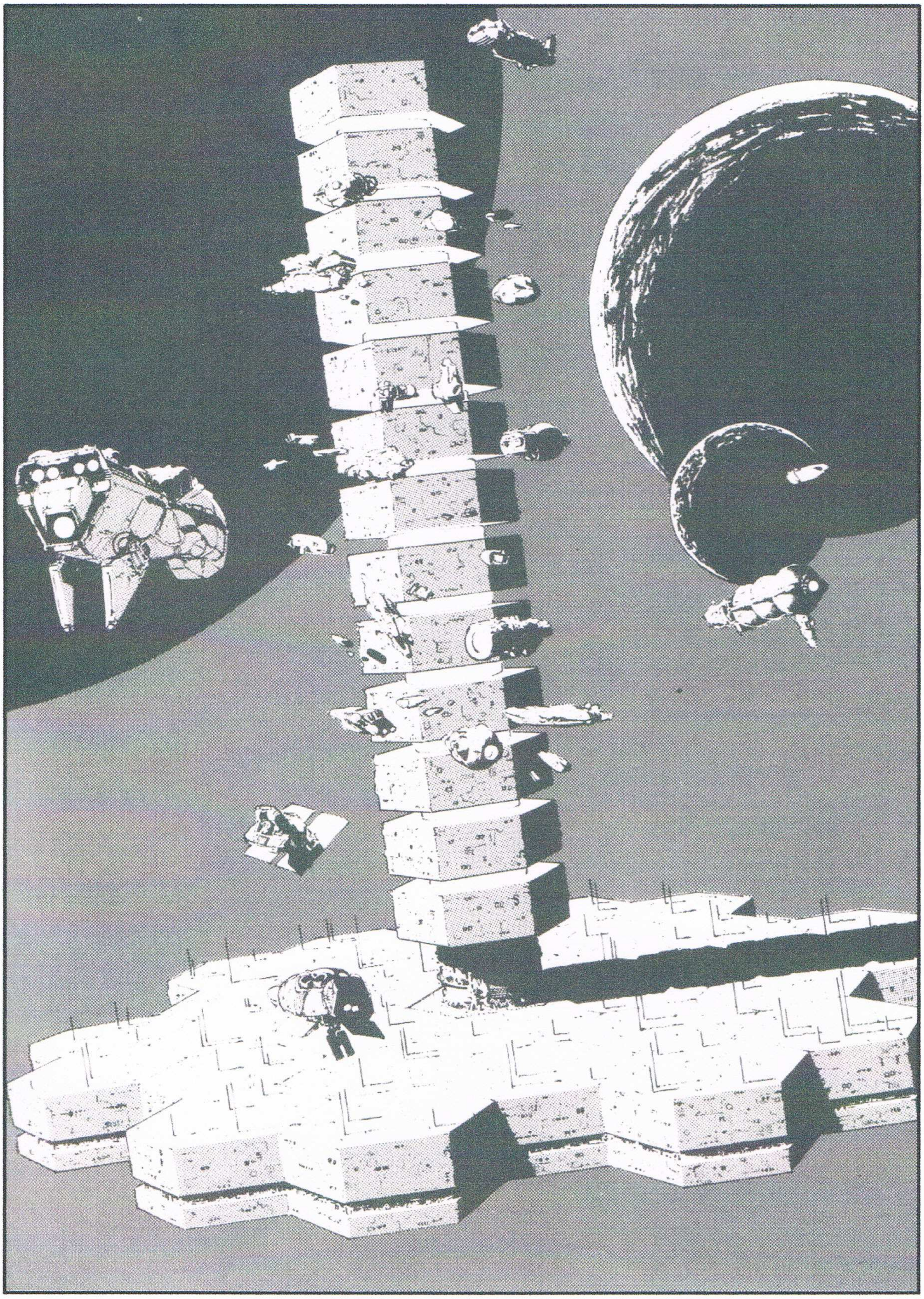
Encyclopédie Galactique

Tome V



Carrières & Compétences Avancées

3

CARRIÈRE DANS LES GUILDES

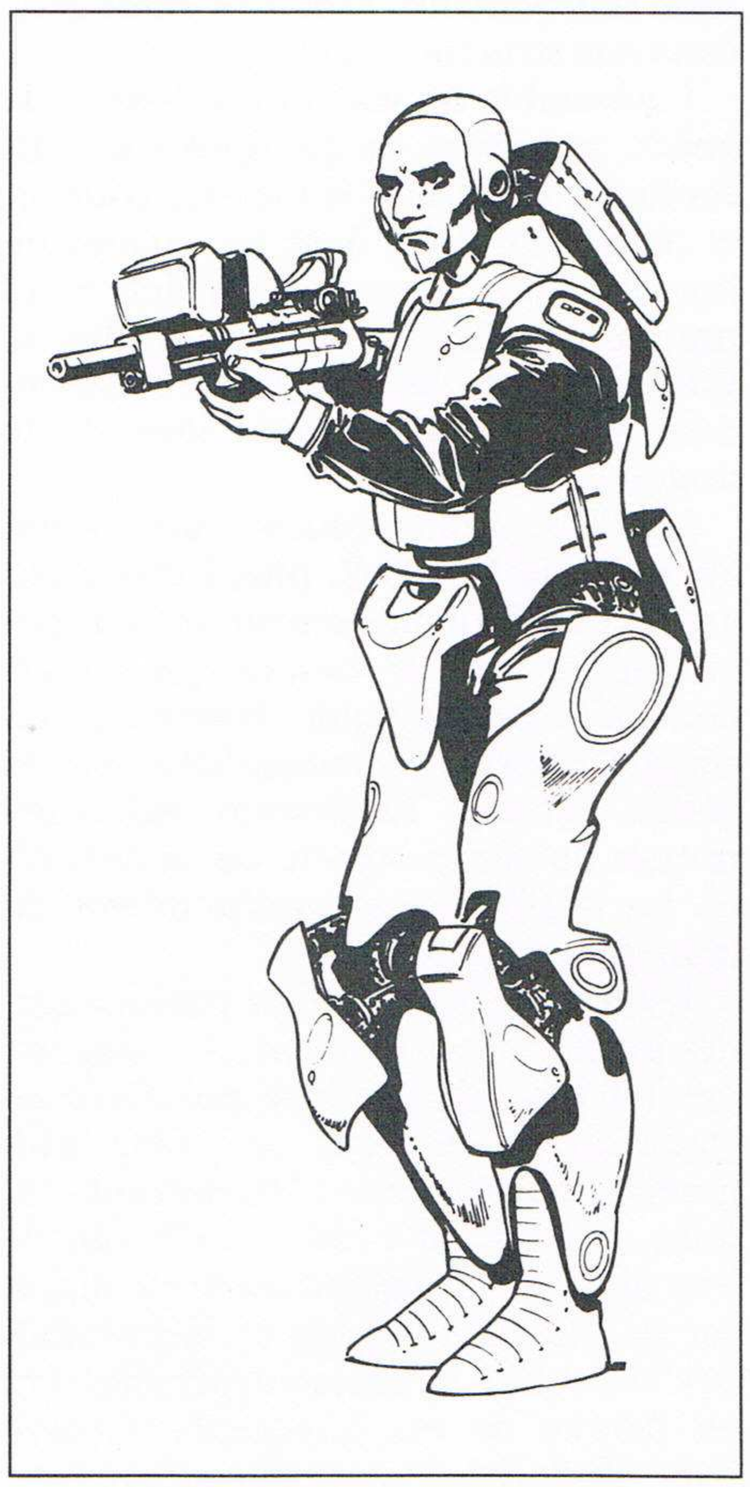
L'influence des cinq grandes guildes s'exerce partout dans l'Empire. Outre l'approvisionnement régulier en personnel hyperqualifié dans des domaines vitaux, elles participent à toutes les grandes décisions politiques du Conseil suprême par le truchement de la Chambre des guildes. Du plus modeste au plus éminent, chaque membre d'une guilde a le sentiment d'appartenir à une élite. Il tire sa plus grande fierté de conserver à sa guilde une réputation sans tache.

Manuel du libra'f, éditions du Conseil suprême

Ingéniosité, ténacité, réalisation par soi-même sont avec la libre entreprise des valeurs sûres dans la Galaxie connue. L'exemple vient d'en haut : l'Empire n'est-il pas apparu grâce à la force, la ruse et l'individualisme ?... De ce fait, l'Empire et les guildes encouragent toujours celui ou celle qui a su obtenir une position sociale élevée grâce à ses seules capacités, pour autant, bien sûr, qu'il respecte leurs lois fondamentales. Cette tradition de la « réalisation par l'effort » a amené les guildes à établir une politique pédagogique particulière, basée sur la complémentarité de la théorie et de la pratique, de l'enseignement et de l'expérience.

Une guilde formera donc un de ses affiliés par un enseignement traditionnel jusqu'au grade 3 (voir *Empire galactique*). Puis s'ensuit une période probatoire durant laquelle, livrés à eux-mêmes, les « guildiens » doivent se réaliser seuls, développer leur personnalité.

Lorsque chaque affilié se sent prêt à s'engager corps et âme, il lui est possible de retourner à l'école de sa guilde pour une « formation accélérée ». Il pourra ainsi accéder à une position supérieure dans la hiérarchie comme dans la société. Une même procédure « théorie/pratique » est appliquée pour chaque promotion ultérieure.



STATUT

Dès son accès à certaines responsabilités, au grade 4, l'affilié doit choisir entre deux modes de vie : GUILDIEN ou LIBRE AFFILIÉ.

Guildien

Le guildien « appartient » à sa guilde comme à une famille. Il vit, travaille, mange, dort, se distrait dans les bâtiments de sa guilde. Parfois elle l'envoie en mission extérieure. L'exemple type d'un guildien est le Soldat en corps constitué : il fait partie d'une unité dotée d'une structure hiérarchique forte et suit strictement les ordres de ses supérieurs ; il ne vit que *par* et *pour* sa guilde.

Libre affilié (ou libr'af)

Le libr'af, lui, sert les intérêts de sa guilde, profite de ses avantages mais reste indépendant, sans être embrigadé dans une structure rigide.

L'ensemble de ses libr'afs donne à la guilde puissance et omniprésence. Ils évoluent dans toute la Galaxie connue, et parfois au-delà, dans les régions où l'organisation n'est pas officiellement représentée. Le Soldat de fortune, le Prêtre errant, le Marchand indépendant donnent une bonne idée de la notion de libr'af.

Le libre-affilié touche une rente annuelle de 10 000 ₵, plus 2 000 ₵ par grade, en dédommagement de la disponibilité en cas de besoin qui lui est demandée par sa guilde. Bien entendu, chaque mission commanditée par la guilde entraîne rétribution, selon les risques qu'elle comporte ou sa difficulté. La rétribution est indépendante de la rente.

Il est préférable que les personnages des joueurs appartiennent à la catégorie des libr'afs, afin de leur préserver un caractère aventureux et une plus grande liberté d'action. Ils doivent toujours obéir à un ordre de mission de leur guilde mais restent libres de disposer de leur temps pour se lancer dans des aventures strictement personnelles en dehors de ces impératifs. Cependant, ils doivent signaler régulièrement leurs déplacements aux comptoirs de leur guilde, disséminés dans tout l'Empire.

Le non-respect de cet impératif risque de les faire classer « portés disparus » dans un premier temps. Une enquête est alors ouverte. Si leur silence persiste, et qu'ils sont par ailleurs signalés comme « vivants, en bonne santé et libres de leurs mouvements », ils sont classés comme « potentiellement déserteurs ou traîtres », en attendant les conclusions de l'enquête.

En effet, la guilde considère que, parvenu au grade 4, l'affilié représente un investissement en temps et en argent qu'elle ne peut se permettre de laisser inemployé. L'accession au grade 4 impose par ailleurs des responsabilités au sein de la guilde.

En résumé, un guildien se verra confier par exemple l'administration d'un secteur, tandis d'un libr'af effectuera des missions de reconnaissance, d'information ou même d'action.

DOSSIER PERSONNEL

Les points de Guilde (P.G.)

Tout au long de sa carrière, un personnage est suivi par la guilde qui l'emploie. Elle constitue sur lui un dossier où sont consignés, après évaluation, les rapports de fin de mission. Dans chaque aventure, chaque personnage va tenter de conforter sa position dans sa guilde, de toutes les façons possibles : en lui apportant des informations importantes, en neutralisant ses adversaires, et en s'efforçant d'améliorer le crédit moral et matériel de l'organisation. Ce crédit obtenu au fil des aventures par le personnage va se concrétiser en points de Guilde. Ils ont une double fonction :

- Ils obligent les personnages à sélectionner la guilde à laquelle ils désirent vraiment appartenir à la suite de carrières multiples.
- Ils permettent d'évaluer le « degré de dévouement » du personnage à cette tutelle et la conformité du joueur à son rôle.

A la fin de chaque aventure, il appartient au Maître de Jeu (M.J.) d'attribuer à chaque personnage-joueur (P.J.) un certain nombre de points de Guilde (P.G.). Selon la conformité de ses actions aux intérêts de sa guilde, un P.J. recevra plus ou moins de P.G. L'originalité, la qualité et l'importance de l'apport de chacun seront déterminants pour l'attribution de la « note » du M.J. Cette note sera toujours comprise entre 0 et 10.

Exemple : *Lili Rémora est embauchée pour étudier les possibilités d'exploitation des matières premières d'une petite planète à l'atmosphère toxique. Lors d'un prélèvement, le respirateur de la jeune Teknote tombe malencontreusement en panne, l'obligeant à regagner précipitamment sa bulle. Elle y démonte l'appareil, et découvre alors un défaut de conception qui peut entraîner une panne lors du fonctionnement sous certains types d'atmosphères. De retour à une antenne tekno, elle signale*

CARRIÈRE DANS LES GUILDES

ce problème et la manière la plus efficace d'y remédier. Cette information mineure mais utile lui vaut les remerciements de sa loge : 2 P.G. alloués par le M.J.

Lili Rémora est donc la digne descendante de Sheila Darah, qui découvrit autrefois, sur un astéroïde interstellaire erratique, une substance polymoléculaire complexe, aux propriétés étranges, dont elle su pressentir les applications futures. Cette substance porte de nos jours le nom de « saepens » (voir p. 86). A titre indicatif, pour cette découverte capitale, Sheila Darah aurait reçu 9 P.G. d'un éventuel M.J.

Les points de Guilde ainsi accumulés au fil des aventures sont inscrits dans le dossier de chaque personnage, en vue d'une éventuelle promotion.

Accession aux grades par ancienneté

Tous les personnages admis dans une guilde ont le grade 0 en début de carrière. La méthode traditionnelle pour monter en grade est d'accumuler les compétences :

3 ◊ grade 1, 6 ◊ grade 2, 9 ◊ grade 3

Il est parfois difficile à certains personnages d'accéder au grade 3, voir même au grade 2 dans ces conditions. Ainsi l'obtention d'un haut niveau dans seulement une ou deux compétences empêche les personnages d'obtenir à leur création la promotion escomptée. De fait les guildes, conscientes de la diversité des situations possibles, favorisent davantage les « polyvalents » que les « spécialistes ».

Si le personnage a choisi sa guilde une bonne fois pour toutes, il peut monter en grade à l'ancienneté :

- 12 ans de présence à l'école d'une guilde, lors de la création du personnage, ainsi que 10 P.G. acquis lors des aventures qui ont suivi permettent à un P.J. de grade 1 d'obtenir le grade 2.
- 6 ans de mieux à l'école, ainsi que 20 P.G. permettent à un P.J. de grade 2 d'obtenir le grade 3.

Ainsi, un personnage hautement spécialisé dans un ou deux domaines peut-il progresser professionnellement et accéder à l'enseignement supérieur.

Accession aux grades supérieurs (4 et +)

Afin de conforter sa position dans la guilde, le personnage doit lui prouver son attachement lors de sa période probatoire.

Examen : Un certain nombre de points de Guilde (P.G.) s'avèrent donc indispensables pour que le P.J. soit autorisé à tenter l'examen d'accès au grade 4. En cas d'échec, il ne pourra se représenter qu'après avoir accumulé un certain nombre de P.G. supplémentaires. Si le P.J. subit 3 échecs d'affilée, il lui est impossible de se représenter à cet examen : il ne dépassera jamais son grade actuel. Un examen s'impose pour l'accession à chaque grade supérieur.

Lorsque le P.J. a accumulé suffisamment de points de Guilde pour passer l'examen, il effectue une tentative, sensiblement différente selon la guilde, la spécialisation et le grade escompté, mais dont le schéma général est le suivant :

La somme de la caractéristique et du niveau de compétence requis constitue le seuil de réussite. On procède alors à un lancer de dés. Nombre de dés et détermination du seuil sont précisés pour chaque guilde.

- Si la somme obtenue aux dés est inférieure ou égale au seuil de réussite, le P.J. est accepté et peut suivre l'enseignement espéré.

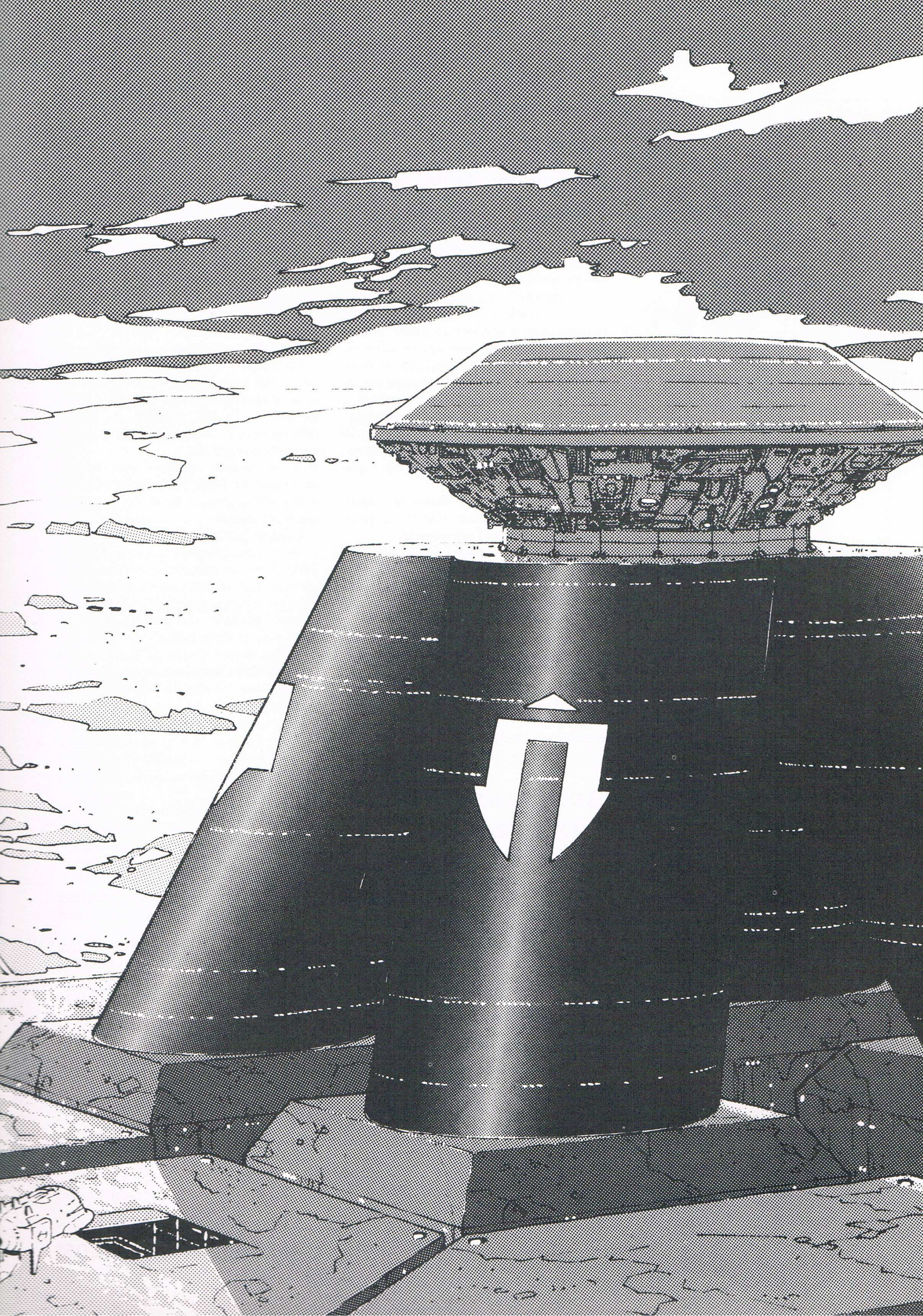
Chaque période d'étude s'étale sur 6 mois. L'enseignement est dispensé par TriD dans des caissons d'isolation sensorielle. Les séances sont entrecoupées d'entraînements pratiques. A la fin de chaque période, le personnage peut avoir acquis un maximum de 6 niveaux dans des compétences qu'il choisit sur la **Table des Compétences** de la spécialité qu'il s'est donnée à l'intérieur de sa guilde.

Pour chaque compétence, on procède à un test. Le seuil de réussite (caractéristique + niveau actuel dans la compétence) est comparé à un lancer de dés.

- Si la somme obtenue aux dés est supérieure au seuil de réussite, la compétence n'est pas acquise ou augmentée. En contrepartie, le P.J. obtient **automatiquement** un niveau supplémentaire dans la compétence directrice de la spécialisation qu'il a choisie dans sa guilde.
- Si le résultat est inférieur ou égal au seuil, le P.J. a acquis une nouvelle compétence au niveau 1, ou, s'il la possédait déjà, un niveau supplémentaire.

Cette opération est donc répétée 6 fois par périodes d'études.

GRADE	4	5	6
Nombre de P.G. pour se présenter à l'examen	40	100	250
Nombre de P.G. supplémentaires pour les 2e et 3e tentatives	10	20	50



L'ARMÉE

Nous entrerons dans la carrière

Quand nos aînés n'y seront plus

Et nous trouverons la poussière

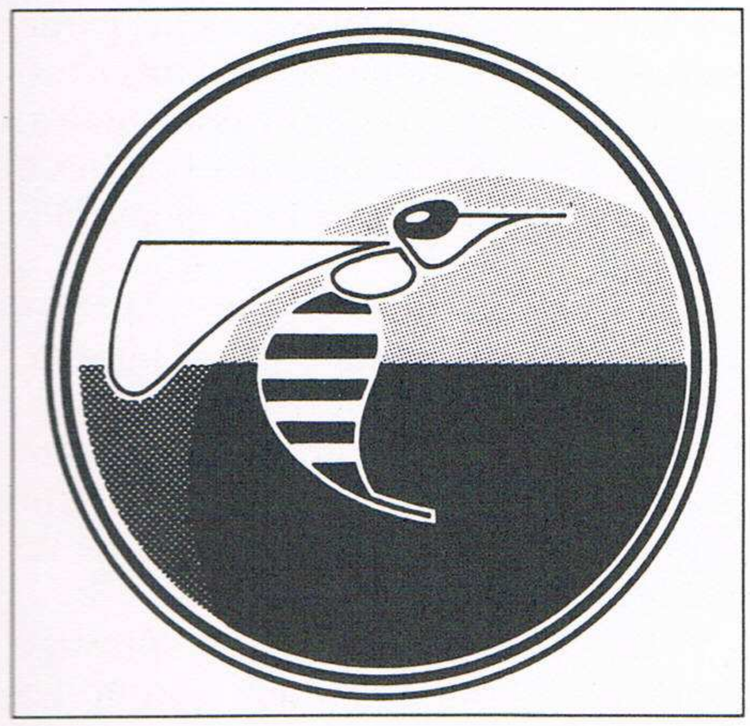
Et la cendre de leurs vertus.

Chant de guerre de la division Intervention

L'Armée est constituée par 6 divisions placées sous le commandement de Sa Majesté, qui en est le chef suprême. Un Magnus dirige chaque division et la représente au sein du Conseil des Magni. Ce conseil est dirigé par un Supra, Magnus chargé de cette fonction pour une durée de 6 années T.U. A la fin de son mandat, un autre Magnus devient Supra. Le principe de cette rotation, établie par Zarouh Khan, a permis de maintenir en équilibre la puissance des différentes divisions.

Division Intervention

Historiquement l'une des deux premières, la division Intervention fut créée à l'origine pour maintenir la paix dans les colonies humaines. Elle devint par la suite un corps expéditionnaire, prêt à intervenir partout. Cette division ressemble à l'infanterie des mondes NT3 quant à son utilisation. Ses libr'afs, appelés « guêpes », sont souvent utilisés en commandos lors des coups de main ponctuels et audacieux. Elle est dotée de traditions très fortes.



Son emblème est une guêpe se déplaçant d'une demi-sphère noire, symbolisant les ténèbres de la guerre, vers une demi-sphère blanche, représentant la paix impériale. La guêpe est l'allégorie de la force rapide et précise, l'image du petit qui ne peut se permettre la moindre erreur contre le grand, et qui doit frapper vite et fort. Cette image rappelle les faibles moyens dont disposait la Confédération interstellaire face à l'immensité des étoiles.

Division Formation

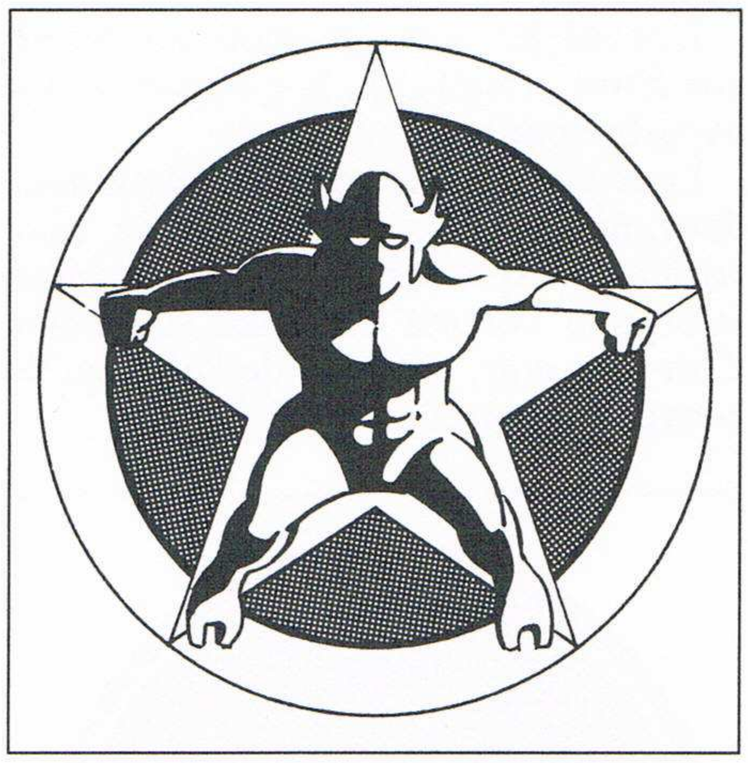
Aussi ancienne que la division Intervention, elle servait à l'origine à former et à coordonner les défenses locales des colonies humaines et des mondes de technologie inférieure, dans le cadre de la structure militaire de l'antique Confédération.

De nos jours, elle a essentiellement une vocation de conseil technique pour la défense des nouveaux territoires ou pour la formation des acquéreurs d'armements hypersophistiqués. Ses libr'afs jouent souvent le rôle de démonstrateurs attachés aux marchands d'armes. Plus rarement, ils organisent des coups de main utilisant des éléments autochtones.

C'est cette division qui contrôle les différents mondes affectés à la réalisation d'armes ou de techniques interdites ou réservées. Elle est également chargée de la garde de l'une des composantes des cassemondes et des déploseurs Nova (voir volume 1, Armes Antiplanètes).

Les traditions anciennes prônent la plus grande ouverture d'esprit possible devant les raisonnements non humains. Les bons instructeurs partent du principe qu'il vaut mieux connaître ses élèves si on veut leur dispenser un enseignement approprié.

Cette ouverture sur l'univers et cette volonté de faire rayonner les connaissances ont valu à cette division le surnom de « division Rayonnement ».



Leur symbole représente une créature humanoïde écartelée sur les cinq branches d'une étoile représentant la Galaxie.

Division Nova

Elle fut créée initialement pour résoudre le problème de la piraterie spatiale... Les Soldats de ce corps devinrent, avec l'aide de la Guilde Navyborg, des gendarmes de l'Espace chargés, entre autres tâches, de la répression de la contrebande. C'est à la division Nova qu'appartiennent les innocents cargos aux soutes remplies de Chasseurs navyborgs, un des pièges à pirates les plus efficaces qui soit...

A côté de ce rôle purement militaire, la division Nova a également une vocation humanitaire. Elle pratique, à l'échelon galactique, le sauvetage ainsi que la liaison avec les mondes dits « à rentabilité zéro », qu'il sont seuls à relier avec quelques Corsaires. Ses libr'afs sont d'ailleurs souvent Corsaires eux-mêmes (voir volume 1, la Confrérie des Corsaires).

