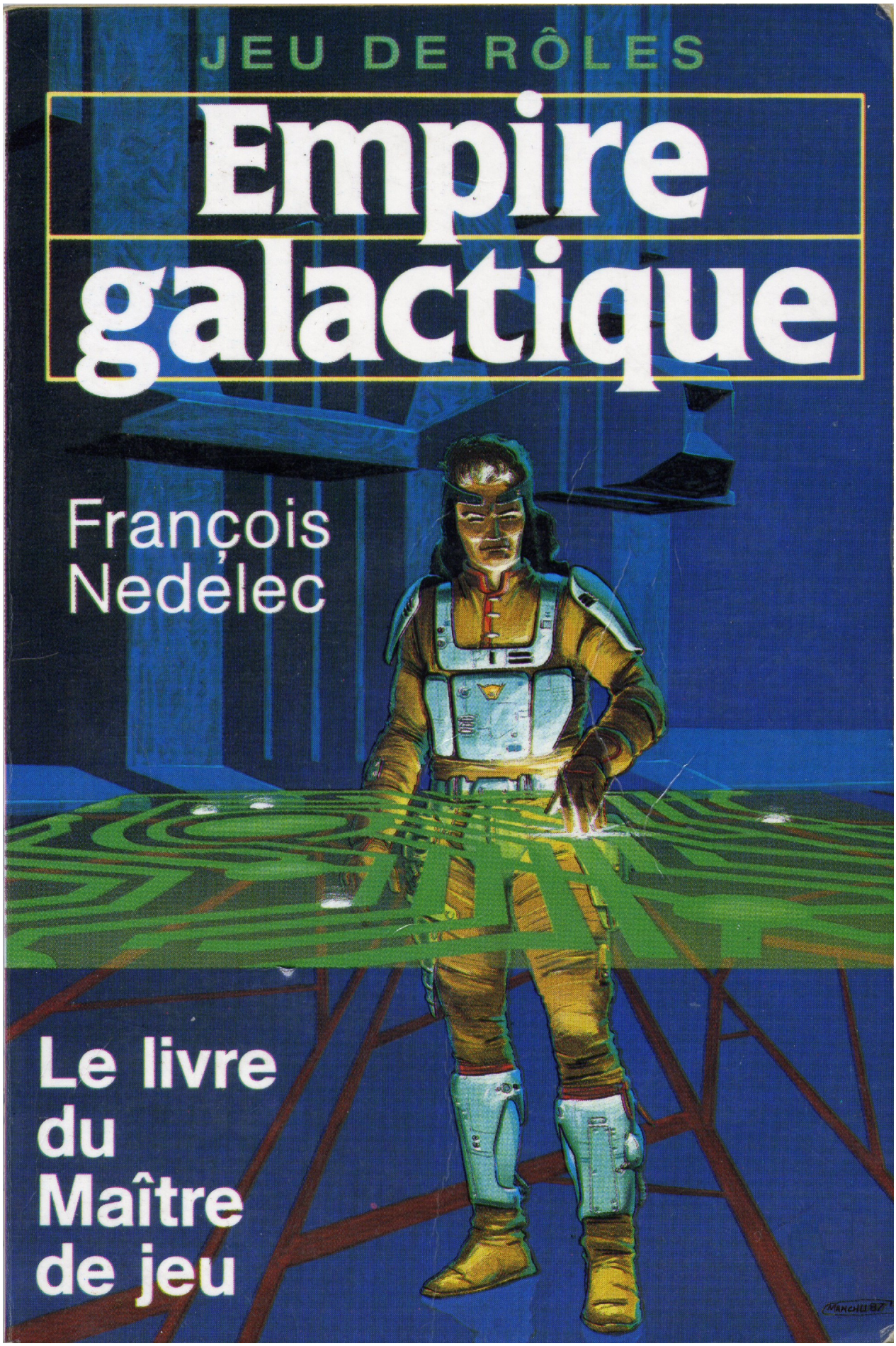
JEU DE RÔLES

Empire galactique



François Nedelec

Le livre du Maître de jeu

Collection dirigée par Gérard Klein

FRANÇOIS NEDELEC

EMPIRE GALACTIQUE

Le Livre du Maître

Dessins et illustrations de Manchu

Copyright François Nedelec - Copyright Manchu 2005. Seuls la copie et l'usage privé de ces textes sont autorisés.

Éditeur : Gérard Klein

Projet : Philippe Cohen Tanugi, Jean-Pierre Pécau

R.O.L.E. : François Nedelec et Didier Guiserix

Maquette : Pierre Dougnat (Empreintes)

Testage : Club Antimythes, Alain Amouric, Pierre Gioux, Philippe Piani, Duccio Vitale

Aides diverses : Dr Jean Besson, Claudine Besson,
Louis-François Fléri,
Sade Kramer, Tell Lauber, Christine Rivet, Laurent Souris, Marie-Françoise Vallerie.

A bien des égards, un ciel étoilé ressemble à la carte d'un archipel foisonnant. Et comme l'œil oblitère aisément les distances cosmiques et néglige surtout celle de la profondeur, que l'oreille s'enchante volontiers de noms d'astres ou de constellations, Altdir, Orion, Sirius, Deneb, Fomalhaut, Arctiques, Rigel, Bételgeuse, l'esprit s'engage bientôt dans une navigation interstellaire où chaque point de lumière fait figure d'escale et où l'écheveau des routes semble dessiner les contours d'un empire fabuleux, galactique.

Un empire galactique, le mot est lâché. Si l'on néglige quelques menues contraintes physico-logiques, l'idée est entièrement, presque absurdement raisonnable. L'espèce humaine a toujours rempli puis recouvert de ses organisations les espaces qui s'ouvraient à elle. Il est peut-être un peu simple, mais combien tentant, de souligner qu'un homme du néolithique, éloigné de nous de moins d'une dizaine de millénaires, aurait été probablement tout à fait incapable de concevoir à la fois spatialement et socialement une organisation telle que celle de l'Empire romain. Il n'est pas moins douteux qu'un Romain ait pu imaginer quelque chose qui ressemble, même de très loin, à l'empire américain ou encore a l'une de ces entreprises multinationales géantes qui couvrent toute la planète et, comme I.T.T. à elle seule par exemple, emploient directement près d'un demi-million d'êtres humains, en font vivre cinq à dix fois plus et influent de manière évidente sur le destin de vingt à cent fois davantage. Alors pourquoi dénier pour les millénaires à venir toute crédibilité à des empires galactiques ? D'autant que s'il existe à travers l'univers d'autres espèces dotées des mêmes qualités et des mêmes défauts que la nôtre (ou à peu près), les chances de voir se constituer de tels empires s'en trouvent multipliées.

Voilà indiquée une dimension de la problématique de la société galactique. Elle peut être d'origine étrangère et alors le petit peuple des Terriens doit y trouver sa place, non sans avoir à faire preuve, au moins temporairement, d'humilité. Ou bien notre région de l'univers est à peu près vide et c'est l'homme, en pionnier, qui y impose sa loi et qui s'y bâtit un empire. Dans le premier cas, il s'intègre à une histoire ; dans le second, il se forge une histoire, il fait de sa propre histoire, en témoignant d'un optimisme qui frise la mégalomanie, celle de l'univers.

