèdent les créatures leur permettent de s'adapter à leur milieu. Les créatures ne développeront ni Compétences, ni Honneurs, ni pouvoirs psychiques. En conséquence, le Rang des Traits Animaux diminuera le SR des tests, sauf spécification contraire.

Adaptation: l'animal s'adapte à son milieu naturel et sait comment combler ses besoins essentiels. Il présente une grande capacité d'adaptation à un nouveau milieu.

Agile: l'animal est apte à effectuer des mouvements précis, avec une exécution parfaite, dans ses moindres déplacements.

Ami de l'homme: l'animal est instinctivement attiré par une espèce d'intelligence supérieure. Il recherche sa présence, son affection et partage ses humeurs. Il arrive même à comprendre ses réactions et ses besoins, de même qu'à le soutenir moralement et même physiquement, ce qui renforce sa tendance à lui obéir, malgré que ce ne soit pas une obligation. Un lien intime peut finir par se développer lorsque ce trait est suffisamment développé.

Avantage racial: l'animal est muni d'un avantage propre à son espèce: habileté particulière, moyen de défense ou de camouflage, capacité hors de l'ordinaire, etc.

Armure naturelle: l'animal bénéficie d'une armure naturelle ou d'une physionomie naturellement résistante aux dommages.

Peau épaisse (AR+1 à AR+2): L'épaisseur de l'épiderme justifie une réduction de dommages.

Écailles (AR+1 à AR+3): Plaques dures qui se chevauchent en formant une sorte de bouclier.

Carapace (AR+4 à AR+10): Plaques osseuses soudées ou articulées ne laissant aucune faille.

Fourrure épaisse (AR+1): Toison laineuse capable d'éponger un coup de griffe.

Couche de graisse (AR+1): Capable d'absorber un impact et/ou une décharge thermique ou un projectile.

Arme naturelle: l'animal bénéficie d'une ou plusieurs arme(s) naturelle(s) efficace(s) pour causer des dommages à un adversaire.

Étouffante (MDx2): tentacules étranglant la victime.

Tranchante, Lacérante ou Perforante: griffes, dard ou piquants détachables, épines, cornes:

- **Petit:** rat, raton (MDx2)
- **Moyen:** chat, chien (MDx3)
- **Gros:** ours, tigre (MDx4)
- **Long:** cornes de vache (MDx5)

Mâchoire, Mandibules, arme oscillante: dents ou pointes osseuses sur un membre oscillant (queue garnie d'épines). Voir ordre de grandeur précédent pour dommages.

Massive: massue osseuse, queue souple comme un fouet ou patte de grande force musculaire. Voir ordre de grandeur précédent pour dommages.

Poison/venin: peau ou fourrure enduite de venin, dard ou crochets qui injectent un venin. Chaque venin se définit par une Puissance, une Période, une Durée et des Effets secondaires. Voir « Dommages récurrents » dans la section médicale du présent manuel.

Chef de meute / dominant: l'animal domine son groupe. Sa mort supprime temporairement l'organisation du groupe.

Endurance aux radiations: l'espèce peut naturellement supporter l'effet des radiations ionisantes grâce à son adaptation de nature génétique.

Enjoué: l'animal présente un comportement joyeux, affectueux et propice au jeu. On peut sans crainte le laisser seul avec des enfants.

Force brutale: l'animal présente une grande force physique. Ce Trait permet la relance d'un dé par Rang sur les tests de Vigueur.

Grâce: l'animal présente une grande beauté et bouge avec noblesse. Cette admiration peut lui éviter le tir d'un chasseur...

Guérison Rapide: Le métabolisme efficace de l'animal accélère son rythme de guérison par rapport à la moyenne. Le Rang de ce Trait diminue le SR de ses tests de guérison naturelle.

Incombustible: la créature possède un revêtement incombustible. Bien que la chaleur puisse l'affecter, son corps ne brûlera pas. Chaque Rang de ce Trait ajoute un point d'AR contre le feu.

Membres multiples: l'animal créature dispose de nombreux membres et d'une coordination qui lui permet de les utiliser simultanément pour attaquer. Chaque membre supplémentaire au-delà des quatre membres normalement attribuables représente un Rang de ce Trait.

Musclé: ce trait fait de l'animal un individu au-dessus de la moyenne de son espèce en matière de Vigueur.

Obéissance: l'animal présente un Instinct au-dessus de la moyenne. Il a été entraîné et est capable de comprendre et d'obéir à des ordres plus ou moins complexes. Chaque succès représente la compréhension d'un mot. L'usage de ce trait exige une spécialité: Chasse, Cirque, Combat, Dépistage, Guide pour handicapé, Gardien, Obéissance, Recherche de blessés.

Organisé: l'animal est doté d'un instinct social et vit en bandes. Il peut coordonner ses attaques avec les autres membres de son groupe. Ce Trait est inutile à un animal solitaire.

Patient: l'animal sait demeurer immobile, à l'affût de sa proie ou à l'abri d'un prédateur, en parfait camouflage.

Perception extrasensorielle (PES): certains animaux présentent l'étonnante capacité de percevoir

au-delà de leurs sens physiques. Ils savent déceler la présence des gens et leurs intentions avant même que leurs sens ne soient alertés. Cela se manifeste sous la forme d'inquiétude ou de confort, d'un ressenti plus ou moins défini qui se traduit dans leur comportement. La PES se teste sur l'Intuition.

Prédateur: l'animal sait instinctivement chasser, traquer et abattre une proie. Son bonus devient malus pour l'adversaire qui tente de percevoir sa présence. Ce Trait peut se combiner avec une spécialité:

- Chasseur: L'animal chasse en solitaire. Il repère et poursuit sa proie, puis l'abat au terme d'une course effrénée. Ex: Félines
- Traqueur: L'animal traque sa proie en bandes et l'accule dans un coin avant de l'attaquer. Ex: Loup, chien policier.
- Gardien: L'animal surveille son territoire depuis un point fixe. Il guette et attaque toute proie qui y pénètre. Ex: Chien de garde.
- Patrouilleur: L'animal patrouille constamment son territoire afin d'y déceler une éventuelle intrusion. Il attaque sans prévenir. Ex: Requin, oiseaux de proie.

Rapide: l'animal a la faculté de bouger rapidement et avec une bonne précision dans ses mouvements. Il en est d'autant plus difficile à attraper.

Sauvage: l'animal dénote une grâce et un sens de la survie particulièrement développé. Son Instinct plus développé que la moyenne en fait un être libre et adaptable. En revanche, il ne se laissera jamais apprivoiser par quelque intelligence supérieure que ce soit. Il se laissera mourir s'il est gardé en captivité.

Sens exacerbés: l'animal possède des sens plus aiguisés que la moyenne. Par exemple, la Vue perçante permet à l'animal de distinguer des détails sur de longues distances.

Silencieux (5 PCD): l'animal possède des membres conçus pour lui permettre de se déplacer sans bruit par un transfert de poids adapté. Il peut relancer un dé infructueux lors des tests d'Agilité en déplacement silencieux.

Terrifiant: l'animal est doté d'une apparence ou d'un caractère propre à terroriser l'adversaire. Chaque succès d'un Test de Présence causera un dommage de Stress à la victime.

Création de Scénarios et personnages par Archétype

Pour faciliter l'initiation des joueurs à Technotron, voici quelques archétypes de scénarios et de personnages typiques associés. Les idées ont été synthétisées de manière à faciliter l'adaptation, pour un Narrateur néophyte et ses joueurs. Il ne vous restera qu'à personnaliser quelques éléments pour les adapter à vos idées.

Thème: Contrebande

Personnage type:

Issu d'un milieu familial qui ne lui a pas permis de longues études, ce personnage plutôt asocial et égocentrique n'a jamais aimé la routine. Pour lui, la vie est faite d'aventures et il recherche l'intensité. Occuper une vie stable, un emploi et un domicile fixes serait pour lui une torture. Il préfère vivre dans son zinc, à trimballer d'un bout à l'autre du monde exploré des marchandises convoitées, voire interdites.

Priorité des attributs: Agilité, Intuition, Vigueur, Présence, Esprit;

Occupation: Contrebandier, Pilote.

Compétences essentielles: bon pilote, sait manier les batteries de tir, connaissance de la rue, maniement d'une arme de poing, combat à mains nues (Bagarre ou art de combat), savoir compter est un atout.

Drames: le personnage est titulaire d'un lourd passé, il est recherché par les autorités et par un ex-employeur à qui il doit une cargaison. Il a peut-être un ennemi juré qui a bien failli lui faire la peau lors de leur dernière rencontre. Depuis, il joue au chat et à la souris avec les autorités, entre les astéroïdes et les Trous Noirs... Une lourde prime pèse sur lui, et il a des obligations envers une ex-compagne qu'il a laissée avec un enfant à charge, qu'il a placé dans un pensionnat...

Honneurs: le personnage aura des Honneurs liés à sa carrière de contrebandier: il a peut-être franchi une difficulté légendaire, échappé à un chasseur de primes réputé, volé une cargaison convoitée à un sinistre personnage...

Contacts: un bon receleur, un mécanicien, un copain chez qui se planquer quelques jours.

Contexte d'utilisation: le personnage transporte

de la marchandise illégale ou convoitée, volée ou fabriquée par un mystérieux fournisseur. Ses acheteurs sont des trafiquants, des dictateurs, des associations douteuses ou de riches particuliers qui se croient au-dessus des lois.

Équipement type: une arme de poing, un vaisseau rafistolé capable de passer inaperçu, un bon coffre à outils et un sac à dos pour les provisions et les vêtements de rechange.

Scénario typique:

Le personnage sera appelé à participer ou à préparer des opérations à toute épreuve: cambriolage, détournement de convoi, recherche de marchandise cachée par un concurrent...

Exemple: un jeune militaire rêvant d'explorer la galaxie est impliqué dans une mutinerie. Le capitaine Niemm Gath'kill, bon navigateur et aventurier, se rebelle avec son équipage contre le tyrannique général Porlieux. Ils détournent le Devanian, bâtiment dont il a le commandement, afin de joindre les rangs d'une guilda de contrebandiers.

Au terme d'une poursuite qui se termine dans la ceinture de Kepplan, les jeunes membres de l'équipage doivent choisir leur camp: jurer loyauté à Gath'Kill ou se laisser abandonner sur un astéroïde...

Ambiance: Les joueurs sont passés de l'autre côté de la loi, pour pratiquer un métier où il vaut mieux éviter de faire cavalier seul... Ils agissent dans un contexte où les autorités sont en opposition à leurs activités et où la concurrence très forte entraîne des poursuites, des combats spatiaux, des fusillades et de bonnes bagarres....

Enjeux: Le personnage a besoin de liberté et d'aventures. Il poursuit peut-être un but qui nécessite un enrichissement rapide.

Milieu habituel: Il peut être appelé à pénétrer dans un entrepôt bien surveillé pour en ramener un butin, visiter des quartiers à risques, des colonies éloignées des grands centres, une base de contrebandiers bien cachée dans la galaxie de Dakjad ou le Cimetière...

Adversaires potentiels: les contrebandiers concurrents, la police de l'Espace, l'armée...

Quelques cliques de contrebandiers:

Bien des marchandises réglementées font l'objet de convoitise: boisson, drogue, épices, armes et munitions, explosifs, produits pharmaceutiques et même esclaves. Des trafiquants de toutes sortes sillonnent les galaxies à la recherche de ces biens de valeur et les redistribuent à l'aide d'une économie parallèle appelée marché noir. Voyons quelques-unes des organisations que vous découvrirez plus en détail dans le livre des Bloodsuckers:

La CNS: Syndicat du crime organisé dans l'Empire Économique Stonk. Leur sigle signifie «Creigness Norfang Stonk», qui se traduirait par: «Conseil National Stonk». Activités: jeu, paris, courses, casinos, drogue, prostitution, fraude organisée, fonds boursiers, etc.

Perpétuant ses traditions à travers les âges, la CNS fait la loi dans l'Empire Économique Stonk. Tous les criminels leur doivent respect et cotisation pour assurer leur place dans le monde interlope. La CNS traite ses contrebandiers avec le même égard que tous les « professionnels » qu'elle emploie.

Quelques autres syndicats du même genre:

La mafia corendrinne agit surtout sur Corendrès et ses colonies, là où la CNS a peu d'effectifs. Elle a le pardon difficile et défend ses territoires de manière stricte. Leur domaine de prédilection demeure les combats illégaux. Les Patrons de la mafia corendrinne tiennent presque tous des établissements réputés où l'on organise des combats d'hommes forts ou des combats extrêmes, activités illégales et lucratives... La CNS et la mafia corendrinne se respectent mutuellement et n'empiètent pas l'une sur l'autre. Elles s'offrent même une collaboration courtoise.

L'Organisation règne sur l'Alliance Andromédienne. Infiltrée en politique de même que dans toutes les sphères d'activité économique, l'Organisation emploie tout autant des contrebandiers d'expérience que ses redoutables Anges-de-la-Mort pour faire respecter leurs contrats.

Le clan Kalisijiu: Organisation mafieuse basée sur les planètes Tarian et Polaris, dans la galaxie de Zidji. Groupés en familles, les membres de ce syndicat profitent des largesses et faiblesses du gouvernement de l'Alliance pour régner d'une main de fer sur le crime local. La famille Kalisijiu s'est hissée au

sommet de l'organisation et dirige toutes les autres familles depuis plusieurs siècles. Elle organise annuellement des paris autour des courses spatiales qui ont lieu dans la zone de Terbinz. Le clan commandite également des assassinats en règle de membres d'organisations concurrentes. Bien que les activités du clan Kalisijiu tournent autour des paris, du jeu et du vice, les activités de contrebande destinées à l'approvisionnement sont assurées par tout un département.

Même si sa puissance rivalise à peine avec celle de la CNS ou de l'Organisation, le clan Kalisijiu est de loin l'organisation mafieuse la plus respectable et la plus respectée de toutes. Les contrebandiers y sont bien payés et bien traités puisqu'ils constituent le maillon principal de la chaîne d'approvisionnement. La confiance et le respect des règles d'éthique professionnelle sont les valeurs véhiculées par le clan Kalisijiu. Le criminel qui trahit la confiance du clan ou commet un manque aux règles d'éthique se voit infliger une punition dont il se souviendra à tout jamais.

Jarson Nirkâh: important contrebandier Énolusien spécialisé dans la marchandise lourde. Sa base d'opérations est construite sur Urvich, une planète dont le climat glacial peut geler les propulseurs des vaisseaux en quelques heures. Jarson Nirkâh fait creuser sous la glace d'immenses entrepôts où il planque des machines en tous genres: presse à billets, outillage spécialisé, équipement de faussaire, etc. Un labyrinthe de tunnels permet d'y accéder. Il emploie une cinquantaine d'hommes et offre une excellente cachette pour des bandits recherchés par la Police de l'Espace.

La Guilde de Sakomar: la plus grande organisation indépendante employant des mercenaires, contrebandiers et chasseurs de primes. Pourvoyeur en marchandises convoitées.

Ransek Daskovik: Contrebandier au long cours, ce célèbre bandit stonk a vécu de nombreuses aventures qui lui ont valu une sacrée réputation. Maintenant vieux et malade, il vit caché sur la colonie abandonnée de la planète Deneber, dans la galaxie de Dakjad. Il emploie de jeunes contrebandiers, des voleurs et des mercenaires pour perpétuer ses forfaits. Concurrent direct de la Guilde, dont il n'a cependant pas l'ampleur, il a une flexibilité que la Guilde a perdu.

Thème: Chevalier Khamouni

Personnage type:

Orphelin, surdoué, référé par ses parents ou re-commandé par les services sociaux après avoir traversé une situation qui a fait ressortir ce qu'il y a de meilleur en lui, le personnage possède un fort sens chevaleresque, un altruisme profond et une débrouillardise hors du commun. Il a vécu son enfance à l'Académie des Khamounis, sur la planète Yovik, où il a été entraîné à la technique autant qu'aux valeurs des Khamounis.

Devenu un chevalier qui a une dévotion complète pour l'Ordre des Khamounis, il adopte un style discret, capable de se fondre dans la masse. Il agit pour un monde uni et fraternel. Il cherche à améliorer le sort de ses semblables autant de des parfaits inconnus.

Priorité des attributs: Agilité, Intuition, Vigueur, Présence, Esprit;

Occupation: Chevalier Khamouni, inclut le secourisme, le combat, la stratégie et l'intervention politique pour un monde meilleur.

Compétences essentielles: Arts de Combat, maîtrise complète d'une arme (manement et fabrication), premiers soins & réanimation, gestion de crise, logistique, natation, nœuds, orientation, pharmacologie, psychologie, pilotage, survie.

Drames: le personnage a perdu ses parents en bas âge, ou il a grandi dans un contexte où l'injustice sociale a coûté des vies. Il compte peut-être parmi les victimes d'une guerre ou d'une catastrophe. Il comprend ceux qui vivent de telles situations et leur apporte son soutien.

Honneurs: le diplôme de l'Académie¹ représente un Honneur, de même que chaque titre officiel que peut porter un Khamouni. Il lui appartient désormais de le mériter à chaque instant.

Contacts: un bon politicien, un philanthrope disposant de fonds considérables, un mentor, sorte de vieux sage capable de le conseiller sur sa conduite, un officier de l'armée prêt à collaborer sur n'importe quelle affaire, un policier...

Contexte d'utilisation: Individu sociable, fondamentalement bon et héroïque, le personnage aime servir et protéger la veuve, l'orphelin et l'innocent.

Il sera appelé à intervenir sur les lieux de catastrophes, aussi bien que dans les conflits armés, partout où ses services sont demandés et ce, pour le bien de la majorité dans le respect de tous. Il est habilité à exercer la fonction de policier, agent de renseignement, juge, officier militaire d'autorité, tuteur intérimaire pour un organisme ou un État en voie de changer de régime politique.

Équipement type: une arme de fabrication artisanale, une armure de fabrication artisanale, un uniforme officiel pour la cour d'honneur, une trousse de premiers soins et quelques menus articles utiles sur le terrain.

Scénario typique:

Le personnage sera appelé à résoudre des crises politiques, négocier une trêve, voire renverser une dictature, assurer la défense des droits et libertés des citoyens, gérer des équipes de secouristes ou un bataillon de soldats sur les lieux d'une crise, surveiller un territoire, mener des opérations de renseignement et d'espionnage, rechercher des individus dangereux, etc.

Exemple: *L'Ordre des Khamounis est contacté d'urgence par un citoyen de la planète Tanook: un coup d'État vient d'être perpétré contre le gouvernement local, causant une grave instabilité politique. Le dictateur Nievel Kinstorf vient de prendre le pouvoir sur la colonie et menace de sévir contre toute sédition. Ses ambitions: faire de la colonie un État indépendant, riche et puissant...*

Ambiance: Les joueurs évoluent dans un contexte où plane le mystère, où la débrouillardise est de mise à tout moment et où leur statut leur assure le respect du citoyen. Ils doivent combattre pour la justice et respecter la charte universelle des droits fondamentaux de la personne.

Enjeux: le personnage agit par pure générosité, il s'abandonne à sa cause avec un désintéressement complet. Il ne craint ni le risque, ni l'adversaire, ni les déplacements en terrain difficile...

Milieu habituel: territoires en guerre, milieux politiques, industriels, zones militarisées... Le Khamouni a carte blanche.

Adversaires potentiels: tout ennemi des valeurs prônées par le Conseil des Planètes.

¹ Consulter Les Chroniques de Nebulon pour plus de détails.

Les principales crises:

Les Khamounis sont souvent sollicités pour gérer des crises importantes, souvent insolubles pour ceux qui y sont plongés depuis trop longtemps. Ces gens ont besoin d'un regard neuf, extérieur à leur cause, pour les aider à y mettre de l'ordre.

Relations internationales:

Les relations entre les différentes alliances ne se font pas sans heurts. Bien que le travail des diplomates consiste à établir des liens durables, les différences culturelles peuvent faire en sorte que ces liens soient difficiles à tisser. Le cas suivant est éloquent:

Lorsque l'Alliance de Zidji a établi un lien commercial avec l'Empire Économique Stonk, la culture des deux alliances étant complètement différente, les habitants de l'Alliance de Zidji n'ont pas perçu la portée des articles du traité. Ils étaient loin de se douter de la voracité des entreprises de l'Empire Économique Stonk.

Si les entreprises de l'Alliance de Zidji sont axées sur l'économie sociale et le partage des richesses, les actionnaires de l'E.E.S. ne pensent qu'en termes de profits et ne sont pas nécessairement conscients des sacrifices qui doivent être livrés à l'autre bout de la chaîne, par les travailleurs.

Les multiples abus commis au nom de la rentabilité ont conduit à des impasses pour les gens qui, au départ, avaient ouvert leur porte à une collaboration équitable et se sont retrouvés soumis à une exploitation éhontée.

Nombre d'associations de travailleurs luttent pour obtenir des normes du travail décentes mais les pressions politiques sont fortes et difficiles à contrer. Malgré des moyens de pression allant jusqu'à la grève, certains conflits ont dégénéré au sabotage et même à la violence. Dans plusieurs cas, l'intervention d'un Khamouni fut salutaire.

La guerre entre l'E.E.S. et le Club Seigh est un exemple de conflit idéologique. Celui-ci perdure depuis des siècles et on ne voit pas l'aube du jour où il sera en voie d'être réglé.

La planète Montallstan est l'une des cibles favorites du Club Seigh. Les travailleurs des secteurs minier et métallurgique y vivent dans la crainte constante

de nouveaux bombardements. Les conditions de vie y sont rendues difficiles par la reconstruction constante des installations. Les multiples chantiers entourant des quartiers en ruines et des villes entièrement neuves en font un environnement contrastant où sévissent le crime et la corruption. L'intervention de Khamounis est parfois le seul salut des jeunes orphelins tentés par les gangs de rue.

Les colonies éloignées:

Le cas de Montallstan n'est pas unique. Nombre de colonies éloignées font l'objet d'attaques. Ces attaques ne viennent pas toujours du Club Seigh: certaines sont plus sournoises encore...

Sur la planète Schadd, une colonie très éloignée, un cartel d'entreprises est en train de prendre le contrôle de la colonie et de préparer son indépendance. Coupés du monde extérieur, ses habitants sont quasiment réduits en esclavage par cette méga entreprise qui planifie de vider cette planète et ses habitants de toutes leurs ressources afin d'empocher un profit maximum pour le bénéfice de ses actionnaires. Des citoyens se sont ligüés contre ce cartel pour faire valoir leurs droits et pour tenter de voter une loi anti-cartel. L'aide des Khamounis a pu être sollicitée par de courageux citoyens qui ont réussi à faire fi des menaces dont ils faisaient l'objet. Dossier à suivre...

Les colonies abandonnées:

L'ambition de l'Empire Économique Stonk pour l'exploitation rentable des ressources naturelles ne semble pas avoir de limites. La galaxie de Dakjad fut jadis conquise pour des ressources qu'elle n'a pu livrer pour les coûts espérés. Elle fut abandonnée pour manque de rentabilité, au profit de colonies plus rentables. Sa population fut abandonnée à son sort, puisque l'évacuation massive des civils aurait été trop coûteuse. Livrée à elle-même, la population est rongée par la criminalité et la corruption. Les États indépendants qui s'y forment tranquillement auront fort à faire pour relever les défis qui se posent devant eux...

Les idées de scénarios ne manquent pas pour occuper des Khamounis en service. Les Chroniques de Nebulon vous en fourniront d'autres encore...

Thème: Secouriste/Environnementaliste

Personnage type:

Souffrant d'un sentiment de culpabilité ou de responsabilité, le personnage a possiblement tout perdu dans une catastrophe. Il a vécu dans son enfance une situation traumatisante liée à la guerre ou une catastrophe. Aujourd'hui, il veut éviter à autrui de vivre ce qu'il a enduré. Il a rejoint l'Organisation Mondiale pour l'ÉGAlité² et agit à titre de bénévole, moyennant hébergement et nourriture. L'Omega fut pour lui une bouée de sauvetage, un sens donné à son existence.

Fondamentalement altruiste, d'un style plutôt social, il aime rendre service et toucher à tous les domaines.

Priorité des attributs: Esprit, Intuition, Agilité, Vigueur, Présence;

Occupation: Bénévole, Secouriste, Médecin, Logisticien, Infirmier.

Compétences essentielles: Le personnage dispose d'un bon esprit logique et possède un bon jugement. Il sait pratiquer les premiers soins et la réanimation, est familier avec la gestion de crise, la natation, les nœuds, l'escalade, l'orientation, la pharmacologie, la psychologie, le pilotage et l'entretien des équipements.

Drames: le personnage compte parmi les victimes d'une catastrophe d'envergure et il a été traumatisé par les événements. Peut-être a-t-il été blessé et qu'il en garde des marques physiques ? Il peut comprendre ceux qui vivent de telles situations et leur apporter son soutien.

Honneurs: le personnage aura des Honneurs liés à ce qu'il a traversé. Il figure peut-être parmi les rares survivants d'une catastrophe, il a combattu avec ses pairs, armé de pelles et de couteaux de cuisine, une armée d'envahisseurs ou il a fait partie d'un réseau de résistance ou d'un parti politique...

Contacts: un bon bénévole se fait des contacts comme un écolier se fait des copains. Il a souvent un mentor, sorte de bénévole d'expérience capable de le conseiller et lui donner des trucs.

Contexte d'utilisation: Individu sociable, héroïque, le personnage aime affronter des situations critiques, déployer des mesures d'urgence, sauver

des vies, protéger les civils.

Équipement type: une corde, du matériel d'escalade, une trousse de premiers soins, des outils, une couverture de survie, du matériel de camping et autres articles utiles sur le terrain.

Scénario typique:

Le personnage sera appelé sur les lieux de catastrophes naturelles ou les champs de bataille dévastés par la guerre. Il sera ravi de participer à des opérations de sauvetage, porter assistance aux personnes en danger, parfois au péril de sa vie, mettre la main à la pâte pour soigner des réfugiés ou des évacués. Il participera à la recherche de disparus, travaillera à la protection environnementale contre des abus ou des négligences, etc.

Exemple: *L'Omega est contacté d'urgence par un pompier de la planète Montallstan: après une attaque des troupes du Club Seigh, la ville de Keltan est à feu et à sang. Les autorités ont affaire à de nombreux blessés, d'autres sont prisonniers des décombres. Comme si cela ne suffisait pas, les bombardements ont sévèrement ébranlé un gratte-ciel, dont plusieurs étages en flammes menacent de s'écrouler. Il faut évacuer des blessés graves avant que l'incendie ne se propage, ou pire, que l'immeuble ne s'effondre.*

Ambiance: Les joueurs évoluent dans un contexte difficile où les ressources font défaut, où le temps joue contre eux, où les gens souffrent et ont urgent besoin de leur aide. Les risques modérés à extrême, les situations critiques et les tâches à accomplir demandent une bonne logistique et beaucoup de débrouillardise.

Enjeux: le personnage agit par pure générosité, il s'abandonne à sa cause avec un désintéressement complet. Il ne craint ni le risque, ni les déplacements en terrain difficile...

Milieu habituel: territoires dévastés par une catastrophe naturelle ou par la guerre, pas toujours faciles d'accès.

Adversaires potentiels: les éléments de la nature qui se déchaînent, les maladies et risques multiples liés à ce genre de travail.

Pour des idées de scénarios: consulter la rubrique précédente, sur les Khamounis. Ces chevaliers doivent souvent se faire accompagner de secouristes pour aider les populations en crise. Les ca-

² Voir Les Chroniques de Nebulon.

tastrophes naturelles ou provoquées par l'insouciance ne manquent assurément pas...

Thème: Journaliste

Personnage type:

À la recherche constante de la vérité, des faits ou peut-être de sensationnalisme, le personnage est curieux de nature. Il veut savoir et il est prêt à coller aux basques des gens qui sont dans le coup, jusqu'à ce qu'il obtienne les renseignements précieux qui lui permettront de rédiger le meilleur reportage de la semaine.

Son style plutôt social lui facilite l'accès aux informations et il aime toucher à tous les domaines.

Priorité des attributs: Présence, Intuition, Esprit, Agilité, Vigueur;

Occupation: Journaliste, Photographe de presse, Informateur, Négociateur.

Compétences essentielles: le personnage a une bonne connaissance de la rue, il maîtrise l'écriture journalistique et les techniques d'interview, il s'intéresse aux techniques d'espionnage et de renseignement et s'entraîne peut-être à effectuer des filatures...

Drames: le personnage a été trahi par quelqu'un en qui il avait confiance. Apprendre la vérité lui a fait si mal qu'il en est venu à haïr le mensonge. Sa quête de vérité le mène partout où il y a malversations: politique, milieux criminels, milieux financiers...

Honneurs: le personnage aura des Honneurs liés à sa carrière: il a peut-être démasqué un complot, révélé un scandale, interviewé un criminel célèbre...

Contacts: un bon photographe et un informateur: un policier enquêteur bavard, un politicien ou un bureaucrate bien branché dans les hautes sphères...

Contexte d'utilisation: le personnage recherche le scoop, l'information méritant d'être exposée au public. Mené par son besoin de savoir et de découvrir, il sera ravi de suivre un aventurier dans sa quête, de suivre l'activité politique, économique ou criminelle. Il agira peut-être à titre de négociateur entre bandits et policiers, sur des affaires plus louches les unes que les autres...

Équipement type: un appareil photo numérique, un enregistreur vocal, un datapad de poche, un bon vieux crayon et un carnet, ou un cellulaire intégrant

toutes ces fonctions... Il lui faut une voiture ou une fourgonnette de presse, des lunettes teintées et un micro-espion camouflé en stylo...

Scénario typique:

Le personnage sera appelé à suivre l'évolution d'une crise, d'une catastrophe naturelle ou d'un procès afin d'informer son public. Il dénoncera des abus ou des négligences, etc.

Exemple: *Le porte-parole de la Police de l'Espace envoie un communiqué de presse disant: les Blood-suckers ont encore frappé cette semaine. Les autorités ont retrouvé trois corps gisant dans un entrepôt de la police. Le suspect est Rick, l'assassin du célèbre club de motards criminels. Les trois corps portent sa signature: un impact de balle centré au milieu du front.*

Le journal La Tribune de Comedran envoie son meilleur journaliste pour couvrir ce fait divers. Son objectif: découvrir des noms, des faits relatifs à cette affaire. Quel est le mobile du crime ? Qu'y avait-il dans cet entrepôt ? Y a-t-il eu vol, effraction ? Qui sont les victimes ?

Ambiance: Les joueurs évoluent dans un contexte animé où tout se passe en même temps. Ils peuvent être appelés à mener plusieurs reportages de front, il faut donc savoir mettre les priorités. Le temps joue contre eux car la concurrence est forte. Les risques modérés à extrême, les questions sans réponse et les témoins muets demandent une bonne logistique et beaucoup de débrouillardise.

Enjeux: le personnage agit par intérêt pour le métier, il s'abandonne à sa curiosité. Il ne craint ni le risque, ni les déplacements en terrain difficile...

Milieu habituel: la grande ville ne dort jamais: c'est son terrain de chasse. Un reportage en campagne passe pour des vacances... Appelé à l'occasion à visiter les territoires dévastés par une catastrophe naturelle ou par la guerre, endroits pas toujours faciles d'accès, il considérera la tâche comme un privilège.

Adversaires potentiels: les éléments de la nature qui se déchaînent, les criminels qui préfèrent éviter d'attirer davantage l'attention et qui sont prêts à intimider, voire causer des dégâts ou tuer pour arriver à leurs fins, et autres risques inhérents à ce genre de travail.

Thème: Explorateur / Aventurier

Personnage type:

Bachelier en sciences, ce personnage parcourt le monde à la recherche de curiosités scientifiques ou parascientifiques à démystifier pour terminer sa maîtrise. L'Occulte le fascine et il aime bien examiner les reliques du passé. Sans nécessairement agir en pillier de tombe, il peut parfois emporter quelques artefacts et les revendre à un musée, histoire de gagner sa croûte.

Priorité des attributs: Intuition, Agilité, Présence, Vigueur, Esprit;

Occupation: explorateur spatial, scientifique (archéologue, historien), ingénieur, pilote de brousse pour les touristes.

Compétences essentielles: le personnage maîtrise l'écriture scientifique et les techniques de fouille, l'escalade, l'orientation sur le terrain, la géographie, l'histoire et il sait peut-être piloter et manier une arme de poing.

Drames: la Quête d'un objet ou d'un lieu mystique lié à son passé. Son père le traînait partout où il allait. Peut-être cherchait-il un trésor convoité, un secret bien gardé, ou la clé d'un mystère qu'il vaut mieux éviter de réveiller. Il a disparu sans laisser de traces au beau milieu de sa quête, ou il est mort dans des circonstances nébuleuses qui demandent à être éclaircies. C'est son fils qui doit maintenant poursuivre cette quête.

Honneurs: le personnage aura des Honneurs liés à la célébrité de son père (ou à la disparition de celui-ci), à ses succès scolaires, à son domaine de recherche, à la réussite d'une quête difficile ou simplement à son charisme et sa personnalité.

Contacts: un industriel apte à financer ses expéditions, un conservateur de musée qui achètera ses reliques, un diplomate bien branché pour le sortir du pétrin, un navigateur possédant un rafiot et un équipage...

Contexte d'utilisation: L'Aventurier recherche les quêtes de longue haleine autant que les courtes missions à haut niveau de difficulté. Il a besoin de bouger et il sera ravi de plonger dans un marais, de descendre dans un souterrain obscur et d'affronter de multiples dangers dont personne n'est jamais revenu. Équipement type: un appareil photo numé-

rique, un datapad de poche avec fonction GPS, un bon vieux crayon et un carnet, ou un cellulaire intégrant toutes ces fonctions, une arme de poing, un couteau, une corde et de bonnes bottes...

Scénario typique:

Le personnage sera appelé à voyager à l'étranger, rechercher des reliques, antiquités dans des lieux reliés à des civilisations anciennes, etc.

Exemple: *Des étudiants ont découvert dans un vieux manuel la reproduction d'un parchemin lié à une vieille légende. Or, l'université dispose d'une relique, découverte sur un site de fouilles archéologiques, prouvant que cette légende est vraie. Les informations amassées concordent à l'effet qu'un légendaire monument serait enfoui sous un désert, recelant des artefacts d'une valeur muséologique inestimable. Or, ce monument aurait fait l'objet de nombreuses tentatives de pillage et personne n'est jamais revenu de cet endroit...*

Ambiance: Les joueurs évoluent dans un contexte de mystère où la nature sauvage peut se déchaîner à tout instant. Animaux dangereux, éboulis, tempêtes, tribus sauvages et pilliers de tombes peuvent surgir de chaque recoin pour vous faire la peau. Les risques vont de modérés à extrême, les questions restent souvent sans réponse et les témoins pétrifiés depuis des siècles ont emporté leurs secrets dans la mort.

Enjeux: le personnage agit par intérêt pour la science. Il s'abandonne à sa curiosité et ne craint ni le risque, ni les déplacements en terrain difficile...

Milieu habituel: son terrain de chasse est le passé, souvent enfoui sous les sables du désert ou sous la ville moderne, parfois aux confins de l'espace. Ces endroits difficiles d'accès représentent souvent un défi à eux seuls. L'exploration spatiale à la recherche de planètes à coloniser est un bon filon, souvent rentable car les brevets accordés au découvreur ont une bonne valeur marchande.

Consulter l'Atlas de l'Univers pour découvrir de nouvelles planètes à explorer...

Adversaires potentiels: les éléments de la nature qui se déchaînent, les pilliers de tombes, les pirates de l'espace qui sont prêts à tuer pour voler vos biens, les pièges tendus par les civilisations disparues que vous tentez d'étudier...

Quelques secteurs en voie d'exploration:

Chaque année, des aventuriers financés par l'Empire Économique Stonk et ses Alliés partent à la découverte de mondes nouveaux. Ces voyages d'exploration visent de nouveaux secteurs des galaxies connues, mais aussi vers des galaxies inconnues. Leur but: découvrir des planètes habitables, des ressources exploitables, de nouvelles civilisations...

La galaxie d'Ankbentid (Andromède): bien qu'elle soit explorée aux deux tiers, cette galaxie géante recèle encore d'innombrables secrets. Aucune vie intelligente n'a été repérée dans ces secteurs vierges, mais peut-être pourra-t-on y trouver des planètes exploitables, habitables et qui sait, des formes de vie animales.

La galaxie de Zkhinji (Triangle): voisine d'Ankbentid, cette autre galaxie géante est explorée au quart par les États du Club Seigh. Le reste de cette galaxie prometteuse est toujours vierge.

La galaxie de Béréniev (Voie-Lactée): troisième galaxie géante du Groupe Local, elle est à ce jour inexplorée par les grandes puissances. Des indices laissent croire que de la vie intelligente y existerait...

La galaxie naine du Sculpteur : L'Empire Économique Stonk a des vues sur ce territoire complètement vierge, satellite de Béréniev.

La galaxie naine du Sagittaire: L'Empire Économique Stonk a des vues sur ce territoire complètement vierge, satellite de Béréniev.

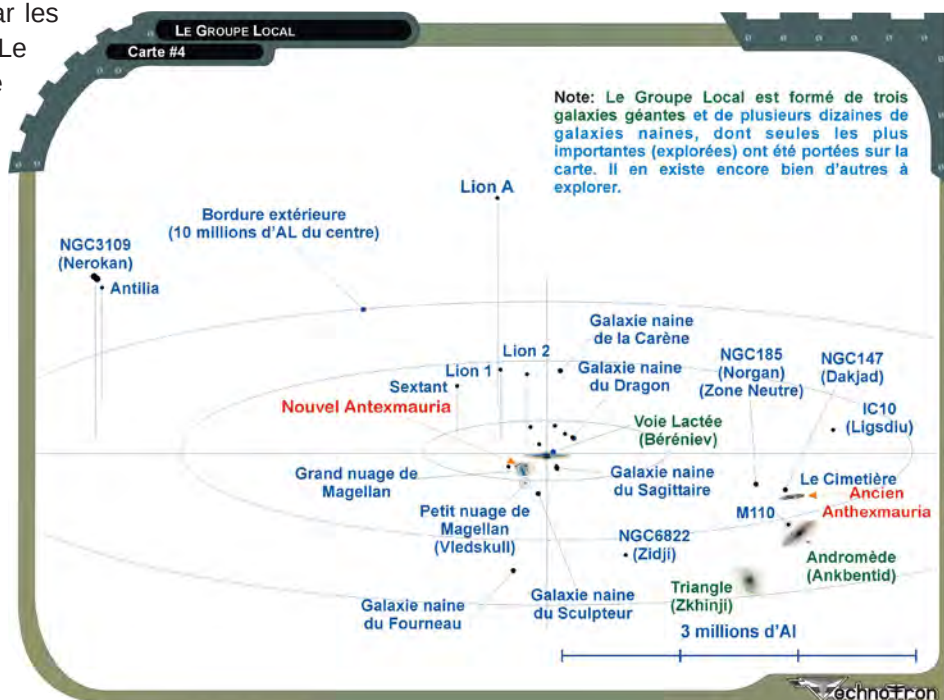
La galaxie de Vledskull (Petit nuage de Magellan): trois colonies rentables y sont déjà en exploitation. Une équipe d'explorateurs sillonne déjà le halo de cette petite galaxie pour dénicher d'autres trouvailles...

La galaxie de Zidji (Barnard): explorée au cinquième de son volume, elle possède encore des secrets...

Le Cimetière: territoire des pirates et aventuriers de l'espace, ce mystérieux amas de matière morte représente une cachette pour qui veut éviter qu'on ne le retrouve... Des prospecteurs y exploitent les matières récupérables trouvées sur des épaves.

La bordure extérieure du Groupe Local: nombre d'explorateurs rêvent de longs voyages à l'extérieur des zones habitées, quitte à y sacrifier leur vie. Être immortalisé en donnant son nom à une étoile est une belle fin pour ces aventuriers dans l'âme.

Sortir des zones balisées représente le plus grand risque que l'explorateur puisse connaître. Pourtant, l'expérience est souvent tentée et fructueuse. C'est ce qui permet d'accroître le territoire des grandes



alliances et même d'en former de nouvelles.

De nombreux territoires vierges s'offrent à qui veut tenter le voyage. Le groupe du Lion, le Sextant, la galaxie naine du Fourneau et le groupe formé par la galaxie de Nerokan et Antilia sont quelques-uns de ces défis jamais tentés. Ces galaxies sont si éloignées que le voyage représenterait un aller simple, sans espoir de retour, pour un humanoïde moyen.

Thème: Policier

Personnage type:

Animé d'un profond sentiment de responsabilité, le personnage possède des nerfs d'acier et un bon esprit logique. D'un style autoritaire, plutôt social et capable de bon jugement, il aime l'ordre et l'harmonie. Il a grandi dans la discipline et souhaite la faire régner autour de lui. Il connaît bien sa ville et les territoires environnants et il souhaite s'établir dans un milieu où règne la sécurité. Il a rejoint la police afin de participer au développement de sa communauté.

S'il n'a pas forcément d'attache à son lieu de naissance, il peut rejoindre la Police de l'Espace afin de combattre les hors-la-loi qui se croient tout permis et détroussent les voyageurs. Il souhaite voir les citoyens réconfortés et voyager en sécurité.

Priorité des attributs: Agilité, Intuition, Vigueur, Présence, Esprit;

Occupation: Policier, Secouriste, Enquêteur.

Compétences essentielles: Techniques policières, Enquête, Premiers soins, Réanimation, Gestion de crise, Mœurs, Pharmacologie, Psychologie, Conduite automobile et/ou Pilotage.

Drames: le personnage a été victime ou témoin d'une injustice ou d'un crime qui l'a marqué. Il a peut-être été victime d'un acte criminel. Il peut comprendre ceux qui vivent de telles situations et leur apporter son soutien, ce qui l'a poussé à combattre ces fléaux.

Honneurs: le métier de policier donne facilement accès à des Honneurs dans l'exercice de ses fonctions: une médaille de bravoure, une décoration, des années de service, des grades...

Consulter Les Chroniques de Nebulon pour plus de détails sur les corps policiers et les médailles d'Honneur.

Contacts: un bon informateur, un informaticien chevronné, un barman observateur, un fonctionnaire bien branché...

Contexte d'utilisation: Le Policier de l'Espace sera ravi de porter secours à un civil, mettre sous les verrous un criminel recherché, enquêter sur des événements suspects, assurer la sécurité publique, combattre le crime, négocier la fin d'une prise d'otages, stopper le trafic de drogue...

Équipement type: une arme de service, un uniforme de police, un gilet pare-balles ou l'armure réglementaire de la Police de l'Espace, deux paires de menottes, une trousse de premiers soins, un couteau et un dispositif de communication. N'oublions pas le véhicule de patrouille et le robot d'intervention critique !

Scénario typique:

Le personnage sera appelé à enquêter sur des crimes crapuleux ou de simples incidents, rechercher des individus dangereux, procéder à des arrestations, patrouiller son territoire, mener des opérations policières discrètes ou d'envergure, démanteler des réseaux criminels, interroger des suspects, etc.

Exemple: Les joueurs sont des policiers qui patrouillent une grande métropole. Ils savent bien que tout un tas de voyous rôdent dans ces ruelles sombres et distribuent de la drogue aux enfants du quartier. Lorsque le fils de l'un des policiers sera hospitalisé pour avoir consommé de la cochonnerie, un élan de solidarité amènera tout le groupe à se lancer dans un petit ménage...

Ambiance: Les joueurs évoluent dans un contexte de franche camaraderie et de solidarité entre policiers. Les opérations tactiques sont ordonnées et disciplinées. Tout est organisé dans le détail et rien n'est laissé au hasard. Le matériel adéquat est au rendez-vous et les renforts sont toujours prêts. Les policiers détestent perdre un collègue, ça gâche l'ambiance des interrogatoires...

Lancés à la poursuite des criminels à travers les galaxies, les policiers de l'espace doivent agir dans un contexte d'autorité, où la protection du bon citoyen doit passer avant tout.

Enjeux: le personnage affronte une tension parfois extrême, des risques modérés à élevés, des combats à mains nues et des fusillades.

Milieu habituel: territoires attirés par le chef: campagne, milieu urbain, espace aérien ou interplanétaire.

Adversaires potentiels: tout ennemi de la loi et de l'ordre public. La majorité des criminels sont peu éduqués et mal organisés. Ils essaient seulement de se sortir d'un pétrin qui les poursuit sans relâche. Les groupes organisés sont moins nombreux, mais bien plus dangereux.

Quelques corps de police:

Tous les États reconnus par le Conseil des Planètes doit disposer d'un service de sécurité publique. Voici les principaux corps policiers:

L'Agence de Sécurité Spatiale: L'ASS dirige la Police de l'Espace, une police publique qui assure la sécurité de tous les États de l'Empire Économique Stonk. C'est la seule police publique reconnue et son pouvoir de répression s'applique dans tout l'E.E.S.

La Police de l'Espace: force d'intervention et de prévention dont le rôle est d'assurer la protection des citoyens, de faire respecter la loi et d'appliquer le système judiciaire. Les agents ont un pouvoir de répression en cas de non-respect du code criminel et du code civil. Grades: Stagiaire, Brigadier, Sergent, Sergent-Chef, Capitaine, Lieutenant, Commandant et Directeur.

Les agences privées: Il existe plusieurs agences privées autres que l'ASS, qui offrent des services de sécurité publique. Leur pouvoir de répression ne s'applique que dans les États qui font appel à leurs services.

Les Boy Scouts: Agence privée dirigée par une filiale de la multinationale Tech-Tron. Elle n'emploie que des Ontréins, humains synthétiques fabriqués sur commande par son principal fournisseur, le Groupe Delta Inc. Services: police municipale et surveillance de territoire. Les frais de service sont élevés, mais l'efficacité est au rendez-vous. Les agents ne portent pas de grades, mais assurent alternativement les fonctions suivantes: Officier, Officier-Second, Officier-chef, Enquêteur, Officier Supérieur adjoint et Officier Supérieur.

Les agences de détectives: Les petites agences privées offrent des services d'enquête et de répression à petite échelle. Les frais de service se comparent aux frais d'avocat. Bien que des lois régissent ce type de service, la qualité est contrôlée par l'utilisateur. Il y a forte concurrence dans le domaine.

La Vilsep: police publique qui assure la sécurité de tous les États alliés du Club Seigh. C'est la seule police reconnue et son pouvoir de répression s'applique dans tous les territoires du Club Seigh. Les grades: Stagiaire, Alkiff, Shenskap, Yashelf, Rashal et Directeur.

Différentes brigades:

Les agents de la Police de l'Espace sont répartis en six brigades spécialisées dans un type d'intervention particulier:

Brigade civile: assure le service aux citoyens. Plaintes et dépositions, enquêtes, patrouille, service judiciaire, conférences, ils exercent un contact avec le citoyen. Ils sont la première force d'intervention auprès du public et premier répondant aux appels 911. Ils appelleront en renforts tout service d'urgence nécessaire, incluant les autres brigades.

Brigade anti-fraude: La finance, les crimes financiers et l'enquête n'ont pas de secrets pour ces bacheliers en administration. Leurs domaines préférés sont les extorsions de fonds, l'usage de fausses identités, les faux-monnayeurs, le camouflage de documents et les demandes de rançon, pour ne nommer que les plus courants.

Brigade des stupéfiants: rusés et aptes à se déguiser, les policiers de cette brigade connaissent les substances contrôlées. Effectuant des saisies, des descentes et des fouilles chez les suspects, ils traquent les trafiquants. Opérant surtout en civil, les stup's infiltrent des agents dans les réseaux de trafic de drogue et de contrebande, puis remontent jusqu'à la source pour les démanteler.

Brigade des crimes armés: les policiers de cette brigade sont psychologues, fins négociateurs, s'y connaissent en technologie et surtout en explosifs. Ils affrontent des criminels armés, résolvent des prises d'otages, désamorcent des bombes, enquêtent sur des meurtres et autres crimes violents. On les appelle lorsque ça brasse ou que ça risque de péter.

Brigade anti-gang: Les policiers de cette brigade opèrent en armure de combat. Ils ont à affronter le crime organisé: les bandes criminalisées, les réseaux de motards, la pègre, etc. Les agents d'infiltration doivent faire gaffe de ne pas être découverts, sans quoi ils se font tuer. C'est le métier le plus risqué. Les agents de la brigade anti-gang entretiennent une étroite collaboration avec ceux des autres brigades.

Brigade tactique (Special Weapon And Tactics): agents d'intervention surentraînés qui sont appelés en renforts lorsque ça barde plus que d'habitude. Leurs opérations éclair visent les terroristes ou les crimes d'envergure. Les agents tactiques ont généralement carte blanche lorsqu'ils sont en service. Leurs interventions sont efficaces, rapides et sans bavures. Avec eux, rien ne dure jamais très longtemps...

Thème: Agent secret

Personnage type:

Référé par son service pour son CV exceptionnel, le personnage sait se montrer discret et courageux, possède une volonté à toute épreuve et une débrouillardise hors du commun. Il a été entraîné par l'armée ou un corps de police.

Capable de se fondre dans la masse, il sait écouter, observer et mémoriser les détails.

Priorité des attributs: Esprit, Intuition, Agilité, Vigueur, Présence;

Occupation: Espion, Agent Secret, Agent de Renseignement.

Compétences essentielles: techniques de combat à main nues, maniement des armes de tous genres, conduite et pilotage, technologie des systèmes de surveillance, connaissance des réseaux, premiers soins, natation, nœuds, orientation...

Drames: le personnage a grandi dans un contexte favorisant sa confiance en lui, mais un événement dramatique l'a amené à vouloir se surpasser pour son pays.

Honneurs: le métier d'agent secret sait se dispenser d'Honneurs, cela attirerait l'attention...

Contacts: un politicien, un industriel bien placé, un scientifique capable de faire des analyses, un technicien maîtrisant les technologies miniaturisées...

Contexte d'utilisation: le personnage cherche à découvrir des informations, parfois liées à un secret militaire ou industriel, pour le compte de son agence. Le Renseignement est son métier et il agit en professionnel à tous les égards.

Équipement type: un téléphone cellulaire intégrant toutes les fonctions hi-tech fournies par l'agence, un datapad de poche, un véhicule banalisé, des lunettes teintées et des accessoires d'espionnage miniaturisés, déguisés en objets banals.

Scénario typique:

Membre d'une agence de Renseignement, pour laquelle il mènera des enquêtes parfois périlleuses, le personnage devra fourrer son nez dans des endroits où il préférerait ne pas aller...

Le personnage sera impliqué dans la recherche de fugitifs, des filatures, des opérations de Renseignement, des interrogatoires, l'effaçage de preuves, etc.

Exemple: L'Armée de l'Empire Économique Stonk tente de déjouer une éventuelle attaque du Club Seigh sur ses installations secrètes. Une fuite d'informations aurait laissé sortir des renseignements secrets sur le développement d'un missile stratégique à intelligence artificielle. L'Agence doit localiser la fuite et la boucher avant le déménagement rapide des installations...

Tout le personnel civil de la base est aux arrêts, confiné dans ses quartiers. Le personnel militaire est sous surveillance et sera passé sous enquête, en n'écartant pas les officiers. L'Agence a carte blanche pour opérer. Il faut arriver à des résultats en moins de 50 heures, sinon l'attaque du Club Seigh détruira les installations avant qu'on n'ait pu les déménager.

Ambiance: Les joueurs évoluent dans un contexte de discrétion où ils ne peuvent accorder leur confiance à personne. Très lourds sont les secrets à porter, et la surveillance est continue. On ne sait jamais d'où vont provenir les coups, et vos alliés deviennent parfois vos ennemis... Sauf exception, les opérations tactiques sont coordonnées par un comité auquel les agents n'ont généralement pas accès. Tout est organisé dans le détail et rien n'est laissé au hasard. Le matériel adéquat est au rendez-vous et les preuves sont effacées aussitôt que cela devient nécessaire.

Enjeux: le personnage affronte une tension extrême et constante, des risques élevés, des situations souvent embarrassantes et pourtant, il doit savoir s'en sortir sans tache. Les combats sont rares, rapides et mortels. Le personnage n'a qu'à espérer s'en sortir vainqueur et disparaître sans laisser de traces...

Milieu habituel: territoires étrangers, milieux urbain, militaire, industriel et scientifique.

Adversaires potentiels: toute personne peut éventuellement devenir l'ennemi de l'agent secret. La majorité des adversaires ne connaissent pas les enjeux et essaient seulement de faire leur boulot. Les cerveaux des opérations à espionner sont moins nombreux, mais bien plus dangereux...

Quelques agences de renseignement:

Il existe plusieurs agences de Renseignement à travers les différentes Alliances. Certaines sont privées et gèrent les affaires internes de leurs clients,

des multinationales et des compagnies pharmaceutiques touchées par les brevets, et donc par l'espionnage industriel.

D'autres agences sont financées par l'État, et se chargent de la sécurité intérieure, des affaires militaires, politiques et de la protection du territoire.

Chaque agence de Renseignement possède ses particularités.

Empire Économique Stonk:

L'Agence de Sécurité Stonk est une agence de contre-espionnage strictement réservée à l'usage du gouvernement Stonk. Assurant en particulier la protection de la Cité Impériale, ses agents déjouent les complots internes qui se trament à l'insu du gouvernement Stonk.

Les Services Secrets de l'E.E.S. opèrent à plus grande échelle, pour le compte de la superpuissance. Leurs cibles de prédilection sont les États du Club Seigh.

États du Club Seigh:

La CNI surveille la sécurité intérieure et les affaires étrangères qui pourraient menacer la sécurité de l'Alliance.

Alliance Andromédienne:

Les Services Secrets Andromédiens assurent la surveillance des organisations criminelles, des politiciens et des citoyens d'influence, afin d'empêcher les dérapages majeurs qui peuvent survenir. Ils maintiennent l'équilibre du régime.

L'alliance de Zidji:

Le Gefferal Tel Giltedj, ou Services de Sécurité Intérieure, veille sur la sécurité de l'Alliance et surveille les activités du Clan Kalisijiu.

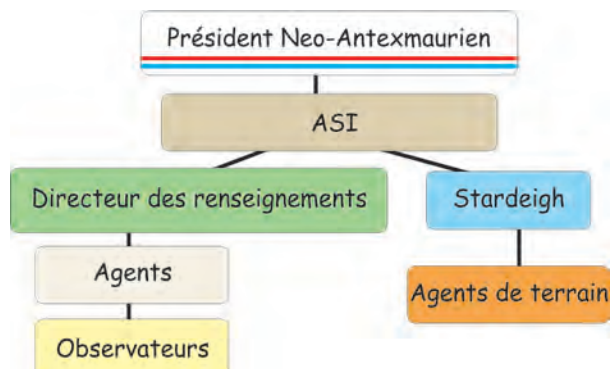
L'Alliance des Sept Lunes:

L'Agence ne porte aucun nom. Elle assume des fonctions de supervision sur le plan de la sécurité interne. L'Alliance des Sept Lunes n'a pas vraiment de police, mis à part une brigade civile dispensant les premiers soins et les services d'incendie. C'est donc à l'Agence d'assumer les fonctions de sécurité du territoire.

Fédération Néo-Antexmaurienne:

L'Agence de Sécurité et d'Investigation est un modèle d'agence à paliers multiples assurant sa propre surveillance. Protégé contre lui-même, contre ses

propres agents et tenu au secret par des mécanismes de contrôle très élaborés, le réseau d'agents recueille du renseignement à tous les niveaux.



Des observateurs infiltrés dans toutes les sphères de la société prennent note de ce qu'on leur demande de surveiller et se rapportent à leur supérieur. Les agents ne se connaissent pas entre eux. Ils surveillent tout acte suspect chez leurs subordonnés et se rapportent à un directeur des renseignements, une sorte de hacker qui a la spécialité de filtrer l'information afin d'en retirer toute la pertinence. Nombre d'entre eux sont des Ontréins, en particulier ceux qui occupent les postes critiques ou ceux qui manipulent des informations sensibles.

Le bureau central de l'ASI recueille tout ce qui est pertinent pour l'affaire en cours. En dehors des affaires courantes, l'ASI accumule du renseignement sur tout sujet sensible qui pourrait éventuellement devenir crucial pour l'agence: technologie, actualité militaire et commerciale, crime organisé...

L'ASI s'est dotée d'une équipe d'intervention prête à exécuter toute tâche reliée au renseignement. L'Équipe du Stardeigh effectue les missions, les arrestations, la protection des témoins, bref, toutes les besognes de bras relevant de la sécurité nationale. Elle peut compter sur l'aide de la milice. En tant que tête dirigeante, le président leur est particulièrement disponible pour ces demandes spéciales.

