

Empire Galactique – règles 2d6

Règles : principes

Un personnage est défini selon ses *caractéristiques* propres et ses *compétences* apprises.

Caractéristiques

Chaque personnage possède 3 Caractéristiques Primaires (CORPS, ESPRIT et AME) qui se décomposent en 9 Caractéristiques Secondaires. Toutes les caractéristiques sont chiffrées de 2 à 12. La moyenne humaine se situe à 6 – 7.

De chaque caractéristique dépend un **bonus de caractéristique** (ou ½ caractéristique). Selon la situation, on additionne ce bonus à la compétence utilisée.

CORPS	Force : représente la force physique « pure »
	Coordination : habileté manuelle, réflexes et agilité
	Endurance : capacité d'encaissement de coups et blessures, résistance aux maladies et aux toxines
ESPRIT	Intelligence : analyse de situation, capacités mathématiques
	Perception : efficacité globale des sens du personnage, capacité de prendre en compte les informations sensorielles
	Volonté : puissance de l'esprit, capacité à discipliner son corps et son mental
AME	Aura : charisme, capacité d'influence que l'Intelligence a parfois de la peine à comprendre...
	Intuition : ce que les sens ne peuvent pas toujours percevoir...
	Chance : ce que la Volonté ne peut pas toujours domestiquer...

Compétences

Chaque personnage possède un certain nombre de compétences dépendant de son bagage culturel, de son vécu et de sa formation. Les compétences sont chiffrées de 1 à 6. Un niveau de maîtrise devient « professionnel » à partir de 3.

Tester caractéristiques et compétences

Jet de caractéristique

Jeter 2d6, la somme doit être inférieure ou égale au score de la **caractéristique** (+/- difficulté donnée par le MJ).

Jet de compétence

Jeter 2d6, la somme doit être inférieure ou égale au score de la **compétence + bonus de caractéristique** dépendant de la situation (+/- difficulté donnée par le MJ).

D'entente avec le MJ, le joueur choisit le bonus de caractéristique le plus logique selon sa description de l'action de son personnage.

Difficulté	Bonus / Malus
Extrêmement facile	+4
Très facile	+2
Facile	+1
Moyen	0
Difficile	-1
Très difficile	-2
Extrêmement difficile	-4

Exemple :

Jason McCord est agressé par un voyou armé d'un couteau, il dégaine sa vibrolame et engage le combat. Il utilise sa compétence « Combat au contact » additionnée du bonus de Coordination.

Après plusieurs rounds, Jason et son adversaire sont épuisés. Jason tente de porter un énième coup devenu maladroit par l'effort. Cette fois le MJ décide que c'est le bonus d'Endurance qui s'additionnera à la compétence « Combat au contact ».

Critiques

Double « 1 » = succès automatique critique.

Relance d'un d6, si c'est à nouveau 1 : critique fabuleux !

Maladresses

Double « 6 » = échec automatique / maladresse.

Relance d'un d6, si c'est à nouveau 6 : critique fabuleux !

Succès Spéciaux

Si les deux dés tombent sur « 1 » et « 6 » = critique ou maladresse.

Relance du jet, si c'est réussi = critique, si raté = maladresse !

En résumé...

1. Tirer les **Caractéristiques Primaires** : 1d6+4 dans chaque CP
ou distribuer les scores 7, 8, 9 entre chaque CP (méthode « moyenne bienveillante »)
ou distribuer les scores 6, 8, 10 entre chaque CP (méthode « extrême », pour des PJ plus « typés »)
2. Déterminer les **Caractéristiques Secondaires** : la moyenne des CS doit être égale à la CP dont elles dépendent. Ainsi, chaque point d'augmentation dans une CS doit être compensé par une baisse dans une autre.
3. Déterminer les **bonus de caractéristiques** (1/2 caractéristiques = bonus aux compétences) en arrondissant **vers le bas**.
4. Choisir une **Guilde** : il s'agit de la formation et du métier d'un personnage. Sauf indication contraire du MJ, le PJ débute au grade 1.
5. Calculer les **Seuils de Blessure** :
Légère = ½ Endurance
Sérieuse = 2 x ½ Endurance (mais **pas** 1 x Endurance ! Nuance...)
Grave = 3 x ½ Endurance
Mort = 2 x Endurance + ½ Volonté

Le **Seuil d'Inconscience** = score d'Endurance (un jet de Volonté est effectué dès que les dommages l'atteignent ou le dépassent en 1 coup)

6. **Points PSI** = (2 x Ame) + Esprit + (2 x grade de prêtre)
Psychoperception = Ame + Esprit + (Connaissance T.-L. x 4)

7. Choix des compétences

7.1. **Compétences Culturelles.** Compétences « gratuites », acquises au niveau 1, en fonction du NT de la culture d'origine du personnage (celle dans laquelle il a été élevé) :

NT 1 : Combat à mains nues, Combat au contact, Survie en milieu hostile, Conduite NT 1-2

NT 2 : Combat au contact, Marchandage, Conduite NT 1-2

NT 3 : Corruption, Survie urbaine, Conduite NT 3-4

NT 4 : Informatique, Droit&Législation, Conduite NT 3-4

NT 5 : Culture Galactique, Bureaucratie, Conduite NT 5-6

NT 6 : Culture Galactique, Histoire Galactique, Conduite NT 5-6

7.2. **Compétences de Guilde** : 24 + 2d6 pts à répartir dans les Compétences de Guilde (maximum à la création = 4)

7.3. **Compétences diverses** : 12 + 1d6 pts à répartir au bon vouloir du joueur (maximum à la création = 3)

8. **Caractère et Passions** (facultatif) : il est possible de choisir à la création des Qualités, Défauts et Passions.

9. **Argent de départ** (en Crédits) :

Aventurier = 2d6 x 100 x Chance

Prêtre* = 2d6 x 100

Soldat = 2d6 x 1'000

Navyborg = 2d6 x 10'000

Tekno = 2d6 x 100'000

Marchand = 2d6 x 1'000'000

* sauf prêtres de la Liberté Cosmique = 2d6 x 10 et prêtres de la Lumière Intérieure = 2d6 x 10'000

Caractéristiques Primaires

Méthode aléatoire :

Tirer 3 fois 1d6 + 4 à répartir dans les 3 Caractéristiques Primaires : CORPS, ESPRIT et AME.

Méthode fixe « moyenne bienveillante » :

Répartir les valeurs 7, 8 et 9 dans les 3 Caractéristiques Primaires : CORPS, ESPRIT et AME.

Méthode fixe « extrême » :

Répartir les valeurs 6, 8 et 10 dans les 3 Caractéristiques Primaires : CORPS, ESPRIT et AME.

Caractéristiques Secondaires

Déterminer les Caractéristiques Secondaires en suivant la règle suivante : chaque point d'augmentation dans une CS doit être compensée par un point de baisse dans une autre CS du même groupe.

Exemple : CORPS 7 avec Force 8 (1 augmentation), Coordination 5 (2 baisses), Endurance 8 (1 augmentation).

Aucune Caractéristique Primaire ne peut dépasser 11 à la création.