Gérard KLEIN
Histoires Galactiques
(Le Livre de Poche)

INTRODUCTION

Jason McCord grinçait des dents. De temps à autre, il accordait un léger répit à sa mâchoire pour lâcher un juron bien senti. Il se cherchait un coupable. Cela faisait des heures qu'ils se frayaient un chemin dans la jungle. Son filtre était saturé et il avait un goût amer dans la bouche. Ses pensées dérivèrent sur le retour à Ourmansk, la fête qu'il allait faire à ce garagiste ventripotent, au porc qui leur avait vendu la bulle. Elle était tombée en rideau à vingt kilomètres du but, la base secrète des pirates de l'amas de Gion.

Si toutefois, il fallait en croire Ulmer. Cette vermine hypocrite pouvait-elle leur avoir raconté des bobards ? La base secrète était-elle vraiment dans cette jungle d'Our IV ? Pourtant, quand Ulmer avait fini par se mettre à table, il n'était plus en état de mentir. Pour plus de sécurité, il les avait accompagnés, c'est lui qui menait le groupe, à portée de leur colère si la base n'était pas au rendez-vous.

Jason écrasa une sorte de limace volante qui s'était posée sur sa manche. Bientôt, ils arriveraient en vue de la base, la tension montait visiblement à l'intérieur du groupe : Aloysius van Eflin, le marchand, portait un brûle-parfum à ses narines incommodées par les miasmes de la jungle ourienne ; Iragaël le prêtre, l'œil farouche, tendait toute son attention seconde vers d'éventuelles pensées ennemies ; Joe, l'ancien mercenaire, caressait avec ses doigts la crosse de son laser ;Lili Rémora, la teknote, essuyait sans arrêt ses lunettes ; seule Traveller, la navyborg, restait impavide. On aurait dit qu'elle avait tourné un bouton pour débrancher sa sensibilité.

Jason se souvenait des gros titres de l'homéo-journal.

Des actualités à la Tri-D sur les « pirates de l'espace ». Du riche négociant Ti Sien Po qui les avait incités à partir et du capitaine Mickford qui les avait présentés...

Il commençait à comprendre que le vrai coupable, celui qui l'avait entraîné dans cette périlleuse aventure, c'était lui-même, Jason McCord, ou plutôt celui qui se cachait derrière lui, celui qui prenait les décisions. Il n'aurait jamais dû accepter cette partie ***d'Empire galactique !*** *Les jeux de rôles étaient un passe-temps trop éprouvant pour ses nerfs.*

Quand le Maître de Jeu lui avait proposé d'incarner un personnage de sa prochaine histoire, il avait accepté sans savoir qu'il devrait se bagarrer et mettre son imagination autant à contribution, pour faire survivre un personnage fictif dans une simulation d'aventure.

Car dans une partie ***d'Empire galactique,*** *comme dans tous les jeux de rôles, le héros de l'histoire, c'est vous ! Vous ne vous contentez pas de regarder un personnage auquel vous vous identifiez plus ou moins bien, comme dans un film, une bande dessinée ou un roman d'aventures. C'est vous qui contrôlez le personnage, décidez de ce qu'il dit, ce qu'il fait, où il va, etc. Il ne dépend que de vous que l'aventure soit ou non un succès. En effet, contrairement aux autres genres romanesques, le héros de l'histoire (vous) peut très bien mourir bêtement au premier chapitre. Par contre, s'il survit, il gagne argent et expérience et s'avance mieux armé sur la route de la gloire, vers de nouvelles aventures... comme de bien entendu.*

Mais qu'est-ce qu' un jeu de rôles ?

Le jeu de rôles est un jeu, « le » jeu ; celui de notre enfance quand, le temps d'une partie, nous étions devenus cow-boy ou infirmière, chevalier ou marchande. Le jeu le plus simple et le plus fou : le « conditionnel ». « On dirait que je serais un prince et toi la reine des fées... »

Mais dans la pratique ce jeu se heurtait vite à des problèmes. Tous voulaient être « bons », avoir toujours de l'argent, la meilleure arme, être blessé parfois mais jamais être tué.

Comme tout le monde voulait gagner, cela finissait toujours par des disputes. Pourtant, l'espace d'un instant, par la magie d'un accessoire, d'un déguisement et de notre imagination enfiévrée par un film ou un feuilleton à la télévision chacun de nous était devenu, totalement, le héros de ses rêves.

Imaginez maintenant le même jeu pratiqué autour d'une table par des joueurs adultes, s'amusant à se prendre l'espace d'une partie pour des personnages imaginaires à qui ils prêtent vie, parole et volonté dans un univers créé par un Maître de Jeu, qui va les entraîner pour quelques heures, quelques jours ou parfois même des années, vers un pays magique où l'aventure est quotidienne.

Un jeu où, par l'intermédiaire de son personnage, chacun peut devenir le héros de son goût, mener une vie d'aventure, assumer tous ses choix, s'enrichir ou s'appauvrir, apprendre et découvrir, vieillir et mourir. Sans subir l'itinéraire prévu et les choix dictés par un romancier, un scénariste ou un cinéaste, mais en choisissant soi-même parmi tous les possibles.

Un jeu où le participant s'incarne totalement dans son personnage comme un acteur dans son rôle. Il façonne son alter ego, le guide dans son éducation, lui apprend un métier, développe ses qualités naturelles et entraîne ses talents.

Un jeu où il n'y a ni gagnant, ni perdant, ni même de rivalité entre les joueurs ;où ils forment tous une équipe solidaire qui tente de survivre en perçant les secrets de l'univers imaginé par le Maître de Jeu.

Un jeu où l'identification est si forte que dés joueurs américains n'hésitent pas à passer des journées entières, déguisés en trolls ou en elfes, pour pratiquer l'ancêtre des jeux de rôles « Donjons et Dragons ».

Un jeu que des millions d'Américains pratiquent avec ferveur.

Un jeu qui commence autour d'une table par un dialogue entre un Maître de Jeu inventif et des joueurs morts de trac, et qui s'envole très vite aux confins de la galaxie.

Un jeu, enfin, où toutes les situations, tous les personnages secondaires, toutes les actions et le contrôle du déroulement de l'intrigue romanesque, la responsabilité et la gestion réaliste de l'aventure sont entre les mains du Maître de Jeu (M.J.).

Le M.J. est l'âme du jeu des rôles. Son « deus ex machina ». Lui seul a le devoir de connaître parfaitement les règles décrites dans ce livre. Les autres joueurs ne savent rien de ce qui les attend, à la limite, ils n'ont besoin de connaître aucune règle de ce jeu. La simple connaissance des compétences et caractéristiques de leur personnage et un peu de bon sens suffisent pour entrer sans préambules dans une aventure mouvementée, dans un royaume barbare, aux frontières de l'Empire galactique, dernière parcelle explorée d'une galaxie fondamentalement étrangère.