La mécanique de jeu

Les Dés:

L'usage des dés représente la composante *chance* ou *hasard* du jeu de rôles. Il simule les risques encourus en introduisant l'imprévisible.

La présente version de Technotron a été adaptée au système de jeu Persona, développé par Maurice Lefebvre (Studio Mammouth, éditeur de jeux de rôles). Ce système de jeu utilise des **Dés10** pour résoudre l'ensemble des actions survenant en jeu à l'aide d'un Test, un lancer de dés qui doit générer des succès.

Les Dés10 courants sont numérotés de **0 à 9**, parfois de **1 à 10**. Par défaut, le 0 représente 10, sauf mention contraire dans le texte.

Le résultat de chaque dé est comparé à un Seuil de Réussite (**SR**). Les dés qui atteignent ou dépassent le SR sont considérés comme des **succès**.

Le nombre de succès accumulés module le résultat d'une action en y ajoutant des **effets**. Nous y reviendrons plus en détail.

Le Seuil de Réussite (SR):

Le SR est déterminé par les circonstances entourant l'action. Le SR par défaut est de 10. Il sera ajusté à la hausse lorsque des perturbations défavorables entraveront la réussite de l'action, et à la baisse lorsque les circonstances seront favorables.

On peut cumuler des ajustements indépendants les uns des autres:

- **Ennemi inconscient (SR-4):** le personnage fait face à un ennemi qui s'est effondré.
- **Équipement Performant (SR-2):** Le personnage utilise un équipement performant qui l'aide dans son action. L'ajustement du SR sera spécifié dans la description de l'équipement.
- **Situation dangereuse ou stressante (SR+2):** Le personnage fait face à une situation de danger ou de stress.
- **Environnement adverse (SR+2):** Visibilité réduite, conditions météo affreuses, plancher glissant ou instable, un ennemi qui vous tire dessus...
- **Équipement inadéquats (SR+2):** instruments improvisés, abîmés ou simplement inadéquats pour le travail en cours.

- **Ennemis en surnombre (SR+1 à SR+4):** le personnage fait face à une situation critique...

Règle du 10 et règle du 1:

Un Dé10 qui tombe sur **10** génère un **succès imparable**: on considère ce dé comme un succès quel que soit le SR, et ce succès n'est neutralisé que par un succès imparable opposé.

Un Dé10 qui tombe sur **1** génère un **échec inévitable**: on considère ce dé comme un insuccès quel que soit le SR, et ce dé ne peut être relancé, même en invoquant un Trait qui permet ordinairement de relancer un dé infructueux.

Unités de temps:

Dans son aspect narratif, le temps standard de Technotron se divise en mois de 30 jours de 25 heures. Chaque planète dispose de ses propres fuseaux horaires. Les détails techniques sont exposés dans l'Atlas de l'Univers.

Dans son aspect mécanique de jeu, le système Persona reconnaît trois unités de temps: la Scène, le Round et le Tour.

Un scénario se divise en plusieurs segments appelés «Scènes», chacun étant localisé dans un endroit au cours d'une période donnée. Par exemple: une rencontre avec un contact, une bagarre dans un bar, une poursuite entre deux planètes, une période de trêve pendant une bataille, etc.

La **scène** est l'unité de temps qui indique la durée de certaines actions, de certains pouvoirs ainsi que pour appliquer des notions de combat, comme la Réserve de Groupe et de Dés de Défense.

La durée d'une Scène dépend de ce qui y est entrepris. Une nuit de sommeil est une scène où l'on accordera que quelques secondes de temps de jeu, le temps de réaliser les tests de récupération, mais dont la durée réelle serait d'au moins huit heures pour un humain.

Selon le type d'action qui y sera entrepris, la scène se divisera soit en Rounds, soit en Tours:

Le **Round** équivaut au temps requis pour un personnage de prendre connaissance d'un événement et d'y réagir. On parle de 5 à 10 secondes.

On utilise le Round dans les situations critiques, chronométrées ou comparées, comme un combat. Durant son Round, le joueur déclare son action, lance les dés et interprète ses succès pour déterminer le résultat précis de son action.

Le **Tour** possède une durée variable, spécifiée en fonction de l'action entreprise. Il peut durer une minute, une heure, une journée, une semaine...

On utilise le Tour pour les actions de longue durée (peindre une toile, réparer un véhicule, exécuter un solo de guitare) en figurant le temps que le personnage investit dans son action. Ici, le Test est accessoire. Pendant son Tour, le joueur déclare son action et son personnage dispose du temps et des circonstances favorables pour l'accomplir.

Les actions complexes ou demandant plus de temps, de ressources ou marquées d'une interruption s'effectuent sur plusieurs Tours et seront testées.

Tester ou ne pas tester: là est la question!

Le Narrateur devrait demander un Test uniquement lorsque la situation nécessite une mise à l'épreuve, lorsque l'action est effectuée sous pression ou qu'un résultat précis est attendu. Une activité de routine comme lacer ses chaussures, ou une activité qui peut être réalisée à temps perdu et pour laquelle le personnage n'a aucune pression, comme repeindre les murs de son chalet, ne justifie pas un Test. Par contre, dès qu'il y a de la pression, une difficulté particulière, une attente de résultat ou des circonstances entravantes, alors on teste.

Le Test d'action simple:

Une action simple (ex: lancer une balle) se joue en un Round et se résout à l'aide d'un Test d'action simple. Le joueur annonce d'abord son intention au Narrateur afin qu'il ajuste le SR du test à la situation. Le SR par défaut du test est 10, plus les ajustements positifs et négatifs déterminés par les circonstances et par la maîtrise de compétences appropriées.

Le Test d'action simple couvre deux ensembles de situations:

1) L'action tentée fait appel aux seuls Attributs physiques ou intellectuels du personnage:

- **Vigueur:** soulever une charge, courir vite, courir longtemps, effectuer un saut en hauteur ou en longueur, résister au froid, lutter au bras de fer.

- **Agilité:** lancer ou attraper un objet, exécuter une tâche du domaine général, effectuer une manipulation de difficulté notable, mais à la portée du premier venu.
- **Intuition:** percevoir une odeur discrète, un danger, chercher un objet, éviter un objet en chute libre.
- **Esprit:** résister à un contrôle mental, comprendre une énigme basée uniquement sur la capacité de déduction.
- **Présence:** charmer un auditoire, imposer son autorité, négocier une vente ou un achat dans un marché public.

On effectue alors un **Test d'Attribut**. Le joueur lance le nombre de dés équivalent à la valeur de l'Attribut testé. Dans ce cas précis, la valeur de l'Attribut utilisé réduit le SR du test.

Exemple: Geoff soulève une pierre très lourde. Il fait appel à sa Vigueur. La lourdeur ajuste le SR du Test à +4. Si Geoff possède une Vigueur de 8, le Test se fera contre un SR de $10/+4/-8$, donc 6.

2) L'action tentée fait appel aux Compétences du personnage, incluant celles acquises dans le cadre normal de sa Profession ou de ses Loisirs:

- **Vigueur:** déterminer l'issue d'un match de lutte impériale, un pilote de course qui combat l'effet de la gravité.
- **Agilité:** exécuter un montage électronique en suivant un plan d'ingénierie, combattre aux arts martiaux.
- **Intuition:** relever sur le terrain les indices pertinents d'une scène de crime, discerner et traduire des propos tenus à travers un brouhaha.
- **Esprit:** analyser le comportement d'un suspect pour comprendre son implication dans un crime.
- **Présence:** défendre une cause criminelle devant un jury.

On a recours ici au **Test de Compétence**. Le joueur lance le nombre de dés équivalent à la valeur de l'Attribut testé. Dans ce cas, le Rang de la Compétence réduit le SR du test.

Le joueur a la responsabilité de justifier l'appel à la Compétence invoquée. On acceptera d'emblée qu'un Policier sache tirer au pistolet, qu'un Ambulancier pratique couramment les premiers soins et

la réanimation ou qu'un Comptable sache déceler ou camoufler une fraude fiscale...

Si le recours à une Compétence n'a qu'un lien ténu avec la compétence, le joueur devra argumenter pour justifier son choix de manière créative en produisant une explication circonstancielle. Par exemple, le chauffeur de taxi qui possède une base dans quatre ou cinq langues peut se justifier en disant qu'il travaille dans une grande ville et qu'il embarque beaucoup de clients étrangers. Le but recherché est d'encourager la créativité, tout en restant dans le domaine du vraisemblable.

Dans le cas où le lien qui justifie une Compétence suscite le doute, le Narrateur peut demander un point de Flair pour l'accepter. Citons l'exemple du Mannequin qui sait nager parce que son entraîneur lui recommande deux heures de nage par jour pour garder son poids santé...

Dans les cas invraisemblables ou farfelus, le Narrateur peut refuser une justification qui ne tient pas debout. Cependant, l'approche à favoriser demeure la négociation, moyennant quelques points de Flair.

Dans un cas où le personnage ne possède aucune Compétence appropriée pour tenter son action, il présente alors un haut risque d'échec...

Ce manuel de jeu vous offre des exemples de Compétences Individuelles qui peuvent être connexes ou complémentaires à l'Occupation de votre personnage. Ainsi, un mannequin peut avoir suivi des cours de natation, de tricot, voire de parachutisme, si le joueur les a payés en PCD.

Le Test d'Action prolongée:

Si la plupart des actions se passent en un Round et sont testées suivant le Test d'action Simple, le Narrateur invoquera le Test d'Action Prolongée pour déterminer le temps nécessaire à l'accomplissement d'une activité de durée supérieure à un Round ou pour savoir si le personnage l'a réussi à temps.

Exemples: crocheter une serrure avant l'arrivée du gardien qui effectue sa ronde; réussir une réparation avant que l'ennemi le rattrape; escalader une paroi alors que l'ennemi le poursuit; réussir une action avant un concurrent dans le cadre d'une compétition, etc.

Le Narrateur évalue le nombre de Succès requis pour achever l'action. À ce total, on ajoute les Succès re-

quis pour tenir compte des résultats désirés, des Effets impliqués et autres fioritures déclarées d'avance.

Exemples: réparer un véhicule (1 Succès/point de Damage), escalader un mur (6 Succès), Crocheter une serrure de bonne qualité (5 Succès).

Pour accomplir son action, le joueur effectue le Test d'Attribut ou de Compétence approprié et l'activité sera considérée comme terminée lorsque le personnage aura accumulé le nombre de succès requis. Chaque lancer de dés constitue alors un Round ou un Tour, selon l'action impliquée. Un Test infructueux signifie que le personnage a perdu du temps lors de ce Round/Tour. Les succès générés en surplus peuvent être investis dans des Effets.

Plus vite le personnage accumule les succès, plus vite l'action est achevée. Le Test d'Action prolongée détermine donc le temps réel que le personnage aura mis à la réussite de l'action. Une action achevée en 3 Tours sera finie avant celle achevée en 5 Tours.

Si on connaît d'avance le nombre de Rounds dont dispose le personnage pour accomplir son action, comme la durée d'un tour de garde (6 Rounds), on peut générer une certaine tension dramatique.

Exemple: *Bob bâtit une maison. Le Narrateur fixe un Tour de 5 heures par lancer, et demande 50 Succès pour une finition acceptable. Si le joueur obtient en moyenne 5 Succès par lancer, il lui faudra minimalement 10 lancers (10x5h) pour la terminer. Chaque succès additionnel peut être investi dans l'amélioration du style ou de la solidité.*

S'il doit achever sa maison avant l'hiver qui arrive dans un mois, on sent déjà la pression.

Si on utilise le Test d'action prolongée pour simuler un concours, le vainqueur est celui qui atteint le nombre minimal de Succès demandé dans le plus petit nombre de Rounds.

Le Test de Groupe:

Un personnage peut recourir à l'assistance de ses compagnons lorsqu'il craint de ne pouvoir réussir son action tout seul. Alors le Test sera effectué par le personnage possédant la meilleure compétence, c'est-à-dire la plus appropriée et avec le rang le plus élevé. Les personnages qui assistent celui qui fait le test doivent posséder une compétence appropriée ou payer un point de Flair pour contribuer au Test.

Pour chaque assistant, le personnage qui effectue le Test peut relancer un dé n'ayant pas généré de succès, à l'exception des échecs inévitables (1).

Lorsque le Test est lié à un projet d'envergure et qu'un très grand nombre d'assistants sont employés, alors il convient d'effectuer un Test d'Action Prolongée ou de diviser le travail en parties, qui seront prises en charge par des groupes différents.

Exemple: pour percer un coffre-fort dont le blindage s'avère plus épais que prévu, il faut recourir à plusieurs chalumeaux. Chaque voleur disposant d'une expérience en matière de soudure peut assister le soudeur. Le soudeur effectue un Test de Groupe, parce qu'il a la Compétence la plus appropriée. Il relancera donc un dé infructueux pour chaque assistant.

Le Test de Renommée:

La carrière d'un personnage, influencée par ses choix et ses actions, modifiera sa Renommée. Celle-ci sera amplifiée par l'attribution d'Honneurs.

La Renommée est une valeur absolue sans limite maximale. C'est la réputation qui influence la réaction des gens vis-à-vis de cette Renommée. Les agissements du personnage feront que la réputation sera bonne ou mauvaise, alors que sa valeur déterminera l'amplitude de cette réputation.

Nul ne peut ignorer un personnage doté d'une Renommée importante. Une personne de bonne réputation suscitera le respect et l'admiration, alors qu'un personnage de mauvaise réputation, reconnu pour sa cruauté, par exemple, sera craint et détesté.

Le Test de Renommée est effectué à l'aide de l'Attribut Présence du personnage qui s'en sert ou à l'aide de l'Attribut Intuition d'un observateur susceptible de le reconnaître.

La valeur de Renommée est utilisée pour réduire le SR du test alors qu'un ajustement sera apporté en fonction de l'exposition du personnage dans un lieu donné. Dans son milieu de vie, il sera certainement mieux connu (SR-) que dans une région éloignée et coupée du reste du monde (SR+).

Utiliser le Test de Renommée:

Faire jouer sa Renommée: au début d'une Scène, le personnage peut s'appuyer sur sa Renommée pour marquer son influence dans les situations sociales. Lorsqu'il se présente publiquement, il lance

un Test de Renommée. Les succès générés sont autant de relances de dés utilisables dans les Tests sociaux qui auront lieu lors de cette scène. Les relances inutilisées à la fin de la Scène sont perdues.

Déterminer si un observateur a reconnu le personnage: le Narrateur peut déterminer si le personnage est identifié par un observateur présent dans le même lieu en lançant un Test de Renommée. Par exemple:

Le redoutable mercenaire et chasseur de primes Saan Orek s'infiltré dans une réception mondaine afin d'approcher sa cible. Le Narrateur teste l'Attribut d'Intuition de la victime, ainsi que la valeur moyenne d'Intuition des invités.

La Renommée élevée de Saan Orek va ajuster le SR à la baisse, puisque ce dernier fait les manchettes à tout moment. En revanche, sa faible exposition en ce lieu éloigné du monde interlope va compenser à la hausse. De plus, en homme prudent, Saan Orek aura pris soin de changer son apparence, ce qui ajuste le SR à la hausse.

Chaque succès obtenu révélera l'un des Honneurs (dans ce cas-ci tristement célèbre) du personnage. L'observateur ou le groupe qui obtient les succès se rappellera donc que le personnage est associé à ces Honneurs.

Interprétation des succès:

Le nombre de succès requis pour réussir une action entreprise par un personnage dépend directement de la description qu'en fait le joueur:

- Chaque action décrite par une phase simple à un verbe d'action, avec une précision, nécessite un succès: « *Je tire un coup en l'air.* », « *Je sors par la fenêtre.* »;
- Chaque complément, qualificatif ou précision additionnelle sur le geste accompli demande un succès supplémentaire: « *Je tire un coup de semonce, par la fenêtre.* » = 2 succès, « *Je sors par la fenêtre, j'atterris en roulé-boulé, je me redresse pour tirer immédiatement sur le fuyard.* » = 4 succès.

Le joueur qui vise un endroit précis sur une cible ajoutera des succès en précision; celui qui vise au loin investira des succès pour couvrir une longue distance. Le chapitre sur les combats revient en détail sur les Effets.

- La complexité ou l'extrême précision d'une manœuvre peut justifier un nombre de succès supplémentaires, même si elle est décrite par une phrase simple à un verbe d'action.

Exemple: « *Je peins La Joconde* » demanderait certainement 5 succès, vu la notoriété de cette toile et la précision que demande l'action.

Le personnage qui n'arrive pas à cumuler le nombre de succès nécessaire n'atteint pas son objectif. Celui qui accumule des succès en surplus peut les utiliser pour enrichir l'action et ajouter de la précision.

Truc: il vaut mieux annoncer une action simple et utiliser ensuite les succès surnuméraires pour ajouter des effets, plutôt que de déclarer une action complexe qui nécessite dès le départ un grand nombre de succès pour être réussie.

Les succès surnuméraires peuvent servir à affiner le résultat de l'action en ajoutant des **effets**. En voici quelques-uns:

- **Meilleure description**: chaque succès investi permet d'ajouter une précision, un qualificatif ou un verbe d'action à la description de son action.
- **Efficacité améliorée**: chaque succès investi augmente de 20% l'efficacité de l'action. Exemple: Convaincre un plus grand pourcentage d'une foule, obtenir un crédit plus élevé à la banque, réorganiser la garde pour améliorer la sécurité d'un édifice, augmenter la productivité d'une équipe d'ouvriers, etc.
- **Action rapide**: chaque succès investi comble plus rapidement le nombre de succès nécessaire pour terminer une Action prolongée ou améliore d'un point la valeur d'Initiative dans un combat ou augmente de 20% la rapidité d'une action simple.
- **Présentation améliorée**: chaque succès investi améliore de 20% l'aspect présentation, soit la beauté d'un objet d'art, la grâce d'une acrobatie, la finesse d'un commentaire, etc.

Un joueur imaginatif peut concevoir un effet qui n'est pas décrit ici. Il négociera avec le Narrateur pour déterminer si l'effet est acceptable et s'il nécessite plus d'un succès.

Le Duel

Lorsque deux personnes (ou plus) s'affrontent pour gagner un avantage sur le(s) concurrent(s), elles s'engagent dans un Duel. Ce Duel peut être psychologique lorsqu'il s'agit de négociations, ou physique s'il s'agit d'un concours de bras de fer ou d'agilité.

Exemples de Duel: deux magistrats argumentent une cause devant un juge, deux marchands négocient le prix d'un arrivage, deux joueurs de Rodji s'affrontent dans un tournoi, deux pilotes participent au rallye du Grand Sheeraï, deux directeurs se disputent la présidence du conseil d'administration, deux candidats postulent pour un emploi convoité, un contrevenant au code de la route argumente sa contravention avec un fonctionnaire...

La scène de Duel

Le Duel constitue une Scène à part entière. Les Pouvoirs actifs avant un Duel doivent être réactivés pour le Duel, et ceux-ci prendront fin aussitôt que le Duel se termine.

Pendant la Scène de Duel, le décompte du temps peut avoir lieu en Tours ou en Rounds, selon la nature et la durée de l'affrontement. Un Duel peut durer un nombre prédéterminé de Tours ou perdurer jusqu'à l'obtention d'un Vainqueur.

Certains Duels psychologiques comme postuler un emploi haut placé peuvent durer des semaines, voire des mois. Dans un tel cas, la Scène de Duel peut être entrecoupée d'autres Scènes avant qu'un vainqueur ait été déterminé.

La Scène de Duel se termine lorsque:

- la limite de temps est atteinte;
- il n'y a plus qu'un seul duelliste;
- il n'y a plus de duelliste du tout;
- les duellistes s'entendent pour mettre fin au Duel;

Les Seuils de Duel

Pour marquer la progression d'un Duel, on détermine un Seuil unique correspondant à l'Attribut utilisé dans le Duel. Le Seuil du personnage et celui de son adversaire se rempliront au fur et à mesure de l'affrontement selon les succès générés par l'un et l'autre pour signifier sa progression. Une fois son Seuil saturé, le personnage est éliminé du Duel.

L'Attribut utilisé varie selon le type de Duel:

- **Vigueur:** force physique, endurance, vitesse.
- **Agilité:** adresse, coordination, finesse.
- **Intuition:** stratégie, énigme.
- **Esprit:** Discussion philosophique, affrontement psychique, négociation.
- **Présence:** Joute oratoire, gain d'influence, procès, négociation.

Pour simuler un Duel plus long ou plus féroce, on peut ajuster le nombre de Seuils.

Lorsque le Duel prend fin, les Seuils des antagonistes sont vidés, sauf quand la nature du Duel ou de la Campagne de jeu apporte des conséquences scénaristiques au Duel.

Par exemple: un Duel psychologique où deux personnes tentent de salir la réputation de l'adversaire peut demander un certain temps pour que les médias délaissent l'affaire au profit d'une autre plus intéressante.

Un Duel physique peut laisser le perdant épuisé au point qu'il doive se reposer plusieurs jours avant de reprendre du service.

Dans ces cas particuliers, les circonstances permettant de réduire le Seuil affecté devront être négociées avec le Narrateur.

Le Test de Duel:

Chaque Tour ou chaque Round, les duellistes effectuent un Test d'action simple. Certains Traits influenceront le résultat des Test de Duel.

Le joueur peut utiliser ses succès pour:

- Remplir le Seuil de ses adversaires.
- Investir dans des effets.
- Bloquer les succès (1 pour 1) de ses opposants et ce, peu importe qu'ils soient dirigés contre lui ou contre un autre adversaire.

Certains duellistes disposent d'un Trait, d'un objet ou d'un avantage scénaristique ou circonstanciel qui leur confère une participation plus efficace au Duel.

Ce genre d'avantage se manifeste sous la forme d'un multiplicateur de succès (habituellement x2, plus rarement x3) applicable aux succès utilisés pour réduire le

Seuil de l'opposant, mais jamais pour bloquer les succès opposés.

Deux succès avec un multiplicateur de x2 deviennent donc quatre succès que l'adversaire doit bloquer ou encaisser.

Ces multiplicateurs peuvent être soumis à des conditions. Par exemple, des preuves accablantes lors d'un procès ne s'appliqueront qu'à un opposant particulier. En revanche, le multiplicateur de dommages d'une arme sera d'usage général.

Du point de vue scénaristique, les Test de chaque duelliste sont considérés comme simultanés. Tous les succès sont appliqués en même temps. Il est donc possible pour les duellistes de s'éliminer l'un l'autre simultanément. Dans un tel cas, soit le résultat du Duel ne sera pas concluant, soit les deux duellistes perdront au change.

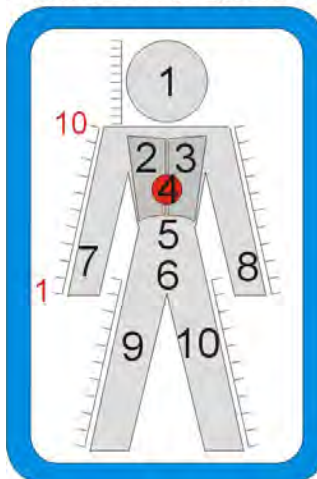
Le test de probabilités:

Pour résoudre les situations dont l'issue ne dépend pas des facultés d'un personnage, mais d'un facteur probabiliste ou aléatoire, on utilise le Test de probabilités. La condition à décider va déterminer le test le plus approprié.

Pourcentage: pour simuler le comportement d'un système instable, le Narrateur détermine au préalable les conditions du test:

- Taux de probabilités fixé entre 00 et 99;
- Résultat si inférieur;
- Résultat si égal;
- Résultat si supérieur;

Dommages infligés par hasard



Le joueur roule alors deux dés10, en lançant d'abord les unités (0-9), puis les dizaines (0-9).

Dommages aléatoires: une balle perdue dans une fusillade, un projectile lancé sans viser, la chute d'un objet ou un bête accident... que de situations qui peuvent atteindre un personnage de manière imprévisible!

Le lancer d'un dé10 détermine l'emplacement atteint, en fonction d'une silhouette type comme celle illustrée à gauche. Un second lancer précise la position de la blessure sur

le membre atteint: 1 étant l'extrémité et 10, l'articulation mère. Un troisième lancer détermine la gravité de la blessure.

Jeux de hasard: quand les chances de succès sont minces, le recours aux jeux de hasard apporte un élément « chance » intéressant:

1. **Pair/impair:** à utiliser comme pile ou face, quand les chances sont de 50%. Un résultat pair signifie une conséquence positive et un résultat impair indique une conséquence négative.
2. **La suite ou la paire:** cette méthode simule les jeux de casino. Établissez d'abord les gains possibles et le prix de chaque mise. Selon les chances de victoire, faites lancer six dés au joueur.
 - a. S'il obtient un lancer uniforme, il gagne le gros lot. C'est le lancer le plus chanceux.
 - b. Une suite complète représente le lot de seconde importance.
 - c. S'il obtient trois paires, il peut gagner un lot de troisième importance.

Le Flair:

Et la performance rôlistique dans tout ça?

Bien que la mécanique des Tests et celle des Duels soient intéressantes, leur logique veut que les compétences et habiletés réelles du joueur n'affectent que très peu celles du personnage³.

Quand le destin d'un personnage dépend de son plaidoyer devant un juge ou de la stratégie militaire qu'il adopte, les joueurs aiment bien donner une prestation rôlistique plutôt que de laisser un simple jet de dés en déterminer l'issue.

Le système Persona permet à une prestation rôlistique d'être récompensée immédiatement grâce à des points bonis accumulables que le joueur pourra utiliser pour influencer le résultat d'un Test ou l'avenir de son personnage de façon significative.

Le **Flair** représente l'élément « Chance / Karma » du jeu. À la différence du hasard introduit par les dés, le Flair permet aux joueurs d'apporter une contribution scénaristique intentionnelle au jeu en influençant le cours des événements.

Le Flair est une récompense instantanée que mérite un joueur pour une prestation rôlistique intéressante.

Il s'accumule dans une réserve et s'utilise instantané-

ment pour influencer le déroulement de l'histoire.

Le Flair appartient au joueur et non au personnage. Sa réserve est donc utilisée pour tous les personnages associés au même joueur, et ne change pas non plus en cas de flash-back.

Ainsi, le joueur qui doit changer de personnage pour une raison quelconque (décès, hospitalisation prolongée, jeu d'un PNJ temporaire destiné à mourir au bout d'une Scène, etc.) conserve sa Réserve de Flair intacte. Il est donc toujours pertinent d'interpréter son jeu au maximum de ses capacités pour amasser du Flair.

Réserve de Flair de départ:

Dès sa création, un personnage possède une Réserve de Flair d'un point pour chaque Drame inscrit à sa fiche.

Les Drames des personnages secondaires (amis, contacts et autres figurants) seront utiles pour gagner du Flair lorsqu'ils sont en jeu, mais n'influencent pas la Réserve de départ.

Acquérir du Flair:

Le joueur qui interprète son personnage dans le ton approprié se voit récompensé par le Narrateur par du Flair qu'il ajoute à sa réserve.

Celui qui donne une performance rôlistique exceptionnelle ou une idée qui contribue significativement au scénario peut être récompensé par acclamation: c'est alors le groupe qui lui accorde du Flair.

Les Drames fournissent de multiples occasions pour le joueur d'explorer son personnage et de contribuer au scénario pour acquérir du Flair.

Un joueur qui consent un sacrifice significatif pour sauver ses pairs ou la vie des innocents peut mériter une prime instantanée.

Flair en fonction de l'interprétation:

Flair	Interprétation du personnage
0	Jeu désagréable, power/métagaming;
1	Effort à encourager;
2	Interprétation juste et constante;
3	Interprétation exemplaire contribuant au jeu;
4	Contribution exceptionnelle au jeu;

Note: On n'accorde pas du Flair pour la réussite d'un Test ou pour une attitude qui n'est pas dans le ton du personnage.

³ Voir Métagaming, Chapitre 1.

On attribue le Flair de deux façons:

La discrétion du Narrateur implique que le Narrateur peut déterminer de son propre chef qu'un joueur a mérité du Flair. Privilégier lorsqu'il existe une rivalité intense entre les joueurs, afin d'éviter les conflits.

L'acquisition de Flair par acclamation signifie que n'importe quel joueur (Narrateur inclus) peut décréter que la performance d'un joueur autre que soi-même mérite du Flair. Si la majorité des participants sont d'accord et que personne ne s'y oppose verbalement, le joueur gagne du Flair.

Dans les groupes où les joueurs sont unis, cette méthode favorise la participation démocratique des joueurs à la remise des récompenses tout en permettant de prévenir les abus.

Utiliser le Flair:

Le Flair permet de se sortir de situations sans issue, de faire appel à la chance ou à son Karma, voire activer des ressources insoupçonnées.

Le Flair doit couler comme de l'eau: n'hésitez pas à en accorder et à l'utiliser pour épicer vos aventures. Le jeu n'en sera que plus palpitant.

Les joueurs devraient garder à l'esprit que tout point de Flair dépensé se retrouve dans la Réserve de Flair du Narrateur et qu'il reviendra les hanter avant la fin de l'Épisode...

L'utilisation du Flair se fait sur déclaration et ses effets s'appliquent immédiatement, même si ça interrompt l'ordre normal d'une activité. Certaines utilisations sont simples et ne requièrent aucune négociation avec le Narrateur:

- Coup de chance: transformer un dé qui n'a pas généré de succès en succès, ou influencer un Test de Probabilités en relançant un dé (on conserve le résultat le plus avantageux);
- Bon Karma: relancer tous les dés infructueux lors d'un Test ;
- Mauvais Karma: Permet d'augmenter le SR d'un Test de +1 par point de Flair investi. Utile contre les adversaires...
- En Duel: Le Flair peut annuler des succès adverses à raison d'un point par succès ;
- Instinct défensif: un point de Flair permet d'augmenter la Réserve de Défense de deux points;
- Réussir l'improbable: lors d'un Test où le SR est

supérieur à 10, le joueur peut acheter un succès en payant un point de Flair par SR au dessus de 10. Acheter un succès pour un SR14 coûte donc 4 points de Flair;

- Activer une habileté: Certains Traits, Honneurs et Pouvoirs possèdent un coût d'activation qui doit être payé en Flair;
- Participer à une Scène de Guérison: pour un point de Flair, le personnage peut participer à une Scène de Guérison, ou en bénéficier.
- La rémission: un personnage peut réduire d'un point un Seuil de Duel, de Stress ou de Blessures moyennant un point de Flair et son retrait de la scène en cours pour se reposer.

Le Flair peut également servir à soudoyer le Narrateur afin qu'il accepte l'idée d'un joueur ou accorde sa bonne volonté... Dans ce cas, le coût en Flair est négocié avec le Narrateur.

Quelques exemples:

Accepter l'utilisation d'une compétence: Lors d'un Test de Compétence, un joueur peut utiliser une compétence qui n'est pas directement liée au Test en justifiant l'utilisation de cette compétence précise. Le Narrateur demandera habituellement d'être soudoyé. Plus la justification est vaseuse, plus la quantité de Flair nécessaire sera élevée.

Accepter un effet de Test: Lors d'un Test, si le joueur décide de dépenser ses succès dans un effet un peu particulier que le Narrateur n'est pas certain d'aimer, il peut demander à être soudoyé pour l'accepter. Ce cas se présente seulement pour les effets vraiment spéciaux ou quelque peu tirés par les cheveux.

Prendre contrôle momentané d'un figurant: Un joueur peut soudoyer le Narrateur pour jouer un figurant (un personnage mineur contrôlé par le Narrateur) pendant quelques instants, ou simplement pour que le figurant accomplisse une action simple, comme porter son attention sur un écran de télévision pour quelques instants, échapper son cellulaire ou se pencher pour attacher un lacet défilé. Plus l'action est insolite, plus le coût sera élevé.

Ajouter un objectif personnel à l'Épisode: Un joueur peut ajouter un objectif personnel à l'Épisode, dans le cas unique où cet objectif est lié à l'un de ses Drames. Le coût variera en fonction du rapport de cet objectif avec l'Épisode actuel:

- un objectif lié avec l'histoire de l'Épisode ne devrait coûter qu'un ou deux points;
- un objectif sans lien avec l'histoire de l'Épisode, mais qui nécessite un court aparté, devrait coûter entre deux et quatre points, à moins de nuire au fil narratif de l'Épisode;
- un objectif dont la tangente s'écarte drastiquement de l'Épisode en cours coûtera au minimum cinq points de Flair;

Ajouter un objectif de groupe à l'Épisode: les joueurs peuvent, d'un commun accord, ajouter un objectif mineur ou majeur à l'Épisode en cours.

- un objectif mineur coûtera entre trois et cinq points de Flair;
- un objectif majeur coûtera de cinq à dix points de Flair;
- Dans la mesure où un Épisode complet est créé uniquement à partir des objectifs déterminés par le groupe de joueur, le Narrateur pourra demander un coût moindre;
- Si le Narrateur a le sentiment que le nouvel objectif nuira au déroulement de la Saison, il pourra demander un coût plus élevé.

Le coût de tous les nouveaux objectifs doit être payé par le groupe de joueurs, mais ceux-ci sont libres de répartir le prix entre eux comme ils le souhaitent.

Réserve de Flair du Narrateur:

Le Narrateur possède aussi une Réserve de Flair, mais celle-ci commence vide au début de chaque Épisode. Elle se remplira à même le Flair utilisé par les joueurs.

Le Narrateur peut utiliser sa réserve de Flair pour activer les effets suivants:

Malchance: lors d'un Test, le Narrateur peut dépenser un point de Flair pour bloquer un succès d'un joueur;

Esquive: créer instantanément une Réserve de Défense équivalente à la quantité de Flair investi pour un personnage, qu'il s'agisse d'un Protagoniste, Antagoniste, Figurant, Chair à Canon ou même d'un personnage contrôlé par un joueur.

Caprice: activer un Caprice du véhicule d'un personnage au prix d'un point de Flair;

Galère: au prix de 2 points de Flair, provoquer une

panne ou l'épuisement d'une ressource utilisée par les personnages joueurs.

Ah le méchant ! activer l'un des Traits de Vilain d'un antagoniste pour le coût indiqué;

Pas encore mort: sauver la vie d'un personnage, joueur ou non, en diminuant d'un point un Seuil de Duel, de Stress ou de Blessures, pour chaque point de Flair investi;

Quelques conseils au Narrateur:

Le Flair est une épice qui rehausse la saveur de vos aventures. Il permet à un vilain d'offrir un meilleur défi aux personnages, ou encore de sauver un joueur in extremis des griffes du vilain.

Votre Réserve de Flair doit donc servir à s'assurer que tout le monde s'amuse et relève des défis intéressants, jamais à frustrer les joueurs.

Le Flair est une monnaie d'échange qui devrait s'échanger aisément contre diverses faveurs et concessions. Encouragez les joueurs à faire preuve de créativité dans l'utilisation du Flair.

Les avantages octroyés par le Flair ne sont pas nécessairement mécaniques, ils peuvent être scénaristiques. Ainsi, un personnage qui arrive dans une ville peut y connaître quelqu'un (un parent, une vieille connaissance) moyennant du Flair.

Évitez de refuser l'utilisation du Flair, encouragez plutôt la négociation. Si vous êtes en désaccord partiel ou total avec l'utilisation que le joueur veut faire de son Flair, négociez une demande allégée ou un prix plus élevé.

Voici un barème qui vous guidera dans vos négociations:

Flair	Avantage / demande
1	Faible incidence sur le scénario;
2	Incidence minime, dans le ton du scénario;
3	Incidence moyenne, dans le ton du scénario;
4	Incidence importante, dans le ton du scénario;
5	Incidence extrême, dans le ton du scénario;
6	Incidence minime, mais éloignée du scénario;
7	Incidence moyenne, hors propos;
8	Incidence importante, hors propos;
9	Incidence extrême, vaseuse ou chiant !
10	Improbable ou totalement hors propos;

Vous pouvez aussi autoriser le joueur à utiliser son Flair pour créer son prochain personnage avec plus

de points: 10 PCD par point de Flair est un bon taux d'échange, d'autant qu'il remplit la réserve du Narrateur pour le début du prochain Épisode...

Note: on ne saurait édicter de bonne ou mauvaise façon d'interpréter un personnage, dans l'Absolu. C'est une question de psychologie: certaines réactions avantagent le personnage alors qu'à d'autres moments elles l'enfonceront dans un pétrin terrible. Pour mériter du Flair, le jeu doit révéler le personnage, lui donner une profondeur ou l'amener à évoluer.

Utiliser les Drames:

Le Drame est un Honneur qui contribue à la Renommée du personnage, à raison d'un point par Drame. Certains seront communs à plusieurs personnages, d'autres Drames peuvent être liés par des circonstances scénaristiques.

Sauf exception, un Drame n'apporte pas forcément un désavantage mécanique au jeu, à moins d'un handicap majeur choisi par le joueur.

Sur le plan scénaristique, le Drame offre au personnage un outil de jeu extraordinaire qui permet l'exploration de sa personnalité, le développement de son caractère, de son point de vue et de ses opinions.

Lorsque le Drame d'un personnage entre en jeu, que se soit pour une Scène ou un Épisode entier, ce Drame présentera au joueur des opportunités rôlistiques pour interpréter son personnage et mériter une plus grande récompense de Flair. Pour chaque Scène qui implique l'un des Drames du personnage, le joueur verra sa récompense de Flair augmentée d'un point.

C'est au joueur de profiter des occasions de jouer ses Drames, à défaut de quoi il manquera sa chance de les rentabiliser. Rappelons que le joueur investit des PCD pour les acquérir...

Les Drames peuvent servir à insérer de nouveaux objectifs pour l'Épisode, voire un Épisode complet, pour autant qu'ils respectent deux conditions:

1. L'objectif entre en relation avec l'un des Drames d'un personnage;
2. L'objectif trouve une place vraisemblable dans le scénario;

Les objectifs liés au Drame d'un personnage

peuvent profiter à tous les personnages participant à sa résolution en leur accordant des PCD.

Exemple: un personnage profite du fait que le scénario se situe dans sa ville natale pour faire intervenir un Drame dont le sujet s'y trouve, même s'il n'a pas de lien direct avec le scénario.

Les drames n'ont pas besoin de connaître un dénouement ou d'être résolus pour donner du Flair. Plusieurs Drames sont tout bonnement insolubles ou leur effet s'avère irréversible quel que soit l'effort fourni par le personnage.

Expérience et Progression

L'un des grands plaisirs du jeu de rôles est de pouvoir jouer un personnage pendant longtemps et de le voir évoluer au gré de ses aventures.

À l'issue de chaque Épisode, les personnages auront la chance de gagner de l'expérience sous la forme de PCD (Points de Création et Développement), qui serviront à faire évoluer leurs caractéristiques et compétences. Les coûts en PCD pour faire évoluer le personnage augmentent à mesure que le Rang s'élève et sont détaillés dans le tableau résumé «**Tableaux des coûts (PCD)**» en annexe.

Évolution des caractéristiques d'un personnage:

Caractéristique	PCD
Améliorer un Attribut ou l'indice de Revenu	X4
Améliorer Compétence, un Pouvoir ou un Art de combat existant	X2
Développer une nouvelle Compétence	X4
Améliorer un Loisir existant	X2
Développer un nouveau Loisir / une Spécialité	X3
Améliorer un Trait ou Trait Expert existant	X2
Développer un nouveau Trait ou Trait Expert	X4

Exemple: à la création du personnage, il en coûte 18 PCD pour régler un Attribut au Rang 4, suivant le tableau de coût des Attributs. En jeu, pour le faire évoluer à 5, il en coûtera 8x4, soit 32 points.

Évaluer la valeur d'un Scénario:

On détermine le nombre de PCD remis en fonction de l'atteinte des objectifs de mission, et non de leur durée. Une mission peut donc s'échelonner sur plusieurs sessions de jeu, mais les PCD associés seront remis à l'atteinte de chaque objectif.

- Une suite de missions liées par une histoire continue sera appelée une **Série**.

- Chaque mission d'une Série est un Épisode.
- Les Séries particulièrement longues sont appelées **Saisons**.

Chaque **Épisode** comporte des objectifs principaux et secondaires, déterminés selon les besoins du scénario: bataille, poursuite, interrogatoire, pénétrer dans une place forte, etc.

Tout objectif possède une valeur en PCD, déterminée en fonction du défi proposé. Ces objectifs ne sont pas révélés aux joueurs et peuvent différer de ce que les personnages croient être les objectifs.

Chaque Épisode possède sa valeur d'expérience. Ainsi, chaque objectif atteint donne au groupe un certain nombre de PCD, qui seront divisés de façon équitable entre les personnages participants. Les absents ayant toujours tort, ceux qui ne participent qu'à une partie des Épisodes n'auront droit qu'à une partie des points.

Expérience en fonction du défi:

Objectif secondaire

PCD	Objectif
1	Action de routine / aucun défi;
2	Risque faible / faible défi;
3	Risque modéré / défi moyen;
4	Risque élevé / défi important;
5	Risque extrême / défi extrême;

Objectif principal

PCD	Objectif
2	Action de routine / aucun défi;
4	Risque faible / faible défi;
6	Risque modéré / défi moyen;
8	Risque élevé / défi important;
10	Risque extrême / défi extrême;

À titre indicatif, un Épisode moyen devrait rapporter entre 20 et 30 PCD, alors que la valeur d'un scénario plus complexe peut aisément grimper jusqu'à 50PCD.

En plus des objectifs normaux du scénario, les joueurs peuvent déterminer des objectifs secondaires personnels basés sur leurs Drames.

Le bonus d'implication:

Pour encourager les joueurs à s'impliquer, plutôt que de suivre le leader du groupe, le Narra-

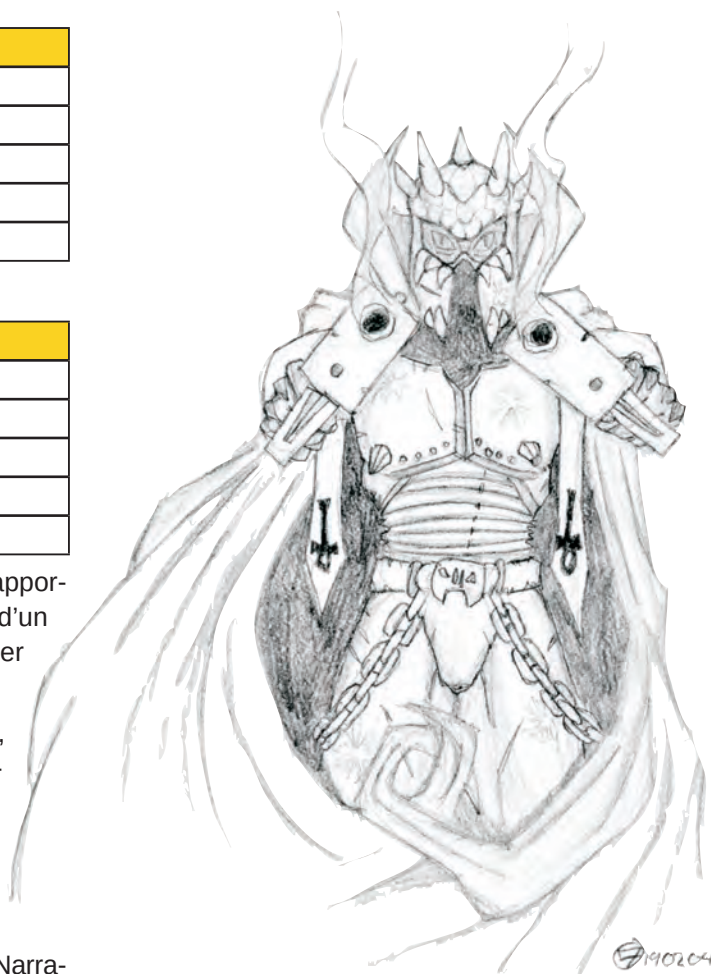
teur pourra leur remettre un bonus de fin de Série en fonction de leur performance globale au cours des différents Épisodes de la série.

Bonus de fin de Série:

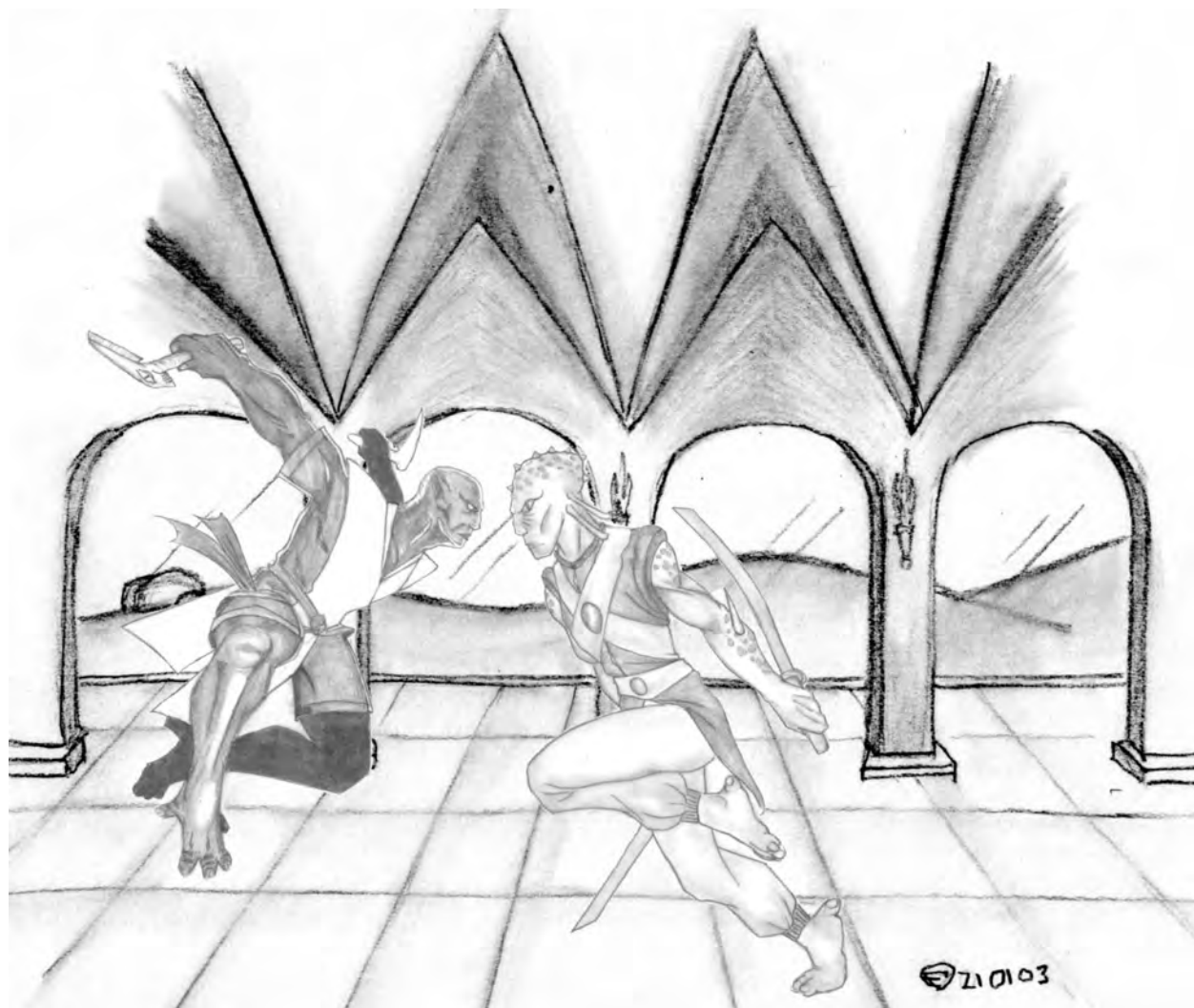
PCD	Implication du joueur
10	Faible initiative / faible participation;
20	Initiative timide / participation moyenne;
30	Initiative modérée / bonne participation;
40	Initiative remarquable / participation modèle;
50	Initiative idéale / leader positif;

Pour finir, chaque séance de jeu devrait comporter une remise de PCD en fonction des objectifs atteints pendant la séance.

Rappelons que l'interprétation d'un personnage ne rapporte pas de PCD mais plutôt du Flair.



Une tranche de vie...



Le dojo de l'Académie des Khamounis:

Ville d'Eldest, planète Yovik

Aïshah et Dettlek sont deux jeunes combattants formés à l'Académie. Ils y vivent depuis l'âge de six ans, alors que leurs parents mouraient dans un accident de transport.

Sous la supervision de leur Senseï, ils s'affrontent dans un duel d'Aïksen, avec des armes d'exercice, dans le but de tester leurs réflexes. Ils doivent désarmer l'autre le plus rapidement possible sans se blesser et sans blesser l'adversaire.

Si les combats d'Aïksen sont de courte durée, ils n'en sont pas moins épuisants. Les jeunes en sont seulement au niveau Kohaï et déjà, ils mettent en pratique les redoutables Kidjis qu'ils ont appris. Capables de neutraliser un adversaire en quelques

secondes, ils connaissent les moindres points sensibles du corps et savent déjouer les réflexes les plus rapides.

Dettlek excelle dans le maniement du sabre. Aïshah préfère les zenji polarisiens, des lames légères qui se lancent comme un boomerang. Ils représentent un duo redoutable contre qui il vaut mieux éviter d'avoir à se battre...

Fort heureusement, ils sont loyaux et démontrent un rare sens de l'honneur. On pourra compter sur eux pour défendre la liberté et les droits de la personne, lorsqu'ils seront en âge de devenir des chevaliers Khamounis.

Les combats

Bien que les règles de Duel suffisent à simuler un affrontement bref entre antagonistes, le déroulement d'un vrai combat demande un jeu plus détaillé afin de donner le rendu fidèle des actions de chacun. Ce chapitre présente les règles de combat, d'arsenal et d'arts martiaux.

Amis et ennemis

Les personnages contrôlés par le Narrateur (PNJ) se divisent en quatre catégories:

1. **Les Intervenants Majeurs;**
2. **Les Figurants;**
3. **La Chair à Canon;**
4. **Les Créatures;**

Les Intervenants Majeurs

Qu'il s'agisse d'un maître enseignant à l'un des personnages, d'un seigneur local employant les PJ, du chef d'un groupe de bandits auquel se confronteront les PJ, d'un guerrier de renom ou de l'épouse d'un PJ, les Intervenants Majeurs ont un rôle important à jouer dans l'intrigue. En tout cas, ils prennent rarement une position neutre face aux PJ.

En conséquence de leur importance scénaristique, les intervenants majeurs sont construits sur une fiche de personnage au même titre que les PJ. Disposant de 300 PCD ou plus selon le type de campagne, ils auront leur personnalité propre, un passé, des Drames et des buts à atteindre. Le Narrateur leur écrit généralement une page d'histoire et dessine les plans de leur repaire.

Vilains

Certaines Séries possèdent une orientation manichéenne du bien contre le mal imposant aux PJ des opposants plus grands que nature, dotés d'ambitions démesurées et de moyens pour les mettre en oeuvre. Ces Intervenants Majeurs qu'on appellera ici « Vilains » possèdent un ou plusieurs Traits qui leurs sont spécifiques et dont l'objectif est de permettre au Narrateur de faire durer la campagne.

Ces Traits spéciaux, dits « Traits de Vilain » coûtent 20 PCD chacun et sont activés par le Narrateur à l'aide du Flair que dépensent les joueurs et qu'il accumule à cette fin. Ils servent à faire de cet ennemi

un opposant plus coriace, sinon plus impressionnant. Ainsi, un Vilain peut avoir autant de Traits de Vilain que le Narrateur peut se l'offrir.

Traits de Vilain:

Subalternes: Le Vilain semble toujours avoir quelques hommes de main loyaux, prêts à surgir de leurs quartiers sur ordre de leur chef. Chaque point de Flair investi fera apparaître un personnage Chair à Canon pour chaque personnage joueur.

Prévoyant: Le Vilain semble être impossible à prendre au dépourvu, quelle que soit la précaution prise par ses opposants. Au prix d'un point de Flair, ce génie de la stratégie aura prévu la tactique de ses opposants avec suffisamment d'avance pour s'y préparer. Exit l'Effet de surprise. Ceci ne veut pas dire que la tactique échouera pour autant...

Prestance: Le Vilain possède une prestance, voire un rire à glacer le sang, qui possède un pouvoir déconcertant sur ceux qui l'entourent. Au prix d'un point de Flair, le Narrateur peut activer ce Trait pour la Scène en cours. La prestance du Vilain imposera un SR+1 sur tous les tests des personnages situés dans la même pièce, incluant les alliés du Vilain, jusqu'à la fin de la Scène.

Réseau d'informations: Le Vilain possède un réseau d'information performant. Au prix d'un point de Flair, il apprend l'un des Drames d'un PJ.

L'Antre: Le Vilain possède un repère particulièrement bien organisé, dont il a conçu et connaît les moindres recoins et les ressources. Au prix d'un point de Flair, un objet ou un mécanisme d'activation dont a besoin le Vilain se trouve à portée de main.

L'Évasion: Le Vilain possède au moins un plan d'évasion efficace qui lui permet d'éviter d'être capturé. Au prix d'un point de Flair, son plan imprévisible réduira de 5 le SR de ses tests pour faciliter son évasion.

Cette courte liste donne une idée du concept. J'encourage la création de nouveaux Traits de Vilain, en se basant sur ceux présentés ici comme guide.

D'ailleurs, pour équilibrer les Traits de Vilains, les PJ peuvent eux-mêmes posséder un ou deux Traits héroïques afin de pouvoir se tirer d'affaire dans les

situations corsées. Ils sont acquis au même coût (20 PCD chacun) que les Traits de Vilain et sont activés par le Joueur au prix de points de Flair.

Le coût d'activation s'ajuste à la situation et sera négocié avec le Narrateur. Notons que la présence de chacun de ces Traits ajoute un point à la Renommée du personnage, car ils donnent accès à des manœuvres pour le moins héroïques, dont la durée se limite à une Scène.

Traits de Héros:

Abri providentiel: Alors que plus rien ne peut sauver le Héros, celui-ci trouvera pourtant un recoin sûr pour s'abriter efficacement contre l'holocauste.

Arme fatale: Le Héros parviendra in extremis à désamorcer une bombe ou un piège mortel, même sans en avoir les compétences ou sans disposer des outils requis. L'utilisation réussie de ce Trait lui accordera un point de Renommée, dans la mesure où les circonstances scénaristiques le favorisent.

Arme improvisée: Le Héros sait faire feu de tout bois, même dans les pires situations. Ainsi, il utilisera en guise d'arme (MDx2) tout objet banal qui lui tombe sous la main. L'attaque ainsi perpétrée ignore un point de MD de l'adversaire. « *Je vais te tuer avec cette tasse...* »

Badass: Le Héros sait lâcher une réplique de gars qui en bouche un coin à tous ses adversaires. Pour le Round suivant l'activation de ce Trait, plus aucun adversaire ne pourra répliquer ni par la parole ni par une attaque contre le Héros, ce qui équivaut, mécaniquement, à l'Effet de surprise.

Bagarre générale: Le Héros déclenche une bagarre générale inopinée afin de couvrir sa fuite. Il pourra disparaître sans être vu pendant que tous ses adversaires seront occupés à se battre avec les occupants des lieux.

Bud Spencer: Le Héros costaud sait jouer de ses poings dans une bagarre impliquant plus de deux adversaires et qui les laissera tous KO. L'activation de ce Trait fournit un AR+4 contre les coups portés à mains nues, AR+2 contre les coups portés avec des objets légers, AR+1 contre les coups portés avec des objets lourds et permet un MD+4 sur les coups de poing portés sur l'adversaire.

Cascade inimitable: Le Héros, pour franchir un obstacle, effectue par un coup de chance inouï une cas-

cade que personne, pas même lui, ne pourra imiter par la suite. Par exemple, passer entre deux barreaux d'une échelle sans se péter la gueule. La réussite de cette pirouette lui accordera un point de Renommée.

Complice inattendu: Le Héros arrive à convertir l'un des subordonnés de son ennemi afin qu'il lui vienne en aide. Attention: il le fera une fois seulement, car ça risque de lui coûter cher!

Coup de chance: Le Héros mal pris profite d'un événement extérieur à son contrôle afin de mettre fin à la scène de combat. Par exemple: le passage d'un train ou d'une parade pendant une poursuite, l'arrivée des policiers durant une bagarre, le déclenchement d'un orage au moment opportun...

Déduction: Le Héros, par un coup de génie spontané, déduit l'indice qui manque pour solutionner l'étape qui le bloque dans sa quête. L'activation de ce Trait force le Narrateur à entretenir le joueur en privé pour lui fournir cet indice.

Dernière chance: Le Héros a sur lui, par un heureux hasard, l'objet banal qui permet de sauver la situation: une allumette, une pile de rechange, une lampe de poche, un outil, ou alors il lui reste une dernière balle dans son arme, lui qui avait pourtant épuisé ses munitions.