Valeur	Bonus (½ valeur)	Description
2	1	inapte, handicapé, enfant en bas âge
3	1	très en dessous de la moyenne, enfant
4	2	bien dessous de la moyenne, adolescent
5	2	en dessous de la moyenne, adolescent
6	3	moyenne inférieure
7	3	moyenne supérieure
8	4	hautement capable
9	4	extrêmement capable
10	5	excellence
11	5	meilleur sur sa planète
12	6	maximum humain (légendaire)
13	6	avec modifications génétiques / robotiques
14	7	avec modifications génétiques / robotiques
15	7	avec modifications génétiques / robotiques

Santé

Seuils de Blessure :

Légère = ½ Endurance

Sérieuse = 2 x ½ Endurance

Grave = 3 x ½ Endurance

Mort = 2 x Endurance + ½ Volonté

Malus :

-1

-2

-3

Si un personnage encaisse plus de blessures que **2 x son seuil de Mort** il est considéré comme **désintégré** !

Inconscience

Seuil d'Inconscience = Endurance

Jet d'Inconscience (lorsque le seuil est franchi en un coup) = **jet de Volonté** – dommages dépassant le score d'Endurance

Initiative

Score d'Initiative = ½ Coordination + ½ Perception + ½ Intuition

Jet d'Initiative (en combat par exemple) = **Initiative + 1d6**

Points PSI

Chaque personnage capable d'utiliser des Pouvoirs PSI dispose de « Points PSI » (PP) qui représentent son potentiel PSI. Un personnage ayant épuisé tous ses Points PSI n'est plus capable d'utiliser de Pouvoir et souffre d'une grosse migraine...

Points PSI = 2 x Ame + Esprit + 2 x grade de prêtre

Pouvoirs PSI

Voir le chapitre correspondant...

Psychoperception

La Psychoperception n'est pas un véritable « Pouvoir PSI ». Cette caractéristique mesure la capacité d'un être de percevoir le Triche-Lumière. Elle se mesure en « équivalents années-lumière ».

Distance de Psychoperception d'un Etre (E.A.-L.) = Ame + Esprit + (Connaissance T.-L. x 4)

En théorie, la Psychoperception maximum d'un être peut atteindre 48 E.A.-L.

En pratique, le tableau ci-dessous donne une idée de ce qui se rencontre le plus souvent :

Psychoperception	Niveau
1 – 4	Nouveau-né qui n'a jamais voyagé dans le Triche-Lumière, animal de compagnie...
5 – 6	Très faible perception de son environnement supra-luminique, être de faible potentiel intellectuel de NT 1.
7 – 9	Faible perception de son environnement supra-luminique, être peu doué pour le voyage spatial.
10 – 16	Voyageur occasionnel, « monsieur tout-le-monde » de NT 5 ou 6
17 – 24	Grand voyageur ou navigateur Navyborg débutant
25 – 32	Navigateur Navyborg chevronné
33 – 40	Navigateur Navyborg d'élite, certainement un « Rosa » !
41 – 48	... il n'en existe pas beaucoup dans la Galaxie...

Compétences

Les compétences représentent ce que le personnage sait faire, ce qu'il a appris à l'école, au sein de sa guilde ou alors dans la rue ou dans son environnement familial.

Valeur	Niveau
1	apprenti, possède des notions
2	amateur, professionnel peu performant
3	professionnel
4	professionnel efficace
5	très bon professionnel, as dans son domaine
6	excellence !

Compétences de Guildes

Chaque guilde donne accès de manière préférentielle à l'apprentissage de certaines compétences (plus de points à répartir et niveau maximum de 4 à la création).

- Les catégories de compétences sont indiquées en *italique*, les compétences isolées en « normal ».
- Lorsqu'une guilde propose une catégorie de compétences, toutes ses compétences sont disponibles (exemple : toutes les compétences sous *Combat et Techniques de Survie* sont disponibles comme « Compétences de Guilde » à un soldat lors de la création du personnage).

1. Aventurier

Conduite + Baratin, Bureaucratie, Corruption, Langages E.T., Athlétisme, Combat à mains nues, Déguisement, Discrétion, Survie en milieu hostile ou Survie urbaine, Système D, Pilotage T.-L., un Pouvoir PSI ou une Emanation PSI (à choix)

2. Prêtre (Clergé)

Pouvoirs PSI + Emanations PSI

3. Soldat (Armée)

Combat et Techniques de survie

4. Navyborg (Guilde Navyborg)

Triche-Lumière + Conduite + Prothèses et Implants + Cybernétique, Electromécanique, Informatique, Intégration Mentale, Propulsion Varlet

5. Tekno (Loge Tekno)

Sciences et Techniques

6. Marchand (Hanse des Marchands)

Administration et Communication

	GRADES					
	1	2	3	4	5	6
Aventurier	<i>Vagabond</i>	<i>Errant</i>	<i>Solitaire</i>	<i>Indépendant</i>	<i>Baroudeur</i>	<i>Voyageur</i>
Clergé	Novice	Adepté	Acolyte	Prêcheur	Grand Prêtre	Sage
Armée	Soldat	Sergent	Lieutenant	Capitaine	Commandant	Colonel
Guilde Navyborg	Matelot	Maître	Enseigne	Lieutenant	Capitaine	Amiral
Loge Tekno	Apprenti	Réparateur	Technicien	Ingénieur	Concepteur	Architecte
Hanse des Marchands	Commis	Courtier	Vendeur	Acheteur	Négociant	Businessman

D'une manière très générale, les grades représentent les statuts suivants :

Grade 1	Jeune adulte débutant sa vie active
Grade 2	Monsieur et Madame Tout-le-monde
Grade 3	Cadre expérimenté
Grade 4	Cadre supérieur, grandes responsabilités et/ou indépendance
Grade 5	Fonctions de direction, très grandes responsabilités et/ou indépendance
Grade 6	Plus haut niveau possible au sein d'une guilde, niveau de responsabilités maximum...

1. Guildes – aventurier

Le chemin de l'aventure est parfois bien involontaire... Quoiqu'il en soit, le personnage n'appartient à aucune guildes et ne rend de comptes à personne. Cette liberté se paye. Il ne dispose d'aucune structure susceptible de l'aider au cas de coup dur.

Afin d'affiner la personnalité d'un PJ Aventurier, il est possible de définir une « voie » qui représente son état d'esprit général.

1	Aventurier – « VOIES »					
	<i>Rébellion</i>	<i>Hasard</i>	<i>Profit</i>	<i>Solitude</i>	<i>Intégration</i>	<i>Mystique</i>
Description sommaire	Le PJ est en lutte contre le système et ne compte pas le réintégrer, bien au contraire ! Compétences de combat privilégiées...	Le PJ se laisse guider par le hasard de sa Destinée. Il prend les coups du destin comme autant de vents différents le guidant sur le sentier de sa vie...	Le PJ cherche à maximiser son profit personnel en toute circonstance. Pour une raison ou une autre, il a raté une belle carrière de Marchand...	Le PJ cherche avant tout à mener sa petite vie loin de l'agitation de la Galaxie. Ce n'est pas de gaîté de cœur qu'il se mêle à la société, même en ses marges...	Le PJ cherche à rejoindre la société impériale et à intégrer la guildes qui correspond le mieux à ses affinités. Avec un peu de persévérance, il peut y arriver...	Le PJ cherche une forme de spiritualité en adéquation avec son moi profond. Ses réactions sont souvent guidées par des croyances étonnantes pour les autres...