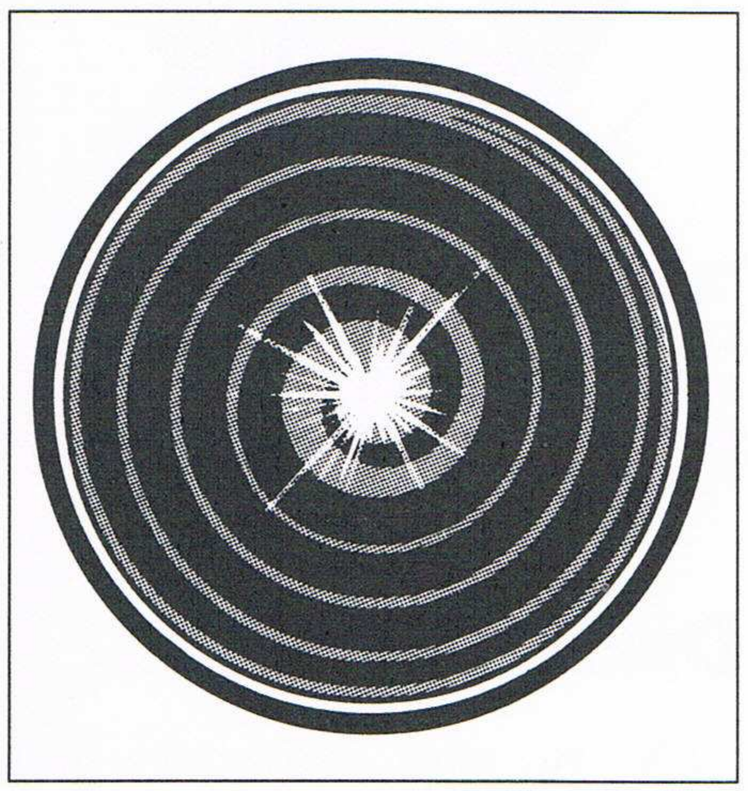
Une autre vocation des libr'afs Nova est l'exploration de l'espace extra-impérial, en coopération avec d'autres guildes, dont principalement les Teknos. Ils agissent alors en tant que savants et cartographes. Les « Spationautes », ainsi qu'ils se nomment eux-mêmes, se considèrent comme l'élite de l'Armée, et cette division se reconnaît au relâchement vestimentaire et hiérarchique de ses Soldats.

Cependant, leur efficacité est légendaire et leur popularité immense grâce

à leurs opérations humanitaires. La division Nova entretient d'excellents rapports avec la Guilde Navyborg dont elle est proche en esprit comme en traditions. Les deux organisations travaillent d'ailleurs ensemble en permanence.

L'accès de cette division est fermé aux Êtres atteints par la maladie du vol hyperluminique.

Leur insigne est un soleil rayonnant dans une spirale. Il représente leur vocation exploratrice. Il est parfois interprété comme un soleil surgissant d'un trou noir, symbole de l'aide qu'ils peuvent apporter.

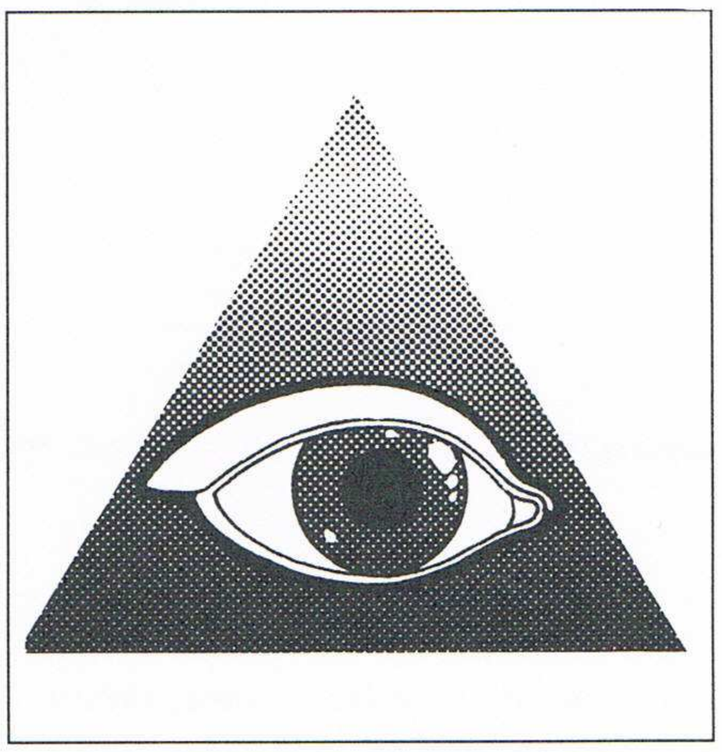


Division Guet

Surnommés les yeux de l'empereur, les Soldats de cette division sont les plus connus du grand public à cause des feuilletons à la TriD, mais aussi fatalement les plus secrets. Leur origine vient de la nécessité qu'il y eut de recueillir des informations sur les agissements des terroristes et autres agitateurs sur les mondes frontaliers. Par nécessité, vu l'urgence qui entoure ce genre d'affaires, le rôle de la division fut rapidement étendu à l'intervention pour la prévention de ces états de fait. Notamment par infiltration des milieux concernés.

Ainsi, il n'est pas rare que les Guetteurs utilisent une couverture (l'appartenance à une autre guilde) pour s'introduire dans des sociétés ou groupements aux activités suspectes. Obligés toutefois de se déclarer à la guilde qui leur sert de couverture, ils ne peuvent usurper un grade supérieur à 3.

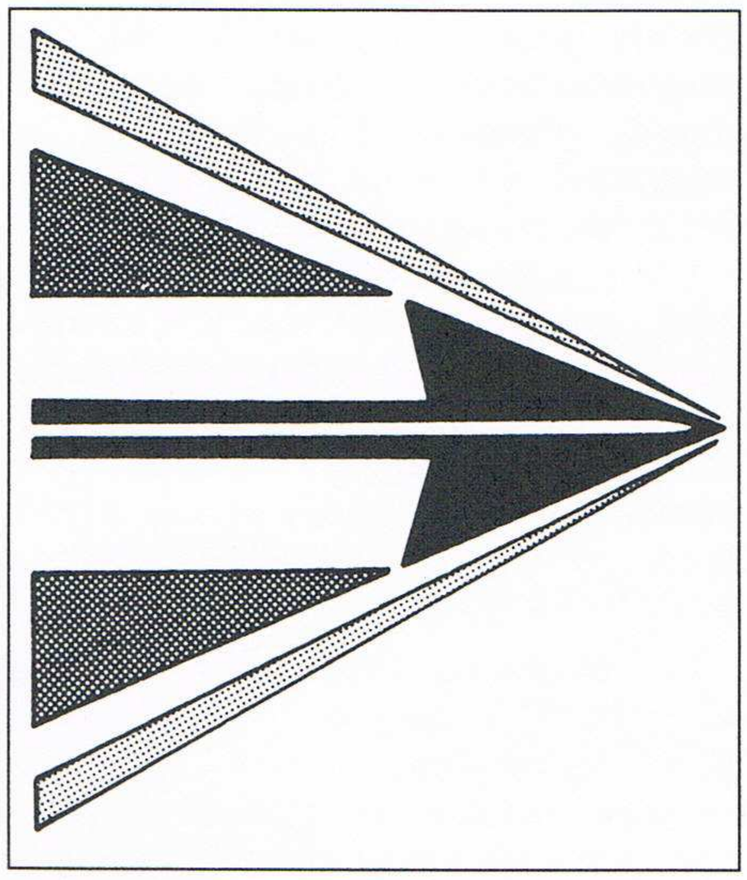
Les libr'afs de cette division Œil, surnom qu'ils affectionnent particulièrement, peuvent être amenés à rechercher des informations dans les endroits les plus bizarres et les milieux les plus hétéroclites. Ils restent à l'affût de tout renseignement susceptible d'intéresser Prima, leur fidélité à Sa Majesté étant presque aussi légendaire que celle des Scorpionautes.



La philosophie de leur mission est bien représentée sur leur insigne : un œil, l'affût et la conscience, inclus dans une pyramide, symbole du mystère et de l'accomplissement de soi. Ce symbole n'est bien entendu jamais exhibé en public...

Courrier impérial

Cette division, corps d'élite issu de la division Intervention, fut créée initialement pour renforcer la sécurité des communications impériales. Malgré les progrès techniques réalisés depuis lors, ou peut-être à cause d'eux, les Courriers continuent à transmettre les ordres de l'empereur. Leur fonction s'est même étendue à toutes les missions de confiance indispensables aux services impériaux : transmission de messages secrets, remise de matériel officieux, estimation d'une situation « à problème »...



Les Courriers s'avèrent en fait être l'œil et la main de l'empereur.

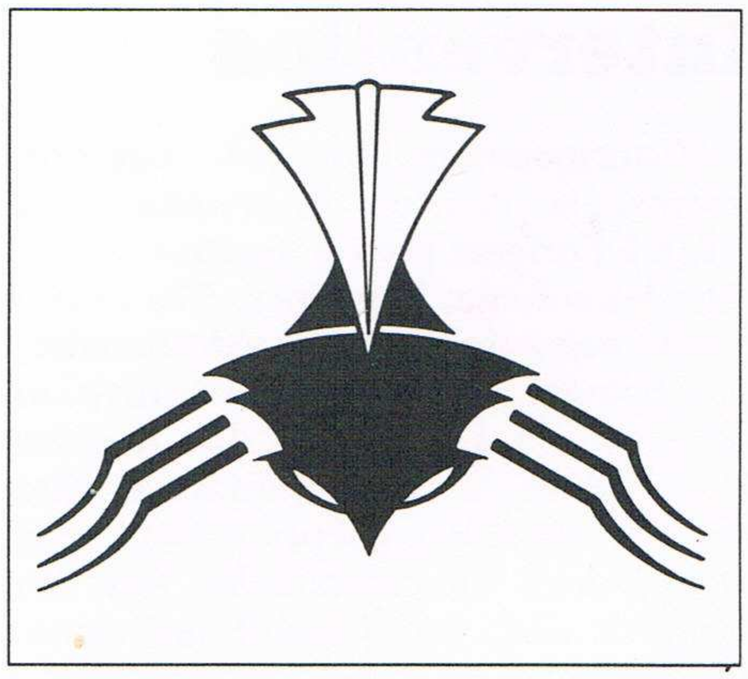
Cette division a autorité pour commander à la Guilde Navyborg l'utilisation des Chasseurs-Courriers, les engins les plus rapides connus. Ses libr'afs font office d'agents itinérants permanents, accroissant ainsi la rapidité d'intervention de cette division.

Les traditions de cette division sont fort justement résumées par leur emblème : une flèche. Comme elle, les Courriers impériaux ne se laissent pas détourner de leur but, volant rapidement et infailliblement.

En fait, ils pourraient également, comme les Guetteurs, revendiquer l'œil dans leur emblème, une grande partie de leur travail étant l'espionnage tant militaire qu'industriel. Ils sont tous équipés d'une prothèse TriD, invisible et totalement intégrée à leurs organes sensoriels.

Scorpionautes

Élite parmi l'élite, cette division était à l'origine uniquement chargée de la protection personnelle de Sa Majesté. Depuis, cette spécialisation s'est développée, et ce corps est devenu la division des missions impossibles, l'ultime recours...



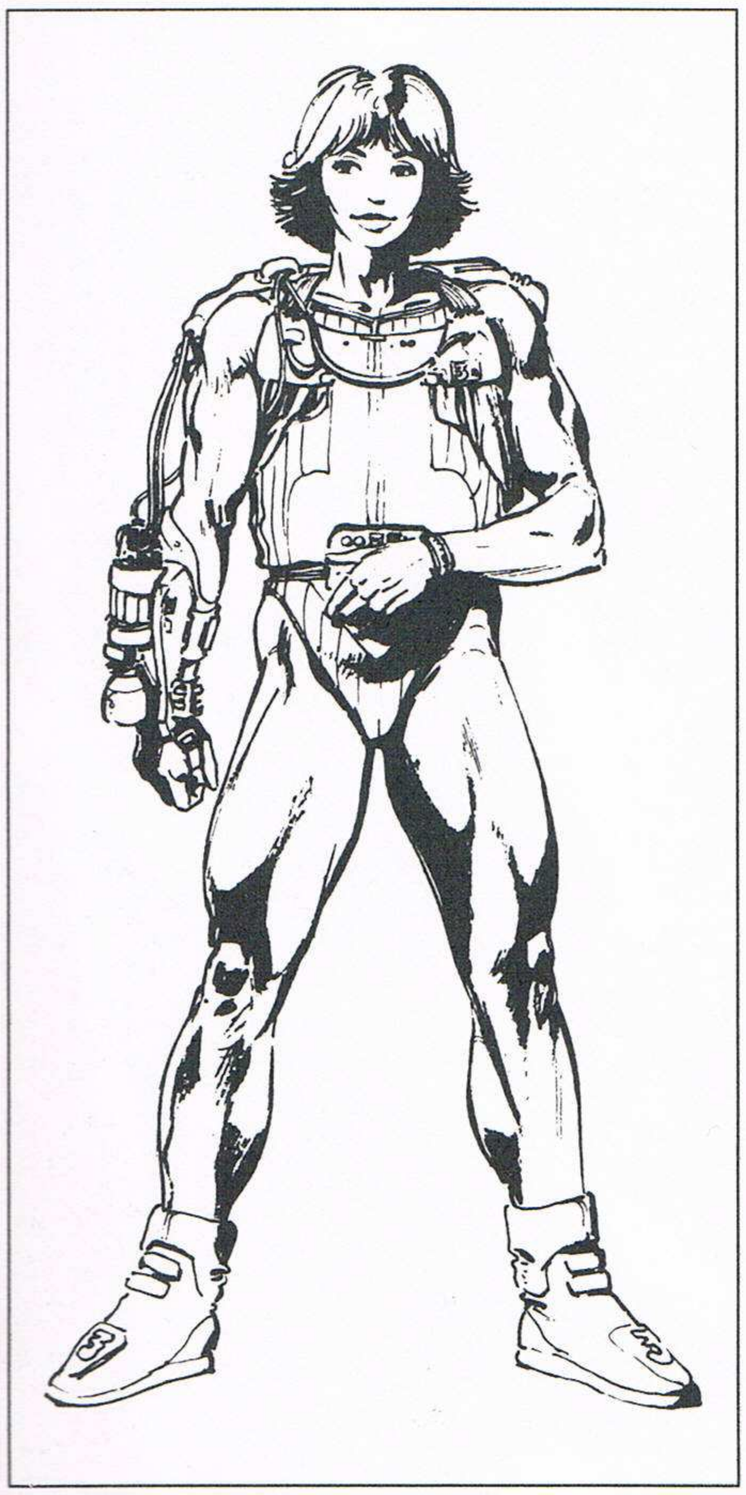
En cas de conflit grave, cette garde prétorienne assumerait la mise en œuvre et l'utilisation des cassemondes, déploseurs Nova ou bien des bombes à antimatière, dont elle a la responsabilité.

Ses libr'afs, super-agents capables d'effectuer le travail de n'importe quelle division, préfèrent habituellement rester dans l'ombre. Ils n'utilisent donc leur crédit, leur prestige et leur prothèse-identification qu'en cas de réel besoin.

Cette division jouit d'un prestige immense, quoique mitigé, parmi les

populations, où elle est considérée, avec quelques raisons, comme le bras armé du Conseil suprême.

Bien que rarement porté, l'uniforme de parade des Scorpionautes, noir à scorpion doré, rehausse encore cette aura de mystère. Ce scorpion traduit l'indestructibilité, la ressource (le scorpion frappe également avec sa queue), et l'incorruptibilité du Scorpionaute (qui préfère le suicide à l'échec). Les Scorpionautes, dont la fidélité à Sa Majesté est proverbiale, ont eu la réputation, impossible à vérifier, d'être génétiquement conditionnés pour adorer l'empereur plus que tout.



Carrière de Soldat

Jusqu'au grade 3 inclus (Lieutenant), le Soldat n'est pas spécialisé : il effectue des tâches militaires dans une quelconque des divisions, les Scorpionautes exceptés. Afin d'accroître l'universalité de sa formation, il subit même diverses mutations d'un corps à l'autre. Par contre, lorsqu'il prétend au grade de capitaine, il est tenu de choisir son appartenance à une division.

Chacune réclame des capacités différentes, avec une difficulté d'entrée variable, la division Intervention étant la plus accessible et les Scorpionautes la plus ardue. L'examen d'entrée dans une même division ne peut être tenté que trois fois, mais la présentation simultanée à plusieurs examens d'entrée est tout à fait autorisée. L'examen d'entrée se compose d'une batterie de tests psycho-physico-techniques.

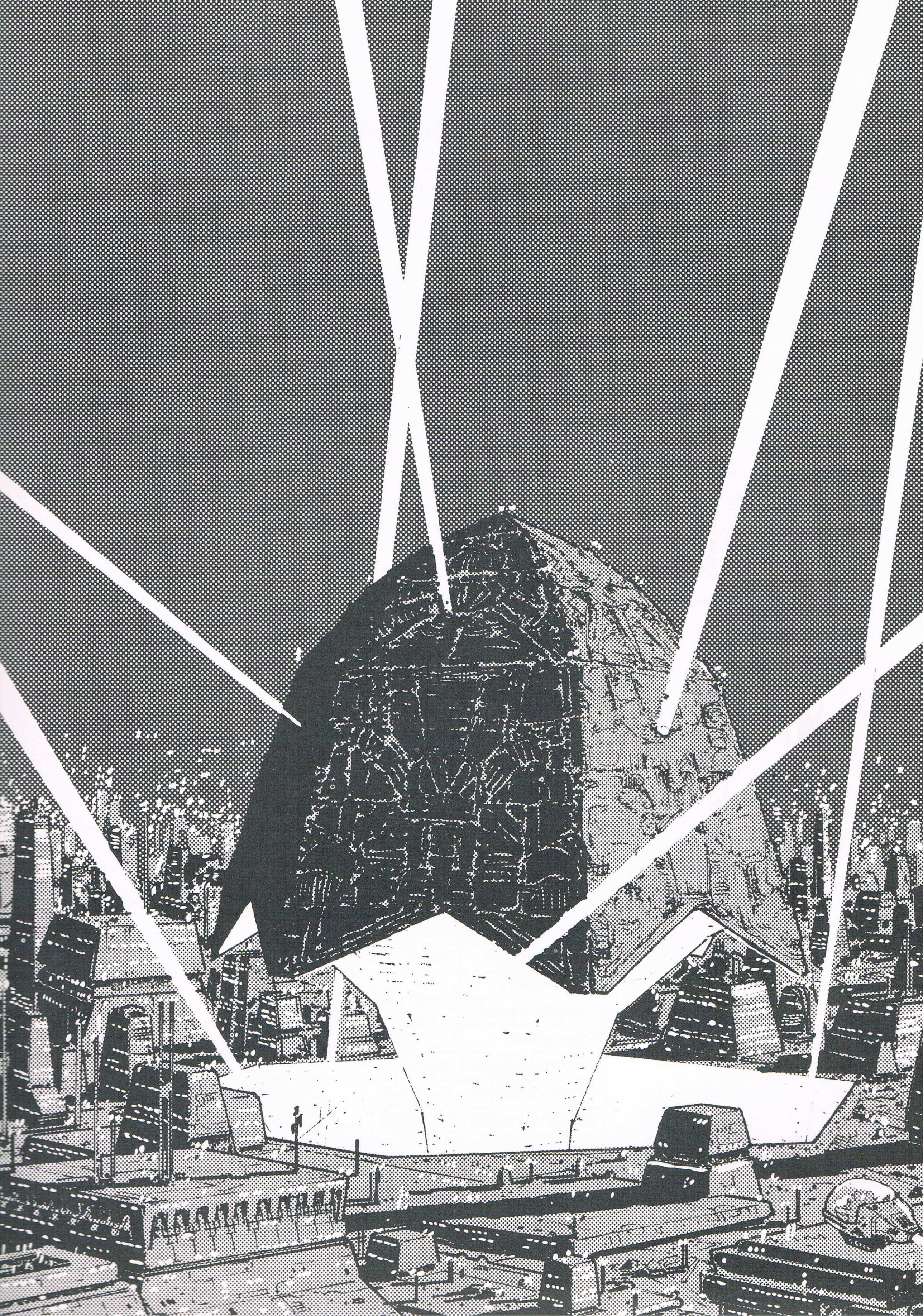
A son issue, chaque division offre ou refuse au candidat l'accès à ses rangs. Lorsque le futur capitaine a contracté un engagement dans une division, celui-ci est définitif, tout changement ultérieur de division s'avérant impossible. L'entraînement subséquent est composé d'un subtil cocktail d'enseignement hypnotique, de stimulations musculaires qui permettent le développement de réflexes très élaborés, et de cours traditionnels...

Chacune des 6 divisions dispense une formation différente tant psychiquement qu'intellectuellement ou physiquement. Leur répartition fait toute la différence et rend le choix d'autant plus délicat pour le personnage.

Division	Intervention	Formation	Nova
Caractéristique requise	Force	Force	Force
Compétence requise	Combat au contact	Séduction	Combat à distance
Capitaine, grade 4	3D	3D	4D
Commandant, grade 5	3D	4D	4D
Colonel, grade 6	4D	4D	5D
Compétence directrice	Syst. Défense Univ.	Interrogatoire	Armes lourdes
Compétence enseignée	Arts martiaux	Psychologie univ.[2]	Pilote T.-L.[2]
Compétence enseignée	Armes lourdes	Technologie univ.[2]	Transmetteur[2]
Compétence enseignée	Tactique[1]	Langages E.T.	Écologie[2]
Compétence enseignée	Mécanique	Estimation	Combinaison
Compétence enseignée	Prothèse Arme	Au choix 3 ou 4[3]	Au choix 3 ou 5[3]

Division	Guet	Courrier	Scorpionaute
Caractéristique requise	Force	Force	Force
Compétence requise	Tactique[1]	Commandement	Foi
Capitaine, grade 4	4D	4D	4D
Commandant, grade 5	4D	4D	5D
Colonel, grade 6	5D	5D	5D
Compétence directrice	Invisibilité	6e Sens	Arts martiaux
Compétence enseignée	Interrogatoire	Communications TriD[2]	Syst. Défense Univ.
Compétence enseignée	Arts martiaux	Intégration mentale[2]	Invisibilité
Compétence enseignée	Langages E.T.	Pilote T.-L.[2]	6e Sens
Compétence enseignée	Déguisement	Invisibilité	Interrogatoire
Compétence enseignée	Conscience PSI	Hypnotisme	Armes lourdes

(1) Tactique = Embuscade (cf. *Empire galactique*).
(2) Compétence accessible jusqu'au niveau 4 seulement.
(3) Choisir dans *Empire galactique* une compétence comportant un des chiffres indiqués.



LA HANSE DES MARCHANDS

Vous dites : « [Ce Marchand] a passé son temps à flâner en bavardant, à plaisanter et à fanfaronner, [...] il a plastronné, menti, triché, politiqué, tué à la fois ouvertement et sans en avoir l'air ? » Oui. Je ne dis pas que c'était bien. Mais pouvez-vous citer un autre moyen [...] pour établir la paix entre ces pauvres diables qui se battaient ?

Poul Anderson, Cycle des Marchands interplanétaires

De par sa nature même qui doit savoir s'adapter aux exigences 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.

Organisation

Selon l'importance de la représentation sur la planète, l'organisation marchande typique se partage en plusieurs domaines bien définis :

- **Le pôle administratif et technique** dont le personnel est chargé de toute la gestion de la représentation de la Hanse sur la planète et de toutes les transactions commerciales (Marchands guildiens de grade 1 ou 2).
- **Le secteur commercial** dont les agents (Marchands guildiens de grade 3 ou, plus rarement, 4) sont chargés du contact avec les autres Marchands (guildiens, libr'afs, étrangers ou autochtones). Ils informent les Marchands au sujet des lois en vigueur, et les conseillent sur les cours habituels, les lieux de marché possibles, les erreurs à éviter. Ce service est payant, mais non exorbitant : l'heure de conseil coûte 500 ₵ au maximum.
- **Le personnel d'encadrement** (guildiens grade 4, plus rarement 5), responsable d'un secteur économique, agit sur les différents paramètres financiers et commerciaux à sa disposition. Il peut rarement prendre le temps de conseiller d'autres Marchands. L'heure de conseil peut s'avérer très chère : 5 000 ₵ à 20 000 ₵ .
- **La direction,** directeurs d'agence, directeurs de la Hanse ou de la corporation qui la représente, tire toutes les ficelles possibles dans un but purement pécuniaire : « le profit avant tout mais pas à n'importe quel prix... ». Guildiens de grade 5 (ou 6 sur les mondes de NT6), ils sont quasiment inaccessibles, mais terriblement efficaces.

La hiérarchie du personnel guildien peut apparaître relâchée si on la compare aux Soldats ou aux Navyborgs. Mais elle est pourtant profondément respectée. Les P.J. seront certainement amenés à rencontrer certains de ces guildiens, mais le M.J. doit se rappeler qu'ils ne peuvent en aucun cas céder aux volontés des personnages sous le simple argument que le grade du P.J. est supérieur aux leurs. Les guildiens n'obéiront aux P.J. que sur ordre de leur supérieur.

Statuts personnels

Les Marchands peuvent appartenir à 3 catégories distinctes :

- Marchand indépendant affilié à une corporation ;
- Marchand rattaché employé d'une corporation ;
- Marchand contrebandier. Statut non officiel fondé sur un état de fait !
- **Les Marchands indépendants,** libr'afs de la Hanse, sont fonctionnellement liés à une corporation de leur choix, mais restent relativement libres de leurs actions. Ils tirent leur nom des premiers marchands galactiques, à l'ère pré-impériale, connus pour leur esprit pionnier. La Hanse oblige chaque grande corporation à employer un certain quota d'Indépendants. Ceux-ci, payés régulièrement par leur corporation, ont pour tâche de visiter le plus de mondes possible et de faire ensuite un rapport économique sur leurs ressources. Ils sont parfois chargés de commercer ou de poursuivre des négoces. Un Indépendant doit agir dans l'intérêt de sa corporation ; ce qui ne l'empêche nullement de conclure certaines affaires pour son compte personnel. Toutes ces raisons font qu'il est très fréquent qu'un Indépendant rejoigne la Confrérie des Corsaires...
- **Les Marchands rattachés** sont toujours des guildiens. Ils sont employés par une corporation de laquelle ils reçoivent leurs ordres (visiter tel système, faire tel échange...). Ils touchent alors une commission sur la transaction effectuée, faible par rapport à ce qu'aurait touché un Indépendant sur la même affaire, mais le volume des transactions qu'ils traitent est nettement plus élevé.
- **Les Contrebandiers,** guildiens ou libr'afs, sont tous, par définition, solitaires et secrets. Ils ont une couverture (certaines corporations n'hésitent pas à les « engager ») et travaillent pour leur propre compte. En contrepartie, les risques encourus sont plus élevés. La Police Impériale Économique (P.I.E.), la Hanse elle-même, les gouvernements locaux, la Division Nova de l'Armée font la chasse aux Contrebandiers.

Avantages

Le rattachement à une corporation permet au marchand de bénéficier de certains avantages :

- **Gratuité** des transports sur les vaisseaux Varlet de la corporation.

Valable pour les Marchands rattachés et les Contrebandiers.

- **Demi-tarif** sur les vaisseaux à propulsion Lehouine, par accord avec la Guilde Navyborg ; logistique (excluant le transport) entièrement payée par la corporation, ainsi que les frais de douane, de dossiers, d'intermédiaires, de rapatriement d'urgence, et certaines demandes d'informations.

Valable pour les Marchands rattachés

- **Facilités** de recherche, d'achat ou de vente pour tous les domaines économiques connus du Marchand et dans lesquels sa corporation est spécialisée.

Valable pour tous les Marchands

- **Prix concurrentiels** dans ces mêmes domaines économiques.

Valable pour les Marchands rattachés et les Indépendants

Les corporations

Aucune corporation ne traite tous les domaines de spécialité. Si grande

soit-elle, elle est obligée, pour des raisons légales et surtout fonctionnelles, de restreindre ses activités à des domaines proches les uns des autres. La liste exhaustive de toutes les corporations n'a jamais été dressée. Les quelques corporations décrites ci-après ne sont données qu'à titre d'exemple.

Une corporation est résumée par un tableau synoptique, dont voici un exemplaire vierge :

NOM : .....
SIÈGE SOCIAL : ..... / ..... / .... / .... / ....
Nombre approximatif d'employés : ....
Nombre approximatif de filiales : ....

Domaines de spécialité	NT
1	.
2	.
3	.
4	.
5	.
6	.

Avantages divers :
.....
.....

Notes :
.....
.....

Utilisation officieuse des Marchands contrebandiers : oui/non

Ainsi, une des guildes de diamantaires est décrite ainsi :

NOM : Guilde des diamantaires
SIÈGE SOCIAL : Eléanor IV / 49 210/47 160/31 407
Nombre approximatif d'employés : 156 000
Nombre approximatif de filiales : 25 040

Domaines de spécialité	NT
1 Bijoux, diamants, gemmes	3
2 Bijoux, diamants, gemmes	4
3 Objets d'art, 20 kg ou moins	*
4 Objets d'art, 20 kg ou plus	*
5 Métaux rares	2
6 Objets divers, 20 kg ou moins	*

Avantages divers :
Possède une banque de dépôt :
Dépôt impérial des alliages et métaux spéciaux (D.I.A.M.S.)