Ennemi empoté: L'activation de ce Trait impose à l'ennemi un SR+2 pour attaquer le Héros.

Évasion: Le Héros trouvera un moyen de se défaire d'une entrave ou de sortir d'un lieu bouclé où l'ennemi l'avait pourtant enfermé à double tour, que ce soit par une défaillance des moyens de contention, par l'existence d'un passage condamné ou par l'inattention d'une sentinelle...

Intervention miraculeuse: Le Héros mal pris pourra profiter de l'intervention opportune d'un PNJ afin de tourner la situation à son avantage. L'utilisation de ce Trait peut retrancher un point de Renommée dans la mesure où cette intervention produit sur lui un effet déshonorant.

Invaincu: Tant et aussi longtemps que le Héros n'encaisse aucun point de Blessures durant la Scène de combat où il active ce Trait, il bénéficie d'un bonus de 2D sur sa Présence pour tenir l'adversaire en respect et l'adversaire subira un malus de SR+2 sur ses tests d'attaque.

Objet porte-bonheur: Le Héros possède un objet auquel il attribue sa chance dans les pires situations.

Peut-être s'agit-il d'un bijou (bague, collier, etc.), d'un vêtement (ceinture, bottes...) ou d'un objet que l'on porte sur soi tel un briquet, une boussole, un éclat extrait chirurgicalement d'une blessure par balle ou la plaque d'identité d'un ami soldat tombé au combat. Oubliez ici la patte de lapin, la créativité est de mise! Lorsque le PJ fait appel à cet objet, il devient actif pour une Scène, à condition de ne pas avoir servi au cours des trois Scènes précédentes. Son effet est de diminuer le SR d'un point pour toutes les actions entreprises par le PJ durant cette scène. L'effet n'affecte que le personnage qui prête foi à l'objet et n'est pas transférable à un tiers.

Poursuite à pied: Le Héros parvient à trouver son chemin dans un lieu qui lui est inconnu ou peu connu, dans le but d'échapper à ses poursuivants. Il bénéficiera d'un SR-1 pour franchir les obstacles, alors que ses adversaires subiront un malus de SR+1 pour réussir à l'y suivre.

Poursuite en véhicule: Le Héros saura s'emparer du premier véhicule trouvé sur sa route pour échapper à ses poursuivants. Les clés auront été oubliées sur le contact et le PJ bénéficiera d'un SR-1 pour éviter les obstacles, alors que ses adversaires subiront un malus de SR+1 pour réussir à le suivre.

Rage MacClainienne: Le Héros qui voit son premier Seuil de Stress saturé pourra activer ce Trait afin d'entrer dans un état de colère qui lui accorde un MDx2 sur toutes ses attaques. Pour la durée de la Scène, il aura une immunité au Stress. Chaque usage de ce Trait ajoute un point à sa Renommée.

Rambo: Le Héros poussé dans ses derniers retranchements saura utiliser toute arme placée sur son chemin pour faire un carnage, sans égard à ses compétences. L'activation de ce Trait permet d'ignorer la DU de l'arme et 1 point d'AR de l'ennemi.

Sauvé in extremis: Le Héros qui parvient à l'article de la mort (saturé en blessures Mortelles) sera sauvé par une intervention providentielle.

Survivre à une chute: Le Héros qui subit une chute fatale parviendra à s'accrocher à quelque chose qui puisse ralentir sa chute, ou tombera sur une surface propice à lui épargner des blessures fatales.

Tir chanceux: Durant une fusillade uniquement, le Héros pourra relancer les 1 et les 10 de ses tests d'attaque pour tirer sur l'adversaire; les succès acquis par ces relances s'ajoutent aux succès déjà acquis.

Les Figurants

Les Figurants ont un rôle de second plan dans l'intrigue de la Campagne. Leur existence ne justifie pas l'écriture d'un roman, mais ils possèdent tout de même une personnalité et des Compétences propres. Bien que les détails de leur vie n'aient qu'une influence mineure sur la vie des personnages, ils sont également conçus comme des personnages joueurs, mais avec 200 PCD ou moins.

Exemples de Figurants: un marchand amical, le chef d'une délégation venus implorer l'aide des personnages, le bras droit d'un dirigeant de la mafia, un complice des joueurs.

La Chair à Canon

La Chair à Canon est la catégorie qui inclut tous les personnages dont l'importance est insuffisante pour justifier le port d'un nom propre et la création d'une personnalité. Ils font en quelque sorte partie du paysage, sans plus. En ce sens, ils forment la masse des soldats ennemis, celle des citoyens vaquant à leurs occupations, les victimes, les animaux, etc.

La Chair à Canon est donc construite sur une base beaucoup plus simple que les autres catégories de personnages. On la définit comme un groupe indistinct dont le nombre varie selon les besoins scénaristiques. Ainsi, la Chair à Canon compte une poignée d'individus à plusieurs centaines d'âmes.

Les membres d'un même groupe partagent les mêmes Attributs, Traits et Compétences, dont la valeur varie de 4 à 6, choisis selon la fonction scénaristique du groupe. En outre, chaque membre d'un groupe de Chair à Canon possède un Seuil de Blessure unique, le Seuil Hors d'État, totalisant 20 points de Dommages. Une fois ce seuil saturé, l'individu est considéré neutralisé, inconscient, mort ou enfui.

Le joueur peut décréter ce qu'il fait de ses opposants qui atteignent leur Seuil Hors d'État.

Un groupe de Chair à Canon possède également un Seuil de Panique commun, que l'on nommera Moral. Le Moral des troupes représente la somme des valeurs d'Esprit des membres du groupe, ou une valeur moyenne de 5 par membre. La saturation de ce Seuil signifie l'augmentation progressive du SR des tests et pour finir, la reddition du groupe.

Sans la présence d'un chef (Intervenant majeur ou Figurant), la Chair à Canon est désordonnée et ne peut créer de Réserve de Groupe. Le chef est le seul personnage à pouvoir investir des succès dans la Réserve de Groupe. Les autres membres du groupe pourront y puiser au besoin, mais jamais y contribuer.

Les Créatures

Les Créatures sont créées comme des personnages, à la différence qu'elles sont dépourvues d'Occupation, de Compétences, d'Honneurs ou de Loisir. Le nombre de PCD servant à leur création varie selon l'importance scénaristique de leur présence.

Les Créatures sont définies par leurs Attributs et par leurs Traits. Certains, plus grands que nature, en feront des adversaires de taille... Selon le type de Série, les joueurs rencontreront peut-être des animaux, des monstres, voire des créatures surnaturelles.

Un chapitre de ce livre fait un survol des possibilités qui s'offrent à vous, mais c'est dans l'Encyclopédie des Espèces que vous trouverez une gamme complète de créatures pour meubler vos aventures, ainsi qu'un éventail élaboré de Traits animaux pour bâtir vos propres créatures.

La Nuée:

La Nuée est un sous-genre de Créature utilisé pour ceux qui auront la malchance de marcher sur un nid de guêpes... La Nuée représente un groupe d'adversaires de petite taille qui, une fois en groupe, sera traité mécaniquement comme un adversaire unique, redoutable, ayant ses Attributs et ses Traits.

Pour chaque Seuil de Blessures saturé, la Nuée diminue de 20% en nombre. La force de son attaque diminue d'autant. La Nuée ne possède aucune Réserve de défense, mais la mobilité de ses constituants lui permet d'ignorer le premier succès de chaque attaque.

La Nuée se dissipe quand le nombre d'individus la composant devient insuffisant pour poursuivre le combat.

Les règles de combat:

Bien que le combat amical ou sportif se résoudra à l'aide des règles de Duel, dans un contexte où des affrontements violents et spectaculaires sont monnaie courante, les règles de Duel ne seront pas à la hauteur pour donner aux combats toute l'ampleur qui en est attendue. Le combat se veut une version avancée du Duel, faite pour mieux représenter la subtilité de ces situations où la vie des personnages ne tient qu'à un fil.

La Scène de combat

Comme les autres Duels, un combat est toujours une Scène à part entière et ne fait jamais partie d'une autre Scène. Les pouvoirs activés avant un combat doivent donc être réactivés pour la Scène de combat, et ceux-ci prendront fin aussitôt que le combat se termine.

Le combat se décline en Rounds et ceux-ci défilent jusqu'à la fin des hostilités. Certains combats ne durent que quelques Rounds alors que d'autres s'étirent sur quelques minutes. Les grandes batailles épiques peuvent s'étendre sur plusieurs heures !

Quelle que soit sa durée, la Scène de combat se structure en 4 séquences:

Séquence 1 - Préparation au combat:

Le scénario détermine si un groupe de combattant a le temps de s'organiser avant le début du combat. Si c'est le cas, il leur est alors possible d'établir une Réserve de Groupe. Cette réserve de dés leur permettra de se soutenir tout au long du combat. De plus, chaque participant établit sa Réserve de Défense. Au début du combat, cette réserve est vide et se remplira au fil des Rounds.

Séquence 2 - Test d'Initiative:

Cette séquence sert à déterminer l'ordre d'agissement des combattants. Chaque joueur déclare les grandes lignes de ses intentions, puis effectue un Test d'Initiative en utilisant l'Attribut Intuition et une compétence appropriée à la situation. Ce Test s'effectue contre un SR10, ajusté de +2 si le personnage est en situation de combat (donc, le plus souvent le Test sera effectué contre un SR12).

Les succès générés peuvent être répartis dans les options suivantes, selon la stratégie adoptée par le combattant:

- Augmenter la rapidité d'action: La valeur d'Initiative du combattant peut être augmentée d'un point par succès investi.
- Actions supplémentaires: Un combattant peut se payer une action supplémentaire au prix de 3 succès par action. Chaque action supplémentaire aura une valeur d'Initiative inférieure de 3 à l'action précédente (exemple: Première action à Initiative 7, alors la seconde sera à Initiative 4 et la troisième à Initiative 1). Si le combattant décide de retarder l'une de ces actions à une valeur d'Initiative inférieure, alors toutes les actions suivantes seront décalées proportionnellement. Si une action devrait se produire à une valeur d'Initiative égale ou inférieure à zéro, alors cette action est perdue.
- Manœuvres Défensives: Les succès d'Initiative peuvent être investis dans la Réserve de Défense à raison d'un point par succès.
- Effectuer un déplacement supplémentaire: Pour deux succès investis dans cet effet, le combattant peut effectuer un déplacement supplémentaire, soit juste avant ou juste après l'une de ses actions. Utile pour la fuite ou pour charger un second adversaire.
- Investir dans la Réserve de Groupe: Si le combattant participe à une Réserve de Groupe, il peut choisir d'y investir un succès d'Initiative.

Séquence 3 - Résolution des actions:

Le combattant ayant la plus haute valeur d'Initiative résout son action en premier, ou décide de la reporter à une valeur d'Initiative inférieure. Les autres combattants agiront dans l'ordre décroissant de leur Initiative ou reporteront leur action à une valeur d'Initiative inférieure. Ceux qui ont exactement la même valeur d'Initiative poseront des actions considérées comme simultanées.

Lorsque que le décompte de valeur d'Initiative atteint zéro, le Round de combat est terminé. Tous les combattants qui ont trop reporté leur action ou qui ont été victimes de manœuvres adverses perdent leur chance d'agir dans ce Round.

En gros, une attaque se déroule dans l'ordre suivant:

1. L'attaquant fait son Test d'attaque et génère ses succès;
2. Le défenseur tente de bloquer ces succès à

l'aide se da Réserve de Défense;

3. L'attaquant investit les succès non bloqués dans des effets;
4. Les blessures sont calculées en multipliant le nombre de succès investis dans l'effet Dommages par le Multiplicateur de Dommages (MD) de l'arme ou du moyen utilisé;
5. Le défenseur réduit les blessures infligées de sa valeur d'Armure (AR), s'il en a une, puis incrémente ses Seuils de Blessures.

Le combat cesse lorsque tous les opposants sont incapables de poursuivre le combat ou se sont rendus.

Séquence 4 - Conséquences du combat:

Cette phase, qui voit la fin de la Scène de Combat et le retour du décompte temporel en Tours, inclus les conséquences directes du combat, notamment chez les personnages blessés ou mourants.

Réserve de Défense:

La Réserve de Défense ne s'utilise qu'en situation de combat. Elle permet au joueur d'investir une partie de ses succès dans une Réserve qui assure la protection de son personnage en annulant des succès dirigés contre lui. Un personnage disposant d'une Réserve de Défense insuffisante sera donc particulièrement vulnérable aux attaques adverses.

Bâtir sa Réserve de Défense individuelle

La Réserve de Défense d'un combattant se termine automatiquement à la fin de la scène de combat; les points non utilisés sont perdus. Il faut donc la rebâtir au début de chaque nouvelle Scène.

Certains Traits, Pouvoirs ou Arts de Combat peuvent octroyer une Réserve non vide au début d'une Scène de combat.

La Réserve de Défense se bâtit à l'aide des succès générés au cours du combat. Un combattant a toujours l'option d'investir un ou plusieurs de ses succès issus de ses Tests d'Initiative ou d'Attaque dans sa Réserve de Défense.

Outre les succès de ces Tests, voici d'autres façons d'augmenter sa Réserve de Défense individuelle:

- Certains Pouvoirs permettent dès leur activation d'ajouter des points dans la Réserve.
- Le combattant qui participe à une Réserve de Groupe pourra transférer les succès qu'il en

retire dans sa Réserve de Défense individuelle.

- Certains objets tels que les boucliers énergétiques remplissent le rôle d'une Réserve de Défense Individuelle.
- Un personnage peut utiliser un point de Flair pour augmenter instantanément sa Réserve de Défense de 2 points.

Utiliser la Réserve de Défense

Un sage disait que la meilleure façon de survivre à un combat est d'éviter de se faire toucher. Tout combattant devrait constamment garder ce fait à l'esprit. Ainsi, la Réserve de Défense est la protection la plus efficace en combat. L'armure devrait servir de défense de dernier recours.

Chaque point de la Réserve de Défense peut annuler un succès d'attaque; il disparaît alors de la Réserve de Défense du personnage. Lorsqu'un attaquant a généré ses succès d'attaque, mais avant qu'il ne déclare la façon dont il les investit, le défenseur possède l'option d'annuler un ou plusieurs des succès d'attaque en utilisant sa Réserve de Défense.

Tant que la Réserve de Défense n'est pas vide, il est possible d'annuler les succès d'attaque provenant de toute source. Une Réserve de Défense élevée est donc critique pour un personnage confronté à plusieurs adversaires.

Une fois les succès d'attaque annulés, l'attaquant peut choisir comment investir les succès d'attaque qu'il lui reste, s'il y a lieu.

En situation de guerre et en présence d'un ennemi en grand nombre, l'effet de masse neutralise les 1 à 4 premiers succès de la Réserve de Défense, selon l'importance en nombre des troupes ennemies et l'efficacité de leur stratégie ou de leur armement.

Réserve de Groupe

Dans l'intensité du combat, la présence de camarades offrant du support peut faire une différence. Une bonne stratégie de combat ou les ordres d'un bon commandant permet aux combattants alliés de développer une synergie qu'un groupe désorganisé n'arrivera jamais à atteindre. Cet avantage est simulé par la Réserve de Groupe.

La Réserve de Groupe doit nécessairement être prise en charge par un Leader. Donner des ordres et gérer des gens est distrayant, et pour toute la

durée du combat ou jusqu'à ce qu'il abandonne sa charge, le Leader verra tous ses SR augmentés de +1. S'il abandonne sa charge en cours de combat, la réserve est immédiatement dissoute. Un Leader ne peut être remplacé en cours de combat.

La Réserve de Groupe sera bâtie à l'un des deux moments suivants:

1. Lors de la préparation au combat, l'élaboration d'une stratégie permet de créer une réserve efficace. C'est le meilleur moment pour bâtir une Réserve de Groupe;
2. Le Test d'Initiative permet de créer une réserve d'urgence en cours de combat.

Lorsqu'un groupe planifie une stratégie de combat concrète, en étudiant la configuration des lieux, en assignant une position et un rôle à chacun, etc., le Narrateur pourra juger que la préparation du groupe de combattant est suffisante: il donnera alors son accord à la création de la réserve.

Le Leader du groupe effectue alors un Test de Compétence sur son Attribut Intuition, en utilisant une compétence qui liste Stratège comme l'une de ses spécialités. Les succès de ce Test constitueront la Réserve de Groupe. Si aucun succès n'est généré, la Réserve existe tout de même, mais vide.

Dans le cas d'une Réserve de Groupe d'urgence, il faut aussi déterminer un Leader. Celui-ci déclare son intention de créer une Réserve de Groupe d'urgence et sa tentative constituera son action pour ce Round.

Pour prendre le commandement, un Leader doit réussir un Test de Présence contre un SR12 (SR10, ajusté de +2 par la situation de combat), ajusté par une compétence qui liste Tactique comme l'une de ses spécialités. Il s'agit d'un Test d'Action Prolongée (qui peut se poursuivre sur plusieurs Rounds).

Le Leader doit générer un nombre de succès égal au nombre de membres désirant participer à la Réserve de Groupe. Tant que ce nombre de succès n'est pas atteint, la Réserve n'est pas créée et le Test se poursuit sur le Round suivant.

Dans ce cas particulier, les succès en surplus sont perdus, et la réserve est toujours créée vide. De plus, aucun combattant supplémentaire ne pourra s'y joindre à moins de la dissoudre et de la recréer à nouveau.

Utiliser la Réserve de Groupe

Quel que soit le type de Réserve de Groupe, chaque combattant participant à la réserve peut y investir un succès par Round ou en retirer jusqu'à deux. Ces succès peuvent être investis ou retirés à n'importe quelle Séquence du combat.

Le succès investi doit provenir d'un Test d'Initiative, d'un Test d'Attaque ou d'un Test de Tactique. Illustrant le support offert au combattant par ses camarades, les succès retirés peuvent être immédiatement ajoutés à la Réserve de Défense individuelle du personnage ou lui permettre de lancer des dés supplémentaires pour un Test d'Initiative ou un Test lié à une action.

Au cours du combat, la Réserve de Groupe tend à se vider plus vite qu'elle ne s'emplit. Le chef peut donc utiliser son Round pour lancer un Test de Leadership. Le Test de Leadership s'effectue sur l'Attribut Présence, contre un SR12 (SR10 + ajustement pour la situation de combat), ajusté par une compétence qui liste Tactique comme l'une de ses spécialités.

Le Test de Leadership n'ajoute aucun succès à la réserve et les succès générés par ce Test ne peuvent être investis dans la réserve. Cependant, pour chaque succès généré, les combattants menés par le Leader au cours de ce Round pourront investir un succès dans la réserve.

Il n'y a pas de limite au nombre de Tests de Leadership qu'un chef peut effectuer au cours d'un même combat. Il est généralement de mise qu'un leader n'ait pour seule activité de diriger ses hommes et d'y consacrer toute son attention.

Durée de la Réserve de Groupe

Une fois créée, la Réserve de Groupe peut être vidée puis remplie à nouveau un nombre illimité de fois durant une même Scène de combat, jusqu'à ce qu'elle soit dissoute ou que la Scène de combat s'achève. Tous les succès non utilisés sont alors perdus.

Procédure du combat

Initiative: permet de déterminer ce que peut faire un personnage lors du Round de combat, ainsi que le moment où il peut le faire.

Déplacements:

L'Enjambée: À chaque Round, un combattant peut effectuer une enjambée juste avant ou juste après son action. Ce déplacement est inclus dans l'action et ne pourra s'effectuer en même temps que l'action d'un autre combattant que si leurs actions sont simultanées. L'enjambée correspond à nombre de mètres maximal égal à l'Attribut Agilité du personnage. En ce sens, le terme peut désigner un bond, un saut, ou plusieurs pas...

Le joueur peut acheter une Enjambée supplémentaire en investissant deux points d'Initiative, à condition de ne pas effectuer son Enjambée supplémentaire à la suite d'une première Enjambée. Il pourra l'utiliser à la suite de son action dans le même Round.

Le Sprint nécessite que le combattant y consacre tout son Round; il ne pourra effectuer une action au cours de ce même Round. Au cours d'un sprint, un personnage parcourt en mètres jusqu'à 5 fois sa valeur d'Agilité.

Le joueur peut acheter un Sprint supplémentaire au coût de deux points d'Initiative. Il s'effectue à une valeur d'Initiative inférieure de trois points au sprint précédent.

Actions de combat

En Scène de combat, un personnage dispose d'une action par Round, ce qui inclut une Enjambée. Le personnage peut toutefois acheter des actions supplémentaires à l'aide de ses succès d'Initiative, ou à l'aide de ses points de Flair.

Lors de son Round, un personnage peut tenter de porter ou bloquer un coup, soit tenter un autre type d'action à l'aide d'un Test de Compétence.

Tous les Tests de Compétence effectués en combat souffrent du modificateur de +2 pour la situation de combat, sauf s'il possède un Trait ou un Honneur permettant d'ignorer ce modificateur.

Le Test d'Attaque

Point fondamental de tout combat, le Test d'Attaque consiste en un Test de Compétence mettant à l'épreuve les compétences de combat du personnage. L'Attribut utilisé varie selon le style martial, la stratégie ou l'arme utilisée.

On reconnaît cinq styles d'attaque:

1. **Style Brutal:** indique que l'arme ou le style martial repose sur la force physique du personnage, comme dans le cas des armes de mêlée ou des coups de poing. Les Test d'Attaque utilisant ce style reposent sur l'Attribut Vigueur du personnage.
2. **Style Finesse:** regroupant les armes de tir, de jet, les armes de mêlée très légères et les styles martiaux reposant sur l'agilité et la précision, ces attaques reposent sur la coordination du personnage pour être efficaces. Les Test d'Attaque reposeront sur l'Attribut Agilité du personnage.
3. **Style Calculé:** Regroupe les armes d'artillerie qui nécessitent un calcul de la part de l'utilisateur pour être efficaces: mortiers, canons, catapultes, missiles, et quelques rares armes de mêlée dont le maniement nécessite de l'intuition et le sens du rythme, comme le fouet de chaîne chinois. Côté arts martiaux, les styles calculés reposent sur la manipulation de l'énergie du combattant et donc sur une forte concentration. Les Test d'Attaque Calculée reposent sur l'Attribut Intuition du personnage.
4. **Style Psychologique:** lorsqu'il s'agit d'intimidation, qui permet à un personnage de causer des dommages de Stress sans avoir recours à la violence physique ou à l'utilisation d'une arme, l'attaque psychologique requiert un Trait pour être utilisée. Le Test d'Attaque repose alors sur l'Attribut Présence du personnage.
5. **Style Psychique:** Ce type d'attaque repose l'utilisation des capacités psychiques de son utilisateur. Seul un personnage possédant un Trait indiquant de telles facultés peut utiliser ce type d'attaque. Les Test d'Attaque utilisant ce style reposent sur l'Attribut Esprit du personnage.

Le Test d'Attaque s'effectue contre un SR12 (SR10, +2 pour la situation de combat). Un adversaire inconscient ou incapable de se défendre n'opposera aucun SR: l'Attaquant infligera automatiquement un nombre de succès égal au rang de sa Compétence de combat et le Défenseur ne pourra utiliser sa Réserve de Défense. De plus, s'il s'agit d'une attaque de mêlée, l'Attaquant pourra utiliser l'effet Précision sans dépenser de succès.

Les succès générés par l'Attaquant peuvent être dépensés dans les **effets** suivants:

Effet Défensif: les succès investis dans cet effet sont transférés à la Réserve de Défense individuelle du personnage, afin d'y être utilisés pour bloquer des attaques.

Effet Diversion: les succès investis dans cet effet permettent d'entraver l'efficacité au combat d'un adversaire en le déséquilibrant, physiquement ou mentalement, au moyen d'une feinte ou d'une action qui détourne son attention. Mécaniquement, chaque succès investi réduit d'un point la valeur d'Initiative de l'adversaire, décalant ainsi toutes ses actions à venir dans ce Round. Si certaines actions décalées se retrouvent avec une valeur d'Initiative inférieure à 1, celles-ci sont perdues.

Effet Offensif: cet effet permet de forcer le déplacement d'un adversaire tout en gardant son attention par la menace de vos attaques. Vous pouvez le faire déplacer de 50 cm par succès investi, dans la direction voulue, de sorte à le faire trébucher ou dégringoler...

Effet Précision: cet effet permet d'augmenter la précision de l'attaque sur sa cible, quel que soit le type d'attaque, l'arme ou le moyen utilisé. Plus le point visé est petit, plus le nombre de succès requis pour l'atteindre est élevé.

- On considère quatre niveaux de précision, chacun représentant un succès. Quatre succès signifient donc une précision optimale.
- Cet effet utilisé contre une armure permet d'ignorer la valeur d'ARmure ou de concentrer les Dommages sur un point précis de l'armure pour l'endommager. Utilisé contre un bâtiment, il peut détruire une caméra de surveillance; contre un adversaire, il permet, par exemple, de toucher/arracher un objet attaché à sa ceinture.

Effet Dommages: L'attaquant doit investir des succès dans l'effet Dommages pour infliger des dégâts à la cible. Autrement, celle-ci ne sera que malmenée, sans nécessairement subir des dommages, bien que les autres effets achetés s'appliquent. On distingue plusieurs types de Dommages:

- Dommages neutralisants: ils neutralisent la cible pour une période minimale d'un Round / 1 Tour, plus un pour chaque succès investi. Si les circonstances l'autorisent, la cible peut tester sa résistance au moyen d'un Test de Vigueur/Résistance, contre un SR+1 pour chaque succès investi en dommages neutralisants. Chaque succès généré réduira d'un Round / 1 Tour la durée de l'effet neutralisant.
- Dommages-Blessures: chaque succès investi dans cet effet cause un point de blessure à l'opposant ou un point de Dommages à l'objet attaqué. Dans certains cas, l'usage d'une arme ou d'un art de combat ajoute un Multiplicateur de Dommages (MD) applicable à chaque succès investi, ce qui accroît le total de blessures infligées.
- Dommages destructeurs: en attaquant des articulations ou des éléments structurels susceptibles de provoquer un effondrement ou une réaction en chaîne, chaque succès investi dans cet effet cause un Dommage doublé et un point de Stress.

Manoeuvres: l'usage de certains Traits, Pouvoirs, Arts Martiaux ou objets disposant de certains Traits permet d'investir ses Succès dans des Manoeuvres. Plusieurs Manoeuvres ont été développées et utilisées au cours de nos séances de jeu.

Liste des Manoeuvres

Attaque massive: le recours à cette manoeuvre implique au moins l'une des conditions suivantes:

1. L'usage d'une arme capable de balayer plusieurs adversaires à la fois telle une arme à forte cadence de tir, un lance-flammes, des grenades, etc.
2. Le PJ coordonne son attaque avec un nombre suffisant d'équipiers utilisant une arme compatible avec la manoeuvre; le nombre requis dépend du contexte et de la stratégie utilisée.
3. Si la condition N°2 est respectée, l'arme peut être de moindre envergure (machette, massue, pistolet); il pourrait même s'agir d'une attaque à mains nues si elle est menée par un groupe imposant.

Le PJ initiateur de la manoeuvre Attaque massive doit investir trois Succès pour l'activer; chaque participant qui veut en faire partie doit y investir un Succès. Le groupe bénéficie alors d'une Réserve de Défense de trois points plus un point par bénéficiaire.

- Cette Réserve neutralise les trois premiers succès de la Réserve de Défense de l'adversaire, plus un par attaquant.
- Par la suite, la somme des succès investis en Dommages par l'ensemble des bénéficiaires s'applique en une frappe unique qui touche chacun des Adversaires visés par l'attaque.
- De plus, l'attaque cause à chaque adversaire (ou au Moral de l'ensemble) un dommage de Stress équivalent au nombre d'assaillants.
- Une Attaque massive menée contre un adversaire unique (un individu en armure, ou un véhicule, par exemple) permet d'ignorer 5 points d'AR, plus un point par bénéficiaire.

Artillerie: le recours à cette manoeuvre implique l'usage d'armement lourd, communément qualifié d'artillerie. Le PJ doit investir un Succès pour l'activer; chaque succès supplémentaire investi dans cette manoeuvre permet d'ignorer 3 points de blindage ou de structure de la cible.

Attaque stressante: le recours à cette manoeuvre implique l'usage d'une menace, qu'il s'agisse d'une arme de destruction massive ou d'un simple couteau sur la gorge, du moment qu'on n'en fasse pas réellement usage. La menace peut même être virtuelle. Une alerte à la bombe est une attaque stressante des plus efficaces. Le PJ doit investir un Succès pour l'activer; chaque succès supplémentaire investi dans cette manoeuvre permet de causer un Stress de 3 points à l'ensemble des adversaires.

Attaque surprise: le recours à cette manoeuvre implique deux conditions essentielles:

1. L'adversaire ne soupçonne pas la présence de l'assaillant à cet endroit ou à ce moment.
2. Le PJ doit y consacrer un Round de préparation.

Le PJ initiateur de la manoeuvre Attaque surprise doit investir 1 Succès pour l'activer; chaque participant qui veut en faire partie doit y investir un Succès. Active pour un Round, cette manoeuvre accorde automatiquement aux participants l'initiative la plus élevée ET entrave l'action de l'adver-

saire. En d'autres termes, vous profitez du fait qu'il ne s'attend pas à cette attaque pour mener votre action sans que l'adversaire puisse esquiver, se défendre ou riposter. L'embuscade est un excellent moyen d'utiliser cette manoeuvre.

Conscience absolue: pour utiliser cette manoeuvre, le PJ doit consacrer un Round à prendre conscience de tout ce qui l'entoure. Bien qu'il puisse se déplacer, il ne pourra entreprendre aucune autre action durant ce Round. En conséquence, l'usage de cette manoeuvre lui inflige 1 point de Stress. Le moindre détail (obstacle, son, mouvement, adversaire ou allié potentiel, numéro de plaque d'un véhicule, nombre exact de tables et de chaises dans le restaurant...) sera alors enregistré dans sa mémoire pour la durée de la scène. Le PJ doit investir 2 Succès pour l'activer; dès lors, il bénéficie d'un SR-2 sur toutes ses actions pendant cette scène.

Chaque succès supplémentaire investi dans la manoeuvre Conscience absolue permet de baisser d'un point le SR des tests d'Attributs. Le PJ peut investir un Succès pour retenir un détail de façon permanente, un numéro de téléphone, par exemple.

Entrave: le recours à cette manoeuvre implique d'abord une action causant un effet entravant (une clé de bras, par exemple). Le PJ initiateur de la manoeuvre Entrave doit investir 2 Succès pour l'activer.

- Un équipier qui apporte son aide dans cette manoeuvre doit également y investir 2 Succès. Par la suite, il combine ses succès supplémentaires avec ceux du PJ initiateur.
- Chaque Succès supplémentaire investi réduit d'un point l'Attribut approprié (Agilité, Vigueur, Présence) de l'adversaire.

La valeur minimale d'un Attribut est de 1; l'adversaire ainsi entravé s'en trouve limité dans ses actions et ne peut utiliser sa Réserve de Défense.

Une fois l'adversaire immobilisé, le PJ peut consacrer le Round suivant à lui administrer une drogue ou à lui installer un dispositif de contention.

- Le Trait Entrave attribué à une Drogue ou un dispositif de contention approprié possède un Rang qui réduit d'autant l'Attribut approprié (Agilité, Vigueur, Présence) de l'adversaire.
- Un dispositif de contention improvisé à l'aide d'une corde ou de moyens de fortune nécessite un test de Compétence (Noeuds, par exemple), sur l'At-

tribut Agilité de l'Initiateur. Les Succès générés constituent alors le Rang de l'Entrave.

Pour se défaire d'une Entrave, un personnage doit recourir à un test d'Action prolongée et cumuler en Succès l'équivalent du Rang de l'Entrave +2. Le SR+ du test est ajusté selon la situation; par exemple, on peut utiliser le Rang de l'Entrave.

Frappe chirurgicale: le recours à cette manoeuvre consiste à maximiser la précision d'une attaque en concentrant les dommages sur un point ciblé. Elle implique d'exploiter les faiblesses d'une armure pour la traverser. L'activation de cette manoeuvre coûte un Succès; chaque succès supplémentaire est investi en Dommages et permet d'ignorer un point d'Armure de la cible. L'usage d'une arme possédant le Trait Perce-armure permet d'ignorer trois points d'Armure de plus pour chaque Rang de ce Trait.

Frappe fatale: le recours à cette manoeuvre implique l'intention de tuer et l'usage d'une arme ou d'une technique appropriée. Un projectile dans un organe vital, un impact sur la tête ou une torsion du cou sont souvent mortels. L'activation de la manoeuvre Frappe fatale coûte trois Succès. Les succès supplémentaires investis dans l'effet Dommages seront doublés, en plus d'ignorer 3 points d'Armure. Par la suite, la blessure s'aggravera d'un point par Round/Tour/ Scène jusqu'à stabilisation du blessé.

Frappe neutralisante: le recours à cette manoeuvre implique l'intention d'assommer et l'usage d'un objet contondant ou d'une technique appropriée. Elle permet d'ignorer un point d'Armure de la victime. Un coup bien placé sur un point sensible fera perdre le souffle ou assommera le plus dur des durs. L'activation de la manoeuvre Frappe neutralisante coûte trois Succès. Elle demeure active pour le Round en cours et les deux suivants. Chaque succès supplémentaire investi ajoute un Round à sa durée.

Manoeuvre d'intimidation: un personnage possédant un Trait approprié comme Sinistre ou Terrifiant, ou équipé d'une arme Démoralisante ou une créature possédant le Trait Terrifiant peut consacrer une partie de ses succès pour causer du Stress. Cette manoeuvre est un Test d'Attaque utilisant la Présence du personnage, et un Multiplicateur de Stress pour le Trait utilisé.

Riposte: le recours à cette manoeuvre implique une contre-attaque en profitant du momentum gagné lors du blocage d'une attaque, à la condition

d'avoir su annuler tous les succès d'attaque adverses à l'aide de sa Réserve de Défense. L'activation de cette manœuvre coûte un Succès et permet de dépenser les succès de sa Réserve, en plus de ceux de son test d'Attaque. Chaque succès ainsi dirigé contre l'adversaire peut être utilisé immédiatement dans les effets d'attaque.

Tir visé: le recours à cette manœuvre implique les conditions suivantes:

- Le personnage doit concentrer toute son attention sur un tir unique, et donc une cible unique, pour en augmenter les chances de réussite.
- Le personnage doit être stationnaire et n'effectuer aucun déplacement avant son tir visé.

L'activation de cette manœuvre coûte un Succès. Durant un Round, le tireur bénéficiera d'un SR-2 pour son Test d'Attaque. Le bonus de cette manœuvre peut s'additionner avec les avantages octroyés par une Attaque surprise ou l'usage d'une arme à cadence de tir élevé.

Dommages et blessures

Une fois les succès d'attaque générés et contrés, il faut évaluer les blessures infligées à la cible. Dans le cas d'un combat d'entraînement ou d'un Duel amical où les adversaires n'ont pas l'intention de blesser leur opposant, le MD de toutes les armes est ignoré.

Si la cible possède une valeur d'armure (AR), octroyée par une armure personnelle, un Trait ou un Pouvoir, le total de blessures est réduit de cette valeur avant d'être appliqué aux Seuils de Blessures de la cible.

Des pénalités s'appliquent à chaque Seuil de Blessures entamé:

- **Blessures Légères:** aucune pénalité;
- **Blessures Sérieuses:** SR+1 sur tous les Test de Compétence du personnage.
- **Blessures Graves:** SR+2 sur tous les Test de Compétence du personnage.

Le **Test d'effondrement** détermine si le personnage possède la fortitude nécessaire pour demeurer sur ses pieds malgré les nombreuses blessures. Il s'agit d'un Test d'Attribut utilisant la Vigueur du personnage. Un seul succès est suffisant pour garder conscience. S'il n'en génère aucun, le personnage s'effondre et demeure inconscient jusqu'à la fin de la Scène de Combat ou jusqu'à ce qu'il ait reçu des soins médicaux.

- **Blessures Critiques:** SR+3 sur tous les Test de Compétence du personnage. L'atteinte de ce Seuil oblige le personnage à réussir un Test d'effondrement pour éviter de perdre conscience. Chaque blessure additionnelle lui imposera un nouveau Test. Le personnage gagne un Trait Cicatrice.
- **Blessures Mortelles:** SR+4 sur tous les Test de Compétence du personnage. Tant qu'il se situe dans ce Seuil, le personnage doit réussir un Test d'effondrement à chaque Round pour lutter contre la perte de conscience. Il gagne un handicap.

Lorsque la Scène de combat se termine, le personnage continuera d'encaisser à chaque Tour un point de blessures supplémentaire, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins médicaux ou qu'il en meure. Ce point ne peut être réduit par l'AR: il simule le saignement, les dommages internes et l'état de choc.

Lorsque le Seuil de Blessures mortelles est saturé, le personnage tombe dans le **coma** et en l'absence de soins appropriés, il mourra dans un délai de quelques minutes à quelques heures selon les circonstances scénaristiques.

Un personnage qui survit à des Blessures mortelles en conservera des marques permanentes: le joueur gagne un Trait Cicatrice sans en payer le coût en PCD. S'il le désire, il peut acheter un Drame (Estropié, Handicap) pour représenter ces dommages permanents.

Panique

Il arrive un moment où le moral des troupes flanche devant l'ardeur ou le nombre des ennemis. Même le plus féroce guerrier peut, sous le poids de la tâche, s'avouer vaincu. Le plus courageux des investigateurs flanchera devant une horreur qui dépasse ses capacités d'assimilation.

Un personnage possède des Seuils de Stress qui fonctionnent de la même façon que les Seuils de Blessures: ceux-ci sont déterminés par son Attribut Esprit. Les dommages causés par le Stress peuvent provenir d'une situation, de l'utilisation d'un Trait ou d'un effet de combat.

Tout comme pour les dommages physiques, les sources de Stress sont dotées d'un multiplicateur, et ceux-ci peuvent être résistés grâce à une valeur de résistance au Stress (RS) octroyées par certains Traits, Pouvoirs ou Substances.

Des pénalités sont liées à chaque Seuil de Stress. Celles-ci s'appliquent aussitôt que le Seuil approprié est atteint:

- **Seuil de Tension:** aucune pénalité.
- **Seuil d'Anxiété:** SR+1 sur tous les Test de Compétence du personnage. En atteignant ce Seuil, le personnage doit réussir un Test de Panique pour éviter de battre en retraite. Il devra réussir un nouveau Test à chaque fois qu'il encaisse du Stress. Si le test de Panique échoue, le personnage bat en retraite: il fait tout en son pouvoir pour s'éloigner de la source de Stress. Le personnage éprouve suffisamment de contrôle pour utiliser sa Réserve de Défense, déclencher un piège ou verrouiller une porte, mais il ne pourra plus tenter aucune action agressive directe contre la source de Stress.
- **Seuil d'Effroi:** SR+2 sur tous les Test de Compétence du personnage. Le personnage doit réussir un Test de Panique pour éviter de battre en retraite. Il devra réussir un nouveau Test à chaque fois qu'il encaisse du Stress.
Le personnage qui échoue un test de Panique à ce stade cherche à quitter la scène le plus rapidement possible, par tous les moyens possibles. C'est la panique et il en perd ses moyens. Il ne peut donc utiliser sa Réserve de Défense, ni prendre le temps de couvrir sa retraite. Il ne reprendra le contrôle de ses émotions que lorsqu'il sera en sécurité.
- **Seuil de Terreur:** SR+3 sur tous les Test de Compétence du personnage. Tant qu'il se situe dans son Seuil de Terreur, le personnage doit passer un Test de Panique à tous les Rounds pour éviter de subir un Choc Nerveux.

Le personnage qui échoue son test de Panique est victime d'une crise d'hystérie: ses facultés men-

tales sont neutralisées et il ne fera rien de constructif jusqu'à la fin de la Scène.

S'il est attaqué, le personnage hystérique ne pourra utiliser sa Réserve de Défense. Aussi, il continuera d'encaisser à chaque Tour, et ce jusqu'à ce qu'il reçoive des soins médicaux, un point supplémentaire dans son Seuil de Terreur. Ce point ne peut être réduit par la RS: il simule le Choc Nerveux.

Une fois le Seuil de Terreur saturé, le personnage succombe à un choc nerveux et peut garder des séquelles permanentes de son expérience.

Le personnage éprouvé peut acheter un Drame qui représente les dommages permanents qui marquent son personnage.

Les plus fréquentes sources de Stress

En **situation de combat**, les personnages qui n'y sont pas habitués encaissent 1 point de stress à chaque Round jusqu'à la fin du combat.

La vue du sang ou d'une **blessure ouverte**, le fait que le personnage puisse voir ses tripes étalées devant lui inflige à ce dernier ainsi qu'à tout spectateur 2 points de stress pour chaque seuil de Blessures entamé, pour chaque Scène où le personnage y est exposé.

Une **situation de manque** aux besoins essentiels tels le sommeil, la nourriture, une protection adéquate contre le climat, être habillé décentement, se sentir en sécurité ou tout autre besoin assurant l'état de santé physique ou psychologique d'un personnage amplifiera le Stress encaissé d'un point par élément manquant, pour chaque Scène.

Situation stressante: événements que l'on dotera d'un Attribut « Amplitude » indiquant sur une échelle de 1 à 10 l'ampleur du Stress associé. Exemples:

- Menace imminente: écrasement, éruption volcanique ou chute de météorite annoncée, compte à rebours qui n'augure rien de bon, activation d'un piège diabolique.
- Déclenchement d'un piège: le fait de se retrouver captif, voire immobilisé inflige un Stress à chaque Tour pendant toute la durée de la contention. Facteurs aggravants: lien entravant, obscurité, silence inquiétant, menace,
- Événement d'envergure: incendie, orage violent, tornade, tremblement de terre, inondation.

- Lieux effrayants: espace clos, lieu inconnu, isolé et mal famé, scène de massacre, maison hantée, forêt en pleine nuit, souterrain obscur, temple diabolique occupé par une secte sanguinaire, labyrinthe dont on désespère de trouver la sortie... Outre son Attribut Ampleur, on accordera à de tels lieux le Trait Effrayant.
- Présence menaçante: abondance d'insectes, animal dangereux, ennemi courageux ou en surnombre. Des Traits tels Effrayant peuvent s'appliquer. L'Ampleur de la menace s'accroît d'un point pour chaque ennemi excédant le nombre de combattants de votre groupe.

Ce genre de situation infligera un Stress à toute personne présente sur les lieux et ce Stress sera d'autant plus important qu'il y aura des victimes pour en souffrir. Le Narrateur effectuera un test d'Attribut contre un SR10 pour déterminer les dommages de Stress. Les personnages pourront effectuer un test d'Esprit contre un SR10 modulé par l'Amplitude de la situation et déduire leurs Succès des points de Stress encaissés.

Mort d'un compagnon: un personnage qui perd l'un de ses compagnons d'aventure subira un Stress dont l'Amplitude équivaldra à l'importance de leur attachement mutuel. Si ce compagnon est une référence ou une personne d'autorité, comme un chef, ce Stress en sera d'autant plus important.

La **solitude** peut faire souffrir un personnage lorsqu'il traverse une situation stressante.

Le Stress en sera amplifié d'un point, voire plus.

Résistance contre le Stress (RS):

Traits: des Traits et Honneurs octroient un RS contre les dommages de Stress en certaines situations.

Pouvoirs: certains Pouvoirs éliminent instantanément le Stress, ou fournissent un RS dans certaines conditions.

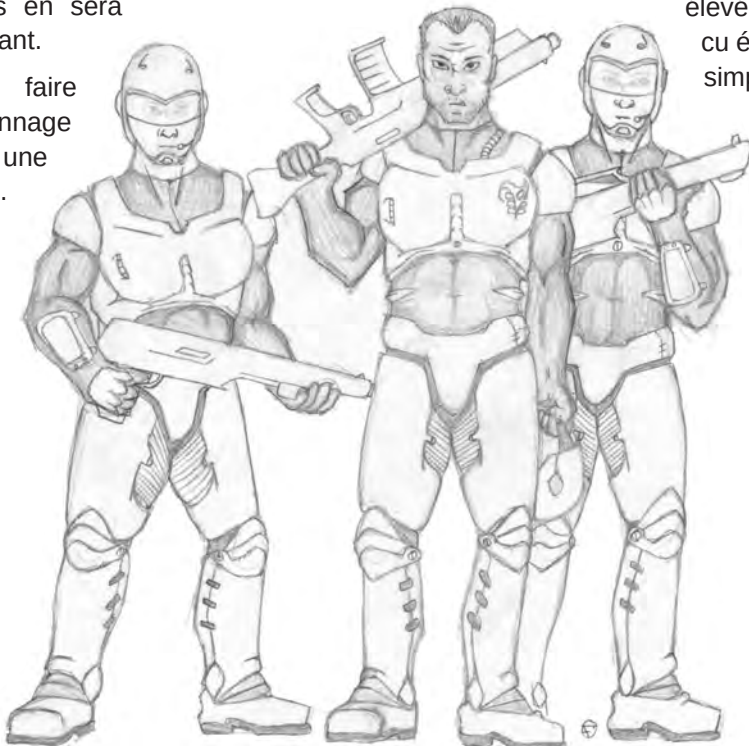
Substances: certaines substances peuvent fournir un RS temporaire contre le Stress.

Objets: la présence de certains objets peut également fournir un RS passif (une valeur de RS est octroyée tant que le personnage porte l'objet) ou un RS actif, lorsque l'objet est activé seulement.

L'effet de Gang: la présence de loyaux compagnons à vos côtés vous octroie un appui qui vous donne confiance en vous. Ce support moral disparaît si l'adversaire utilise aussi l'effet de gang. Créer un effet de gang fonctionne comme une Réserve de groupe; elle permet, par une solidarité entre les équipiers, d'amortir le Stress encaissé en cas de coup dur.

Ennemi courageux: le fait de vaincre le leader adverse ou son plus puissant guerrier peut avoir assez de poids psychologique sur les combattants qui l'accompagnent pour les faire déguerpir. Le RS octroyé aux vainqueurs sera d'autant plus

élevé que l'adversaire vaincu était terrifiant. Un calcul simple consiste à faire la somme de l'Attribut Présence et des avantages de l'Adversaire, moins l'Attribut Esprit du vainqueur pour déterminer le RS.



Une tranche de vie...

Melkar Branks: cet agent des Services Secrets Andromédiens parcourt la galaxie d'Ankbentid à la recherche de deux dangereux espions qui ont dérobé des secrets d'État. Les deux suspects sont de race Éphésis et agiraient pour le compte de l'Organisation, le syndicat des criminels andromédiens. On ne possède aucune description suffisamment élaborée des suspects pour la transmettre aux autorités compétentes, ce qui oblige le gouvernement à faire appel aux services secrets.

L'agent Branks possède un permis de tuer et ne se laisse pas facilement entuber. Vous courez des chances de le rencontrer sur votre chemin, surtout si vous vivez dans une grande ville. Adeptes du sabre et des arts de combat, il n'est pas très axé sur le maniement des armes de poing. Par contre, il pourrait réquisitionner votre voiture pour une poursuite. Pilote adroit et habile conducteur, il vous rendra intacte...

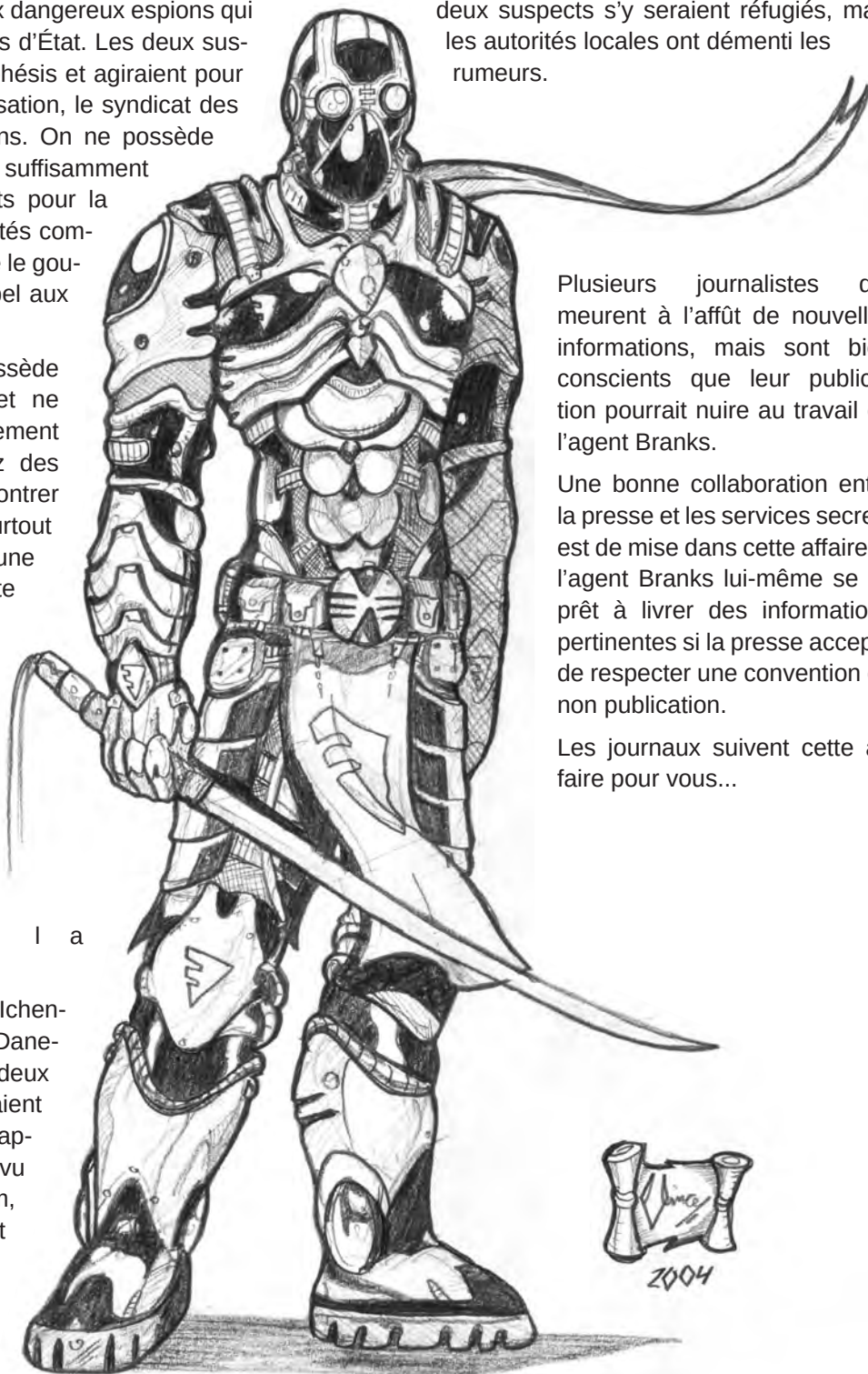
Branks a été aperçu à Ichen-Wag, planète Omag-Danebo, où il aurait arrêté deux complices qui aidaient ses suspects à s'échapper. On l'a ensuite vu débarquer à Ramsum, planète Boréa, avant de disparaître dans la zone de Wolleins-tanff.

Des rumeurs prétendent qu'on l'aurait aperçu sur Codéon et Sagoon. On prétend que les deux suspects s'y seraient réfugiés, mais les autorités locales ont démenti les rumeurs.

Plusieurs journalistes demeurent à l'affût de nouvelles informations, mais sont bien conscients que leur publication pourrait nuire au travail de l'agent Branks.

Une bonne collaboration entre la presse et les services secrets est de mise dans cette affaire et l'agent Branks lui-même se dit prêt à livrer des informations pertinentes si la presse accepte de respecter une convention de non publication.

Les journaux suivent cette affaire pour vous...



Aspect médical de Technotron

Les Seuils de Blessures:

Au cours de vos aventures, vos personnages devront triompher de nombreux dangers, affronter des virus inconnus et peut-être survivre à un empoisonnement sournois...

Les Seuils de Blessures donnent la mesure de l'état physique du personnage. Lorsqu'ils sont vides, il n'y a pas à s'en faire, mais plus il accumule de points dans ses Seuils de Blessures, plus ses pénalités s'alourdissent.

Le système de jeu considère deux variantes de Seuil de Blessures, selon qu'on utilise les règles de Duel ou de combat. Le chapitre qui précède détaille les pénalités liées à chaque Seuil de Blessures.

Pour rappel, les règles de Duel prévoient un Seuil de Blessures unique équivalent à la valeur de l'Attribut Vigueur plus tout bonus octroyé par ses Traits.

À mesure qu'il encaisse les points de dommages, le joueur incrémente son Seuil de Blessures sur sa fiche de personnage. La saturation du seuil indique que le personnage est vaincu et le Duel se termine sans qu'il n'y ait mort d'homme. Les blessures encaissées n'ont ici qu'un effet de fatigue.

En cohérence avec le scénario, le Seuil de Blessures est réinitialisé (0) lorsque la Scène de Duel est terminée ou diminué progressivement pour simuler une récupération naturelle.

Les règles avancées de combat répartissent les Seuils de Blessures sur cinq niveaux dont la valeur correspond à la valeur de l'Attribut Vigueur plus tout bonus octroyé par ses Traits, chaque niveau simulant un échelon de gravité des blessures:

Blessures légères	Ecchymoses, éraflures;
Blessures sérieuses	Entaillles, luxations, commotion;
Blessures graves	Fractures ou hémorragie;
Blessures critiques	Grand traumatisme, amputation;
Blessures mortelles	risque de mort imminente

À mesure qu'il encaisse les points de dommages, le joueur incrémente les seuils de blessures en commençant par les Blessures légères. À saturation



Logotype international des médecins, infirmiers et secouristes.

d'un seuil, il continue sur la rangée suivante, jusqu'à saturation complète.

La mécanique de jeu ne fait aucune distinction entre les blessures; celles-ci s'accumulent jusqu'à la saturation complète des Seuils de Blessures, ce qui rend le personnage hors d'état. Le type de blessures infligées est conséquent avec les attaques subies, en cohérence avec le scénario.

Par exemple, si la blessure saigne, à partir du seuil de blessures graves, le personnage peut voir son seuil de blessures s'incrémenter d'un point par round jusqu'à ce qu'il soit stabilisé, pour simuler l'hémorragie.

Suivant ces règles, les effets des blessures se prolongent bien au-delà de la Scène de Combat.

Heureusement, la médecine veille sur les malades, pour autant que vos personnages demeurent au voisinage d'une installation médicale appropriée. Selon la civilisation dont ils font partie, la science peut être primitive ou suffisamment avancée pour guérir presque n'importe quoi.

Les savants de l'Empire économique stonk s'emploient à développer tout un attirail de remèdes, de prothèses et d'organes de rechange que les médecins peuvent greffer à un patient qui en a les moyens.

Le Guide de la Technologie Générale contient une section complète consacrée aux équipements médicaux et aux prothèses. On reparlera un peu plus loin de la mécanique de guérison des blessures.

Les Seuils de stress:

Un personnage blessé ou confronté à une situation pour laquelle il n'est pas préparé sera contrarié, intimidé, terrorisé, bref, il subira du stress. Un événement banal peut également lui en causer s'il survient au mauvais moment.

Les Seuils de Stress donnent la mesure de l'altération de l'état mental d'un personnage. Lorsqu'ils sont vides, il n'y a pas à s'en faire. Mais plus le personnage accumule de points dans ses Seuils de Stress, plus il subit de lourdes pénalités.

Le système de jeu considère deux variantes de Seuil de Stress, selon qu'on utilise les règles de Duel ou de combat. Le chapitre qui précède détaille les pénalités liées à chaque Seuil de Stress.

Selon les règles de Duel, le personnage possède un Seuil unique équivalent à la valeur de son Attribut Esprit plus tout bonus octroyé par ses Traits.

À mesure qu'il encaisse les points de stress, le joueur incrémente son Seuil de Stress sur sa fiche de personnage. La saturation du seuil indique que le personnage est vaincu et le Duel se termine sans conséquences psychologiques. Le stress encaissé n'a ici qu'un effet de fatigue.

En cohérence avec le scénario, le Seuil de Stress est réinitialisé (0) lorsque la Scène de Duel est terminée ou diminué progressivement pour simuler une récupération naturelle.