Exemples d'occupations selon les « voies » :

Rébellion : hors-la-loi ou cambrioleur galactique, révolutionnaire en fuite, baroudeur contestataire

Hasard : baroudeur sans le sou, dilettante déshérité, gagnant de la grande Loterie d'Andromède

Profit : détective privé, artiste performeur, pirate de l'espace

Solitude : baroudeur solitaire, détective privé, explorateur de mondes inconnus

Intégration : artiste méconnu, mercenaire loyal, corsaire

Mystique : artiste autodidacte, psychographe en fuite, « Appelé »

2. Guildes – Clergé

Le représentant du clergé au Conseil Suprême est le **Sage Suprême**, nommé à vie.

Lorsque ce dernier sent son dernier souffle arriver...il désigne oralement son successeur parmi n'importe quel prêtre de grade 6 de l'une des Eglises officiellement reconnues par l'Empire.

Liberté Cosmique

Fondation : 21^e siècle

Symboles : la Liberté, l'Air et le Beau, l'Arbre, L'Amphore, la Coupe, l'Ivresse, l'Envoûtement, le Jeu

Hiérarchie : 1 (église la moins structurée de toutes)

Puissance politique : 1 (ses prêtres vivent souvent dans le dénuement, et ne recherchent ni le pouvoir, ni l'argent)

En deux phrases : les prêtres de la Liberté Cosmique tentent d'élever l'individu en lui faisant prendre conscience à la fois de son pouvoir psychique et de sa débilité face au Cosmos. Ils vénèrent par-dessus tout la Liberté de l'Être et se prennent peu au sérieux.

Fils de l'Homme

Fondation : 40^e siècle

Symboles : la Terre, la Pierre, la Fondation, la Mère, la Grande Déesse

Hiérarchie : 6 (église hyperstructurée)

Puissance politique : 4 (peu souvent au premier plan mais crainte même par le Conseil Suprême)

En deux phrases : son principe fondamental tient en sa croyance en la suprématie de la race humaine. C'est le culte le plus agressif de toutes les églises et il entretient des rapports étroits avec l'Armée.

Glorieuse Volonté

Fondation : 60^e siècle

Symboles : le Feu et le Bien, l'Arc-en-ciel, l'Archer, la Volonté, l'Arche, la Gloire

Hiérarchie : 3 (église structurée mais laissant une grande liberté individuelle à ses membres)

Puissance politique : 2 (dotée de principes moraux trop peu compatibles avec la politique, elle est peu influente)

En deux phrases : fervents partisan de la Justice, ils préfèrent agir (même si c'est souvent dans l'ombre) que parler.

Incorruptible, elle est chargée de lutter contre les abus de pouvoirs PSI.

Lumière Intérieure

Fondation : 80^e siècle

Symboles : l'Eau et le Beau, la Spirale Noire, le Caché, l'Inconscient, le Verbe, le Sens Interne, l'un de l'Un

Hiérarchie : 4 (église structurée mais laissant une certaine liberté « entrepreneuriale » à ses membres)

Puissance politique : 4 (son influence lui vient principalement de sa puissance financière)

En deux phrases : issue d'un schisme avec l'Eglise de la Vertu Démoniaque, elle prêche l'élévation spirituelle par la corruption du matériel. Soutien fanatique du pouvoir impérial (sans doutes à cause de son histoire tourmentée), la Lumière Intérieure gère seule les satellites-plaisirs et de nombreuses concessions agricoles et minières.

Conscience Universelle

Fondation : 100^e siècle

Symboles : l'Air et le Vrai, le Vent, le Souffle, le Mana, l'Egalité, la Voix, l'Ame commune

Hiérarchie : 5 (église très structurée)

Puissance politique : 6 (culte le plus représenté dans l'Empire, nomme les Grands Prêtres impériaux)

En deux phrases : Principale Eglise de l'Empire, elle prône la Justice, l'Egalité et la Communication entre toutes les races. Ses prêtres sont certainement les plus sages de tout le clergé et ils ont une connaissance des pouvoirs PSI considérable.

Connaissance Totale

Fondation : contemporaine

Symboles : la Terre et le Bien

Hiérarchie : 4 (église assez structurée)

Puissance politique : 4 (culte récent mais force montante)

En deux phrases : prône la recherche de la Connaissance et la supériorité du Savoir afin d'élever l'Être. Constitue une super banque de données universelle qui fait craindre à certains qu'elle ne découvre quelques secrets dangereux pour son existence.

2

	Clergé – EGLISES					
	<i>Liberté Cosmique</i>	<i>Fils de l'Homme</i>	<i>Glorieuse Volonté</i>	<i>Lumière Intérieure</i>	<i>Conscience Universelle</i>	<i>Connaissance Totale</i>
Compétences requises au niv. 3	- Survie urbaine - Survie en m. h. - <i>Transf. Emp.</i>	- Athlétisme - Cbt mains nues - 6 ^e sens	- Cbt distance - Cbt contact - <i>Télékinésie</i>	- Psychol. Univ. - Séduction - <i>C. des émotions</i>	- Histoire Gal. - Culture Gal. - <i>Télépathie</i>	- Intégration ment. - à choix 1 S&T - <i>Neutral. PSI</i>
Caractéristique	Volonté	Volonté	Volonté	Aura	Ame	Intelligence
Compétence directrice	Conscience PSI	Contrôle des énergies	Arts martiaux	Contrôle des sens	Transfert empathique	Universalisme

3. Guildes – Armée

L'armée est placée sous le commandement suprême de **Sa Majesté Impériale**.

Au niveau opérationnel, l'armée est constituée de 6 divisions. Chaque division est dirigée par un **Magnus** qui siège au Conseil Militaire. Le général en chef est le **Supra Magnus**, désigné parmi les Magnus à cette fonction pour 6 années avant de céder sa place à un autre Magnus.

Division Intervention

Magnus : général Ingmar Jacobus

Emblème : guêpe (allégorie de la force rapide et précise) se déplaçant d'une demi-sphère noire, symbolisant les ténèbres et la guerre, vers une demi-sphère blanche, représentant la paix impériale.

En deux phrases : il s'agit de loin de la plus grande des divisions. A la fois corps d'infanterie « classique », corps expéditionnaire embarqué et force d'intervention rapide disposant de commandos très entraînés.

Exemples de professions : fantassin libre-affilié, commando indépendant (qui a dit « mercenaire » ?), garde du corps

Division Formation

Magnus : générale Illéana Wun Valoris

Emblème : créature humanoïde écartelée sur les cinq branches d'une étoile représentant la galaxie.

En deux phrases : servait à l'origine à former et coordonner les défenses locales des colonies humaines de l'antique Confédération. De nos jours elle se spécialise dans la formation du personnel militaire et dans le développement, la manipulation et la maintenance de l'armement hypersophistiqué de l'Empire.

Exemples de professions : formateur de recrues, conseiller technique pour la défense de nouveaux territoires, démonstrateur pour un marchand d'armes, expert en armement

Division Nova

Magnus : générale Fala Ab Daana

Emblème : soleil rayonnant dans une spirale symbolisant leur vocation exploratrice et l'aide qu'ils peuvent apporter

En trois phrases : travaillant en permanence en collaboration avec la Guilde Navyborg, cette division a deux vocations : militaire et humanitaire.

Au niveau militaire c'est à la fois un corps de police spatiale, de gardes-frontières galactiques et de chasseurs de pirates. Du point de vue humanitaire, la Division Nova est chargée des missions de sauvetage spatial ou planétaire, de l'exploration de nouvelles voies interstellaires ainsi que des liaisons avec les mondes dits « à rentabilité zéro ».