A ce moment, le pied de Jason McCord glissa sur un champignon jaunâtre. Il perdit l'équilibre. Les autres personnages l'aidèrent à se relever en riant et décrétèrent une pause.

Tandis qu'ils enfournaient la seconde moitié de leur ration de survie, les conversations se remirent à tourner autour des pirates de l'amas de Gion. Plusieurs bases impériales et nombre de planètes exotiques avaient été pillées par des escadrilles d'astronefs non identifiés. Les assurances avaient dû rembourser des milliards de crédits. Par recoupements on avait localisé la base des pirates dans l'amas de Gion. Quelque part, une fortune les attendait, les pirates avaient entassé le butin de planètes entières dans une fabuleuse caverne cachée quelque part dans l'amas de Gion..,

Quelques jours plus tôt, au bureau d'embauché de l'astroport de Kharg, le groupe d'aventuriers était tombé sur une invitation qui ressemblait plutôt à une convocation à se rendre dans le bureau du chef de la police. Le capitaine Mickford ne les convoquait pas pour se faire une fois de plus graisser la patte, mais pour les présenter à un riche négociant de ses relations. Ti Sien Po était un vieux malachite originaire, justement, de l'amas de Gion. Il les invita tous à dîner et leur parla longuement.

a suivre...

1

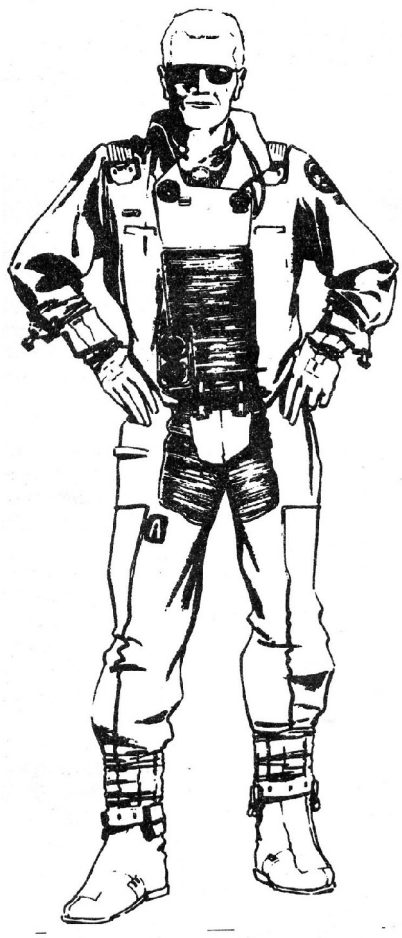
COMMENT JOUER A EMPIRE GALACTIQUE

▶ Concrètement, que vous faut-il pour entrer dans un jeu de rôles ?

▶ Peu de choses. Vous vous êtes réunis à six ou huit, éventuellement dix autour d'une table. Le nombre n'est pas vraiment critique, mais en dessous de quatre (trois joueurs et le Maître de Jeu) les parties risquent de manquer un peu de piment. Au dessus de dix, le M.J. (Maître de Jeu) peut se trouver débordé. Il est bon de prévoir un espace neutre où l'on puisse parler sans être entendu : deux joueurs souhaitent négocier discrètement ; le M.J. a besoin de délivrer une information confidentielle. La cuisine, la salle de bain, voire le palier, peuvent faire l'affaire.

▶ Vous disposez de temps. Trois heures permettent de se lancer. La difficulté est plutôt de s'arrêter. Évitez de prévoir un rendez-vous juste après l'heure théorique de fin de partie. Si vous le pouvez, neutralisez le téléphone (on ne se laisse pas distraire quand on joue sa vie). Une aventure complète ne s'épuise pas en une seule séance. Prévoyez de vous retrouver à intervalles à peu près réguliers.

▶ Vous avez réuni quelques provisions, liquides et solides, rien en tout cas qui puisse entamer la lucidité et le sang-froid. Les émotions, ça creuse, et on ne court pas jungles et champs de bataille sans reconstituer ses forces.



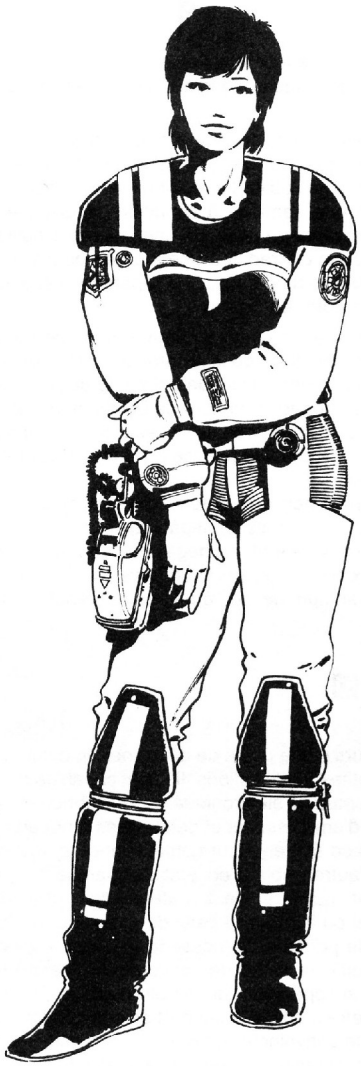
Jason Mc Cord : aventurier

▶ Quelques éléments d'ambiance peuvent enrichir une atmosphère : une carte stellaire, des maquettes d'astronefs, une musique « sidérale ». Certains joueurs vont jusqu'à se costumer : ce n'est pas indispensable, au début en tout cas. Le M.J. par contre peut souhaiter abriter son impassibilité derrière un masque.

▶ Quelques dés à six faces trônent sur la table, et vous avez déployé devant chaque joueur des feuilles de papier et un crayon. Vous avez peut-être photocopié les fiches des personnages qui figurent à la fin de ce volume, mais cette solution luxueuse n'est pas obligatoire. Voici le cadre posé.

▶ Pour commencer à jouer, il faut qu'un des joueurs se soit préparé, auparavant, à tenir le rôle de Maître de Jeu (M.J.). Il est le créateur, ou du moins l'animateur, de l'univers que les autres joueurs vont découvrir. Il peut avoir conçu son propre scénario, mais pour une première fois, il vaut sans doute mieux qu'il utilise celui, prêt à jouer, proposé ici : **Les Pirates de l'amas de Gion**.

▶ Ici, une précaution : les autres joueurs ne devraient pas avoir pris connaissance de ce scénario ; cette petite tricherie ne les empêcherait pas de jouer mais les priverait du plaisir de la



Lili Rémora : Technicienne, techno grade 3

découverte. Lire la fin d'un roman policier pour connaître le coupable n'est pas un crime mais une erreur. A l'exception du M.J., les joueurs n'ont pas plus besoin de connaître les règles qu'un nouveau-né le Code civil ou la loi de la pesanteur.