Les règles avancées de combat répartissent les Seuils de Stress sur quatre niveaux dont la valeur correspond à la valeur de l'Attribut Esprit plus tout bonus octroyé par ses Traits, chaque niveau simulant un échelon de gravité dans l'état psychologique du personnage:

Seuil de Tension	Inquiet, contrarié, début de lassitude ou sentiment désagréable;
Seuil d'Anxiété	outré, déprimé, difficulté à tolérer la situation;
Seuil d'Effroi	Déclenche le besoin de fuir;
Seuil de Terreur	Démoralisé, risque de crise psychiatrique ou de catatonie;

À mesure qu'il encaisse les points de stress, le joueur incrémente les Seuils de Stress en commençant par le seuil de tension. À saturation d'un seuil, il continue sur la rangée suivante, jusqu'à saturation complète.

En cohérence avec le scénario, le type de stress infligé est conséquent avec les attaques subies. Par exemple, en cas de harcèlement constant, à partir du seuil d'Anxiété, le personnage peut voir son seuil de stress s'incrémenter d'un point par round jusqu'à ce qu'il ait pu ventiler l'émotion.

Suivant ces règles, les effets d'un stress se prolongent bien au-delà de la Scène de Combat. Des pénalités liées à chaque Seuil de Stress sont décrites dans le chapitre sur les règles de combat. Évidemment, le Seuil de Stress dans lequel se situe un personnage a une incidence sur sa guérison.

Les sources de Blessures:

Blessures courantes: deux familles de blessures:

- **Traumatisme:** blessure d'impact, brûlure de contact ou de friction, onde de choc ou vibration intense. Symptômes: ecchymose, commotion, rupture interne, irritation, enflure, choc nerveux ou traumatique, brûlure, hémorragie interne, etc. La blessure n'est pas obligatoirement apparente et peut affecter l'ensemble du corps.
- **Lésion:** perforation ou lacération locale causée par un objet, un projectile ou un laser. Généralement profonde, elle peut saigner ou être cautérisée. Symptômes: plaie béante avec saignement, fracture, brûlure profonde, déchirure musculaire, rupture de ligaments, amputation.

Les deux types de blessures peuvent entraîner la mort du personnage ou laisser des séquelles temporaires ou permanentes. Lorsque le personnage subit une blessure au hasard (balle perdue, chute d'objet), on utilise le test de probabilités pour déterminer l'endroit des blessures.

Frappe neutralisante: un coup porté sur un point sensible fera perdre le souffle ou assommara le plus dur des durs. Il s'agit de concentrer trois succès en précision pour activer l'effet «Frappe neutralisante». L'effet dure pour le Round en cours et les deux suivants, en plus d'ignorer un point d'Armure. Chaque succès supplémentaire ajoute un Round à la durée de l'effet neutralisant.

Frappe fatale: un projectile dans un organe vital, un impact sur la tête ou une torsion du cou sont souvent mortels. Pour activer l'effet «Frappe fatale», il faut y concentrer trois succès. Les succès supplémentaires investis dans l'effet Dommages seront doublés, en plus d'ignorer 3 points d'Armure. La blessure s'aggravera d'un point par Round/Tour/Scène jusqu'à stabilisation du blessé.

Blessures à l'aide d'un objet: le personnage qui utilise un outil, une arme, un projectile ou un explosif verra chaque succès investi dans les dommages affecté par un modificateur de dommages (MD) propre à l'objet utilisé. Le chapitre suivant ainsi que le Guide de la Technologie vous aideront à vous y retrouver.

Retirer un couteau ou une flèche d'une plaie va aggraver la blessure en ajoutant instantanément un point de dommages, plus un point par Round jusqu'à stabilisation de la blessure.

Dommages causés par une chute: une chute inflige des blessures d'impact telles que des ecchymoses, luxations, fractures simples, fractures ouvertes et des dommages aux organes internes. La gravité ambiante¹ fixe l'accélération du corps vers le sol et influence la force de l'impact par un Modificateur de Dommages (MD). Le port d'une armure n'offre aucune protection contre l'impact d'une chute.

Le tableau suivant fixe le nombre de Dés de Dommages à lancer par Tranche de hauteur (Th), déterminée selon l'accélération, en figurant une vitesse initiale nulle et l'effet de friction de l'air à pression normale. Pour référence, un étage d'édifice standard équivaut à quatre mètres de hauteur.

Modificateurs de Dommages:

Gravité		Dommages selon hauteur		
Type	g (m/s ²)	Dés	Th (mètres)	MD
Négligeable	0 à 1	1	20	-1
Faible	1 à 5	1	10	+2
Moyenne	5 à 10	1	2	+3
Forte	10 à 16	1	1	+4
Très forte	16 à 20	2	1	+5
Extrême	20 et +	2	1	2

Une vitesse de départ non nulle accroît la force d'impact:

Vitesse	MD dans l'air	MD dans le vide
Basse	+1	+3
Moyenne	+3	+6
Élevée	+6	+12

Si le personnage atterrit sur ses jambes ou amortit sa chute (Test d'Agilité, SR+/Th), chaque succès permet d'ignorer 2 points de dommages.

L'impact au sol a également une influence. Selon qu'il amortit ou non la chute, il modifie le MD:

Type de sol: Exemple	MD
Dur: ciment, terre battue, roche	0
Meuble: sable, terre (humus), pelouse	-1
Mou: tas de foin ou de feuilles mortes	-2
Amortisseur: Matelas, Trampoline	-5
Liquide: mer, lac ou rivière profonde	-10

Exemple: Lors d'un saut en bungee depuis un pont haut de 840 mètres, l'élastique, mal attaché, se rompt.

¹ Consulter l'Atlas de l'Univers pour connaître la gravité (g) de chaque planète.

Pour une gravité faible, on compte 84 tranches de 10 mètres, donc un Dommage de 84 dés+2. Même en tombant dans l'eau, l'athlète n'a aucune chance.

Blessures auto infligées: un personnage peut se blesser en frappant sur un objet dur, rugueux ou pointu, si par exemple l'adversaire esquive le coup et que le personnage touche un mur à la place, ou alors s'il frappe sur une partie dure du corps ou sur une armure. Si la situation le justifie, chaque succès que le joueur investit dans les dommages se retourne contre son personnage. Un MD+1 à MD+3 pourra être ajouté selon le type de surface: dure, rugueuse, raboteuse, etc.

Le personnage qui frappe à coups de poings sur un adversaire portant une armure, un bouclier ou caché derrière un mur s'infligera une blessure d'un point pour chaque AR de cette armure, jusqu'à concurrence du nombre de succès investi dans les dommages.

Blessures psioniques: si l'énergie psychique est indétectable scientifiquement, elle n'en circule pas moins de façon naturelle et harmonieuse entre l'organisme et l'environnement. Elle se concentre en certains endroits dits «chargés» et elle se raréfie à mesure qu'on s'éloigne de ces endroits. Concentrée autour d'une planète de classe P, elle diminue pour atteindre un niveau zéro dans l'espace.

Une personne dotée d'un Don Psychique peut diriger cette énergie impalpable avec ses intentions et même s'en servir pour infliger des blessures dans un combat psychique. La section qui traite des pouvoirs psioniques traite de ce type de combat particulier. Ainsi, l'intensité des dommages dépend de la force de la décharge psionique. L'AR de la défense psionique de la victime peut réduire d'autant les points de Blessures infligés.

Les **Effets:** complications multiples au système nerveux, hémorragies multiples, dommages aux structures cristallines telles que les lunettes, le verre d'une montre, les dents postiches en porcelaine.

Dommages récurrents par empoisonnement:

Se dit des dommages causés par une maladie ou un empoisonnement. Ses caractéristiques:

- **Puissance:** dommage causé à chaque période.
- **Période:** rapidité d'action: chaque Round, chaque Tour (durée) ou une fois par Scène.

- **Durée:** nombre de périodes durant lesquelles les dommages sont infligés.
- **Effets Secondaires:** effets ressentis tout au long de la Durée, et prenant fin avec celle-ci.

Exemple: venin de serpent

Puissance: 5 par Round pendant 5 Rounds

Effets secondaires: SR+1 sur tous les tests d'Attributs, Initiative -2.

Exemple: Poison

Puissance: 1 par Round pendant 10 Rounds

Effets secondaires: provoque la cécité et des étourdissements; SR+1 sur les tests de Vigueur et d'Agilité, SR+4 sur les tests d'Intuition.

Exemple: Infection bactérienne

Puissance: 3 / Tour de 6 heures, pendant 10 Tours

Effets secondaires: provoque une fièvre intense; SR+1 par Seuil de Blessures entamé, sur tous les Tests d'Attributs.

Exemple: Drogue de la famille des narcotiques

Puissance: 2 par Tour de deux heures

Durée: 1 Période par dose.

Effets secondaires: provoque la somnolence et un état d'extase; SR-1 sur les Tests d'Intuition et de Présence, SR+1 sur autres tests.

Notes:

Des doses multiples de poison s'additionnent en Puissance si elles sont administrées lors de Rounds successifs, SINON elles s'additionnent en Durée.

Les effets secondaires de doses multiples ne s'additionnent pas.

Une assistance médicale aidée d'une médication appropriée peut aider la victime à passer au travers d'un cas d'empoisonnement ou d'infection en atténuant la puissance ou la durée.

L'assistance médicale d'un médecin, qui effectue un Test de Compétence de médecine, permet à chaque succès généré d'être utilisé pour contrer un effet secondaire pendant une Période.

Le Guide de la Technologie comporte une section «médicaments» qui définit leurs effets.

Certains Traits et Pouvoirs aident à protéger un personnage contre un type particulier de dommages.

Dommages récurrents par exposition:

Se dit des dommages causés par une exposition à un phénomène physique ou équivalent tel la chaleur ou le froid extrêmes ou les radiations.

L'Amplitude du phénomène se traduit sur une échelle décimale qui va de léger à extrême et qui représente le Dommage infligé à chaque période:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Léger				Moyen					Extrême

Certains Traits, ainsi que l'AR d'un éventuel moyen de protection (isolant) diminuent les dommages à chaque Période.

Période: dans le cas d'une exposition, la fréquence à laquelle les dégâts sont infligés sera choisie par commodité scénaristique. Par exemple: Tour de 10 minutes, chaque 10 Rounds ou pour une Scène.

Durée: correspond au nombre de périodes durant lesquelles le personnage est exposé.

Effets Secondaires: les effets ressentis diffèrent selon le type d'exposition:

1. **La chaleur** qui se propage par radiation directe ou par convection à travers une circulation d'air chaud est dite «ambiante» et cause l'hyperthermie, la déshydratation, ultimement la mort des cellules et l'évaporation du sang.
2. **La chaleur** qui se propage par conduction ou par contact avec un fluide, un élément chauffant ou une matière en fusion causera des brûlures sur la surface de contact et laissera une marque.
3. **Le froid** qui se propage par convection à travers une circulation d'air est dit «ambiant» et cause l'hypothermie et les engelures, ultimement la congélation. Celle-ci fait éclater le noyau des cellules et provoque leur mort définitive.
4. **Le froid** qui se propage par conduction ou par contact avec un fluide ou un dispositif provoquera une engelure sévère aussi grave qu'une brûlure.
5. **Le feu**, en plus des dommages causés par l'exposition à la chaleur ambiante, consume la matière au contact ou à proximité des flammes. Pour chaque Round d'exposition plus un Round, le feu inflige une brûlure dont le MD dépend de l'intensité du brasier. Un dispositif de protection contre le feu permet d'ignorer un point de Blessures par Round pour chaque point d'AR.

Brasier	Domage
Flamme nue d'une chandelle	MDx2
Feu de camp, fournaise	MDx4
Incendie d'un bâtiment	MDx6
Four de métallurgie	MDx8
Chalumeau, torche de soudeur	MDx10
Feu nucléaire	MDx20

- Les **radiations** arrachent des électrons aux molécules qui composent la matière, provoquant des modifications structurelles dans les cellules, notamment sur l'ADN. Cet effet au niveau moléculaire est appelé « l'effet ionisant » et provoque des effets instantanés et des effets retardés.
- Les **effets immédiats** des radiations sont la mort immédiate des cellules atteintes. Les symptômes sont ceux d'un bon coup de soleil: inflammation, rougeurs, enflure, cloques d'eau, desquamation, nécrose (voir rubrique « maladies »).
- Les **effets retardés** des radiations sont causés par l'altération structurelle des cellules qui survivent. Elles transmettent ces défauts acquis à leur descendance. À faible dose (Blessures Légères), les anomalies sont réparées par la cellule, qui se rétablit. Lorsque la dose de radiations est plus forte (Blessures Sérieuses et+), les dommages sont irréversibles. Les symptômes apparaissent lentement dans les semaines qui suivent l'irradiation: diminution du nombre de globules sanguins, respiration haletante (SR+) et (AR-) contre les maladies, cicatrices fibreuses en forme de racines, taches cutanées foncées ou décolorées, cataractes, tumeurs cancéreuses. L'irradiation des parties génitales entraîne la stérilité ou des malformations chez les descendants. La Durée des effets retardés se prolonge à 10 fois le nombre de Périodes d'exposition.
- Le **Syndrome d'irradiation aiguë** est l'état d'un personnage exposé trop longtemps ou à une dose extrême de radiations (Blessures Mortelles). Symptômes: nausées accompagnées de vomissements, perte permanente d'appétit, diarrhée saignantes, tremblements, convulsions. La destruction des cellules qui composent les vaisseaux sanguins provoque des hémorragies et finalement, le coma jusqu'à ce que mort s'en suive par un œdème et un choc cardiovasculaire.

Atténuation des radiations: la présence d'une enceinte de protection, l'immersion dans un bassin d'eau ou la protection d'un champ de force vient couper la propagation des radiations d'un AR correspondant à la nature de l'enceinte.

Le port d'une combinaison de protection octroie une valeur d'AR contre les radiations dangereuses. Certaines créatures disposent d'un AR naturel contre les radiations. Une atmosphère de densité normale atténue l'intensité des radiations ionisantes d'un point à tous les cent mètres à partir de la source.

Sources de radiations ionisantes:

La **radioactivité d'origine tellurique** émane des minéraux présents dans le sol à l'état naturel. Les organismes sont adaptés au niveau de radiations présent dans leur environnement naturel. Intensité généralement négligeable ou légère.

La **radioactivité d'origine cosmique** émane de l'activité atomique des étoiles. Son Intensité est négligeable au niveau du sol si elle est filtrée par l'atmosphère. Elle augmente avec l'altitude pour atteindre une Intensité moyenne dans l'espace et extrême au voisinage d'une étoile. On considère que la coque d'un astronef offre une protection efficace contre les niveaux moyens de radiations.

La **radioactivité d'origine artificielle** émane des sources d'énergie comme les piles atomiques, les réacteurs à fusion, les systèmes de propulsion et certaines armes conçues dans le but d'émettre de fortes doses de radiations. L'enveloppe de ces dispositifs est conçue pour protéger leurs utilisateurs contre l'Intensité des radiations et la chaleur qu'ils dégagent. Certains de ces appareils doivent être contenus dans une enceinte isolée contre les radiations; le personnel qui doit y circuler doit porter une combinaison de protection contre les radiations et limiter son temps d'exposition pour éviter de subir des dommages.

L'**explosion atomique** est un phénomène extrême qui dégage une Intensité de radiations extrême contre lesquels seuls les champs de force puissants peuvent offrir une protection adéquate.

Note: la réalité scientifique des radiations ionisantes est plus complexe que le traitement apporté par le système de jeu. Si la question vous intéresse, je vous invite à effectuer des recherches afin d'en apprendre plus.

Les blessures, handicaps et maladies:

L'avancement de la science a permis de guérir ou d'éradiquer bon nombre de maladies autrefois courantes avec les vaccins et les antimédés. Dans les civilisations les plus avancées, une simple pilule vient à bout des plus mortels micro-organismes.

Malgré l'avancement de la science, de nouveaux virus et bactéries sont découverts aux confins de l'univers, d'autres sont issus de mutations et résistent encore et toujours à l'acharnement des médecins. Chaque fois que l'on découvre un remède, aussi puissant soit-il, il y a toujours une damnée souche de bactéries qui se montre capable d'y résister...

Ainsi, un personnage peut attraper une maladie si plusieurs des conditions propices sont réunies:

1. S'il visite un endroit qui lui est étranger;
2. S'il entre en contact avec un micro-organisme contre lequel il n'est pas immunisé;
3. S'il est blessé, affaibli, épuisé par manque de sommeil;
4. S'il échoue un test de Vigueur.

Les grandes familles de maladies:

Les maladies ont été regroupées dans une liste, non exhaustive, qui identifie des familles par les symptômes qu'ils provoquent. Elle vous ouvrira la voie, mais vous pouvez en inventer de nouvelles...

Addiction: trouble sournois, courant chez les adeptes de drogues, qui se développe plus ou moins rapidement selon la nature de la substance ou de l'activité addictive. Exemples: dépendance à une drogue, à l'adrénaline, à son téléphone, à un objet ou une personne.

Symptômes possibles: désir intense, tremblements, difficultés de concentration, affliction respiratoire. Certains symptômes peuvent être amplifiés par la nature de certaines drogues. L'état de manque inflige un SR+1, cumulatif pour chaque Scène, applicable sur les tests pertinents. Ce malus se résorbe lorsque le personnage accède à la source de son addiction.

Dommages: 1 point de Stress par Scène, jusqu'à ce que le patient soit sevré ou qu'il ait accès à la source de son addiction. Le Stress es alors résorbé.

Asphyxie: survient lorsque l'oxygène sanguin vient à manquer. Causes possibles: gaz asphyxiant tel que le monoxyde de carbone, obstruction des voies res-

piratoires, noyade. Symptômes possibles: perte de conscience, changement visible de couleur, mort.

Dommages: 3 par Round jusqu'à l'administration de soins appropriés. Entrave d'un dé par Seuil de Blessures entamé sur tous les Attributs.

Allergie: réaction immunitaire ou auto-immune qui affecte les populations d'Indice d'évolution supérieur à 5. Causes possibles: présence d'un élément allergène provenant de l'environnement, incompatibilité d'un greffon, maladie auto-immune, allergie alimentaire. Le tableau suivant permet de choisir au hasard une cause d'allergie.

Cause de l'allergie:

0	Aucune allergie;
1	Allergie saisonnière (pollens);
2	Allergie d'origine végétale;
3	Allergie à un textile naturel;
4	Allergie à un produit domestique;
5	Allergie d'origine animale;
6	Allergie d'origine bactérienne;
7	Allergie photosensible (soleil);
8	Allergie à la poussière (acariens);
9	Allergie alimentaire;

Les symptômes se déclenchent instantanément au contact de l'élément allergène, et cessent lorsque le personnage en est isolé.

Dommages: 1 à 10 selon la gravité de la réaction allergique et les symptômes associés.:

1	Rougeurs cutanées ou picotements sans irritation
2	Rougeurs cutanées avec irritation légère
3	Symptômes précédents avec démangeaisons
4	Symptômes précédents avec démangeaisons au niveau des muqueuses, ou des yeux
5	Symptômes précédents avec enflure légère, affliction respiratoire légère (SR+1)
6	Symptômes précédents avec épuisement et migraine (SR+2)
7	Symptômes précédents avec affliction respiratoire sérieuse (SR+2 à +3)
8	Symptômes précédents avec enflure apparente et palpitations (SR+4)
9	Obstruction respiratoire (SR+5)
10	Choc anaphylactique avec perte de conscience

Période: chaque Scène où le personnage est exposé à l'allergène. Durée: 1 Scène.

Amnésie: perte partielle ou totale, temporaire ou permanente, de la mémoire. Causes possibles: traumatisme crânien, stress intense ou prolongé (saturation du Seuil de Terreur), intoxication, méningite, cancer du cerveau. L'amnésie peut guérir spontanément dans une situation capable d'évoquer un souvenir marquant (Drame).

Effets: SR+ sur les tests d'Intuition et d'Esprit visant à utiliser la mémoire.

Catalepsie: état de paralysie de nature psychiatrique entraînant la suspension complète du mouvement volontaire et des facultés cognitives. En récupérant par des soins médicaux, un personnage peut retrouver progressivement son état normal. Causes possibles: traumatisme psychologique, stress trop intense ou prolongé (saturation du Seuil de Terreur), dommages au cerveau.

Effets: Entrave totale sur les Attributs d'Agilité, d'Esprit et de Présence, SR+ sur les Tests d'Intuition.

Coma: état physiologique entraînant la suspension des fonctions motrices et sensorielles. Causes possibles: asphyxie, choc anaphylactique, traumatisme crânien, hémorragie (saturation du Seuil de Blessures Mortelles). Le malade peut avoir besoin d'assistance respiratoire pour survivre.

Effets: Entrave totale sur les Attributs d'Agilité, d'Intuition, d'Esprit et de Présence, SR+ sur les Tests de Vigueur.

Déshydratation: diminution importante de la quantité d'eau dans le corps. Causes possibles: séjourner dans un endroit trop chaud, taux d'humidité trop bas, transpiration excessive, omettre de boire la quantité de liquide suffisante pour ses besoins.

Symptômes possibles: soif intense, faiblesse générale, tremblements, difficultés de concentration, essoufflement. SR+ cumulatif pour chaque Scène, applicable sur les tests pertinents. Ce malus se résorbe lorsque le personnage se réhydrate.

Dommages: 1 point de Stress et de Blessures par Scène, jusqu'à ce que le patient soit hydraté.

Épilepsie: perte partielle ou totale de conscience accompagnée d'une crise spontanée de convulsions, de spasmes et de salivation excessive. Causes possibles: traumatisme crânien, prédisposition génétique, usage de drogues, présence d'un implant non harmonisé ou d'un corps étranger dans le cerveau, lésion cérébrale, tumeur, parasite.

Dommages: saturation immédiate d'un Seuil de Stress et d'un Seuil de Blessures, plus les dommages liés à la chute au sol lors de la perte de conscience.

Effets: une crise d'épilepsie interrompt la Scène en cours et laisse le malade complètement épuisé; il doit consacrer la scène suivante à se reposer.

Fréquence: sauf avis contraire, utilisez le test de probabilités. Exemple: chaque fois que le PJ obtient trois échecs critiques sur un Test impliquant son Intuition.

Note: Une Intuition supérieure à 6 ou la présence d'un animal de compagnie d'Instinct supérieur à 6 permet au personnage d'anticiper automatiquement une crise et de se mettre en sécurité à temps. Le Trait «Détection des crises d'épilepsie» (20 PCD) joue le même rôle.

Infections: maladies généralement contagieuses causées par un micro-organisme (bactérie, virus ou champignon), qui prolifère en milieu chaud et humide, lorsque la qualité de l'air est mauvaise. L'infection bactérienne se contracte par une plaie ou par une muqueuse comme la gorge. L'infection à champignons est généralement cutanée ou digestive, alors que le virus s'attrape par contagion.

Échelle de contagion des infections:

0	Non contagieuse
1-2	Transmission sanguine uniquement
3-4	Transmission par rapport sexuel
5-6	Transmission par contact avec les fluides infectés
7	Transmission par contact direct (poignée de main)
8	Transmission par contact indirect (vêtements, literie)
9	Transmission aérobiose ou par spores

Symptômes: fièvre, irritation, enflure, nausées, afflication respiratoire, étourdissements, fatigue, épuisement. Dommages: de 1 à 10 selon la virulence du micro-organisme. Se référer aux Dommages causés par empoisonnement.

Syndrome du choc toxique: lorsqu'un poison ou une infection foudroyante sature le seuil de blessures critiques, le personnage souffre d'un choc toxique. **Symptômes:** fièvre incapacitante, étourdissement, confusion, douleurs abdominales, lésions aux organes internes tels que les reins, le foie et les poumons.

Effets: SR+2 sur tous les Tests, aggravation des Blessures d'un point par Scène jusqu'à l'obtention de soins médicaux intensifs.

Nécroses: mort massive de cellules résultant d'un empoisonnement, d'un état prolongé d'asphyxie, d'une coupure d'afflux sanguin ou de la présence d'une bactérie qui détruit les tissus. **Symptômes:** douleur aiguë localisée, rougeur et apparition d'une tache foncée composée de tissus morts en décomposition, dont la progression est rapide.

Dommages: 1 par Tour, cumulatif, jusqu'à ce que le patient ait reçu des soins médicaux.

Note: L'administration d'un antibiotique puissant arrête instantanément les dommages d'origine bactérienne, tant le choc toxique que la nécrose ou l'infection bactérienne. Le personnage retrouve graduellement sa santé selon les règles de récupération naturelle.

Troubles de la température corporelle: se produisent lorsque l'organisme ne parvient plus à conserver une température de fonctionnement optimale ou dans les limites qui assurent ses réactions biochimiques.

- **Hypothermie:** baisse de la température du corps en deçà de sa température idéale. Pour prévenir l'hypothermie, il faut se préserver du froid et de l'humidité.
- **Hyperthermie:** élévation anormale de la température corporelle qui se produit lors d'un coup de chaleur ou lorsque le corps produit plus de chaleur qu'il n'en perd.
- **Fièvre:** hyperthermie provoquée par le système immunitaire, pour combattre une infection.

Tableau M3:

Symptômes et dommages d'hypo/hyperthermie

Variation	Symptômes	Dommages
+9°C	Coma	4/Round
+7°C	Confusion, tremblements, convulsions	3/Round
+5°C	Sueurs, tremblements, étourdissements, migraines, épuisement.	2/Round
+3°C	Impression d'avoir froid, migraine, instabilité, fatigue.	1/Round
Température corporelle normale		
-3°C	Tremblements, bleuissement du teint, sensation de froid extrême.	1/Round
-5°C	Engourdissement des membres, tremblements saccadés.	2/Round
-7°C	Confusion partielle, tremblements excessifs.	3/Round
-8°C	Insensibilité, confusion totale, folie, convulsions, possibilité de décès.	4/Round

Durée: jusqu'à ce que le personnage ait reçu des soins appropriés.

Effets: SR+1 par échelon, sur tous les tests.

Syncope: perte de conscience brève et soudaine résultant d'une chute de pression. Causes possibles: état de choc résultant d'une blessure, chaleur excessive, stress, malaise cardiaque passager. **Durée:** un Round. Le personnage reprend spontanément ses esprits, sans autres dommages que ceux causés par sa chute au sol.

Syndrome de Gonstrath: mutagène résultant de recherches médicales sur les Boriaks, animaux au système immunitaire à toute épreuve. Destiné à devenir un vaccin universel capable de s'adapter aux nouvelles souches de virus et de neutraliser tout corps étranger, il a donné des résultats au-delà de tout espoir...

Seul mutagène connu qui ne soit pas mortel pour l'hôte, l'agent mutagène Gh s'est échappé dans la nature et s'est répandu sur les trois planètes de la zone Commerciale de Norgan. Les autorités médicales ont contenu son expansion. Suite à des procès intentés par les victimes, ce genre d'expériences fut interdit par le Conseil des Planètes.

Le premier cas fut contaminé par accident au laboratoire de la société Gonstrath Biogenics. L'agent mutagène Gh a ensuite contaminé d'autres civils et pris le large. Tous les cas observés ont pu continuer une vie normale dès qu'on eût démontré qu'il n'y avait plus de risque de contagion une fois l'action du mutagène complétée.

L'agent mutagène Gh survit entre 5°C et 42°C. Il s'adapte aux organismes à base de carbone qui respirent de l'oxygène. Sont exclues toutes les espèces dont le sang n'est pas rouge, jaune ou orange.

Évolution du syndrome de Gonstrath:

1. **Phase d'Incubation:** reproduction dans les cellules adipeuses de l'hôte. La température corporelle s'ajuste graduellement à 40°C. Contagion par inhalation, contact cutané, contact avec les muqueuses ou avec le sang, ou par contact avec une culture. Durée: 10 PA
2. **Phase 1:** l'agent mutagène implante de nouvelles séquences dans le code génétique de son hôte. Le sang prend une couleur jaunâtre et produit des enzymes actifs capables de dissoudre tout corps étranger, y compris le métal, les virus et les bactéries nuisibles. Si l'hôte porte une prothèse ou un implant, ce dernier sera absorbé par un biofilm qui se forme sur l'implant, se vascularise, puis remplace l'implant

par des tissus biologiques. Les parois des vaisseaux sanguins résistent aux enzymes grâce à un corps siliceux dont elles s'enduisent. L'hôte devient stérile. Durée: 15 PA

3. **Phase 2:** l'hôte est insensible à tout poison. Le régime alimentaire s'adapte à une alimentation riche en minéraux, en particulier le fer et le silicium. Le calcium (ou son équivalent) des tissus osseux est graduellement remplacé par un composé à base de silicium et de fer qui augmente sa résistance avec un AR+5. Durée: 50 PA
4. **Phase 3:** l'épiderme se dénude de ses poils ou écailles, puis s'épaissit jusqu'à prendre une couleur marron et un aspect fibreux et un AR+5 contre les blessures, incluant le feu. Toutes les cellules se munissent d'une protection contre les enzymes développées par le sang. Durée: 25 PA
5. **Phase 4:** l'hôte adopte progressivement un mode de vie nocturne et son acuité visuelle s'adapte en conséquence: relance de 2 dés sur ses Tests d'Intuition. Durée: 20 PA

Syndrome de Garreth: maladie génétique d'incidence rare (1 malade pour 2 millions d'habitants) touchant les reptiliens tels les Technosaures, les Styropithèques et les Akréins. Provoque dès la fin de l'adolescence une paralysie progressive des muscles faciaux, du larynx et de la mâchoire, accompagné d'une soudure des maxillaires. Le malade perd toute capacité à s'alimenter et à s'exprimer autrement que par le langage des signes. Son visage devient figé et son regard, fixe. Au stade avancé de la maladie, il doit être nourri par gavage et, dans certains cas, respirer par trachéotomie. Aucune cure connue ne retarde ou guérit ce syndrome.

Syndrome de Ridce: maladie génétique dégénérative, incurable, touchant les humains uniquement. D'incidence rare, elle est présente dans les gènes de 6% des individus, mais le patient a 50% des chances de la développer.

Symptômes: crises périodiques au cours desquelles le malade devient colérique, brutal, impatient et partiellement amnésique. Peuvent survenir des crises de paranoïa et des attaques de catalepsie, ce qui le

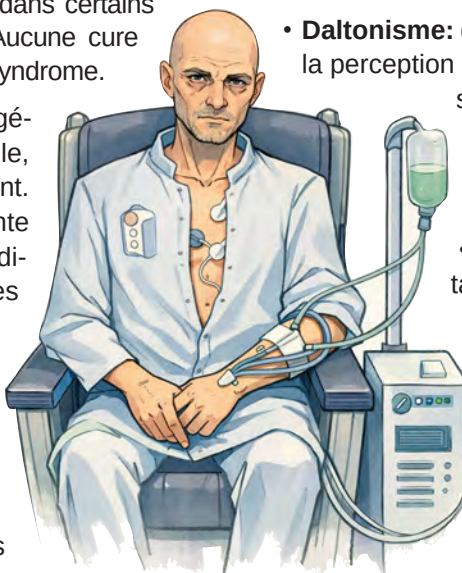
rend irascible. De plus, il ne supporte pas qu'on le touche. L'atteinte au système nerveux central s'aggrave jusqu'à la phase terminale (quand le Seuil de Blessures Mortelles est atteint). Une paralysie graduelle finit inexorablement par tuer le malade.

Domages: tous les Seuils de Blessures et de Stress diminuent d'un point par année de vie, passé la puberté. Avec la prise régulière d'une médication appropriée, la fréquence passe aux deux ans.

Découvert et étudié par l'éminent neurologue et chercheur Foer Ridce, spécialiste des cas de maladies dégénératives et lui-même atteint, le syndrome de Ridce fut d'abord classé comme une forme de schizophrénie. Ridce a pu découvrir à temps le remède qui permet d'améliorer la qualité de vie des malades, une drogue appelée triastase. Elle apaise le système nerveux, régularise l'activité cérébrale et neutralise les crises de colère. Son usage est addictif et rend le malade amorphe et désintéressé.

Troubles sensoriels: perte de sensibilité partielle ou totale au niveau d'un ou plusieurs organes sensoriels. Causes possibles: blessures, infections, malformation congénitale. La gravité des symptômes se traduit sur une échelle de 1 à 10 qui se traduit par un SR+ sur les tests appropriés.

- **Cataracte:** opacification du cristallin sous l'effet de radiations, qui peuvent être d'origine solaire, cosmique ou provenant d'une source artificielle. La cataracte provoque la cécité partielle ou totale.
- **Cécité:** temporaire ou permanente, causée par une blessure aux yeux, un flash électrique, un traumatisme crânien ou par un produit chimique.
- **Daltonisme:** défaut optique congénital affectant la perception des couleurs. Le bleu et le vert ne se différencient pas plus que le jaune et le rouge. La greffe coûteuse de cellules artificielles sur la rétine peut résorber ce défaut.
- **Surdité:** partielle ou totale, temporaire ou permanente, généralement progressive.
- **Vertige:** étourdissement, déséquilibre provoqué par un défaut de l'oreille interne. Le seul fait d'avoir une distance supérieure à la moitié de votre taille entre vos pieds et le sol cause un malaise.



Processus de guérison

Stabilisation: processus nécessaire par lequel on fait cesser l'aggravation de l'état d'un blessé (Blessures graves et +). Cela implique son retrait de la zone de danger s'il y a lieu, suivi de l'application de premiers soins d'urgence ou d'une réanimation.

Les mesures de premiers soins telles que le nettoyage d'une plaie, l'immobilisation d'une fracture, un garrot ou une pression sur la plaie pour arrêter le saignement, réchauffer une engelure, refroidir une personne atteinte de fièvre ou réchauffer un patient souffrant d'hypothermie nécessitent des connaissances en premiers soins.

Une réanimation après un arrêt cardio-respiratoire requiert des connaissances en réanimation.

Il faut effectuer un test de Compétence pour chaque type de blessure et un test pour chaque blessé. La situation dans laquelle se trouve le personnage qui pratique une stabilisation modifie le SR du Test:

- SR-3 si le patient est isolé et en repos complet.
- SR+1 pour chaque Seuil de blessures entamé.
- SR+2 si le patient est actif ou en déplacement malgré ses blessures.
- SR+2 si des conditions défavorables nuisent aux premiers secours: météo, situation, etc.

Stabiliser un patient demande un succès pour chaque Seuil de blessures entamé. Les succès en surplus peuvent être investis dans la rapidité de la manoeuvre ou la stabilisation d'un autre patient.

Guérison naturelle: un personnage qui subit des blessures peut théoriquement en guérir par lui-même, à la condition d'être stabilisé au préalable. Les blessures laisseront peut-être des stigmates qui apparents (cicatrices, membre croche) ou fonctionnels (douleur ou dysfonctionnement permanent).

La guérison naturelle demande un délai de récupération proportionnel au type de blessure subie:

Seuil de blessures	Délai de récupération par point	
	Lésions	Traumatismes
Légères	1 jour	2 jours
Sérieuses	2 jours	3 jours
Graves	3 jours	5 jours
Critiques	5 jours	7 jours
Mortelles	15 jours	18 jours

Il faut compter au moins 26 jours par point de Vigueur pour se remettre de lésions mortelles. Pour un traumatisme mortel, ce délai passe à 35 jours.

Pour chaque nuit complète de sommeil équivalent à sa Période de Repos qui suit une journée où le personnage n'a acquis ni Stress ni nouvelles blessures, il lance un Test d'Attribut sur sa Vigueur. La situation dans laquelle il se trouve modifie le SR de ce Test:

- SR-3 si le personnage est en repos complet.
- SR+1 pour chaque Seuil de blessures entamé.
- SR+2 si le personnage est actif ou en déplacement malgré ses blessures.
- SR+2 en cas de conditions défavorables au repos et aux soins, ex: le personnage est soumis à des conditions météorologiques exécrables.
- SR+5 si la blessure est mal stabilisée.

Pour réussir, ce test doit générer au moins un succès pour chaque Seuil de Blessures entamé. Alors le dernier Seuil de Blessures entamé diminuera instantanément d'un point. Les Succès supplémentaires peuvent servir à diminuer davantage les Seuils de Blessures, mais cette récupération est différée suivant le Délai de récupération prescrit.

Guérison assistée: l'application de soins médicaux peut accélérer la guérison d'un patient, en complément avec sa Guérison naturelle. Les règles de Guérison naturelle s'appliquent donc systématiquement, qu'il y ait soins médicaux ou pas.

Le médecin effectue un Test de Compétence de médecine à chaque Tour consacré au traitement du patient. Certaines conditions ajustent le SR du test de médecine:

- Milieu inapproprié (SR+2): Le médecin opère dans un endroit inapproprié ou exposé à des conditions météorologiques défavorables.
- Outils inappropriés (SR+2): Le médecin tente de soigner le personnage dans des conditions loin d'être idéales ou avec des instruments chirurgicaux douteux, manquants, endommagés et des médicaments inappropriés.
- Milieu idéal (SR-2): le médecin est dans un hôpital où il dispose de tout le matériel et les outils nécessaires à son travail.

Il faut un Succès pour activer le processus de guérison assistée. Les succès supplémentaires peuvent être utilisés pour diminuer les Seuils de Blessures

du personnage, assurer un contrôle des infections ou réduire les effets des blessures s'il y a lieu.

Les Tours dédiés aux soins médicaux seront successifs pour le traitement des blessures légères et sérieuses, ou pour les chirurgies urgentes.

Les Tours seront espacés dans le temps (rendez-vous successifs), selon le scénario qui se présente, pour traiter des cas à évolution lente (maladies, fractures, chirurgie esthétique ou de reconstruction).

Le type d'intervention effectué s'évalue par Seuil entamé, selon l'état du patient:

Type de blessure	Type d'intervention possible
Sérieuses	L'infirmière pratiquera peut-être quelques points de suture ou administrera un médicament.
Graves	Le médecin devra réduire une fracture ou recoudre une plaie après s'être assuré qu'aucune infection ne s'y développe.
Critiques	Le médecin doit opérer et le personnage devra demeurer sous observation médicale.
Mortelles	Le patient devra sans doute effectuer un séjour en chambre amniotique.

La guérison assistée implique une intervention médicale dont la durée réduit d'autant le délai de récupération naturelle:

Seuil de blessures	Durée d'intervention médicale/point	
	Lésions	Traumatismes
Légères	1/2 jour	1 jour
Sérieuses	1 jour	2 jours
Graves	2 jours	3 jours
Critiques	3 jours	5 jours
Mortelles	7 jours	9 jours

Le niveau technologique d'une civilisation influe sur l'efficacité des soins et la rapidité de guérison.

- Sociétés pré-industrielles: peu importent les traitements, la Guérison naturelle prévaut.
- Sociétés de l'ère industrielle: aucun modificateur.
- Sociétés de l'ère spatiale: l'efficacité des traitements améliore de 25% leur rapidité.
- Sociétés de l'ère interstellaire: l'efficacité des traitements double leur rapidité.
- Sociétés de l'ère intergalactique: l'efficacité des traitements triple leur rapidité.

Récupération du stress: pour chaque nuit de sommeil paisible qui suit une journée où le personnage n'a pas acquis de nouveaux points de Blessures ou de Stress, on peut lancer un Test d'Attribut sur la valeur d'Esprit. Certains facteurs modifient le SR du Test:

- Milieu à risque (SR+2): le personnage est recherché et risque d'être découvert à tout moment, il est traité dans un environnement en guerre.
- Conditions défavorables au repos (SR+2)
- Prise de médicaments (SR-2 à -4).
- Consulter un psi (SR-1 par succès du test de Compétences du professionnel)

Chaque succès généré diminue d'un point le niveau de stress du personnage.

Hospitalisation

On considère que toute agglomération possède au moins une clinique médicale. Les hameaux et villages de campagne sont desservis par l'hôpital de la MRC dont ils font partie et toute Métropole possède un centre médical spécialisé pouvant offrir tous les soins.

Même les endroits isolés ou ravagés par un désastre sont visités par des cliniques mobiles ou accueillent des camps temporaires de premiers soins lorsque requis. Des équipes de secouristes mobiles se déplacent en lieu approprié en temps de crise. On peut donc compter sur un service médical omniprésent et sur des ambulances aéroportées pour emmener les patients qui ont besoin de soins médicaux au dispensaire le plus proche.

Les sociétés de niveau spatial et plus offrent une assurance-maladie qui couvre tous les participants au régime, ce qui inclut les travailleurs et leurs personnes à charge. L'assurance couvre les soins médicaux essentiels dispensés en hôpital ou en clinique.

Seuls les criminels, les sans-abri et les clandestins pourraient ne pas avoir accès à de tels régimes et être tenus d'assumer les frais médicaux en totalité.

Les camps de premiers soins et les secouristes mobiles sont financés par l'armée ou par des organismes bénévoles offrant une aide gratuite aux sinistrés. Si les gens y sont soignés gratuitement, le matériel sophistiqué fait souvent défaut et les bénévoles se débrouillent avec les moyens du bord...

Soins médicaux et Techniques médicales

Anesthésie: technique médicale visant à réduire la souffrance d'un patient lorsque la chirurgie ou la blessure est douloureuse. L'anesthésie peut être locale ou générale, selon les besoins. Effet: AR+4 et RS+4. Durée: un Tour.

Amputation: sectionnement d'un membre mutilé ou retrait d'un organe blessé lorsque la guérison en est compromise. L'amputation médicale effectuée par un chirurgien sature le Seuil de blessures sérieuses du personnage. Celui-ci devra récupérer par voie naturelle. L'amputation d'un membre peut amener un malus important au niveau du SR des tests d'Attributs.

Bioconservation: procédé médical permettant de stopper toute réaction physique et chimique dans un organisme, de conserver celui-ci à perpétuité dans un état de vie suspendue, et de pouvoir éventuellement le ramener à la vie sans détérioration des tissus. L'organisme ainsi préservé est à l'abri du vieillissement et de toute maladie.

En état de bioconservation, toutes les molécules organiques de l'organisme sont figées, et leur état d'origine se trouve mémorisé. Seule une faible activité électrique au niveau du système nerveux central persiste: le patient peut rêver, mais il réfléchit au ralenti. Le temps de rêver à sa mère et plusieurs semaines se sont déjà écoulées...

Les utilisations courantes légales de ce procédé sont le transport de malades vers des centres de traitement spécialisés (et éloignés), le transport de prisonniers dangereux, le transport d'organes destinés à la transplantation et les voyages spatiaux sur très longues distances.

Le patient à jeun est stérilisé et s'il y a lieu, les ongles sont coupés et les cheveux rasés. Par l'injection d'un soluté, on modifie la composition du sang afin de permettre l'arrêt prolongé des fonctions vitales sans dommages et l'arrêt sécuritaire du cœur.

La température du corps est alors abaissée puis

maintenue constante à l'aide d'un gel isolant spécial. Le gel devient solide sous les 20°C, ce qui assure également une protection mécanique du corps.

Le corps est inséré dans un appareil de Kijmolf, une chambre hermétique où le corps est raccordé à un ordinateur par le biais de capteurs et d'électrodes collées sur la peau.

L'appareil de Kijmolf assure seul les fonctions de réanimation, mais la supervision d'un médecin est conseillée. Le tube se vidange de son gel liquéfié puis injecte au patient un soluté oxygéné contenant de l'adrénaline. Un défibrillateur repart le cœur et ramène les fonctions vitales à leur état d'origine, grâce à l'effet de mémoire conservé par le soluté. Le corps réagit alors comme à la naissance et vide

ses poumons du liquide qui s'y est accumulé.

Une fois sorti du caisson, le patient se réveille comme s'il avait dormi un peu plus qu'à son habitude. Le tonus musculaire est conservé tel quel puisqu'il ne se dégrade pas durant la conservation. Le procédé de bioconservation a une Valeur de 6 sur l'échelle des Revenus.

Premiers soins: stabilisation de l'état d'un patient à l'aide de techniques médicales de base. Les succès de la personne qui les applique sont autant de Rounds ou de Tours pendant lesquels le personnage cesse de gagner des points de Blessures par saignement ou sous

l'effet d'une blessure qui s'aggrave.

Chirurgie élémentaire: chirurgie mineure visant à soigner une blessure: stabilisation, nettoyage, désinfection, points de suture, etc. Une telle chirurgie élimine autant de points de Blessures que de succès obtenus par le médecin. Le reste des points devra être récupéré par voie naturelle.

Chirurgie plastique: intervention destinée à améliorer l'apparence physique: effacer des cicatrices, corriger des malformations ou des défauts de pigmentation ou changer la pigmentation de la peau et des yeux grâce à un procédé au laser. On peut également modifier des structures au niveau du visage, pour modifier les traits et l'apparence.



Il existe une panoplie d'opérations qu'un chirurgien plasticien peut effectuer sur un patient. Toutes sont considérées comme des chirurgies mineures.

Chirurgie crânienne: intervention chirurgicale au niveau du crâne. Peut affecter le système nerveux central; vu la complexité des connexions qui y sont établies, la moindre maladresse peut endommager des synapses, les fragiles connexions entre les neurones. Certains dommages n'ont que peu de conséquences et peuvent guérir alors que d'autres vont laisser des séquelles permanentes.

Des dommages au cerveau, un corps étranger ou l'installation d'implants apporte un malus sur le SR de vos tests d'Agilité et d'Intuition. Dans le cas où les neurones guérissent et le cerveau parvient à rétablir la connexion, vous perdez ce malus à mesure que votre Blessure guérit.

Lancez trois dés pour déterminer le risque. Conservez uniquement le chiffre le plus avantageux et reportez-vous au tableau suivant pour interpréter les résultats:

Type de dommage		Malus
0	Aucun dommage	SR+0
1	Blessure légère temporaire	SR+1
2	Blessure légère permanente	SR+1
3	Blessure sérieuse temporaire	SR+2
4	Blessure sérieuse permanente	SR+2
5	Blessure grave temporaire	SR+3
6	Blessure grave permanente	SR+3
7	Blessure critique temporaire	SR+4
8	Blessure critique permanente	SR+5
9	Dommage mortel	DCD

Cyclotériocistomie: chirurgie pratiquée sur les yeux dans le but d'augmenter l'acuité sensorielle dans l'obscurité. Le médecin retire l'iris pour agrandir la pupille, puis insère une lentille intraoculaire qui provoque un décalage vers le violet au niveau de la rétine. La pupille de l'œil devient argentée, le patient ne perçoit plus les couleurs réelles et est hypersensible à la lumière vive. Il doit porter des lunettes teintées pour le reste de sa vie. Dans le noir, il bénéficie d'un SR-2 et d'une relance de trois dés sur ses Tests d'Intuition; la lumière d'une chandelle pendant un Round suffit à lui causer un point de Blessures. La chirurgie dure trois heures et le patient est totalement aveugle pendant douze jours.

Cure hématologique: nettoyage du sang et des vaisseaux sanguins grâce à un procédé de filtrage aux ultrasons. Le sang est complètement débarrassé de ses déchets. Les artères et les reins sont purgés puis vidés de tout dépôt qui tend à les bloquer. L'intervention se fait sous la surveillance d'un médecin et d'un appareillage médical complet. L'intervention nécessite quatre heures d'hospitalisation. Elle peut annuler les effets d'un poison, d'un polluant et d'une infection à virus ou à bactérie.

Sensotomie: technique consistant à modifier le système nerveux sensitif au niveau de la moelle épinière. En greffant des cellules modifiées génétiquement, on parvient à enlever toute sensibilité à la douleur ainsi qu'à la chaleur et au froid au niveau des membres et du tronc. Le patient acquiert donc les Traits appropriés de manière artificielle, moyennant la dépense requise en PCD. On pratique cette technique sur les soldats spéciaux, qui ont à travailler régulièrement avec la douleur.

Chirurgies de reconstruction:

Soudure osseuse: procédé permettant de souder un os fracturé, grâce à un appareil de radiographie et un instrument ionique de haute précision. On l'utilise sur les fractures nettes ou les fissures. Un os déchiqueté ou une fracture ouverte nécessite le recours à la reconstruction tissulaire en chambre amniotique. Cette chirurgie élimine deux points de Blessures par succès obtenus par le médecin.

Reconstruction de l'organisme: Les techniques de reconstruction de l'organisme sont avancées et couramment pratiquées sur des soldats revenus de la guerre, ainsi que sur des civils ayant survécu à un accident qui les a gravement mutilés. Il existe quatre niveaux de reconstruction:

1. **Reconstruction mécanique:** l'organisme est réparé à l'aide de prothèses amovibles et d'implants standards préfabriqués. Les éléments électromécaniques sont ajustés au corps du patient en atelier. On peut remplacer tous les membres ainsi que certains organes internes. Ce procédé bon marché est le plus rapide car la plupart des pièces sont disponibles et déjà fonctionnelles.

Ce traitement d'une Valeur de 3 sur l'échelle des Revenus est couvert à 100% par tous les programmes d'assurance. Il peut toutefois causer la Cybersychose. Les greffes mécaniques accompagnent souvent le Drame Estropié (Handicap), entraînant un coût en PCD.

2. **Reconstruction bionique:** l'organisme est réparé à l'aide d'éléments bioniques, c'est-à-dire de pièces conçues pour imiter le fonctionnement et l'apparence des éléments biologiques, tant les membres que la plupart des organes internes. La différence entre le biologique et le bionique est subtile, voire imperceptible.

Ce procédé des plus simples et rapides s'avère peu coûteux (Valeur de 5 sur l'échelle des Revenus). Les abus peuvent cependant causer la Cyberpsychose (voir Drames). Ce traitement est couvert à 85% par la plupart des programmes d'assurance privée et collective. Les greffes bioniques entraînent un coût en PCD, mais peuvent s'accompagner d'avantages spéciaux.

3. **Reconstruction biologique:** procédé utilisant des organes transplantés depuis un donneur, ou des cellules souches cultivées à partir d'un prélèvement de tissu organique sur le patient. Ces cellules peuvent engendrer n'importe quel type de cellule de l'organisme (os, muscle, nerf, etc.). On peut cloner n'importe quel organe sauf le cerveau. L'organe cultivé est aussi fonctionnel que l'original, en bonne santé ; on peut même corriger des malformations ou des défauts génétiques.

Effectué en chambre amniotique, le traitement est accompli par un appareillage sophistiqué qui plante les cellules réparatrices aux emplacements appropriés. L'intervention ne ressuscite pas les cadavres mais elle accomplit de vrais miracles sur les organes internes, les membres amputés et les brûlures.

Ce procédé coûteux est le plus complexe et le plus long. Il nécessite des heures de travail en laboratoire avant même de commencer la greffe, d'où sa Valeur de 7 sur l'échelle des Revenus. Considéré comme un luxe, il est couvert à 30% par quelques programmes d'assurance privée. Les greffes biologiques n'entraînent aucun coût en PCD mais n'offrent aucun avantage autre que de remplacer/réparer une fonction biologique normale.

4. **Reconstruction hybride:** les médecins ont recours à la fois aux trois techniques précédentes pour reconstruire un patient. Si la reconstruction biologique et bionique se marient bien, il en va autrement avec la reconstruction mécanique. Cette dernière peut causer la Cyberpsychose (voir Drames). Ce traitement d'une Valeur de 4 sur l'échelle des Revenus est couvert à 95% par la majorité des programmes d'assurance.

Les cyborgs:

Un patient dont certaines parties du corps sont artificielles et interactives s'appelle un cyborg. Le terme cyborg, issu du terme cybernétique au sens d'une connexion cybernétique, signifie une interaction entre le système nerveux et un système bionique. Notons qu'un être entièrement artificiel, c'est-à-dire qui ne possède aucun organe vivant, est appelé un androïde. Le cyborg comporte nécessairement un cerveau biologique. Malgré une Intelligence artificielle très développée, on ne peut pas greffer un cerveau artificiel dans un organisme biologique; le cerveau comporte des parties chimiques et biochimiques essentielles au fonctionnement de l'organisme et trop complexes pour être synthétisées.

Le plus noble objectif de la bionique est de permettre aux gens qui ont subi des amputations de retrouver une vie aussi normale que possible. Le professionnel de ce genre



d'opération est un médecin spécialisé en bionique et en cybernétique. Ce spécialiste connaît les implants, les prothèses et leur fonctionnement, mais aussi toute l'anatomie du corps. Il opère dans une clinique spécialisée, afin de disposer de facilités particulières.

La plupart des implants bioniques se confondent si bien avec l'organisme qu'ils en sont imperceptibles. D'autres, par contre, peuvent améliorer les performances du patient. En ce sens, les éléments artificiels sont considérés comme une forme d'équipement.

Chacun possède des Traits représentant ses fonctions spéciales.

Grefe d'éléments artificiels:

Les implants doivent être payés en PCD pour être «harmonisés» avec le personnage. Autrement, chaque implant individuel non harmonisé cause deux points de Stress et deux points de Blessures en permanence, qui ne peuvent être guéris tant que le personnage n'a pas investi les PCD requis. Posséder plusieurs implants impayés rendra donc le personnage hypersensible et irritable.

Le coût de base d'un élément **bionique** est de 5PCD et inclut un Trait «gratuit» représentant la fonction naturelle remplacée, par exemple: coeur bionique, main postiche ou implant oculaire.

Le coût de base d'un élément **électromécanique** est de 3 PCD et inclut un Trait «gratuit» représentant la fonction naturelle remplacée.

Les Traits supplémentaires se divisent en trois groupes:

- **Trait descriptif sans avantage (1PCD):** simple description esthétique n'apportant aucun avantage mécanique.
- **Avantages mineurs (5PCD):** relance d'un dé sur tests d'Attributs, +1 sur un Attribut donné...
- **Avantages majeurs (10 PCD):** relance de plusieurs dés sur tests d'Attributs, +2 sur un Attribut donné, points d'AR ou RS, MD augmenté, arme dissimulée...

Comme les bénéfices des implants cybernétiques s'accumulent entre eux et avec les Traits réguliers, il est possible qu'un personnage dispose de plusieurs Dés supplémentaires et/ou de nombreuses relances de Dés au point d'atteindre des niveaux d'efficacité presque surhumains.

Fabriqués par des laboratoires de bionique spécialisés et assemblés sur mesure, les implants bioniques aident un membre ou organe à fonctionner ou le remplacent entièrement. Conçus pour être biocompatibles, ils ne causent pas le rejet.

Fabriqués en série, les implants électromécaniques sont des éléments artificiels génériques bon marché utilisés pour effectuer des reconstructions souvent plus fonctionnelles qu'esthétiques. Leur compatibilité dépend de l'application d'un biofilm compatible qui porte la signature ADN du patient. Seul ce traitement génétique effectué en clinique permet une implantation sans risque de rejet.

Exemples d'implants et fonctions artificielles:

Biopile (10PCD): pile organique greffée au système digestif. Elle utilise les déchets organiques et une partie de l'oxygène sanguin pour fabriquer l'énergie utile aux implants. Utile comme source d'appoint en cas de panne sur la source d'énergie primaire, elle épuise cependant le personnage en diminuant sa Vigueur d'un point tant qu'elle est utilisée.

Coeur bionique (5 PCD): remplace un cœur biologique. L'ajout d'une fonction hyperforme coûte 10 PCD supplémentaires et permet une relance de 2 dés sur les tests de Vigueur et d'Agilité.

Filtre sanguin (5 PCD +5 PCD/rang): Ce filtre sert à remplacer la fonction rénale biologique. Il élimine les poisons et toxines normalement présentes dans le sang du bénéficiaire. L'implant ne filtrera pas les médicaments, les drogues ou l'alcool. Chaque Rang de cet implant donne un AR+1 contre les toxines, poisons, parasites sanguins et infections. Cet avantage s'ajoute à toute avantage offrant un AR contre des effets similaires, qu'ils soient octroyés par d'autres implants, de l'équipement, des médicaments, des Traits ou des pouvoirs.

Implant matriciel (5PCD): permet le transfert de données entre un implant mémoriel intégré et un appareil émetteur/récepteur tel qu'un ordinateur, un système d'identification, le système de verrouillage d'une arme, etc. Actif dans un rayon de 3 m autour du personnage, sans connexion physique. Aspect non apparent, souvent greffé dans un os. Utilisation courante: identifier le personnage et activer des systèmes, se connecter sur un réseau pour télécharger de l'information si le personnage dispose d'un implant mémoriel.

Implant mémoriel (5PCD): permet le stockage de données numériques et l'accès à ces données directement à partir du cerveau. L'accès depuis un système informatique se fait par le biais d'un implant matriciel. Aspect non apparent, greffé dans l'os du crâne. Utilisation: stocker les informations d'identité du personnage, stocker des données difficiles à mémoriser, des mots de passe, etc.

Thermoviseur (10 PCD): greffé dans un implant oculaire, il permet de percevoir le rayonnement infrarouge. Utile pour la vision nocturne et la thermographie. Effet: SR-2 et relance 2 dés sur les tests d'Intuition.

Zoomviseur (10 PCD): cristallin artificiel muni d'un petit extra: greffé dans un œil réparé ou dans un implant oculaire, il permet d'augmenter la distance de perception de l'œil, comme une longue vue. Effet: SR-2 et relance 2 dés sur les tests d'Intuition.

