









VAISSEAUX SPATIAUX

Échelle	Hyper prop.	Man-œuv. spat.	Vitesse atmo.	Coque	Boucliers	Capteurs	Armement	Commande feu	Portée spatiale	Portée atmosphérique	Dommages	
Bistouri Endogarde												
Chasseur	Oui	2D+2	8	365-1 050 km/h	5D	2D	75/1D+2	Canon principal	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	6D
								Lance missiles	2D	1/3/7	3-100/300/700	8D
								Canon Gauss	2D	1-3/7/36	100-300/700/3,6 km	5D
Bombardier-mouche mercenaire												
Chasseur	Non	4D	8	365-1 050 km/h	3D+2	1D	75/1D	2 Autocanons (couplés)	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	5D
								Lance missile	2D	1/3/7	3-100/300/700	7D
Bombardier pirate Ostrov												
Chasseur	Oui	1D+2	5	295-850 km/h	6D	2D	50/1D	Batterie laser	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	4D
								3 Tourelles de canons lourds	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	5D
Cargo-cuirassé de la Guilde des Marchands Impériaux												
Croiseur	Oui	1D	3	260-750 km/h	6D	4D	75/2D	20 Canons légers	1D	1-10/15/30	10-100/1,5/3 km	6D
								10 Canons laser	2D	3-20/40/80	6-40/80/160 km	4D
Cargo-croiseur Ekonomat												
Croiseur	Oui	1D	2	225-650 km/h	4D	2D	50/1D	12 Canons légers	1D	1-10/15/30	10-100/1,5/3 km	6D*
								8 Canons laser	2D	3-20/40/80	6-40/80/160 km	4D
Cargo-croiseur mercenaire												
Croiseur	Oui	1D+2	5	295-850 km/h	5D	3D	75/1D	20 Batteries laser	2D	3-20/40/80	6-40/80/160 km	4D
								10 Canons légers	2D	1-10/15/30	2-20/3/6 km	6D*
								5 Lances missiles	1D	1/3/7	3-20/6/14 km	7D
Chasseur mercenaire Ostrov												
Chasseur	Oui	2D	6	330-950 km/h	5D	2D	75/1D	Batterie laser	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	4D
								3 Tourelles de canons lourds	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	5D+2
Frégate pirate												
Croiseur	Oui	1D	6	330-950 km/h	4D	2D	50/1D	10 Batteries laser	2D	3-20/40/80	6-40/80/160 km	4D
								2 Canons Gauss	2D	1-5/15/30	2-10/30/60 km	4D
								Rayon tracteur	3D	1-5/15/30	2-10/30/60 km	4D
								3 Tourelles de canons lourds	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	5D
Laboratoire-usine Techno-Techno												
Chasseur	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	2D	75/2D	2 Autocanons	2D+2	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	5D
								Canon Gauss	2D	1-3/7/36	100-300/700/3,6 km	5D
Mouche d'escadre Ekonomat												
Chasseur	Non	4D	12	450-1 300 km/h	2D	-	50/1D	2 Autocanons (couplés)	2D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	5D
Navire de guerre												
Croiseur	Oui	1D	4	-	9D	4D	100/3D	80 Batteries de mitrail. prin.	2D	3-20/40/80	6-40/80/160 km	6D
								40 Canons légers	2D	1-10/15/30	-	7D*
								20 Canons Gauss	2D	1-5/15/30	2-10/30/60 km	4D
								10 Rayons tracteurs	3D	1-5/15/30	2-10/30/60 km	6D
Nef d'exploration												
Chasseur	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	1D	100/3D	Canon de défense	1D	1-2/10/20	100-200/1/2 km	4D
Nef directoriale												
Chasseur	Oui	3D	10	415-1 200 km/h	5D	4D	75/3D	Canon Mag-Drive	3D	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	6D
								Canon léger	1D	3-5/10/20	300-500/1/2 km	5D+2
Nef de largage mercenaire												
Chasseur	Non	2D	6	330-950 km/h	4D+2	2D	50/1D	Autocanon	2D+2	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	4D
								2 Mitrailleuses anti-perso.	3D	-	3-75/200/500	7D*
Sentinelle StellComm												
Chasseur	Oui	1D	8	365-1 050 km/h	6D	2D	75/2D	5 Canons Gauss	2D	1-3/7/36	100-300/700/3,6 km	5D
								3 Canons légers	1D	3-5/10/20	300-500/1/2 km	5D+2
								2 Autocanons	2D+2	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	4D
Spatio-Yacht												
Chasseur	Oui	2D	6	330-950 km/h	4D	2D	75/1D	Autocanon	2D+2	1-3/12/25	100-300/1,2/2,5 km	4D
								4 Canons légers	1D	3-5/10/20	300-500/1/2 km	5D+2
Transporteur léger												
Chasseur	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	1D	25/1D	Canon de défense	1D	1-2/10/20	100-200/1/2 km	4D
Transporteur lourd												
Chasseur	Non	1D+2	5	295-850 km/h	3D	-	50/1D	Rayon tracteur	2D	1-5/15/30	100-500/1,5/3 km	4D
								Canon de défense	1D	1-2/10/20	100-200/1/2 km	4D