Notes :
Pour les M.R. : Commissionnement de 2 % + 20 000 ₵/mois T.U.
Pour les M.I. : 2 000 ₵/mois T.U.

Utilisation officieuse des Marchands contrebandiers : oui

Autres exemples de corporations :

- **Centrale d'achat de l'Agriculture et de l'Alimentation :**
1 - Alimentation détail
2 - Alimentation gros (toutes races)
3 - Bétail, élevage
4 - Bétail, élevage
5 - Céréales
6 - Objets divers (20 kg à 1 t)

- **Chambre des Métaux, Alliages et Champs de force**
1 - Métaux courants
2 - Métaux courants
3 - Métaux rares
4 - Armements lourds
5 - Moyens de transports
6 - Objets divers (plus de 1 t)

- **Confrérie des Bazars réunis**
1 - Bibelots (1 g à 20 kg)
2 - Bibelots (20 kg à 1 t)
3 - Pierres rares
4 - Bijoux, diamants, gemmes
5 - Confection
6 - Objets divers, 20 kg ou moins

CARRIÈRE DANS LES GUILDES

Domaines préférentiels commerciaux de Corporations

Il est impossible de dresser la liste de tous les objets échangés dans l'Empire. Le M.J. doit encourager les P.J., Marchands ou autres, à acheter, et à vendre, en un mot : à spéculer. Voici à titre indicatif quelques exemples de domaines de spécialité pouvant intéresser des corporations :

DOMAINE	NT	Commentaires
Alimentation, détail	*	*alimentation fine*
Alimentation, gros	*	*destinée aux mégamarchés*
Armement, léger	*	*du couteau au blaster*
Armement, lourd	*	*de la catapulte au canaonde*
Bétail, élevage	2	*des puces savantes aux Zygroms d'ETZ I*
Bijoux, diamants, gemmes	2+	
Céréales	2	
Communications	*	*tous moyens d'information.*
Confection, fourrure	*	
Drogues	*	*somnifères, poisons, sérums*
Métaux, courants	2	*fer, cuivre, etc.*
Métaux, rares	2	*or, argent, platine, tungstène, etc.*
Moyens de transport	*	*du canoë au classe V à moteur Varlet*
Ordinateurs	3+	
Pierres semi-précieuses	*	*turquoises, améthystes, etc.*
Prestations de services	3+	*formation, cours, expertises, etc.*
Robotique	4+	*logimecs, formecs et autres mecs...*

* Une astérisque signale que le domaine est générique et s'applique à tous les niveaux technologiques (1 à 6). Il existe donc, par exemple, 6 sous-domaines dans les moyens de transport. Ils constituent autant de domaines de spécialité pour un Marchand.

n+ Un chiffre suivi d'un + signale que le domaine, générique, s'étend du NT indiqué à NT6.

Tout objet qui n'entre pas dans les autres rubriques peut être classifié en fonction de sa masse (ex. : Objets de 20 kg ou moins), de son prix (ex. : Objets de luxe), ou toute autre catégorie choisie par le M.J.

Département	Fabrication	Distribution	Services
Caractéristique requise	Charme	Charme	Charme
Compétence requise	Estimation	Marchandage	Séduction
Acheteur, grade 4	3D	3D	3D
Négociant, grade 5	3D	4D	3D
Businessman, grade 6	4D	5D	4D
Compétence directrice	Industrie	Techniques de vente	Psychologie univ.
Compétence enseignée	Technologie univ.[1]	Marché	Technologie univ.[1]
Compétence enseignée	Cybernétique[1]	Industrie	Pilote T.-L.[1]
Compétence enseignée	Énergie[1]	Pilote T.-L.[1]	Maintien de vie[1]
Compétence enseignée	Conversion	Écologie[1]	Robotique
Compétence enseignée	Au choix 4 ou 6[2]	Estimation	Langages E.T.

Spécialité	Finances	Administration	Communication
Caractéristique requise	Charme	Charme	Charme
Compétence requise	Corruption	Administration	Langages E.T.
Acheteur, grade 4	3D	3D	3D
Négociant, grade 5	4D	4D	4D
Businessman, grade 6	5D	5D	5D
Compétence directrice	Marché	Intégration mentale	Contrôle émotions
Compétence enseignée	Intégration mentale	Industrie	Communication TriD
Compétence enseignée	Techniques de vente	Marché	Interrogatoire[1]
Compétence enseignée	Contrôle émotions	Psychologie univ.	Pilote T.-L.[1]
Compétence enseignée	Informatique	Commandement	Hypnotisme
Compétence enseignée	Langages E.T.	Administration	Au choix 4 ou 5[2]

(1) Compétence accessible jusqu'au niveau 4 seulement.
(2) Choisir dans *Empire galactique* une compétence comportant un des chiffres indiqués.

Carrière de Marchand

Quel que soit le type de Marchand joué, le personnage peut progresser dans sa qualité de commerçant à l'aide des écoles de commerce, des corporations et de l'Ordre des Prêtres-Marchands (voir p. 70). Vu le nombre (jamais comptabilisé entièrement) de commerces, corporations, sociétés de services, etc. affiliés à la Hanse des Marchands, la carrière d'un Marchand est particulière.

Le Marchand fait toujours partie d'une société. Celle-ci peut être une corporation transgalactique aux millions d'employés ou, au contraire, ne comporter qu'un seul et unique employé-propriétaire-actionnaire, le personnage lui-même.

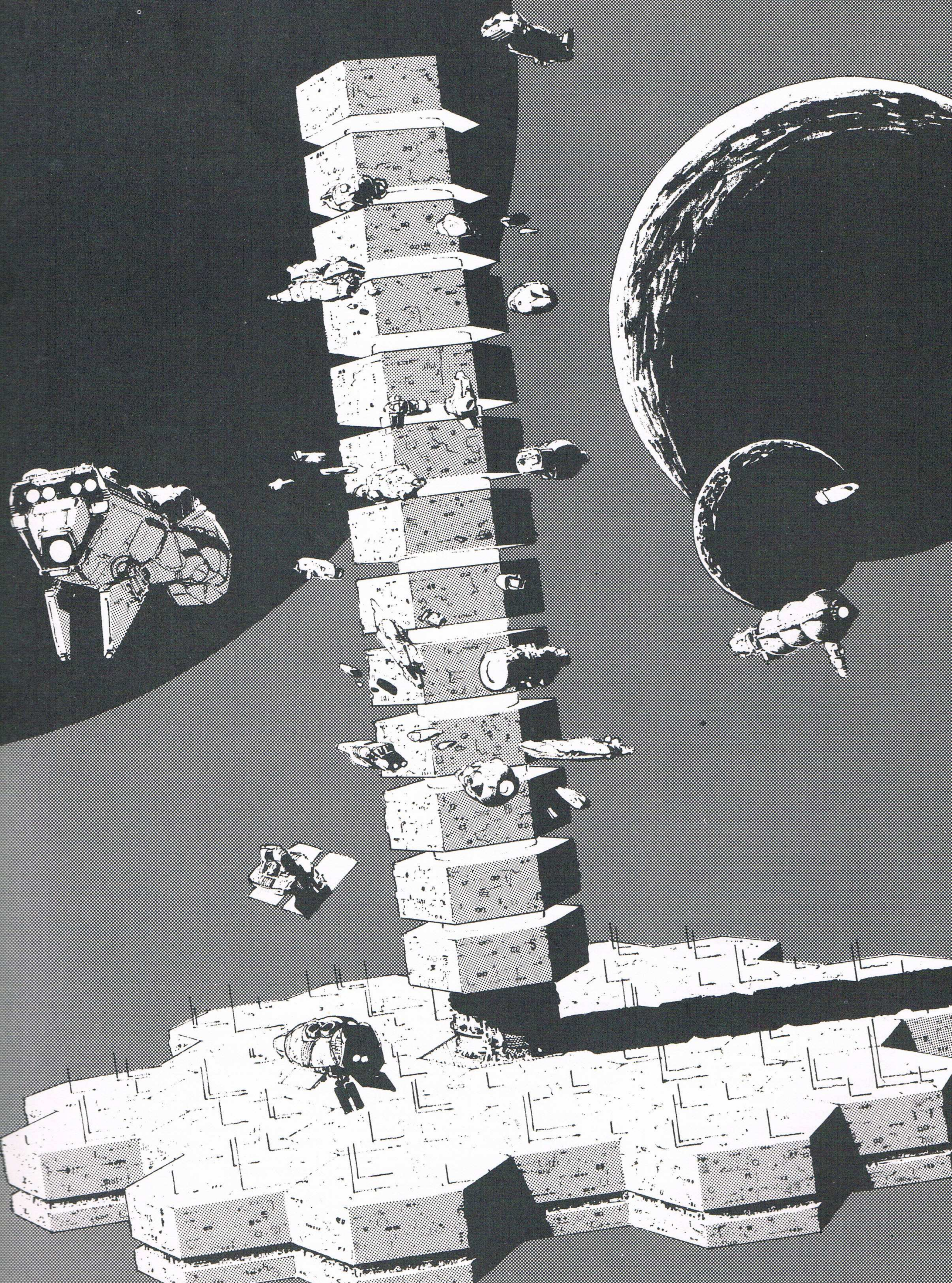
Dans le premier cas, il est probable que la mégacorporation touchera à plusieurs domaines de spécialité et comprendra de nombreux départements parmi lesquels le personnage pourra choisir de faire carrière. Les spécialités sont évoquées ci-contre. Les départements possibles sont au nombre de 6.

Fabrication (recherche, usinage, etc.), **Distribution** (commercial, marketing, etc.), **Services** (accueil, réparations après-vente, etc.), **Finances** (banques, assurances, placements, etc.), **Administration** (personnel, trésorerie, stocks, etc.), **Communication** (publicité, image interne et externe, etc.).

Une microsociété par contre sera vraisemblablement limitée à un domaine de spécialité et/ou à un type de département. Un hôtel est essentiellement une société de services, une banque s'occupe surtout de finances, une agence de publicité de communication, etc.

Le personnage choisira un département où il pourra perfectionner ses compétences. Puis, en accord avec le Maître de Jeu, il intégrera la société de son choix.

Il faut noter que le personnage-joueur peut créer lui-même sa société et en devenir le patron, quelle que soit sa formation.



LA GUILDE NAVYBORG

Par notre sainte patronne Rosalia Goutte-de-Pluie, je jure d'assurer à travers toute la Galaxie, connue ou inconnue, la libre circulation des Êtres, leur sécurité et leur confort et de les amener à bon astroport fût-ce au péril de mon vaisseau ou de ma vie.

Serment des Navyborgs

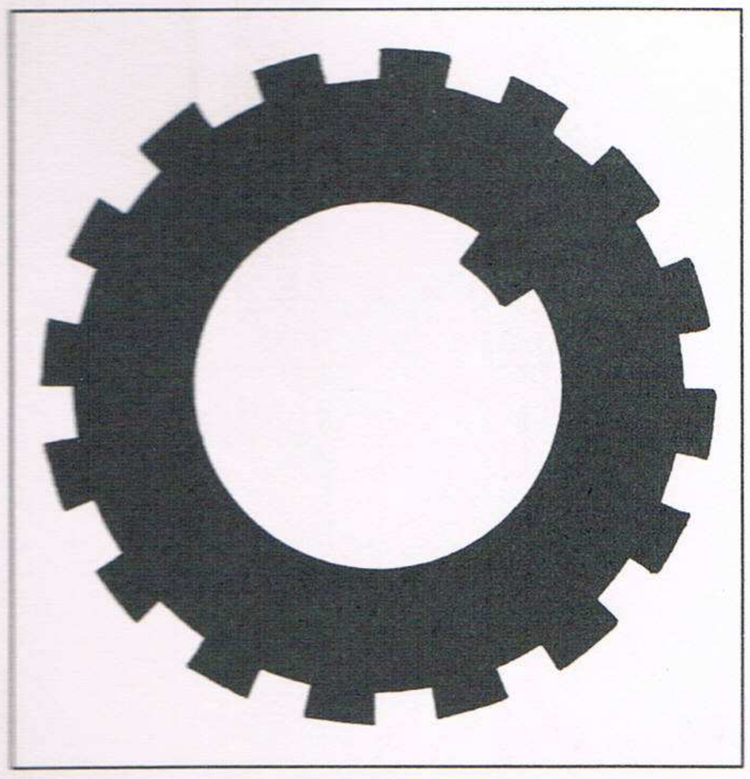
La première condition pour accéder aux grades supérieurs de la Guilde Navyborg est de n'être pas sujet à la *maladie du vol hyperluminique* (voir volume 1). Si c'est le cas, le P.J. ne pourra accéder qu'à une seule spécialité de la Guilde, les Pressyborgs, ou encore il devra changer de guilde...

Il existe 6 écoles navyborgs. Quatre d'entre elles préparent aux diverses fonctions à assumer dans un vaisseau. La cinquième est l'école des Pressyborgs qui s'occupe des TriD-informations. La sixième, la plus secrète, la plus fermée de tout l'Empire, forme les officiers mécaniciens des vaisseaux Lehouine.

Lorsque son dossier est suffisamment étayé en points de Guilde, l'Enseigne est informé par l'antenne locale de sa guilde qu'il peut se présenter à l'examen de passage au grade supérieur. Libre choix est alors laissé quant à sa future spécialité.

A partir du grade 4, le Navyborg a accès à des domaines ayant directement trait au fonctionnement des vaisseaux spatiaux. L'examen, qui a lieu dans une antenne de la Guilde, se déroule sur plusieurs jours durant lesquels le candidat verra ses capacités et ses compétences impitoyablement évaluées. Selon les résultats, il pourra suivre l'enseignement de son choix.

S'il est admissible dans plusieurs spécialités, il lui sera impérativement demandé de sélectionner celle dans laquelle il effectuera toute sa carrière. La Guilde appliquant totalement sa devise « Mieux et plus loin », les critères d'avancement dans la hiérarchie s'avèrent des plus rigoureux.



Propulsion Varlet

L'Être assume les fonctions d'Ingénieur mécanicien, qui comprennent : la production et la distribution d'énergie, la surveillance des systèmes de maintien de vie, et la conduite des moteurs Varlet, dont il assume le réglage et la maintenance. En cas de panne ou de dommage, il sait procéder aux réparations de fortune qui permettront au navire d'atteindre le chantier tekno le plus proche. La personne assurant le commandement d'une équipe d'Ingénieurs mécaniciens est appelée le Chef mécanicien, ou encore le Chef...

Curieusement, les Ingénieurs mécaniciens sont les plus populaires des Navyborgs dans l'opinion publique, avant les pilotes eux-mêmes. Ce fait est souvent attribué au prolongement à travers les siècles du choc que fut jadis la découverte de la propulsion Varlet, et de la gloire qui auréola les premiers à la maîtriser.

Sur le badge d'identification des Navyborgs de cette spécialité est gravée une roue dentée symbolisant l'origine de leur profession, née dans les flancs des navires sillonnant les océans planétaires.

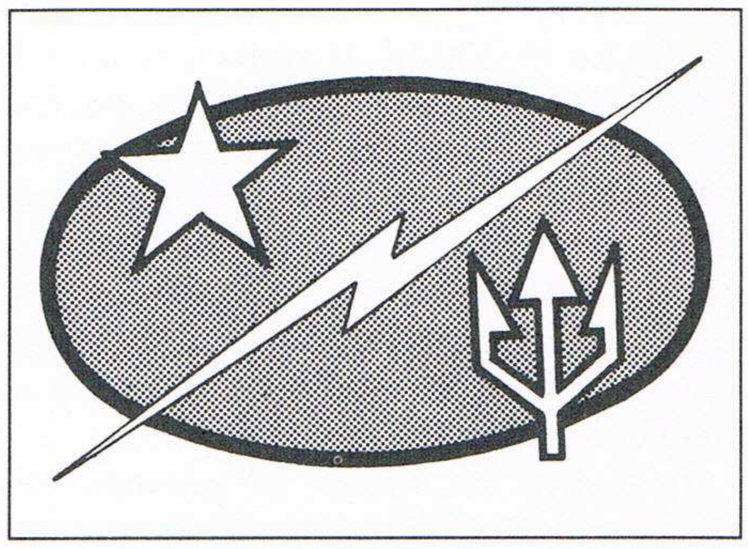
Armements & Combats

Outre les dangers naturels ou techniques, les vaisseaux sont menacés par la piraterie, la malveillance ou même la simple stupidité de certains. Si les vaisseaux Lehouine embarquent une ou plusieurs escouades de Soldats des divisions Intervention et Nova afin d'assurer le maintien de l'ordre, les Navyborgs de la spécialité Armements & Combats assument cette fonction sur les vaisseaux Varlet.

Le maniement des fleurs de la mort leur incombe lors des combats spatiaux, mais pas celui des canaondes qui dépendent du pilote. En cas d'abordage, ils se tiendront à proximité du lieu probable d'entrée des pirates et feront de leur mieux pour leur préparer un chaleureux accueil...

Moins admirés que les Ingénieurs mécaniciens, ils sont cependant les héros de nombreuses aventures TriD, dans lesquelles ils combattent férocement pirates et terroristes. Lors des voyages où ils se trouvent en contact avec des passagers, ceux-ci s'accordent à les trouver froids, mais très courtois...

Le symbole figurant sur leur badge d'identification représente une étoile d'argent sur fond outremer dans sa partie supérieure gauche et un trident argent sur fond turquoise dans sa partie inférieure droite. Les deux moitiés sont séparées par un éclair.



Passerelle

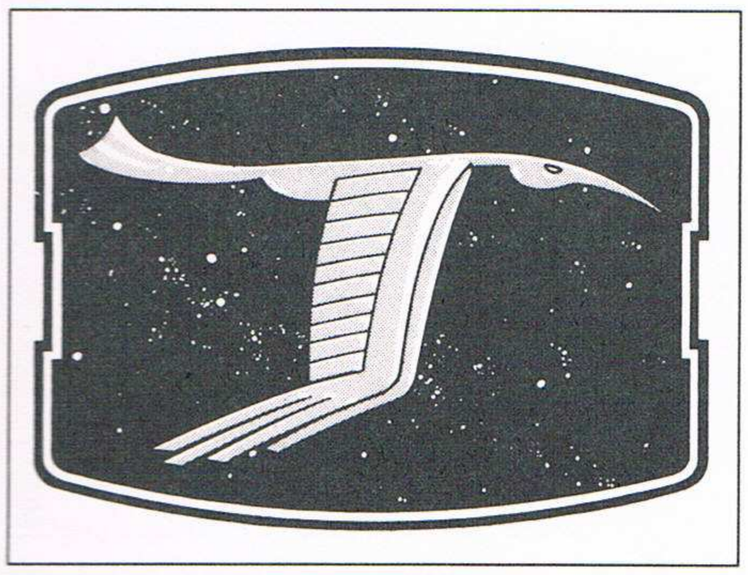
Au centre nerveux du vaisseau se trouvent les décideurs, ceux qui choisiront les options dans un combat, ou bien éviteront une Tempête sur la foi du « flair » d'un membre d'équipage ou d'un passager. Risquant ensuite d'avoir des comptes à rendre aux propriétaires du navire pour la perte de temps liée au détour...

L'Être travaillant au poste de pilotage assume le commandement de fait

du vaisseau durant son quart. Ses décisions sont, sur le moment, sans appel, mais il doit répondre par la suite devant une commission qui décidera si oui ou non il a agi au mieux des intérêts du navire et des passagers. Les Navyborgs de cette spécialité se considèrent, peut-être non sans raison, comme l'élite des élites. Leur fonction les isole de leurs semblables et des passagers car elle exige une concentration incroyable.

Ces Navyborgs sont certes admirés par la population, mais on ne peut pas dire qu'ils en soient aimés. Ceux qui ont eu la chance d'en rencontrer un au détour d'une coursive ou dans un parc ont été frappés par son air « lointain », quand bien même il a accepté de répondre à leurs questions.

Leur symbole est un oiseau solitaire sur fond d'étoiles...



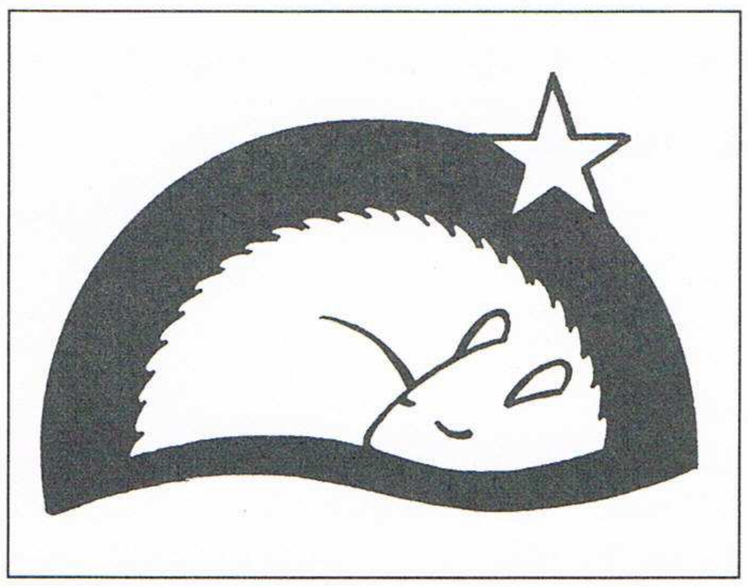
Gestion de bord (Commissaire)

Ce Navyborg assume un rôle de gestionnaire et d'hôte. Il veille à ce que la traversée, souvent longue et parfois périlleuse, ne soit pas rendue insupportable par des détails matériels tels qu'une nourriture médiocre, des parfums tenaces ou trop prononcés... Il saura régler avec humour une querelle envenimée entre un Prêtre rigoriste et un Tekno anticlérical forcené.

Il assiste les forces de sécurité du navire en cas d'attaque de pirates en maintenant le calme parmi les passagers. Si l'un d'entre eux propose son aide, c'est le Commissaire qui décidera s'il convient d'accepter ou non...

Le Commissaire a de plus la lourde tâche d'assumer l'*avitaillement,* ravitaillement du navire en vivres, boissons, produits de consommation courante et de luxe (destinés aux boutiques « duty free »). En coopération avec les membres d'équipage concernés, l'achat de pièces détachées et de l'antimatière lui incombe également. Le Commissaire de bord est aussi indispensable aux longues traversées que le pilote.

Les Commissaires sont quelquefois confondus avec les Marchands, dont ils possèdent certaines compétences. Les compagnies s'arrachent à prix d'or les bons Commissaires, et il n'est pas rare que les grands hôtels louent fort cher à la Guilde les services de ces Navyborgs un peu particuliers.



Leur sigle, orné d'une étoile par grade de Commissaire, est un petit animal à fourrure endormi, symbole de confort, sur fond de ciel nocturne.

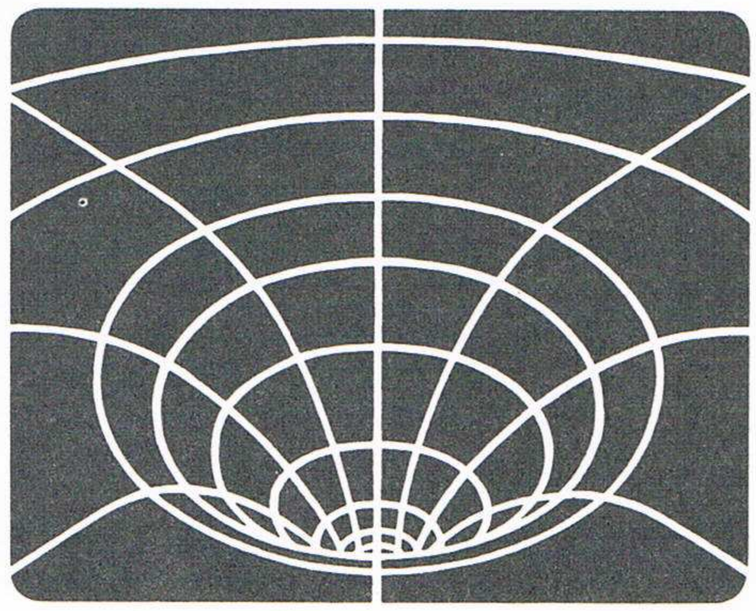
Pressyborg

Le Pressyborg n'est pas rattaché à un navire. Sa fonction est de collecter, de protéger et de faire circuler les informations TriD à travers la Galaxie. Il peut sembler étrange que ce genre de tâche soit confiée à la Guilde Navyborg. Mais outre sa réputation de loyauté sans faille, le Navyborg est le voyageur par excellence. Celui qui assure le lien entre des milliers de mondes séparés par des océans de vide hostile. Contrairement au Marchand qui fait passer son intérêt personnel avant toute chose, le Pressyborg se dévoue avec objectivité à son rôle et rien ne saurait l'empêcher d'assurer la libre circulation des informations qu'il est amené à recueillir.

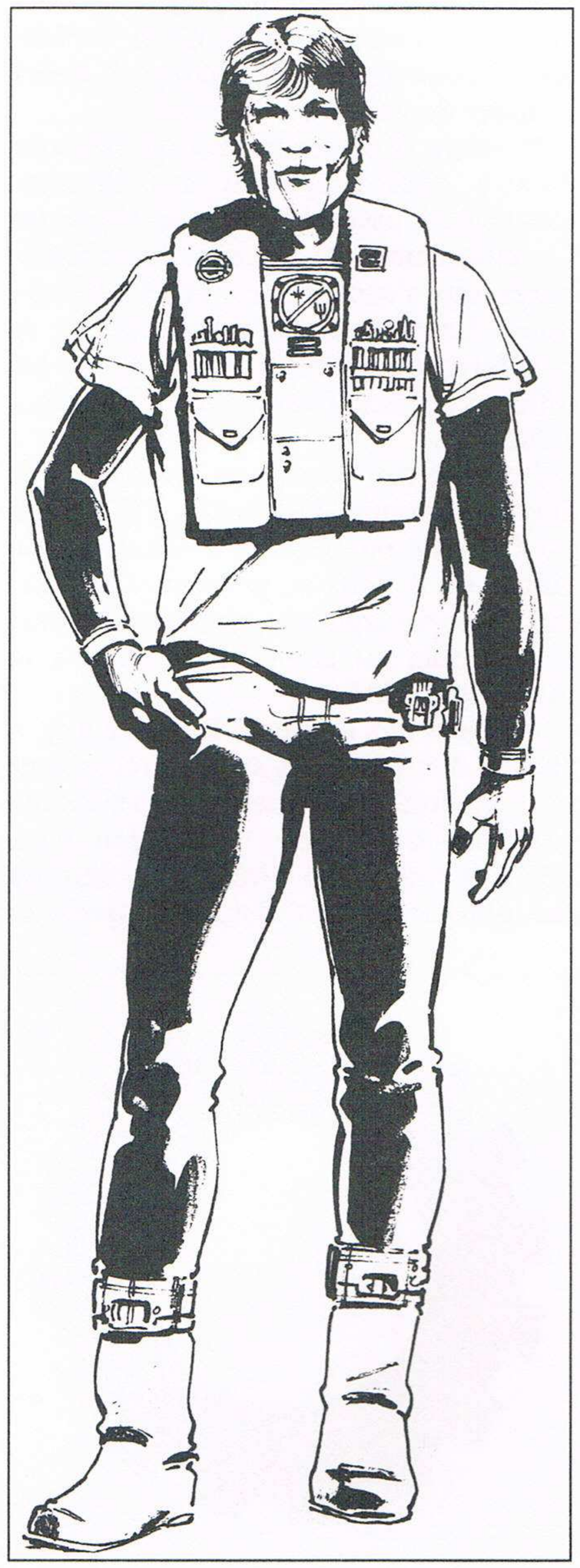
Les Pressyborgs sont équipés d'une prothèse TriD qui en fait des enregistreurs vivants. S'ils ne sont pas en mission commandée (festival ou manifestation, exploration scientifique, guerre locale, etc.) les Pressyborgs ont l'habitude de suivre leur instinct de grand reporter en voyageant à la recherche d'une information susceptible d'intéresser le public impérial.