Implant de contrôle (20PCD): permet une interaction directe avec un système informatique doté d'un périphérique de communication sans fil (accès réseau). Aspect non apparent, greffé dans l'os du crâne. Effets: Accélère la vitesse d'opération. Permet deux opérations par Round et relance deux Dés infructueux sur les Tests de compétence.

Implant de réflexes (10PCD): permet au personnage de disposer de réflexes améliorés en assistant son système nerveux central et ses organes de perception. Effet: lors des Test d'Initiative, il peut relancer jusqu'à deux Dés qui n'ont pas générés de succès.

Inhibiteur de fatigue (10PCD): permet d'utiliser une ultime réserve d'énergie en cas de fatigue, lorsque le personnage a dépassé sa période d'activité normale. Aspect non apparent, greffé dans l'os du crâne. Effets: annule les SR liés à la fatigue mais cause un Stress de +1 par Round ou Tour d'utilisation.

Nanobots médicaux (15 PCD): anticorps artificiels qui améliorent le rythme de guérison d'un personnage. Tous les SR des Tests de Guérison concernant le personnage (ceux faits par lui-même par la guérison naturelle et ceux du médecin pour la guérison assistée) sont réduits de 1.

Ordinateur de combat (5 PCD +10 PCD/rang): Cet implant cervical complexe analyse l'environnement du personnage en combat et lui permet de réagir instinctivement de façon beaucoup plus performante. Chaque Rang ajoute un dé aux Tests d'Intuition du personnage pour les attaques de type Intuitif et les tests de d'Initiative. Très exigeant pour le cerveau humain, il impose un point de Stress à chaque utilisation, plus un point supplémentaire à tous les trois Rounds d'utilisation.

Membre bionique (5PCD): L'un des membres du personnage a été remplacé par une prothèse fixe qui remplace le membre naturel de façon esthétique. Cette prothèse bénéficie d'un AR+1 et permet de relancer un dé sur les tests de Vigueur lorsque sa force physique est testée. Chaque dé ou AR supplémentaire coûte 10 PCD de plus.

Fonctions utilitaires (10PCD): membre artificiel

modifié pour assister le personnage dans l'utilisation d'une compétence technique définie. Des senseurs, un ordinateur spécialisé et de l'outillage adapté pour l'informatique, l'électronique, la mécanique, etc. permettent de relancer 2 Dés infructueux lors des Test de compétence.

Générateur magnétostatique (10 PCD): fonction spéciale conçue pour les militaires et hommes aînés de la police. Le système s'intègre aussi bien dans un gant et une botte que dans les mains et les pieds artificiels, afin de les transformer en ventouses magnétostatiques. Ce système permet d'adhérer comme par magnétisme à toute surface non-métallique, et donc de grimper sur ces surfaces. Charge: environ une heure.

Générateur à micro-ondes (10 PCD): fonction pirate pouvant être installée dans un bras artificiel, si celui-ci commence au niveau du coude ou plus haut. La présence de cet implant introduit un SR+1 sur les tests d'Agilité. L'appareil émet un faisceau de micro-ondes directionnel dont la précision est ajustée par le majeur, lequel comporte un guide d'ondes. Effets: MDx3, Allonge: 200 m, Charge: 50 utilisations, Pile rechargeable.

Sonodict (10 PCD): fonction conçue pour les agents secrets, elle est implantée dans la phalange de l'auriculaire (le bout du petit doigt) d'une main naturelle ou artificielle. Effet: l'implant émet un signal neurodisrupteur qui paralyse la victime pour un Round ou un Tour par succès investi dans l'effet Dommages. Son utilisation requiert une compétence appropriée car il faut placer la main au bon endroit sur le crâne (1 succès dans l'Effet Précision) pour endormir gentiment la victime récalcitrante, évitant ainsi une violence inutile. Autonomie: 10 utilisations, Pile rechargeable.

Neurone de ciblage (10PCD): permet d'utiliser une arme avec une précision accrue. Aspect non apparent, greffé dans l'os du crâne. Un viseur laser est installé sur l'arme. Effets: SR-2 sur tout test de Compétence lié à l'utilisation de l'arme ainsi modifiée.

On peut incorporer aux cyborgs une série de systèmes, d'armes secrètes et de fonctions hypersensibles, selon la fantaisie de son créateur. D'autres implants et fonctions sont décrites plus en détail dans le Guide de la Technologie Générale, section Cybernétique. L'éventail est assez large pour donner libre cours à l'imagination et à la créativité du joueur. Il doit cependant payer la facture en PCD.

Notes: la majorité des implants artificiels sont inertes: une pièce endommagée ne peut se réparer d'elle-même, comme le font les cellules vivantes. Il faut la changer et cela peut nécessiter des chirurgies complexes.

Les implants interactifs électroniques sont sensibles aux interférences provoquées par les champs magnétiques intenses et les radiations ionisantes. Plusieurs Cyborgs ont été victimes du phénomène d'induction, qui provoque des incidents pernicious dans les implants, allant même jusqu'à provoquer la mort. Les cyborgs doivent donc être prudents et vigilants sur les lieux qu'ils fréquentent.

La loi interdit aux cyborgs l'accès aux chantiers où l'on utilise des machines puissantes et de l'énergie atomique. De plus en plus, on favorise l'Optronique dans la fabrication des implants. La science des photons semble plus prometteuse et moins sensible aux interférences que celle des électrons.

Débat éthique sur les cyborgs:

Les savants, politiciens et philosophes du monde entretiennent depuis longtemps un débat éthique houleux sur l'utilisation de la bionique à des fins autres que médicales. Avec l'usage, on a constaté des abus majeurs liés aux implants artificiels.

L'utilisation de la fameuse puce électronique qui, greffée dans l'os du poignet, permet le stockage d'informations et l'accès à des bâtiments surveillés a ouvert la porte à une forme de contrôle et d'indiscrétions déraisonnable.

Implantée systématiquement à tous les employés des bâtiments à accès contrôlé, comme les banques et les laboratoires, elle a nécessité l'amendement de la législation pour empêcher l'employeur d'utiliser l'information contenue dans ce type d'implants à des fins autres que l'accès aux bâtiments.

L'invention des implants favorisant un contrôle précis sur la force motrice et une précision accrue dans les mouvements amena nombre de manufacturiers à voir le potentiel sur la productivité de leurs employés: la production pouvait être améliorée, mesurable et enregistrable. L'industrie manufacturière en fut révolutionnée. Les cyborgs furent privilégiés, alors que les autres employés étaient encouragés, sous peine de congédiement, à subir des greffes d'implants afin d'améliorer leurs performances au travail.

Les balbutiements mêmes de cette science ont eu lieu autant dans des hôpitaux bien équipés que dans d'obscurs laboratoires, à une époque où les lois étaient inadaptées à cette technologie. Ils ont donc conduit à de nombreux abus et drames d'horreur, ce qui a vite mené à la nécessité d'adopter une législation claire en ce domaine.

Pour éviter de perpétuer des abus de ce genre, le Conseil des Planètes a émis un gabarit de législation et obligé les gouvernements membres à agir dans ce domaine.

De nos jours, la science est bien plus avancée, pourtant, on a encore recours aux lois édictées à l'époque et maintes fois revues depuis.

Loin d'être réglé, le débat est sans cesse relancé. Le parti pro-bionique prône une science au service des gens. Les pro-biologiques dénoncent les abus et prônent le droit à un corps 100% naturel.

Législation adoptée par différents États (extraits):

Alliance Andromédienne: le gouvernement de l'Alliance considère avec sérieux le problème éthique soulevé par les manipulations médicales abusives. Les abus commis envers les employés sont punis selon le code criminel. Il n'existe cependant aucune réglementation concernant les individus.

Les laboratoires qui pratiquent ce genre de médecine doivent obtenir un permis et sont surveillés par la Commission Cybernétique Andromédienne. Les sanctions pour les pratiques illégales sont sévères. Les amendes sont de 250 000 à 4 million de crédits et les peines d'emprisonnement vont de 5 ans à 20 ans.

Empire Économique Stonk: la loi interdit formellement à tout professionnel de la santé de mutiler intentionnellement un patient dans le but de lui greffer des éléments artificiels, avec ou sans le consentement de ce dernier. Seul les recours essentiels à des fins médicales sont admis. Le patient dont la vie est en danger ou qui a subi une amputation accidentelle ou suite à une maladie a le droit de subir une greffe ou une implantation pour sauver sa vie ou retrouver l'usage d'un membre amputé ou mutilé.

Le médecin qui pratique une telle intervention peut être amené à devoir en justifier l'utilité devant le collège des médecins. Même l'armée doit demander une permission spéciale avant de pratiquer des modifications bioniques et génétiques sur un organisme, soldat ou animal. Les laboratoires qui

veulent pratiquer ce genre de médecine doivent avoir de sérieuses références et obtenir un permis.

Les sanctions pour les actes illégaux sont très sévères. Les amendes sont de 300 000 à 5 millions de crédits et les peines d'emprisonnement vont de 5 ans à 25 ans.

États du Club Seigh: les États du Club Seigh ont appliqué le règlement du Conseil des Planètes à la légère. Leur loi souple permet à tout citoyen de se faire greffer des implants, si le citoyen ou son médecin a un motif raisonnable de croire que cela pourrait améliorer la qualité de vie ou la longévité du patient, qu'il soit atteint d'un déficit ou non.

Le gouvernement perçoit une taxe de 15% sur le coût de fabrication des implants, afin de financer les frais d'hospitalisation des patients. Les laboratoires qui pratiquent ce genre de médecine peuvent le faire à leur gré moyennant un permis d'exploitation. Les patients insatisfaits ont un recours légal et peuvent poursuivre au civil. Les situations sont évaluées cas par cas.

Alliance de Zidji: les États de l'Alliance de Zidji sont d'accord pour considérer le problème éthique soulevé par les manipulations médicales abusives. Le médecin qui pratique une telle intervention est amené à en justifier l'utilité devant le collège des médecins. Les laboratoires pratiquant ce genre de médecine doivent obtenir un permis. Les sanctions pour les actes illégaux sont plus ou moins sévères. Les amendes sont de 25 000 à 1 million de crédits et les peines d'emprisonnement vont de 1 an à 15 ans.

Alliance des Sept Lunes: l'Alliance des Sept Lunes possède la loi la plus complète concernant les manipulations médicales. Ce domaine technologique de pointe est réglementé en détail et la plupart des technologies médicales font l'objet de normes sévères. La plupart des technologies médicales proviennent de ces États. Les abus médicaux



sont punis selon le code civil ou criminel.

Fédération Néo-Antexmaurienne: suivant l'exemple de l'Alliance des Sept Lunes, la Fédération Néo-Antexmaurienne a adopté une loi complète concernant les manipulations médicales. Ce domaine technologique de pointe est réglementé en détail et la plupart des technologies médicales font l'objet de normes sévères et bien surveillées, exigeant un travail sans tache. Les abus médicaux sont punis selon le code criminel.

Technologie, Équipement et Structures

Équipement:

La mécanique de jeu prévoit pour les équipements des Attributs, Traits et Caractéristiques Secondaires.

Les Attributs technologiques

Bien que l'on teste les Compétences du personnage qui l'utilise, l'équipement peut influencer la réussite de certains tests. Certains automatismes seront soumis à des tests de fiabilité et l'on pourra recourir aux tests d'Attribut liés au matériel lui-même:

Résistance: représente la solidité du bâti contre les agressions de l'environnement: collision, percussion, chute, etc. Certains Traits ajoutent une valeur d'Armure à cet Attribut. Le Rang de cet Attribut détermine la valeur des Seuils de dommages.

Tableau indicatif de l'Attribut Résistance:

1-3	Objet fragile, de conception délicate;
4-6	Objet d'usage courant;
7-8	Objet résistant;
9-10	Objet massif, renforcé ou de solidité éprouvée;

Fiabilité: indique la robustesse fonctionnelle d'un équipement. Utilisé dans les conditions les plus mauvaises ou suite à des dommages importants, le Test de Fiabilité déterminera si l'appareil fonctionne normalement. La Fiabilité détermine le Seuil d'usure d'un équipement.

Tableau indicatif de l'Attribut Fiabilité:

1	Camelote de la pire espèce;
2-3	Objet bon marché de conception douteuse;
4-5	Objet d'utilisation courante et de bonne fiabilité;
6-8	Objet de qualité supérieure;
9-10	Objet conçu pour une fiabilité éprouvée;

Senseurs/Logique: présent sur les systèmes de détection, de communication, les automatismes ou les systèmes d'analyse, il indique la résolution, la précision de fonctionnement, la netteté du signal ainsi que la qualité des mesures fournies.

Tableau indicatif de l'Attribut Senseurs

1-3	Camelote bon marché, de conception douteuse;
4-6	Appareil de sensibilité moyenne;
7-8	Appareil de qualité supérieure;
9-10	Appareil de calibre militaire ou scientifique;

Les tests d'Attributs

Les conditions d'utilisation d'un équipement déterminent le SR des tests. Sous des conditions normales, le SR par défaut (SR10) est appliqué.

Test de Résistance: il permet de vérifier si l'objet résiste à une chute, un impact, un tir, ou une contrainte inhabituelle. Le SR du Test de Résistance représente la contrainte: force d'impact, hauteur de chute et dureté du sol, poids (Vigueur) du personnage qui y monte ou s'y suspend, etc. Les Dommages infligés à l'objet sont déduits du SR du Test moins les succès générés par le test, moins la valeur d'AR de l'objet octroyée par ses Traits.

Un personnage qui veut endommager un objet teste sa Vigueur contre un SR5, ajusté par l'Attribut Résistance de l'objet. Les succès générés incrémentent directement le Seuil de Dommages de l'équipement.

Les objets possèdent quatre **Seuils de Dommages** valant chacun sa valeur de Résistance, plus tout bonus octroyé par ses Traits:

Dommages superficiels	éraflure, bosse;
Dommages sérieux	altération structurelle;
Dommages critiques	altération mécanique;
Dommages terminaux	fonctionnement compromis;

Chaque Seuil de Dommages entamé incrémente le Seuil d'Usure d'un point et ajoute SR+1 aux tests liés à son utilisation.

Test de Fiabilité: l'utilisation normale d'un équipement accompagnée d'un entretien régulier entraîne une usure négligeable de ses composants, alors qu'une utilisation négligente pourrait causer de mauvaises surprises. Ainsi, en réponse à l'usage intempestif, prolongé ou inadéquat d'un équipement, le Narrateur pourra valider à l'aide d'un Test d'Usure si l'équipement vous flanche entre les mains. L'échec du test indique un mauvais fonctionnement. Chaque échec inévitable (1) généré par le test incrémentera d'un point le Seuil d'Usure, sauf s'il est paré par un Succès imparable.

Un équipement possède un **Seuil d'Usure** unique correspondant à son Attribut de Fiabilité. Il commence à zéro et s'incrémente par l'accumulation de dommages et les années d'utilisation.

Seuil d'Usure	Signification et effet sur les tests de Fiabilité, d'utilisation & réparation
0	Équipement neuf, ou remis à neuf;
25%	Équipement à l'air usagé. SR+1.
50%	Équipement qui a du vécu. SR+2.
75%	Équipement à l'air vétuste. SR+3.
100%	L'équipement ne fonctionne plus. SR+4.

À l'achat de matériel usagé, le Seuil d'usure peut être déjà entamé. Seul un Test de Compétence utilisant des connaissances appropriées peuvent vous permettre de remettre l'équipement dans un état acceptable. Les Succès consacrés à son entretien diminuent le Seuil d'Usure.

Le Test de Senseurs: l'utilisation d'un détecteur permet la lecture de paramètres. Le Test de Senseurs génère des succès qui seront investis dans la précision des informations lues, dans la portée de la lecture ou dans la diversité des informations recueillies. Chaque succès représente un mot-clé ou un chiffre significatif sur la lecture. Lorsqu'il sera nécessaire de déterminer les capacités d'un ordinateur, le Narrateur effectuera un test de Logique et les succès générés peuvent être investis dans la rapidité, la puissance de calcul, la résolution de fonctions, etc.

Valeur et précision: un équipement bon marché possède un Attribut Senseurs à un Rang moyen de 4. Chaque Rang supplémentaire de cet Attribut lui vaut une augmentation d'un point de sa Valeur.

Caractéristiques Complémentaires:

Charge: partie consommable d'un équipement, à savoir sa charge de batterie, ses munitions, sa pression d'air comprimé, son niveau de liquide, etc.

Le Seuil de recharge commence plein et se vide à chaque utilisation de la charge consommable selon une unité propre au fonctionnement et à la consommation de l'appareil.

Encombrement: le volume d'objets qu'un personnage transporte sur lui influencera sa mobilité en affectant sa Valeur d'Initiative et le SR de ses tests de Vigueur et d'Agilité.

Exemple: Un personnage qui transporte un mitrailleur sur trépied ne pourra pas ramper à son aise dans les égouts ou les conduites d'aération, ni passer inaperçu lorsqu'il est en mission.

Ajustements au SR:

- Équipement léger (SR-2): L'équipement est léger, de faible encombrement et capable de tenir sur la ceinture ou dans une poche.
- Équipement lourd (SR+2): L'équipement est massif et sa lourdeur nuit aux mouvements.
- Dimensions excessives (SR+2): L'équipement possède des dimensions excédant la longueur de bras du personnage.
- Nombre excessif (SR+2): le personnage transporte un nombre excessif d'objets pendant à sa ceinture, autour du cou, dans ses poches ou dans son sac à dos, il a les mains pleines, les poches pleines ou sa combinaison déborde de multiples objets accrochés qui pendent ;
- Équipement inadéquat (SR+4): le personnage trimalle quelque chose qui n'est pas fait pour être transporté: un meuble, un équipement de table, un appareil ou objet réputé non portable.

Gadget: cet Attribut temporaire est utile dans le contexte où les personnages joueurs trouvent par hasard un magot potentiel tel un véhicule ou un cadavre qui aurait sur lui certains objets. Au lieu de décrire l'inventaire, ce qui nécessite parfois de l'improvisation, le Narrateur peut attribuer, individuellement ou collectivement, un Item fourre-tout appelé Gadget, à inscrire sur la liste des objets que transportent les personnages. Ce Gadget est un Attribut situé entre 1 et 10, pour chaque Rang duquel les personnages qui en bénéficient disposent, dans une Scène ultérieure à celle de leur découverte, d'un objet qui pouvait logiquement se retrouver dans cet inventaire. L'Attribut est diminué d'un point à chaque usage, jusqu'à ce qu'il ait été épuisé.

Applications: dans le cas d'un cadavre, l'Attribut Gadget se situe entre 1 et 4 et les objets sont en exemplaire unique; appliqué à un sac fourre-tout, il peut atteindre 5 ou 6 et se décliner en plusieurs exemplaires, moyennant le coût de 2 points d'Attribut; dans le cas d'un inventaire complet, comme la cargaison d'un véhicule, il peut atteindre 10 et se décliner en exemplaires multiples moyennant le coût de 2 points d'Attribut.

Autres caractéristiques: selon la nature de l'équipement, d'autres caractéristiques pourraient être formulées et utilisées pour affecter les Tests liés à son usage.

Les Traits d'équipement

Les Traits d'équipement ont les mêmes fonctions et s'utilisent de la même façon que pour un personnage. Une pièce d'équipement possède jusqu'à trois Traits. Chaque groupe de quatre Traits supplémentaires lui vaut une augmentation de sa Valeur.

Quelques idées:

Blindage: l'objet est enfermé dans un boîtier blindé, protégé contre tout impact. Ce Trait lui donne un AR+4.

Élasticité: l'objet présente une certaine fortitude liée à l'élasticité de ses composantes. Ce Trait lui donne un AR+2 contre les chutes et les chocs directs.

Faible: en dépit de son Attribut Résistance, l'objet présente une faille, une faiblesse à un certain niveau. Ce Trait lui donne un AR-2.

Ininflammable: l'équipement ne s'enflamme pas. Sa combustion cesse dès que le contact avec la flamme nue est coupé. Ce Trait lui donne un AR+2 contre le feu et la chaleur.

Incombustible: l'équipement est conçu de manière à résister à la combustion. Ce Trait lui donne un AR+10 contre le feu et la chaleur.

Oléofuge / hydrofuge: l'équipement est conçu de manière à résister au mouillage: ni l'eau ni l'huile ne peuvent le pénétrer.

Précis: la précision de l'appareil qui permet de relancer un dé infructueux lors d'un Test de Senseurs.

Portée: l'appareil possède une portée ou rayon d'action augmenté, qui permet de relancer un dé infructueux lors d'un Test de Senseurs.

Rechargeable: permet à l'appareil de fonctionner sur une pile ou une ressource rechargeable, évitant ainsi le remplacement continu de sa source d'énergie. Ce Trait permet de relancer un dé infructueux lors des Tests de Fiabilité, tant que l'appareil est rechargé entre chaque utilisation.

Textroniques: textiles incorporant des éléments optroniques. Applications dans le domaine médical, du loisir, de la mode et surtout, de la sécurité. Les vêtements de sport intègrent chronomètre et pulsomètre, les vêtements de sécurité incluent des balises de localisation et des avertisseurs clignotants, des systèmes de surveillance médicale s'intègrent aux vêtements d'un patient. Les possibilités sont illimitées...

Archétypes d'équipements

Communicateur: appareil de poche permettant d'échanger des messages vocaux, textes, des images et des fichiers électroniques. Portée (8 Km). Les communications sont relayées via satellite par le biais d'antennes répétrices dont les villes sont parsemées. Les communicateurs du réseau ont la particularité de servir de répétrices entre eux, ce qui peut allonger substantiellement leur portée utile. Résistance (4), Fiabilité (5), Senseurs (5). Charge (pile rechargeable, autonomie d'environ 500 heures).

Détecteur environnemental: appareil portable de faibles dimensions capable de mesurer l'amplitude et la fréquence d'une dizaine de signaux différents: champ électrique, magnétique et gravitationnel, signaux de communication, distance par pointage, rythme cardiaque, activité cérébrale, phénomènes météo, composition atmosphérique et autres mesures d'utilité scientifique. Son afficheur tactile en couleurs indique l'information recueillie et permet d'activer ses différentes fonctions. Portée (500 m). Résistance (5), Fiabilité (5), Senseurs (6). Charge (pile rechargeable, autonomie de 100 h).

Jumelles Hyperboliques: utilisant une technologie photonique conçue pour le terrain plat et les longues distances, elles utilisent des ondes porteuses amplifiées pour rapprocher les objets. Portée (jusqu'à 22 Km). Mesures: luminosité, distance, orientation géographique de la visée, vision de nuit. Résistance (6), Fiabilité (6), Senseurs (7). Charge (pile rechargeable, autonomie d'environ 500 heures).

Menottes: ses deux bracelets ajustables possèdent une fermeture magnétique et une bande adhésive intérieure anti-glissement. Les bracelets sont liés par une tige rigide ou par une chaîne qui permet de l'attacher à la ceinture. Déverrouillage par commande à distance. Résistance (8), Fiabilité (8). Traits: Entravant (8).

Ordinateur de poche: appareil en boîtier de poche permettant de stocker des informations, d'effectuer ses transactions bancaires, d'exécuter des logiciels et d'accomplir des tâches multimédia, incluant les communications, pourvu qu'il soit relié à un réseau sans fil. Sa version textronique se porte sur l'avant-bras comme un gantelet qui résiste aux intempéries. Portée (8 Km en ville). Les communications sont relayées via satellite par le biais d'antennes répétrices dont les villes sont parsemées. Résistance (4), Fiabilité (6), Senseurs (4). Charge (pile rechargeable, autonomie de 200 h).

Arsenal:

Cette catégorie d'équipement inclut tous les types d'armes ainsi que les explosifs tactiques. L'Arsenal possède les mêmes Attributs et seuils de dommages et d'usure que l'équipement, en plus des caractéristiques complémentaires suivantes:

Allonge / Portée: l'Allonge exprime la distance maximale d'emploi réaliste, en mètres. Lorsqu'il s'agit d'un couteau, l'Allonge est la longueur de bras (environ la moitié de la Taille du personnage) additionnée de celle de la lame.

Concernant les projectiles, bien que la portée théorique soit souvent supérieure à l'Allonge, leur capacité à atteindre une cible visée doit tenir compte de la précision de l'arme, des organes de visée, de la trajectoire, du temps de vol et des conditions climatiques. Ainsi, la précision d'un tir décroît substantiellement avec la distance. Cette distance augmente la difficulté du tir selon le barème suivant:

- Tir à bout portant: distance inférieure au quart de l'Allonge. SR-2.
- Sur courte portée: distance inférieure ou égale à l'Allonge. Aucun modificateur type.
- Sur moyenne portée: distance supérieure à l'Allonge, ne dépassant pas le double de l'Allonge: SR+1.
- Sur longue portée: distance située entre le double et le triple de l'Allonge. SR+2.
- Sur portée étendue: distance supérieure au triple de l'Allonge. SR+3 à SR+5. Conditionnel à ce que l'arme possède un Trait de précision et un organe de visée approprié.

Note: Pour tirer le meilleur parti d'une arme à longue portée, le joueur peut utiliser la manœuvre de Tir visé, consistant à concentrer toute son attention sur un seul tir pour en augmenter les chances de réussite. Pour y arriver, le combattant doit y consacrer tout son Round et n'effectuer aucun déplacement avant son tir visé (les déplacements après le tir ne posent pas de problème). Il bénéficiera alors d'un SR-2 pour son Test d'attaque sur cette action seulement. Le bonus de cette manœuvre peut s'additionner avec les avantages octroyés par une Attaque surprise ou d'une cadence de tir élevé (mais seulement si une seule cible est visée).

Multiplicateur de Dommages (MD): L'arme inflige un dommage proportionnel à la précision et la force du coup porté. Le nombre de succès investi dans le dommage sera donc important. Ainsi une arme peut ne causer qu'une blessure superficielle si le projectile n'atteint qu'un muscle, mais tuer sur le coup en atteignant un organe vital.

Cadence de tir: Toutes les armes à projectile possèdent une cadence de tir indiquant combien de fois au cours d'une même action l'arme pourra tirer. Chaque action impliquant un tir sera résolue avec un seul Test d'attaque, même lorsque plus d'un adversaire est visé. Les dégâts causés par de multiples projectiles ne sont pas calculés individuellement.

- Simple (S): L'arme tire un seul projectile par Round.
- Multiple (M): L'arme tire jusqu'à 6 projectiles par Round. Le joueur qui ne vise qu'un seul adversaire bénéficie d'un MD+1 et d'un SR-1. Il peut également répartir ses succès entre deux ou trois adversaires rapprochés en renonçant au bonus de dommages.
- Rafale (R): L'arme tire de 6 à 20 projectiles par Round. Le joueur qui ne vise qu'un seul adversaire bénéficie d'un MD+2 et d'un SR-2. Il peut répartir ses succès entre plusieurs adversaires dans une même zone de 5m en renonçant à ses bonus de dommages.
- Barrage (B): L'arme tire de 20 à 60 projectiles par Round. Le joueur qui ne vise qu'un seul adversaire bénéficie d'un MD+3 et d'un SR-3. Il peut répartir ses succès entre plusieurs adversaires dans une même zone de 5m avec un MD+1 ou dans une zone de 10m sans bonus de dommages.
- Destruction massive (D): l'arme tire plus de 60 projectiles par Round. Deux possibilités: arme légère utilisant de petits projectiles de faible dommage, compensés par leur nombre élevé, ou arme gigantesque alimentée par un convoyeur à chaîne et opérée depuis un bâtiment de combat. Le joueur qui ne vise qu'un seul adversaire bénéficie d'un MD+4 et d'un SR-3. Il peut répartir ses succès entre plusieurs adversaires dans une même zone de 10m avec un MD+3 ou dans une zone de 15m avec un MD+2, ou dans une zone de 25m sans bonus de dommages.

Charge / Munitions: indique le nombre de projectiles chargés dans l'arme. Certaines armes doivent être rechargées après chaque tir, d'autres sont munies d'un

magasin, chargeur, cartouche, batterie, etc.

Exemples: Un arc possède une charge nulle: il doit être chargé avant de tirer. Un fusil mitrailleur Thompson possède une charge de 20 à 30 coups sur un chargeur droit, et de 50 à 100 coups sur un chargeur camembert. Une arme au laser fonctionne sur une pile rechargeable qui lui donne la possibilité de tirer jusqu'à 200 coups.

Temps de Recharge: indique le coût d'initiative lié à la recharge ou à l'amorçage d'une arme, déduit de la valeur d'initiative de l'Attaquant. Si la valeur d'Initiative est réduite à zéro et qu'un coût d'initiative résiduel demeure, celui-ci sera reconduit sur la valeur d'Initiative du Round suivant.

Recharger ou amorcer une arme diminue la valeur d'Initiative de son utilisateur d'un point pour chaque manipulation nécessaire: coup de pompe, insertion d'un chargeur, insertion de cartouches individuelles, changement de pile, etc.

Traits des armes:

Comme tout équipement, les armes possèdent des Traits qui apportent des effets variables, allant d'un avantage dans une situation précise, à la possibilité d'accomplir une manœuvre particulière.

Aire d'effet: le tir de l'arme affecte une zone plutôt que seulement un point. Le diamètre de la zone en mètres est indiqué entre parenthèses: Aide d'Effet (2m). Les succès générés par le Test d'attaque affectent toute la zone touchée.

Allongée: l'arme est dotée d'une longue hampe, d'une lame ou d'une corde/chaîne lui permettant d'atteindre un adversaire situé à environ 3m. Cet avantage permet à l'utilisateur de manœuvrer de façon à atteindre l'adversaire avant que celui-ci ne puisse l'atteindre, ce qui lui donne un avantage d'Initiative d'un point.

Artillerie: arme lourde anti-véhicule ou anti-structurale. Utilisée sur une personne, elle ignore tout AR et bénéficie d'un MDx2. Contre un véhicule ou une structure, elle permet d'utiliser la manœuvre Artillerie, pour laquelle chaque succès investi permet d'ignorer 3 points de blindage ou de structure de la cible.

Arme de Finesse: ce type d'arme s'utilise avec l'Agilité de l'utilisateur plutôt que sa Vigueur. Toutes les armes à distance entrent dans cette catégorie.

Neutralisante: l'arme utilise une substance ou un mécanisme destiné à étourdir, assommer ou

paralyser sa cible. Ce Trait permet d'utiliser la manœuvre Dommages Assommants, pour laquelle chaque succès investi neutralise la cible pour une période de 1 Round ou 1 Tour. Pour résister, la cible lance un Test de Vigueur contre un SR dicté par le Rang du Trait plus 1. Les succès générés réduiront le temps de neutralisation.

Balancée: la qualité exceptionnelle de l'arme ou son balancement précis augmente d'un point la valeur d'Initiative de son utilisateur. Ce Trait est cumulable avec le Trait Allonge.

Défensive: arme de parade spécialement conçue pour aider son utilisateur à bloquer un coup. Pour chaque succès investi dans une manœuvre Défensive, l'arme lui octroie un point dans sa Réserve de Défense, utilisable en mêlée. Ce Trait fonctionne de la même manière qu'un bouclier et est cumulatif avec le Trait Paire ou un bouclier.

Destructrice / Lacérante: l'arme ou ses munitions causent des dégâts horribles. Elle permet d'utiliser la manœuvre Dommages destructeurs, laquelle double les Dommages de chaque succès investi. Pour chaque point de Dommages causé, l'arme causera en plus un point de Stress.

Guidée: l'arme utilise des senseurs, un ordinateur intelligent pour corriger sa trajectoire ou celle de ses projectiles. L'arme sera testée sur son Attribut Senseurs. Le Rang du Trait Guidée lui octroie une relance de dés.

Imparable: l'arme utilise une explosion (obus, grenade), du shrapnel (fusil à chevrotine, grenade) ou un élément flexible (fléau d'armes, chaîne de combat) qui rendent ses attaques difficiles à éviter. Le Rang de ce Trait permet d'ignorer autant de points de la Réserve de Défense de la victime.

Lance-grenade: monté sur un fusil d'assaut ou une carabine, tire une grenade aérodynamique avec une portée de 120m. Charge: 1.

Massive: l'arme utilise son poids pour causer des dégâts. Chaque succès investi en Dommages octroie un MD+1. Activer ce Trait coûte un succès.

Paire: l'arme est conçue pour être utilisée en paire avec une arme semblable ou une autre arme possédant aussi ce Trait. Advenant la perte de l'une des deux armes agissant en paire, l'avantage cesse son effet. Chaque succès investi dans une manœuvre Défensive lui octroie un point dans sa

réserve de Défense, utilisable en mêlée. Ce Trait est cumulatif avec le Trait Défensive.

Précise: La Précision théorique d'une arme indique le diamètre de la zone où le projectile est susceptible de causer des dommages. Plus ce diamètre est petit, plus précis sera le tir. Chaque Rang de ce Trait permet la relance d'un dé lorsque le joueur a le temps de viser, tant que l'arme ne subit aucun dommage.

Perce-armure: l'arme ou ses munitions sont conçues pour perforer l'armure de la cible. Elle permet d'utiliser la manœuvre Perce-armure, pour laquelle chaque succès investi permet d'ignorer 3 points d'armure de la cible.

Récurrente: l'arme cause un dommage récurrent, habituellement grâce à l'effet d'une substance chimique ou biologique. Les effets spécifiques sont indiqués dans la description de l'arme.

Silencieux: dissimule le bruit de détonation d'une arme à feu. Les témoins n'entendront pas la détonation de l'arme, mais seulement l'impact du projectile. Dans le cas d'un tireur dissimulé, il leur faudra un Round entier plus les succès d'un test d'Intuition pour déduire d'où provient le tir. Test d'Intuition requis pour entendre le tir. Qualité Rudimentaire (SR+4), Modèle courant (SR+6), Performant (SR+8).

Stressante: l'arme est conçue pour avoir un effet dissuasif en ne causant que des dommages de Stress. Son utilité principale est de pousser l'adversaire à battre en retraite sans pour autant lui causer de dommages permanents. Une telle arme permet d'utiliser la manœuvre Stress, laquelle cause un Stress de 3 points pour chaque succès investi.

Tranchante: l'arme utilise un tranchant affûté pour couper la chair et causer des dégâts. Chaque succès investi dans la manœuvre Dommages octroie un MD+1. Activer ce Trait nécessite un succès.

Vibrolame: une vibration piézoélectrique augmente le pouvoir tranchant, mais l'arme subit un malus de Résistance de 2 points, applicable sur les dommages qu'elle subira. Chaque succès investi dans la manœuvre Dommages octroie un MD+2. Activer ce Trait nécessite un succès.

Viseur: équipement de visée destiné à augmenter la précision de l'arme. Permet la relance d'un dé infructueux. Cumulatif avec le Trait Précision.

Les six types d'armes principaux:

1. **Armes contondantes:** servent à frapper l'adversaire soit en assenant un coup, soit en étant lancée sur la cible. Exemples: matraques, bâtons, coup de poing en acier, boomerang, nunchakus, fléau. Dommage type: contusions, ecchymoses, fractures. Allonge: longueur de l'arme plus la longueur de bras de l'Attaquant ou la portée de son lancer (2 à 35m). MD: x2 à x5
2. **Armes tranchantes:** servent à trancher, lacérer ou poignarder l'adversaire en assenant un coup ou en étant lancée sur la cible. Exemples: couteaux, lame magnétique, lames à lancer, poignards, épées. Dommage type: perforations, lacérations, amputations, fractures, hémorragies. Allonge: longueur de lame plus la longueur de bras de l'Attaquant ou la portée de son lancer, soit 2m à 35 m.

Force	Pouvoir de pénétration	MD
Faible	Inférieur à 5 cm	MDx2
Moyenne	Entre 5 cm et 8 cm	MDx3
Élevée	Entre 8 cm et 15 cm	MDx4
Extrême	Supérieur à 15 cm	MDx5

3. **Armes à projectiles:** utilisent un principe de propulsion pour lancer un projectile matériel avec une force suffisante pour lui conférer une vitesse et une allonge élevées. Dommage type: perforation simple ou multiple, lacérations, amputations, fractures, hémorragies.

Armes à ressort: corde tendue, ressort ou expansion d'un gaz comprimé propulsant une charge unique.

Type d'arme	Allonge	MD
Sarbacane	16m à 25m	x2
Lance-couteau, lance-fléchettes	15m à 35m	x3
Arc, arc à poulies	40m à 70m	x4
Arbalète traditionnelle	30m à 50m	x5
Arbalète plasmique	200m	x9

Armes à propulsion électromagnétique: le Railgun utilise les forces de Laplace pour propulser un projectile le long d'un rail supraconducteur hautement chargé. Ce type d'arme ignore les valeurs d'AR. Charge: munitions et batterie. Environ 50 tirs.

Calibre du projectile:	Allonge	MD
Petit, vitesse moyenne	900m	x5, x6
Moyen: vitesse élevée	1500m	x7, x8
Gros: vitesse supersonique	2000m	x9, x10

Armes à feu: utilisent l'explosion d'une poudre ou d'un gaz pour propulser un obus de calibre petit à gros.

Calibre: type d'armes à feu:	Allonge	MD
Petit: Pistolet, revolver (6 coups, 12 coups), fusil de chasse à âme lisse	30m à 50m	x3
Petit: Pistolet mitrailleur, fusil de chasse avec lunette	50m à 100m	x4
Moyen: Pistolet de défense, fusil d'assaut à canon court	100m à 200m	x5
Moyen: Fusils d'assaut à canon long, fusil de chasse à âme rayée, lance grenade	200m à 400m	x6
Gros: fusil de précision à lunette de visée, mitrailleur, arme avec trépied	400m à 900m	x7
Gros: fusil antimatériel sur trépied, arme à haute cadence de tir	500m à 1500m	x8 x9

Missiles et explosifs tactiques: projectiles de poche autopropulsés, lancés depuis un pistolet qui ne sert qu'à la visée. Dommages par ondes de choc et incendie. Charge: arme à usage unique.

Type de missile	Allonge	MD
Micromissile thermique	50m	+2D10
Missile autoguidé	200m à 300m	+5D10
Mortier, lance-roquettes	300m	+4D10

Type d'explosif	Rayon d'action	MD
mini grenade (concussion)	5m à 10m	+1D10
Grenade (fragments)	10m à 40m	+2D10
Mine antipersonnel	5m à 10m	+3D10
Bombe, incendiaire	10m à 50m	+4D10
Grenade à fission	50m	+100
Grenade à antimatière	50m	x25

4. **Armes au laser:** utilisent la force électromagnétique d'un rayonnement lumineux, infrarouges, ultraviolet ou gamma pour infliger des dommages dans la cible. Ces armes silencieuses causent un dommage peu apparent, souvent invisible. Dommage type: brûlure interne traversant le corps sur une trajectoire linéaire, ne laissant sur la peau qu'un point noir ou une cloque. N'altère pas les vitres. Charge: alimentation électrique continue.

Puissance	Allonge	MD
Faible	2km	x5
Moyenne	3km	x6
Forte	5km	x7
Turbolaser	10km	x8

5. **Armes à plasma:** utilisent l'ionisation d'un gaz surchauffé (plasma) pour causer une forte détonation accompagnée d'un choc thermique localisé. Dommage type: brûlure externe profonde laissant la peau calcinée, provoque l'éclatement des vitres et surfaces fragiles, peut laisser un trou dans un mur mince. Charge: gaz ionique et batterie. Environ 150 tirs.

Décharge	Allonge	MD
Pistolet à décharge légère	200m	x7
Arme de poing, décharge moyenne	300m	x8
Fusil à décharge lourde	500m	x9
Arme d'assaut sur trépied	1 km	X10
Batteries de tir légères	5 km	X15
Batteries de tir lourdes	10 km	X20

6. **Armes à fréquences harmoniques:** utilisent les radiations ionisantes, les ondes harmoniques et le déphasage pour provoquer un phénomène d'induction dans la cible. Le tir est précis comme un laser. Deux types de fonctionnement:

Armes neuroactives: perturbation ou interruption des fonctions électriques, nerveuses et biologiques. Cause un étourdissement ou une paralysie partielle pour un nombre de Rounds ou de Tours équivalent au double des succès investis. L'usage intensif sur une victime affectée par un premier tir peut causer la mort rapide si le cœur ou le cerveau est touché. Allonge inférieure à 50m. Charge: alimentation électrique continue.

Exemples: Hypocontreur, Rayon paralysant, armes soniques (Dissonateur), armes militaires, policières ou armes utilisées par les agents de la faune pour sonner les animaux dangereux.

Armes à impulsion: induction d'énergie provoquant la fission atomique, donc la désintégration pure et simple de la cible accompagnée d'un flash de radiations gamma, sans contamination permanente du site. Allonge supérieure à 100m. Utilisation déconseillée sur courte portée. Charge: alimentation électrique continue.

Type d'arme	Allonge	MD
Pistolet, Arme de poing	300m	x10
Fusil à longue portée	900m	x12
Arme d'assaut sur trépied	2 km	x15
Batterie de tir légère	10 km	x20
Batterie de tir lourde	25 km	x25
Cylindre de tir fixe	100 km	x50

Armures et protections:

L'Honneur Armure:

Honneur Armure (5 PCD/Rang): cet Honneur permet au personnage de posséder une armure, incluant une arme, qui soit conçue à sa mesure et liée scénaristiquement au personnage. En ce sens, elle fait partie de son identité et de sa Renommée. En vertu de cet Honneur, quiconque verra l'armure saura à qui elle appartient. L'équipement concerné par cet Honneur bénéficie d'une immunité scénaristique: elle ne va à aucun autre personnage et ne sera pas perdue ou volée, sauf par suite d'une négligence ou d'un acte délibéré du personnage. Chaque Rang de cet Honneur octroie 20 Points de Création d'Armure (PCA) et permet d'acheter des Traits pour l'équipement associé à l'armure.

On considère quatre types d'armures:

L'armure personnelle: vêtement renforcé capable de protéger son utilisateur contre un type d'arme particulier. Possède une valeur d'armure (AR) qui réduit d'autant les dommages reçus à chaque attaque. Encombrement: -1 sur valeur d'initiative.

Armure	AR	Exemples
Légère	+3	Veste anti-balle légère en kevlar
Moyenne	+6	Veste pare-balle lourde, cotte de mailles
Lourde	+9	Plastron blindé, armure de plaques

Les armures personnelles ont des points faibles exploitables avec la manœuvre Précision.

Le bouclier: équipement directionnel que l'utilisateur doit transporter et manœuvrer pour se protéger derrière. Il octroie un bonus de Réserve de défense individuelle, utilisable pour le Round où il est activé. Encombrement: -1 sur valeur d'initiative.

Bouclier	Bonus	Exemples
Petit	+1	Bouclier de bras ou jambière
Moyen	+2	Bouclier rond
Grand	+3	Bouclier anti-émeute

Le bouclier doit être activé par un succès dans une manœuvre Défensive pour que son Bonus s'applique.

La barrière: obstacle qui se retrouve entre l'attaquant et la cible, offrant ainsi une certaine protection. La manœuvre Précision permet d'ignorer la barrière sans certains contextes. L'Attribut de Ré-

sistance de l'objet faisant barrière s'ajoute à l'AR individuel de l'utilisateur.

Résistance	Bonus	Exemples
Très Faible	AR +1	Mur de plâtre, clôture de bois
Faible	AR +3	Sofa, mur de bois
Moyenne	AR +5	Bureau de chêne, mur de brique ou de ciment (mince)
Résistante	AR +7	mur de brique ou de ciment (standard)
Très résistante	AR +9	Bloc/mur de béton (épais), porte de métal
Indestructible	15 et +	Blindage et surblindage

L'écran de protection: équipement technologique générant un champ de force étanche autour de l'utilisateur pour le protéger sous tous les angles. Possède une Charge ainsi qu'une valeur d'armure (AR) qui réduit d'autant les dommages reçus à chaque attaque. Ces appareils se classent en trois types:

1. **Champ de force individuel:** il peut dévier les projectiles rapides de tous les types, mais il n'arrête pas un couteau ni un tir à bout portant. Ce type de bouclier ne peut dépasser un rayon de 3 mètres autour de la personne qui porte le générateur. Celle-ci peut tirer sans encombre avec tout type d'arme, sauf les armes à plasma, car leur tir demeure prisonnier du champ de force.

Sa **Charge** représente le nombre de Rounds durant lesquels il est opérant. Lorsqu'il est épuisé, il faut le recharger durant un Round par point de Charge.

2. **Bulle de force:** son champ est entièrement hermétique et ne laisse rien passer, pas même l'air. Sa protection est totale, sauf contre les lasers et les radiations. En contrepartie, celui qui s'y enferme ne peut pas tirer ni s'approcher d'un collègue ou d'un obstacle. Ce type de bouclier possède un rayon d'un mètre autour de l'utilisateur.

Sa **Charge** représente le nombre de Rounds durant lesquels il est opérant. Lorsqu'il est épuisé, il se désactive. Il faut consacrer un Round par 6 points de Charge pour le recharger.

3. **Champ de saturation:** champ de protection capable d'absorber l'énergie ionisante, les ondes harmoniques et les radiations, incluant les ondes radio, micro-ondes et les tirs de laser et

de plasma. En revanche, il laissera passer les balles et autres projectiles. L'utilisateur ne pourra tirer qu'avec des armes à projectiles. Le plasma a la fâcheuse tendance de coller aux champs de force, et l'écran absorbe ou dévie les tirs...

Sa Charge représente le nombre de points de Dommages qu'il peut neutraliser avant de devenir inopérant. Lorsqu'elle est épuisée, on doit le recharger au prix d'un Round par tranche de 10 points de Charge.

Le plus petit générateur d'écran de protection fait la taille d'un talkie-walkie et s'accroche à la ceinture. Alimenté par une pile rechargeable, il comporte des composants lourds et denses qui nécessitent le port d'une ceinture adaptée, autrement, le générateur tomberait au moindre mouvement. Son Encombrement est de -2 sur la valeur d'initiative.

Les plus gros générateurs d'écran sont alimentés en continu par un réacteur atomique et sont répartis pour protéger toute une planète.

Plus complexes que le bouclier personnel portable, les boucliers énergétiques de véhicules sont couplés à des déflecteurs capables de dévier les projectiles matériels rencontrés en vol. Ceux-ci se rechargent à même les accumulateurs ou la source d'énergie du véhicule.

Notes importantes:

Les armes à énergie continue comme les lames magnétiques émettent un flux d'énergie constant qui se décharge en un laps de temps très court dans le champ de force, causant un court-circuit énergétique. L'effet produit est celui d'une grenade: la puissance de l'arme et celle du générateur d'écran sont libérées instantanément dans le champ du bouclier...

De même, les champs de force de deux boucliers utilisés simultanément dans un même espace risquent de provoquer un phénomène électrique qui rendrait inopérants les deux boucliers. Autrement dit, les trois types d'écrans ne peuvent être portés simultanément sans causer des interférences qui les rendent tous inopérants, en plus de calciner l'utilisateur, un risque à prendre au sérieux.

Un écran de protection individuel ne s'en tient qu'à sa pile, dont la Charge correspond à l'autonomie du générateur. Son utilisation consomme une quantité d'énergie qui affaiblit le bouclier à chaque tir dévié ou absorbé. Lorsque la Charge est épuisée, le champ

d'énergie sature, c'est-à-dire qu'il ne peut plus absorber ou dévier les tirs.

Archétypes d'écrans énergétiques:

Bouclier tactique: appareil monté en gantelet, porté sur l'avant-bras. Il génère un bouclier immatériel à champ de force en forme d'ellipse, sur une largeur de 50 cm et une hauteur d'un mètre. Il est léger et maniable tel un bouclier traditionnel. Visible dans l'obscurité et lorsqu'il réagit à un tir de plasma. Effet: dévie les projectiles métalliques à haute vitesse avec un AR+9. Absorbe les tirs de plasma avec un AR+10. Charge (12), Résistance (5), Fiabilité (8).

Écran individuel: couple d'appareils de la taille d'un baladeur, fixés de part et d'autre du plastron de combat. Effet: mur invisible déviant les projectiles métalliques à haute vitesse avec un AR+8. Absorbe les tirs de plasma avec un AR+10. Charge (25), Résistance (6), Fiabilité (8).

Bulle de Force individuelle: appareil de la taille d'un baladeur, fixé à la ceinture. Produit un écran total qui ignore les dommages causés par des projectiles. Absorbe les tirs de plasma avec un AR+12. Charge (10), Résistance (6), Fiabilité (8).

Écran à champ de saturation: pack dorsal à porter sur combinaison de protection. Effet: absorbe les ondes harmoniques, les radiations, les micro-ondes et les tirs de laser avec un AR+9. Charge: (50), Résistance (5), Fiabilité (7).

Champ de force véhiculaire: ce Trait permet d'ignorer les dommages causés par les projectiles métalliques et il absorbe les tirs de plasma avec un AR+20. Charge (50), Résistance (6), Fiabilité (8).

Écran véhiculaire à bulle de Force: ce Trait génère un écran total qui ignore les dommages causés par des projectiles. Absorbe les tirs de plasma avec un AR+16. Charge (25), Résistance (6), Fiabilité (8).

Champ de saturation véhiculaire: ce Trait génère un champ qui absorbe les ondes harmoniques, les radiations, les micro-ondes et les tirs de laser avec un AR+10. Charge: (200), Résistance (5), Fiabilité (7).

Mur de Force: intégré au châssis de porte d'un bâtiment, il permet le contrôle d'accès. Génère un écran total (AR+14). Charge (25), Résistance (6), Fiabilité (8).

Traits des armures

Anti-contondant: le vêtement de protection ou l'armure possède une couche absorbant l'impact d'un coup. Chaque Rang de ce Trait offre une protection de AR+1 contre les dommages contondants.

Anti-lacérations (5 PCD): le vêtement est conçu pour résister au tranchant d'une lame, jusqu'à une certaine limite. Par exemple: les gants bactériostatiques anti-coupures sont utilisés en boucherie. Ce Trait ignore 3 points de MD d'une arme tranchante.

Anti-laser (10 PCD): l'armure comporte un tissage conçu pour disperser l'énergie d'un faisceau laser de forte intensité. Permet d'ignorer 5 points de Dommages causés par un laser.

Anti-radiations (10 PCD): tissage conçu pour bloquer les radiations ionisantes de forte intensité et les particules subatomiques qui s'échappent d'une source ponctuelle. Permet d'ignorer 5 points de Dommages causés par les radiations.

Assistée: armure dotée de systèmes motorisés ou d'équipements lui permettant d'augmenter l'efficacité d'une compétence de l'utilisateur: force physique, rapidité de déplacement, visée, etc.

Lors des tests utilisant la Compétence indiquée, ce Trait permet de relancer de 1 à 3 dés n'ayant pas générés de succès selon sa valeur. Par exemple, une le Trait Tir Assisté (2) permet de relancer deux dés lors des Tests de tir.

Dans le cas d'une Force Assistée, la Vigueur de l'utilisateur est augmentée de la valeur de ce Trait pour tout les Tests demandant de la force brute, ainsi que pour calculer le bonus aux dommages.

Blindage (5 PCD): assemblage conçu pour bloquer les dommages perforants et lacérants, tels les couteaux et les projectiles d'armes lourdes. Ce Trait ajoute un AR+4 à l'armure.

Énergétique (5 PCD): assemblage de thermopiles captant la chaleur du corps et de fibres nanotechnologiques permettant de convertir les mouvements en énergie par piézoélectricité et de dispositifs intégrés aux semelles pour récupérer l'énergie des pas. Un accumulateur situé à la ceinture permet d'emmagasiner un point de Charge par Scène pour recharger un téléphone mobile ou un écran individuel.

Hermétique: armure entièrement scellée et possédant ses propres réserves d'oxygène, ainsi qu'un

puissant régulateur de température. Conçue pour aller dans l'espace, elle permet d'ignorer les dommages causés par le plasma, la radiation, la chaleur ou le froid, mais pas les dommages physiques qui accompagneraient ces effets. Si le Seuil d'Usure de l'armure atteint la moitié de sa valeur maximale, l'immunité qu'elle confère sera compromise.

Impénétrable: l'armure a été conçue pour ne laisser aucune faille exploitable. La manœuvre Précision ne permet pas d'ignorer l'AR de ce type d'armure, bien qu'elle pourra être utilisée à d'autres fins.

Ininflammable: l'armure est faite de fibres inflammables qui s'éteignent dès que cesse le contact avec la flamme nue.

Incombustible: l'armure est conçue pour résister au contact du métal en fusion ou des flammes; ce type de tressage à base de tungstène ne brûlera pas, même sous les flammes les plus chaudes.

Mimétique (5 PCD): l'armure utilise l'homochromie, la propriété d'un corps à se fondre dans le décor par mimétisme, grâce à des chromatophores textroniques imitant ceux, naturels, de la pieuvre ou du caméléon. Ce Trait impose un SR+4 à l'observateur. Accroît la Valeur de la combinaison d'un point.

Pare-balles (10 PCD): tressage léger conçu pour bloquer les dommages perforants et lacérants, tels les couteaux et les projectiles d'armes légères en ajoutant un AR+3.

Résistance spécifique: Ce type d'armure est particulièrement résistante contre un type de dommages précis: feu, radiation, acide, etc. Sa valeur d'armure augmente de 3 contre cette forme d'attaque.

Thermo-isolant (5 PCD): l'armure comporte un sous-vêtement qui isole le corps de son environnement tout en le laissant respirer. Réduit la visibilité face aux détecteurs de chaleur et la sensibilité à la chaleur et au froid. Ce Trait fait gagner un AR+2 en isolation thermique.

Thermorégulant (5 PCD): permet de garder le corps à sa température optimale de fonctionnement malgré une chaleur intense, une humidité accablante ou un froid mordant, en absorbant l'humidité et en l'évaporant grâce à des catalyseurs. Des fibres thermorégulantes forment un serpentini qui répartit la chaleur partout sur le corps. Un système de prises d'air et d'absorption de la condensation empêche la formation de glaçons.

Les véhicules:

L'Honneur Véhicule:

Si dans certaines aventures les véhicules n'ont d'autre fonction scénaristique que de transporter les personnages, dans d'autres types d'aventures, le véhicule devient propriété d'un personnage ou d'un groupe et constitue un élément crucial du scénario.

Dans le premier cas, il sera décrit par le Narrateur sans considération pour ses Traits et caractéristiques. Le reste du temps, le Système de jeu traite le véhicule comme une entité à part entière.

L'Honneur Véhicule (5 PCD/Rang) permet à un personnage de posséder un véhicule, qu'il soit de série ou un modèle personnalisé. Le véhicule fait alors partie de son identité, au même titre que sa tenue et son équipement.

Pour chaque Rang de l'Honneur Véhicule, le joueur dispose de 25 Points de Création de Véhicule (PCV).

Plusieurs PJ peuvent posséder l'Honneur Véhicule et partager les coûts en PCV d'un même véhicule, afin de le posséder de façon communautaire. Les PCV octroyés par l'Honneur Véhicule sont dépensés comme les PCD des personnages.

L'Honneur Véhicule établit un lien de propriété légitime entre le véhicule et les personnages qui y ont investi. Il établit aussi un lien affectif entre le PJ et son véhicule, comme le légendaire Faucon Millennium et son capitaine Solo. L'attachement au véhicule sera tel qu'en cas de destruction, de vol ou de perte, le personnage en fera un Drame.

Enfin, l'Honneur Véhicule lie le destin du véhicule à celui de son propriétaire par le biais d'une immunité scénaristique: le PJ ne verra pas son véhicule détruit, perdu ou volé, sauf par suite d'une négligence ou d'un acte délibéré tel que de s'en départir volontairement ou le sacrifier dans un ultime geste héroïque. Ainsi, en cas de Dommages résultant d'un accident ou d'un combat, le véhicule ne sera jamais perte totale. Contre quelques points de Flair, il demeurera réparable, ou le personnage pourra acquérir un véhicule de valeur équivalente en PCV.

La fiche de Véhicule:

Les véhicules sont construits à l'aide de caractéristiques similaires à celles qui définissent l'équipement: Attributs, Traits et Caractéristiques Secondaires, auxquelles on ajoute le Zonage.

La fiche de véhicule générique placée à la fin de ce manuel permet la création de tout type de véhicule. On peut y annexer au besoin des pages complémentaires pour détailler les plans du véhicule et de ses différentes zones, ainsi qu'une liste détaillée de ses ressources et de sa cargaison.

Les Attributs d'un véhicule

Lorsque la réussite d'une action dépend des réflexes ou de l'adresse du personnage, on teste les Compétences et Attributs du personnage. Toutefois, certaines situations exigent de recourir aux tests d'Attributs du véhicule pour valider sa robustesse, le fonctionnement de certains automatismes ou la sensibilité de ses détecteurs, ou alors pour déterminer les dommages subis lors d'un accident.