1 UA ≈ 25 km/r

DOMMAGES SUBIS PAR LES PERSONNAGES

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur :	Effet :
de 0 à 5	Sonné
de 6 à 10	Blessé
de 11 à 15	Inconscient
de 16 à 20	Mortellement blessé
plus de 21	Tué

ARMURE

Blessures subies par le porteur	Dommages à l'armure
Blessé	Légèrement endommagée (-1 point de protection)
Inconscient	Gravement endommagée (-1D de protection)
Mortellement blessé	Sérieusement endommagée (inutilisable mais réparable)
Tué	Détruite

COUVERTURE

Couverture	Modificateur
Fumée légère / Lumière faible	+1D
Fumée épaisse / Lumière de la lune	+2D
Fumée dense / Obscurité totale	+4D

COUVERTURE

La cible est :	Modificateur :
Cachée à 25%	+1D
Cachée à 50%	+2D
Cachée à 75%	+4D
Cachée entièrement	Si la couverture procure une protection totale, l'attaquant ne pourra pas toucher la cible directement ; il devra tout d'abord détruire la couverture.

DOMMAGES SUBIS PAR LES STRUCTURES

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur :	La protection est :
de 0 à 5	Très légèrement endommagée
de 6 à 10	Légèrement endommagée
de 11 à 15	Gravement endommagée
de 16 à 20	Sévèrement endommagée
plus de 21	Détruite

STRUCTURE

Structure	Vigueur
Porte en bois mince	1D
Porte en bois ordinaire	2D
Porte métallique ordinaire	3D
Porte blindée	4D
Porte méta-blindée	6D

DOMMAGES SUBIS PAR LES VEHICULES

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur :	Effect
0 à 5	Boucliers détruits/ commandes hors d'état
6 à 10	Légèrement endommagé
11-15	Gravement endommagé
16-20	Sévèrement endommagé
21+	Détruit

DOMMAGES SUBIS PAR LES PASSAGERS

Le véhicule est :	Dommages infligés aux passagers :
Légèrement endommagé	1D
Gravement endommagé	3D
Sévèrement endommagé	6D
Détruit	12D

DOMMAGES SUBIS PAR LES VAISSEAUX

Jet de dommages supérieur au jet de coque de :	Effet
0-5	Ecrans détruits/ Commandes neutralisées
6-10	Légèrement endommagé
11-15	Gravement endommagé
16-20	Sérieusement endommagé
21+	Vaisseau détruit