▶ Le M.J. a préparé les fiches et les plans dont il aura besoin. Le moment venu, il étale devant les joueurs certains plans sur la table. Les positions des personnages y sont repérées par des morceaux de papier, des pions, de petits objets symboliques ou, mieux, des figurines en plastique ou en métal comme on en trouve à des prix raisonnables dans les boutiques de jeux. Peut-être voudrez-vous en fabriquer vous-même : il y a quelque chose de magique dans ce symbole puisqu'il vous représente, qu'il est vous.

Le M.J. cache ses notes et ses plans derrière un petit paravent (l'avenir n'appartient qu'au M.J.) : une chemise de carton rigide ou un album de B.D. ouvert devant soi peuvent faire l'affaire.

▶ Le M.J. est d'abord un conteur : avec des mots, il fait exister la scène et avancer l'action. Mais s'il s'écoute trop parler, il risque de lasser.

De même, il exerce un pouvoir presque divin sur les personnages et donc sur les autres joueurs, dans les limites des règles et du sort.

Mais qu'il prenne garde ! Un M.J. trop tyrannique, trop féroce ou trop capricieux risque de décourager ses joueurs. A l'inverse, un M.J. trop compréhensif, trop compatissant ou trop charitable, risque d'ôter tout mordant à la partie. Entre le Dieu jaloux et la Providence secourable, il faut choisir. Un bon M.J. se confond avec son univers au point d'y devenir invisible.

▶ Vous créerez d'abord les personnages avec le **Livre du Rôle** : cela prendra entre un quart d'heure et une heure. Les joueurs débutants seront guidés par le M.J. ou par des joueurs déjà expérimentés. La création d'un personnage est un petit jeu où se combinent choix et lancers de dés, hasard et stratégie. Les résultats sont reportés sur des fiches de personnage, dont les modèles figurant en fin de volume peuvent être recopiés ou photocopiés.

Et le M.J. qui a tout oublié de ses amitiés et de ses inimitiés pour les joueurs, ne connaît que des *personnages* dotés de *noms*, d'une *identité*, de *caractéristiques* et de *compétences*.

▶ II raconte une histoire pour planter le décor et situer les personnages :

— Vous êtes un groupe d'aventuriers traînant leurs savates près de l'astroport de Kharg, petite planète frontière aux marches de l'Empire. Votre crédit est au plus bas, les rares vaisseaux qui se posent n'engagent pas d'équipage. Un beau matin...

Il pose le problème :

— .... vous recevez une convocation du chef de la police locale.

Il lance alors la question qui reviendra le plus souvent au cours de la partie :

— Que faites-vous ?

▶ Les joueurs peuvent alors demander de plus amples informations ; le M.J. s'efforce d'y répondre le plus complètement possible, dans la mesure où la situation des personnages leur permet d'avoir accès à de telles informations.

Puis un par un (tour de table), ou d'un commun accord (ce qui est préférable pour le M.J.), les joueurs annoncent le comportement de leur personnage :

— D'accord, nous nous rendons à la convocation.

▶ Le M.J. pèse les conséquences de leur réaction en s'aidant, si besoin est, des tableaux de la règle et des dés.

Puis il expose la nouvelle situation :

— Vous entrez dans le bureau du capitaine Mickford.

Suit une description des lieux, du capitaine et de ses relations antérieures avec les personnages.

▶ Pour certaines actions simples, le Maître de Jeu peut sans hésiter décider du résultat : marcher, monter un escalier, allumer la Tri-D sont assurément des actions qui dans des circonstances normales réussissent toujours ; grimper une paroi lisse, sauter d'une bulle sans parachute antigrav, démolir un coffre-fort à coups de poing sont des opérations qui ne marchent jamais !

Mais il arrive que le M.J. ait un doute sur l'issue probable d'une action. Plutôt que de trancher arbitrairement, le M.J. préfère appliquer une règle qui prend en compte la difficulté de l'action, les intentions du personnage, les moyens matériels dont il dispose, les compétences qu'il possède en la matière, etc.

Avec quelques calculs très simples qui deviennent rapidement automatiques, et le lancer de quelques dés à six faces, le Maître de Jeu est capable de faire face à toutes les situations. La « formule magique » et son application dans les différents cas qui peuvent se présenter sont largement expliquées plus loin.

▶ Et la partie continue sous la forme d'un dialogue entre le M.J. — jouant ici le rôle du capitaine — et les joueurs.

De la même manière, par la suite, le M.J. incarnera tous les personnages rencontrés par les joueurs et qui ne sont pas l'un d'entre eux.

▶ Pour que les personnages arrivent en vue de la base secrète des pirates de l'amas de Gion, une ou deux séances sont nécessaires. La totalité du scénario de joue en cinq séances à moins que les aventuriers ne connaissent une fin tragique et prématurée... Mais s'ils survivent et s'enrichissent, les personnages seront prêts à se lancer dans de nouvelles aventures imaginées par le M.J. ou inspirées des modules de scénarios « prêts-à-jouer » parus dans la même collection.

Comme la vie, un jeu de rôles n'a pas de conclusion prédéterminée. Et, vous allez le découvrir, en plus du plaisir qu'il procure, il représente un certain apprentissage de la vie, du risque, de la diplomatie, et même du courage.

Devenez Maître de Jeu !

Il est beaucoup plus facile qu'on ne le croit généralement de devenir Maître de Jeu. Le mot clef est « confiance ». Si vous avez confiance en votre capacité de raconter une histoire, et que vos amis ont confiance en vous pour gérer avec objectivité et bon sens ce qu'il advient à leurs personnages, c'est gagné !

Mais s'il s'agit de votre première partie, ou si vous êtes pressés de faire jouer le scénario (voir p. **Erreur ! Signet non défini.**), vous pouvez vous servir de la *Règle Optionnelle Limitée à l'Essentiel (R.O.L.E.)*. Cette règle extrêmement simple permet de résoudre à peu près toutes les situations. Commencez par vous imprégner de l'histoire des « Pirates de l'amas de Gion » (voir p.**Erreur ! Signet non défini.**). Prenez des notes, faites-vous des fiches pour les personnages non joués (P.N.J.), et entraînez vos amis dans l'histoire.

Il vaut mieux ne pas suggérer de solutions et laisser les joueurs entièrement libres de leurs choix. Il y a de fortes chances qu'ils choisissent une des solutions prévues. Si ce n'est pas le cas, il n'est pas interdit de broder par rapport au scénario, au contraire. Il faut simplement vous efforcer de toujours retomber sur vos pieds et ne pas être pris en flagrant délit d'incohérence.

Si vous préférez rester en terrain connu, il vous suffit de trouver une explication cohérente pour que le choix des joueurs soit impossible à réaliser. Et ce jusqu'à ce qu'ils choisissent une solution prévue dans le livre. Mais ce genre d'expédient convient rarement aux joueurs, qui ont l'impression de se faire manipuler.