Un véhicule possède cinq Attributs:

Structure: indique la robustesse générale (châssis, carrosserie, coque) face à l'usure, à une collision et aux aléas de la route. Elle détermine le Seuil d'Usure et les Seuils de Dommages du véhicule. Certains Traits tels que « Blindage » peuvent ajouter une valeur d'Armure à cet Attribut.

Tableau indicatif de l'Attribut Structure:

1-3	Conception délicate ou personnalisée, véhicule allégé ou comportant des failles de conception;
4-6	Véhicule commercial d'usage courant;
7-8	Véhicule qui dépasse les normes industrielles;
9-10	Conception exceptionnelle, blindé, cuirassé;

Maniabilité: indique la manoeuvrabilité du véhicule, sa tenue de route, de même que sa puissance motrice. On testera la Maniabilité lorsqu'il s'agit de mesurer la capacité d'accélération et de freinage, ou sa capacité à négocier un virage serré.

Tableau indicatif de l'Attribut de Maniabilité:

1-3	Embarcation peu maniable, propice à dériver;
4-6	Équilibrage normal;
7-8	Équilibrage supérieur à la moyenne;
9-10	Tenue de route exceptionnelle;

Fiabilité: indique la robustesse mécanique et électrique des systèmes embarqués et permet de déterminer le Seuil d'Usure du véhicule. Pour savoir s'il continue de fonctionner dans les conditions les plus mauvaises ou suite à des dommages importants, on testera la Fiabilité.

Tableau indicatif de l'Attribut Fiabilité:

1-2	Citron! Conception douteuse;
3-4	Véhicule bon marché;
5-6	Milieu de gamme;
7-8	Modèles de gamme supérieure ou militaire;
9-10	Fiabilité exceptionnelle;

Senseurs: représente la sensibilité et la capacité d'analyse des systèmes embarqués assistant le pilote, tel le régulateur de vitesse, la radio, les caméras d'assistance à la conduite, la conduite autonome et l'IA embarquée. Cet Attribut sera absent sur les véhicules dépourvus de tels systèmes.

Tableau indicatif de l'Attribut Senseurs

1-2	Gadgets de piètre qualité;
3-4	Systèmes bon marché;
5-6	Milieu de gamme;
7-8	Modèles de gamme supérieure ou militaire;
9-10	Fiabilité exceptionnelle;

Style: indique le soin appliqué à l'allure d'un véhicule, à sa mécanique et à son aspect. Plus cet Attribut est élevé, plus on remarque le véhicule, qu'il s'agisse de son luxe, des ses modifications ou de son délabrement. On détermine par ses caractéristiques secondaires dans quel sens il est remarqué.

Tableau indicatif de l'Attribut Style

1-3	Entretien négligé / véhicule habilement banalisé;
4-5	Apparence ordinaire, banale, passe inaperçu;
6-7	Entretien soigné;
8-9	Véhicule personnalisé ou stigmatisé;
10	On le craint, on l'admire, on le regarde passer;

À titre indicatif, un véhicule neuf dont le Style atteindrait 10 serait un classique instantané; les exemplaires usagés deviendront des pièces de collection. Un vaisseau pirate dont le Style atteindrait 10 serait craint entre tous. S'il s'agit d'un galion militaire, son arrivée inspirera le respect.

Le Seuil d'Usure (SU)

Le Seuil d'Usure (SU) simule l'usure du temps et de la distance, ainsi que l'accumulation de dommages. Tout véhicule possède un Seuil d'Usure unique dont la valeur maximale correspond au décuple de son Attribut de Fiabilité.

Le SU commence vide et se remplit à mesure de son utilisation et des Dommages encaissés.

Chaque Seuil de Dommages entamé incrémente le Seuil d'Usure d'un point.

L'application d'un programme d'entretien régulier et de réparations adéquates le stabilise ou le diminue.

Seuil d'Usure	Signification et effet sur les tests de Fiabilité, d'utilisation & réparation
0	Véhicule neuf, ou remis à neuf;
25%	Véhicule à l'air usagé. SR+1.
50%	Véhicule qui a du vécu. SR+2.
75%	Véhicule à l'air vétuste. SR+3.
100%	Le véhicule ne démarre plus. SR+4.

À l'achat d'un véhicule usagé, le SU peut être déjà entamé. Seul un Test de Compétence utilisant des connaissances appropriées peuvent vous permettre de le remettre dans un état acceptable. Les Succès consacrés à l'entretien diminuent le SU.

Chaque année d'utilisation d'un véhicule ajoute un point à son Seuil d'Usure. On peut ignorer jusqu'à 10 points d'Usure liée au temps en gardant le véhicule propre et bien huilé.

Chaque tranche de 5000 Km de route ajoute un point au Seuil d'Usure d'un véhicule. On peut ignorer jusqu'à 10 points d'Usure liée à la distance en observant un entretien tous les 5000 km.

Chaque Seuil de Dommages entamé accroît le Seuil d'Usure de façon cumulative et inflige une pénalité immédiate sur le SR de tous les Test d'Attributs du véhicule et les Tests utilisés pour les opérations, l'entretien ou la réparation du véhicule.

Seuil de Dommages	Seuil d'Usure	Pénalité sur les tests de réparation et d'utilisation
Superficiels	+1	aucune
Sérieux	+2	SR+1
Graves	+3	SR+2
Critiques	+4	SR+3 + Caprice
Terminaux	+5	SR+4 + Caprice

La saturation de tous les Seuils de Dommages rend le véhicule inopérant, mais il demeure réparable.

La saturation du Seuil d'Usure, sans que le véhicule n'ait subi de Dommages, le rend pitoyable à voir et plus difficile à utiliser, mais il lui reste peut-être un peu de ressources.

Toutefois, si le Seuil d'Usure et tous les Seuils de Dommages sont saturés, alors le véhicule n'est plus qu'une épave irrécupérable.

Les tests d'Attributs

Les conditions d'utilisation d'un véhicule déterminent le SR des tests. Sous des conditions normales, le SR par défaut (SR10) est appliqué.

Test de Structure: détermine la résistance du véhicule à un impact, contre un tir, ou sa réaction face à une contrainte inhabituelle. Le SR du Test est ajusté selon l'ampleur de la contrainte et les conditions d'utilisation.

Un véhicule dispose de cinq **Seuils de Dommages** valant chacun 10 fois sa valeur de Structure, plus tout bonus octroyé par ses Traits:

Dommages superficiels	Éraflure, bosse;
Dommages sérieux	Pannes mineures;
Dommages graves	Altération mécanique;
Dommages critiques	Altération structurelle;
Dommages terminaux	Fonctionnement compromis;

Lorsqu'un véhicule encaisse des Dommages, on déduit de ceux-ci toute valeur d'armure (AR) octroyée par un Trait applicable selon la situation, avant de les appliquer aux Seuils de Dommages.

La saturation d'un Seuil de Dommages implique que les prochains Dommages encaissés entament le seuil suivant, et ainsi de suite.

Exemple: au cours d'une collision entre deux voitures de course, le Narrateur détermine qu'elles encaissent toutes deux un Dommage de 25, ce qui représente 10 points en dommages superficiels, 10 en dommages sérieux et 5 en dommages graves. Toutefois, si l'une des voitures disposait d'un Trait lui octroyant un AR+5 contre les collisions, celle-ci n'encaisserait que 20 au lieu de 25.

Chaque Seuil de Dommages entamé ajoute SR+1 aux tests liés à l'utilisation du véhicule.

Test de Maniabilité: valide la réponse du véhicule aux manoeuvres du pilote en situation extrême, comme dans une course ou un champ d'astéroïdes. Les Succès de ce tests diminuent d'autant le SR du test de pilotage.

Test de Fiabilité: détermine la réponse des systèmes automatiques en cas de perturbation. On saura aussi si le véhicule demeure fonctionnel ou si l'un de ses équipements essentiels flanche.

Pour réussir un Test de Fiabilité, il faut un Succès pour chaque attaque portée simultanément contre l'appareil: longue durée d'utilisation, longue distance parcourue, collision, tir d'arme, tapis de clous, etc.

Dans le cas d'un petit véhicule, leur mécanique compacte favorise la proximité entre les éléments, de sorte que tout dommage atteindra indistinctement l'un ou l'autre de ces systèmes. L'échec du test de Fiabilité neutralisera le petit véhicule.

Sur les grands véhicules, la distance séparant les éléments permet de choisir la panne en fonction de ce que l'Attaquant tente d'endommager. Ainsi, pour chaque Succès manquant, un système tombera en panne. Le moteur, le système électrique, la direction, les sources d'énergie auxiliaires, les boucliers d'énergie sont autant de systèmes qui peuvent manquer. Les véhicules spatiaux comportent aussi des sources d'énergie auxiliaires, plusieurs groupes de propulsion indépendants, des boucliers d'énergie, des tourelles de tir, etc.

Test de Senseurs: génère des succès qui seront investis dans la portée de la lecture, dans la précision ou la diversité des informations recueillies par l'utilisation des détecteurs d'un véhicule ou les capacités de l'ordinateur de bord. Chaque succès représente un mot-clé ou un chiffre significatif sur la lecture de paramètres essentiels à la navigation.

Test de Style: facilite la vente ou l'achat du véhicule, tient l'ennemi en respect ou épate la galerie. Par exemple, un pilote peut l'utiliser pour impressionner les inspecteurs avant une course, les juges pendant une course ou les filles après la course.

Zonage d'un véhicule:

Si une voiture se compose d'une Zone unique englobant l'ensemble du véhicule, un camion-remorque se divisera en deux Zones: le remorqueur et sa remorque. Ainsi, un vaisseau de taille importante comptera un grand nombre de Zones.

Chaque Zone d'un bâtiment / véhicule est un compartiment qui peut être isolé de l'ensemble et donc, possède ses Seuils de Dommages indépendants.

Le centre de commande d'un vaisseau constitue la Zone capitale permettant de coordonner les autres; sa destruction neutralise le vaisseau. Le Guide des transports s'avance plus en détail en la matière.

À mesure qu'une Zone encaisse des dommages, on incrémente son Seuil de Dommages en commençant par les Dommages superficiels, puis en continuant sur la rangée suivante. Une Zone dévastée est réputée inutilisable.

Les Traits d'un véhicule:

Lors de leur création, les véhicules sont décrits à l'aide de Traits qui s'utilisent de la même façon que pour un personnage. Leur coût en PCV est indiqué entre parenthèses.

L'ajout d'un Trait à un véhicule existant devient une Modification et occasionne un coût en **PCV** et une **Installation**. Celle-ci est un Test de Compétence effectué par la personne qui effectue l'opération. L'Installation s'effectue sur l'Attribut Agilité ou Intuition, contre le SR dicté par le Trait lui-même. Si un seul succès permet de réussir l'installation, les succès supplémentaires réduiront le temps d'installation, amélioreront sa qualité et permettront d'éviter un Caprice.

Définition des Traits de véhicule:

- **Coût en PCV:** la valeur du Trait en PCV. Elle peut être fixe ou variable en fonction du Rang. Se référer aux tableaux des coûts en annexe;
- **Valeur:** le coût financier relié à l'ajout d'un Trait au véhicule;
- **Installation/Retrait:** le SR et le nombre de succès requis pour l'installation ou le retrait d'un équipement;
- **Effets:** Les effets mécaniques du Trait, incluant les Caprices qu'il peut générer;

Valeur des Traits de véhicule:

La Valeur marchande d'un Trait varie en fonction de la catégorie de véhicule: installer un blindage sur un Esquif n'occasionne certainement pas les mêmes dépenses que sur un Croiseur. La Valeur du Trait sera donc calculée en fonction de celle du véhicule:

Économique	Valeur du véhicule – 3
Abordable	Valeur du véhicule – 2
Coûteux	Valeur du véhicule – 1
Onéreux	Valeur du véhicule – 0

Exemple: un véhicule dont la Valeur d'acquisition est de 4 reçoit un nouveau Trait dont la valeur est Abordable. Le coût du Trait sera de $(4 - 2 = 2)$.

Catégories de Traits de véhicules:

1. **Équipement standard:** équipement de série typique installé en usine sur un châssis standard. Le joueur ne peut y renoncer, à moins de le retirer. Le retrait d'un équipement standard occasionne automatiquement l'apparition d'un Caprice.

2. **Équipement additionnel:** ajout d'équipement optionnel prévu par le fabricant et installé par le concessionnaire. Il peut être choisi à l'achat du véhicule ou ajouté par la suite, sans pénalité sur ses performances.
3. **Modifications spéciales:** améliorations apportées au véhicule par un mécanicien ou par le propriétaire du véhicule dans le but de le distinguer visiblement du modèle de base. Cette catégorie inclut une vaste gamme d'équipement personnalisé, gadgets et appareils génériques qui peuvent s'intégrer à tout modèle de véhicule pour lequel il est conçu. L'équipement expérimental, l'ajout de blindage et le remodelage mécanique du moteur pour en améliorer les performances entrent dans cette catégorie. Mal effectuée, ce genre de Modification peut provoquer l'apparition de Caprices.
4. **Caprices:** particularités souvent emmerdantes et chroniques que développe un véhicule à force d'usure, de réparations et de modifications. « Y'a que moi qui sait le faire fonctionner » est une citation typique résultant d'un Caprice. Rarement plus qu'un simple agacement pour celui qui connaît bien les « humeurs » du véhicule, ils deviennent un cauchemar pour l'utilisateur occasionnel, ce qui s'avère pratique contre les voleurs.
 - L'apparition de Caprices peut résulter d'une négligence sur l'entretien, de l'Usure normale, d'un accident ou de modifications intempestives. Un Seuil d'Usure saturé de moitié fera apparaître un Caprice; un second apparaîtra à 75% du Seuil d'Usure.
 - L'activation d'un Caprice coûte un point de Flair et dure une Scène. N'importe quel joueur peut activer l'un des Caprices de son véhicule ou de celui d'un autre personnage.
 - On peut essayer de réparer un Caprice moyennant une dépense de PCV (étant donné qu'ils sont acquis gratuitement) équivalente à l'acquisition d'un Trait, en effectuant un Test de Compétence impliquant un SR+ et requérant un nombre de Succès conséquent à la difficulté de localiser la source du défaut. Comme il s'agit d'un Test d'action prolongée dont la durée du Tour est de 4 heures, les calmants ne sont toutefois pas fournis...

Exemples de Traits de véhicule:

Une gamme plus complète de Traits de véhicules est disponible dans le Guide des Transports.

Équipements standard et additionnel

Armement principal (10PCV): armement standard d'Artillerie destiné à assurer la défense du véhicule en cas d'attaque. Valeur: Coûteux. Installation: SR+2 / 6 Succès. Effets: sa présence octroie une relance d'un dé sur tous les Tests du pilote et du tireur en situation de combat, ainsi que sur les Tests de Style de l'appareil. Caprice: dans tout secteur où la législation resserre le contrôle des armes, la présence de ce Trait peut entraîner un contrôle de police, voire l'arraisonnement du véhicule.

Blindage laser: le véhicule fait appel aux matériaux réfléchissants ou absorbants pour supporter le tir d'armes à énergie photonique. Valeur: Coûteux. Installation: SR+1 / 10 Succès par Zone. Effets: chaque Rang de ce Trait fournit à l'appareil un AR+1 contre les armes à rayons électromagnétiques. Caprice: la présence de ce type de blindage peut fausser la lecture de certains instruments, notamment le radar, avec un SR+1 par Rang.

Blindage ablatif: le véhicule est équipé d'un blindage additionnel performant; toutefois il se désagrége à force d'être attaqué. Valeur: Coûteux à l'installation, remplacement Abordable. Installation: SR+1 / 8 Succès par Zone. Effets: chaque Rang de ce Trait fournit à l'appareil un AR+2; chaque attaque contre ce blindage réduira d'un point le AR total de la Zone attaquée. Caprice: la présence de ce type de blindage peut affecter la Maniabilité de l'appareil avec un SR+1 (Rang 1 à 4), SR+2 (Rang 5 à 8), SR+3 (Rang > 8).

Dispositif Anti-Crash (20 PCV): automatisme qui se déploie lors d'un impact par le recours aux coussins gonflables, compensateurs d'accélération, mousse de protection, etc. Valeur: Abordable. Installation: SR+3 / 5 Succès. Effets: le véhicule bénéficie d'un AR+2 contre les Dommages liés à un Accrochage, AR+4 en cas de Collision et AR+6 en cas de Crash. Dans le calcul des Blessures infligées aux passagers, on double ces valeurs d'AR.

Guide de trajectoire assisté (10PCV): le véhicule est équipé d'un dispositif de conduite assistée ayant recours aux détecteurs longue portée. Valeur: Abordable. Installation: SR+1 / 4 Succès. Effets: SR-2 sur la conduite. Caprice: si l'appareil

a subi des dommages graves, ce dispositif a tendance à tomber en panne de façon inopinée.

Manœuvrabilité: certains ajustements délicats permettent au véhicule d'améliorer ses performances techniques. Valeur: Onéreux. Installation: SR+4 / 5 Succès par Rang. Effets: chaque Rang permet de relancer un dé lors des tests de Maniabilité du véhicule ou lors des tests de Pilotage du personnage. Caprice: ce type d'ajustement est propice à l'ajout de composantes fragiles qui peuvent se dérégler et causer un SR+1 aux Tests de pilotage ainsi qu'aux Tests de Fiabilité de l'appareil.

Système de visée assisté (10PCV): le véhicule muni d'armement fixe ou orientable est équipé d'un dispositif de tir assisté permettant au tireur de viser la cible avec l'assistance d'un calculateur vectoriel. Valeur: Économique. Installation: SR+1 / 6 Succès. Effets: l'Attribut Senseur du véhicule augmente d'un point; chaque succès du Test de Senseurs de l'appareil octroie un SR-1 au Test de tir.

Modifications spéciales

Armement d'appoint (5PCV): ajout d'une arme complémentaire ou anti-personnel (dépourvue du Trait Artillerie) destinée à supporter un système d'armement principal. Valeur: Abordable. Installation: SR+2 / 4 Succès. Effets: sa présence octroie une relance d'un dé sur tous les Tests du tireur en situation de combat. Caprice: dans tout secteur où la législation resserre le contrôle des armes, la présence de ce Trait peut entraîner un contrôle de police, voire l'arraisonnement du véhicule.

Hybride (10PCV): le véhicule est conçu ou modifié de sorte à pouvoir se déplacer dans un milieu supplémentaire spécifique, différent de son milieu habituel: terrestre, aquatique, subaquatique, aéroglisseur terrestre, aérien, orbital, spatial subluminique, spatial superluminique. L'ajout d'une propulsion superluminique à un vaisseau qui n'en dispose pas de base est un exemple d'hybridation. Valeur: Onéreux. Installation: SR+4 / 8 Succès. Effets: le pilote bénéficie d'une relance d'un dé sur les Tests de pilotage en terrain difficile. Caprice: la Maniabilité du véhicule peut souffrir de l'hybridation par un SR+1 en certaines circonstances.

Tout-terrain (10PCV): le véhicule terrestre est construit ou modifié de façon à affronter aisément les rigueurs d'un terrain accidenté par le recours aux suspensions spéciales, aux stabilisateurs gravifiques

anti-renversement et compensateurs d'accélération. Valeur: Coûteux. Installation : SR+4 / 8 Succès. Effets: le pilote bénéficie d'un SR-1 et d'une relance d'un dé sur les Tests de pilotage en terrain difficile. Le véhicule bénéficie d'un SR-1 sur ses Tests de Maniabilité. Caprice: la Maniabilité du véhicule peut souffrir de l'hybridation par un SR+1 en certaines circonstances.

Turbo Booster (10PCV): le système de propulsion du véhicule est modifié pour générer une impulsion au moment critique choisi par le pilote. Lorsqu'il est activé, il demeure actif jusqu'à la fin de la Scène et il peut être utilisé pour un maximum de deux Scènes consécutives. Valeur: Coûteux. Installation: SR+4 / 8 Succès. Effets: retranche 1 Round à l'Accélération; augmente la vitesse de pointe de 25%, mais diminue d'autant son autonomie; dans une Scène de poursuite, accroît d'un point la Maniabilité du véhicule. Caprice: le véhicule devra réussir un Test de Fiabilité, avec un SR+1 et obtenir 2 Succès; le premier Succès lui évite une panne et le second, une Usure +1.

Exemples de Caprices

Angle mort: le poste de pilotage comporte un angle où la visibilité fait défaut. Effets: SR+2 sur les tests de Pilotage. Réparation: 5 PCV, SR+5 / 8 Succès.

Bouton coincé: une commande a acquis un défaut qui oblige à appuyer/tirer plus fort que la normale pour l'actionner, au risque de l'arracher si le joueur obtient deux échecs critiques ou plus. Le système qu'elle active tombe alors en panne. Effets: SR+2 sur les tests impliquant cette fonction. Réparation: 5 PCV, SR+4 / 8 Succès.

Conduite faussée: le véhicule a acquis un défaut de maniabilité dont l'importance affecte la conduite. Effets: SR+2 sur les Tests de Maniabilité et de Pilotage. Réparation: 4 PCV, SR+4 / 8 Succès; une fois acquis, en dépit de toute réparation, le SR ne pourra jamais être inférieur à +1.

Couic-couic: quand le véhicule roule à vide avec son seul conducteur à bord, on entend un couic-couic continu provenant de sous le véhicule. Effets: ce bruit cause un léger désagrément (SR+1 sur les Tests de Pilotage) au conducteur occasionnel. Réparation: 5 PCV, SR+4 / 8 Succès.

Panne intempestive: l'un des systèmes de bord déconne de façon inopinée et intermittente. Effets: lorsqu'il débloque, il faut consacrer un Succès ou un point de Flair pour le remettre en marche. Réparation: 5 PCV, SR+4 / 8 Succès.

Portière qui bloque: par temps chaud ou humide, la portière reste bloquée. Effets: il faut consacrer un Succès ou un point de Flair pour l'ouvrir. Réparation: 5 PCV, SR+4 / 8 Succès.

Surblindage: bien que fournissant un blindage terrible, les éléments de blindage utilisés ne sont pas les plus appropriés au modèle du véhicule. Effets: SR+3 sur la conduite. Réparation: impossible; il faut retirer le blindage aux mêmes coûts que son installation.

Entretien d'un véhicule

La possession d'un véhicule demande des soins, ne serait-ce que de remplacer les consommables, les pièces usées et effectuer les ajustements, bref, ce qui s'appelle l'entretien régulier.

Entretien régulier:

L'entretien régulier d'un véhicule s'effectue sur un Test d'action prolongée. Le personnage qui effectue l'entretien doit disposer de Compétences appropriées. La Durée d'un Tour s'évalue à une demi-heure par point de Structure, pour chaque Zone ayant besoin d'entretien. Les ajustements au SR du test tiennent compte de la pénalité associée au Seuil d'Usure et aux Seuils de Dommages entamés, ainsi que des conditions de travail:

- **Situation de combat (SR+2):** travail effectué alors que le véhicule est dans une situation hostile.
- **Soumis aux intempéries (SR+1 à SR+3):** travail effectué à l'air libre, sous des conditions environnementales allant de défavorables à extrêmes.
- **Outils inappropriés/manquants (SR+1 par élément):** travail effectué sans que tous les outils et pièces appropriés soient disponibles.
- **Environnement idéal (SR-2):** travail effectué à l'abri, dans un atelier pleinement équipé.

Un entretien régulier demande un Succès, plus un par tranche de 20% d'Usure, pour le considérer fructueux. Chaque Succès supplémentaire peut servir à baisser d'un point le SU ou être investi en réparations pour baisser les Seuils de Dommages Superficiels du véhicule.

Modifications

Modifier un véhicule en lui ajoutant un nouveau Trait s'effectue sur un Test d'action prolongée. Un personnage peut rafistoler un vieux zinc ou bâtir l'appareil de ses rêves dans un hangar, mais celui

qui effectue les modifications doit disposer de Compétences appropriées. La Durée d'un Tour varie en fonction des changements apportés; le mécanicien devra souvent démonter des pièces pour accéder aux raccords. C'est donc l'étendue des pièces à retirer qui justifie la Durée de l'intervention. Elle est spécifiée pour chaque Trait.

L'installation d'un Trait peut nécessiter des conditions telles un outil, un système de levage, une source d'énergie précise, un fluide de remplacement ou la présence préalable d'un autre Trait. Ces conditions sont indiquées s'il y a lieu dans la description du Trait.

Les ajustements au SR du test tiennent compte de la pénalité associée au Seuil d'Usure et aux Seuils de Dommages entamés, ainsi que des conditions de travail. La réussite d'une installation ou du retrait d'une composante demande un nombre de succès spécifié pour le Trait concerné.

Lorsqu'il s'agit de modifications spéciales (équipement non standard), il faut un Succès de plus. Si le mécanicien obtient un échec inévitable au cours de l'opération, le véhicule gagne un Caprice. Celui-ci sera déterminé par le Narrateur ou négociable à l'aide de Flair.

Les succès générés en surplus peuvent servir à perfectionner l'installation, dissimuler la présence du nouvel équipement, baisser le SU ou les Seuils de Dommages Superficiels du véhicule.

Réparations

Réparer les dommages accumulés ou réduire le SU d'un véhicule demande un Test d'action prolongée. Un bon mécanicien possède les compétences appropriées. La durée d'un Tour se base ici sur le total de dommages atteint. Chaque succès généré par le mécanicien répare un point de dommages et nécessite une demi-heure de boulot.

Les ajustements au SR du test tiennent compte de la pénalité associée au Seuil d'Usure et aux Seuils de Dommages entamés, ainsi que des conditions de travail. De plus, chaque Seuil de Dommages entamé inflige des conditions de réparation:

- **Dommages Superficiels:** la réparation nécessite des outils appropriés.
- **Dommages Sérieux:** la réparation nécessite des outils appropriés, un lieu de remisage ou une immobilisation temporaire.

- **Dommages Graves:** dès que ce Seuil est atteint et chaque fois qu'il encaisse de nouveaux dommages, le véhicule doit réussir un Test de Fiabilité pour éviter une panne de l'un de ses équipements. La réparation exige un outillage approprié, fluides de remplacement, lieu de remisage ou immobilisation.
- **Dommages Critiques:** tant qu'il se situe dans son Seuil de Dommages critiques, le véhicule doit réussir un Test de Fiabilité à chaque Round. L'échec du test de Fiabilité provoque une panne majeure: plusieurs systèmes embarqués flanchent et les opérateurs peinent à utiliser les ressources de l'appareil. Le véhicule développera alors un Caprice. La réparation exige un outillage approprié, fluides de remplacement, une source d'énergie d'appoint, système de levage, remisage ou mise en cale sèche.
- **Dommages Terminaux:** tant qu'il se situe dans son Seuil de Dommages terminaux, le véhicule doit réussir un Test de Fiabilité à chaque Round. En cas d'échec, c'est la panne totale: les systèmes embarqués flanchent, la source d'énergie est neutralisée, bref, les opérateurs ne peuvent plus rien tirer de l'appareil. Le véhicule développera un second Caprice, mais jamais davantage. S'il est en mouvement durant la panne, un Test de pilotage est nécessaire pour éviter une collision ou réussir un atterrissage d'urgence; le SR de ce test tiendra compte du SU, des Dommages, de la situation et de l'environnement. À ce stade, la réparation exige un remisage ou mise en cale sèche prolongée.

La réussite d'un test de réparation demande un Succès pour chaque Seuil de Dommages entamé. Le Seuil de Dommages le plus lourd diminuera alors d'un point. Les Succès obtenus en surplus peuvent être investis pour diminuer davantage le Seuil de Dommages ou baisser d'un point le SU.

Dans le cas de réparations de fortune, si le joueur obtient au moins un échec inévitable au cours de l'opération, le véhicule gagne un Caprice. Les Caprices développés lors de dommages critiques et terminaux, ou acquis lors de réparations de fortune sont déterminés par le Narrateur ou négociables à l'aide de Flair.

Utilisation d'un véhicule

Lorsqu'on voyage à grande vitesse, la moindre faute d'attention peut être fatale. C'est encore plus vrai aux vitesses hyperluminiques: une imprécision de quelques millimètres dans une manoeuvre ou un calcul erroné peuvent amener une déviation de plusieurs millions de kilomètres dans la trajectoire, ou pire, si la trajectoire du véhicule traverse un obstacle, l'appareil peut se désintégrer avec ses passagers.

Trois tests de Compétence permettent à un personnage de manoeuvrer un véhicule:

Le **Test de Pilotage** utilise l'Intuition et la compétence de pilotage du personnage aux commandes. Le test de Maniabilité de l'appareil et l'aide d'un copilote peuvent être sollicités pour générer le nombre de succès nécessaires à la réussite d'une manoeuvre tentée avec l'appareil. Une simple correction de trajectoire ne posera pas de modificateur au SR, alors qu'une manoeuvre dans un champ d'astéroïde imposera un SR très élevé.

Le **Test d'Astrogation** utilise l'Intuition et les compétences d'orientation/astrogation du personnage aux commandes. Il consiste à calculer la position et la trajectoire de l'appareil dans l'espace, en tenant compte des dangers et obstacles qui surviennent. Un échec à ce test peut conduire à la perte. Naviguer en terrain connu posera un modificateur avantageux sur le SR alors qu'un trajet en Zone Noire posera un SR élevé.

Le **Test de Tir** utilise l'Intuition et la compétence de tir du personnage aux commandes. L'armement embarqué possède habituellement un MD très élevé (MDx10 jusqu'à MDx50) et la présence de dispositifs d'assistance à la visée annule leur difficulté d'utilisation (DU), quand elle ne donne pas un avantage (SR-).

On distingue deux catégories d'armement:

- **L'armement fixe:** le pilote doit d'abord orienter le véhicule vers la cible avant de tirer. Le tir s'effectue donc sur un Test de pilotage. Si la manoeuvre de pilotage ne génère pas assez de succès, il est inutile de gaspiller les munitions.
- **L'armement orientable:** ce type d'arme est libre de viser indépendamment de la position du véhicule. Le tireur effectue un Test de Tir pour l'utiliser. Les succès en surplus pourront être investis dans des Effets, comme avec une arme de poing.

Astrogation: le calcul des coordonnées:

Naviguer dans l'espace implique de connaître sa position d'origine, sa destination et de savoir s'orienter par rapport à ces positions. Dans un espace où tout est mouvement, le calcul d'une trajectoire correcte est crucial pour éviter de traverser une supernova, de griller sous le rayonnement d'un pulsar ou de s'écraser sur un Trou Noir. Disons même plus : la trajectoire doit être optimale pour économiser sur les ressources précieuses que sont les vivres, l'énergie et la durée de vie des équipages.

On utilise un système international de coordonnées spatiales et d'orientation dans l'espace, mis au point pour faciliter la navigation et le calcul de trajectoire. L'utilisation des instruments de bord permet au pilote de calculer, de programmer et d'ajuster sa trajectoire en temps réel, avec précision, afin d'atteindre sa destination en économisant les ressources du navire. L'Astrogation requiert des compétences dans le domaine de la navigation, de l'instrumentation et de l'orientation dans l'espace (Astrogation). Les Tests de Compétence sont lancés sur l'Attribut « Intuition ».

Si certains pilotes sont à l'aise de naviguer au pif, c'est-à-dire à l'instinct, n'utilisant les instruments qu'en guise de guide, voire de repère, ceux-là peuvent tester leur Compétence de navigateur en utilisant l'Attribut « Esprit ».

En cas de perte de tout repère, alors que tout espoir de retrouver son chemin relève de la chance, le SR des Test d'Astrogation peut grimper en flèche. Priez pour obtenir des Succès imparables, car il vous en faudra plus d'un pour retrouver un secteur habité qui vous est familier...

La Scène de combat:

Au cours de vos aventures, vous vivrez certainement des situations de combat spatial. Deux adversaires qui se retrouvent face à face, dans l'espace, à bord de leurs véhicules, auront peut-être envie d'échanger quelques salves.

On utilisera les règles de combat standard, à l'exception que ce sont les véhicules qui encaisseront les dommages. Il n'est pas exclu que les personnages soient également secoués si la zone dans laquelle ils se trouvent est affectée par les dommages.

Comme les possibilités sont pratiquement infinies

quant au déroulement possible d'un combat, vous devrez déterminer en toute logique si une manœuvre est possible ou non et si elle est réalisable dans le temps.

Vous devrez tenir compte de l'Allonge des armes et de leur angle de tir dans le calcul de votre SR. Dans l'espace interstellaire, les distances auxquelles on a un contact visuel sont généralement inférieures à 500 Km pour les Vaisseaux, et cette distance décroît avec la taille de l'engin. Apercevoir un Esquif à plus de 50 Km représente un défi...

Pour déterminer les Dommages infligés à un véhicule, on tient compte de l'amplitude de l'attaque, qu'il s'agisse d'une collision ou d'un tir ennemi, à laquelle on soustrait la valeur d'AR octroyée par les Traits du véhicule et les succès générés par un test de Structure, Maniabilité ou Fiabilité, selon les circonstances.

Le Seuil Hors d'état d'une flottille adverse équivaut au total des Attributs Structure et Fiabilité de tous les appareils impliqués. Les Traits Organisé et Leader peuvent s'appliquer.

- **Organisé (10 PCD):** les membres d'une escadrille adverse (Chair à Canon) peuvent participer à une Réserve de Groupe existante, mais pas en initier une. La Réserve de Groupe doit être initiée par un Intervenant Majeur ou un Figurant, qui peut tout à fait être un membre du même groupe.
- **Leader (10 PCD):** l'un des membres d'un groupe de Chair à Canon devient un Intervenant Majeur ou un Figurant capable d'initier une Réserve de Défense. Le personnage impliqué doit alors être préparé comme un personnage joueur. Permet de transformer tout le groupe en unité d'élite.

La Scène de poursuite:

L'un des aspects palpitants du jeu est la poursuite. Celle-ci constitue une Scène à part entière et sera gérée comme un Duel. Les Seuils de Duel seront basés sur l'Attribut de Maniabilité des véhicules en cause. Sur la route, en courte distance, on pourra utiliser un Seuil unique, alors que dans un rallye ou une poursuite spatiale, deux à quatre Seuils permettront de simuler les obstacles et distances en cause. La Scène de poursuite se termine quand:

- Le Poursuivant a rattrapé sa cible : il engage alors le combat;

- Le Fugitif a semé ses Poursuivants;

Comme dans un Duel, les tests sont simultanés et s'effectuent sur les Compétences du pilote, aidé de son co-pilote s'il y a lieu, ainsi que de tout assistant navigateur ou instrument facilitant son travail. Tous les personnages impliqués peuvent utiliser une compétence appropriée telle qu'une connaissance du terrain ou d'astrogation.

Le SR du Test de poursuite s'ajuste selon les conditions de visibilité ou de navigation, la difficulté du terrain ou tout autre facteur susceptible d'infliger un SR±.

Lorsque plusieurs véhicules poursuivent une même cible, les Succès du Fugitif sont appliqués simultanément à tous les Poursuivants. Ceux des Poursuivants sont toutefois considérés individuellement. Il s'avère sans doute plus productif de réaliser une Scène de poursuite en notant les Seuils de chaque participant sur une feuille mobile.

Illustrons à l'aide d'une petite tranche de vie:

Le lieutenant Kingstoch, de la Police de l'espace, croit avoir localisé le célèbre pilote et hors-la-loi Johnny Stanlest alors qu'il patrouille la zone d'Emoler, un secteur à moyenne densité d'astéroïdes (SR+2). Dès lors qu'il allume les gyrophares et enclenche la poursuite, le Frelon, vaisseau de Stanlest, démarre à fond la caisse. L'appareil possède un Attribut de Maniabilité de 10, alors que les appareils de poursuite la Police de l'Espace possèdent chacun un Attribut Maniabilité de 7.

Le Narrateur convient d'utiliser deux Seuils de poursuite: Frelon (0/0) et Patrouilleur P1 (0/0)

Au premier Tour de la Scène de poursuite, Stanlest génère 5 succès, Kingstoch en obtient 4, mais en utilise un pour appeler des renforts. Le Seuil du Frelon s'incrémente donc de 3 et celui du Patrouilleur, de 5, pour donner: Frelon (3/0) et P1 (5/0)

Au second Tour, Stanlest génère 6 succès et Kingstoch, 5. Le Seuil du Frelon atteint donc 8 et celui du patrouilleur est saturé, ce qui entame de 1 son second Seuil de poursuite. Frelon (8/0) et P1 (7/4)

Au troisième Tour, un second patrouilleur tente d'intercepter le Frelon avec 6 succès sur un tir neutralisant et 1 Succès investi dans la poursuite. Stanlest génère 7 Succès; s'il parvient à esquiver le tir, un seul Succès sera investi dans la poursuite. Kingstoch obtient 5 Succès et les Seuils sont maintenant : Frelon (10/3) contre P1, (1/0) contre P2, P1 (7/5) et P2 (1/0)

Au quatrième Tour, Stanlest riposte avec son mortier : il investit 3 Succès pour toucher le Patrouilleur #2 et trois autres dans la Poursuite. Kingstoch obtient 4 Succès et son partenaire, dont l'appareil est endommagé, laisse tomber la poursuite. Frelon (10/7) et P1 (7/7). Le Frelon a donc semé le patrouilleur.

La Scène d'accident:

Aux commandes d'un véhicule, même équipé d'un dispositif de conduite assistée, l'attention est de mise en tout temps. Un accident peut survenir de multiples façons si les circonstances, aussi variées qu'imprévisibles, sont réunies.

En présence des conditions favorisant un accident, tous les pilotes impliqués doivent solliciter leurs réflexes et leurs compétences pour générer au moins un Succès sur un Test de pilotage. La collision aura lieu si un seul des pilotes échoue le test.

Le **SR** du test de pilotage est ajusté en fonction des conditions de visibilité ou de navigation, la difficulté du terrain ou tout autre facteur susceptible d'infliger un $SR \pm$. On tiendra compte également de la vitesse relative entre les corps qui se percutent:

Vitesse relative	SR
Faible	SR+0
Lente	SR+1
Moyenne	SR+2
Rapide	SR+4
Extrême	SR+5

On aura recours à un $SR+1$ pour chaque véhicule impliqué dans le carambolage en raison de la confusion que génère une telle situation.

On distingue trois accidents de sévérité croissante:

Accrochage: collision bénigne à une vitesse relative minime, entre deux corps filant dans la même direction ou entre un mobile lent et un obstacle immobile. Le genre d'accrochage qui survient dans un stationnement, par exemple.

S'il suffit d'un Succès pour éviter d'érafler votre peinture, chaque Succès généré en surplus par les pilotes pourra servir à diminuer d'un point les Dommages encaissés ou les Blessures subies par les passagers des véhicules accidentés.

Attaque kamikaze: dans une course ou une poursuite, un pilote aux intentions douteuses pourrait utiliser volontairement son véhicule comme une arme

afin de déstabiliser ses concurrents par une collision. L'attaquant effectue alors un Test de pilotage.

L'attaque kamikaze enverra dans le décor tout pilote qui rate son Test. Quant à ceux qui obtiennent moins de Succès que l'Attaquant, ils seront désavantagés. Chaque succès généré en surplus par l'Attaquant peut être investi pour accroître le SR du Test de pilotage des adversaires OU accroître d'un $MD+1$ les Dommages infligés aux véhicules impliqués.

Collision: percussion de plein fouet à une vitesse relative moyenne entre deux corps allant dans des directions différentes. C'est un événement que tout pilote s'efforcera d'éviter.

On exigera deux Succès pour éviter une collision. Chaque Succès généré en surplus par les pilotes pourra servir à diminuer d'un point les Dommages encaissés ou les Blessures subies par les passagers des véhicules accidentés.

Crash: percussion violente d'un corps en mouvement rapide contre un corps immobile, résultant d'une perte de contrôle du véhicule après un Test de pilotage qui n'a généré aucun succès.

Le Crash provoque souvent un capotage ou un écrasement, ainsi que la perte totale du véhicule. Si le Crash est causé par un accrochage ou une attaque kamikaze, les Dommages au véhicule et les Blessures aux passagers sont ajoutés après que ceux du premier incident soient calculés.

Lors d'un Crash, la source d'énergie du véhicule devient instable et peut exploser. On effectuera un Test de Fiabilité contre un $SR+1$ pour chaque Seuil de Dommages entamé. Si le Narrateur peut investir un point de Flair pour causer l'explosion, les PJ peuvent faire de même pour l'éviter.

Évaluation des Dommages aux véhicules:

Chaque véhicule impliqué dans un accident calcule ses Dommages individuellement. On additionne d'abord les Attributs Structure des corps en contact en incluant toute valeur d'AR octroyée par des blindages, puis chaque véhicule effectue un Test de Structure.

$$\text{Somme} = \text{Struct. V1} + \text{Struct. V2} - \text{Succès du Test}$$

Le total est multiplié par le MD lié à la vitesse :

$$\text{Dommages} = \text{Somme} \times \text{MD}$$

Le tableau qui suit indique le SR du Test de Structure, le Multiplicateur de Dommages au véhicule

et le Multiplicateur de Blessures aux passagers en fonction de la vitesse d'impact:

Vitesse relative	SR	MD (Véhic)	MD (Pass)
Minime	SR+0	X2	1D10
Lente	SR+1	X8	2D10
Moyenne	SR+2	X12	3D10
Rapide	SR+4	X22	4D10
Extrême	SR+5	X30	5D10

Évaluation des Blessures aux passagers:

Chaque passager des véhicules impliqués dans l'accident calcule ses Dommages individuellement. Chacun effectue d'abord un Test de Vigueur.

Blessures = MD lié à la vitesse – Succès du Test

Quelques Notions de physique:

Les unités de mesure standard sont utilisées avec leurs préfixes et suffixes (kilo-, méga-, etc.) et en fonction du temps (KiloParsec/heure, MégaTersec/heure). À ce chapitre, l'Atlas de l'Univers divulgue une information plus complète.

Unités de mesure standard:

Téramètre (Tm): unité de mesure de longueur valant un billion (mille milliards) de Km. La distance parcourue par la lumière en une heure vaut 1,079 Tm.

Tersec (Tc): distance parcourue par la lumière en un jour terrestre: 25,9 Tm.

Taral (Année-Lumière): Unité astronomique baptisée du nom de l'astrophysicien konéranien Brahmel Taral, valant la distance parcourue par la lumière en une année terrestre, soit 365 Tc ou 9460,8 Tm.

Parsec (pc): Unité astronomique courante valant 3,26 AL, soit 1189,9 Tc ou 30 842 Tm.

Notions de distances:

Distance entre deux planètes rapprochées:

La distance moyenne entre deux étoiles varie selon leur position dans la galaxie. Près du noyau, elle peut être inférieure à une année-lumière, alors que dans les bras d'une spirale moyenne, les étoiles sont distancées de 2 à 5 AL. Cette distance peut doubler, voire tripler en périphérie galactique.

À titre d'exemple, les systèmes de Stonk et de Bérumia sont distancés de 1 428 AL, ce qui est considéré comme un court voyage interstellaire pour rallier deux planètes habitées. Un appareil moyen effectue

le voyage en quatre heures à une vitesse moyenne de 350 AL/heure.

Traverser une zone balisée: la zone Centrale mesure 32 000 AL d'envergure, on la traverse en 3 jours.

Traverser la galaxie d'Ankbentid: voyager de la lune d'Emoler jusqu'à Xaviel-Palahs représente 114 762 AL en ligne droite. Il faudrait 13 jours de voyage si on fait abstraction des obstacles et des escales.

Voyage intergalactique: La distance entre la galaxie du Triangle et Andromède représente 70 jours de voyage à une vitesse moyenne de 350 AL/h. Pour les voyages de longue durée, les passagers sont placés en état de stase dans des appareils de Kijmolf. Une équipe médicale et technique veille sur l'équipage et sur l'ordinateur qui assure les fonctions de pilote.

La distance Nerokan-Ankbentid représente 6,6 millions d'AL en ligne droite, soit un voyage de 754 jours (un an, 5 mois et 4 jours standard) si l'on fait fi des obstacles.

Types de propulsion:

Tous les peuples qui ont jadis levé les yeux vers les étoiles ont tôt ou tard rêvé d'y voyager. Plusieurs y sont parvenus en développant une technologie appropriée. Différentes approches ont été tentées et seront détaillées dans le Guide des Transports. Ces systèmes dont le fonctionnement dépasse la physique actuelle et dont la réalisation prochaine est peu probable sont traités avec le même égard que les technologies réalistes.

Sans égard à leur technologie, l'appareil moyen utilise au moins trois des cinq modes de propulsion suivants:

Propulsion atmosphérique: la grande majorité des appareils capables de voler, incluant les aéroglisseurs de tous types, voitures et vaisseaux, effectuent leurs manœuvres au-dessus du sol avec des propulseurs auxiliaires conformes aux normes antipollution. Par exemple, l'utilisation d'un cousin de gravitons suspend la masse du véhicule à une hauteur définie et produit une force de propulsion directe, efficace en n'importe quel endroit. Il permet un déplacement dans toutes les directions ainsi que le freinage.

Propulsion Subluminique: pour accélérer jusqu'à la vitesse de la lumière, il a fallu développer une

propulsion capable de déployer une quantité formidable d'énergie. Plusieurs technologies ont conduit à un système de propulsion qui peut approcher la vitesse de la lumière, sans l'atteindre.

Propulsion superluminique: aux environs de la vitesse de la lumière, les moteurs hyperluminiques prennent le relais, déployant de l'énergie sombre pour maintenir la poussée et l'accélération. Plus on va vite au-dessus de la vitesse de la lumière, moins il faut d'énergie supplémentaire pour poursuivre l'accélération. On nomme cet effet « l'effet Énên », du nom du savant qui l'a étudié.

Par l'Effet Énên, l'énergie sombre qui force l'expansion de l'Univers est concentrée sur la masse du vaisseau pour créer une poussée dirigeable ainsi qu'une courbure de l'espace-temps intrinsèque qui préserve le vaisseau des effets relativistes du voyage superluminique.

Limite de Bosen-Shyde: limite de célérité qu'un corps peut atteindre en vitesse superluminique, calculée par deux éminents mathématiciens konéranien. Au voisinage de cette limite, les champs de force utilisés pour compenser l'accélération se

dégradent avec la force nucléaire, entraînant la désintégration spontanée de la matière.

La compensation spatiotemporelle: les appareils les plus avancés technologiquement, comme ceux des Néo-Antexmauriens et de l'Alliance des Sept Lunes, compensent le temps d'accélération par un effet spatiotemporel rétrograde. Grâce à l'étirement temporel, ils évitent les accélérations susceptibles de réduire en bouillie équipage et cargaison.

Le voyage par les Trous de Ver: la seule espèce à y parvenir depuis longtemps, les Karikhans, sont peu enclins à partager leur savoir. Et même s'ils l'étaient, encore faudrait-il les rencontrer et être en mesure de les comprendre.

Leur technique utilise la théorie des caractéristiques résonnantes de lieux fortuitement identiques sur le plan du champ gravitationnel, afin d'emprunter un tunnel de repliement de l'espace. Ces portails, appelés « trou de ver », permettent un déplacement quasi-instantané pour celui qui y circule. On pense qu'ils doivent opérer par paires et qu'un portail mènera toujours au même autre portail.

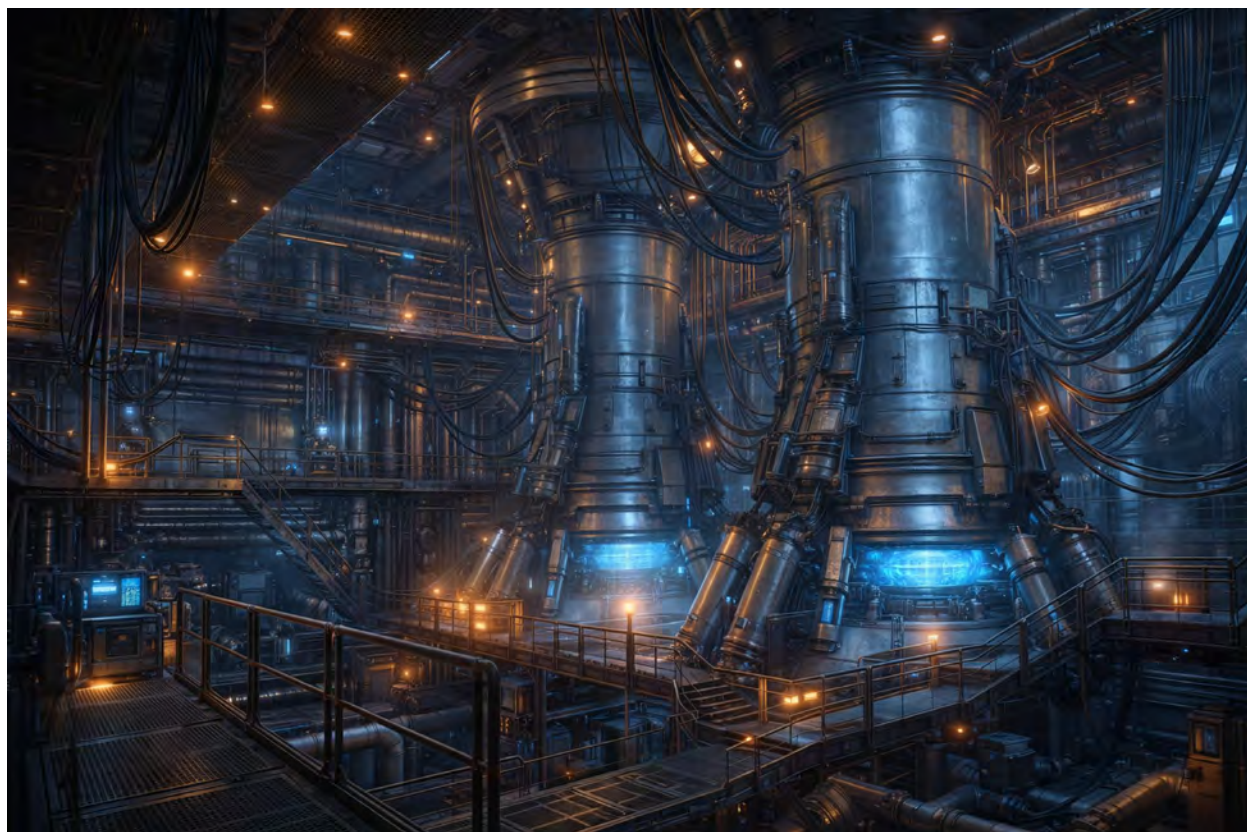


Schéma technique d'une salle des machines sur un transporteur intergalactique

Les Structures:

Les structures sont construites à l'aide des mêmes caractéristiques que les véhicules, sans l'Attribut de Maniabilité. Attributs, Traits et Caractéristiques Secondaires ressembleront à ceux des Équipements. Certains automatismes tels un système d'alarme peuvent être soumis à un Test d'Attribut lorsqu'il s'agira de déterminer la fiabilité de leur fonctionnement.

Attributs des structures

Structure: représente la résistance structurelle du bâtiment, tant sur sa charpente que sur sa finition. Cet Attribut détermine les seuils de dommages de chaque Zone d'une structure.

Fiabilité: détermine la fiabilité mécanique et électrique des systèmes intégrés. Le Test de Fiabilité déterminera donc si la climatisation flanche durant un tremblement de terre ou suite à une attaque. Cet Attribut détermine également le Seuil d'Usure.

Senseurs: représente le fonctionnement des systèmes anti-intrusion, de communication, de liens satellite, etc.

Style: Cet Attribut correspond à l'architecture de l'Édifice. Plus il est élevé, plus sa présence en impose. Un Style élevé représente un luxe particulier inspirant le respect ou un aspect très délabré qui inspire la crainte...

Les Attributs et les Traits de chaque zone sont appliqués indépendamment. Par exemple, dans une station spatiale, le générateur d'énergie sera situé dans la zone « chambre de mécanique ». Les Traits et Attributs liés à son fonctionnement seront donc absents des autres zones.

Zonage:

Les structures de taille suffisamment importante se divisent en zones, possédant chacune ses propres Seuils de Dommages, Attributs et Traits. Chaque zone représente une surface pouvant compter jusqu'à 5 pièces. Par exemple: un immeuble à logements contenant 6 unités de logement comportera au moins 6 zones; le sous-sol peut compter comme une zone additionnelle.

Tableau indicatif de l'Attribut Structure:

1-2	Cabane de conception délicate, remise
3-4	Maison unifamiliale, bungalow;
5-7	Bâtiment à structure métallique;
8-9	Bâtiment anti-sismique, gratte-ciel;
10	Bunker de solidité éprouvée;

Les bâtiments possèdent cinq Seuils de Dommages:

Dommages superficiels	
Dommages sérieux	
Dommages graves	
Dommages critiques	
Dommages terminaux	

Pour chaque Seuil, le bâtiment dispose d'un seuil maximal égal au centuple de son Attribut Structure, plus tout bonus octroyé par ses Traits.

À mesure que le bâtiment subit des dommages, on incrémente le Seuil de Dommages en commençant par la rangée Dommages superficiels, puis en continuant sur la rangée suivante. Chaque Seuil saturé incrémente le Seuil d'Usure de 2 points.

S'il possède une valeur d'armure (AR), octroyé par un Trait, le total de dommages est réduit de cette valeur avant d'être appliqué aux Seuils de Dommages.

Les dégâts d'une arme sont toujours dirigés sur une seule zone à la fois, sauf si l'arme possède le Trait Aire d'Effet (Rayon d'Action).

Aussitôt que les dommages d'une zone atteignent le Seuil de Dommages critiques, le même nombre de points doivent être ajoutés au Seuil de Dommages des zones avoisinantes, en commençant par les dommages superficiels. Donc, malgré leur résistance et leur grande taille, les édifices et bâtiments peuvent être détruits par une attaque suffisamment puissante.

Lorsqu'une zone manque un Test de Fiabilité, elle cesse d'être fonctionnelle: l'électricité est coupée, on observe des fuites d'eau, l'enveloppe externe est également abîmée, permettant à des attaquants de pénétrer dans la section, ou causant des problèmes de dépressurisation ou d'inondation, selon le cas. Certains Traits peuvent être définis pour éviter ces ennuis supplémentaires.

Les types de structure:

Édifice: structure fixe destinée à une vocation résidentielle, commerciale, agricole ou industrielle. Composé d'une ou plusieurs zones, l'Édifice est construit au sol, sous terre, sur une plate-forme gravitationnelle fixe, flottante ou orbitale.

Station: structure non fixe destinée à une vocation résidentielle, commerciale, agricole ou industrielle. Composé d'une ou plusieurs zones, la station peut théoriquement être déplacée, si sa taille le permet. Exemples: station de pompage mobile, station de ravitaillement, station orbitale, station spatiale.

Complexe: structure fixe de grande envergure dont les dimensions excèdent le simple édifice ou la station. Le complexe est capable de desservir un achalandage élevé et une population importante. Exemples: complexe souterrain, complexe spatial ou maritime.

Traits des structures:

Les Traits de Structures agissent sur les Attributs ou sur les Tests d'Attributs de la dite structure. Qu'il s'agisse d'un blindage ou d'un système d'alarme, chaque particularité d'une structure est définie comme un Trait. Certains Traits s'appliquent à l'ensemble de la structure, d'autres s'appliqueront à une zone unique.

Exemples:

Écran de protection: protège une station ou un complexe spatial en offrant un AR+50. Son alimentation continue doit être fournie par un générateur atomique. En cas de panne du générateur, l'écran sature à la moindre attaque.

Générateur: source d'énergie indépendante du réseau électrique externe. Son fonctionnement est lié à un combustible ou une source radioactive. Une autonomie est spécifiée pour chaque type de générateur. Exemples:

Type	Autonomie	Puissance
Génératrice au pétrole	50 heures	Faible
Pile atomique	10 ans	Moyenne à élevée
Générateur thermonucléaire	25 ans	Élevée
Pile radiaque au Neutronium	50 ans	Élevée

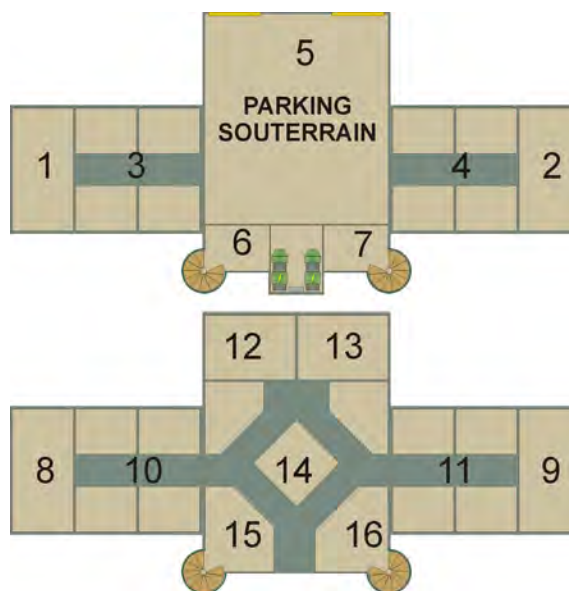
Mur de Force: mur immatériel composé de champs de force superposés, générés par des éléments tubulaires intégrés par paires de part et d'autre du passage. Tant qu'il est actif, il bloque le passage à tout objet matériel, mais laisse passer l'air. Certaines variantes utilisées en centre de détention permettent le passage d'un corps dans un seul sens.