Exemples de professions : spationaute (explorateur-cartographe), corsaire, douanier

Division Guet

Magnus : général Ossium Travv

Emblème : l'œil (représentant l'affût et la conscience) inclus dans une pyramide (symbole de mystère et d'accomplissement)

En une phrase : surnommés les Yeux de l'Empereur, les soldats de cette division d'espionnage et de renseignement sont souvent les héros de feuilletons TriD !

Exemples de professions : agent du renseignement (espion), enquêteur spécial, diplomate impérial

Courrier Impérial

Magnus : général Andromedes Lo Ouris

Emblème : la flèche

En deux phrases : seule exception au monopole Navyborg sur le pilotage spatial, cette division possède les Chasseurs-Courriers, les engins les plus rapides connus. Leurs missions concernent la transmission de messages secrets, la remise de matériel officieux, l'estimation de situations « à problèmes », etc...

Exemples de professions : pilote de Chasseur-Courrier, éclaireur, agent de transmission

Corps des Scorpionautes

Magnus : général Khalo

Emblème : scorpion noir et doré symbolisant l'indestructibilité, la ressource et l'incorruptibilité

En deux phrases : division prétorienne originellement affectée à la protection rapprochée de l'Empereur. Ces tâches se sont diversifiées et ses supers agents génétiquement modifiés et dotés des implants les plus fiables et performants jamais développés sont capables de remplir les tâches de n'importe quelle division.

Exemples de professions : Scorpionaute

3

Armée – DIVISIONS						
	<i>Intervention</i>	<i>Formation</i>	<i>Nova</i>	<i>Guet</i>	<i>Courrier</i>	<i>Scorpionaute</i>
Compétences requises au niv. 3 * 4 pour <i>Scorp.</i>	- Athlétisme - Stratégie et T. - Cbt au contact	- Cbt à distance - Interrogatoire - Survie en m. h.	- Conduite NT5-6 - Pilotage T.-L. - Astronavigation	- Déguisement - Interrogatoire - Survie urbaine	- Conduite NT1-2 - Conduite NT3-4 - Conduite NT5-6	- 6 ^e sens - Cbt au contact - Cbt à distance
Caractéristique	Endurance	Force	Coordination	Perception	Intelligence	Corps
Compétence directrice	Combat à distance	Commandement	Combat interfacé	Discretion	Pilotage T.-L.	Arts martiaux

4. Guildes – Guilde Navyborg

Les deux conditions nécessaires pour entamer une carrière Navyborg sont :

- 1) de ne pas être sujet à la maladie du vol hyperluminique et
- 2) être prêt à devenir un cyborg...

Au début de son entrée dans la guilde, le jeune Navyborg se voit « offrir » un plot vertébral afin de pouvoir accueillir en son corps les prothèses qui caractérisent l'apparence des Navyborg. Ces derniers sont particulièrement fiers de l'aspect « voyant » de ces implants. Qu'ils soient aussi discrets que des oreilles cybernétiques ou aussi évidents qu'une tête et deux bras robotiques, chaque Navyborg dispose ainsi d'une « marque robotique ».

Propulsion Varlet

Emblème : roue dentée (rappelant l'origine de la profession, née dans les flancs des navires sillonnant les océans planétaires).

En deux phrases : ce sont les ingénieurs mécaniciens responsables de la construction et de la maintenance des moteurs Varlet et de tout ce qu'ils impliquent pour un vaisseau (répartition d'énergie, maintien de vie)

Exemples de professions : ingénieur mécanicien, réparateur sur astroport, développeur sur chantier spatial

Armement et combats

Emblème : Deux parties séparées par un éclair. Une étoile d'argent sur fond outremer dans la partie supérieure gauche et un trident argent sur fond turquoise dans la partie inférieure droite.

En deux phrases : canonnières spécialisés dans le maniement des Fleurs de la Mort et redoutables combattants embarqués. C'est la force de frappe et le bras armé de la Guilde, presque plus soldats que navyborgs.

Exemples de professions : canonnier, gendarme embarqué, expert en armement Varlet

Passerelle et Pilotage

Emblème : oiseau solitaire sur fond d'étoiles

En deux phrases : cette spécialisation inclut la formation des chefs navigateurs, des pilotes et des commandants de bord. C'est de loin la plus grande école de la guilde. Lors des passages aux grades 4 à 6, le navyborg a le choix de se « sur spécialiser » à la Passerelle (postes de commandement) ou au Pilotage (as des as).

Exemples de professions : pilote corsaire, navigateur sur long courrier, commandant en second

Gestion de bord

Emblème : petit animal à fourrure endormi sur fond de ciel nocturne, doté d'une étoile par grade

En une phrase : à la fois hôte, gestionnaire de bord, comptable, négociant et diplomate, le navyborg qui sort de cette spécialisation est capable de tout faire !

Exemples de professions : hôtelier ou restaurateur, commissaire de bord, négociateur de la guilde

Pressyborg

Emblème : aucun

En deux phrases : voyageur par excellence, le pressyborg est chargé de collecter, protéger et faire circuler les informations TriD à travers la galaxie avec une objectivité absolue. Tous les pressyborg sont équipés d'une prothèse TriD.

Exemples de professions : grand reporter, envoyé spécial, journaliste indépendant

Propulsion Lehouine

Emblème : un trou noir...

En deux phrases : responsables du secret le mieux gardé de l'Empire. Spécialisation inaccessible au PJ.

Exemples de professions : -

4

Guilde Navyborg – SPECIALITES						
	<i>Propulsion Varlet</i>	<i>Armement et Combat</i>	<i>Passerelle et Pilotage</i>	<i>Gestion de bord</i>	<i>Pressyborg</i>	<i>Propulsion Lehouine</i>
Compétences requises au niv. 3	- Electroméc. - Physique - Connais. T.-L.	- Pilotage T.-L. - Stratégie et T. - Plot Vertébral	- Astronavig. - Connais. T.-L. - Pilotage T.-L.	- Connais. T.-L. - Marchandage - Langages ET	- Prothèse TriD - Xénoculture - Culture Galact.	- Astronavig. - Connais. T.-L. - Physique
Caractéristique	Intelligence	Coordination	Intelligence ou Coordination	Aura	Intelligence	Âme
Compétence directrice	Propulsion Varlet	Combat interfacé	Commandement ou Pilotage T.-L.	Psychologie Univ.	Média&Tridéo	Propulsion Lehouine

5. Guildes – Loge Tekno

Chacun des 6 départements de la Loge fonctionne tous autour de 4 grands axes :

- 1) **Main d'œuvre.** Il s'agit de fournir du personnel qualifié dans la manipulation et l'entretien de toute production technologique.
- 2) **Réalisation sur demande.** La loge effectue des recherches pour créer, améliorer ou transformer un nouveau produit.
- 3) **Collecte et analyse de données.** Que se soit dans le domaine et la biologie, dans celui de l'exploration spatiale ou encore dans l'observation d'autres cultures (qui a dit « espionnage culturel et industriel » ?).
- 4) **Recherche pure.** Sans contraintes de rentabilité (c'est le problème de l'axe « réalisation ») mais pas de concurrence interne, les scientifiques purs et durs se retrouvent dans cette optique.