Propulsion Lehouine

C'est le domaine le plus fermé de l'Empire. Le Navyborg choisissant cette branche aura quinze jours T.U. pour revenir sur sa décision. Puis il fera



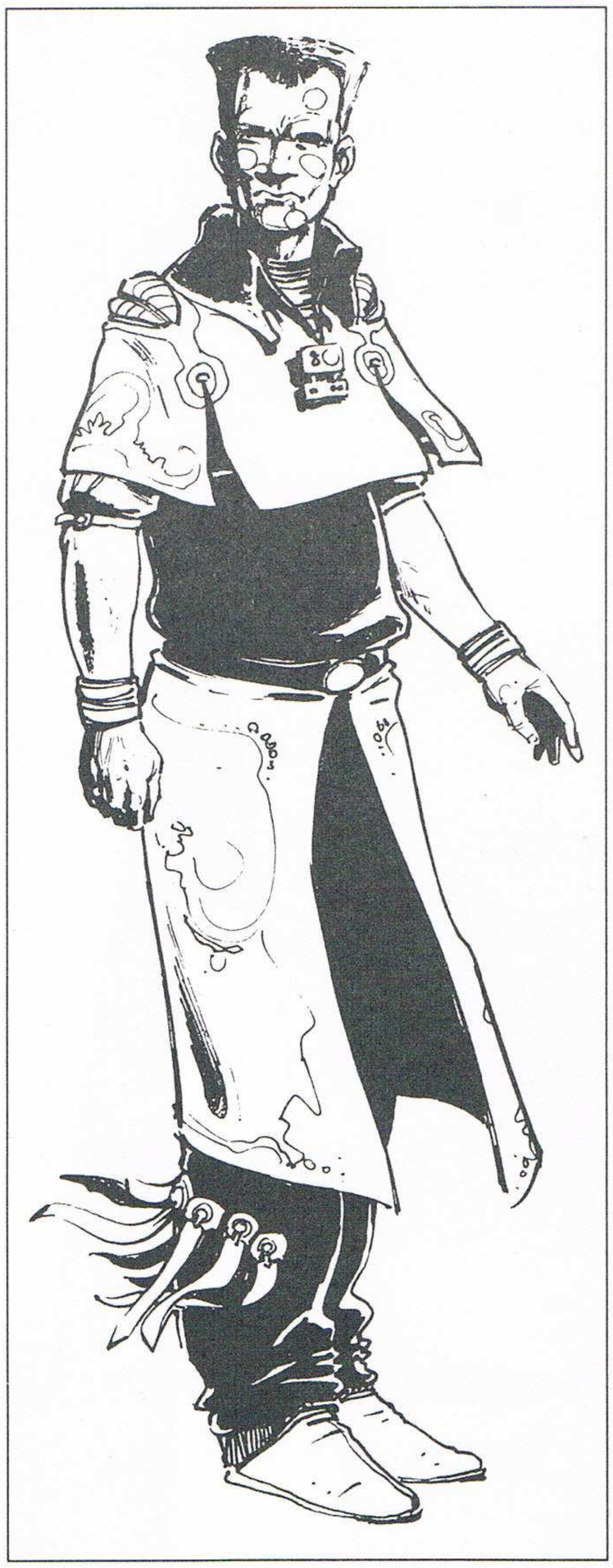
ses adieux à tous les siens, et disparaîtra littéralement de la circulation... Formé dans des systèmes stellaires navyborgs interdits, il connaîtra le secret le mieux gardé de l'Empire : la propulsion Lehouine (voir volume 1). La branche est inaccessible au P.J., mais si le joueur insiste, le M.J. prendra sa fiche de personnage... et en fera un P.N.J !



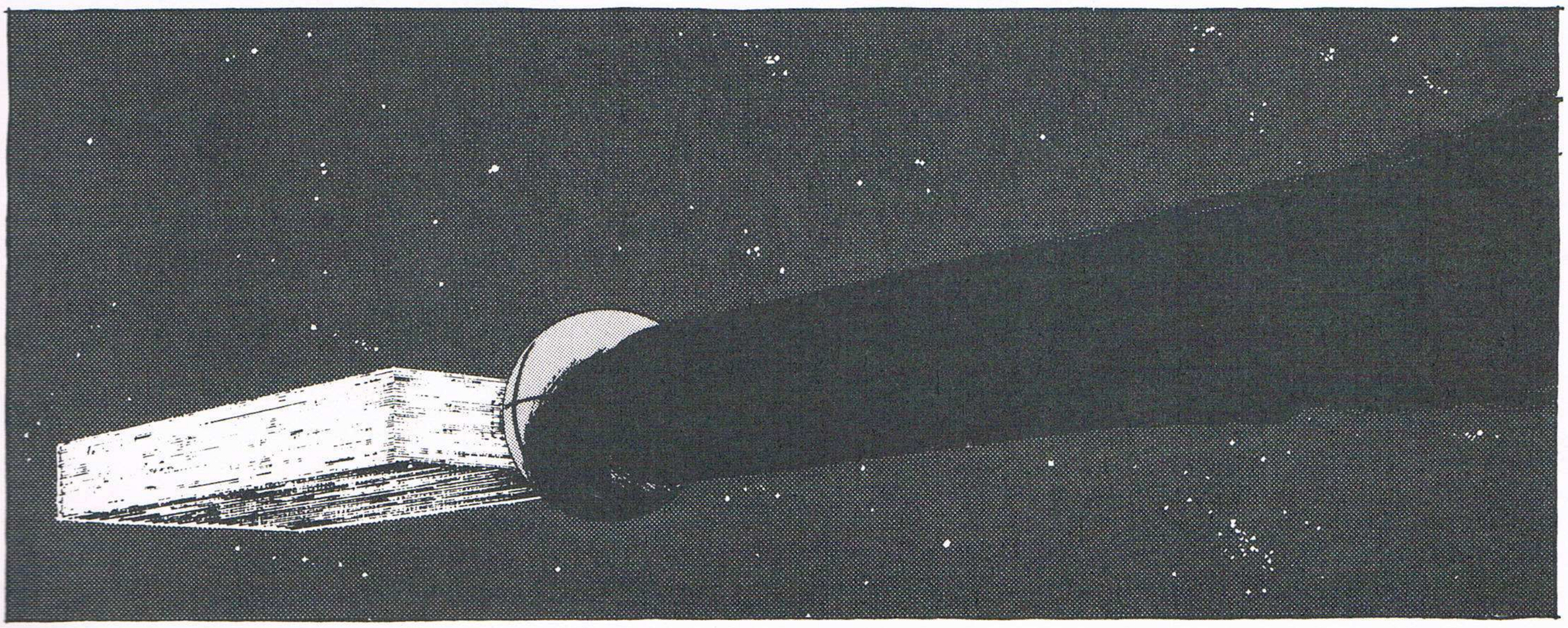
Carrière de Navyborg

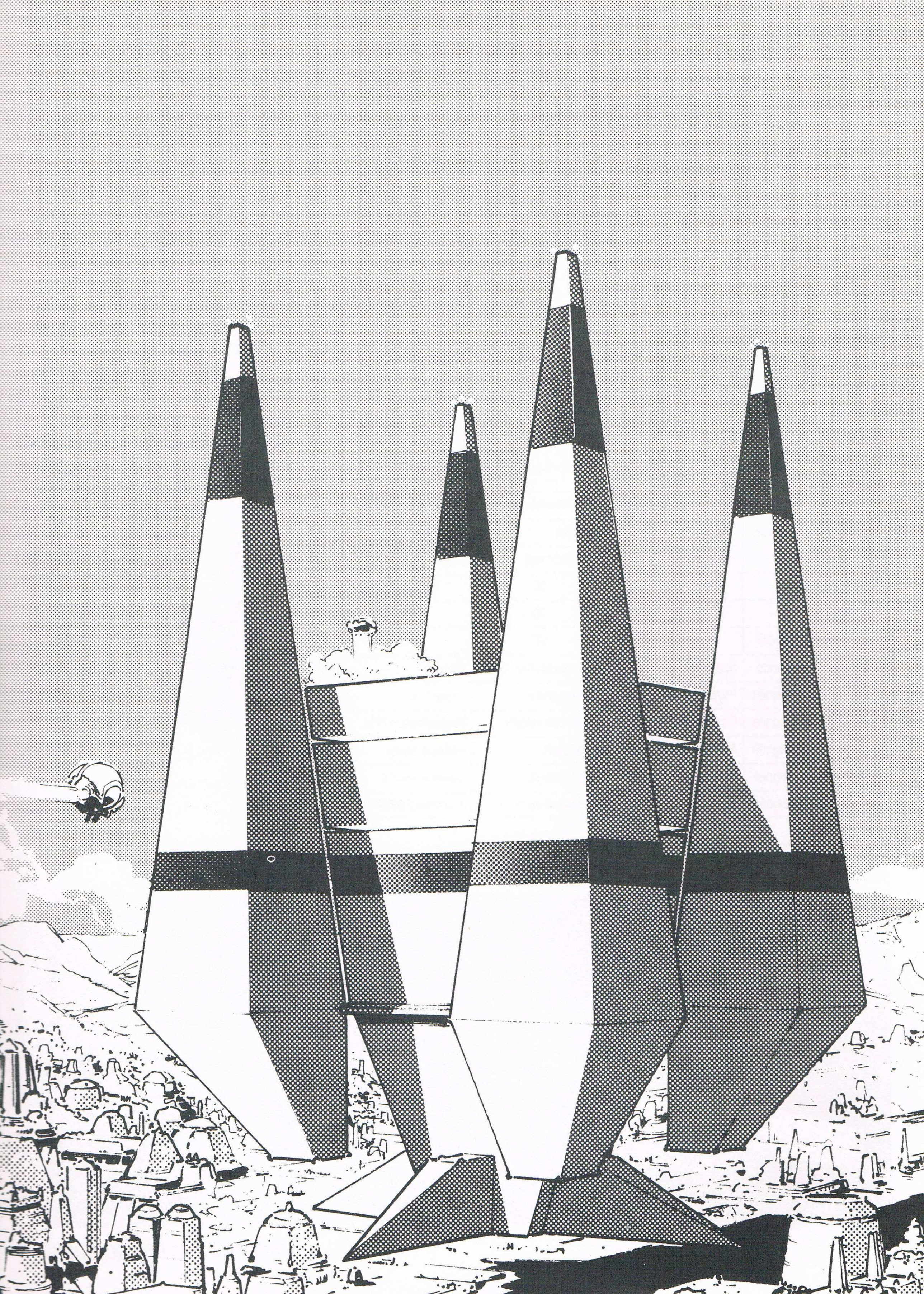
Spécialité	Propulsion Varlet	Armement	Passerelle
Caractéristique requise	Habileté	Habileté	Habileté
Compétence requise	Mécanique	Combat à distance	Combinaison
Lieutenant, grade 4	3D	3D	4D
Capitaine, grade 5	4D	3D	5D
Commandant, grade 6	5D	4D	5D
Compétence directrice	Moteurs Varlet.	Transmetteur	Pilote T.-L.
Compétence enseignée	Maintien de vie	Armes lourdes[1]	Moteurs Varlet
Compétence enseignée	Énergie	Syst. Défense Univ.[1]	Intégration mentale[1]
Compétence enseignée	Technologie univ.[1]	6e Sens[1]	Transmetteur
Compétence enseignée	Conversion	Prothèse arme	6e Sens[1]
Compétence enseignée	Au choix 5 ou 6[2]	Au choix 5 ou 3[2]	Conduite NT6

Spécialité	Gestion de bord	Pressyborg[3]	Propulsion Lehouine
Caractéristique requise	Habileté	Habileté	Habileté
Compétence requise	Hypnotisme	Combat robot	Système D
Lieutenant, grade 4	3D	3D	Inaccessible
Capitaine, grade 5	3D	4D	aux
Commandant, grade 6	4D	5D	P.J.
Compétence directrice	Maintien de vie	Communication TriD	Énergie
Compétence enseignée	Psychologie univ.[1]	Interrogatoire[1]	Pilote T.-L.
Compétence enseignée	Contrôle émotions[1]	Projection astrale[1]	Neutralisation PSI[1]
Compétence enseignée	Administration	Invisibilité[1]	Moteurs Varlet
Compétence enseignée	Estimation	Déguisement	Conscience PSI
Compétence enseignée	Au choix 5 ou 4[2]	Au choix 5 ou 1[2]	Au choix 5 ou 2[2]



(1) Compétence accessible jusqu'au niveau 4 seulement.
(2) Choisir, dans *Empire galactique,* une compétence comportant un des chiffres indiqués.
(3) Seule spécialité accessible si le P.J. souffre de la maladie du vol hyperluminique (Si 2D = 12 lors d'un test à la création du P.J.).





LA LOGE TEKNO

Le problème est sans doute qu'il n'y a plus grand-chose à découvrir. Ou est-ce le souvenir des géants du passé qui nous paralyse ? A moins que la parfaite complémentarité des guildes et des départements, l'absence de concurrence, la certitude que l'âge d'or est désormais derrière nous n'aient tué l'esprit d'entreprise et ravalé la science à la fourniture de gadgets pour les autres guildes...

Professeur Ramuz, discours du Congrès de la Loge (11509)

Au fil des siècles, 6 grands départements de la Loge se sont dégagés de la masse des domaines d'études, et ont fini par les englober. Presque aucune concurrence n'apparaît entre les départements. Les informations circulent en permanence de l'un à l'autre. Une découverte d'intérêt général effectuée par un département est immédiatement répercutée aux autres pour le développement de tous. Seule une complémentarité parfaite de ces départements permet de satisfaire les demandes des autres guildes. On voit souvent des Teknos, guildiens ou libr'afs, effectuer des stages dans l'Armée, la Hanse, la Guilde Navyborg, plus rarement dans le Clergé. L'inverse se constate également.

Chaque département fonctionne autour de 4 grands axes :

- **Main-d'œuvre.** Il s'agit bien entendu de fournir à toutes les guildes et à Prima, du personnel qualifié afin d'assurer le fonctionnement des organes de communication, des vaisseaux, etc.
- **Réalisation sur demande.** Lorsqu'une guilde ou le Conseil suprême a besoin d'un nouveau matériel pour une application bien précise, la Loge effectue des recherches dans le but de le créer, ou de transformer un produit pour le rendre conforme au désir exprimé. Ce second axe favorise plus que les autres les relations de travail entre la Loge et ses partenaires.
- **Collecte et analyse des diverses productions non impériales.** Il est parfois arrivé que l'étude des produits des mondes indépendants permette à la Loge de découvrir des solutions totalement inédites et remarquablement efficaces à des problèmes technologiques... Dans le même esprit, la proportion de non-humains membres de la Loge est bien supérieure à la moyenne impériale. La raison en est simple à comprendre : les cerveaux E.T. fonctionnent sur des schémas différents des modes de pensée humains et peuvent explorer des secteurs et replis originaux de la Connaissance pour l'enrichissement de tous.
- **Recherche pure.** C'est ici le domaine des savants qui travaillent aux découvertes qui modifieront le futur de l'Être. C'est certainement l'axe le plus intéressant de la Loge. C'est aussi le plus secret, non tant par la volonté délibérée que par la difficulté de diffuser de façon intelligible des travaux en cours d'avancement.

Chaque Technicien, Tekno de grade 3, a reçu jusque-là un enseignement scientifique général. Il est donc à même de choisir sa branche de spécialisation. Après avoir prouvé son dévouement à la Loge, le Tekno doit choisir l'un des 6 départements possibles.

Département Robotique

Ce département se consacre surtout à la conception de robots. L'étude de la modification du comportement du robot face à l'Être vivant fut d'ailleurs la première grande tâche de la Loge.

Les premiers robots vraiment modernes furent conçus dès le 83e siècle. L'erreur initiale avait été de créer des machines trop parfaites. Une enveloppe anthropomorphe peu vulnérable abritait un cerveau semi-organique de grande capacité. Certains illuminés voyaient en ces machines le prototype de l'Être futur possédant l'intelligence pure, qu'ils imaginaient naïvement libérée des contraintes des sentiments.

L'arrivée de ces machines dans la société impériale de l'époque fut une catastrophe que les sociologues ne sont pas près d'oublier. Les Êtres de chair furent dans un premier temps jaloux de ces machines qu'ils pensaient supérieures. Un phénomène de peur et de rejet s'installa, et des émeutes eurent lieu.

Puis les robots faillirent. D'abord, ils n'avaient pas accès à la Psychoperception (voir volume 1). Cela leur donna à réfléchir. Intelligents, ils eurent conscience de la vanité de leur existence, de la fadeur de leur « vie ». Certains se « suicidèrent ». D'autres furent pris d'accès de « folie » meurtrière, et se livrèrent à d'abominables massacres... D'autres encore devinrent « neurasthéniques ». Tous furent détruits ou retirés de la circulation. Soulagée, la populace troqua sa peur contre un royal mépris, et l'image de marque de tous les robots en fut durablement altérée.

Sa Majesté Isabelle IV usa alors de son privilège pour interdire les circuits logiques d'un niveau supérieur à l'état de semi-intelligence, et ordonna que ceux-ci obéissent à certaines règles qui empêcheraient le renouvellement de semblables excès. Sa Majesté chargea l'Architecte Asimov de créer un département spécial de la Loge, à qui serait confié le secteur de la robotique. Ainsi fut-il fait. La toute nouvelle division créa les trois lois de la robotique, auxquelles obéissent tous les robots, et tous les ordinateurs semi-intelligents à usage non militaire :

1) Le robot ne peut pas faire de mal à un Être, ni par négligence, laisser une créature intelligente en péril.
2) Le robot doit obéir aux ordres que lui donnent des Êtres, sauf si ces ordres sont en contradiction avec la première loi.
3) Le robot doit défendre sa propre existence, sauf si cette autoprotection va à l'encontre des première et deuxième lois.

De plus, la personnalisation des machines ayant mauvaise presse, les robots ont le plus souvent la forme d'appareils pourvus de bras manipulateurs sophistiqués, et limités à une ou deux fonctions bien particulières, pour lesquelles ils dépendent d'ordres directs donnés par des créatures pensantes.

Département Espace & Communications

Ce département travaille plus particulièrement avec la Guilde Navyborg.

CARRIÈRE DANS LES GUILDES

De même que les Navyborgs, les Teknos de ce département ont pratiquement rompu toutes leurs attaches avec les planètes, et vivent dans les chantiers astronavals en orbite autour d'étoiles solitaires. Ses guildiens fabriquent les vaisseaux Varlet, et réparent les navires endommagés après accident ou combat. On les voit souvent dans les salles des machines des vaisseaux Varlet, vérifiant avec le Chef mécanicien un moteur récemment remis en état, ou surveillant un mécanisme qui donne des inquiétudes.

Recherche et applications en matière d'astronefs portent surtout sur l'amélioration des procédés existants : comment diminuer encore la part de matière entrant dans la composition des coques énergétiques, afin de gagner de la masse, comment améliorer les écrans des astronefs existants, comment perfectionner encore et encore les aménagements intérieurs modulables, etc. Chacun d'eux porte en son cœur l'espoir secret de découvrir un jour un nouveau système de propulsion…

Autre domaine d'application de ce département : les communications. Les Teknos cherchent à améliorer la portée des hypercoms, à diminuer leur masse et leur coût. La rentabilité immédiate est faible et les progrès très lents. Par contre les problèmes de confidentialité des messages hyperluminiques sont en perpétuelle évolution : les hyperondes, plus difficiles à moduler que des ondes radio-électriques, offrent des possibilités de codage plus faibles. Toute avancée dans ce domaine est vite rendue caduque par un progrès dans le décodage. C'est à l'heure actuelle le principal problème de la Loge.

Enfin, ce département fabrique l'antimatière selon la charte annuelle des besoins… Il détient le secret du système de sécurité rendant impossible une explosion accidentelle…

Département Santé & Prothèses

Grâce à ce département, le corps de l'Être se surpasse constamment. De nombreux médicaments existent, qui soignent tous les maux connus. Cela permet d'éviter de fastidieux contrôles sanitaires aux astroports, au débarquement sur un monde ou à l'embarquement sur un navire. Seuls les Êtres totalement démunis de crédit ou culturellement sous-développés souffrent de maladies ou d'infirmités, possèdent des corps disgracieux, ou meurent jeunes. Mais de nombreuses organisations charitables s'occupent de ces malheureux inadaptés.

Médecine, pharmacologie et chirurgie atteignent des degrés de sophistication qui paraissent difficiles à surpasser. Un seul organe du corps reste irremplaçable : le cerveau, ou ce qui en tient lieu.

Le département offre à l'Être qui vient de perdre un appendice le choix entre le régénérer ou le remplacer par une prothèse. Ces dernières surpassent largement les membres naturels : elles en assument toutes les fonctions biologiques (toucher, sensibilité, douceur…), sont indiscernables des membres naturels, et un minuscule morceau d'antimatière leur assure une autonomie de fonctionnement de plusieurs décennies. Certaines peuvent même fournir un peu d'énergie, dans un rayon de 50 centimètres, par télétransmission…

Il est assez fréquent de s'en faire greffer par nécessité professionnelle : prothèse-armure, prothèse-arme… La mode aussi a son mot à dire quant au développement de certaines greffes : peaux chatoyantes, yeux dont la couleur varie à volonté ou encore phosphorescents dans le noir, cheveux s'ébourriffant à volonté ou se rassemblant en crinière d'aspect sauvage…

Le département travaille également sur l'étude et la classification des nouveaux germes, spores pathogènes, microbes et autres toxines provenant de mutations ou des mondes récemment découverts…

Département Armement & Défense

L'armement a toujours été la préoccupation principale de la grande majorité des Êtres, et les rares cultures pacifistes non impériales ont, hélas, toujours fini tragiquement, pour ce que nous en savons. L'armement a subi une exaltation toujours plus délirante, chaque découverte dans un camp entraînant dans l'autre la création d'une parade et la mise au point d'une arme plus puissante. Cette escalade perpétuelle ne cessera sans doute qu'avec l'extinction de toute forme de vie intelligente, à moins d'une transformation radicale…

Ce département s'occupe de toute forme d'armement : matériel, biologique, psychologique, etc. L'étude d'armes bactériologiques nouvelles se fait en coopération avec le département Santé & Prothèses. La protection de l'individu contre les pouvoirs PSI est mise en œuvre conjointement avec le Clergé (La plus remarquable conséquence de cette coopération est le saepens, voir p. 86). L'étude des armes étrangères à l'Empire, obtenues par espionnage industriel ou à la suite de combats spatiaux, permet de créer les parades adéquates et de perfectionner l'armement impérial.

Précédant ainsi l'inévitable, le département étudie la parade des armes qu'il crée, et prépare la contre-riposte, en une boucle infernale et infinie… Enfin, ce département a la garde de l'une des 6 composantes du déploseur Nova.

CARRIÈRE DANS LES GUILDES

Département Écologie

Chaque fois qu'une des guildes rapporte un fait sortant de l'ordinaire, ou lorsque l'Empire découvre un monde nouveau, une équipe de chercheurs de ce département est envoyée sur place, au besoin par un vaisseau spécial affrété pour la circonstance… Des spécialistes des autres départements de la Loge, ou même d'autres guildes, sont, si nécessaire, intégrés au groupe, sous l'autorité de l'Architecte responsable. Les frais de fonctionnement de ce département sont exorbitants, mais les bénéfices immédiats, à moyen ou long terme, sont fabuleux…

Tous les domaines sont méticuleusement disséqués par le groupe de recherche : matières existantes, physique, chimie, zoologie, botanique. Le rapport préalable du groupe de recherche inclut les analyses du phénomène, et les résultats préalables, les avantages et les inconvénients sont méticuleusement disséqués. Ce rapport qui vient enrichir les connaissances de l'Admintek est aussitôt transmis aux autres guildes, qui peuvent ainsi juger de l'intérêt de cette découverte.

Ce département a aussi son mot à dire auprès du Conseil suprême sur tout projet à l'échelle d'une planète. Il en mesure tous les paramètres et calcule son incidence sur l'équilibre global.

Département Découvertes & Analyses

Ce département ouvre à la Hanse des Marchands de nombreux marchés nouveaux. Il collecte des renseignements dans toute la Galaxie et principalement auprès du département Écologie. Il étudie tous les matériaux découverts ou rencontrés, puis il en ébauche les utilisations possibles, qui seront développées par les autres départements de la Loge, avant d'être soumises à l'approbation du Conseil suprême et éventuellement de Sa Majesté, pour être enfin commercialisées…

Les applications ainsi découvertes permettent la mise sur le marché de produits nouveaux dans tous les domaines, de l'alimentation aux fibres textiles énergisables dont sont faites les coques des astronefs, en passant par des techniques artistiques créant des arts nouveaux, ou donnant un nouveau souffle à des arts multimillénaires. Ainsi les Rites de Vie des Keldens de Jonas II/Lavorovna/12 063/17 152/5 096 ont-ils inspiré de nouvelles et brillantes vocations pour la Danse.

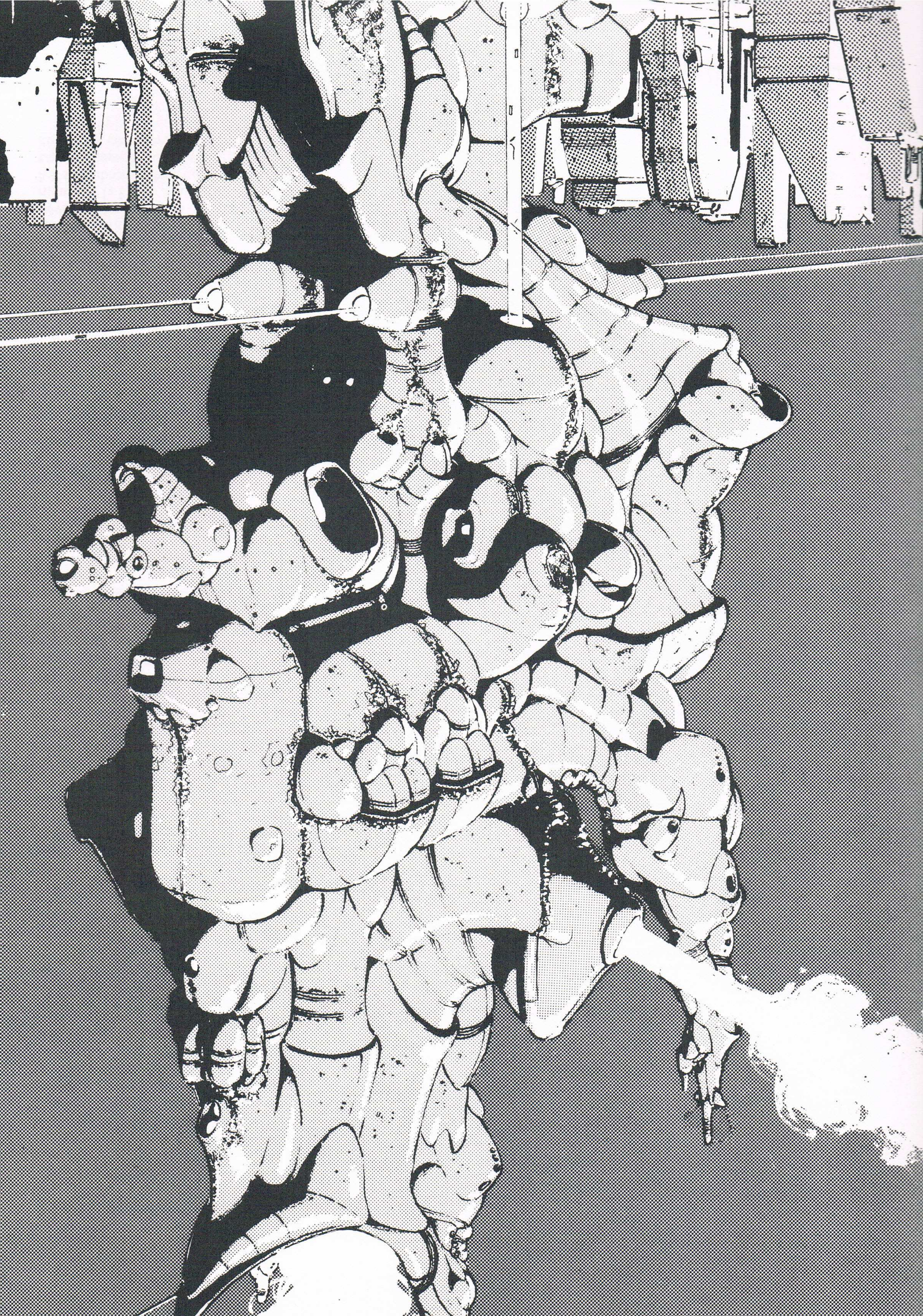
Ce département résume assez bien ce qu'est l'Empire : un tourbillon ininterrompu de créations, de modes, d'oublis et de réapparitions de techniques, d'objets, de modes de vie…

Carrière de Tekno

Département	Robotique	Espace & Comm.	Santé & Prothèses
Caractéristique requise	Intelligence	Intelligence	Intelligence
Compétence requise	Robotique	Électronique	Médecine
Ingénieur, grade 4	3D	3D	4D
Concepteur, grade 5	3D	3D	4D
Architecte, grade 6	4D	4D	5D
Compétence directrice	Cybernétique	Physique	Pharmacologie
Compétence enseignée	Intégration mentale[1]	Énergie[1]	Chimie
Compétence enseignée	Industrie[1]	Moteurs Varlet[1]	Cybernétique
Compétence enseignée	Psychologie univ.[1]	Communication TriD[1]	Écologie
Compétence enseignée	Robotique	Pilote T.-L.[1]	Médecine PSI[1]
Compétence enseignée	Combat robot	Au choix 6 ou 5[2]	Médecine

Département	Armement & Défense	Écologie	Découvertes & Analys.
Caractéristique requise	Intelligence	Intelligence	Intelligence
Compétence requise	Prothèse répar.	Conversion	Estimation
Ingénieur, grade 4	3D	3D	4D
Concepteur, grade 5	4D	4D	5D
Architecte, grade 6	5D	5D	5D
Compétence directrice	Chimie	Écologie	Technologie univ.
Compétence enseignée	Pharmacologie	Technologie univ.	Écologie
Compétence enseignée	Transmetteur[1]	Communication TriD[1]	Physique
Compétence enseignée	Armes lourdes[1]	Robotique	Chimie
Compétence enseignée	Prothèse répar.	Langages E.T.	Industrie[1]
Compétence enseignée	Au choix 6 ou 3[2]	Au choix 6 ou 1[2]	Au choix 6 ou 4[2]

(1) Compétence accessible jusqu'au niveau 4 seulement.
(2) Choisir, dans *Empire galactique,* une compétence comportant un des chiffres indiqués.