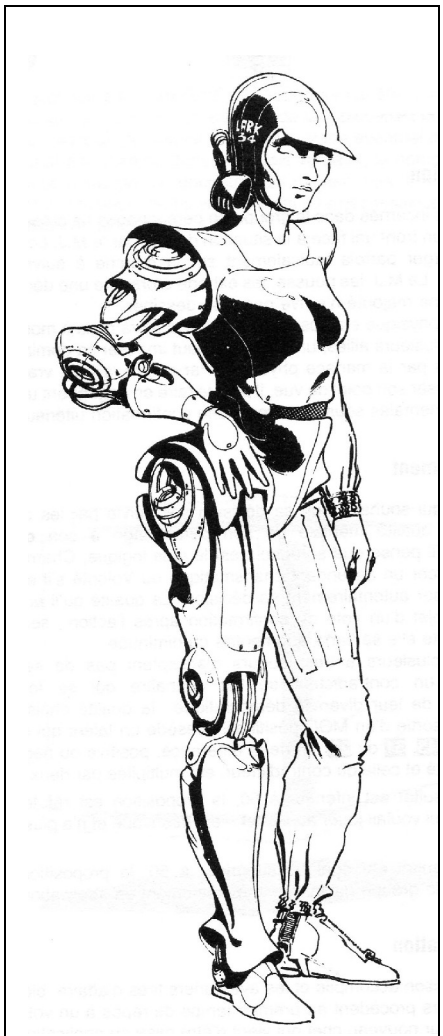
N'hésitez pas à improviser. Les joueurs vivent leur aventure selon leurs choix. Quelle serait la supériorité de l'esprit humain sur l'ordinateur s'il n'était justement capable d'imagination et de prendre des décisions, sans posséder tous les éléments nécessaires dans sa « programmation ».

Pour n'être pas pris au dépourvu, il vaut mieux préparer les choses. Sans aller jusqu'à apprendre par cœur le scénario, connaître suffisamment ses ficelles, ses points clefs et ses carrefours, pour pouvoir répondre aux questions des joueurs.

Vous pouvez également établir une fiche pour chacun des personnages rencontrés, Mickford, Ti Sien Po, Ulmer, etc. L'essentiel est de **donner vie à ces personnages** que vous allez incarner.

Et de bien les différencier par la voix (rocailleuse pour le capitaine Mickford, gazouillis flûte chez Ti Sien Po, violente et sourde chez Ulmer), par des tics de langage (« Écoutez-moi, bande de traînes-lattes... », « Si vous pelmettez à ma misélable pel-sonne de donner son humble avis... », « A l'époque de la guerre du Sucre... ») ou par un trait de caractère bien typé (méfiance bourrue, politesse exagérée, vulgarité).

Une fois que vous avez le scénario bien en tête, invitez vos amis à prendre place autour d'une table. Chacun d'eux devra disposer d'un papier et d'un crayon. Il est préférable que le M.J. dissimule ses notes, le livre et le tableau de R.O.L.E. derrière une chemise en carton ou un grand classeur.



Traveller: Acolyte, navyborg grade 3

Comment se déroule la première partie ?

Tout d'abord, chaque joueur va tirer un dé, au résultat duquel il ajoute quatre (1D + 4). Il répète l'opération et inscrit sur une feuille de papier libre les deux résultats. Le joueur les attribue, à son choix, au mental ou au physique de son personnage. Plus le résultat est élevé, plus le personnage est brillant. Ces deux caractéristiques, qui permettront de juger la valeur du personnage, s'appellent « qualités ». Elles résument l'ensemble des capacités intellectuelles et physiques.

Puis le Maître de Jeu lit ou, mieux, raconte le début de l'aventure. Quand les personnages-joueurs arrivent au bureau du capitaine Mickford, le Maître de Jeu leur décrit les lieux et commence le speech du capitaine. Les P.J. peuvent parfaitement intervenir dans la conversation et le Maître de Jeu répondra aux questions qu'il juge pertinentes en se mettant dans la peau de son personnage.

Mais, au bout d'un moment, les joueurs décideront d'accepter la proposition, ou de marchander les conditions (qualité mentale), ou même de refuser carrément et de quitter le bureau, au besoin par la force (qualité physique). Comment régler cette nouvelle situation ?

Règle optionnelle limitée a l'essentiel

Tout au long de la partie, le M.J. est le seul à disposer de tous les éléments pour juger une situation. Il connaît le scénario, les caractéristiques des *personnages non joués (en abrégé P.N.J.)*, leurs véritables intentions, l'influence, positive ou négative, du lieu et de l'heure, les pièges cachés, etc. Parfois, le M.J. s'estime capable, en toute objectivité, de décider arbitrairement de ce qui arrive.

Dans des circonstances ordinaires, une activité banale (ouvrir une porte, monter un escalier, etc.) a toutes les chances de réussir. A l'inverse, une action résolument impossible (grimper une paroi lisse à mains nues, traverser un mur, etc.) n'a aucune chance de se produire.

Dans ces cas-là, le M.J. peut savoir tout seul ce qui arrive. Il n'a pas besoin de se référer à la règle.

Si le Maître de Jeu a le moindre doute sur l'issue la plus probable de l'action que propose le joueur — ou si c'est une question de vie ou de mort pour le personnage — il se sert de la **Règle optionnelle limitée à l'essentiel** (R.O.L.E.).

Le M.J. commence par porter un jugement sur la situation. Il attribue donc sur la table ci-dessous un *niveau secret de difficulté* pour l'action. Ce chiffre, positif si l'action est plutôt facile, négatif dans le cas inverse, est ajouté (ou retiré) à la *qualité* du personnage-joueur. La qualité mentale si l'action projetée concerne plutôt l'intellect, physique s'il s'agit plutôt du corps. Si le M.J. estime que les deux sont également concernés, il fait la moyenne des deux qualités.

Puis le M.J. ou le joueur lance deux dés. Leur somme est retirée de la somme précédente *(qualité ± difficulté) :*

- si le résultat final obtenu est positif ou nul, l'action réussit ;
- s'il est négatif, l'action échoue.

Avec le second tableau, il est possible d'obtenir une note, un jugement sur le déroulement de l'action. Il suffit de se reporter à l'adjectif correspondant au résultat obtenu *(qualité ± difficulté -2D).* A l'aide de cet adjectif, le M.J. va décrire au joueur la nouvelle situation résultant de son action. Avec un peu d'imagination, il y parvient sans difficultés et le résultat est parfois très amusant.

Exemple : *Un des joueurs décide de NE PAS se rendre à la convocation du capitaine Mickford. Dans la mesure où les autres décident de s'y rendre, il fait en quelque sorte « bande à part », et le Maître de Jeu lui demande de sortir de la pièce. Quand le Maître de Jeu aura emmené le groupe chez le capitaine Mickford, il fera attendre les personnages quelques instants dans le bureau vide.*

Puis il ira rejoindre le joueur isolé pour savoir quelles seront ses actions. Ce personnage — appelons-le Jason McCord (qualité mentale 8, qualité physique 10) — craint d'être appréhendé par le capitaine Mickford. Il prend donc d'énormes précautions pour quitter son hôtel et se rendre à l'astroport, d'où il espère quitter la planète.

Selon les indications données par le joueur, Jason McCord se rend aux cuisines de l'hôtel et sort par la porte de service.