Robotique

En deux phrases : ce département se consacre avant tout à la conception et à l'entretien de robots, notamment des Formecs et des Logimecs et autres petits bidules gadgets dont raffolent les enfants des mondes à haut NT. La création de cerveaux positroniques intelligents et de robots à apparence humaine est théoriquement possible mais reste un sujet à la fois tabou et TRES impopulaire.

Exemples de professions : ingénieur cybernétique, bidouilleur de logimec, roboticien fou

Espace et communication

En deux phrases : fabriquent et entretiennent les vaisseaux Varlet en collaboration avec la guilde Navyborg. Développent et gèrent l'immense réseau de communication intergalactique : la Toile. Ces techno sont également responsables de l'Admintek, la toute puissante et tentaculaire administration impériale.

Exemples de professions : infonoute, bureaucrate, technicien réparateur, développeur en systèmes de propulsion

Santé et Prothèses

En deux phrases : ce département gère tout ce qui touche au corps (humain ou E.T.), à son amélioration et à la prévention des maladies.

Exemples de professions : médecin de bord, biologiste de laboratoire, pharmacologue chimiste, chirurgien clinicien

Armement et défense

En une phrase : ce département s'occupe du développement de toute forme d'armement : matériel, biologique, psychologique, bactériologique... souvent en collaboration avec d'autres départements.

Exemples de professions : développeur de programmes d'armements, expert en technologie militaire, réparateur de canaonde

Ecologie

En deux phrases : ce département travaille souvent en collaboration avec ceux de « Santé et Prothèses » et « Découvertes et Analyses ». Spécialisés dans toutes les manifestations possibles de la Vie (qu'elle soit microbienne ou planétaire), ce sont avant tout des scientifiques « de terrain ».

Exemples de professions : baroudeur idéaliste, xénobotaniste, spécialiste en cosmobiologie cométaire

Découvertes et Analyses

En deux phrases : chargés de maintenir à jour la Banque de Données Universelle, ces scientifiques touche-à-tout sont toujours à l'avant-garde du progrès. Collaborent souvent avec l'Eglise de la Connaissance Totale.

Exemples de professions : archéologue, espion industriel, explorateur indépendant

5

Loge Tekno – DEPARTEMENTS						
	Robotique	Espace et Communication	Santé et Prothèses	Armement et Défense	Ecologie	Découverte et Analyses
Compétences requises au niv. 3	- Electroméc. - Informatique - Physique	- Intégration mentale - Electroméc. - informatique	- Biogénétique - Médecine - Pharmachim.	- Cbt interfacé - Informatique - Cybernétique	- Pharmachimie - Biogénétique - Xénocultures	- Architecture - Xénocultures - Système D
Caractéristique	Intelligence	Intelligence	Intuition	Intelligence	Perception	Esprit
Compétence directrice	Cybernétique	Physique	Médecine ou Biogénétique ou Pharmachimie	Electromécanique	Ecologie	à choix dans « Sciences et Techniques »

6. Guildes – Hanse des Marchands

De par sa nature même qui doit savoir s'adapter à l'exigence du marché, la Hanse des Marchands est multiforme. D'une petite société artisanale familiale aux consortiums géants qui influencent l'économie de secteurs entiers, la Hanse contient des entreprises de toute sorte.

Statuts personnels

Les marchands peuvent appartenir à 3 catégories distinctes :

- **Marchand rattaché**, employé d'une entreprise membre d'une corporation (voir Encyclo2, p. 58)
- **Marchand indépendant**, parfois (mais pas toujours) affilié à une corporation
- **Marchand contrebandier**, secret et solitaire, au statut aussi officieux que recherché !

Avantages d'un rattachement

Le rattachement à une corporation offre certains avantages en échange d'une réelle perte d'indépendance :

- **Gratuité** des transports sur les Varlets de la corporation.
- **Demi-tarif** sur les Lehouine (accord avec la Guilde Navyborg)
- **Facilités** de recherche, d'achat et de vente dans ses domaines de spécialité
- **Prix concurrentiels** dans ces mêmes domaines.

Organisation de base

Chaque planète rattachée à l'Empire (et souvent également certains mondes « extra-impériaux ») bénéficie d'une Antenne locale de la Hanse.

Celle-ci, généralement basée dans la capitale économique planétaire, suit toujours le même schéma d'organisation :

- **Pôle administratif et technique** : chargé de la gestion courante de l'antenne et du « backoffice » (marchands guildiens de grade 1 ou 2).
- **Secteur commercial** : chargés des contacts avec les autres Marchands (guildiens, libr'afs, étrangers ou autochtones). Ils informent des lois en vigueur, offrent un service de conseil économique et financier, etc... Service payant : **100 C x NT planète de l'heure** (marchands guildiens de grade 2 ou 3, plus rarement 4).
- **Personnel d'encadrement** : responsables d'un secteur économique, ils prennent rarement le temps de conseiller d'autres Marchands. Service payant : **2000 C x NT planète de l'heure** (marchands guildiens de grade 4, plus rarement 5).
- **Direction** : quasiment inaccessibles mais terriblement efficaces sont les membres du Directoire... (marchands guildiens de grade 5 ou 6 sur les mondes NT 6).

Toute société membre de la Hanse suit théoriquement le même schéma organisationnel. Dans les faits, les petites entreprises divergent parfois beaucoup de ce modèle « idéal ».

Filières

La carrière de Marchand offre certaines spécialisation (généralement au-delà du grade 3) :

Fabrication : recherche et usinage (en partenariat avec la loge Tekno), création et artisanat

Distribution : secteur commercial proprement dit, achat/vente

Services : accueil, service après-vente, courtage, sociétés de services (hors finance)

Finance : banques, assurances, placements, manipulations boursières

Administration : gestion du personnel, comptabilité, gestion des stocks

Communication : publicité, marketing, relations avec les médias et le public, reportages commerciaux

6

Hanse des Marchands – FILIERES						
	Fabrication	Distribution	Services	Finance	Administration	Communication
Compétences requises au niv. 3	- Arts graphiques - Système D - Science&Tech.	- Séduction - Corruption - Economie et F.	- Droit et Lég. - Marchandage - Psycho Univ.	- Corruption - Bureaucratie - Droit et Lég.	- Persuasion - Droit et Lég. - Langage E.T.	- Séduction - Persuasion - Baratin
Caractéristique	Intelligence	Aura	Aura	Intelligence	Volonté	Aura
Compétence directrice	à choix dans « Sciences et Techniques »	Marchandage	Séduction	Economie & Finance	Bureaucratie	Média & TriDologie

Caractère et Passions (facultatif)

Il est possible de personnaliser son personnage en choisissant à la création des Qualités, Défauts et Passions.

Ces traits de caractère sont chiffrés de 1 (mineur, trait caché) à 6 (majeur, immédiatement décelable).

Bien que regroupés par « guildes » il est tout à fait possible de choisir un trait d'une guilde différente de celle de son personnage. Ce ne sont après tout que des « approximation psychologiques statistiques »...