Champ de Force: paroi immatérielle composée de champs de force superposés, générés par des éléments tubulaires intégrés dans la structure. Le champ de force est utilisé pour empêcher les fuites d'air sur un vaisseau, sans nuire au passage des objets matériels. Lorsqu'il est coupé, le champ de force ne disparaît pas instantanément mais faiblit progressivement.

Alarme anti-intrusion: système de détection capable de distinguer les occupants légitimes d'un bâtiment à l'aide d'un badge de sécurité porté sur soi, qu'il soit dissimulé ou non. Tout intrus ne portant pas un badge adéquatement codé et enregistré sera détecté par les systèmes et signalé à la sécurité.

Plans de Structure:

Il n'y a pas de fiche spécifique pour bâtir une structure. Lorsque vous la concevez, déterminez ses Attributs et esquissez un plan général en identifiant chaque zone par un numéro, comme sur l'exemple ci-dessous:



Sur une feuille, notez pour chaque zone les Traits, seuils de dommages et contenu. Au besoin, vous pourrez facilement détailler le contenu de chaque pièce.

Aspect financier de Technotron

Revenus:

Chaque personnage est caractérisé par un niveau de vie. Les ressources issues d'un emploi, d'une rente, d'un héritage ou d'une fortune personnelle sont déterminées par un **Indice de Revenus (IR)**.

L'IR ne peut être inférieur à 1. Chaque Rang supplémentaire s'acquiert cumulativement au coût en PCD de son Rang +3, comme un Attribut.

Échelle indicative de l'Indice de Revenus:

IR	Effet: exemples
1	Miséreux: le personnage ne possède que les vêtements usés qu'il a sur le dos et les effets d'utilité quotidienne qui tiennent dans sa besace. Il survit grâce aux services communautaires et dort dans un refuge ou un abri de fortune.
2	Indigent: prestataire du Revenu de base, il loue une chambre ou partage un logement minable, possède le strict nécessaire pour ses besoins essentiels et utilise les transports en commun.
3	Modeste: l'individu vit de petites besognes, habite en colocation un logement décent, utilise l'auto-partage (voiture économique) ou possède un vélo. Il parvient à accumuler quelques économies et à s'offrir de petits luxes occasionnels.
4	Classe moyenne inférieure: on habite un logement confortable, possède une voiture et un vélo. On accumule des économies modestes.
5	Classe moyenne : on est propriétaire d'une maison modeste et d'une voiture. On économise dans un fonds de retraite solide et on peut se permettre un projet personnel (voyage, loisir, rénovation).
6	Classe moyenne supérieure: on est propriétaire d'une maison neuve, d'une voiture et d'une petite entreprise, ou d'un fonds de retraite généreux. L'argent est rarement un souci. On se paye un voyage annuel.
7	Aisé: les revenus d'une entreprise, d'un poste de gestion, d'une rente ou même d'une chaîne de commerces permettent de posséder une maison et un chalet. L'argent coule à flots. On voyage pour le plaisir.
8	Riche: des revenus diversifiés permettent de multiplier les propriétés (maison, chalet, terres, immeubles à revenus, entreprises) et d'investir dans la communauté. On est reconnu par la communauté pour notre implication. Ce niveau de vie ajoute +1 à la Renommée.

IR	Effet: exemples
9	Fortuné: les revenus proviennent de dividendes et des intérêts. On possède un condo dans chaque ville où on a fréquemment affaire, un yacht et on est membre d'un club. Ce niveau de vie ajoute +2 à sa Renommée.
10+	Milliardaire: la fortune du personnage rivalise avec celle de Vullerveirven lui-même. Il possède son propre club, est actionnaire d'une franchise de sport ou d'un stade et il a l'attention des paparazzis. Il ne peut plus se dispenser de gardes du corps. Ce niveau de vie ajoute +3 à sa Renommée.

L'IR est inscrit sur la fiche de personnage en y ajoutant tout avantage octroyé par certains Traits, Honneurs ou Occupations.

Xavian Vullerveirven: milliardaire célèbre pour son excentricité, à la tête de la Corporation Vullerveirven, fondée par son grand-père et dont il est l'héritier unique. L'entreprise multinationale touche à tous les secteurs de l'Économie.

Argent comptant

On peut être tenté de confronter l'IR au salaire ainsi qu'au niveau d'études requis pour l'obtenir. Sans en faire une règle absolue, voici une base réaliste de calcul:

Échelle indicative des classes de salaire:

Niveau d'études	Salaire annuel	IR équivalent
Incomplet	15 000–25 000	IR 2-3
DES	25 000–40 000	IR 3-4
DEP	35 000–70 000	IR 3-5
DEC	40 000–95 000	IR 5-6
BACC	50 000–125 000	IR 5-7
Maîtrise	70 000–250 000	IR 6–8
Doctorat	150 000–300 000	IR 6–8

Le niveau d'études n'impose pas un IR, mais il sert de base réaliste pour déterminer le niveau de vie initial du personnage.

Un personnage peut encaisser une somme d'argent et la garder sur lui afin de la dépenser. Cette somme sera inscrite sur la fiche de personnage.

S'il dépose cette somme dans une institution financière, les intérêts pourraient modifier son IR.

Acquisition de biens et services:

Dès sa création, tout personnage dispose intrinsèquement d'un habillement de base et d'un équipement lié à son Occupation, ainsi que d'une garde-robe et d'un équipement liés à ses loisirs. Il n'est pas obligatoire de la décrire sur sa fiche pour en bénéficier. Toutefois, le moindre équipement supplémentaire devra être acquis en cours de jeu et inscrit sur la fiche pour que son existence soit reconnue.

L'Indice de Revenu (IR) représente le niveau de vie du personnage. Il peut changer selon les aventures et les décisions.

Pour obtenir un bien ou un service, le personnage effectue un Test d'Acquisition. Le SR dépend du Facteur d'Accessibilité et du coût de l'objet. L'IR du personnage détermine le nombre de dés à lancer. La différence entre le SR du Test et l'IR du personnage (SR-IR) représente le nombre de succès requis pour réussir le test.

Exemple: Moult possède un IR de 4 (donc 4 dés pour lancer un Test d'Acquisition). L'achat d'un bien valant un SR6 exigera 2 succès.

Pour déterminer le SR du test d'acquisition, on tient compte de trois facteurs:

1. **Le facteur d'accessibilité (Fa):** indique la facilité à dénicher un bien par rapport à la réglementation qui entoure son acquisition et son usage.

Plus le Fa d'un objet est classifié, plus son usage est réglementé et plus il est difficile d'accès.

2. **La Valeur du bien ou service convoité:** plus le bien est coûteux, plus il sera difficile à acquérir. Selon la catégorie de coût. Chaque tranche de Valeur entamée ajoute un point au SR du test.

Catégorie	SR	Tranche de Valeur	Valeur max
Gratuit	-5	0	0
Économique	-4	10	100
Abordable	0	100	1 000 (1K)
Coûteux	+2	1 000	10 000 (10K)
Onéreux	+5	10 000	100 000 (100K)
Hors de prix	+6	100 000	1 000 000 (1M)
Inaccessible	+8	1M	illimité

Exemple: Un bien valant 3200 crédits impériaux se classe dans la catégorie «Coûteux», soit SR+2, auquel on ajoute +1 par tranche entamée de 1000 ct, donc SR+6 au total.

3. **La discrétion du Narrateur:** certains biens exigent des démarches, des délais ou des autorisations. Le Narrateur peut ajuster le SR selon la rareté, la demande ou le contexte narratif.

Exemple: MiniMoult possède un IR de 3. Il veut acheter un explosif à 25 ct (SR-1), avec un Fa Contrôlé

Facteur d'Accessibilité	SR	Exemples
Non réglementé: accès non contrôlé; Disponible en abondance, partout.	-2	Objets courants : nourriture, vêtements, outils simples, ressources naturelles non transformées.
Général: libre à tous; Disponible en milieu urbain, dans la rue et dans tout dépanneur.	-1	Biens usuels : meubles, appareils domestiques, services de base.
Commercial: accessible en vente libre dans les commerces de détail.	0	Produits spécialisés : électronique, véhicules économiques.
Industriel: disponible en vente libre dans les commerces spécialisés et entrepôts;	+1	Outilsage industriel, ordinateurs, matériel spécialisé, matériaux de construction, machinerie, etc.
Contrôlé: accès régi par une loi ou une limite d'âge; Vente contrôlée dans les établissements licenciés.	+2	Biens soumis à permis : armes légères, médicaments réglementés.
Restreint: accès limité par la loi, requiert un permis d'utilisation;	+3	Matériel sensible : armes lourdes, technologies avancées.
Prohibé: accès interdit par la loi; Disponible uniquement dans les milieux criminels.	+4	Objets illégaux : drogues, armes interdites.
Réservé: accès limité à certaines personnes ou inaccessible en un lieu donné. Usage à la discrétion du narrateur.	+5	Matériel militaire ou gouvernemental : prototypes, équipements classifiés.

(SR+2). Le test s'effectue donc contre un SR1 et doit générer au moins 2 succès pour se concrétiser.

Précisions additionnelles:

Si un bien ou service est accessible (Facteur d'accessibilité approprié) et que sa valeur est inférieure à l'IR du personnage, celui-ci peut être acquis sans tester.

Si le produit présente une difficulté d'accessibilité particulière tel un caractère unique ou une rareté confirmée, une pièce de collection, etc., ou que sa valeur soit supérieure au IR de l'acquéreur, un Test d'Acquisition déterminera si la transaction est possible.

L'achat d'un bien dont la valeur égale ou dépasse l'IR réduira celui-ci d'un point pour une durée (en mois) équivalente à la différence entre l'IR et la somme dépensée. Les succès en surplus du Test d'Acquisition réduisent la durée de cette pénalité d'une semaine par succès, jusqu'à concurrence de zéro.

Acquisition par voie criminelle:

Un personnage peut tenter de se procurer un bien par voie criminelle ou tenter d'obtenir un bien illégal. Ces deux situations augmentent le SR du test d'Acquisition et expose le personnage à des risques : enquête, arrestation, représailles.

Le Narrateur peut imposer des complications narratives selon la gravité du crime. Exemples: attirer l'attention de la police ou d'une organisation criminelle...

Le test de probabilités pourra déterminer le montant disponible dans la caisse d'un commerce, dans les poches d'un passant ou dans le sac à main d'une gente dame. Il déterminera si les clés d'une voiture sont dissimulées dans le coffre à gants, si la voiture est munie d'un dispositif antivol, si des témoins ont vu la scène de crime, etc.

Un vrai suspense peut se bâtir autour de ce simple facteur de hasard...

Exemple d'acquisition par voie criminelle:

Pick Pâquette vit du fruit de petits larcins commis dans la rue. Un matin, il cible un individu d'apparence riche et le prend en filature.

Le Narrateur lui impose un Test de Compétence dont le SR est ajusté à +2 à cause de l'achalandage moyen et de son apparence louche. *S'il réussit le test, Pick filature l'individu sans problèmes. S'il échoue le test, l'individu aura droit à un Test d'Intuition dont le SR est ajusté à -1 en fonction de l'apparence louche du suspect.*

Supposons que l'individu échoue son test: il ne sait pas qu'il est suivi car il y a trop de monde sur la place publique et n'aperçoit pas le suspect.

Pick Pâquette peut donc s'approcher de sa victime et tenter de localiser son portefeuille à l'aide d'un Test d'Intuition dont le SR est ajusté en fonction de l'habillement du monsieur. Les vêtements amples ne laissent aucun indice de la présence du portefeuille: SR+4. Un test échoué indique qu'il ne peut pas localiser le portefeuille: il devrait alors fouiller l'individu, mais ce dernier ne se laissera jamais faire !

Pick attend l'occasion rêvée: l'individu s'arrête devant un commerce et achète une pomme. Pick aperçoit alors l'individu qui range son portefeuille dans sa veste. Voici venu le moment propice: Pick s'approche de l'individu et fait mine de trébucher. Il effectue un Test d'Agilité sur un SR+4, car il doit en même temps piquer le portefeuille sans attirer l'attention. Le Narrateur lui demande trois succès: un pour trébucher, un pour prendre le portefeuille et un autre pour dissimuler son geste.

Si Pick réussit son test avec quatre succès, il utilise son succès de surplus pour créer un effet: il fait habilement disparaître le butin dans sa manche.

Le Narrateur effectue alors un test de Renommée, car *Pick Pâquette a volé bien d'autres portefeuilles et a déjà été arrêté. Sa face fut même publiée dans les journaux, ce qui lui vaut une Renommée de 4. La faible Intuition de la victime et le SR-4 ne génère aucun succès, toutefois plusieurs témoins (Intuition moyenne de 4) ont reconnu Pick Pâquette. L'un des témoins alertera discrètement le passant, qui tentera de récupérer son bien.*

Pick Pâquette se sent reconnu grâce à un test d'Intuition réussi. Il prend la fuite en courant. Un Duel s'engage: Pick poursuivi par l'individu. On ajuste le SR à +2 car les protagonistes doivent se frayer un chemin parmi les innombrables passants dans une ruelle étroite. Le résultat du Duel détermine que l'individu s'essouffle avant le voleur. Ce dernier tient donc le portefeuille et fuit la scène du crime.

Cette histoire démontre assez bien la façon d'enchaîner les tests et les actions.

Notez que si vous avez l'intention de faire une victime de vol parmi vos joueurs, vous devez demander au joueur de tester son Intuition; vous n'êtes pas tenu de lui donner la raison de ce test, sauf s'il le réussit. Vous devez alors lui dire ce dont il s'est aperçu.

Unités monétaires et taux de change:

La monnaie fait l'objet d'échanges commerciaux entre les peuples. Le taux de change est déterminé par l'offre et la demande de chacune des monnaies. Quelques peuples ont conservé leur monnaie locale, d'autres ont adhéré à la devise de la puissance à laquelle ils se sont joints. Quant aux peuples isolés, comme ils ne prennent aucune part aux échanges commerciaux, la valeur de leur monnaie saurait difficilement faire l'objet d'un taux de change.

La table des taux de change permet d'établir la correspondance entre les différentes valeurs monétaires:

Alliance / peuple	Monnaie (symbole)		Valeur de référence
Empire Économique Stonk	Crédit impérial	ct	1
République Indépendante de Bentup	Yufrey	Yu	2
Alliance Andromédienne	Cobb	cb	4
Alliance des Sept Lunes*	Teg	Tg	5
Alliance de Zidji	Kreb	kb	12
Énolusiens, planète Siccomore	Weun	W	40
États du Club Seigh	Kiern	K	50
Cyriens, planète Fonish	Log	Lg	200
Corendrins, planète Corendrès	Yanree	¥	500
Cyriens, planète Fonish	LOG	Lg	25
Gomohariens, planète Gomohar	Zekryn	Zy	60
Jehmicows, Lune d'Emoler	Shamo	≡	25
Kroumirs, planète Khoymolyan	Couronne Royale	Cr	20
Technosaures & Styropithèques, planète Tech-Aht	RAMM	RM	16
Yukslafs, planète Kewnser	Yuhrs	n/a	35
Planète Ghinsak et Yovik	Kremmens	Krm	2
Zone commerciale de Norgan	Duggens	Dg	3

Les créanciers:

Advenant un manque de fonds, un personnage peut emprunter de l'argent à un ami, à une banque ou à une agence de créance. Si les amis ne prêtent que de petits montants, les banques, elles, ne prêtent en général qu'aux commerces et aux entreprises, parfois aux particuliers qui ont des biens de bonne valeur à placer en garantie.

Les gens ordinaires se rabattent sur les agences spécialisées dans le prêt usuraire. Si la plupart agissent professionnellement en se conformant aux lois, plusieurs de ces agences sont disposées à prêter sans poser de questions, mais agissent sans discernement pour recouvrer leur argent.

Les agences de créance sont des organisations bancaires légales qui disposent du statut d'institution financière, mais ne jouissent pas de la confiance des gros investisseurs. Ceux qui investissent dans les agences de créance sont des gens d'affaires qui n'ont pas accès aux institutions régulières et réputées, des gens louches qui investissent dans une agence de créance pour blanchir de l'argent ou pour faire fructifier de l'argent de source douteuse. Les agences de créance servent à mettre en contact des gens qui veulent faire travailler leur argent à tout prix et des gens qui ont un besoin temporaire de cet argent.

Le personnage qui veut emprunter consulte une agence de créance. La dette est automatiquement soumise à un taux d'intérêts de 10% à 20% par mois, remboursable par versements hebdomadaires ou mensuels. La loi prévoit que l'intérêt commence après un délai de 2 mois suivant la date de l'emprunt, mais les agences les plus louches contournent cette loi par des frais cachés. Les intérêts sont partagés entre le créancier et l'agence.

Des frais de créance peuvent être facturés au personnage. Ces frais administratifs financent les opérations de l'agence et l'administration des prêts. Les frais de créance sont généralement de 10% de la valeur totale de l'emprunt.

Si un personnage n'acquiesce pas ses dettes selon les termes, l'agence communique l'identité du débiteur à ses investisseurs. Certains veillent sur leurs intérêts et sont prompts à régler ce genre de problèmes ! Le personnage reçoit toujours un avis concernant un paiement en souffrance. Cet avis est évidemment facturé...

Une section de la fiche de personnage est prévue pour les dettes. Le personnage qui accumule une dette trop importante se verra refuser tout crédit supplémentaire.

Un personnage peut effectuer un remboursement intégral en tout temps, s'il vient à acquérir un montant suffisant. Le dossier est alors fermé à l'agence de créance.

Ci-dessous figure une liste de dix agences de créance. Une annexe disponible sur le site web de Technotron ajoute des créanciers indépendants à cette liste, pour les plus désespérés...

Agences de créance:

1. **Kash Nevitt INC:** compagnie financière spécialisée dans les prêts d'argent aux particuliers. Le siège social de la compagnie est situé à Granflow, sur la planète Khoymolian. Ils ont des bureaux dans plusieurs métropoles à travers l'E.E.S. et l'Alliance Andromédienne. Bien que le fondateur soit décédé, ses associés poursuivent les opérations de la compagnie de manière très lucrative. Ils font affaire avec des chasseurs de primes ou des mercenaires pour retrouver l'argent perdu par les mauvais débiteurs, lorsqu'ils décèlent une mauvaise volonté de leur part.
2. **La banque de Covolz:** petite institution financière située dans le Richmond, sur l'ancien Anthexmauria. Leurs affaires sont quelque peu douteuses, d'autant que le plus gros des revenus de l'agence provienne de la galaxie abandonnée de Dakjad... La Police de l'Espace garde l'œil sur eux. Dans les faits, la banque blanchit de l'argent pour le compte de réseaux de trafiquants et protège les économies de criminels aussi réputés que les Bloodsuckers, en leur assurant une confidentialité à toute épreuve. Les mauvais débiteurs se voient accusés de leurs malversations et portent souvent le chapeau à leur place. Les dirigeants de la compagnie sont experts dans le domaine de la gestion des réseaux de documents. Ils peuvent accéder à tous les réseaux bancaires et gouvernementaux, moyennant un certain risque, et modifier l'identité d'un mauvais débiteur, afin de s'en servir comme bouclier judiciaire...
3. **La banque de Thsinn:** banque spécialisée dans la gestion des actifs d'entreprises. Elle gère les dépenses et les revenus des entreprises membres afin de leur éviter la faillite, quitte à transférer des fonds depuis des actifs de sociétés fictives. Ces fonds proviennent des revenus de prêts usuraires. Sous sa couverture de grande banque, on retrouve un réseau d'usuriers pas toujours honnêtes. La banque dispose d'une firme d'avocats débrouillards qui tiennent la justice loin de leurs affaires. Ils font également affaire avec des mercenaires efficaces qui ne travaillent que pour l'argent. Ainsi, la banque dispose facilement d'un dossier complet sur le débiteur, et peut le retracer partout dans l'univers. Son siège social se trouve à Colk City, sur la planète T-4. On retrouve des succursales dans toutes les villes importantes de l'E.E.S.
4. **Le casino de Mellero:** endroit magnifique et richissime dans lequel se rassemblent les parieurs, les joueurs et les magouilleurs. Plusieurs prêteurs le fréquentent, car les occasions d'y faire fortune sont abondantes. La direction du casino offre un service de prêt sur gages. D'une certaine façon, ils encouragent le jeu et l'endettement, puis ils utilisent les débiteurs écrasés par les dettes pour différentes besognes en échange d'une promesse d'acquittement. Avis à qui tente de leur fausser compagnie: ils disposent de systèmes de traçage sophistiqués et d'un excellent réseau de contacts...
5. **Moreinberg Inc:** compagnie financière qui vend des assurances et des voyages organisés. Leurs affaires sont claires comme de l'eau et ils s'efforcent d'être honnêtes, dans la mesure où cela ne nuit pas à leur rentabilité. Leur agence de créance réduit leur fardeau fiscal car les pertes sont déductibles. Les mauvais débiteurs sont donc pour eux un tremplin qui leur permet de tenir le fisc à l'écart. Ils multiplient les fausses procédures et démarches infructueuses pour récupérer leur argent perdu, ceci afin de ne pas être embêtés par les autorités, mais ils négligent substantiellement leurs petites créances, surtout si le montant est inférieur à 10 000 ct.
6. **Guilmec:** Cette firme de prêt usuraire tient ses bureaux dans les grands casinos de l'E.E.S. Ils sont basés sur Khoymolian et font affaire avec le personnel des casinos pour recouvrer leurs créances. Ils sont honnêtes, compréhensifs et disponibles. Ils ont de bons avocats et ne

lâchent pas prise facilement.

7. **La firme Bennett & Skaris:** firme d'avocats dont le bureau est situé à Mireity, sur la planète Stonk. La firme est propriétaire d'un journal publié quotidiennement à 1500 millions d'exemplaires, d'un réseau d'imprimeries et de trois chaînes de télévision locales, accessibles sur Intersat. L'avocat en chef de la firme est l'héritier de Zachary Benett. Tout comme le père, Benett poursuit les activités usuraires afin d'en retirer des profits, qui seront utilisés pour défendre des gens sans moyens financiers. La firme Benett & Skaris est très dévouée pour les causes justes. Lorsqu'ils ont affaire à un mauvais débiteur, les gens de la firme utiliseront les médias pour le salir. Ils intenteront un procès et ils sont largement en moyens de le gagner.
8. **Isbynn-Locksley Inc:** agence de créance privée formée d'actionnaires propriétaires. N'importe qui peut acheter leurs actions à partir de 10 ct l'unité. Les fonds amassés par la vente d'actions sont prêtés et les intérêts sont retournés aux actionnaires sous forme de dividendes, en proportion avec le nombre d'actions vendues. Les dirigeants sont des avocats de la firme Sakko. Le siège social d'Isbynn-Locksley Inc est situé dans un club privé appelé Le Mo-

net, situé à Khumenka, sur Khoymolian.

Les mauvais débiteurs sont inscrits, avec leur dette, sur une liste noire qui circule parmi les différents créanciers et agences de créance, ce qui n'est pas très bon pour leur réputation. Lorsqu'un débiteur s'avère incapable d'acquitter sa dette, il est bloqué à vie dans toutes les autres agences de créance et ne peut plus emprunter.

9. **Argent Comptant Inc:** firme de prêt usuraire couvrant l'E.E.S. Ils ont des bureaux dans toutes les stations spatiales et orbitales du territoire. Leur siège social est situé à Tankera sur la planète Stonk. Ils ont eu tant de difficulté à obtenir leurs permis qu'ils ne prennent aucun risque. Ces gens feront affaire avec les tribunaux réguliers pour recouvrer leurs créances.
10. **L'agence de prêts usuraires Khoymolienne:** firme de prêt usuraire couvrant l'E.E.S. Ils sont basés sur Khoymolian. Ils font affaire avec des fraudeurs professionnels pour recouvrer leurs créances. Ils sont capables de vous faire payer deux fois la même facture...



La trame historique de Technotron

Les grandes explorations:

La bibliographie de Technotron référence les années sur la base du calendrier Corendrin, un peuple qui fut à l'origine de bien des découvertes liées aux grandes explorations...

Disposant de connaissances astronomiques fiables, les Corendrins calculèrent un cycle galactique standard plutôt que la révolution de Corendrès autour de son étoile. Quand le télescope de Boctou permit de situer Corendrès au centre d'un vaste amas spiralé que l'on baptise « Ank bentid » (en Beneco: la grande spirale), on établit l'an 0 du calendrier moderne par rapport à l'unique monnaie de Corendrès, le Yanree, dont la première pièce datait de 722 ans.

En **2222**, le lancement de la première fusée stratosphérique précède le premier voyage vers Liunn (la lune). En **2618**, les Corendrins maîtrisent la technologie de la vitesse hyperluminique, ouvrant la porte aux grandes explorations...

Les Corendrins explorent quatre systèmes ciblés par les astronomes et découvrent Manora, laquelle abrite une civilisation aborigène que l'on nomme « Barikans » (les Barbares). Cette espèce primitive apprend lentement et saisit mal la valeur et la subtilité de la monnaie. Les liens commerciaux seront difficiles à implanter...

Dans les années **5970**, le programme spatial Stonk prend une tournure exploratoire lorsque des astronomes s'intéressent à une planète soupçonnée d'abriter de la vie. En **6195**, l'explorateur Kuert Orzab débarque sur la planète Bérumia. Scientifiquement avancés, les Bérumiens acceptent un traité de partenariat, véritable tremplin technologique qui permettra l'exploration spatiale. Ils lancent une nouvelle lignée de propulseurs qui enverra les vaisseaux d'exploration vers des destinations jusqu'alors inaccessibles.

En **6212**, on envoie les vaisseaux « Explorer » aux limites des territoires explorés. L'Explorer 2 amène son équipage en territoire Corendrin, permettant d'établir avec eux un contact pacifique visant l'échange de connaissances. On signera ensuite un traité économique international et on bâtit la première station orbitale internationale.

En **6416**, l'Explorer 1 découvre la planète Konéran, où vit un peuple technologiquement avancé qui ratifie le traité économique international.

On n'a pas encore terminé de baliser la zone Centrale que déjà on finance des expéditions lointaines pour explorer trois secteurs cibles. L'Explorer 3 balise une route vers la zone de Wolleinstanff. La découverte de Codéon et de sa couche d'atmosphère vivable amène la découverte des gaz ioniques, qui feront évoluer les armes à plasma et les systèmes de propulsion. Sa colonisation sera une prouesse technologique.

En **6428**, Mark Tylens amène son équipage vers Ira Lenge, puis vers Montallstan, où l'on détecte la présence de métaux utiles à l'industrie militaire.

Sur la planète Tech-Aht, les Styropithèques et les Technosaures vivent en symbiose. Véritables premiers vrais explorateurs de l'espace, ils ont subi la destruction catastrophique de leurs archives anciennes, empêchant de situer précisément les débuts de l'ère spatiale. Ils savent que leur peuple cartographiait leur système planétaire bien avant l'an 0 du calendrier Corendrin.

Les plus anciennes archives relatent le voyage de l'an **2310**, à destination de la planète T-7, laquelle abritera une colonie temporaire réaffectant un réseau de galeries d'exploitation abandonné depuis des siècles. En **2325**, on reconquiert l'aride planète T-3, pour découvrir que ses colonies pressurisées avaient été balayées par une guerre dévastatrice.

Vers la fin des années **2500**, le gouvernement téquardien reconstruit la station orbitale de Tech-Aht, détruite en même temps que les archives.

Les explorateurs avaient déjà situé toutes les planètes habitées de la zone Centrale, mais les lois téquardiennes de l'époque prônaient la non-intervention dans le développement d'une civilisation exogène tant que celle-ci n'avait pas d'elle-même accédé à l'espace. On sillonnait donc la galaxie à la recherche d'autres planètes habitées ou habitables. On disposait déjà d'un système universel de nomenclature et d'un dispositif de repérage de position par les pulsars. Le système de navigation téquardien deviendra international...

Lorsque les Kroumirs de la planète Khoymolian détectent la présence de l'activité électrique des téquardiens, ils lancent des sondes dans l'espace pour entrer en contact avec eux. Les Kroumirs prônaient un capitalisme extrême, ce qui attisa la méfiance des téquardiens quant à la formation d'une alliance avec ces requins de la finance. L'arrivée inopinée de l'Explorer 1 permit d'établir le contact avec les Corendrins, les Konéraniens, les Bérumiens et les Stonks. Cet événement si attendu amorça en **6582** les négociations conduisant à la naissance de la première alliance interplanétaire.

La naissance d'un Empire:

Les négociations et efforts mutuels édifièrent un gouvernement impérialiste monarchique, muni d'un régime parlementaire solide et démocratique. Le Traité Économique International de Tanésio scella la création de l'Alliance Unifiée, vers **6675**. On établit une monnaie commune, le Crédit Impérial.

Au changement de millénaire, l'Alliance Unifiée prend son nom actuel d'Empire Économique Stonk. Le premier monarque de l'E.E.S., l'Empereur Yarren Merkentarn, réalise des compromis qui solidifient l'alliance. Pour des raisons pratiques, son successeur, le stonk Warren Melkins, déplace la capitale de l'E.E.S. à Tankera, sur la planète Stonk.

En voulant forcer un climat de prospérité économique pour les générations à venir, l'Empereur Tankenohr dissout le Conseil International, lequel s'opposait à ses politiques drastiques. Agissant en dictateur, Tankenohr s'accroche au pouvoir jusqu'en **8122**, année où une coalition composée de ses ministres et de soldats le relève de ses fonctions. Pour ramener la stabilité dans l'Empire Économique Stonk, on rétablit le Conseil International, rebaptisé «Conseil des Planètes». Jugeant l'impérialisme dangereux, on se lance dans un régime présidentiel.

On s'enlise dans un système électoral mal administré et corrompu, et la presse publie scandale par dessus scandale. Pour mettre fin au gaspillage de l'argent des contribuables, le Conseil des Planètes rouvre la constitution et nomme un nouvel empereur, qui segmente le gouvernement galactique en donnant plus de liberté à chaque peuple de choisir son gouvernement local. Il transforme l'empire monarchique de Tankenohr en fédération à régime parlementaire.

La crise de 8455:

La mort subite de l'empereur Johan Nielsen oblige le Conseil des Planètes à assurer provisoirement la continuité des opérations, faute de juge en droit international qualifié au poste d'Empereur. Pendant ce mandat, les marchés boursiers s'effondrent et l'instabilité qui en résulte divise le fragile Empire Économique Stonk. Le Conseil des Planètes relance l'économie en annonçant de nouvelles explorations en dehors de la zone Centrale. On explore notamment la ceinture de Kepplan, où l'on découvre de la vie sur la lune d'Emoler.

Les Emoleriens et les Jehmicows signent en **8461** le traité économique international de Tanésio. Malgré cette bonne nouvelle, de nouveaux remous se font sentir dans le gouvernement. Le Conseil des Planètes est alors défini comme un organisme veillant sur les droits et s'attire la critique.

Saisissant l'occasion, une entreprise privée appelée «Palier de Gouvernement Spatial» se présente comme solution miracle. Regroupement de riches hommes d'affaires décidés à se lancer en politique, le PGS prend les rennes de l'Empire Économique Stonk et met sur pied l'Agence de Sécurité Spatiale (ASS), laquelle met au service des citoyens une toute nouvelle Police de l'Espace. Forts de cet acquis, le PGS tente de ramener l'ordre et la loi dans l'espace.

La corruption ne tarde pas à ronger le pouvoir et le PGS administre si mal les fonds publics que des alliances terroristes auxquelles adhèrent plusieurs groupes indépendants forcent l'E.E.S. à revenir sur ses positions. En **8660**, le PGS essuie un attentat qui détruit l'immeuble gouvernemental de la capitale Tankera et tue les têtes dirigeantes de l'entreprise. La sécurité est rétablie par des soldats d'élite embauchés d'urgence par le Conseil des Planètes. Ces soldats s'avéraient une nécessité telle qu'on décide de les garder à l'emploi du conseil. Leurs successeurs fonderont par la suite l'Ordre des Khamounis en leur mémoire.

La chute du PGS ramène au pouvoir un nouveau monarque. L'Empereur Lao Minedenbal amende la Constitution de manière à n'être modifiable que sous l'accord unanime du Conseil des Planètes. Les Khamounis apaisent les ardeurs des terroristes et stabilisent le climat politique de l'Empire Économique Stonk, qui peut enfin s'épanouir.

La découverte d'une nouvelle Alliance:

En **8690**, alors que l'E.E.S. fonctionne plutôt bien, les Andromédiens balisent la zone d'Andromède et signent avec les Siluriens le traité de Boctoum, stipulant les bases constitutionnelles de l'Alliance Andromédienne.

Évoluant en vase clos, les Éphésis explorent l'espace en **6420**, à l'insu de l'Alliance Andromédienne, et visitent leurs exploitations. Profitant de leur ressemblance avec les Andromédiens et de leurs étonnantes facultés mimétiques, ils s'infiltrèrent dans leur société sans être remarqués à titre d'espèce distincte, se gardant d'intervenir dans les affaires courantes.

En **8180**, Omag-Danebo devient la plaque tournante de l'exploration spatiale Andromédienne. On tente un voyage intergalactique vers les galaxies du Triangle, de Zidji et de Norgan, lesquels mettront des siècles avant d'atteindre leur destination. On explore aussi la zone de Golmo-Shamir, en même temps qu'un explorateur corendrin. Le contact entre l'Alliance Andromédienne et l'E.E.S. établit une relation empreinte de respect et le Conseil des Planètes accueille les nouveaux venus à bras ouverts. L'Alliance Andromédienne demeurera indépendante plutôt que de s'annexer à l'E.E.S.

Se croyant autrefois l'unique maître de la galaxie d'Ankbentid, l'Empire Économique Stonk doit maintenant partager les ressources avec l'Alliance Andromédienne, perspective que l'E.E.S. voit d'un œil impérialiste. Ceci relance les explorations. On cartographie la zone de Golmo-Shamir, puis la galaxie M32, proche satellite d'Ankbentid.

La prospection de la planète Bukanora amène les pirates à exploiter clandestinement ses filons rentables de gemmes précieux. Menée par l'Alliance Andromédienne, cette prospection déclenche un habile jeu de politiciens et d'argent qui jette un froid entre les deux puissances.

En **9087**, l'E.E.S. inaugure de nouvelles routes spatiales. On construit une flotte de stations spatiales modernes pour assurer le ravitaillement. Sur le plan culturel, on implante le S.B.I., une langue internationale enseignée dans toutes les écoles de l'E.E.S. Sans renier leur langue maternelle, les citoyens accèdent désormais à un langage universel.

Constatant que l'Alliance Andromédienne lance des voyages extragalactiques vers les galaxies du

Triangle, de Zidji et de Norgan, l'Empire Économique Stonk prospecte du côté des galaxies naines M110, Dakjad et Ligsdiu. On vise l'accroissement rapide du patrimoine exploitable afin de maintenir sa compétitivité vis-à-vis de son concurrent andromédien. Contrairement aux Andromédiens, lesquels envoient des missions habitées, l'E.E.S. réduit les coûts d'exploration en lançant des sondes automatisées.

La sonde Ulevек-1 explore la galaxie M110 avant de sombrer dans un Trou Noir. La découverte de la planète Goundri amène l'ASS à y construire la prison à sécurité maximale de Gwammaye, pour criminels dangereux.

La grande découverte:

En **9109**, à mi-chemin de sa destination vers la galaxie de Dakjad, la sonde Ulevек-2 envoie un signal indiquant la présence de nombreux corps célestes de nature douteuse dans une zone d'une centaine d'Années-lumière dépourvue d'étoiles. L'Explorer 6 y répertorie des centaines de milliers d'épaves, dont les trois quarts dépassent la taille de leur vaisseau. Plusieurs atteignent des dimensions quasi planétaires, ce qui laisse croire qu'il s'agissait du lieu de rassemblement d'une armada. Baptisée « Le Cimetière », cette zone attire les savants de l'E.E.S. et de l'Alliance Andromédienne. L'étude du Cimetière suscite une fascination générale qui amorce une époque de découvertes et de stupéfaction, faisant reculer les limites du savoir.

Les épaves entourent un complexe spatial dont la structure occupe un volume astronomique. On évalue qu'il s'agit des vestiges d'une civilisation baptisée « Stellaires » éteinte voilà quinze millénaires. L'Ancien Anthexmauria, signifiant en beneco: « le pont spatial », devient la plus grande merveille du monde connu. Le Conseil des Planètes le déclare monument historique international. Seuls les savants, les soldats et les ouvriers sont d'abord autorisés à y séjourner, pour mener des études soignées. Cela nécessite la restauration d'une partie de la structure existante afin d'héberger le personnel et leur famille. En **9220**, on inaugure la zone de Zeldon, une section habitable équipée de matériel de pointe, et on poursuit les travaux d'analyse.

En **9280**, un consortium d'entreprises privées obtient un permis pour construire le Richmond, un bâtiment neuf destiné à remplacer la structure en ruines qui forme la proue de l'Ancien Anthexmauria.

Ouvert aux civils, le Richmond attire les gens en moyens de se payer le voyage et le loyer. Le personnel technique résident a besoin de produits de consommations et l'arrivée d'une diversité de produits est plutôt bien accueillie.

La vie dans l'espace obtient la cote: on aménage de nouvelles zones dans l'Ancien Anthexmauria et dès **9303**, on permet l'immigration civile. Sa situation géographique et la fascination qu'il évoque favorisent sa colonisation. Formidable tremplin pour l'exploration spatiale de la Galaxie de Dakjad, laquelle se prépare avec ardeur, sa structure immense permet la mise en chantier de vaisseaux immenses, assemblés directement dans l'espace. Inspirée par l'architecture des Stellaires, l'astronautique connaît d'énormes progrès.

Contre toute attente, l'industrialisation de l'Ancien Anthexmauria favorise une immigration constante et une diversification de la population vers la classe ouvrière. Chaque zone est administrée comme un État indépendant, membre de l'E.E.S. et du Conseil des Planètes. La prolifération de l'industrie aérospatiale et des industries connexes amènent un peuplement rapide des treize zones réaffectées.

L'Alliance Andromédienne se voit reléguée à un rôle de second plan dans le développement de l'Ancien Anthexmauria, ce qui soulève un conflit de plus en plus évident. L'ombre d'une guerre menace et le froid politique n'augure rien de bon.

La Galaxie de Dakjad:

Le dernier soir de **9308**, la sonde Ulevék-2 approche de la planète Vékaht, dans la galaxie de Dakjad. Elle indique un potentiel minier intéressant. Depuis l'Ancien Anthexmauria, l'E.E.S. confie à l'Explorer 6 le mandat de coloniser les trois premières planètes rentables qu'il rencontrerait.

Cent familles, des véhicules et du matériel sont expédiés sur Vékaht, dont le potentiel minier et forestier s'avère supérieur à ce que les premiers relevés laissaient entendre. Des hommes d'affaires peu scrupuleux voient l'occasion de toucher un beau magot. Visant la rentabilité à court terme, ils importent massivement des ouvriers en leur offrant un salaire alléchant et une belle vie.

Il s'avère plus rentable de raffiner le minerai sur place que d'expédier des millions de tonnes de minerai brut à travers l'espace. L'industrie de la trans-

formation et les services connexes se développent rapidement. En **9318**, on colonise Deneber et Johd. Le climat aride, le paysage désolé et la nécessité de verser aux travailleurs des primes d'éloignement élevées haussent les coûts d'exploitation minière. On optera pour un voyage constant des travailleurs depuis Vékaht plutôt que sur une colonisation permanente.

Un milliard d'habitants permanents pillent Vékaht de ses ressources et transforment le paysage véquardien. On réduit les coûts en alimentant les usines en énergie grâce au pétrole et au charbon. Autour des villes poussent d'immenses montagnes de résidus miniers et l'air devient vite insalubre.

L'industrie véquardienne réinvestit ses profits dans la prospection de Morenis et Malleïon, deux planètes prometteuses. La première année d'exploitation fait prospérer la zone marchande de Dakjad et inonde le marché de nouvelles matières premières. Une inflation catastrophique se reflète sur la spéculation boursière. La récession qui s'en suit provoque mises à pied massives, chômage et de multiples problèmes associés.

L'E.E.S. s'étant endetté pour financer ces expéditions, le ralentissement économique de **9356** force l'alliance à se départir de ce canard boiteux qu'est la galaxie de Dakjad, jugeant que le redressement de ses finances coûterait trop cher. Les civils de Dakjad demandent une évacuation complète, mais les coûts d'une telle opération s'avèrent astronomiques dans un contexte où l'Économie ne peut se le permettre. On se contente de fermer définitivement les lignes de transport.

Si les petites colonies de Deneber et Johd sont facilement évacuées, il en va autrement pour Vékaht. Le dernier transporteur n'emmènera que les cinq mille passagers les plus fortunés, soulevant une révolte. Le gouvernement véquardien s'endette pour maintenir le service de transport intergalactique, dont les coûts deviennent vite exorbitants. La pauvreté gagne la population et la criminalité se développe. Les problèmes d'environnement liés à l'exploitation excessive des ressources naturelles font fuir les entrepreneurs véquardiens, qui défont leurs responsabilités et quittent la zone pendant qu'ils le peuvent encore.

L'exode des classes aisées laisse la population locale aux prises avec une désertification massive

et des changements climatiques majeurs. Coupés du reste du monde, les habitants de la galaxie de Dakjad se prennent en mains. La révolte des prisonniers du pénitencier de Malleïon, en **9405**, dégrade pour de bon le climat social en libérant des criminels irrécupérables dans une société fragilisée et désorganisée. La zone Marchande ne se relèvera jamais complètement de cette crise, et personne dans le monde ne se soucie plus de ce qui se passe dans la galaxie de Dakjad, puisqu'elle est considérée à tort comme évacuée.

L'unique ligne de transport maintenue entre l'Ancien Anthexmauria et la zone marchande, aux frais des contribuables locaux, entretient un semblant d'économie locale, mais la desserte offerte par Morenis se fait de plus en plus déficiente sur le reste de la galaxie, isolant de plus en plus la planète Vékaht. Laisée à elle-même, sa société dégénère. Au nom de la liberté, des terroristes feront sauter des réacteurs nucléaires et des barrages hydroélectriques. La guerre civile dégénère entre clans d'idéologies opposées, puis l'anarchie s'étend à toute la planète.

Le recensement de **9420** estime la population véquardienne à 2 milliards d'individus. Depuis la crise du pouvoir, des agents pathologiques dangereux ont proliféré, les contaminants d'origine industrielle ont souillé les nappes phréatiques et de grandes épidémies ont décimé la population, ne laissant que des villes en ruines et des champs d'ordures et de résidus miniers. La planète est placée en quarantaine totale et toute la zone périphérique de la zone marchande est désormais considérée comme une zone interdite.

La crise de Freegun

La honteuse faillite de la galaxie de Dakjad entraînera des effets néfastes sur l'économie de l'Ancien Anthexmauria, qui dépend en grande partie de l'exploitation des colonies de Dakjad. Si le Richmond encaisse bien le coup, les zones de Jert et de Freegun subiront des conséquences plus lourdes. En **9413**, le gouvernement freegunnais, très endetté, multiplie taxes et impôt pour encaisser le choc. L'éclatement d'un scandale au gouvernement choque les contribuables en révélant un gaspillage éhonté des fonds publics par les politiciens et leurs amis lobbyistes.

Les coûts des interminables enquêtes et procès détériorent aussi bien l'économie que le climat politique. Nombre de dirigeants sont incriminés, puis accusés, révélant que les deux partis politiques qui s'alternent

le pouvoir depuis des décennies sont aussi corrompus l'un que l'autre. Devant le puissant lobbying qui occasionne mensonges et dissimulation de preuves, un mouvement socialiste s'organise pour tenter de reprendre le contrôle de la zone de Freegun. Le parti socialiste se rallie de plus en plus de partisans et prend le pouvoir en **9417**, mais il s'avérera aussi corrompible que ses prédécesseurs.

De nouveaux mouvements politiques animés se forment alors pour appuyer ou s'opposer au parti socialiste, dont un mouvement séparatiste composé majoritairement de Bérumiens. Le débat politique soulève des passions et entraîne un effet ras-le-bol généralisé. Un changement de gouvernement ne rétablit pas la situation: les gens ont perdu confiance en leurs chefs d'État et on voit augmenter les activités de mouvements anarchistes.

Alors que la crise dégénère en guerre civile, le mouvement séparatiste bérumien tient une réunion secrète. Voyant l'avenir de la zone de Freegun d'un très mauvais œil, on discute d'idées et de solutions. On décide de faire évacuer tous les membres et leurs familles, et on forme une équipe qui sera chargée d'élaborer un plan pour disparaître avant que la police n'ait connaissance des faits.

Le **25/13/9430**, dans un hangar de la compagnie Richmond Transporteurs, disparaîtra le plus gros cargo de la flotte, qui se préparait à décharger vivres, eau et outillage. Malgré sa taille imposante, on ne retrouvera jamais la trace de l'Alpha et des voleurs.

Pendant qu'une terrible guerre civile ravage la zone de Freegun, vers la fin **9430**, les citoyens de la zone de Jert obtiennent gain de cause dans un conflit qui les oppose à leur gouvernement. La zone est sauvée de justesse et le climat se stabilise. On scelle hermétiquement la zone de Freegun afin d'éviter la propagation du chaos. L'armée et la police contiennent le chaos dans un territoire restreint, empêchant quiconque d'en sortir et d'envahir les zones fonctionnelles. Freegun devient alors le refuge idéal pour les criminels en tous genres.

La reprise des explorations

Lorsque les voyages extragalactiques entrepris en **9087** arrivent à leur destination, les tensions du passé s'atténuent et l'échange culturel entre l'E.E.S. et l'Alliance Andromédienne s'harmonise.

En **9460**, l'unique transmission que l'on recevra de la

part du vaisseau d'exploration Feuchneck-1, envoyé dans la Galaxie du Triangle par l'Alliance Andromédienne, ressemble à un avertissement. Classé Top Secret, il indique la présence d'une force militaire indigène hostile...

En **9462**, le Feuchneck-2 explore la Galaxie de Norgan et colonise les planètes Yovik, Ghinsak et Quathara. Le prospecteur Dristel Kebb explore la zone de Terbinz et colonise la riche planète Kebek. Les investisseurs se jettent sur la manne sans égard à la biosphère et la colonisation rapide s'effectue dans un désordre politique mal géré. Voulant éviter de répéter l'erreur de Vékaht, le Conseil des Planètes intervient. Les Khamounis doivent régler des problèmes nombreux et faire face à une mauvaise volonté politique. Kebek finira par devenir indépendante.

Dristel Kebb découvre ensuite la planète Fonish, où les Cyriens sont inspirés de ne pas se laisser envahir, et pour cause: ils ont observé à distance la colonisation de Kebek. Leurs voisins de la planète Siccomore, avec qui ils entretiennent un lien radio depuis des décennies, recommanderont à Kebb de ne pas revenir dans le secteur.

Les Énolusiens adhéreront au Conseil des Planètes en persuadant les Cyriens d'en faire autant, puis négocieront un traité acceptable avec l'Alliance Andromédienne et l'Empire Économique Stonk, afin de demeurer indépendants et de préserver leur société de toute influence extérieure. Le Conseil des Planètes s'assurera que les deux puissances respectent le traité de Platania à la lettre en décrétant une zone neutre dans la galaxie de Norgan. Il déménagera ses quartiers généraux sur Yovik, pendant que Endel Norgan découvrira Xylan, Sakourine et Tanook. Sous le pic des mineurs Stonks et Andromédiens, le filon surexploité de Xylan sera vite tari, obligeant l'industrie florissante à développer le tourisme, le commerce et l'exploitation pétrolière pour subsister. Xylan deviendra une terre indépendante, fréquentée par les marchands ambulants à la recherche de bonnes affaires.

Le début de la guerre

La disparition du Feuchneck-1 amène l'armée l'Alliance Andromédienne à enquêter sur ces événements troublants. Avec l'aide de l'Empire Économique Stonk, on lance une expédition conjointe, lourdement armée, vers la Galaxie du Triangle. Cette

mission conjointe découvre alors l'existence des Akréins et des Danoks.

Les deux peuples se livrent une guerre féroce et destructrice depuis que les Danoks ont mené en **8120** une mission ayant pour but l'échange technologique, scientifique et culturel avec un peuple exogène. La rencontre avec les Akréins a provoqué un choc culturel: des gestes mal interprétés déclenchèrent les hostilités.

Développant une flotte de vaisseaux de guerre, des armes à plasma et usant d'espionnage industriel, les deux parties disposent d'une armée puissante et entraînée. En **8165**, le manque de ressource oblige une trêve de dix ans, au cours de laquelle les nouveaux dirigeants voient d'un bon œil la pacification des États. On signe le traité de Ruthanis en **8170**, lequel rompt la barrière des langues et relance les explorations.

Les deux peuples poursuivent néanmoins un programme militaire secret et un service d'espionnage. Découvrant que les Akréins bâtissent une station spatiale de combat, les Danoks bâtissent leur propre station et s'engagent dans une nouvelle course à l'armement.

Les premiers à rompre la trêve seront les Danoks, qui craignent les proportions démesurées de la flotte des Akréins. Entre **8192** et **8221**, des combats spatiaux avec des armements de plus en plus sophistiqués ravagent les deux peuples. Lorsque les Danoks apprennent que les Akréins tentent des expériences médicales sur des Danoks capturés en mission, ils attaquent les laboratoires des Akréins et découvrent alors d'horribles expériences visant à modifier le cerveau, affecter le jugement et affaiblir la volonté.

Les deux sociétés profiteront de la trêve de **8245** pour reconstruire les infrastructures, monter des archives de leur passé et reprendre les explorations. Les Danoks découvrent sur la planète Gallimon un peuple indigène qui leur apportera une technologie performante et non polluante. Les Gallimonics, de brillants ingénieurs, n'ont aucun mal à s'adapter à la science de l'espace.

Des explorateurs Akréins découvrent la planète Gomohar. Ils établissent un contact pacifique avec le Jeklash, une fédération d'États indépendants dont les dirigeants s'intéressent à l'histoire houleuse des Akréins.

Forts de leur expérience politique, les dirigeants du Jeklash décident de les appuyer en échange de ressources matérielles. Ils fourniront du personnel militaire, de nombreux agents doubles et d'excellents espions.

En **9460**, l'expédition conjointe de l'Alliance Andromédienne et de l'Empire Économique Stonk explore les planètes Dalabad et Myler avant de tomber dans la zone de Gomohar, au beau milieu d'une bataille. Leur vaisseau sera abattu et l'équipage sera capturé par des Akréins. L'incapacité de communiquer avec ces étrangers fait craindre le pire. On tente sans grand succès de lire leur cerveau, mais l'équipage succombe aux expériences et sera conservé dans le formol...

L'événement suscite une nouvelle trêve pour parlementer. Les Akréins, les Gomohariens et les Danoks s'inquiètent de la présence sur leur territoire d'une puissance de provenance inconnue.

L'arrivée de nouveaux vaisseaux étrangers, envoyés par l'Alliance Andromédienne et l'Empire Économique Stonk, suscite inquiétude et méfiance. Conduits par l'amiral Hillyrjan, la flotte établit des campements temporaires sur Dalabad et Myler et annonce son intention de soumettre les belligérants. Hillyrjan ignore à ce moment que les Akréins, les Danoks, les Gallimonics et les Gomohariens négocient un traité de paix en vue de renforcer leur position face à cette menace étrangère. Choissant le Nakrek comme langue officielle, l'Alliance Forte, ou « Club Seigh » en Nakrek, pacifiera toute la galaxie de Zkhinji et choisit les planètes Offkope et Daskanhix pour établir ses quartiers généraux. On construit une flotte de croiseurs et de stations spatiales. La technologie et la stratégie éprouvées au cours des guerres passées permettent d'établir des bases stratégiques et des lieux de retraite adéquats en cas de guerre. Le Club Seigh colonisera tour à tour Hersinog, Outland et Hershang, avant d'établir une base d'observation sur la planète Outland, d'où l'on voit très bien la galaxie d'Ankbentid (Andromède, pour les Andromédiens).

En **9495**, l'Empereur Kyle Yngwie veut profiter de cette nouvelle masse démographique pour accroître le potentiel économique de l'E.E.S. mais le Club Seigh y voit une menace d'invasion. Le choc culturel est important: on refuse toute négociation avec l'amiral Hillyrjan.

Depuis sa base secrète de Myler, Hillyrjan mènera une série de raids contre des points stratégiques, afin de conquérir par la force ce peuple récalcitrant. En fait, on ne comprend rien à l'organisation de cet ennemi dont les schémas de pensée sont tout à fait différents de ce que l'on connaît. Les offensives courtes et sporadiques de l'armée conjointe laissent croire au Club Seigh que les troupes ennemies sont désorganisées et peu nombreuses.

Confiant de la puissance de son armée, l'Empire Économique Stonk ne se méfie pas assez. La riposte du Club Seigh implique d'impressionnants déplacements de troupes qui ne laissent aucune chance à Hillyrjan. Par chance, la base militaire de Myler demeurera secrète et deviendra une colonie permanente destinée à surveiller les activités du Club Seigh. La présence militaire locale servira à parer de nombreuses manœuvres du Club Seigh en localisant les déplacements de troupes.

En **9505**, l'Empereur Neegan Ooshim compose une Armée Impériale à partir des effectifs militaires de l'E.E.S. et de l'Alliance Andromédienne. Les Énolu-siens et les Cyriens, toujours indépendants, acceptent d'y contribuer en échange d'une protection militaire en cas de nécessité. Beaucoup mieux organisée que les anciennes forces conjointes, l'Armée Impériale se croit prête à affronter le puissant armement du Club Seigh.

En **9521**, l'Armée Impériale construira une base secrète sur Dalabad, mais les allées et venues du personnel attireront l'attention du Club Seigh. La bataille de Dalabad laissera une région dévastée. Usant de stratégie, l'Armée Impériale bâtit en secret les stations mobiles Echo-1 et Echo-2, dont personne ne soupçonne la présence.

L'Alliance de Zidji

Alors que débute la guerre contre le Club Seigh, le voyage extragalactique entrepris vers la galaxie de Zidji arrive à destination. En **9507**, l'explorateur Andromédien Hubby Walton Bledd découvre les peuples de l'Alliance de Zidji, lesquels établissent un rapport pacifique avec l'Alliance Andromédienne.

Motivés par l'accroissement du territoire, les Knorks voyagent dans l'espace depuis **9225**.

En **9460**, l'explorateur Fektel Djah découvrait la planète Polaris et son peuple indigène, les Rhodopithèques. L'union libre des deux sociétés fait considérablement avancer la civilisation et formera

graduellement l'Alliance de Zidji.

En **9472**, les explorateurs Dlemek Teklah et Shindju Zhendji découvrent la planète Tarian. Son peuple indigène, les Ptéranifères, sont adaptés à un mode de vie arboricole et se dispensent volontairement de technologie. Profitant d'une science très développée, ces derniers maîtrisent les télécommunications et savent qu'il y a de la vie sur Polaris et Kléménès. L'équipage est donc attendu et on lui réserve un accueil cérémonieux et festif. La société des Ptéranifères se joindra à l'Alliance de Zidji, laquelle bâtit une économie socialiste autour d'un traité officiel signé à Zidji, sur Polaris. L'Alliance de Zidji acquiert vite la parfaite connaissance de ses territoires immédiats.

Poursuivant ses explorations dans un secteur inhabité de la galaxie, Bledd découvre les planètes Bledd et Phyth, où il fondera la République Indépendante de Bentup. Une bonne relation entre la république et l'Alliance de Zidji assure la survie à long terme de l'industrie. Les principaux clients de la République sont des industries militaires d'un peu partout, incluant l'Alliance Andromédienne.

Pour stimuler l'économie, l'Empire Économique Stonk négocie à la hâte un traité de libre échange avec l'alliance de Zidji. Favorisant les entreprises de l'E.E.S. grâce à des exclusions et garanties abusives, le traité conduira les industries à exploiter les ressources humaines et matérielles de l'Alliance de Zidji et à empocher des profits record.