LE CLERGÉ

Dieu et ma foi ! — Cri de guerre des Fils de l'Homme

Tout individu se sentant une vocation pour la pratique des PSI peut suivre un enseignement théologique qui l'aidera à choisir sa voie. Après avoir prouvé sa détermination et reçu l'enseignement de base, il est envoyé à travers les mondes pour mettre à l'épreuve sa vocation. Ayant trouvé vers quoi guider sa foi, le Prêtre peut alors embrasser le culte de son choix.

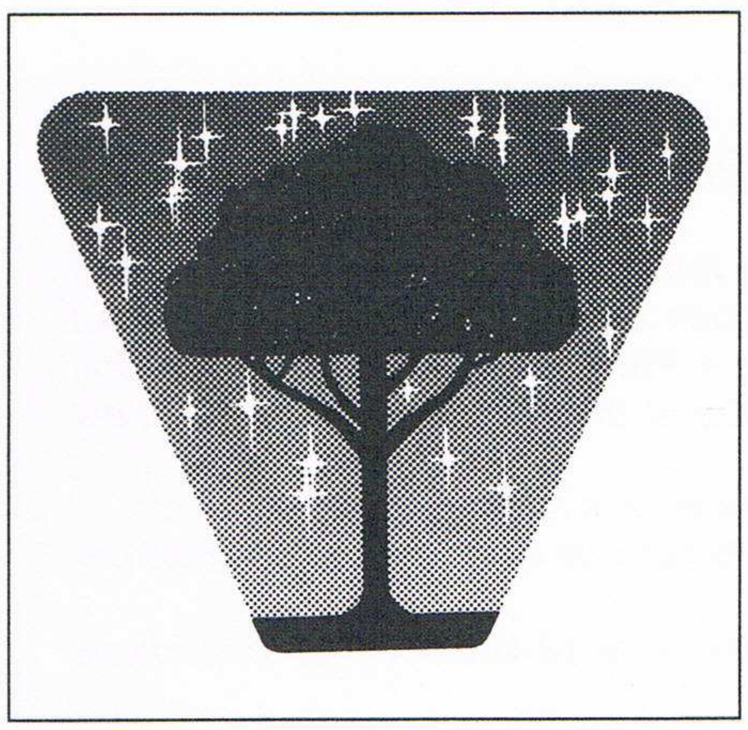
L'acolyte doit avoir préalablement réfléchi à sa nature profonde, à son caractère, à ses qualités et à ses faiblesses pour sélectionner l'Église à laquelle il va se vouer. Ce choix est tout à fait fondamental et complètement irrémédiable... Les 6 Églises prônent des concepts qui, bien que tous universels et aussi honorables les uns que les autres, sont fondamentalement différents. Chacune de ces 6 Églises dispense un enseignement spécifique, accessible aux seuls acolytes qui ont choisi de la servir. Elles en font des Prêtres, des Grands-Prêtres et des Sages dévoués à leur tâche jusqu'à la fin de leurs jours.

Les matières enseignées permettent aux novices, adeptes et acolytes d'avoir une idée précise de la mission d'un Prêtre et de ses pouvoirs. Cependant, jusqu'au grade 3, ils ne représentent pour le Clergé qu'une « quantité négligeable ». Par contre, après avoir été livré lui-même et avoir prouvé son attachement au Clergé (en gagnant des points de Guilde), il devient digne de l'enseignement accéléré dont il va pouvoir bénéficier dans les caissons d'isolation sensorielle.

Église de la Liberté cosmique (20e siècle)

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

Sans doute la moins spirituelle (au sens clérical) de toutes, cette Église n'est respectée que parce qu'elle est la plus ancienne connue. Elle prône des valeurs inattendues : l'humour, le jeu, la liberté. Les Prêtres de la Liberté cosmique tentent d'élever l'Être en lui faisant prendre conscience à la fois de son pouvoir psychique et de sa débilité physique face au Cosmos.



Ils cherchent à désarçonner toute tentative de se prendre au sérieux pour mieux défendre le respect de tous. Cette Église ne croit qu'à la valeur de l'individu qui, d'après elle, constitue à la fois le grain le plus misérable et la force la plus puissante du Grand Univers. Très peu nombreux, ses Prêtres vivent souvent dans l'indigence la plus grande, confiant à la providence et aux spectateurs amusés de leurs multiples tours de passe-passe, le soin de les nourrir.

Mais si on met une entrave à sa liberté ou qu'il assiste à une action liberticide, le Prêtre de la Liberté cosmique est capable de devenir un vrai fauve. Son aspect semble grandir et se charger d'une aura inquiétante. Son regard et sa voix glacent de terreur ceux qu'il menace. Et, s'il combat, toujours à mains nues, sa science des arts martiaux le rend victorieux même d'hommes armés.

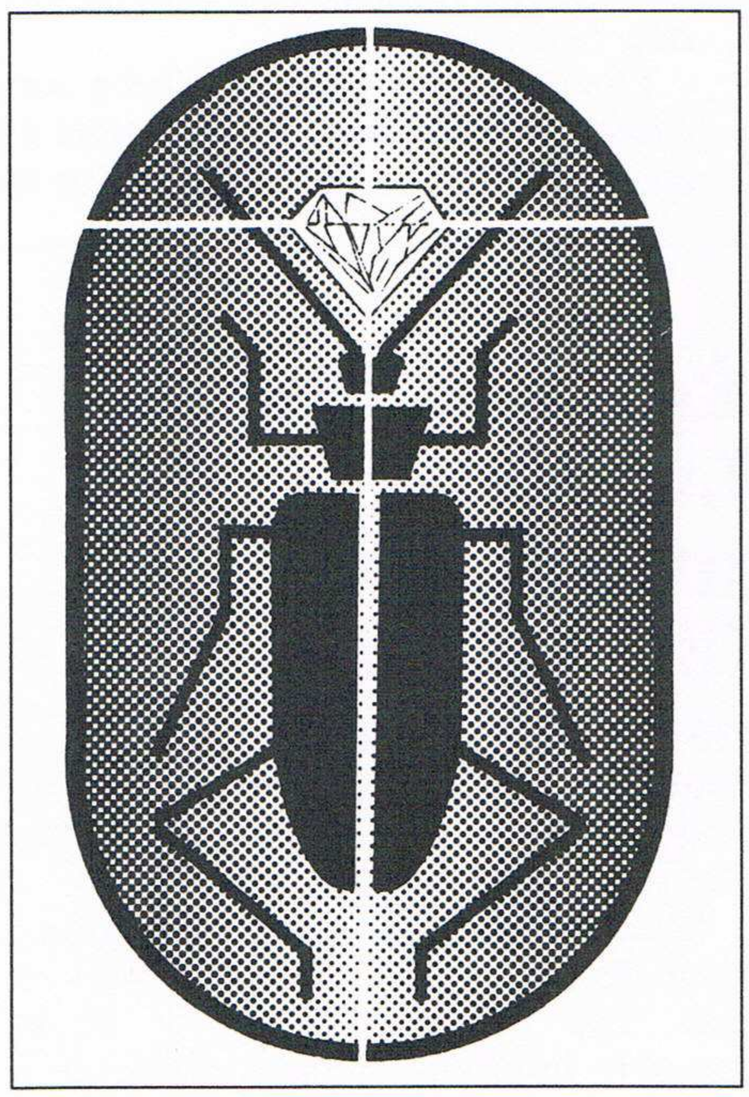
Église des Fils de l'Homme (40e siècle)

Divinité de la Terre et du Vrai
Symboles : la Pierre, la Terre, la Fondation, la Mère, la Grande Déesse.

Elle possède des racines ancrées à l'histoire même de l'humanité. Ses concepts n'ont absolument pas changé depuis l'aube des temps bien que ses moyens de les appliquer aient évolué. Son principe fondamental tient en sa croyance à la suprématie de la race humaine. Toutes les actions de ses Prêtres visent à la renforcer dans la Galaxie et ils affichent un dédain méprisant et supérieur face à tous les Êtres non humains. Nul ne pénètre dans leurs temples secrets...

Bien que les Fils de l'Homme soient implantés sur tous les mondes humains majeurs, cette Église ne s'avère dangereuse qu'en période de crise particulièrement aiguë. Crainte par les autres Églises et par le Conseil suprême, elle se complaît à rester dans l'ombre afin d'entretenir la peur qu'elle suscite... Ses Prêtres, tous guerriers de valeur (parfois armés !) sont d'ailleurs redoutés partout.

N'était son attachement plusieurs fois millénaire au pilier de l'institution impériale, l'Armée — tous les aumôniers militaires appartiennent à cette Église, excepté dans la Légion exotique —, jamais ce culte violent n'aurait accédé au statut de religion d'Empire. Leurs plus grands adversaires (théologiquement parlant) sont bien sûr les Libertaires cosmiques.



Église de la Glorieuse Volonté (60e siècle)

Divinité du Feu et du Bien
Symboles : l'Arc-en-Ciel, l'Archer, la Volonté, l'Arche, la Gloire.

L'Église de la Glorieuse Volonté partage entièrement l'éthique de la Conscience universelle. Cependant, les Prêtres de la Glorieuse Volonté ne se contentent pas de prodiguer des conseils peu écoutés par le Conseil suprême... Ils ne dédaignent pas d'imposer leurs principes et préfèrent agir pour la Justice que de l'évoquer. Pour cette raison, ils s'opposent souvent à la majorité dans le Conseil suprême, leurs principes moraux étant peu compatibles avec les nécessités politiques...

Cette Église aime à agir dans l'ombre. Sa filiale la plus connue du public est l'Ordre des Prêtres-Marchands qui a pour mission de lutter contre les abus des pouvoirs PSI.

du spirituel par la corruption du matériel. Le croyant doit parvenir au détachement des aspirations physiques en les tuant au moyen de surdoses de plaisir. L'importance de la Lumière intérieure demeure incontestable, peut-être à cause de son histoire tourmentée.

Vers l'an 9000, les Prêtres de l'Église de la Vertu démoniaque, déjà vieille alors de plusieurs centaines d'années, dirigeaient un immense complexe financier dont les tentacules plongeaient profondément dans le vice et l'illégalité (trafic d'esclaves, d'armes, de drogues, proxénétisme...).

Mandatée par le Conseil suprême, la Hanse des Marchands entama une guerre économique sans merci contre ce qui était en passe de devenir un véritable empire dans l'Empire. Dix ans plus tard, la Hanse était en passe de triompher. Un choix s'offrait alors à la Vertu démoniaque : le ralliement ou la rébellion ouverte. Les deux choses se produisirent. Les instances dirigeantes de l'Église se rebellèrent, mais furent lâchées par la plupart de leurs fidèles.

Ces derniers créèrent l'Église de la Lumière intérieure, et firent immédiatement allégeance à l'Empereur. Mise hors la loi, l'Église de la Vertu démoniaque est maintenant une Secte aux rites secrets, dont les membres sont pourchassés par la PsiPol... La Lumière intérieure possède seule aujourd'hui les satellites-plaisir, vastes amas artificiels perdus dans l'Espace, voués à toutes les débauches... et quelques concessions agricoles, minières, de drogues et de gemmes...

Malgré ses difficultés passées, ou peut-être à cause d'elles, l'Église de la Lumière intérieure représente l'un des soutiens les plus fanatiques du pouvoir impérial.

L'Ordre des Prêtres-Marchands

Cette institution fut créée en même temps que l'ancienne Hanse des Marchands. Elle est parrainée par l'Église de la Glorieuse Volonté. Tout non-Prêtre désirant acquérir les pouvoirs PSI spécifiques à sa guilde doit passer par elle. L'Ordre a deux vocations officielles, plus une qui l'est beaucoup moins :

- *développer des pouvoirs PSI spécifiques aux Marchands ;*
- *assurer le respect des préceptes de la Grande Charte Œcuménique par les Marchands détenant ces pouvoirs ;*
- *et, comme les Églises, l'Ordre réprime très sévèrement les infractions avant que la PsiPol ne s'en charge.*

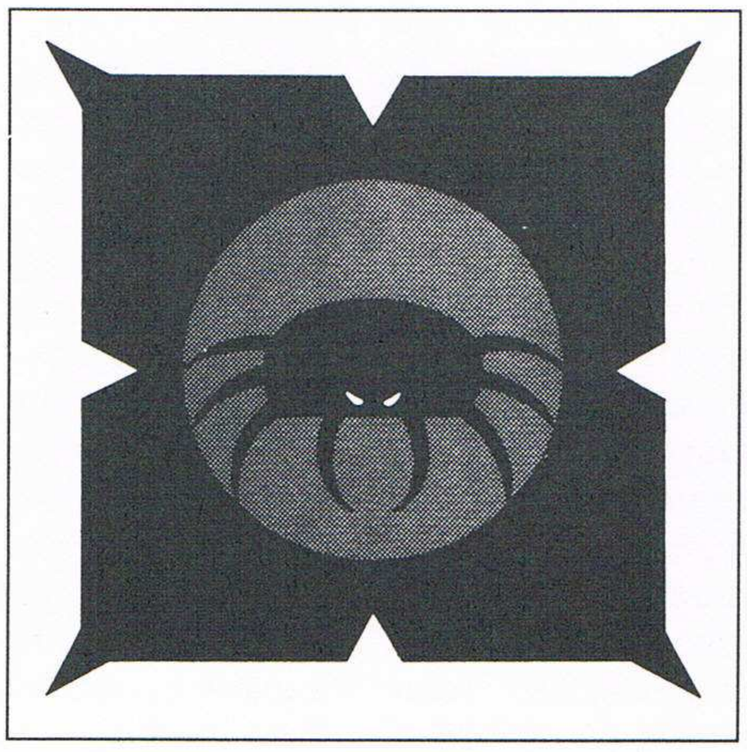
Les membres de cet Ordre ne sont pas tous des Prêtres. L'appartenance à l'Ordre est indépendante de leur statut : on y trouve surtout des Marchands rattachés, indépendants et même contrebandiers, mais aussi des Teknos.

L'extrême intégrité de l'Ordre sur le domaine particulier du respect de la Charte, son manque total de pitié à l'encontre des délinquants ont fait que sa crédibilité est très grande chez la PsiPol.

Église de la Lumière intérieure (80e siècle)

Divinité de l'Eau et du Beau
Symboles : la Spirale noire, les Ténèbres, le Caché, l'Inconscient, le Verbe, l'un de l'Un, le Sens interne.

Elle est issue d'un schisme à l'intérieur de l'Église de la Vertu démoniaque. Les Prêtres de l'Église de la Lumière intérieure prônent l'élévation



Eglise de la Conscience universelle (100e siècle)

Divinité de l'Air et du Vrai
Symboles : le Vent, le Souffle, le Mana, l'Égalité, la Voix, l'Âme commune.

Principale Église de l'Empire, elle prône la Justice, l'Égalité et la Communication entre toutes les races. Elle défend les droits fondamentaux des Êtres au respect et à la compréhension.

Ses Prêtres, certainement les plus sages de tout le clergé, possèdent une connaissance des pouvoirs PSI considérable. Bien entendu, ils s'interdisent l'utilisation des armes et n'utilisent leurs facultés mentales que pour défendre les opprimés, leur Église et l'Empire.

Étant le culte le plus représenté à travers l'Empire, cette Église accueille et enseigne la plupart des Êtres qui sentent une vocation pour la prêtrise. Mais son sens de la Justice l'empêche de profiter de cet état de fait pour abuser de son influence sur ses acolytes au moment du choix définitif.

Cela n'empêche pas les autres Églises, et principalement celle de la Connaissance totale, de protester contre ce statut, mais en vain. Elle a la confiance des autorités pour défendre la Grande Charte. Tous les Grands Prêtres impériaux sont nommés par tradition au sein de la Conscience universelle. Leurs conseils cependant, bien qu'avisés, ne restent que trop peu écoutés, leur passivité et leur fatalisme leur interdisant toute véhémence ou entêtement.

Église de la Connaissance totale (contemporaine)

Divinité de la Terre et du Bien
Symboles : le Lotus, la Préservatrice, la Prévoyance, la Providence.

Cette Église fort récente face à ses antiques rivales prône la supériorité du Savoir et pense que lui seul permettra d'éviter à l'Empire de retomber dans la barbarie antique. L'expérience, la recherche et la connaissance dans tous les domaines permettent à l'Être de s'élever au-dessus de l'animal et de conserver ainsi sa suprématie. Sa démarche, strictement matérialiste, aboutit à en faire une « super-banque de données universelle ».

Le Conseil suprême craint qu'elle ne découvre des principes dangereux pour son existence. Cette crainte est d'autant plus fondée que les Prêtres de cette confession le considèrent comme un très quelconque groupement d'individus, donc inférieur au Savoir.

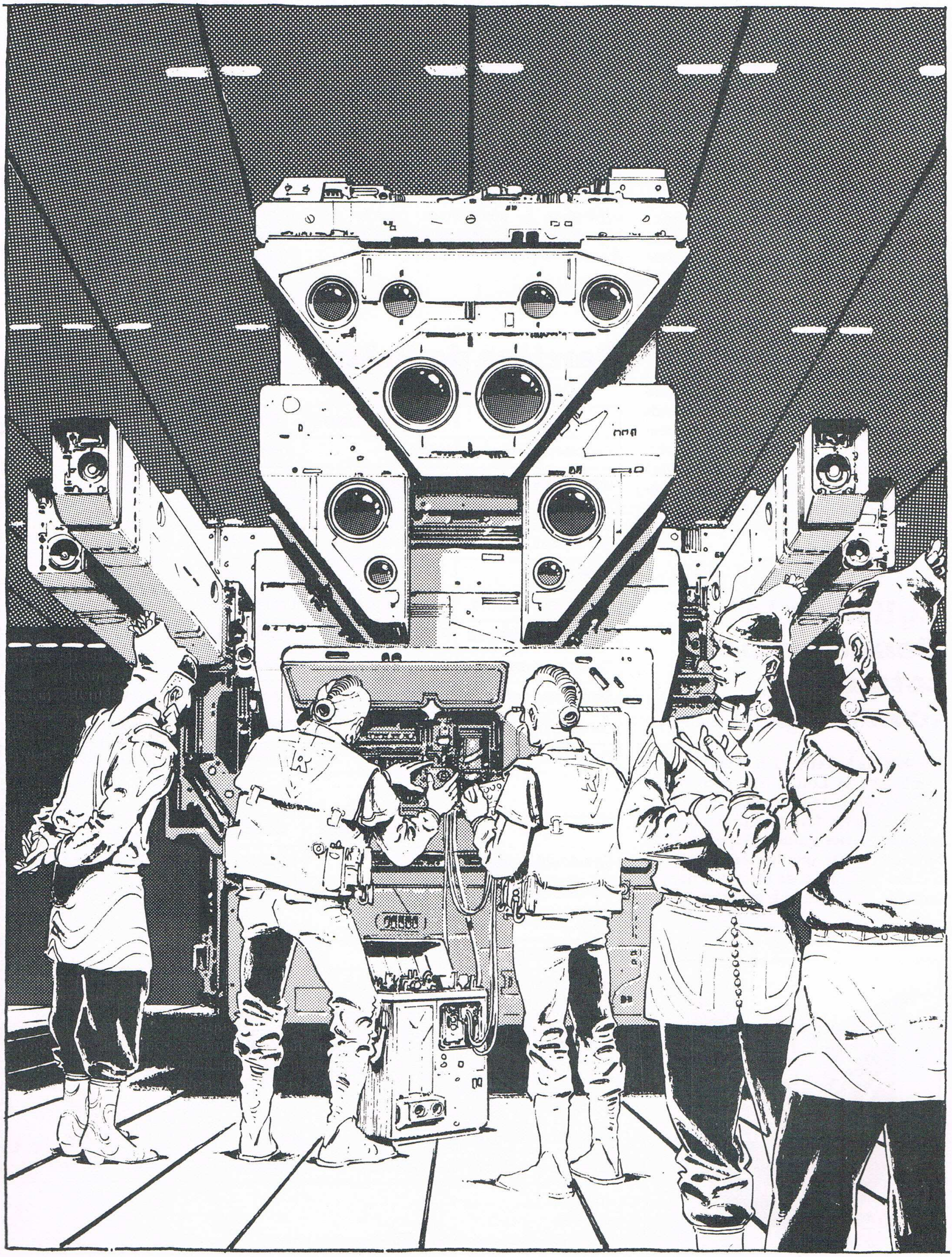
Peu respectueuse des coutumes cléricales, elle est tenue à l'écart par les 5 autres Églises. Elle n'est admise au sein du clergé que par le fait que ses Prêtres utilisent les pouvoirs PSI selon les préceptes de la Grande Charte Œcuménique. Aucune animosité ne s'est encore manifestée contre elle car tous consultent ses banques de données pour lesquelles elle laisse un libre accès permanent et bon marché. Mais d'aucuns craignent qu'elle ne se réserve l'utilisation d'autres informations, plus dangereuses.

Carrière de Prêtre

Église	Liberté cosmique ✶	Fils de l'Homme ✶	Glorieuse Volonté
Caractéristique requise	Volonté	Volonté	Volonté
Compétence requise	Télékinésie	Foi	Télépathie
Prêtre, grade 4	3D	3D	3D
Grand-prêtre, grade 5	4D	4D	3D
Sage, grade 6	5D	5D	4D
Compétence directrice	Transfert empathique	Contrôle énergie	Neutralisation PSI
Compétence enseignée	Projection astrale	Arts martiaux	Projection astrale
Compétence enseignée	Contrôle énergie	6e Sens	Intégration mentale[1]
Compétence enseignée	Arts martiaux	Contrôle émotions	Communication TriD[1]
Compétence enseignée	Déguisement	Combat à mains nues	Hypnotisme
Compétence enseignée	Au choix 2 ou 1[2]	Au choix 2 ou 3[2]	Au choix 2 ou 5[2]

Église	Lumière intérieure	Conscience Univ.	Connaissance totale
Caractéristique requise	Volonté	Volonté	Volonté
Compétence requise	Administration	Langage E.T.	Médecine
Prêtre, grade 4	3D	3D	3D
Grand-Prêtre, grade 5	3D	4D	4D
Sage, grade 6	4D	5D	5D
Compétence directrice	Contrôle des sens	Médecine PSI	Projection astrale
Compétence enseignée	Contrôle émotions	Neutralisation PSI	Médecine PSI
Compétence enseignée	Psychologie univ.[1]	Transfert emphatique	Intégration mentale[1]
Compétence enseignée	Pharmacologie[1]	Contrôle émotions	Technologie univ.[1]
Compétence enseignée	Administration	Foi	Informatique
Compétence enseignée	Au choix 2 ou 4[2]	Médecine	Au choix 2 ou 6[2]

(1) Compétence accessible jusqu'au niveau 4 seulement.
(2) Choisir, dans *Empire galactique,* une compétence comportant un des chiffres indiqués.



CARRIÈRE DANS LES GUILDES

4

LES COMPETENCES

Armes lourdes

Force, Endurance, Habileté

Cette compétence concerne toutes les armes lourdes montées sur des véhicules ou non. Elle est indispensable pour assurer la maintenance des canaondes, fleurs de la mort et autres armements sur les vaisseaux spatiaux (voir volume 1).

Le personnage connaît l'utilisation des systèmes d'armes dits « hautement destructeurs » : bombes à antimatière, parfois cassemondes ou même déploseurs Nova.

Cas particulier du canaonde : la compétence est nécessaire pour la maintenance de cette arme, mais non pour son utilisation qui dépend de la compétence Pilote T.-L.

Arts martiaux

Force, Endurance, Habileté
Coût : 2 PP × niveau utilisé
Durée : 1 par séquence de combat

Par un entraînement acharné de tous ses muscles, le personnage est capable de transformer son corps en une fantastique machine de combat.

Niveau 1 à 3 / 3D Le personnage est capable d'assener à son adversaire une grêle de coups. Une fois les points de PSI dépensés, le joueur effectue une tentative sous la compétence Arts martiaux pour chaque coup, afin de savoir s'il porte ou non... Au niveau 1, il peut frapper deux fois, au niveau 2, il frappe trois fois, au niveau 3, il frappe quatre fois.

Niveau 4 / 4D Une fois par séquence de combat, le personnage peut frapper un centre nerveux de son adversaire et l'assommer pour 1D minutes s'il réussit sa tentative.

Niveau 5 / 4D Le personnage bande tous ses muscles pour leur conférer la résistance du cuir. Ce pouvoir agit comme un réflexe et on effectue la tentative après que le personnage a été victime d'un coup. Si elle réussit, l'équivalent d'un « cuir » vient s'ajouter aux autres protections éventuelles avant le calcul des dommages.

Niveau 6 / 5D Le personnage évite, dévie ou bloque tout projectile de NT1 ou NT2 avec ses membres ou appendices sans subir de dégâts.

Chimie

Volonté, Habileté, Intelligence

Le personnage connaît la chimie des composants appliquée à presque tous les domaines : animal, végétal, minéral sous forme solide, liquide ou gazeuse. Il peut rapidement analyser une substance quelconque. Pour peu qu'il en connaisse la formule, il peut même la synthétiser s'il a l'équipement adéquat.

Cette compétence inclut la création du matériel nécessaire avec les « moyens du bord » (fabrication du verre pour créer un tube à vide à partir de silice trouvé sur place, etc.). Un chimiste peut fabriquer des acides, des explosifs, etc.

Il peut par ailleurs assister un spécialiste (écologiste, pharmacologue, etc.) pour créer des substances complexes : contrepoisons, poisons... Il ajoute alors son niveau de compétence à celui du personnage qu'il assiste.

Communications, TriDologie

Charme, Intelligence, Endurance

La première facette de cette compétence traite de l'usage, de l'entretien et de la fabrication de tous les systèmes de communication qui fonctionnent à l'intérieur de l'Empire : par fil, par ondes radio-électriques, par hyperondes. Un second aspect est l'usage, la fabrication et la maintenance des systèmes d'images Bi ou Tri-Dimensionnels.

La synthèse des deux facettes de cette compétence et de la compétence Informatique forme une science très ancienne, la Télématique. L'Empire est englobé dans le Réseau télématique total, aussi appelé la *Toile*. Aussi les deux compétences sont-elles souvent utilisées conjointement.

La compétence Communications, TriDologie comprend également la falsification des informations. Truquer une image ou un enregistrement, créer une image synthétique destinée à tromper un tiers est relativement aisé pour un expert. Mais il est aussi aisé à un autre expert, au fait du procédé, d'éventer l'escroquerie.

En termes de jeu, truquer une information ponctuelle est une tâche PRÉCISE. Truquer de nombreux faits et informations en vue d'une intoxication de grande envergure est une tâche PRÉCISE et DIFFICILE.

S'apercevoir de façon accidentelle qu'un document est truqué est soumis à un jet de 5 dés, détecter une supercherie par suite d'une recherche délibérée réclame 4 dés. Dans les deux cas, un MOD est appliqué, qui est égal à la différence de niveau de compétence entre l'inquisiteur et le faussaire. Un résultat négatif signifie que le faussaire est plus qualifié que l'inquisiteur, le travail de ce dernier est donc soumis à un MOD négatif pour son seuil de réussite.

Contrôle de l'énergie

Force, Endurance, Habileté
Coût : 3 PP × niveau utilisé
Durée : 1 mn × niveau utilisé
Portée : 5 m × niveau utilisé

Le personnage est capable de neutraliser ou de canaliser n'importe quelle forme d'énergie. Il peut momentanément stopper un moteur ou interrompre une source lumineuse. Il peut également transformer l'énergie ainsi détournée pour enflammer à distance toute matière, inflammable ou non, dans n'importe quel type d'atmosphère ou même dans le vide. Une flamme d'environ 1 m³ apparaît sur l'objet visé, dégageant de la chaleur. Elle disparaît instantanément à la cessation du pouvoir, même sur un objet combustible. Dans ce cas, sa qualité mécanique a toutefois perdu un point par minute d'exposition aux flammes. Si le personnage utilise ce pouvoir sur un être vivant, ce dernier subit les mêmes dommages que ceux produits par une arme thermique, soit le tableau C par minute d'exposition.

Contrôle des émotions

Habileté, Force, Volonté
Coût :
Prolongation 1 PP × niveau utilisé
Suppression 2 PP × niveau utilisé
Induction 4 PP × niveau utilisé
Durée : 1mn × niveau possédé
Portée : 1 m × niveau possédé

Le personnage peut contrôler les émotions de ceux qui l'entourent. Il peut susciter une émotion (5D), ou bien la supprimer (4D) ou enfin prolonger un certain temps une émotion existance (3D). Il peut ainsi influer sur le psychisme d'un nombre de personnes égal à son niveau de pouvoir (6 personnes maximum). Le niveau de compétence utilisé donne le MOD négatif que la créature visée applique à son jet d'Évasion mentale. Si ce jet rate, elle subit l'influence désirée.

Cette compétence n'est sujette à aucune limitation de langage ou de forme de vie. Le personnage transmet un concept d'esprit à esprit, et non des mots. Les effets de cette compétence sont nuls contre une protection mentale ou si deux interlocuteurs s'en servent l'un contre l'autre…

Cette compétence n'est pas utilisable pour les transactions commerciales de longue durée, ou lorsque les tarifs sont fixes, donc immuables. Son usage en vue de spolier un ou plusieurs interlocuteurs est puni par les lois galactiques. C'est donc du ressort de la PsiPol et des Prêtres-Marchands.