EFFET DU CANON GAUSS

Dommages du canon Gauss dépassant le jet de coque	Effet (se reporter aux dommages des vaisseaux)
0-5 points	Une commande neutralisée
6-10 points	Deux commandes neutralisées
11-15 points	Trois commandes neutralisées
16-20 points	Quatre commandes neutralisées
21+ points	Toutes commandes HS

LOCALISATION

1	Tête
2-3	Torse
4	Bras (lancez un autre dé : 1-3 bras gauche ; 4-6 bras droit)
5	Jambe gauche
6	Jambe droite

ECHELLE

Échelle	Modificateur
Personnage	-
Véhicule	2D
Chasseur	6D
Croiseur	12D
Planète	24D

DIFFICULTES DES ACTIONS

Niveau	Valeur	Portée des armes à feu
Très facile	1-5	Bout portant
Facile	6-10	Courte
Modéré	11-15	Moyenne
Difficile	16-20	Longue
Très difficile	21-30	-
Méta-difficile	31+	-

SOINS ET REPARATIONS

PREMIERS SOINS

Un jet réussi de *Premiers soins* permet de traiter un niveau de blessure : par exemple, un jet de *Premiers soins* réussi sur un individu qui est blessé le ramène au niveau étourdi. Un personnage utilisant une trousse de secours bénéficie d'un bonus de +2D à son jet de *Premiers soins*. Des personnages bénéficiant de dés dans une compétence *Médecine* peuvent ajouter ces dés à leur jet de *Premiers soins*.

Gravité des blessures	Niveau de difficulté
Étourdi, sonné	Facile (10)
Blessé, blessé deux fois	Moyen (15)
Inconscient	Difficile (20)
Mortellement blessé	Très difficile (30)

Gravité des blessures	Durée du traitement	Coût (kublars)
Blessé	1D heures	2D+20 k
Inconscient	4D heures	2D+100 k
Mortellement blessé	1D jours	2D+250 k

Dommages	Difficulté de réparation	Coût de réparation
Légers	Facile (10)	15%
Lourds	Modéré (15)	25%
Graves	Très difficile (30)	35%
Destruction	Réparation impossible	-

AMARAX ET NECROREVE

Chaque fois qu'un personnage parvient à 10 Points de Nécrorêve, il perd définitivement 1 Point d'Amarax et sa valeur de Nécrorêve est réduite à 0.

- Action d'éclat : Le joueur lance 1D.

Si le résultat est égal ou supérieur au nombre de Points d'Amarax que possède son personnage, il gagne alors un nouveau Point d'Amarax. S'il est inférieur, il perd 2 Points de Nécrorêve, mais ne gagne aucun Point d'Amarax.

- Acte d'Accomplissement : Le personnage gagne 1 Point d'Amarax.

L'ATTRIBUTION DES POINTS DE NECROREVE

Actions, réactions et comportements

Se laisser porter par les événements :	1 Point
Céder à la peur, à la panique :	1 Point
Fuir ses responsabilités :	1 à 2 Points
Trahir pour une récompense personnelle :	1 à 3 Points
Commettre un acte odieux :	3 Points
Commettre un acte abominable :	5 Points
Utiliser du matériel cybernétique Techno-Techno :	1 Point
Se faire greffer un implant cybernétique :	1 à 3 Points
Préférer la technologie à la force intérieure :	2 Points
Louer la toute-puissance des Techno-Technos :	2 Points
Dénigrer les mutants, les extra-terrestres :	1 à 2 Points
Dénigrer les basses castes, les pauvres :	1 à 2 Points

Doutes et remises en cause

Manifester un doute :	1 Point
Manifester du désespoir :	2 Points
Douter de sa capacité :	1 à 2 Points
Douter de ses compagnons :	1 à 2 Points
Briser un Interdit de son Code :	3 Points
Remettre en cause son Code :	5 Points
Douter de ses idéaux :	3 Points