Qualités et Défauts

Aventurier 1. Curieux 2. Débrouillard 3. Indépendant 4. Négligé 5. Sans-gêne 6. Toxicomane	Prêtre 1. Désordonné 2. Généreux 3. Influençable 4. Moralisateur 5. Orgueilleux 6. Patient	Soldat 1. Autoritaire 2. Boute-en-train 3. Courageux 4. Débauché 5. Dynamique 6. Servile
Navyborg 1. Froid 2. Imaginatif 3. Jaloux 4. Naïf 5. Ponctuel 6. Timide	Tekno 1. Méfiant 2. Organisé 3. Paresseux 4. Passionné 5. Retardataire 6. Tête-en-l'air	Marchand 1. Avare 2. Couard 3. Cultivé 4. Gourmand 5. Soigné 6. Volubile

Passions

Aventurier 1. Contes&Légendes 2. Gastronomie 3. Géographie 4. Météorologie 5. Sports d'Endurance 6. Xéno-écologie	Prêtre 1. Astrologie 2. Chant 3. Histoire 4. Liturgie 5. Occultisme 6. Religions E.T.	Soldat 1. Athlétisme 2. Chasse/pêche 3. Culturisme 4. Jeux de hasard 5. Littérature 6. Sculpture
Navyborg 1. Acrobatie 2. Astronomie 3. Danse 4. Sports d'Adresse 5. Théâtre 6. TriDologie	Tekno 1. Collection 2. Dessin 3. Droit 4. Jeux de réflexion 5. Musique 6. Poésie	Marchand 1. Antiquités 2. Architecture 3. Coutumes 4. Mode 5. Politique 6. Xéno-cultures

Progression : points d'expérience et points de Guilde

Points d'Expérience :

1-3 points d'expérience peuvent être gagnés par séance de jeu.

Ces points peuvent être dépensés pour augmenter les compétences utilisées durant le jeu (« petites croix ») ou pour augmenter les caractéristiques.

Points de Guilde :

1-6 points de Guilde peuvent être gagnés par séance de jeu.

Ces points représentent les « hauts faits » répertoriés dans le dossier du personnage auprès de sa guilde. Il faut donc généralement que ce dernier informe celle-ci de ses « bonnes actions » pour pouvoir en bénéficier.

Ces points servent essentiellement pour progresser dans la hiérarchie des Guildes (grades).

Augmentation des compétences :

Pour augmenter une compétence par l'expérience il faut réunir autant de pts d'expérience que le niveau que l'on veut atteindre. Il n'est pas possible de monter de plusieurs niveaux en une fois ! Une fois l'augmentation effective, les pts d'expérience sont dépensés.

Exemple : Pour passer de Discrétion 3 à Discrétion 4, Jason McCord doit dépenser 4 points d'expérience.

Augmentation des caractéristiques :

Il est possible d'augmenter le score d'une caractéristique (et donc, le cas échéant de sa ½ caractéristique, voir tableau) en réunissant 2 x le niveau que l'on veut atteindre.

Exemple : Augmenter sa Coordination de 8 à 9, Jason McCord doit dépenser 18 points d'expérience. Dans ce cas sa ½ caractéristique n'augmentera pas car elle est toujours arrondie à l'inférieur...

Changements de grade :

Le grade d'un personnage représente essentiellement son **statut social** au sein de sa guilde et de la société impériale. Cela peut lui donner le droit d'accéder à des informations confidentielles ou lui permettre d'obtenir des faveurs ou des privilèges particuliers (notamment au sein de l'Admintek).

Cela ne représente **pas** son niveau de vie ni son « salaire ». Un personnage de niveau 1 peut parfaitement être multimilliardaire !

D'une manière générale, les grades représentent les statuts suivants :

		Points de Guilde demandés
Grade 1	Jeune adulte députant sa vie active	-
Grade 2	Monsieur et Madame Tout-le-monde	4
Grade 3	Cadre expérimenté	6
Grade 4	Cadre supérieur, grandes responsabilités et/ou indépendance	16
Grade 5	Fonctions de direction, très grandes responsabilités et/ou indépendance	25
Grade 6	Plus haut niveau possible au sein d'une guilde, niveau de responsabilités maximum...	36

La promotion aux **grades 2 et 3** se fait :

- 1) Après avoir réuni « grade à atteindre x 2 » **points de Guilde**.
- 2) Sur proposition de la hiérarchie du personnage (= selon le bon vouloir du MJ...).

La promotion aux **grades 4, 5 et 6** se fait :

- 1) Après avoir réuni « grade à atteindre² » **points de Guilde**.
- 2) Sur proposition de la hiérarchie du personnage (= selon le bon vouloir du MJ...).
- 3) Après avoir choisi une **Spécialisation** (voir tableaux des Spécialisations).
- 4) Avoir atteint au minimum le niveau 3 dans les **Compétences requises** (voir tableaux des Spécialisations) et le niveau du grade désiré (4, 5 ou 6) dans la **Compétence directrice**.
- 5) Après un jet réussi dans la **Compétences directrice** : malus de 1 pour passer au grade 4, malus de 2 pour passer au grade 5, malus de 3 pour passer au grade 6.

Combats : principes de base

Combat à mains nues ou au contact

L'attaquant effectue un jet d'attaque (combat au contact, à mains nues, Arts Martiaux, etc...).

Le défenseur effectue un jet de défense (parade, esquive, etc...).

Les degrés de réussites sont comparés selon tableau ci-dessous :

Attaque	Défense	Conséquence	Détails
Critique	Succès	1 x dégâts avec armure	L'attaque cause des dégâts normaux, l'armure protège normalement.
Critique	Echec	2 x dégâts avec armure	L'attaque cause des dégâts extraordinaires au défaut de l'armure, qui ne protège pas.
Critique	Maladresse	Dégâts max <u>sans</u> armure	L'attaque cause des dégâts extraordinaires au défaut de l'armure, qui ne protège pas.
Succès	Critique	défenseur : prochaine action +1	Le défenseur bloque l'attaque et se met en bonne position pour la prochaine action.
Succès	Echec	1 x dégâts avec armure	L'attaque cause des dégâts normaux, l'armure protège normalement.
Succès	Maladresse	Dégâts max avec armure	L'attaque cause des dégâts extraordinaires au défaut de l'armure, qui ne protège pas.
Echec	Critique	défenseur : prochaine action +2	Le défenseur bloque l'attaque et se met en <u>très</u> bonne position pour la prochaine action.
Echec	Succès	défenseur : prochaine action +1	Le défenseur bloque l'attaque et se met en bonne position pour la prochaine action.
Echec	Maladresse	défenseur : perte de l'arme	Le défenseur se retrouve en fâcheuse posture.
Maladresse	Critique	défenseur : prochaine action +2	Le défenseur bloque l'attaque et se met en <u>très</u> bonne position pour la prochaine action.
Maladresse	Succès	défenseur : prochaine action +1	Le défenseur bloque l'attaque et se met en bonne position pour la prochaine action.
Maladresse	Echec	attaquant : perte de l'arme	L'attaquant se retrouve en fâcheuse posture.
Maladresse universelle (remplace toute autre indication, selon la volonté du MJ)		Perte de l'arme	L'attaquant ou le défenseur perd son arme.

Esquive

L'« Esquive de combat » (qui implique de pouvoir éviter totalement un coup puis de pouvoir attaquer normalement son tour venu) n'est possible qu'en **Combat à mains nues**, avec un jet sous cette compétence (ou le Pouvoir PSI « **Arts martiaux** » si le PJ en dispose).

La compétence **Athlétisme** peut faire office de compétence d'« Esquive » lorsque les conditions s'y prêtent (faible encombrement du personnage, attaque visible et raisonnablement rapide, etc...).