Niveau 1 / 3D Doute/Certitude. Le personnage instille le doute ou restaure la confiance dans l'esprit de l'Être visé,

le contraignant ainsi à reconsidérer ses intentions immédiates. La créature hésite alors quelque peu avant de prendre une décision. Ou modifie, sans hésitation, son action dans le sens désiré par le personnage. Ou enfin tarde trop à changer d'état d'esprit. Lorsque la durée d'utilisation du pouvoir prend fin, ces créatures reprennent des décisions conformes à leur propre jugement.

Niveau 2 / 3D Discorde/Concorde. Le personnage provoque ou empêche la discorde à l'intérieur d'un groupe. Les créatures se découvrent brutalement un sujet de dispute (« Tu m'as bousculé ! Moi, jamais de la vie ! Je t'ai vu… ») ou trouvent rapidement un terrain d'entente. Si ce pouvoir est utilisé sur plusieurs individus, chacun d'entre eux effectuera un jet d'Évasion mentale afin de savoir s'il est ou non affecté.

Niveau 3 / 4D Envie/Générosité. Le personnage suscite l'envie ou la générosité des créatures visées pour un objet ou une qualité détenus par une autre

personne ou lui-même. L'utilisation de la compétence peut aboutir ainsi à une tentative de corruption ou, au contraire, à diminuer voire même supprimer toute vénalité d'une action.

Niveau 4 / 4D Agressivité/Douceur. Un comportement agressif ou conciliant est induit, prolongé ou supprimé dans l'esprit des personnes visées. L'utilisation de ce niveau de compétence est délicate : l'Être visé aura tendance à suivre les penchants naturels de son tempérament, avec des conséquences qu'on peut imaginer si le personnage est en conflit avec sa victime…

Niveau 5 /5D Couardise/Héroïsme. Le personnage peut galvaniser ou rendre couard un groupe de créatures. Celles-ci deviendront follement téméraires sans souci pour leur sécurité ou, au contraire fuiront immédiatement la moindre menace de danger.

Niveau 6 / 5D Obéissance/Insubordination. Le personnage peut donner un ordre à un Être. S'il échoue, toute nouvelle tentative sur la même personne est impossible. S'il réussit, il peut éventuellement donner un second ordre, moyennant la même dépense en points PSI. Il va de soi que des ordres particulièrement absurdes seront ignorés (par exemple dire « cours » à une créature marine la fera nager à sa vitesse limite, mais donner le même ordre à un homme dans l'incapacité de se déplacer n'aura aucun résultat).

Contrôle des sens

Force, Endurance, Habileté
Coût : 4 PP × niveau utilisé
Durée : 6 s × niveau possédé
Portée : 1 m × niveau possédé

Le personnage peut supprimer ou amplifier la portée, la finesse ou la sensibilité d'un des sens chez lui-même ou les Êtres qui l'entourent. Il peut affecter un nombre de personnes égal à son niveau de compétence.

Niveau 1 / 3D Goût. L'Être touché est incapable de déterminer ce qu'il mange ou, au contraire, pourra discerner toutes les saveurs d'une préparation culinaire… y compris un éventuel poison.

Niveau 2 / 3D Odorat. L'Être visé est totalement privé d'odorat, et par conséquent, de goût. Par contre, si son odorat est amplifié, il parviendra à identifier les individus par leur seule odeur.

Niveau 3 / 4D Toucher. Un Être privé de ce sens doit effectuer un jet d'Évasion physique pour tenir un objet. Au contraire, si son sens du toucher est amplifié, il gagnera un MOD +2 à la caractéristique utilisée pour toute action qui fait intervenir ce sens : réparation, médecine, par exemple.

Niveau 4 / 4D Ouïe. L'Être visé devient totalement sourd. Au contraire, si l'on amplifie sa faculté auditive, il devient capable d'écouter une conversation isolée au milieu d'un bruit infernal (souk, marché, réacteur NT3 en marche), ou d'entendre à 10 fois la distance normale en milieu calme.

Niveau 5 / 5D Vision. L'Être affecté devient totalement aveugle et subit un MOD-5 à la caractéristique utilisée pour toute action nécessitant la vue. Au contraire, il peut bénéficier provisoirement d'une acuité visuelle décuplée, digne d'un aigle.

Niveau 6 / 5D Équilibre. L'Être touché perd tout sens de l'équilibre et doit réussir un jet d'Évasion physique toutes les 6 secondes sous peine de tomber, en proie à des vertiges. En cas d'amélioration du sens, il semble posséder un gyroscope interne et reçoit un MOD +5 à la caractéristique utilisée pour toute action où l'équilibre intervient ainsi qu'à tout jet d'Evasion physique.

Cybernétique

Intelligence, Volonté, Charme

Cette compétence est appliquée à la conception de robots spécifiques, destinés à une application courante ou originale. Il appartient au Maître de Jeu de juger de la cohérence de cette dernière... La différence par rapport à la compétence Robotique est de taille : celle-ci suppose la disposition des éléments nécessaires à la transformation du robot, tandis que la Cybernétique implique la création de ceux-ci, ou du robot lui-même. La seule chose sur laquelle le concepteur n'a pas tous les pouvoirs est le cerveau positronique semi-intelligent, exclusivité tekno fabriquée dans les laboratoires secrets de la Loge. Dans les modèles fournis sont gravées de façon indélébiles les Trois Lois de la Robotique.

Le personnage est également capable de greffer, réparer, et optimiser toute prothèse corporelle, externe jusqu'au niveau 4, interne au-delà, une bonne connaissance de la chirurgie étant alors nécessaire. Un plot vertébral ne peut être mis en place que par un personnage de niveau 6 dans la compétence. Mais, comme un luthier, ce n'est pas parce que le personnage sait le mieux fabriquer l'instrument qu'il en sera le meilleur utilisateur.

Certains Teknos libr'afs possédant cette compétence s'installent à leur compte et effectuent des greffes aux particuliers ou pour le compte d'autres guildes. Ils doivent alors s'engager à respecter la réglementation en vigueur (au sujet des prothèses-armes par exemple), et versent un impôt correspondant à 10 % de leurs revenus à la Loge Tekno.

Écologie

Intelligence, Volonté, Charme

Cette compétence, une des plus hétérogènes qui soit, regroupe à la fois la biologie, la zoologie, la botanique, la géologie, la météorologie, l'exobiologie, etc.

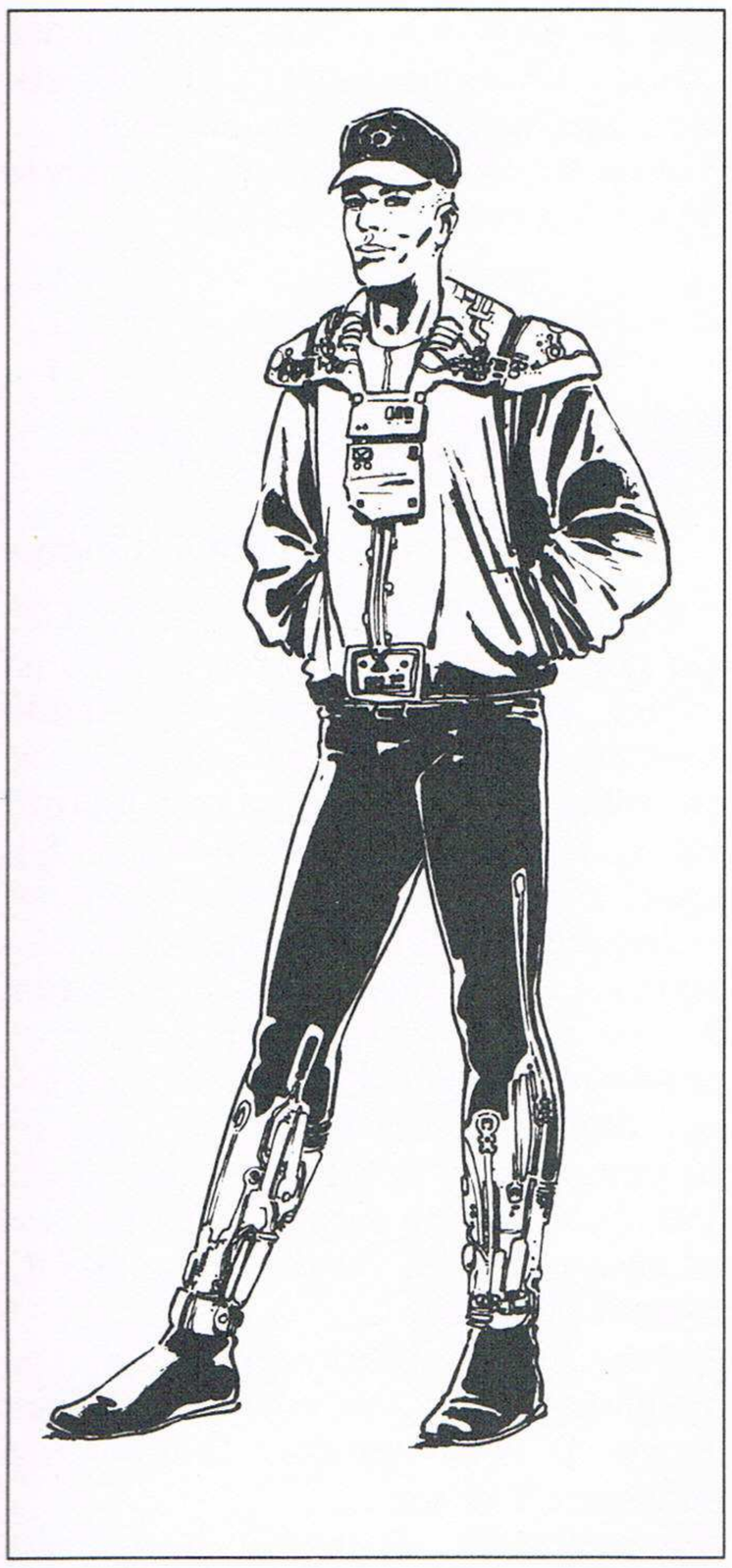
Le personnage est, par exemple, capable de dire si un milieu apparemment sain (atmosphère, environnement marin, mais aussi alimentation, etc.) contient ou non des éléments actifs susceptibles d'être pathogènes. Il est à même d'anticiper les conséquences éventuelles, positives ou négatives, de l'élément sur l'organisme humain ou E.T. Il peut trouver rapidement les moyens d'annihiler un élément pathogène de façon préventive.

S'il dispose du matériel et des composants nécessaires, il peut fabriquer un antidote contre un poison inconnu ou préparer des cultures alimentaires ou enfin analyser, retarder ou provoquer des mutations biologiques.

Le personnage possédant cette compétence est capable, à l'aide de ses robots, de procéder à l'étude écologique complète d'un monde : originalité de la flore et de la faune, agressivité d'une race d'animaux rencontrée, étude des conséquences sur l'écosystème de l'élimination d'une plante toxique empêchant la colonisation...

Cette compétence peut être utilisée dans le cadre d'une étude de longue haleine. Ce genre d'étude est souvent très bien rémunérée par les autorités impériales, lorsqu'elles soulèvent un problème intéressant ou apportent une solution à une énigme scientifique.

Selon les conditions objectives et le but de l'étude le Maître de Jeu évalue la « Difficulté » qui, avec la « Précision » apportée par le personnage-joueur dans son utilisation, indique le nombre de dés à lancer.



Énergie

Volonté, Habileté, Intelligence

Le personnage connaît le fonctionnement des divers systèmes de production d'énergie, y compris les génératrices à antimatière, mais *pas* les systèmes des vaisseaux Lehouine.

Niveau 1 / 3D Le personnage peut utiliser ou assurer la maintenance des systèmes de production d'énergie des véhicules dont la masse est inférieure à 30 tonnes.

Niveau 2 / 3D Idem niveau 1, pour des véhicules dont la masse va jusqu'à 100 tonnes.

Niveau 3 / 4D Idem niveau 1, pour des véhicules dont la masse va jusqu'à 200 tonnes.

Niveau 4 / 4D Un Être assurant la fonction d'Ingénieur mécanicien doit posséder ce niveau de compétence sur les véhicules dont la masse va jusqu'à 1 000 tonnes.

Niveau 5 / 5D Idem niveau 4 pour les véhicules dont la masse va jusqu'à 3 000 tonnes.

Niveau 6 / 5D Idem niveau 4 pour les véhicules dont la masse dépasse 3 000 tonnes.

Industrie

Charme, Intelligence, Endurance

Le personnage connaît les conditions d'utilisation des usines robotisées de niveau technologique impérial. Cette compétence est aussi bien technique qu'administrative. Le personnage est à même d'effectuer une étude de rentabilité simple qui lui permet de juger de l'opportunité de fabriquer en grande série tel ou tel article. Il connaît les modes de fabrication et sait faire travailler des équipes de spécialistes.

Autres aspects de la compétence Industrie : l'étude des technologies particulières, rares ou étrangères ou celle du mode de fonctionnement et de l'utilisation de certains matériels. Elle inclut également une bonne culture juridique concernant le domaine de la fabrication industrielle (normes impériales, protection des droits, faillite, etc.)

Intégration mentale

Volonté, Habileté, Intelligence
Coût : 1 PP × niveau utilisé
Durée : Variable selon le temps nécessair à la résolution d'un problème

Le personnage, par un entraînement aux processus logiques, à la mnémotechnique (art de la mémorisation), etc., devient capable d'intégrer les paramètres d'un problème à la façon d'un ordinateur. Il peut le cas échéant en faire office. Dans certains gouvernements, les personnages dotés de ce pouvoir au plus haut niveau sont utilisés comme conseillers. On les appelle des *Mentats*.

Niveau 1 / 3D Calculateur prodige (NT2 & NT3). L'individu peut donner la solution d'une série de calculs mathématiques. Le temps entre chaque tentative est de 10 séquences d'action (1 minute). Ce niveau de compétence ne peut en aucun cas s'appliquer à des connaissances, matériaux, techniques ou faits d'un niveau technologique supérieur à 3.

Niveau 2 / 3D Ordinateur NT4. L'Être devient capable de manipuler des données et des abstractions. Temps entre chaque tentative : 5 séquences d'actions par NT du problème.

Niveau 3 / 4D Ordinateur NT5. Temps entre chaque tentative : 3 séquences d'action par NT du problème.

Niveau 4 / 4D Ordinateur NT6. Temps entre chaque tentative : 2 séquences d'action par NT du problème.

Niveau 5 / 5D Réseau NT6. Idem niveau 4 mais l'individu peut en plus se brancher sur une banque de données par l'intermédiaire d'un *plot vertébral*. Temps entre chaque tentative : 1 séquence d'action par NT du problème.

Niveau 6 / 5D Banque de données. Même utilisation qu'au niveau 5, mais le personnage sert lui-même de banque de données. Il doit cependant « rafraîchir » ces données 1 heure par mois sur une banque de données classique. On ajoute 1 dé par mois passé sans rafraîchissement des données. De plus, pour les domaines très fluctuants (mode, actualité), le M.J. utilisera les règles du bon sens.

Interrogatoire

Habileté, Force, Volonté

Cette compétence permet au personnage d'obtenir des informations d'un Être par intimidation, mensonge, promesse ou logique, même s'il ne s'avère pas réellement coopératif... L'éducation de cette compétence comporte deux axes :

- L'apprentissage intensif de la psychologie des Êtres de la plupart des races répertoriées.
- Un entraînement rigoureux de l'attention, qui permet au personnage d'interpréter des indices presque imperceptibles : tressaillements trahissant une nervosité cachée, colère réprimée, innocence sincère...

Cette compétence sert de MOD dans le duel verbal permettant de résoudre la situation. Le nombre de dés à lancer est déterminé par le Maître de Jeu selon la procédure habituelle.

Invisibilité

Habileté, Force, Volonté
Coût : 2 PP × niveau utilisé
Durée : 5 mn × niveau utilisé
Portée : soi-même

Le personnage est capable d'être suffisamment discret pour que les organes sensitifs ou, à haut niveau, les instruments de détection ne réagissent pas à sa présence. A bas niveau, le personnage doit rester parfaitement immobile s'il veut profiter de l'ombre des obstacles naturels ou simplement du fond sur lequel il tente de se dissimuler : mur lisse, pièce vide. Bien entendu, les jets de dés sont effectués secrètement par le M.J. qui en applique les conséquences. Seules ces conséquences avertissent le personnage de la réussite ou de l'échec éventuel de son action.

Niveau 1 / 3D Le personnage doit rester immobile. Il est indétectable auditivement, dans le spectre de la lumière humainement visible, et à la lecture des cubes TriD.

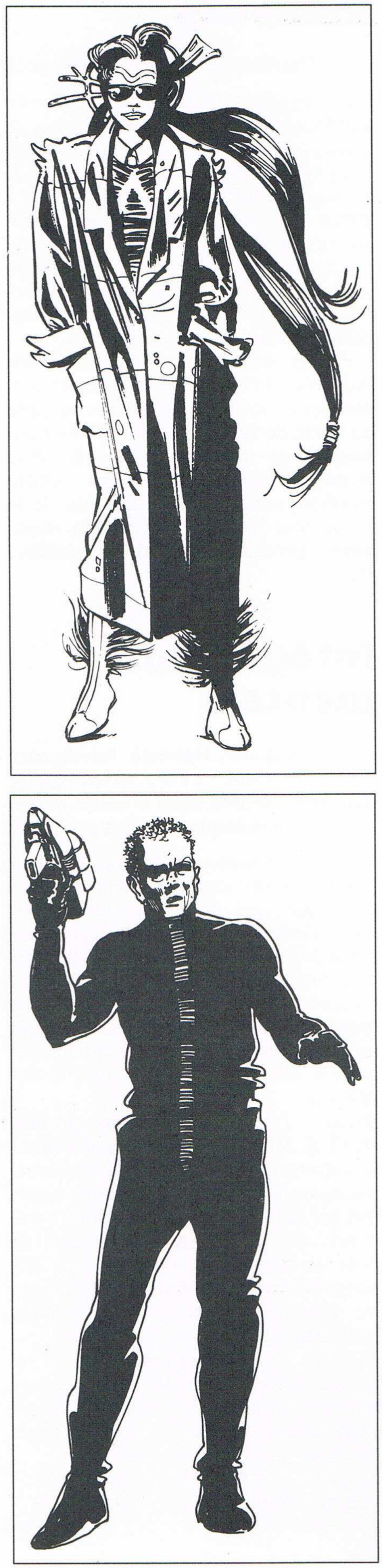
Niveau 2 / 3D Le personnage doit rester immobile. Idem niveau 1, plus indétectabilité aux infrarouges (chaleur) et aux ultraviolets.

Niveau 3 / 4D Idem niveau 2 mais le personnage peut bouger au quart de sa vitesse normale.

Niveau 4 / 4D Idem niveau 2 mais le personnage peut bouger à la moitié de sa vitesse normale.

Niveau 5 / 5D Idem niveau 4 mais le personnage est indétectable aux systèmes de détection volumétriques actifs (radars, ultrasons, radars à ultraviolets, etc.) ainsi qu'aux détecteurs de vie.

Niveau 6 / 5D Le personnage peut se déplacer à sa vitesse normale.



Maintien de vie

Intelligence, Volonté, Charme

Cette compétence regroupe tout ce qui permet aux Êtres de vivre dans un espace confiné : vaisseau ou station spatiale, mais également unités de vie en milieux « extrêmes » (sous-marins, chars, d'assaut, etc.). Son usage fait appel à un vaste éventail de domaines techniques, écologiques et psychosociologiques... Un technicien du maintien de vie aura à résoudre une foule de problèmes, allant du « circuit air pilote » d'un Chasseur hyperluminique de 20 tonnes aux forêts hydroponiques d'un Lehouine de 5 millions de tonnes, en passant par les cuisines d'un char de combat planétaire...

Niveau 1 / 3D L'Être peut assurer la maintenance des systèmes de maintien de vie de véhicules dont la masse est inférieure à 30 tonnes.

Niveau 2 / 3D La masse du véhicule concerné peut aller de 30 tonnes à 100 tonnes.

Niveau 3 / 4D La masse du véhicule peut aller jusqu'à 200 tonnes.

Niveau 4 / 4D La masse du véhicule peut aller jusqu'à 1 000 tonnes. Pour assurer à bord de gros vaisseaux la fonction de Commissaire de bord, un Être doit posséder la compétence à ce niveau.

Niveau 5 / 5D La masse du véhicule peut aller jusqu'à 3 000 tonnes.

Niveau 6 / 6D La masse du véhicule peut dépasser 3 000 tonnes.

Marché

Charme, Intelligence, Endurance

Cette compétence donne au personnage une bonne connaissance des différents marchés de toute la Galaxie et des bourses d'échanges (matières premières, valeurs monétaires, financières et industrielles, etc.). Elle comporte en outre l'expérience des milieux de la banque, du crédit et de l'épargne. Le personnage est enfin capable de faire des analyses micro- et macro-économiques sur les sujets les plus divers.

Médecine PSI

Volonté, Habileté, Intelligence
Coût : 1 PP × niveau utilisé
Portée : contact

Le personnage peut stimuler le processus de guérison de n'importe quel Être par simple contact.
Niveau 1 / 3D Douleur : Le personnage est capable de supprimer la douleur par la seule puissance de son esprit. Bien que réellement blessé, le patient ne subit plus sa blessure pour un nombre d'heures égal au niveau possédé. Un personnage peut ainsi éviter la mort d'un blessé durant son transfert jusqu'à un hôpital.
Niveau 2 / 3D Soin empathique : Le personnage peut « échanger sa santé » contre celle d'un autre Être de la même chimie que lui (chimie du carbone dans le cas des Humains...). Il prend délibérement sur lui tout ou partie des blessures, lésions, contusions et maladies. Il en souffre alors lui-même. Mais l'usage de la Médecine PSI accélère son propre processus de récupération, en changeant l'unité de temps : les semaines deviennent des jours, les jours des heures, les heures des minutes... Les points de Dommages sont transférés un par un. Le personnage peut stopper l'échange quand il le désire.
Niveau 3 / 4D Blessure : Le personnage, sans prendre sur lui les dommages, est capable de contrôler l'épanchement de sang et d'accélérer la guérison des blessures (voir niveau 2).
Niveau 4 / 4D Maladie d'origine microbienne : Le personnage peut guérir n'importe quel type d'affection causée par des microbes.
Niveau 5 / 5D Maladie d'origine virale : Le personnage peut guérir n'importe quel type d'affection causée par des virus.
Niveau 6 / 5D Empoisonnement : Le personnage peut enrayer un empoisonnement ou une grave intoxication alimentaire.

Moteurs Varlet

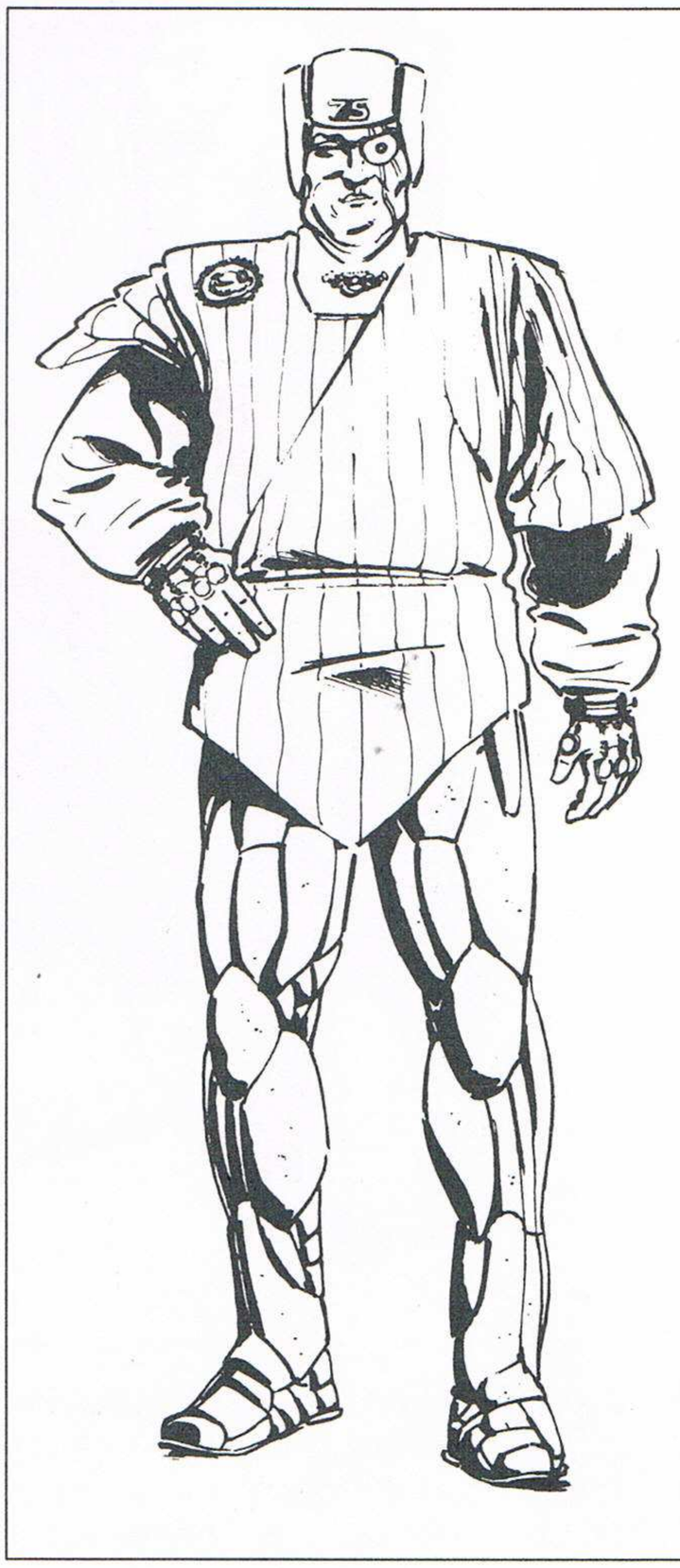
Volonté, Habileté, Intelligence

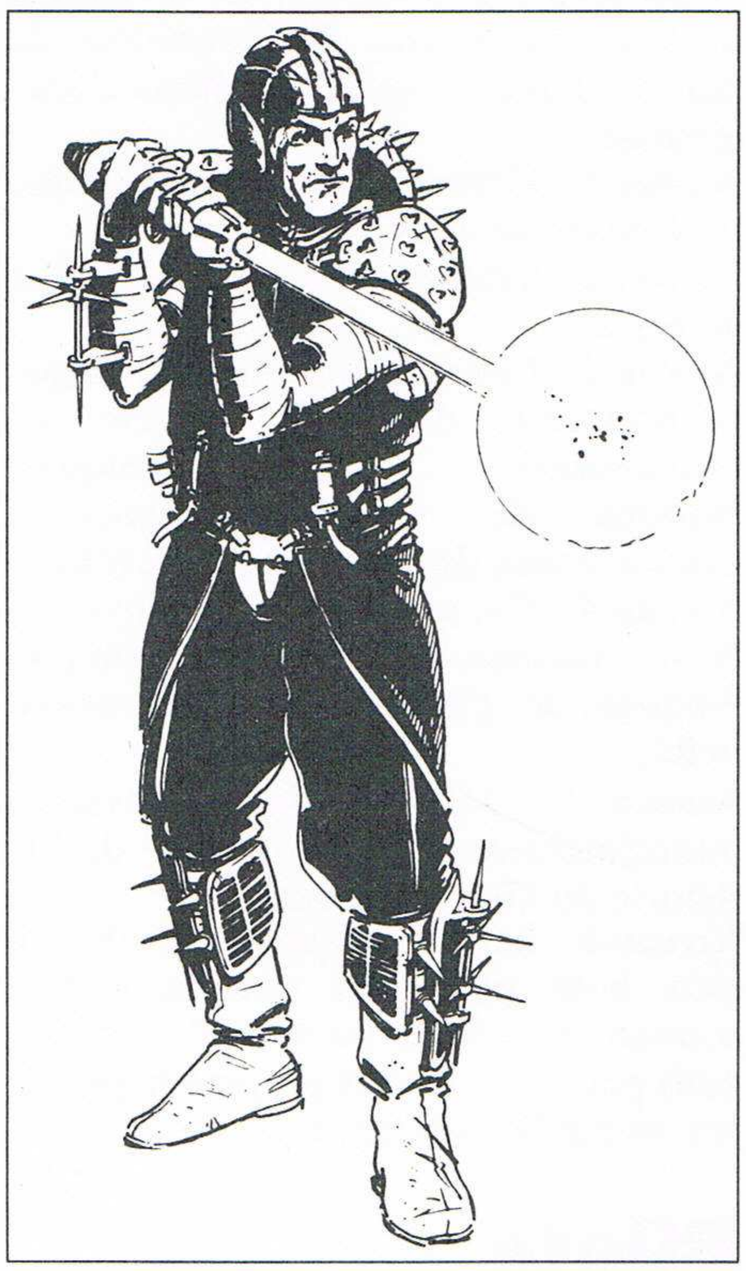
Le personnage connaît le fonctionnement des moteurs hyperluminiques Varlet. Cette compétence est indispensable au Navyborg chargé de la salle des machines d'un tel navire.
Niveau 1 / 3D L'Être peut manœuvrer ou assurer la maintenance des moteurs des astronefs dont la masse est inférieure à 30 tonnes.
Niveau 2 / 3D Idem niveau 1, pour des astronefs dont la masse va jusqu'à 100 tonnes.
Niveau 3 / 4D Idem niveau 1, pour des astronefs dont la masse va jusqu'à 200 tonnes.
Niveau 4 / 4D Un Être assurant la fonction d'Ingénieur mécanicien doit posséder ce niveau de compétence sur les astronefs dont la masse va jusqu'à 1 000 tonnes.
Niveau 5 / 5D Idem niveau 4 pour les astronefs dont la masse va jusqu'à 3 000 tonnes.
Niveau 6 / 5D Idem niveau 4 pour les astronefs dont la masse dépasse 3 000 tonnes.