Pour s'assurer qu'il passe inaperçu, le Maître de Jeu lance deux dés sous la qualité mentale de Jason McCord. Il estime que, dans ce petit hôtel, le personnel se connaît et que la tentative de Jason est pour le moins « difficile » (-4). Il obtient 9 aux dés. 8 (qualité) -4 (difficulté) - 9 (dés) = -5

Le résultat est donc « mauvais » ou « très mauvais » pour Jason McCord, qui passe mais se fait remarquer. Le détective placé par Mickford pour surveiller les aventuriers le prend en filature. Le joueur, méfiant, fait tourner son personnage en rond pour dépister un éventuel suiveur. « Malaisé » (-2) vu la foule qui encombre les trottoirs roulants, estime en son for intérieur le Maître de Jeu. Il lance deux dés et obtient 4 ! 8 -2 -4 = +2

La situation est plutôt « favorable ». Jason McCord a bien l'impression qu'il est effectivement suivi. Pour semer son poursuivant, il saute à contre-sens sur le trottoir roulant qui arrive en face. « Très difficile » (-6) estime le Maître de Jeu. Il demande cette fois au joueur de jeter les dés. Il obtient 12 !!

10 (physique) - 6 - 12 = -8

Le résultat est donc « catastrophique », Perdant l'équilibre, Jason McCord cherche à se rattraper à un passant, qui tombe lui aussi. Les deux hommes forment un obstacle sur lequel viennent buter les usagers qui remontent le trottoir roulant. Une masse de corps enchevêtrés s'accumule, tant et si bien que la sécurité automatique se met en branle et que le trottoir s'arrête. Le détective n'a aucun mal à appréhender Jason McCord, qui se fait injurier et molester par la foule furieuse. Il est alors amené d'urgence au commissariat. Le Maître de Jeu n'a plus qu'à raconter au reste du groupe l'arrivée de Jason, menottes aux poignets, couvert de bleus et les vêtements en lambeaux.

Qualité ± Difficulté - Deux Dés = Résultat

	Estimation	Résultat	
- 10	Impossible	Cauchemardes	- 10
- 8	Presque impossible	Catastrophique	- 8
- 6	Très difficile	Très mauvais	- 6
- 4	Difficile	Mauvais	- 4
- 2	Malaisé	Défavorable	- 2
0	Moyen	Médiocre	0
+ 2	Aisé	Favorable	+ 2
+ 4	Facile	Bon	+ 4
+ 6	Très facile	Très bon	+ 6
+ 8	Presque immanquable	Excellent	+ 8
+ 10	Immanquable	Fantastique	+ 10

Le M.J. peut arrondir les résultats au nombre inférieur s'il souhaite ralentir l'action, ou, au contraire, au nombre supérieur s'il désire l'accélérer.

Ces quelques exemples montrent que la procédure R.O.L.E. peut être appliquée dans toutes les situations, ou presque. Un MJ. débutant peut diriger une partie entière avec son aide. Il est même conseillé de faire quelques parties avec R.O.L.E. pour se familiariser avec la dynamique propre au jeu de rôles. Ensuite d'introduire progressivement dans sa pratique les règles complètes proposées plus loin.

2

MAITRE DE JEU

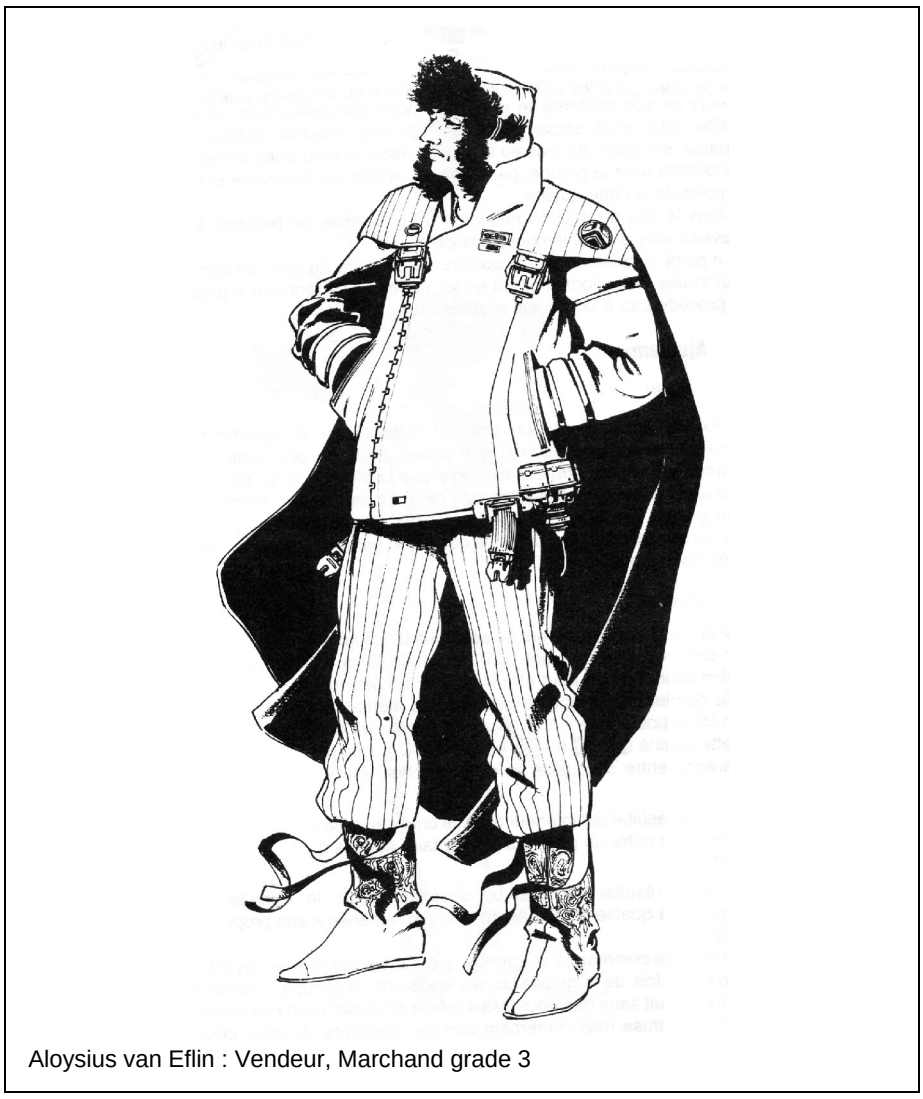
Rôle

Une partie de jeu de rôles est avant tout un dialogue entre le Maître de Jeu, qui décrit un univers, et les joueurs qui décident des réactions de leur personnage face à ce qui est décrit. Le tout agrémenté de détails et de calculs pour contribuer au plus grand réalisme possible de la simulation de l'aventure. Le rôle proprement dit du Maître de Jeu (M.J.) est prépondérant, puisqu'il doit à la fois créer l'univers, avoir assimilé ses règles, contrôler la situation et fournir les informations pour que les joueurs n'aient qu'à se glisser dans la peau de leur personnage pour vivre, par procuration, une aventure plus excitante que tous les romans et tous les films, car ils en sont les héros.