Dans ce cas le personnage « plonge » pour esquiver une attaque.

- Il est possible de faire une telle esquive par tour (= de plonger **chaque** tour **une** fois pour esquiver **une** attaque).
- Par contre le personnage « plongeant » n'est plus en mesure d'attaquer tant que son adversaire n'a pas raté une attaque ou que lui-même n'a pas réussi un critique dans son esquive.

Combat à distance

Le combat avec des armes à distance (projectiles ou rayons) laisse bien moins de chance au défenseur ! A moins que ce dernier ne possède un talent particulier (Pouvoir PSI « **6^e sens** » par exemple), il est incapable d'éviter l'attaque.

Seules les lignes impliquant un « Echec » du défenseur sont utilisées dans le tableau des Matrices attaques/Défenses ci-dessus.

Seuils de blessures

Lorsqu'un personnage encaisse un coup, **l'attaquant tire les dégâts de l'arme** (dégâts d'Impact, ou Energétiques ou encore, plus rarement, les deux) auxquels **on soustrait l'éventuelle armure** correspondante (valeur de protection Impact contre les dégâts d'Impact et Energétique contre les dégâts Energétique...).

Seuils de Blessure :	Malus :
Légère = ½ Endurance	-1
Sérieuse = 2 x ½ Endurance	-2
Grave = 3 x ½ Endurance	-3
Mort = 2 x Endurance + ½ Volonté	

- Lorsque le seuil de **Blessure Légère (BL)** est atteint, le personnage a encaissé des blessures de peu de gravité (coupures, brûlure, petite déchirure, doigt cassé, grosse foulure, etc.).
Il subit toutefois un malus aux actions physiques de **-1**.
Un traitement avec une petite trousse de soin est suffisant pour stopper les hémorragies et assurer le rétablissement.
- Lorsque le seuil de **Blessure Sérieuse (BS)** est atteint, le personnage a encaissé des blessures non anodines qui nécessitent une prise en charge médicale pour bien guérir (profonde coupure, côte cassée, fracture osseuse, etc.).
Il subit un malus aux actions physiques de **-2**.
Un traitement avec Médibloc NT4 ou les soins d'un médecin capable et bien équipé sont requis.
- Lorsque le seuil de **Blessure Grave (BG)** est atteint, le personnage a besoin de soins médicaux urgents (traumatisme crânien profond, grande fracture ou fractures osseuses multiples, grave brûlure, choc physiologique, etc.).
Il subit un malus aux actions physiques (et parfois mentales) de **-3**.
- Lorsque le seuil de **Mort (M)** est atteint, le personnage est dans un état critique, incapable de faire quoi que se soit.
Sans soins appropriés (jet de Médecine à -3 sans matériel, -2 avec un matériel sommaire, -1 avec du bon matériel et sans malus avec un Médibloc) il décède dans les **Endurance + 1d6 minutes**.
- Si un personnage encaisse plus de blessures que **2 x son seuil de Mort** il est considéré comme **désintégré** !

Les malus se cumulent. Ainsi, un personnage souffrant d'une Blessure Grave (malus -3) encaissant encore une Blessure Légère (malus -1) voit son malus total sur les actions physiques passer à -4 !

Inconscience

Seuil d'Inconscience = Endurance

Jet d'Inconscience (lorsque le seuil est franchi en un coup) = **jet de Volonté** – dommages dépassant le score d'Endurance

- Un **critique** et toujours synonyme de réussite (donc pas d'inconscience).
- Une **maladresse** implique un temps d'inconscience doublé.

Combat à mains nues, armes contondantes

Dans le cas de coups infligés à mains nues ou avec des armes contondantes (bâton, matraque, nunshaku, etc...) les dommages sont comparés au seuil d'Inconscience.

Lorsque ce seuil est atteint, le personnage fait un jet de Volonté avec les malus habituels (dégâts excédants son seuil). En cas d'échec, il tombe **assommé pour 1d6 x [marge d'échec au jet de Volonté] minutes**.

Paralyseurs et Etourdisseurs

Ces armes sont particulièrement efficaces pour mettre hors de combat un adversaire sans, normalement, le tuer.

Si le moindre « point de dégât » est infligé (si les dégâts dépassent la valeur de protection Energétique de l'armure), la victime effectue immédiatement un jet de **Volonté** avec un malus égal à la puissance utilisée en dés (2, 3 ou 4) :

- en cas **d'échec**, les dégâts représentent le nombre de minutes d'inconscience.
- en cas de **maladresse**, la victime décède !

Exemple :

Jason McCord est impliqué dans un combat au tube micromissile.

Son score d'**Endurance** est de 9.

Son **bonus d'Endurance** est donc de 4 ($\frac{1}{2}$ Endurance arrondi à l'inférieur).

Son score de **Volonté** est de 7.

Son **bonus de Volonté** est donc de 3 ($\frac{1}{2}$ Volonté arrondi à l'inférieur).

Ses seuils de blessures et d'inconscience sont les suivants :

BL = 4

BS = 8

BG = 12

M = 21

Inconscience = 9

Un tir de micromissile lui fait subir un coup de 15 points de dommages (Impact). Son armure (cuir de gravosaure bouilli) le protège de 4 points. Il encaisse donc 11 points de blessure.

C'est une blessure sérieuse (BS) !

Jason subit dorénavant un malus de 2 points sur ses actions physiques.

Mais ce n'est pas tout : le seuil d'Inconscience de Jason est dépassé en un coup. Il effectue donc un jet de Volonté... et obtient 6 aux dés... Ouf, au moins il reste conscient !

Soins et récupération

		Activité			
		Grande (effort physique ou intellectuel intense)	Moyenne (effort physique ou intellectuel habituel)	Faible (nombreuses plages de repos)	Nulle (garder le lit toute la journée)
Soins	Aucuns (Rambo...)	+ 1 Pt de Dommage / jour	-	- 1 Pt de Dommage / 1d6 semaine	- 1 Pt de Dommage / semaine
	Minimums (garde malade, changements de pansements)	-	- 1 Pt de Dommage / semaine	- 1 Pt de Dommage / jour	- 2 Pts de Dommage / jour
	Moyens (diagnostique médical régulier, médicaments)	- 1 Pt de Dommage / semaine	- 1 Pt de Dommage / jour	- 2 Pts de Dommage / jour	- 3 Pts de Dommage / jour
	Importants (structure hospitalière NT4+, médicaments spécifiques)	- 1 Pt de Dommage / jour	- 2 Pts de Dommage / jour	- 3 Pts de Dommage / jour	- 4 Pt de Dommage / jour

Au-delà, la Médecine PSI ou les Autodoc (« Cercueils de Régénération ») sont capables de faire des miracles...

Espérance de vie

Sans *Pérédène*, l'âge biologique maximum est de (CORPS + ESPRIT + AME) x 4.

Avec l'accession aux grades 4 et plus, la guilde du personnage (pour autant qu'il ne soit pas aventurier) lui propose un traitement au *Pérédène* moyennant un prix substantiel...

Pérédène « A »	Grade 4	Age biologique de (CORPS + ESPRIT + AME) x 5	1 000 000 C
Pérédène « B »	Grade 5	Age biologique de (CORPS + ESPRIT + AME) x 6	2 500 000 C
Pérédène « C »	Grade 6	Age biologique de (CORPS + ESPRIT + AME) x 7	5 000 000 C

Il est possible d'avoir accès à des stocks de **Pérédène de contrebande**. Dans ce cas le prix est au minimum doublé et le personnage doit effectuer un jet de **Chance**.