Neutralisation PSI

Habileté, Force, Volonté
Coût : 2 PP × niveau utilisé
Durée : 5 mn × niveau utilisé
Portée : soi-même

Le personnage crée autour de lui un champ neutralisateur qui interdit toute action PSI à son encontre. La concentration nécessaire ne permet au personnage que de se déplacer. Ce pouvoir est efficace contre tous les Prêtres d'un grade inférieur ou égal à celui qui l'utilise, quel que soit leur nombre ou l'endroit où ils se trouvent. Contre un adversaire supérieur, le personnage doit réussir un jet d'un nombre de dés égal à la tentative effectuée contre lui.





Pharmacologie

Volonté, Habileté, Intelligence

Le personnage possède une connaissance étendue touchant toutes les pharmacopées, depuis l'étude des « simples » et de leur posologie jusqu'à la conception effroyablement complexe des médicaments destinés à soigner la maladie du vol hyperluminique. Il sait bien sûr fabriquer narcotiques, sérums, poisons adaptés à chaque race à condition de connaître ses paramètres physiologiques.
Le personnage connaît les armes bactériologiques « courantes » ainsi que les moyens de défense appropriés contre elles. Il sait les conséquences de leur utilisation, à court comme à long terme. Il a ses entrées dans de nombreux laboratoires impériaux et peut facilement se procurer du matériel. Il n'a évidemment pas accès aux germes cryogénisés destinés aux utilisations militaires. Le personnage peut également trouver une protection contre une arme bactériologique inconnue s'il dispose de suffisamment de temps et de matériel pour procéder aux analyses indispensables.

Physique

Intelligence, Volonté, Charme

Cette compétence ne peut être possédée à un niveau supérieur au grade du personnage. Si les niveaux 1 à 3 sont relativement accessibles, les niveaux 4 ou plus impliquent des processus de pensée d'une complexité défiant l'imagination.

Niveau 1 : Connaissance de la physique traditionnelle de NT1 à NT3.

Niveau 2 : Connaissance de la physique de NT4.

Niveau 3 : Connaissance de la physique traditionnelle de NT5 : théorie des transmissions hyperluminiques. Notions de vol hyperluminique. Connaissance de l'astrophysique totale.

Niveau 4 : Connaissance de la physique NT6 : maîtrise du vol hyperluminique. Notions de physique interdimensionnelle.

Niveau 5 : Maîtrise de la physique interdimensionnelle. Notions de la théorie du Grand Univers.

Niveau 6 : Le personnage est un théoricien hors pair, qui non seulement connaît la théorie du Grand Univers, mais peut émettre ses propres hypothèses, et publier ses travaux.

Pilote Triche-Lumière

Habileté, Force, Volonté

Le personnage est capable de manœuvrer avec un vaisseau hyperluminique dans l'Espace, de pénétrer dans le Triche-Lumière, d'y trouver sa Route et d'en sortir. Plus la vitesse du vaisseau est élevée, plus le pilotage en est délicat, même si le navire est largement en dessous de sa vitesse de pointe. Seuls les Experts s'installent aux commandes des Chasseurs.

Niveau 1 / 3D L'Être peut piloter des vaisseaux filant jusqu'à 10 É.A.-L./heure.

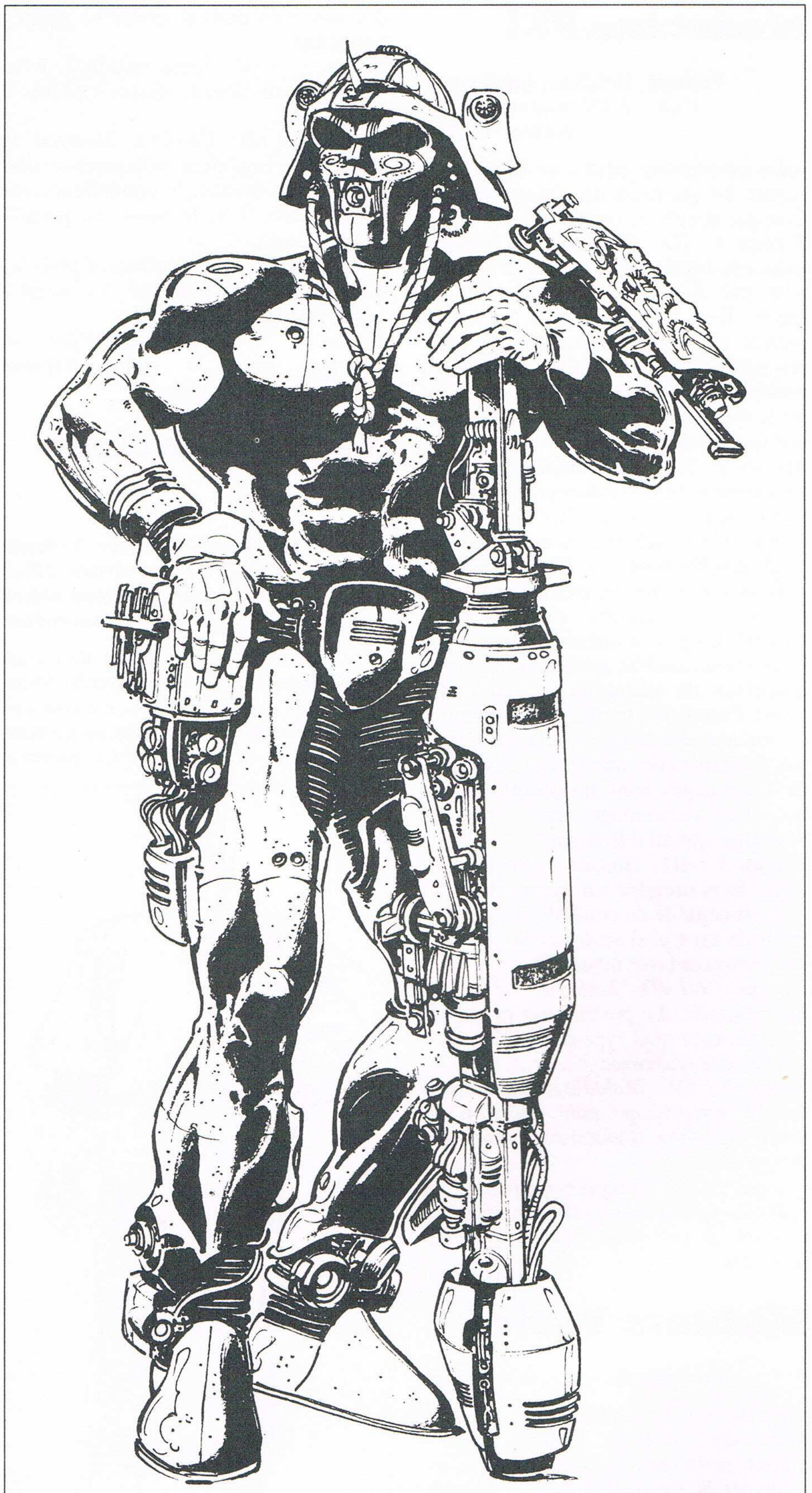
Niveau 2 / 3D Jusqu'à 20 É.A.-L./heure.

Niveau 3 / 4D Jusqu'à 30 É.A.-L./heure. Ce niveau est le maximum pour les personnages qui ne sont pas navyborgs.

Niveau 4 / 4D Jusqu'à 40 É.A.-L./heure.

Niveau 5 / 5D Jusqu'à 50 É.A.-L./heure.

Niveau 6 / 5D Le Pilote est un Expert. Il sait piloter tous les Varlet, y compris les fantastiques Chasseurs-Courriers capables de monter jusqu'à 90 É.A.-L./heure. Il peut prétendre s'installer aux commandes d'un Lehouine. Il a le droit d'ajouter à son nom le patronyme « Rosa », en hommage à Rosalia Goutte-de-Pluie, sainte patronne des Navyborgs (ex. : Olga Rosa Verencko, Louis Rosa 6/3 de la Flammèche).



LES COMPÉTENCES

Projection astrale

Intelligence, Volonté, Charme
Coût : 4 PP × niveau utilisé
Portée : 10 niveau km
Durée : 10 mn × niveau

Le personnage a accès à la dimension astrale. Il peut déplacer une partie ou la totalité de son Être instantanément d'un point à un autre, par la seule puissance de son esprit. Pour une raison inconnue, il est impossible à un personnage de se projeter à l'intérieur d'un corps stellaire (planète, étoile, comète, trou noir), ou dans la sphère contenant la salle des machines des vaisseaux Lehouine…

Niveau 1 / 3D Image. Le personnage entre en transe et crée une projection astrale. Celle-ci se détache de son corps pour se rendre dans le lieu désiré où le personnage peut voir comme s'il était présent. La projection peut se déplacer à l'allure normale du personnage au pas. Elle forme une image parfaitement visible d'autrui, mais reste impalpable et inaltérable. Elle est également sourde et muette.

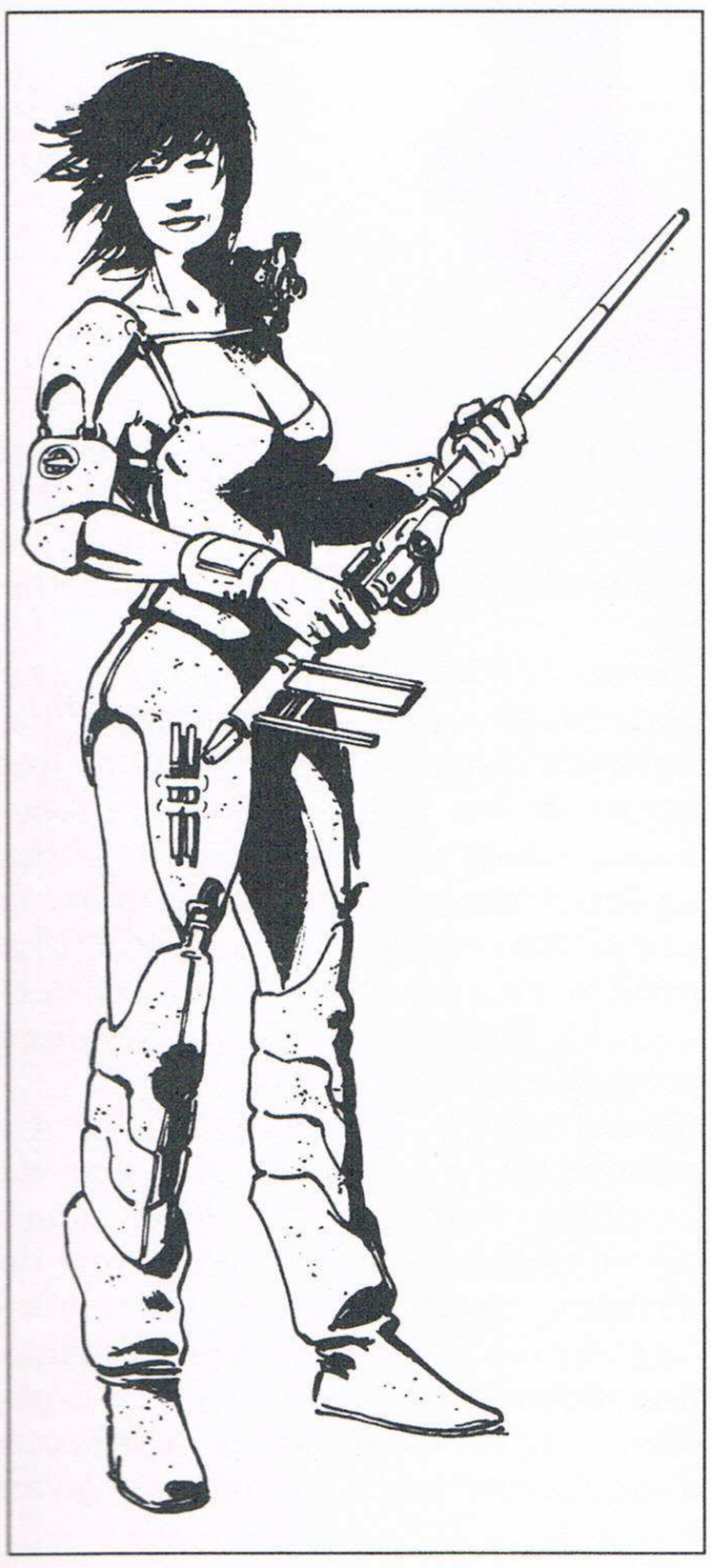
Niveau 2 / 3D Image et Son. La projection astrale peut en outre entendre et parler, mais non agir matériellement ni utiliser d'autres pouvoirs PSI. L'utilisation d'un terminal d'ordinateur ou d'un robot à commande vocale est possible.

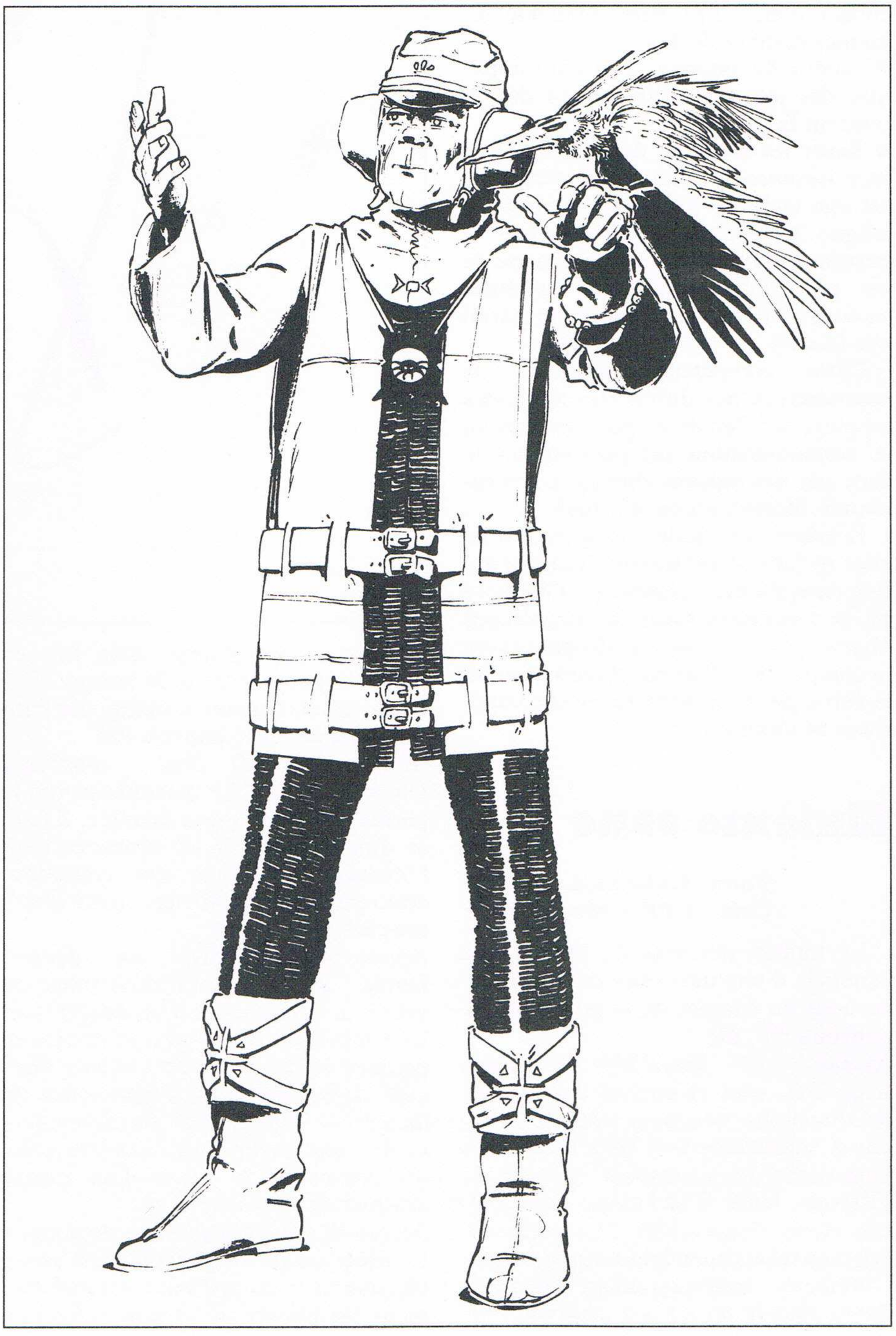
Niveau 3 / 4D Sensation complète. La projection astrale acquiert une réalité quasi matérielle. Elle transmet au personnage toutes les sensations provoquées par le milieu où elle évolue. Elle peut y intervenir concrètement. Attention, elle peut aussi y subir des dommages (vide, flamme, atmosphère toxique, etc.) qui affectent le corps en transe.

Niveau 4 / 4D Maîtrise astrale. La projection a les mêmes propriétés qu'au niveau précédent, mais le personnage peut choisir de rester invisible, inaudible et de ne pas subir de dommages.

Niveau 5 / 5D Téléportation. Le personnage peut déplacer l'intégralité de son corps. Il ne peut cependant transporter que lui-même et ses prothèses, à l'exclusion de tout autre objet ou vêtement. Il apparaît donc intégralement nu. Le personnage doit connaître les coordonnées PSI du lieu de son arrivée. C'est-à-dire y être déjà passé.

Niveau 6 / 5D Téléportation de masse. Le personnage peut déplacer vers le lieu désiré jusqu'à 6 Êtres.





Psychologie universelle

Charme, Intelligence, Endurance

Le personnage sait soigner une névrose, atténuer les effets d'un choc psychologique ou aider à surmonter un malaise (ex. : allergie) d'origine psychologique. Il y a plusieurs façons d'utiliser cette compétence :

- Discerner les sentiments simples comme la peur cachée, la haine, le mensonge est assez aisé : si l'Être est humain, un jet à 3 dés suffit. Si c'est un E.T., 4 dés seront nécessaires.
- Diagnostiquer les névroses et psychoses d'un autre Être demande les mêmes nombre de dés.
- Guérir les phobies d'un Être implique des jets plus difficiles (4 dés, 5 pour un E.T.).
- Saisir les schémas de pensée d'une race inconnue et totalement étrangère est une tâche de grande envergure, de longue haleine, qui implique que le personnage puisse étudier son mode de vie par l'intermédiaire de systèmes espions (5 dés), ou mieux vivre parmi elle (4 dés).

Cette compétence implique la connaissance des différentes méthodes employées : l'analyse, pour les cas où la communication est possible ou le choc par des moyens chimiques, mécaniques, électriques ou spirituels.

D'autres méthodes existent, mais elles réclament également l'usage d'autres compétences associées : l'hypnose ou la suggestion (avec la compétence Hypnotisme), l'usage des drogues (avec la compétence Pharmacologie) et enfin la chirurgie du cerveau (avec la compétence Médecine).

Sixième sens

Force, Endurance, Habileté
Coût : 1 PP × niveau utilisé

La totalité des sens du personnage bénéficie d'une ouverture remarquable vis-à-vis du danger, de la présence des pouvoirs PSI, etc.

Niveau 1 / 3D Sens à 360°. Le personnage voit, sent et entend dans toutes les directions, devenant ainsi très difficile à suprendre, sauf bien entendu si l'agresseur est un missile, arrivant de l'Espace, lancé à 10 km/sec., ou quelque chose d'équivalent... La portée de ses sens reste cependant normale : concrètement, tout agresseur potentiel devra réussir un jet à 5 dés pour surprendre le personnage. Une fois en place, le pouvoir dure 24 heures T.U. Il est automatiquement rompu par l'utilisation d'un autre pouvoir PSI.

Niveau 2 / 3D Sens amplifiés. Durée : 1 heure. Le personnage voit la portée de tous ses sens doublée. Il peut se diriger et sentir les obstacles dans l'obscurité ou dans des conditions atmosphériques difficiles (brouillard, tempête, etc.).

Niveau 3 / 4D Sens du danger. Durée : 10 minutes. Le personnage est averti de l'imminence d'un danger dans les 5 minutes. Toutefois il ne pourra en préciser la nature ni en localiser l'origine dans l'espace. La conscience du danger se manifestera physiologiquement : une sueur glacée coulera entre ses omoplates, le duvet d'un Kalash arachnoïde se hérissera, etc.

Niveau 4/ 4D Localisation du danger. L'utilisation de ce pouvoir n'est possible que si la compétence a préalablement été utilisée au niveau 3. Le personnage localise approximativement l'origine du danger dans l'espace et à une minute près dans le temps. La nature du danger lui reste impénétrable.

Niveau 5/ 5D Détection des PSI. Le personnage « sent » la présence d'une activité PSI dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Cette compétence fonctionne même si le PSI est protégé par un écran mental, mais pas s'il utilise la compétence Neutralisation PSI. La matière n'est pas un obstacle à la détection. La source PSI n'est pas localisée précisément dans l'espace.

Niveau 6 / 5D Détection de la vie. Le personnage « sent » la présence de créatures vivantes, actives, léthargiques ou en catalepsie, dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Lesdites créatures doivent avoir un degré d'organisation supérieur à celui du micro-organisme. Les conditions et limitations d'application sont les mêmes qu'au niveau 5.

Système de Défense universel

Force, Endurance, Habileté

Cette compétence regroupe la pratique des trois compétences de combat décrites dans *Empire galactique*.

Combat à mains nues, au contact et à distance.

Un niveau de S.D.U. donne automatiquement un niveau supplémentaire dans les trois précédentes compétences. Le nombre de dés à lancer est déterminé par le Maître de Jeu selon la procédure habituelle.

Techniques de vente

Charme, Intelligence, Endurance

Cette compétence couvre toutes les techniques destinées à favoriser la vente. Depuis l'estimation objective du produit jusqu'aux différentes formes, légales ou non, de publicité, en passant par l'étude de marketing. Elle concerne aussi bien une vente à un ou plusieurs particuliers qu'une opération impliquant plusieurs systèmes solaires. Le Maître de Jeu doit pouvoir estimer avec bon sens le nombre de dés nécessaire en tenant compte de la valeur réelle du produit, des conditions de sa vente et de la clientèle visée.

Technologie universelle

Intelligence, Volonté, Charme

Le personnage est capable de comprendre le fonctionnement, de détecter et de réparer les pannes de toutes les machines anciennes et actuelles. Il peut aussi à haut niveau inventer de nouvelles machines adaptées à un usage spécifique.

Niveau 1 : Connaissance des technologies antiques de NT1 à NT3.

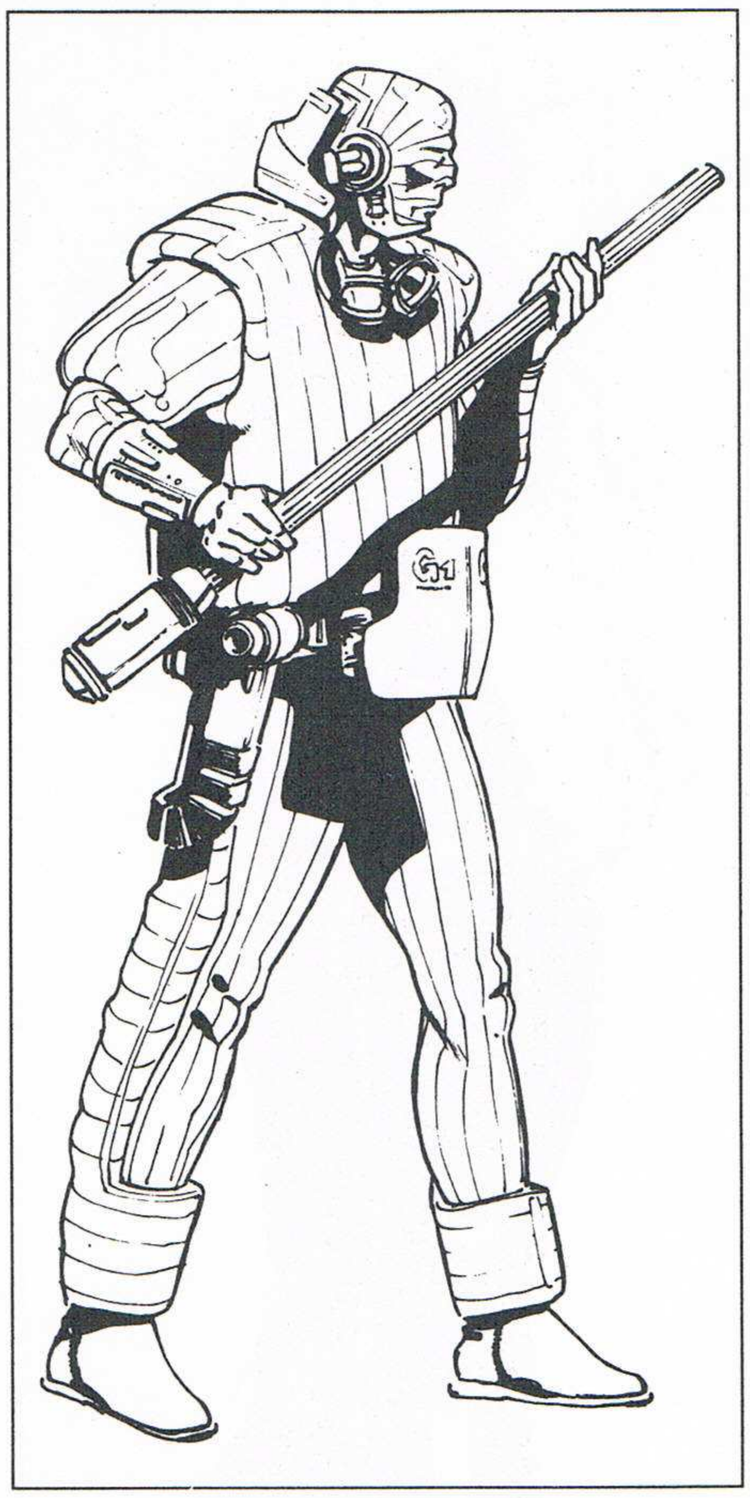
Niveau 2 : Connaissance de la technologie de NT4.

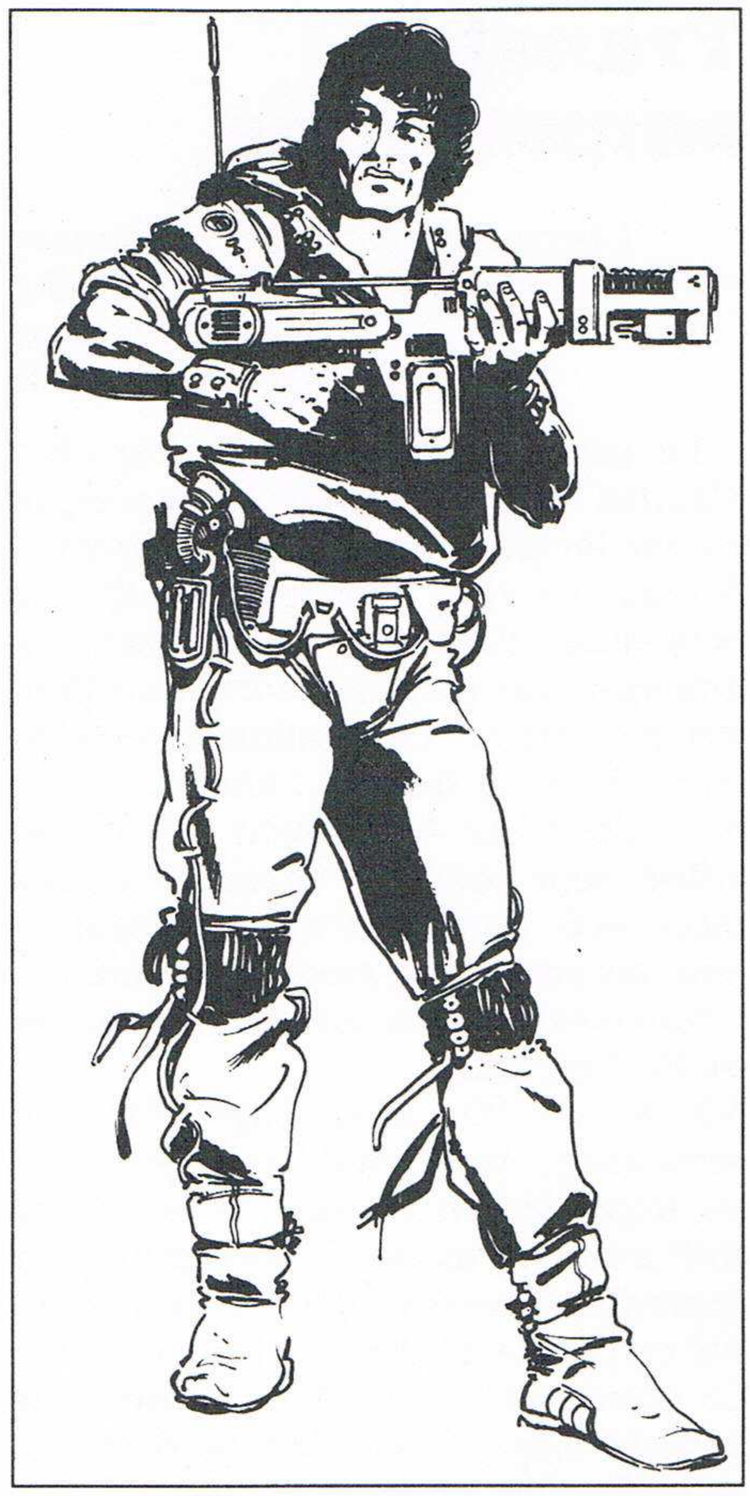
Niveau 3 : Connaissance de la technologie de NT5.