Tout d'abord, le M.J. plante un décor, une planète qu'il peuple avec sa faune et sa flore, sa civilisation et ses richesses, ses beautés et ses dangers. Il imagine ensuite l'enjeu d'une aventure pouvant se dérouler sur ce monde qu'il connaît comme sa poche. Il dégage un objectif simple, clair, fait naître les personnages secondaires qui gravitent autour, imagine appuis et obstacles, secours et pièges que pourront rencontrer les aventuriers. Il sème des indices et amorce des fausses pistes, règle le lieu et le moment des « rencontres », l'ordre de celles-ci était décidé par les choix des joueurs.

Chaque détail est répertorié sur une série de fiches, dans un cahier d'écolier, un logiciel d'ordinateur, ou tout autre mode de classement ou de présentation permettant au M.J. de s'y retrouver.

La partie commence par un récit, une sorte de petite nouvelle de science-fiction, qui introduit les joueurs au moment où débute l'aventure. Le M.J. décrit l'objectif que les personnages vont poursuivre au long de leur quête. Ainsi il place les personnages incarnés par les joueurs dans le contexte, explique ce qu'ils font ensemble, comment ils se sont retrouvés dans l'endroit où ils sont, le matériel dont ils disposent, la récompense qui les attend et quelque idée des dangers encourus.



Aloysius van Eflin : Vendeur, Marchand grade 3

Tout au long de la partie, c'est le M.J. qui informera les joueurs de tout ce qui se passe autour d'eux. Ces informations se divisent en trois catégories : les **infos usuelles** que chacun des personnages est censé posséder dans un monde qui lui est familier. Puis les **infos plus ou moins techniques,** ignorées du grand public et auxquelles leur profession ou leurs compétences les font accéder. Enfin les **infos cachées** dont la découverte est fonction du déroulement de l'intrigue et qui doivent être données au compte-gouttes. Elles ne sont révélées qu'à la suite des questions des joueurs s'ils disposent des données suffisantes, d'une action s'il faut « ramer » pour les obtenir avec vraisemblance, ou enfin à l'aide d'une rencontre si les autres perches plus subtiles ont été ignorées.

Le dosage des informations est un des secrets du suspense et il ne s'acquiert qu'avec l'expérience. Si le M.J. et les joueurs sont également néophytes, calme, patience et indulgence seront de mise. Il est alors préférable de commencer par des scénarios courts, une intrigue simple impliquant peu de personnages et de rencontres dans quelques lieux bien précis. Pour mieux se retrouver dans le décor quelques références à la vie quotidienne ne sont pas de trop : un grand aéroport moderne donne une bonne idée de ce que peut être un astroport et, hormis le style du mobilier, le café du coin ressemble étrangement à une taverne moyenâgeuse, ou à un bar galactique. La réalité est une bonne source d'inspiration pour le M.J.

Le Maître de Jeu (M.J.) est le point focal où convergent toutes les lignes de force qui structurent le jeu. « Faiseur d'univers », il est bien plus puissant que les démiurges de P.J. Farmer, puisque, ayant forgé toutes les serrures et toutes les clefs, il s'incarne dans toutes les créatures de son monde.

Maître du mental, du physique et du matériel, il est également maître de l'espace et du temps. Tout ce qui arrive dans le jeu doit passer par ses mains pour exister seulement.

Doté d'un pouvoir aussi discrétionnaire, le M.J. se doit d'en user avec sagesse, circonspection et générosité. Il doit se considérer comme un metteur en scène devant ses acteurs : après avoir créé l'ambiance et explicité le contexte, il guide les acteurs, corrige leur image, les laisse libres de chaque décision, mais les place devant son aboutissement logique, il sert de garde-fou et de témoin pour conserver cohérence et vraisemblance à l'histoire. Il se place quelques pas devant les autres pour leur montrer le chemin. Un metteur en scène ne peut ni ne veut tout contrôler : une base bien structurée, une direction claire, des repères un peu partout, et en avant ! Le reste est une question de foi et de rythme. Le rôle du metteur en scène est d'être en avance sur ses acteurs, fût-ce de quelques mètres.

Rôle et plaisir du M.J. et des joueurs sont à l'exact opposé : caché dans son histoire, il souhaite l'extérioriser, eux désirent entrer dans le scénario, ils sont dans l'action et, lui, au-dessus de la mêlée ; il est détaché quand ils s'impliquent totalement dans l'aventure ; il n'est ni pour ni contre les joueurs, le gain, la perte, le but lui importent moins que le déroulement de la partie ; les joueurs ignorent et jouissent de leur peur, le M.J. sait et jouit de son pouvoir. Son but ? la perfection d'une illusion, l'adhésion à une image collective qui entraîne l'équipe dans un monde imaginaire à la mesure de ses fantasmes.

Pour les uns, la découverte des secrets qu'il a cachés, pour l'autre, la réalisation des plans qu'il a élaborés. Les joueurs explorent un monde taillé pour la grande aventure que le M.J., par le truchement des joueurs, s'émerveille de voir prendre vie, et le dialogue prendre chair sur la trame prévue et les péripéties s'organiser dans un ordre imprévu, original et ingénieux.

Le M.J. est avant tout un conteur ; mais il est également un compteur ! Il tranche, décide et sanctionne les actions, tel un dieu de l'Antiquité. Il se veut neutre et ne se laisse fléchir que par l'héroïsme ou la stupidité, la lâcheté ou l'ingéniosité pour donner un petit coup de pouce au destin représenté par les dés.

Certes, le M.J. ne partage pas avec les joueurs le frisson de l'inconnu, la joie de la victoire, l'émotion de la quête. Mais il est soumis à de nombreux défis, son imagination est toujours sur la brèche. Jouer de manière crédible tous les personnages secondaires, dont le caractère, la profession, les forces et les faiblesses ont été fixés par lui-même, demande des talents de comédien confirmé ; envisager des actions non prévues et des itinéraires de remplacement réclame une imagination sans faille ; pouvoir à tout moment faire face aux questions des joueurs sur son univers exige une organisation imparable. Dieu tout-puissant d'un monde qui fascine les joueurs, il les captive, les charme et a le pouvoir de vie ou de mort sur leurs personnages, son avis fait la loi, ses décisions sont sans appel. Cela entraîne des satisfactions personnelles fort appréciables.

Devoirs

Outre la genèse des mondes et le maniement des rencontres, traités plus loin, le Maître de Jeu (M.J) doit contrôler de nombreux aspects du jeu.

Maître du mental

Tel Mercure, le M.J. sert **d'intermédiaire** entre les joueurs lorsqu'un personnage souhaite hypnotiser ou sonder télépathiquement un autre personnage. Il doit également prendre à part un joueur pour lui révéler les informations que seul son personnage peut connaître ; libre ensuite à ce dernier de les faire partager ou non à ses partenaires. Dans les duels verbaux, le M.J. doit veiller à ce que les dialogues et le jeu (au sens théâtral) des personnages soient conformes à la caractéristique mentale employée, aux relations hiérarchiques et aux sentiments et intérêts qui lient les protagonistes. Il doit également avoir une idée la plus exacte possible des véritables intentions des joueurs, au besoin en les interrogeant en particulier. Ce n'est qu'avec cette connaissance qu'il pourra rendre la vérité de la situation mentale et favoriser l'identification étroite des participants.