Endocities et planètes

Par nuit passée dans n'importe quelle endocity :	1 Point
Par nuit passée sur une planète impériale :	2 Points
Par nuit passée à boire, manger et se divertir :	1 Point
Par émission télévisée suivie :	1 Point
Par scène d'horreur urbaine aperçue :	1 à 2 Points
Par plongée matricielle dans les Trames locales :	1 Point
Par heure passée dans un univers virtuel :	1 Point

ARMES DE CORPS A CORPS

Article	Difficulté	Dommages	Disponibilité	Coût
Electro-poignard	Très Facile (5)	VIG+1D+2	Commun	30
Épée	Facile (10)	VIG+2D	Rare	1 à 1 000
Matraque paralysante	Facile (10)	5D étourdis.	Peu commune, P	100
Vibro-poignard	Très Facile (5)	VIG+1D	Commun	25

ARMURES

Article	Protection	Disponibilité	Coût
Armure	+2D, -1D Agilité	Rare, X	Indisponible
Endogarde			sur le marché
Armure de Mercenaire	+2D physique, +1D énergie, -1D Agilité	Peu commun, P	6 000
Pièces d'armure	+1 à +1D	Peu commun	500 à 8 000
Veste blindée	+1D, torse uniquement	Commun	2 000

ARMES DE TIR

Article	Portées	Cadence de Tir	Dommages	Munitions	Disponibilité	Coût
Arc	3-10/30/50	1	VIG+2D	20	Rare	1 à 1 000
Bazooka sonique	3-50/100/200	1	9D	10	Rare, X	2 600
Fusil laser	3-50/100/300	1	4D	75	Peu commun, P	1 100
Fusil Cogan	3-50/100/300	1	5D	100	Peu commun, P	1 200
Fusil Multi-Cogan (Laser)	3-75/150/300	3	6D	150	Rare, X	3 400
(Mini-Grenade)	5-25/100/200	1	4D+2	10	-	-
Pistolet de défense	3-5/9/15	1	3D	5	Commun	300
Pistolet assommant	3-10/30/60	1	3D étourdissement	50	Peu commun, P	500
Pistolet de guerre	3-10/50/75	1	5D	75	Peu commun, P	300
Supra-pistol	3-15/75/120	2	5D	100	Peu commun, P	350
Viper-pistol	3-10/30/60	1	4D	50	Commun, P	500

VEHICULES

Équipage	Passager	Charge utile	Maniabilité	Couverture	Déplacement	Altitude	Résistance	Armement	Commande	Portée de tir	Dommages
Exosquelette d'exploration											
1	-	25 kg	Totale	2D	8-25 km/h	-	1D (1D écrans)	Mini Auto-canon	1D	3-75/150/300	7D
Exosquelette lourd											
1	-	-	Totale	2D	7-20 km/h	-	2D	-	-	-	-
Jeep de reconnaissance											
2	-	30 kg	1/2	2D	45-130 km/h	-	2D+2	Canon arrière	1D	3-75/200/500	3D
Trankar Behemoth											
17	50	2 Tonnes	Totale	-	18-50 km/h	-	8D	6 Canons à impulsion Mitrailleuse anti-perso.	1D 2D	50-200/1/2 km 3-50/100/250	4D 6D*
Trankar léger											
3	-	100 kg	Totale	1D	30-90 km/h	-	5D	Canon à impulsion Mitrailleuse anti-perso.	1D 2D	50-200/1/2 km 3-50/100/250	4D 6D*
Transport aérien											
1	1	1 Tonne	Totale	1D	35-100 km/h	Niveau du sol	3D	-	-	-	-
Vaisseau aérien découvert											
1	2-6	25 kg	1/2	2D	90-260 km/h	Niveau du sol- 300 mètres	2D+2	-	-	-	-
Vaisseau aérien de sécurité											
1	-	50 kg	Totale	3D	520-1 500 km/h	Niveau du sol- 25 km	3D+2	1 Autocanon	2D	300/1/2 km	4D

*(échelle des Personnages)

*(échelle des Personnages)