Niveau 4 : Connaissance de la technologie de NT6.

Niveau 5 : Capacité d'inventer des machines de NT1 à NT3.

Niveau 6 : Capacité d'inventer des machines de NT4 à NT6.





Transfert empathique

Charme, Intelligence, Endurance
Coût : 3 PP × niveau utilisé
Portée : contact
Durée : variable

Le personnage peut transférer chez d'autres Êtres ses sentiments, son esprit ou une image différente de son corps.
Niveau 1 / 3D Transfert émotif. Le personnage peut faire partager ses sentiments à une autre créature, sans limitation d'origine. Les sentiments doivent être *simples* et *sincères* : amitié, calme, peur, désir, etc. Ce pouvoir est souvent utilisé pour établir le contact avec des races non humaines en attendant la mise au point d'un mode de communication commun. La durée de ce pouvoir est de 2 minutes.
Niveau 2 / 3D Maquillage PSI. Le personnage peut modifier légèrement les traits de son visage, l'aspect de sa coiffure ou la masse de son corps pour apparaître plus corpulent jusqu'à l'obésité ou plus mince jusqu'à la maigreur... Ce pouvoir est permanent à moins que le personnage décide de l'interrompre, ou qu'il utilise un autre pouvoir PSI.
Niveau 3 / 4D Apparence animale. Le personnage peut, pour 1 heure, prendre l'apparence d'un animal de même chimie que lui (carbone pour les humains). Mais son déguisement purement mental ne trompera que les Êtres intelligents mais pas les autres animaux de la forme qu'il a choisie. Il ne sera pas non plus capable des performances physiques de son modèle.
Niveau 4 / 4D Déguisement PSI. Le personnage peut modifier totalement son apparence, prenant celle d'un autre Être. Il est impossible de détecter la supercherie sinon par un pouvoir PSI. Ou si le personnage commet un impair, dû par exemple à sa méconnaissance d'une coutume. Ce pouvoir dure 1 heure.
Niveau 5 / 5 D Illusion. Le personnage est capable de faire croire à un nombre d'Être égal à son propre score en Charme à l'existence d'une illusion parfaite en tout point. Cette illusion peut atteindre en volume la taille d'un cube dont l'arête est égale au double de la taille du personnage. La distance à laquelle le personnage peut matérialiser son illusion est :

10 m × Endurance

Niveau 6 / 5D Transfert de corps. Le personnage échange son corps avec celui d'un autre Être. Il bénéficie alors de toutes les aptitudes naturelles de

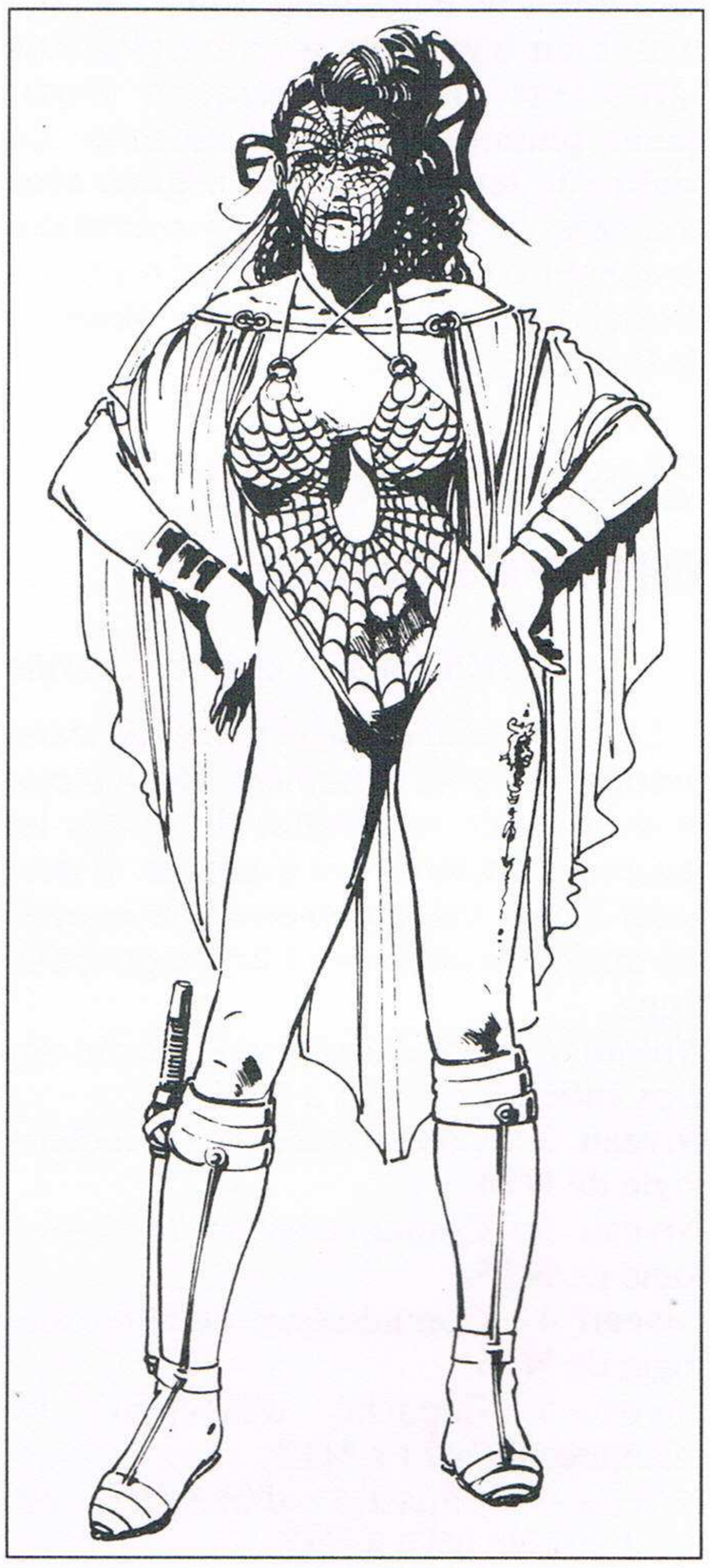
celui-ci (voler par exemple) tout en conservant l'intégrité de sa conscience, de sa volonté et de ses facultés PSI. Toutefois, la créature avec laquelle s'effectue le transfert, et qui échangera son corps contre celui du personnage, doit être pleinement consciente et volontaire. De plus, si l'un des deux corps porteurs meurt, le transfert devient définitif pour le corps survivant avec l'esprit de l'autre. Les deux Êtres doivent également être pleinement d'accord pour la cessation du transfert. Alors les deux esprits regagnent leurs corps respectifs.

Transmetteur

Habileté, Force, Volonté

Le personnage sait utiliser un transmetteur de matière. Il peut envoyer des créatures *vivantes* et *intelligentes* à travers le Triche-Lumière avec une précision d'autant plus grande que son niveau de compétence est élevé. Cette précision s'exprime dans la distance qui sépare le point d'arrivée de la cible visée. Elle ne varie pas en fonction de l'éloignement de la cible car les transmetteurs de matière n'obéissent pas aux lois de la physique traditionnelle...
Niveau 1 : L'opérateur peut envoyer sa « charge » avec une précision calculée par un lancer de 2 dés assortis d'un MOD négatif de deux (2D − 2) [1] multipliés par 10 000 mètres.
Niveau 2 : Précision de (2D − 2) × 1 000 mètres
Niveau 3 : Précision de (2D − 2) × 100 mètres
Niveau 4 : Précision de (2D − 2) × 10 mètres
Niveau 5 : Précision de (2D − 2) × 1 mètre.
Niveau 6 : L'opérateur possède la « précision totale ». Il peut envoyer sans aucun problème un commando complet avec armes et bagages dans un vaisseau pirate, par exemple.

[1] Si le résultat est zéro, (1 + 1) − 2, le joueur relance les dés avec la précision du niveau de compétence supérieur.



ENSEIGNEMENT DES COMPÉTENCES

Les compétences décrites plus haut sont enseignées par les guildes à leurs affiliés en fonction de leur spécialisation. L'inexpérience dans le domaine d'une compétence spécifique est taxée d'un MOD de − 3 à la caractéristique utilisée (une des trois caractéristiques utilisables au choix du M.J.). La réussite éventuelle peut permettre de diminuer de MOD négatif jusqu'à zéro.

Il est possible aux membres d'autres guildes, ou même à des aventuriers non guildiens, de les acquérir moyennant finances. Cependant il est impossible d'acquérir un niveau supérieur à 3 dans les nouvelles compétences. Le prix d'un enseignement est de 10 000 ₵ par niveau de compétence. L'enseignement dure un mois.

La guilde enseignante peut se réserver le droit de refuser l'apprentissage pour des raisons qui lui appartiennent. Au contraire ce prix peut être diminué si le P.J. a rendu de récents services à la guilde enseignante, ou est recommandé par un membre de cette guilde qui se porte garant, etc. Le Maître de Jeu doit juger de cette possibilité selon les circonstances.

Il est possible pour les aventuriers de développer d'autres compétences, imaginées par le M.J. ou proposées par les P.J. Le M.J. décide si elles sont acceptables et dans quelles conditions.

Les caractéristiques utilisables seront Endurance, Charme et Force.

Armée

Armes lourdes	Force, Endurance, Habileté
Arts martiaux	Force, Endurance, Habileté
Interrogatoire	Habileté, Force, Volonté
Invisibilité	Habileté, Force, Volonté
Sixième sens	Force, Endurance, Habileté
Système de défense universel	Force, Endurance, Habileté

Hanse des Marchands

Contrôle des émotions	Habileté, Force, Volonté
Industrie	Charme, Intelligence, Endurance
Intégration mentale	Volonté, Habileté, Intelligence
Marché	Charme, Intelligence, Endurance
Psychologie universelle	Charme, Intelligence, Endurance
Techniques de vente	Charme, Intelligence, Endurance

Guilde Navyborg

Communications, TriDologie	Charme, Intelligence, Endurance
Énergie	Volonté, Habileté, Intelligence
Maintien de vie	Intelligence, Volonté, Charme
Moteurs Varlet	Volonté, Habileté, Intelligence
Pilote Triche-Lumière	Habileté, Force, Volonté
Transmetteur	Habileté, Force, Volonté

Loge Tekno

Chimie	Volonté, Habileté, Intelligence
Cybernétique	Intelligence, Volonté, Charme
Écologie	Intelligence, Volonté, Charme
Pharmacologie	Volonté, Habileté, Intelligence
Physique	Intelligence, Volonté, Charme
Technologie universelle	Intelligence, Volonté, Charme

Clergé

Contrôle de l'énergie	Force, Endurance, Habileté
Contrôle des sens	Force, Endurance, Habileté
Médecine PSI	Volonté, Habileté, Intelligence
Neutralisation PSI	Habileté, Force, Volonté
Projection astrale	Intelligence, Volonté, Charme
Transfert empathique	Charme, Intelligence, Endurance

POUVOIRS PSI

Toute créature intelligente est capable d'accumuler un certain potentiel d'énergie psychique qui, bien utilisé, permet parfois d'altérer la réalité. Ce potentiel « PSI » s'obtient par concentration en faisant appel à des ressources subconscientes. L'Être peut ensuite se détacher de son enveloppe physique pour se fondre dans l'environnement matériel. Il atteint ainsi des niveaux plus élevés de la matière sur laquelle il peut intervenir. Seule la méditation permet d'obtenir ce résultat.

Depuis la redécouverte des pouvoirs PSI au 96e siècle, les différents cultes sont parvenus à développer les techniques de méditation jusqu'à un point d'efficacité extrême, tout en les adaptant à la personnalité de chacun. Ainsi, certains atteignent la plénitude morale par des exercices physiques, d'autres par la contemplation d'un objet ou par l'intermédiaire de drogues... Quelle que soit la manière d'y parvenir, la méditation nécessite une grande discipline, un calme absolu et une entière disponibilité mentale.

Limitations

Chaque Être reste toutefois limité quant à son potentiel psychique. Les Prêtres, passés maîtres en la matière, l'ont développé considérablement, mais tout individu ayant subi un entraînement et une révélation de la technique de méditation peut également accumuler du potentiel psychique qui se calcule en points PSI.

Les points PSI (PP) s'obtiennent sur une base de :

5PP par ½ heure de méditation

Les PP pourront ensuite être « dépensés » pour mettre en œuvre les pouvoirs PSI maîtrisés par l'Être. Cependant, au cours de 24 heures T.U., les PP peuvent être accumulés et dépensés, selon un nombre maximum variable suivant les individus :

- pour la plupart des individus

2 × Volonté

- pour les personnes ayant effectué une brève carrière chez les Prêtres

(2 × Volonté) + (10 × grade de Prêtre)

- pour un Prêtre exerçant son sacerdoce

(Volonté × grade acquis dans l'Église) + (grade × 10)

Utilisation des points PSI

Beaucoup de compétences enseignées ou non par les cultes se traduisent par des manifestations paranormales liées au pouvoir PSI. Chaque utilisation d'un pouvoir PSI implique la dépense d'un certain nombre de points PSI. La dépense de PP occasionnée par l'utilisation du pouvoir, ou « coût », est indiquée sur la table ci-après.

Lorsqu'un personnage utilise un pouvoir PSI, il perd donc le nombre de PP correspondant au coût s'il réussit son jet de dés, et la moitié seulement s'il échoue.

Un Prêtre utilisant le pouvoir « Empathie » (Télépathie niveau 2) dépensera :

2PP (Coût) × (Niveau d'utilisation) = 4 PP

S'il échoue, 2 points seront perdus, et il devra tenter sa chance à nouveau.

Outre son coût en PP et sa caractéristique requise (il y en a trois possibles par compétence), un pouvoir PSI se caractérise par sa portée, sa durée maximale et son effet selon le niveau de pouvoir utilisé. Lorsqu'un personnage utilise avec succès un pouvoir PSI et désire en prolonger la durée, il doit dépenser le nombre de PP indiqué sans avoir pour autant à effectuer un nouveau jet de dé.

Saepens

C'est une substance polymoléculaire, résidu de métamatière datant de la création de l'univers matériel, dont l'arrangement quantique des particules atomiques diffère subtilement de celui de la matière normale. Sa synthétisation atteint un coût prohibitif.

Le saepens, réduit en poudre, forme un pigment de couleur turquoise. Appliqué en tatouage sur la partie épidermique la plus proche du centre de pensées de l'Être, le saepens est indélé-

Table des pouvoirs PSI

Compétence	Guilde	Caractéristiques utilisées	Durée (par niveau)	Portée (par niveau)	Coût (par niveau)
Arts martiaux	Armée	FOR/END/HAB	1 séq. d'action	2 m	2PP
Conscience	Clergé	END/CHA/FOR	Variable	Soi-même	1PP
Contrôle des émotions	Marchand	HAB/FOR/VOL	1 mn	1 m	Prol/1PP Sup/2PP Ind/4PP
Contrôle de l'énergie	Clergé	FOR/END/HAB	1 mn	5 m	3PP
Contrôle des sens	Clergé	FOR/END/HAB	1 séq. d'action	1 m	4PP
Intégration mentale	Marchand	VOL/HAB/INT	Variable selon problème	Non applic.	1PP
Invisibilité	Armée	HAB/FOR/VOL	5 mn	Soi-même	2PP
Médecine PSI	Clergé	VOL/HAB/INT	Variable	Contact	1PP
Neutralisation PSI	Clergé	HAB/FOR/VOL	5 mn	Soi-même	2PP
Projection astrale	Clergé	INT/VOL/CHA	10 mn	10^{niv} km	4PP
Sixième sens	Armée	FOR/END/HAB	Variable	Variable	1PP
Télékinésie	Clergé	INT/VOL/CHA	1 mn	5 m	2PP
Télépathie	Clergé	INT/VOL/CHA	1 mn	5 m	2PP
Transfert empathique	Clergé	CHA/INT/END	Variable	Contact	3PP

LES COMPÉTENCES

bile. Il altère le code génétique, et réapparaît même en cas de greffe consécutive à une blessure. C'est à ce jour la seule substance connue capable de stopper les pouvoirs PSI.

L'apposition du saepens mutile définitivement les possibilités d'émission PSI tout en conservant au Prêtre ses capacités de réception. L'utilisation du saepens reste uniquement réservée aux Églises. Un Prêtre peut être condamné à cette infamie pour différents motifs, après jugement par un « Conseil des Sages » de sa religion.

Le M.J. utilisera cette substance sur un P.J. s'il abuse réellement des pouvoirs acquis. Quatre raisons, communes à toutes les Églises, justifient cette sanction :

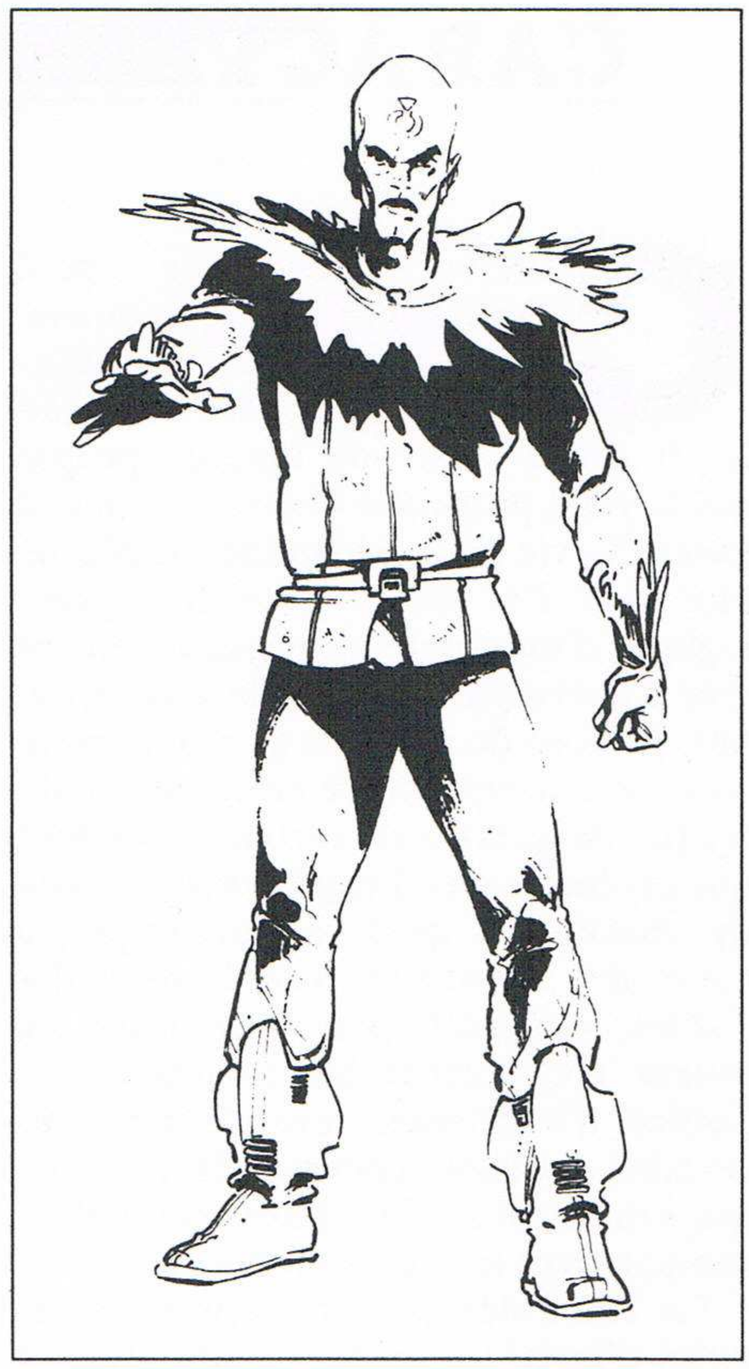
- Viol de conscience sauf exceptions prévues par la Charte.
- Utilisation abusive d'un pouvoir PSI.
- Irrespect des règles et impératifs de son Église.
- Hérésie, abjuration de son Église.

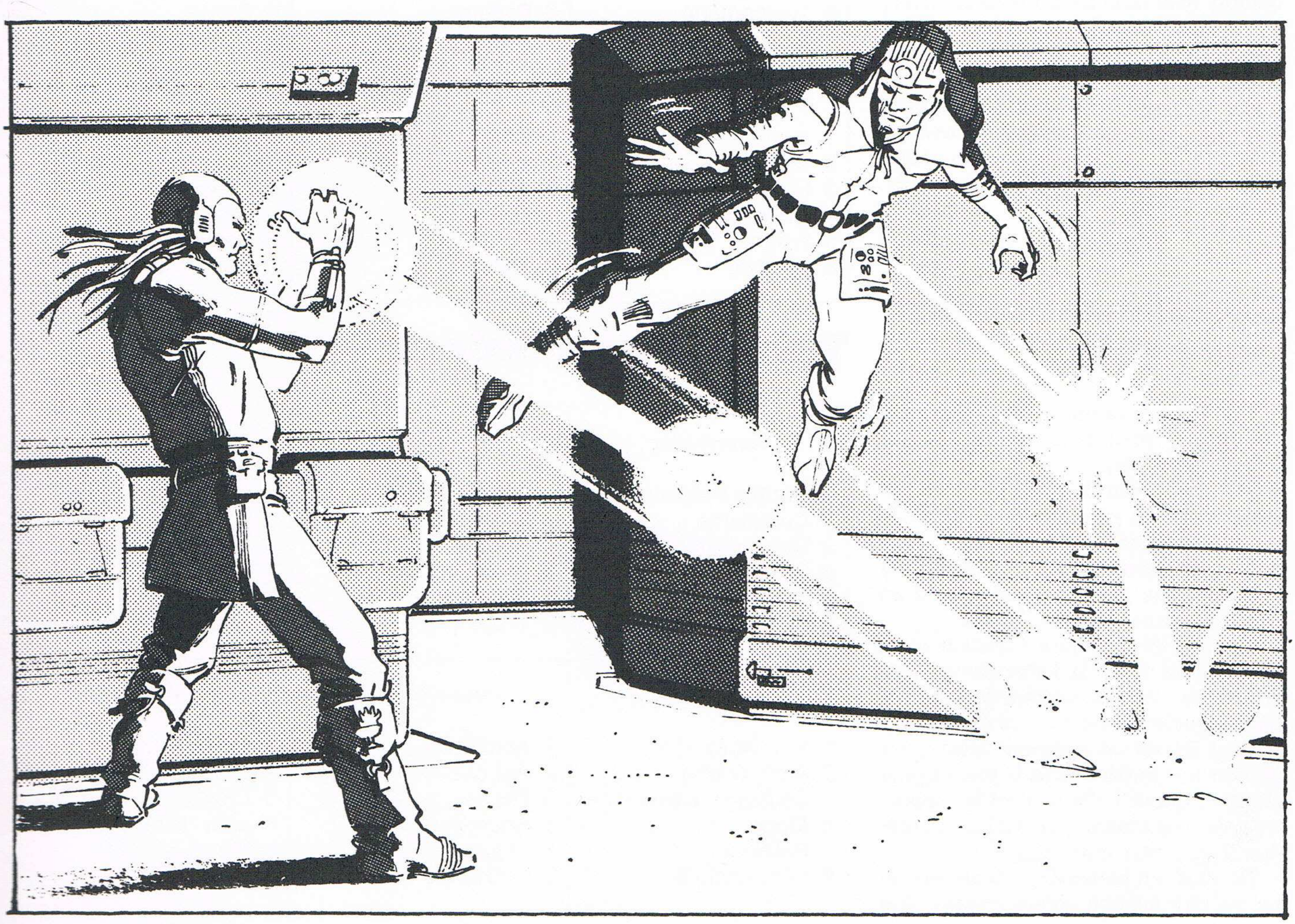
L'échelle des sanctions comporte 3 niveaux :

- A la première faute sanctionnée par le Conseil des Sages, le Prêtre subit une application de saepens qui entraîne la perte de la moitié de ses points PSI. Son grade sera également réduit de la moitié...

Un Grand-Prêtre de la Connaissance totale (grade 5) ayant 9 en Volonté, possède normalement 95 PP. S'il subit une première sanction, ils diminueront de moitié, soit 48, arrondis au chiffre supérieur. De grade 5 il deviendra grade 3.

- Un second jugement, pour une seconde infraction, entraîne une seconde application de saepens. Les PP du Prêtre tombent à zéro, plus bas que n'importe quel Être intelligent, et il devient « sans-grade ». A ce stade, certaines Églises abandonnent le Prêtre dans les faits, même s'il en est toujours membre en titre. D'autres le prennent en charge, lui proposant de finir ses jours en méditation dans un monastère.
- Si le Prêtre contrevient une troisième fois aux impératifs de son Église, seul le *Meurtre Rituel* pourra mettre fin à ses agissements impies...





CARACTÈRE ET PASSIONS

Chaque personnage peut développer son épanouissement personnel parallèlement à sa vie professionnelle. Il gagne ainsi une identité propre qui le rend particulièrement agréable à jouer. Sa vie professionnelle est décrite plus haut. Par contre, le profil psychologique d'un personnage nouvellement créé s'avère parfois difficile à déterminer. Partons du principe qu'une personnalité est composée de certaines qualités (ou défauts) et de certaines passions qui évoluent avec l'expérience, le vécu de chacun tel qu'il se développe au cours des aventures. L'utilisation des Tables suivantes peut permettre au joueur d'en cerner les contours. Ces Tables n'intéressent évidemment pas certains joueurs, chevronnés ou non, qui sauront d'instinct faire merveilleusement vivre leur personnage.

La Table des passions représente les pôles d'intérêt possibles, les hobbies et les loisirs. La Table des qualités & défauts symbolise les traits de caractère marquants, les déformations professionnelles... Bien entendu, chaque joueur est libre de les interpréter à sa façon et d'en tirer le meilleur parti possible : chaque qualité poussée à l'extrême peut se transformer en défaut et certains défauts peuvent, parfois, s'avérer utiles...

Fonctionnement des tables

Un joueur désirant appliquer ces « options » peut tirer sur les Tables dans certains cas.

- Au tout début de la création de son personnage un jet d'un dé sur la Table *Aventurier* pour la qualité/défaut.
- Une fois tous les quatre ans jusqu'à l'accession au grade 3, deux jets de un dé sur chacune des deux Tables.

Le trait de caractère s'obtient alors en tirant un dé sur la Table des qualités & défauts, dans la colonne de la guilde dans laquelle il effectue ses études. Un second jet de dé s'impose alors pour obtenir une passion mais le joueur peut choisir à quelle colonne il va se rapporter ; le classement par guilde n'étant donné qu'à titre indicatif.

De plus, un personnage ayant tiré au moins une passion aléatoirement peut choisir de l'améliorer plutôt que d'en tirer une seconde et devenir ainsi « connaisseur » dans un domaine bien particulier. C'est donc le hasard qui fait découvrir une nouvelle passion, mais bien le choix qui permet de l'approfondir. Comme les compétences, les qualités/défauts et les passions peuvent être possédées à différents niveaux et donc influer de façon plus ou moins prépondérante sur l'interprétation du personnage.

Une passion ne débouche en aucun cas sur une activité professionnelle et ne sert *jamais* de modificateur à une compétence ou à une action. Elle peut cependant servir de source d'information ou influer sur le jugement porté par le Maître de Jeu sur une situation.

Le niveau atteint dans la passion peut s'interpréter ainsi :

1 : Néophyte
2 : Intéressé
3 : Amateur
4 : Amateur éclairé
5 : Connaisseur
6 : Passionné

Table des qualités & défauts

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

Tables des passions

Aventurier	*Prêtre*	*Soldat*
1 Contes & légendes	1 Astrologie	1 Athlétisme
2 Culturisme	2 Chant	2 Chasse/pêche
3 Gastronomie	3 Histoire	3 Jeux de hasard
4 Géographie	4 Liturgie	4 Littérature
5 Météorologie	5 Occultisme	5 Sculpture
6 Sports d'endurance	6 Théologie	6 Xéno-écologie
Marchand	***Navyborg***	***Tekno***
1 Antiquités	1 Acrobatie	1 Collections
2 Architecture	2 Astronomie	2 Dessin
3 Coutumes, savoir-vivre	3 Danse	3 Droit
4 Mode	4 Sport d'adresse	4 Jeux de réflexion
5 Politique	5 Théâtre	5 Musique
6 Xéno-culture	6 TriDologie	6 Poésie

LES COMPÉTENCES