Les Rhodopithèques représentent une main d'œuvre locale bon marché, robuste, capable d'abattre une somme écrasante de travail dans les pires conditions. Les terrains arides de Polaris sont négociés à bon marché par des industriels peu scrupuleux qui voient monter les cotes en bourse. Ni les Rhodopithèques, ni leurs alliés ne profiteront de quelconques avantages. Ces abus donneront naissance à des mouvements extrémistes racistes.

Né de la révolte de travailleurs face à l'inaction du gouvernement de l'Alliance, le Front de Libération Polarisien fera souffrir l'industrie étrangère, tout en visant l'objectif bien noble de libérer les honnêtes travailleurs de l'emprise écrasante du capitalisme tel que pratiqué par l'Empire Économique Stonk. Le FLP fait ressortir la corruption instaurée dans le conseil d'administration de l'Alliance, dont certains membres touchent des avantages monétaires ou

politiques pour fermer les yeux sur les dossiers qui concernent les entreprises étrangères.

L'Alliance des Sept Lunes

Le voyage extragalactique entrepris vers la galaxie de Ligsdiu arrive à destination en **9530**. L'explorateur Tieffen Styk aborde cette minuscule galaxie irrégulière et malgré un premier relevé décevant, découvre l'existence d'un peuple dont le nom sera traduit « Alliance des Sept Lunes ».

La planète Shago est habitée depuis 20 millions d'années par un peuple qui a accédé à l'espace **2500** ans avant le début du calendrier Corendrin. Leur société de consommation massive a pillé la planète Shago de ses ressources vitales, dans la luxure et le gaspillage. La famine et la disparition massive des écosystèmes de Shago ont amené la nécessité d'une nouvelle évolution technologique: l'intelligence artificielle. Explorant les sept lunes de Shago afin d'établir des colonies et découvrir de nouvelles ressources pour sauver le monde de l'extinction, l'espèce fera face à la prolifération des maladies auto-immunes. Les Négosiens doivent intégrer la nanotechnologie et la bionique à leur organisme de manière si avancée qu'elle évolue désormais en symbiose avec le corps.

Originaires de la planète Melvech, les Djimduyos seront plus négligents encore. Survivant de justesse à un cataclysme qui décime 80% de la population en l'espace d'une décennie, ils achèveront l'œuvre de destruction et seront sauvés contre eux-mêmes par les Négosiens en **1270**, juste avant qu'une collision orbitale avec la voisine de Melvech ne réduise les deux planètes et leurs satellites à l'état de champ d'astéroïdes.

La stérile planète Shago et ses sept satellites demeurent l'unique région habitable dans toute la galaxie de Ligsdiu, et on n'envisage même pas le voyage extragalactique avec si peu de ressources. Les Négosiens et les Djimduyos mettront plutôt leurs efforts en commun pour assurer leur survie. Bannissant la monnaie au profit d'un mode de vie communautaire où la récompense n'est plus l'accroissement du patrimoine individuel, mais du temps de loisir, l'Alliance des Sept Lunes transforme l'individualisme en collectivisme où tout effort est reconnu.

Le développement des ordinateurs à intelligence artificielle sauvera le peuple de l'extinction et stabili-

sera le climat par un équilibre artificiel. Le gouvernement confiera de plus en plus de responsabilités au réseau RCMEP, ce qui provoque en **9265** un débat politique entêté qui dégénère en conflit armé.

Décelant une pollution qui menace l'environnement, le RCMEP développe une série d'androïdes de combat sophistiqués, dotés d'un motivateur d'agressivité, capables de faire cesser les combats. L'armée tente alors de couper les systèmes d'alimentation du RCMEP. Ce dernier riposte en bon joueur d'échecs. Contre sa logique et sa stratégie à toute épreuve, la population n'a aucune chance.

La guerre contre le RCMEP déclenche une avance technologique considérable et une formidable adaptation: les Négosiens et les Djimduyos développent des anticorps artificiels et un système nerveux à toute épreuve, accélérant leurs réflexes et rendant leur kinesthésie hyper performante.

En **9278**, l'Alliance des Sept Lunes développe un réseau d'espions appelé « L'Agence », qui pirate le RCMEP et gagne la guerre. En **9295**, sortant des souterrains, on construit de vastes cités aérées grâce à la technologie héritée du défunt RCMEP. Les nouvelles cités n'ont plus rien en commun avec les immeubles de béton et d'acier: on entre dans une ère de champs de force et d'holographie, de couloirs gravifiques et de murs intelligents capables de modifier leur texture et leur opacité.

La politique est assainie et l'Agence devient un service de sécurité interne. En **9530**, lorsque l'explorateur Stonk Tieffen Styk pénètre les territoires de l'Alliance des Sept Lunes, l'Agence prend contact avec lui bien avant que les civils n'aient connaissance de sa présence. Une relation pacifique est établie et l'échange culturel avec l'Empire Économique Stonk sera mutuellement bénéfique. L'Alliance des Sept Lunes entrera au Conseil Des Planètes.

En l'an **9550**, l'Empereur Triac Digitam passe un accord économique avec l'Alliance des Sept Lunes pour favoriser l'échange technologique. Leur technologie avancée enrichira le marché de ses meilleures innovations: propulsion gravifique, intelligence artificielle, technologie médicale et la fameuse matière M-Tex développée par le RCMEP.

Alors que les Androïdes se répandent parmi la population, l'Empereur Digitam bonifie son règne d'une ville multiculturelle bâtie sur le delta de Colk, sur la planète Tech-Aht. Située pratiquement au centre de

toutes les routes spatiales, Colk City se développe rapidement et devient la première ville à porter le titre de mégalopole universelle. De nombreuses compagnies y déplaceront leur siège social, juste pour le prestige.

La guerre reprend

Durant des décennies, l'Armée Impériale observera de nombreux déploiements de troupes du Club Seigh dans des secteurs stratégiques. Inquiet de l'essor de l'E.E.S. et de l'Alliance Andromédienne, le Club Seigh lance des raids contre plusieurs bases et stations spatiales militaires ennemies. L'Armée Impériale soupçonne l'existence d'une base d'observation, sans parvenir à la localiser.

L'industrie militaire favorise non seulement le développement économique, mais aussi le crime et la corruption. La multinationale Tech-Tron implantera une force policière privée destinée à contrer l'espionnage autour de ses installations sur les planètes du système T. Les coûts administratifs du programme de sécurité offert par Tech-Tron s'avèrent avantageux et malgré certaines lacunes, des contrats sont rapidement signés avec de nombreux gouvernements et entreprises.

Au fil des ans, les principales exploitations apprennent à se relever rapidement des bombardements sporadiques du Club Seigh, lesquels ne peuvent pas toujours être essuyés. L'Empereur Banner oppose de sérieuses représailles à chacune de leurs manœuvres offensives, mais en **9708**, ce dernier sera assassiné malgré l'imposante sécurité qui entoure le conseil souverain. Le juge Stonk Gill Menerhst prendra le pouvoir et démasquera les coupables de ce complot. Il riposte en attaquant Danoki-Helemik.

Sur un autre front, l'Empereur Menerhst encourage l'établissement de nouvelles colonies dans la galaxie naine de Vledskull, une expédition coûteuse et de longue durée.

En **9723**, le Club Seigh attaque la planète T-3, centre industriel mondial de l'E.E.S. La prospère ville industrielle de Vythèce, grand producteur d'équipement militaire, est détruite par la bombe à plasma et cède sa place à un lac.

Malgré cette diversion efficace, l'armée attend de pied ferme les troupes ennemies. La terrible perte essuyée par sa flotte force le Club Seigh à restructurer son organisation. On met sur pied la CNI, une

équipe anti-espionnage, et on lance des opérations bien ciblées et coordonnées pour disperser les troupes de l'Armée Impériale.

Parallèlement, la capture massive de soldats ennemis permet d'appliquer des procédés expérimentaux de conversion dont les résultats sont de plus en plus encourageants.

D'étranges rumeurs circulent parmi l'E.E.S. à l'effet qu'une attaque majeure de la part du Club Seigh se prépare. Les savants de l'E.E.S. et de l'Alliance des Sept Lunes mettent au point les fameux boucliers d'énergie planétaires, qui protégeront les planètes stratégiques. Après le bombardement de la ville de Tankera, la capitale de l'Empire Économique Stonk, on édifie sur ses ruines une majestueuse Cité Impériale, symbole de fierté et de puissance.

Pendant ce temps, le Club Seigh construit un super-croiseur qui servira de vaisseau-mère pour sa flotte, et de protecteur pour son territoire. En **9865**, sa toute première apparition repousse une attaque de l'Armée Impériale. L'énorme bâtiment ne tire que trois salves mais démolit les trois plus gros croiseurs ennemis. Il débutera ensuite une série de raids contre les bases dont l'armement pointe les territoires du Club Seigh.

L'Armée Impériale s'avère incapable de repousser les attaques du supercroiseur Club Seigh: il surgit toujours au dernier moment pour semer la panique et n'est que rarement observé.

Lorsque l'E.E.S. mettra l'accent sur la protection des planètes Stonk, Corendrès, Konéran et celles du système T, l'économie prospère à nouveau et l'Empereur Tendo remplace les billets de banque traditionnels par des billets de plastique souple et translucide, de graphisme et couleur unique, comportant un codage électromagnétique dont la falsification est difficile à rentabiliser.

Le onzième millénaire verra se perpétuer la guerre entre le Club Seigh et l'Armée Impériale, à laquelle se sont joints les Agents de l'Alliance des Sept Lunes et leur technologie avancée. Trois alliances forment désormais l'opposition à l'idéologie guerrière du Club Seigh. L'Alliance de Zidji demeurera neutre par crainte de représailles.

En 10 515, l'Empereur Moham Kalhad restructure les effectifs militaires et déploie une flotte de stations spatiales commerciales abritant des bases secrètes

et un armement de défense extrêmement sophistiqué. Il attaque et détruit Ruthanis, la Capitale du Club Seigh.

Le passage au douzième millénaire sera le théâtre d'une recrudescence de l'activité du Club Seigh. Les attaques sporadiques, extrêmement coordonnées, se multiplient. De redoutables tactiques d'infiltration apparaissent. Les enlèvements et les captures de soldats se multiplient. Dans un contexte où la partie d'échecs version militaire est à son stade crucial, c'est vous qui déciderez de l'histoire à venir...

L'Avènement d'une nouvelle Fédération

Revenons sur la disparition de l'Alpha, disparu sans laisser de traces. L'équipe d'évacuation du mouvement séparatiste bérumien avait choisi ce vaisseau parce qu'il est équipé d'une source d'énergie durable, d'un quai d'arrimage et de trente navettes. Dix mille passagers attendaient pour embarquer, au point de rendez-vous fixé à la dernière minute, emportant avec eux tous les biens qu'ils pouvaient porter.

Le mouvement séparatiste appréhende avec une certaine angoisse cette fuite de la zone de Freegun. Sachant que les autorités remueraient toute la galaxie pour les retrouver, ils tentent d'obtenir du Conseil des Planètes une immunité diplomatique. Bien inutile contre les autorités, le document ne les protégera pas longtemps. L'Alpha décide donc de ne plus entrer en contact avec qui que ce soit. Désormais, il faudra compter sur les seuls passagers de ce vaisseau...

C'est ainsi que s'amorce une longue aventure qui conduira l'Alpha et ses passagers dans le Grand Nuage de Magellan, une destination éloignée, au terme d'un voyage risqué. Cette odyssée verra naissances et décès, et les passagers apprendront à oeuvrer pour la survie de leur collectivité plutôt que d'assurer leur prospérité individuelle. Bannissant à tout jamais l'usage de la monnaie, tout le monde travaille pour tout le monde, dans la mesure de ses capacités. L'effort demandé est le même pour chacun, le système est équitable. Les séparatistes réaménagent l'Alpha et deviennent des experts de la récupération et de la survie.

L'Alpha devient autosuffisant. De nombreuses innovations permettent de réutiliser toute la matière que l'on a à bord, et de capter l'hydrogène abondant dans l'univers pour en tirer de l'énergie. Voilà un grand avantage pour cette petite société qui vit à ses propres

dépens. Cette odysée est une école pour chacun. Toutes les sciences sont mises à contribution.

En **9450**, l'Alpha découvre la planète Golvacch, qui fournira vivres, eau et air frais pour fonder la colonie de Neo-Tanesio, du nom de la capitale bérumienne. Une partie de la population de l'Alpha s'y installe et développe une nouvelle société prospère. On restaure l'Alpha, afin qu'il poursuive l'exploration du Grand Nuage de Magellan.

Avec la découverte de Merkenes, des études scientifiques vont bouleverser certaines théories que l'on croyait acquises. Ces exceptions aux lois de la physique amènent une remise en question qui permet l'émergence des mathématiques améliorées: les lois de la physique et le comportement des particules sont désormais compris avec exactitude.

Développant la physique particulaire et la synthèse de l'atome à partir de ses particules fondamentales, on peut désormais créer de nouvelles technologies et de nouveaux matériaux de construction basés sur les forces nucléaires fortes. En expérimentant cette technique, on découvre le fluonium, élément synthétique aux propriétés exceptionnelles qui permettra de bâtir des superstructures jusqu'alors inimaginables. Cet atome très lourd développe un potentiel électrique élevé sous l'effet des radiations solaires. On l'utilise comme pile solaire pour alimenter les instruments de haute puissance.

Les percées scientifiques sont nombreuses: piles solaires au fluonium (radioactives), nanochirurgie, nanobots administrés en gélules et connaissance de l'ADN et des maladies héréditaires. On tire de ces travaux des conclusions qui conduiront à la naissance d'une société sans maladie.

La découverte des planètes Hotane et Lantana, en **9540**, permet à la petite société idéaliste de doubler la population. Dans les années qui suivent, on entreprend un ambitieux projet: créer des matériaux révolutionnaires, particulièrement robustes, capables de générer une charge qui maintient les batteries en état. La nouvelle technologie spatiale permet de bâtir des vaisseaux performants et non polluants.

Vers **9558**, les Neo-Tanésiens élaborent un chantier spatial mobile et polyvalent, grâce à un système d'assemblage rapide. L'idée vise des facilités d'agrandissement à volonté, un symbole d'unité, de collaboration et de défi. Des centaines de droïdes ouvriers assisteront les constructeurs dans l'assem-

blage en orbite d'une superstructure qui abritera la source d'énergie et les systèmes de survie de leur toute première station spatiale.

Le projet prend une ampleur insoupçonnée à mesure que l'on constate la fonctionnalité des nouveaux concepts établis. Trente ans plus tard, le complexe accueille ses premiers citoyens permanents. Vers **9658**, le complexe atteint des dimensions qui rappellent les origines séparatistes de cette société. On convient de baptiser la station «Nouvel Antexmauria».

La nouvelle construction s'avère bien plus robuste que celle de l'ancien Anthexmauria. Les travaux se poursuivent jour et nuit grâce aux droïdes qui travaillent continuellement. On fabrique les matières premières à partir de l'hydrogène contenu dans le halo du Grand Nuage de Magellan, grâce à la synthèse atomique. La planification prévoit une utilisation maximale de l'espace, ne laissant aucune place au gaspillage. Les cinquante mille Neo-Antexmauriens qui constituent cette jeune société y bâtissent un havre de paix.

Le chantier favorise la construction de vaisseaux qu'on envoie aux colonies de Hotane et Lantana pour y chercher nourriture, eau, air et matériaux de base. On garde la population active grâce à l'aménagement d'infrastructures et de vastes espaces dans lesquels on reproduit une partie de la flore et de la faune de certaines planètes. Ces aménagements permettent d'assurer le confort de tous les citoyens et de conserver des plantes qui ne pousseraient pas en cultures hydroponiques, des animaux qu'on ne voudrait pas faire vivre en cage et un environnement naturel à portée de la main pour y pratiquer des loisirs en plein air. Le conseil ne craint pas de manquer de place pour les générations à venir.

Une société effervescente

La société Néo-Antexmaurienne se révèle plus mûre que celle dont elle est issue. Fonctionnant sur des règles de gros bon sens plutôt qu'une législation écrite, elle a acquis les principes élémentaires qui assurent la paix et l'harmonie.

La découverte de la planète Sobbord, une terre sauvage où l'on dépose les récidivistes, amène la notion de bannissement comme une punition extrême que l'on a rarement à utiliser.

L'accroissement de la population apportera une diversité causant l'instabilité du système décisionnel.

Le Conseil Législatif tente de nommer une personne ressource sage et responsable qui chapeautera le conseil. Le premier président Neo-Antexmaurien est nommé en **9705**. Tsiann Nirrow commettra des impairs qui amplifient les inégalités apportées par la diversité et conduisent à l'apparition de classes sociales. Nirrow laisse à son successeur la pénible tâche de ramener l'équilibre, mais le président Valerian Pax finira assassiné.

Le troisième Empereur, Neegan Surrel, dote le Conseil d'un dispositif de sécurité visant à freiner subtilement l'évolution des classes sociales. Les contestataires lancent plusieurs manifestations et coups d'État et la génération suivante devient extrémiste, ce qui force le conseil à créer un service de répression. Ravagé par l'anxiété d'un système en crise, Surrel cède sa place à la présidente Yzza Qweed. Elle élabore un comité de sécurité qui a pour mandat d'assurer la sécurité des citoyens et du conseil. Ce comité devient l'A.S.I. (Agence de Sécurité et d'Investigation).

Afin de supprimer le phénomène contestataire, l'A.S.I. forme une première génération d'agents spécialisés dans la cueillette de renseignements et l'anonymat, puis reconvertit d'anciens droïdes ouvriers en policiers pour assurer la répression. Développant ses tentacules dans toute la société, l'agence surveille et dénonce les agissements répréhensibles. Ces mesures temporaires contrôlent les plus virulents extrémistes, mais n'enrayent pas le phénomène.

Des contestataires considérant la présidente Qweed comme une dictatrice planifient son assassinat, mais l'A.S.I. déjoue l'attentat et met fin au réseau contestataire. Parallèlement, l'agence garde secrètement contact avec le gouvernement bérumien, une relation stratégique pour la présidente Qweed, laquelle a l'occasion de suivre l'évolution des autres Alliances.

Vers la fin de son mandat, Qweed accueille un peuple inconnu: les Konémiks, minuscules êtres à intelligence collective, accostent le Nouvel Antexmauria pour demander asile.

Issus d'un monde disparu, ils sont accueillis et trouvent leur place parmi les Neo-Antexmauriens. Habiles en nanotechnologies et en génétique, les Konémiks apportent une contribution inestimable à la société en fournissant la possibilité de créer des formes de vie artificielle. La présidente Qweed y voit

des solutions aux problèmes politiques qui sévissent dans son petit empire. La science génétique Neo-Antexmaurienne donne naissance à un premier être artificiel baptisé « Ontréin », lequel s'avère capable de vivre en collectivité sans développer d'ambitions individuelle. Grâce à un programme d'éducation rigoureux mis au point par les meilleurs spécialistes, les Ontréins développent leurs talents de manière optimale et se révèlent particulièrement doués pour les sciences. On présume dès lors qu'ils doivent pouvoir agir dans n'importe quelle sphère d'activité.

On teste les premiers Ontréins sur la planète Bérumia, grâce à la complicité du gouverneur général Tebben Sigau, qui assure un soutien politique au peuple Neo-Antexmaurien. Les Ontréins sont employés à protéger les intérêts du gouverneur dans une entreprise victime d'espionnage industriel. La mise à l'épreuve s'avérera concluante et l'entreprise réclame bientôt de nouveaux agents pour son siège social de Helm City, sur la planète T-7. C'est le début d'une longue collaboration entre l'entreprise Tech-Tron et les Neo-Antexmauriens, qui créent une société fictive baptisée Le Groupe Delta Incorporé...

Après trois mandats prolifiques, la présidente Qweed cédera sa place à un Ontréin choisi pour sa maîtrise des sciences politiques et sa solide formation. Ainsi, en **9728**, le Nouvel Antexmauria sera gouverné par le fruit de sa propre science. Le nouvel Empereur se montre à la hauteur et se rapproche du peuple. Gouvernant avec assurance et diligence, il prend des décisions éclairées, logiques et dépourvues d'intérêt personnel. Il sait justifier ses décisions avec une humilité vénérable.

Lorsque l'A.S.I. lui révèle son existence, le président saura développer cet outil dans les intérêts du peuple Neo-Antexmaurien. Devenu le chef de l'ASI (on remarque le changement dans l'acronyme), le président conservera une longueur d'avance sur tous les autres peuples. L'agence se protège contre elle-même et suivra de très près l'évolution technologique, politique et scientifique, l'actualité militaire, le crime organisé et l'économie.

Alors que les Ontréins obtiennent d'excellents résultats dans toutes les sphères d'activités où ils sont impliqués, et que leur durée de vie virtuellement illimitée laisse entrevoir un potentiel d'expérience et de sagesse absolument inimaginable, le Groupe Delta Incorporé honore une commande par une nouvelle

génération d'Ontréins spécialement éduqués pour leur fonction de policiers.

Voyant venir le terme du troisième mandat du président, le Conseil Souverain obtient l'amendement de la constitution afin de le garder au pouvoir indéfiniment. Sa nature d'Ontréin rassure le public et le maintient en confiance. Non seulement il a su ramener la paix dans leur société, mais il a fait disparaître toutes les inégalités sociales qui étaient à l'origine de ces maux.

On se garde évidemment une porte de sortie en cas de mauvais fonctionnement, et le président demeurera surveillé par un organisme parallèle pour s'assurer de sa loyauté...

La naissance d'une Fédération

Avec l'ASI, la multinationale Tech-Tron et le support du gouvernement bérumien, les Neo-Antexmauriens savent garder une avance technologique et politique considérable. Ils poursuivront les explorations du Grand Nuage de Magellan et établiront également des relations avec les Cyriens de la planète Fonish, dans la galaxie de Norgan. Les Neo-Antexmauriens se sentent proches d'eux et l'harmonie ne tarde pas à s'établir. Les Énolusiens de la planète Siccomore feront le même choix que leurs voisins.

La venue des Neo-Antexmauriens apporte un nouveau tournant dans la vie de ces peuples paisibles et provoquera la fondation d'une nouvelle Fédération basée sur la coopération de ces cultures diversifiées.

Poursuivant leurs avancées en zone explorée, les Neo-Antexmauriens gagneront du terrain et siégeront désormais au Conseil des Planètes. Gagnant de plus en plus de sympathie chez des peuples indépendants, tels la planète Kebek, la République Indépendante de Bentup et l'Alliance des Sept Lunes, ils déploient un réseau d'ambassades. Ils n'hésitent pas à parrainer le Khamouni Amohet Wurton Hernz, un militaire Stonk qui défie ses ordres pour faire régner la justice et distribuer des vivres et des médicaments aux sinistrés de la guerre et de catastrophes naturelles. De son initiative naîtra l'Organisation Mondiale pour l'ÉGArité (Omega). Le président Ontréin leur offrira son aide matérielle et humaine, en plus de lui bâtir une station spatiale.

Lorsque des catastrophes naturelles d'envergure menaceront la survie des Gomohariens, l'Omega

ne suffira pas à la tâche. Les Neo-Antexmauriens n'hésiteront pas à investir temps et efforts pour leur porter secours et gagner davantage de capital de sympathie. À la fin du sinistre, les Gomohariens reconnaissants érigent un mémorial pour se rappeler ces événements, lesquels assurent l'appui du gouvernement gomoharian du Sganuh au sein de la Fédération Neo-Antexmaurienne.

Des rumeurs ne tardent pas à se répandre parmi la population au sujet d'un Nouvel Antexmauria, rumeurs propagées par des gens en mal de sensations. Déjà, les ambassades reçoivent des demandes d'asile politique. Pour prévenir un exode massif, la Fédération Neo-Antexmaurienne réassure sa sécurité: l'ASI étend ses tentacules au cœur même des alliances qui l'entourent, afin de contrôler l'économie et l'information. Seuls les vrais réfugiés politiques seront admis dans la société Neo-Antexmaurienne, sous de sévères conditions.

En 12 985, l'évolution des milieux criminels organisés amène l'ASI à infiltrer les Bloodsuckers, le plus médiatisé des groupes organisés. Ceux-ci se révèlent particulièrement influents dans les milieux interlopes. Les Ontréins développent un prototype de soldat qu'ils substituent à un membre décédé des Bloodsuckers. Cet agent d'infiltration d'un nouveau genre devient leur moyen de réguler les activités criminelles.

Le jour où les avocats de la firme Vullerveirven, concurrent de Tech-Tron, mettent des bâtons dans les roues des Neo-Antexmauriens, on cote en bourse le Groupe Delta Incorporé. Cet habile subterfuge administratif assurera une certaine stabilité de l'Économie.

Au cours du treizième millénaire, les Neo-Antexmauriens déploient des stations spatiales dans les territoires affiliés à la Fédération. Ces stations de huit kilomètres de diamètre, toutes bâties selon les mêmes plans, peuvent abriter un million d'habitants permanents et disposent d'une flotte de vaisseaux de défense.

à suivre dans vos aventures...

Lexique

Anthralmie: sale habitude malodorante et déplaisante pour l'entourage. Elle consiste à faire brûler un mélange de résine séchée d'althram et de racines de la même plante dans un réacteur portable, et d'en respirer les émanations filtrées au moyen d'un séparateur ultrasonique, par le biais d'un tube nasal. L'appareil fonctionne à piles et se transporte dans un havresac, avec la préparation nécessaire à son fonctionnement. Le bruit ultrasonique qui s'en dégage se situe dans les 20-45 KHz et cause un dommage de stress d'un point/Round pour qui est en mesure de l'entendre, sur un rayon de dix mètres.

L'odeur nauséabonde qui émane de l'aie exhalé par le consommateur a de quoi dissuader quelqu'un de se frôler à lui. La consommation du produit annule les effets sur le consommateur, en plus de lui procurer un petit bonheur momentané. Une consommation régulière dure 5 rounds, une fois toutes les deux scènes.

Bingslash: perturbation électrique invisible causée par un orage électromagnétique dans l'espace. Cette perturbation peut induire de fortes tensions dans tout matériau conducteur, causant la destruction des circuits électriques et magnétiques des vaisseaux qui s'en approchent.

Bussard (Collecteur): système capable de capturer des atomes d'hydrogène et d'hélium présents dans l'espace afin d'alimenter les moteurs et les piles à combustible.

Coudri: Le Coudri, noté «C», est l'unité de charge électrique utilisée dans Technotron. Le concept en a été élaboré par un savant Stonk nommé Vern Coudri. On l'utilise pour mesurer la charge d'une batterie et la consommation en énergie d'un appareil électrique.

Énên: unité de poussée des moteurs-propulseurs, calculée en fonction du système Expo. L'unité ainsi que le modèle mathématique de son utilisation ont été proposés par le savant Konéranien Karn Énên.

Fermenthol: substance liquide dont la structure moléculaire et la composition diffèrent complètement de celle de l'alcool éthylique, mais dont les effets sur l'organisme s'y apparentent. Une boisson fermentholisée contient du fermenthol.

Gaz rares: On entend par «gaz rares» des gaz autres que l'azote et l'oxygène, qui se retrouvent dans une atmosphère respirable en quantité inférieure à 2%. Exemples: Hélium, Néon, Argon, Krypton, Xénon, Radon, etc.

Le gaz carbonique et les gaz sulfuriques peuvent entrer dans cette catégorie lorsqu'ils sont en très faible quantité dans la composition d'un mélange. Gravitron: marque commerciale d'un système de sustentation gravitationnelle à la base de toute la technologie du transport spatial. C'est essentiellement un générateur d'ondes gravitationnelles polarisé.

Horloge Universelle de Klombahr: située sur la planète Konéran, cette horloge atomique indique l'heure de référence ainsi que la date et l'année du calendrier standard de l'Empire Économique Stonk. Elle transmet par le réseau Intersat un signal de synchronisation dans chaque capitale afin que tous soient à l'heure. Elle porte le surnom de « Mor Gahr », signifiant littéralement « ma tante », en référence à la tante du savant Gehrold Klombahr.

Hz: abréviation du nom de famille de Heinrich Rudolf Hertz, ingénieur et physicien allemand qui mit en évidence l'existence des ondes électromagnétiques. Le Hz est l'unité de fréquence utilisée dans Technotron. Un Hz équivaut à une vibration par seconde, que ce soit d'un signal électrique ou d'une vibration mécanique ou sonore. Un K (kilo) placé devant multiplie par 1000 ; 1 KHz équivaut donc à 1000 vibrations par secondes. Un M (méga) multiplie par un million et un G (giga), par un milliard.

Inforoutes: nom donné aux différents réseaux de communications. Chaque réseau est opéré par une compagnie privée et couvre un territoire défini. Tous les réseaux sont compatibles et interconnectés, de sorte que tout citoyen abonné à un réseau peut communiquer avec n'importe quel abonné de n'importe quel réseau. Une inforoute est un réseau numérique à intégration de services, ce qui signifie que l'on peut y transmettre des sons, des images, des données informatiques, des documents écrits (fax) et des transactions bancaires. Divers services sont disponibles sur les inforoutes.

Lakanz: métal rare, inoxydable, vert comme le jade et lourd comme l'or, considéré très précieux. Ductile, malléable, de faible résistance électrique, son point de fusion est 2500°C. Il sert de valeur de référence pour les valeurs boursières.

Lumière lente: en photonique, procédé consistant à ralentir la propagation de la lumière en influant sur les photons qui la propagent. Le procédé implique des ondes harmoniques et une sorte de modulation d'interférence. On perçoit la lumière lente comme si elle se déplaçait à 300 m/s. On utilise ce procédé en holographie. Ce procédé n'est applicable qu'à un faisceau laser de basse énergie.

Magnétosphère: l'une des couches de l'atmosphère d'une planète, si elle est dotée d'un champ magnétique. La magnétosphère est généralement la dernière couche de l'atmosphère. Elle représente la limite d'action du champ magnétique de la planète. Au-delà de la magnétosphère, le champ magnétique n'exerce aucun effet et n'est pas mesurable.

Nanoscopie: technique qui permet d'observer par grossissement électronique des objets aussi petits que des molécules et des atomes. Se basant sur cette technique, on inventa le nanoscope, qui est en fait un microscope électronique dont le grossissement dépasse l'échelle microscopique.

Navisphère: appareil affichant les composantes de navigation dans un véhicule. Il s'agit généralement d'un écran rond ou d'un hologramme sphérique qui laisse voir le vaisseau et tout ce qui l'entoure.

Nerbélite: composé chimique capable d'emmagasiner une grande quantité d'oxygène sous forme de solution. Il libère l'oxygène en absorbant du carbone, ce qu'il fait en décomposant le gaz carbonique expiré par les êtres vivants. On l'utilise pour fabriquer des systèmes de recyclage de l'air.

Netrosene: marque de carburant en gel utilisé par les moteurs Smith. L'ingénieur Stonk Nogger Smith a inventé un procédé de combustion carbonique qui rend le carburant totalement ininflammable, tout en augmentant son potentiel énergétique, qui se devait d'être très élevé.

Ontoloz: code international de déontologie scientifique. Le code d'Ontoloz prévoit des lois visant la protection des inventeurs, des idées et des noms, ainsi que la commercialisation des idées. C'est

l'équivalent des brevets d'invention et des droits d'auteur.

Optronique: science des éléments optiques et électroniques propres à l'utilisation des photons. On confond souvent optique, photonique et optronique: l'optronique est l'application concrète proche de l'électronique, tandis que l'optique est la science théorique qui étudie le comportement de la lumière. Le terme photonique s'applique à ce qui est relatif au photon, en termes pratiques.

Polyrex: marque déposée d'un polymère transparent et résistant aux chocs. On en fait des vitres, des hublots, des boîtiers d'appareils, des écrans à cristaux liquides, etc.

Polynavicopolythène: polymère dont on fait des fibres très résistantes et incassables. Ces fibres peuvent être utilisées pour fabriquer des vêtements, des cordages et des courroies réputées inusables.

Psionique: désigne les phénomènes provoqués par l'énergie psychique.

Pyroélectrique: terme désignant la transformation de la chaleur en électricité. On utilise généralement des substances chimiques de potentiel électrique très éloigné, qui en chauffant développent une tension qui peut être appliquée à un circuit électrique.

Radiotélescope: technique d'observation des étoiles à l'aide des ondes radio, émises vers le ciel par un radiotélescope. Un écho, comme le fait un radar, lui permet de détecter des objets qui sont invisibles à l'œil, comme une planète qui se trouve dans l'ombre d'une autre planète. Il peut aussi percevoir les ondes émises par les astres eux-mêmes.

Rouille spatiale: Corrosion anaérobie due à un micro-organisme appelé Nektaphore. La rouille spatiale cause la détérioration lente des surfaces métalliques. Elle se manifeste sous la forme de taches verdâtres ressemblant à du lichen, apparaissant à la surface du métal. Son action est très lente, mais à long terme, elle peut causer des dommages superficiels. L'oxygène détruit les Nektaphores, aussi la rouille spatiale n'apparaît pas sur les appareils qui naviguent fréquemment en atmosphère.

SpatioLOGIE: science qui étudie la physique de l'espace: les contraintes imposées par le vide, les forces gravitationnelles, l'architecture spatiale ainsi que la pressurisation. Le travail du spatiologue est de développer des structures spatiales en veillant au respect des normes.

Spectre de Sagan-Ormo: phénomène d'origine quantique basé sur la théorie des paires: chaque particule existe parmi une paire formée lors du Big Bang. Quelle que soit sa localisation dans l'univers, chaque particule au sein de cette paire possède le même état quantique. Faire subir un changement quantique à une particule affecte donc la paire. L'information voyage par un signal appartenant à un spectre de fréquences quantiques, découvert par les éminents savants Corendrins Nagami Sagan et Daori Ormo.

Les ondes de Sagan-Ormo voyagent à la vitesse de 3×10^{19} km/s, soit 100 milliards de fois la vitesse de la lumière. Ces ondes servent de support aux communications sur longues distances. Difficiles à générer artificiellement, elles nécessitent des cristaux, qui, lorsque soumis à des champs magnétiques ou à une excitation électrique, émettent des ondes de Sagan-Ormo. Certaines substances très denses en émettent spontanément, provoquant un brouillage optique ou une altération dans la clarté des communications optroniques. Les principales applications connues de ces ondes résident dans les télécommunications modernes, la fabrication d'armes au laser et les camouflages optiques.

Syndrome de la connaissance absolue: syndrome consistant à n'avoir aucune distinction entre les connaissances du joueur et celles de son personnage. Un bachelier en physique qui joue un barbare sans éducation devrait inhiber ses idées scientifiques...

Le joueur doit jouer son personnage le mieux possible en tenant compte des limites et des possibilités qu'il a lui-même choisies. La règle s'applique aussi au Narrateur. En tant que joueur, j'ai déjà affronté des tribus primitives qui savaient drôlement bien y faire avec des armes au laser et les motos spatiales...

Gardez à l'esprit qu'on se laisse facilement emporter dans l'action et qu'on tend à prendre ça à cœur. Le jeu de rôles est un excellent divertissement, mais sachez faire la différence entre le jeu et la vraie vie, votre expérience n'en sera que plus plaisante.

Télé-Fun: service téléphonique intégré au réseau Intersat. Le service Télé-Fun permet l'utilisation des appareils téléphoniques en toute confidentialité.

Même la police doit avoir un mandat autorisé par le Conseil Des Planètes pour écouter sur la ligne. Télé-Fun est disponible partout où Intersat se rend.

Textroniques: technologie du textile électronique ou du textile optronique, ou un mélange des deux. Le textile est doté de certaines propriétés interactives permettant l'intégration de fonctions telles l'horloge, la mémoire, certains ajustements programmables, les changements de couleur, les éléments luminescents et autres gadgets de haute technologie propres à l'imagination des designers.

Uniplex: réseau de divertissement galactique. Tous les peuples de l'E.E.S. y ont contribué, soit par l'ouverture d'une station, soit par la mise en service d'un satellite, ou en fournissant du matériel. Uniplex émet par le biais d'Intersat. Tout appareil de divertissement audiovisuel peut capter Uniplex par l'intermédiaire d'Intersat. Le réseau comprend 900 chaînes de divertissement et 99 chaînes d'information. Il emploie plusieurs millions de personnes à travers les territoires de Nebulon.

Vectoriel: se dit d'un système qui utilise les vecteurs. Un vecteur est un modèle mathématique ayant une orientation dans l'espace, une quantité et un sens. Tout ce qui existe peut être représenté par un groupe de vecteurs. Les logiciels de dessin ou certains systèmes de navigation très performants utilisent les vecteurs pour représenter l'espace et les objets.

Vent cosmique: nom donné au flot de particules émises par les étoiles, qu'on retrouve partout dans l'espace interstellaire. Le vent cosmique est composé de neutrinos, de quarks, de neutrons libres et d'autres particules subatomiques. Il varie constamment selon l'endroit et l'activité stellaire.

Le vent cosmique peut parfois être assez fort pour ralentir un appareil et provoquer du frottement. Il fut d'ailleurs utilisé pour propulser les premières sondes robotisées d'exploration vers les confins de l'espace inconnu. Son aspect économique et gratuit le rend suffisamment tentant pour développer le collecteur Bussard. Notons qu'entre deux galaxies ou à l'extérieur du Nuage de Nebulon, le vent cosmique n'existe pas.



FICHE DE PERSONNAGE

Nom du joueur / Player's name: 		Attributs Vigueur:		Seuils de blessures Légères:		Points sensibles: 		PCD: Réserve: Flair:	
Nom du personnage / Character's name: 		Agilité:		Sérieuses:		Langues: 			
Espèce / Species: 		Intuition:		Graves:					
Race (s'il y a lieu/ if there's any) : Sexe/gender: ☐ M ☐ F ☐ H		Esprit:		Critiques:					
Période de Repos: heures Période d'Activité: heures Taille (cm):		Présence:		Mortelles:					
Traits raciaux innés: 		Occupation / Fonction:		Rang		Trait Expert:		Rang	
Traits : Rang 		Spécialités: 		Indice de Revenu:		Portefeuille / devise:		Renommée:	
		Compte bancaire / devise:		Loisir/Activité secondaire:		Rang			
		Habillement & Équipement 		Compétences / Arts de combat/Pouvoirs:		Rang			
		Armes: 							
Honneurs / Drames : Renommée: 									



FICHE DE PERSONNAGE

Nom du personnage:		Dossier Médical:	
Historique :			
Drogues & Médicaments		Vêtements et accessoires:	
	Modificateur:		
Contacts:		Objets transportés sur soi:	
Amis:		Objets laissés ailleurs:	
			Lieu:
Créancier:		Dette:	



FICHE DE VÉHICULE

Nom du joueur / Player's name: 		Attributs Structure:		PCV:		Description des Zones:		Nombre de Zones:
Nom du personnage / Character's name: 		Maniabilité:		Seuils de Dommages				Nombre de Ponts:
Modèle du véhicule 		Fiabilité:		Superficiels:				
Type de véhicule: Surface / Spatial		Senseurs:		Sérieux:				
Classe de tonnage:		Style:		Graves:				
Capacité de transport (Passagers/Cargaison): 		Usure:		Critiques:				
Équipage minimum: Autonomie (Distance):		Seuil d'Usure		Terminaux:		Description: 		
Accélération: Distance de freinage:		Longueur:		Largeur:				
Vitesse de pointe: Vie utile (années/Distance):		Hauteur:						
Équipement Standard et Optionnel: 		Armement principal: 		Constructeur, planète Valeur: neuf usagé		Caractéristiques, et Caprices 		
Points forts, Points faibles et Modifications: 								



TABLEAUX DES COÛTS (PCD)

Attributs & Indice de Revenu (Rang+3)

Rang	Acquis	Amél	Description
1	0	20	Parfait incapable;
2	5	24	Individu vraiment peu doué;
3	11	28	Individu un peu gauche;
4	18	32	Individu dans la moyenne;
5	26	36	Individu de bonne constitution;
6	35	40	Se distingue par cet Attribut;
7	45	44	Sens hors du commun;
8	56	48	Phénomène;
9	68	52	Maximum naturel;
10	81	X	Capacités surnaturelles ou augmentées artificiellement;
	R+3	x4	

Niveaux de maîtrise linguistique

Niveau: Description	Acquis	Amél	Dével
Débutant: apprentissage de la structure;	2	8	6
Intermédiaire: apprentissage du vocabulaire;	4	12	12
Avancé: niveau de langage courant;	6	16	18
Maîtrise: études supérieures, arts et lettres;	8	X	24

Légende

Acquis: caractéristique présente à la création du personnage.
Amél: améliorer une caractéristique existante.
Dével: développer une nouvelle caractéristique.
Rang: force d'une caractéristique sur une échelle de 1 à 10.
Niveau: échelon de progression dans une discipline.

Note: un personnage possède un niveau avancé, sans dépense de PCD, dans sa langue maternelle. Chaque langue supplémentaire doit être acquise. La présence du Trait Polyglotte permet de se débrouiller avec une personne qui s'exprime dans une langue non acquise.

Occupation & Compétences (Rang+0)

Rang	Acquis	Amél	Dével	Description
1	1	6	4	Débutant, Amateur, loisir
2	3	12	12	
3	6	20	24	Étudiant, Amateur avancé
4	10	30	40	Professionnel
5	15	42	60	
6	21	56	84	Expertise notable et reconnue
7	28	72	112	
8	36	90	144	Élite, longue carrière, expérience
9	45	110	180	
10	55	X	220	Sommité, référence
	R+0	x2	x4	

Calcul de la Renommée

Rang	Description
+1	par Honneur, incluant les Drames;
+1	par Compétence ayant atteint le rang 9;
+1	par Compétence ayant atteint le rang 10;
+1	Si son Indice de Revenus atteint 7 ou 8;
+2	Si son Indice de Revenus atteint 9 ou 10;
+3	Si son Indice de Revenus dépasse 10;
+1/Rg	Certains Honneurs octroient un point de Renommée par Rang.

Loisir & Spécialités (Rang+0)

Rang	Acquis	Amél	Dével	Description
1	1	4	3	Débutant
2	2	6	6	
3	3	8	9	Amateur
4	4	10	12	Amateur avancé
5	5	12	15	
6	6	14	18	Expertise notable et reconnue
7	7	16	21	
8	8	18	24	Érudition, longue expérience
9	9	20	27	
10	10	X	30	Sommité, référence
	R+0	x2	x3	

Traits à coût variable (Rang+0)

Rang	Acquis	Amél	Dével	Description
1	1	6	4	Tendance: Trait présent sans représenter un signe distinctif;
2	3	12	12	
3	6	20	24	Fait: Trait assez marqué pour représenter un signe identifiable;
4	10	30	40	
5	15	42	60	Doué: Ce Trait définit votre personne. Le personnage réussit très bien dans ce qu'il entreprend;
6	21	56	84	
7	28	72	112	Remarquable: le personnage se démarque de ses semblables;
8	36	90	144	
9	45	110	180	Imbattable: le personnage est un phénomène;
10	55	X	220	
	R+0	x2	x4	

Pouvoirs (Rang+4)

Rang	Acquis	Amél	Dével	Description
1	5	22	20	Charlatan
2	11	36	44	Stade d'éveil à l'énergie psychique
3	18	52	72	Moyenne (médiuns & psionique)
4	26	70	104	Stade exercé;
5	35	90	140	Sensibilité ou habilité exercée;
6	45	112	180	Professionnel du paranormal;
7	56	136	224	Spécialiste;
8	68	162	272	Sens hors du commun;
9	81	190	324	Cas de sensibilité extrême
10	95	X	380	Phénomène exceptionnel
	R+4	x2	x4	

Traits à coût fixe, Honneurs et Drames

Description	Acquis	Amél	Dével
Trait descriptif / esthétique: sans avantage en termes de mécanique de jeu;	1/élément descriptif	2/	4/
Avantage mineur: Contact+1, Fortune+1, Initiative+1, Renommée+1, relance d'1D dans un contexte précis;	5/avantage (cumulatif)	10/	20/
Avantage majeur: MD, AR, RS, Relance d'1D dans un contexte élargi;	10/avantage (cumulatif)	20/	40/
Honneur: fournit des avantages mineurs tels que Renommée+1, Fortune+1, etc.	5/avantage (cumulatif)	10/	20/
Drame: son apport scénaristique peut rapporter des points de Flair au PJ;	20 (fixe)	X	20 (fixe)

Arts de combat sportifs (Rang+4)

Rang	Acquis	Amél	Dével	Niveau	MD défensif
1	5	22	20	Novice	MDx1
2	11	36	44		
3	18	52	72	Apprenti	MDx2
4	26	70	104		
5	35	90	140	Initié	MDx2
6	45	112	180		
7	56	136	224	Professionnel	MDx3
8	68	162	272		
9	81	190	324	Instructeur	MDx3
10	95	X	380		
	R+4	x2	x4		

Arts de combat traditionnels (Rang+5)

Rang	Acquis	Amél	Dével	Niveau	MD déf	MD offensif
1	6	26	24	Innishi	MDx1	MDx1
2	13	42	52			
3	21	60	84	Kohaï	MDx2	MDx2
4	30	80	120			
5	40	102	160	Senpaï	MDx2	MDx3
6	51	126	204			
7	63	152	252	Senseï	MDx3	MDx4
8	76	180	304			
9	90	210	360	Soke	MDx3	MDx5
10	105	X	420			
	R+5	x2	x4			



ATTRIBUTION DES (PCD)

L'utilisation du Flair

Flair	Gain selon l'interprétation du personnage
0	Jeu désagréable, power/métagaming;
1	Effort à encourager;
2	Interprétation juste et constante;
3	Interprétation exemplaire contribuant au jeu;
4	Contribution exceptionnelle au jeu;

Note: un personnage possède au départ une Réserve de Flair d'un point pour chaque Drame inscrit à sa fiche.

Possibilités d'utilisation du Flair

Coup de chance: transformer un dé en succès.

Bon Karma: relancer tous les dés infructueux lors d'un Test.

Mauvais Karma: infliger un SR+1 à ses adversaires.

En Duel: annuler un succès de l'adversaire.

Instinct défensif: Réserve de Défense+2.

Réussir l'improbable: si le SR d'un Test est >10, acheter un succès en payant un point de Flair/SR au dessus de 10.

Activer une habileté: certains Traits, Honneurs et Pouvoirs possèdent un coût d'activation en Flair;

Bénéficier d'une Scène de Guérison

La rémission: réduire d'un point un Seuil de Duel, de Stress ou de Blessures moyennant son retrait de la scène.

Accepter l'utilisation d'une compétence peu appropriée.

Accepter un effet de Test foireux ou improbable.

Prendre contrôle momentané d'un PNJ.

Ajouter un objectif personnel/de groupe à l'Épisode.

Malchance: lors d'un Test, le Narrateur peut bloquer un succès d'un joueur;

Esquive: créer une Réserve de Défense équivalente à la quantité de Flair investi pour un personnage.

Caprice: activer un Caprice d'un véhicule;

Galère: au prix de 2 points de Flair, provoquer une panne ou l'épuisement d'une ressource utilisée par les PJ.

Ah le méchant ! le Narrateur peut activer l'un des Traits de Vilain d'un antagoniste pour le coût indiqué;

Pas encore mort: sauver la vie d'un personnage en diminuant d'un point un Seuil de Duel, de Stress ou de Blessures, pour chaque point de Flair investi.

Négociation avec le Narrateur sur l'utilisation du Flair

Flair	Demande/Avantage
1	Faible incidence sur le scénario;
2	Incidence minime, dans le ton du scénario;
3	Incidence moyenne, dans le ton du scénario;
4	Incidence importante, dans le ton du scénario;
5	Incidence extrême, dans le ton du scénario;
6	Incidence minime, mais éloignée du scénario;
7	Incidence moyenne, hors propos;
8	Incidence importante, hors propos;
9	Incidence extrême, vaseuse ou chiant !
10	Improbable ou totalement hors propos;

Attribution d'Expérience

Objectif	Secondaire	Principal
Action de routine / aucun défi;	1 PCD	2 PCD
Risque faible / faible défi;	2 PCD	4 PCD
Risque modéré / défi moyen;	3 PCD	6 PCD
Risque élevé / défi important;	4 PCD	8 PCD
Risque extrême / défi extrême;	5 PCD	10 PCD

Bonus de fin de Série

PCD	Implication du joueur
10	Faible initiative / faible participation;
20	Initiative timide / participation moyenne;
30	Initiative modérée / bonne participation;
40	Initiative remarquable / participation modèle;
50	Initiative idéale / leader positif;

Pénalités s'appliquant sur les Seuils de blessures

Seuil de Blessures/Pénalité
Légères: aucune pénalité;
Sérieuses: SR+1;
Graves: SR+2;
Critiques: SR+3 + Test d'effondrement à chaque nouvelle blessure;
Mortelles: SR+4 + Test d'effondrement à chaque Round + 1 point de blessures / Tour, jusqu'à stabilisation ou décès.

Copyright ©

© 1996-2017
Système Technotron, versions 0, 1 et 2 par Patrick Loranger.
Technotron, ses mondes et ses personnages sont une création de Patrick Loranger.
© 2007-2017
Système Persona version 1 & 2 créé par Maurice Lefebvre.
Utilisé sous licence de Studio Mammouth SENC. Adaptation de Persona à Technotron par Patrick Loranger.

Pénalités s'appliquant sur les Seuils de Stress

Seuil de Stress/Pénalité
Tension: aucune pénalité;
Anxiété: SR+1 + Test de Panique à chaque fois qu'il encaisse du Stress;
Effroi: SR+2 + Test de Panique à chaque fois qu'il encaisse du Stress;
Terreur: SR+3 + Test de Panique à tous les Rounds + 1 point de stress / Tour, jusqu'à ce qu'il reçoive des soins médicaux ou qu'il tombe cataleptique.

Temps de guérison naturelle (après stabilisation)

Seuil de Blessures	Récupération naturelle/point		Guérison assistée/point	
	Lésion	Traumatisme	Lésion	Trauma.
Légères	1 jour	2 jours	1/2 jour	1 jour
Sérieuses	2 jours	3 jours	1 jour	2 jours
Graves	3 jours	5 jours	2 jours	3 jours
Critiques	5 jours	7 jours	3 jours	5 jours
Mortelles	15 jours	15 jours	7 jours	9 jours

Indice relatif de taille (IRT)

IRT	Catégorie / comparatif	Masse	AR
0	Microscopique: microbes, bactéries, acariens;	Négligeable	-6
1	Minuscule: insectes et très petits animaux;	0-1 kg	-4
2	Miniature: rongeurs, chats, lapins;	1-5 kg	-2
3	Petit: chien, sanglier, singe, petits humanoïdes;	5-50 kg	-1
4	Humanoïde moyen: humains & proches cousins;	50-150 Kg	0
5	Humanoïde supérieur: grand humain, gorille, ours;	150-500 kg	+1
6	Colossal: gros ours, cheval, bison;	500-1000 Kg	+2
7	Énorme: hippopotame, ours polaire;	1000-2500 kg	+4
8	Monumental: Rhinocéros;	2500-5000 kg	+6
9	Géant: Éléphant, petit dinosaure;	5000-8000 kg	+8
10	Titanesque: Dinosaur, baleine;	> 8000 kg	+10

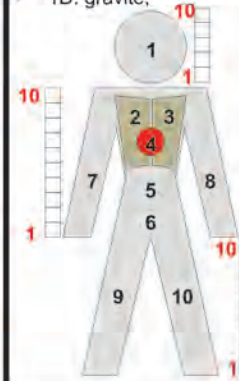
En attaque: la différence d'IRT sert de MD à l'avantage du plus gros;

En défense: outre le modificateur d'AR sur les Seuils de Blessures, la différence d'IRT ajuste le SR de tests d'agilité à l'avantage du plus petit.

Hasard et probabilités

Dommages aléatoires:

- 1D: emplacement;
- 1D: position;
- 1D: gravité;



Pourcentage: déterminer au préalable les conditions du test:

- Taux de probabilités fixé entre 00 et 99;
- Résultat si inférieur;
- Résultat si égal;
- Résultat si supérieur;

Pair/impair:

- pair = conséquence positive;
- impair = conséquence négative;

La suite ou la paire: établissez d'abord les gains possibles et le prix de chaque mise. Selon les chances de victoire, faites lancer six dés au joueur.

- S'il obtient un lancer uniforme, il gagne le gros lot. C'est le lancer le plus chanceux.
- Une suite complète représente le lot de seconde importance.
- S'il obtient trois paires, il peut gagner un lot de troisième importance

Postface

La première édition du système Technotron a été complétée le 26 septembre 1999, après sept années de travail acharné. Je n'ai pas compté les heures, j'inventais et j'écrivais sans me poser de questions. Le Manuel du joueur et le Manuel du Maître de jeu ont pris trois ans à écrire. Je me suis inspiré des gravures que je dessinais sur les pages blanches de mes cahiers d'exercices, elles-mêmes inspirées de mon passage au Secondaire.

Un peu d'actualité, beaucoup de caricature, un soupçon d'exagération et un savant mélange d'imagination et de science: voilà ma recette. Merci à mes professeurs ne n'avoir jamais pogné les nerfs après moi parce que je dessinais plutôt que de prendre des notes de cours. Merci surtout de n'avoir jamais confisqué mes dessins. Merci à mes confrères de m'avoir encouragé, peut-être sans le savoir, juste en étant émerveillé de tous les détails que je prenais plaisir à dessiner.

Plusieurs règles du jeu, beaucoup de créatures ou de technologies ont vu le jour au Collège, entre deux cours, alors que j'étais assis sur un rebord de fenêtre à regarder dehors. Technotron a été bâti sur des serviettes en papier, des napperons de restaurants, des feuilles de cartable et des pages de mon cahier de mathématiques.

J'oubliais mon petit calepin de notes de 3 pouces de large qui m'a si souvent dépanné. Il s'effeuillait et le graphite s'étendait sur les pages grises, ce qui lui donnait l'air sale, mais il m'a permis de ne pas oublier quelques-unes de mes meilleures idées.

Tous les textes et les dessins ont été composés par Patrick Loranger.

Les illustrations des Akréins, Corendrins, Barikans, Technosaures et Stonks ont été réalisées par Yves Sansregret, au cours de l'hiver 1997, de même que le visage qui se retrouve sur la couverture du roman Décalypse et la tête de Needles Shandor, dans le livre des Bloodsuckers. Merci Yves de ta patience. Je sais que je suis difficile et exigeant, envers moi-même et envers les autres. Tu as su relever le défi et ça mérite d'être écrit pour que tout le monde puisse le lire.

En septembre 2007, j'ai travaillé sur une version 2 en adaptant quelques idées du système Persona, créé par Maurice Lefebvre, au système Technotron. Je n'ai écrit qu'un seul manuel, appelé « Système de jeu », qui remplace aisément l'ancien manuel du joueur et le manuel du Maître de jeu, désormais désuets.

La version 3, adaptée avec le système Persona, a été réalisée entre octobre 2007 et Août 2008, à partir des textes de l'ancienne version et des textes du système Persona, créé par Maurice Lefebvre.

En février 2009, je me suis payé une formation sur le logiciel de mise en page InDesign, afin de finaliser la maquette sur un vrai logiciel de mise en page.

Tous droits réservés © 1996-2026



Postface: Commentaires et explications placées à la fin d'un livre.



Le Jeu de Rôles du Troisième Millénaire...

Manuel de base

Tu rêves d'aventures dans l'espace ? Tu veux entrer dans un univers réaliste ? Découvre un monde en voie d'exploration, où tu devras accomplir ta mission sans tomber dans les pièges tendus par tes ennemis.

Entre sans tarder dans l'univers de Technotron... Un monde infini de possibilités.



Nous sommes à l'aube de l'an 13 000, dans un monde technologiquement avancé. Le système politique est corrompu par le crime organisé. Le monde est secoué par une guerre sans merci entre les deux plus grandes puissances politiques. La sécurité personnelle et financière sont au cœur des préoccupations individuelles. L'espace est devenu dangereux pour le voyageur solitaire, à cause des pirates de l'espace...

Incarnes un contrebandier, un chevalier Khamouni, un policier, un agent secret, ou un aventurier qui aura à survivre dans les villes surpeuplées ou fuir vers les campagnes isolées, à travailler sur les colonies en développement ou à se cacher dans les ruines d'installations abandonnées...

Entre dans l'histoire...

Écrit par Patrick Loranger

www.rpgtechnotron.ca

Compatible avec le système de jeu Persona
Développé par Studio Mammoth, s.e.n.c
Technotron © 1996-2008/ Persona © 2007-2008

**Système Persona développé par
Maurice Lefebvre**