- En cas d'échec, il s'agit d'un stock non certifié qui n'est pas/plus actif.
- En cas de maladresse, le PJ est empoisonné et doit subir un traitement médical d'urgence ou mourir dans les 2d6 jours.

Drogues, Poisons et Alcool

Toute substance psychotrope ou empoisonnée a une toxicité pour l'organisme. Cette toxicité est mesurée en Points de virulence, ou VIR, chiffrée de 1 à 12.

Principe

Si un personnage absorbe un nombre de **point de VIR égal ou supérieur à son ½ score d'Endurance par heure**, il doit réussir un test d'Endurance ou subir les effets de la substance absorbée.

Dans certains cas, les effets des drogues sont désirés et recherchés (comme dans les drogues euphorisantes ou les drogues de combat) et le jet peut être automatiquement raté (au choix du personnage).

Si un personnage absorbe un nombre de points de VIR égal à plusieurs fois sa ½ Endurance, il effectue autant de jets d'Endurance, avec un malus de 1 (cumulatif) dès le 2^e jet.

Chaque échec au test d'Endurance fait subir au personnage les effets de la substance. Ces effets peuvent être cumulables (notamment les malus) en cas d'échecs multiples...

Quantité

La VIR s'applique pour une dose habituelle de la substance, généralement 1 gramme.

Dans le cas de l'alcool la VIR représente une dose « habituelle » de la boisson (un petit verre de ½ dl pour de l'alcool fort, un verre de 1dl pour du vin ou 3 dl pour de la bière, par exemple).

Types d'effets

Type	Effets possibles	Effets en termes de jeu selon les échecs aux tests de VIR
Alcool	très proches des drogues de type « ludique »...	• 1 échec : très joyeux, malus de 1 sur tous les jets (cumulable avec tout autre malus !) • 2 échecs : bourré, malus de 3 (cumulable...) • 3 échecs : boum ! Le personnage tombe dans l'inconscience. En cas de maladresse, c'est le coma éthylique...
Ludique	détachement du monde réel, drogue provoquant hallucinations, euphorie, relaxation, drogue aphrodisiaque, ...	• 1 échec : augmentation de la confiance en soi, Aura +1 mais Coordination -1 (1d6+VIR x 10 min.) • 2 échecs : apathie, somnolence Aura -2 et Coordination -2 (1d6+VIR x 30 min.) • 3 échecs : intoxication, Aura -1 définitif
Temporel	drogue modifiant la perception subjective du temps	• 1 échec : effet normal de la drogue • 2 échecs : drogue sans effet • 3 échecs : intoxication, inconscience (1d6+VIR x 30 min.), Perception -1 définitif
Hypnotique	drogue attaquant la volonté, sérum de vérité...	• 1 échec : abaissement des barrières mentales, Volonté -3 (1d6+VIR min.) • 2 échecs : abaissement des barrières mentales, Volonté -6 (1d6+VIR x 10 min.) • 3 échecs : intoxication, inconscience (1d6+VIR x 30 min.), Volonté -1 définitif
Narcotique	somnifère, neuroleptique, anesthésique...	• 1 échec : réflexes ralentis, insensibilité, Coordination -2 • 2 échecs : sommeil (1d6+VIR x 30 min.) • 3 échecs : intoxication, Coordination -1 définitif
Incapacitant	drogue entravant les actions physiques des êtres,...	• 1 échec : vision troublée, baisse de la motricité, Force et Coordination -2 • 2 échecs : paralysie (1d6+VIR x 10 min.) • 3 échecs : intoxication, inconscience (1d6+VIR x 30 min.), Coordination -1 définitif
Léthal	drogue attaquant la vitalité, généralement mortelle...	• 1 échec : malaises, faiblesse, Perte de 1d6 points de Vie, Force -3 (1d6+VIR heures) • 2 échecs : malaises, faiblesse, Perte de VIR d6 Points de Vie, Force -6 (1d6+VIR x 6 heures) • 3 échecs : mort en 2d6 – VIR rounds, Force -1 définitif (en cas de survie)

Exemple 1 : Lors d'un cocktail de charité organisé par la Princesse Kimuto, Jason McCord (End = 8, $\frac{1}{2}$ End = 4) absorbe en quelques minutes deux doses de *Cyclonoïde bleu* dilué dans sa boisson (non alcoolisée), pour une VIR totale de $2 \times 2 = 4$. Son score de $\frac{1}{2}$ Endurance est atteint, un jet s'impose !

Il effectue un test d'Endurance et jette donc 2d6. Il obtient 7, ouf ! Malgré un goût bizarre, Jason ne subit aucun effet négatif.

Exemple 2 : Quelques minutes plus tard, Jason absorbe encore une double dose de poison portant la VIR totale absorbée dans l'heure à 8 ! C'est 2 fois sa $\frac{1}{2}$ Endurance, il effectue donc un nouveau test d'Endurance, avec un malus de 1 cette fois.

Les dés donnent 8... avec le malus ce jet est un échec et Jason devient incapable de coordonner correctement ses mouvements. Il subit un malus de 2 points sur tous ses jets impliquant la Force ou la Coordination (voir effets du *Cyclonoïde*).

Exemple 3 : Lors d'un concours de beuverie à la *Cervoïse Verte* (VIR 3 par verre), Jason se mesure à Borak, un Goormz velu à poil ras (race E.-T. de NT 1 particulièrement trapue) disposant d'une Endurance de 11 ($1/2 = 5$).

verres	VIR totale	Jason McCord (End = 8, $\frac{1}{2}$ End = 4)	Borak le Goormz (End = 11, $\frac{1}{2}$ End = 5)
1	3	aucun problème...	aucun problème...
2	6	1 ^{er} jet d'Endurance = 5 aucun problème...	1 ^{er} jet d'Endurance = 9 aucun problème...
3	9	2 ^e jet d'Endurance à -1 = 7 aucun problème... mais de justesse !	pas de jet d'Endurance aucun problème...
4	12	3 ^e jet d'Endurance à -2 = 9 échec ! Jason devient très joyeux et subit un malus supplémentaire de 1 sur tous ses jets...	2 ^e jet d'Endurance à -1 = 4 aucun problème...
5	15	aucun -hips- problème...	3 ^e jet d'Endurance à -2 = 8 aucun problème...
6	18	4 ^e jet d'Endurance à -4 (-3 et -1 dû à l'échec précédent) = 6 échec ! Jason est bourré et subit un malus supplémentaire de 3 sur tous ses jets...	pas de jet d'Endurance aucun problème...
7	21	5 ^e jet d'Endurance à -7 (-4 et -3 dû à l'échec précédent) = 2 critique ! Jason gagne un tour de répit (et 1 pt de malus en moins) mais il n'en mène pas large...	4 ^e jet d'Endurance à -3 = 10 échec ! Borak devient très joyeux et subit un malus de 1 sur tous ses jets...
8	24	6 ^e jet d'Endurance à -7 (-5 et -2 seulement grâce à son critique précédent) = 5 échec ! Jason roule sous la table...	pas de jet d'Endurance aucun problème...

Comme vous pouvez le constater, l'abus d'alcool nuit gravement à la santé !