Maître du physique

Pour veiller au réalisme de la situation physique, le M.J. doit être l'ange gardien du groupe : c'est lui qui rappelle l'heure des repas et oblige à prendre du repos ; lui qui surveille l'évolution des maladies, les fatigues passagères et les affaiblissements dus à l'âge, lui qui contrôle les feuilles de personnages dont il a rassemblé les points essentiels sur une fiche décrivant tout le groupe (caractéristiques, numéros et niveaux de compétences, âge, grade et profession).

Maître du matériel

De même que les personnages et les rencontres, les objets et machines utilisés dans l'aventure ont leur qualité propre : la qualité mécanique. Cette qualité mécanique permet au M.J. de tester le bon fonctionnement de l'objet, sa résistance à l'usure et aux mauvais traitements, violents ou inadéquats, ou

même au sabotage délibéré. Il devra attribuer une qualité mécanique à chaque objet rencontré, y compris les obstacles, portes et serrures. Le M.J. pourra également créer des objets ne figurant pas sur la liste du matériel et leur attribuer un niveau technologique et un prix. Enfin, le M.J. est chargé de contrôler le matériel de l'expédition, son état de « santé », sa conformité aux lois et à la technologie en vigueur, son approvisionnement en carburant, oxygène, nourriture, etc.

Maître du temps

Le temps réel de la partie, qui varie entre quatre heures et plusieurs mois, n'a que peu de rapport avec le temps fictif de la vie des personnages dans le jeu : par moments, le temps fictif se dilate et chaque seconde d'action effrénée donne lieu à cinq minutes de réflexion, de calculs ou de discussion, à d'autres moments, au contraire, il se réduit au strict minimum et deux semaines de voyage, sans incident notable, se résument en deux phrases du M.J. Les activités et la progression dans l'espace des personnages déterminent la proportion entre fictif et réel. Approximativement, une journée moyenne dans l'aventure se joue en quatre heures. A un quart d'heure réel pour les joueurs correspond une heure de vie du personnage. Mais le M.J. est le maître du temps et doit se sentir libre de jouer de cette élasticité pour rendre la partie rythmée et attrayante. En dehors de l'aventure, hors jeu, le M.J. contrôle aussi le temps de l'entraînement et du vieillissement. Année après année, il pousse doucement le personnage hors de l'aventure ; les jets de survie, les maladies et l'âge altèrent ses qualités et le rendent bientôt inapte aux actions qu'il accomplissait aisément. Par contre, les moments de repos entre les aventures, ou les longs voyages spatiaux, lui permettent d'améliorer, sous le contrôle du M.J., ses talents naturels.

Maître de l'espace

Le M.J. crée des mondes répondant au désir des joueurs et à la mesure des personnages qui vont les parcourir. Seul le terrain précis où se déroule l'aventure nécessite une recherche approfondie dans les moindres détails. Cependant le M.J. doit connaître, pour chaque planète créée, les caractéristiques principales, le nom des capitales et leur position sur les continents, les différents climats et leur végétation, la richesse de la faune et de la civilisation locale. Une carte très approximative de la planète peut suffire.

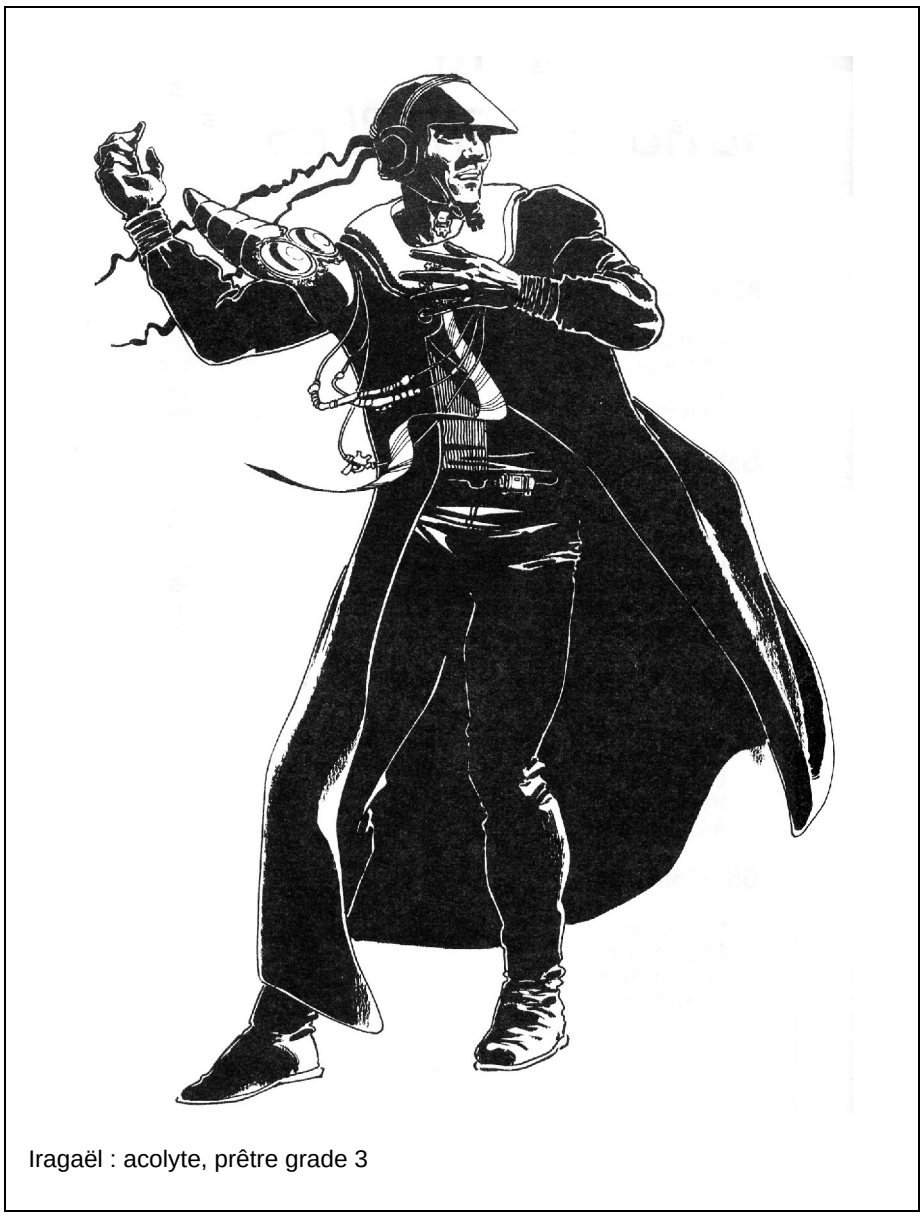
Ensuite, et selon les besoins du scénario, des cartes plus ou moins détaillées, à différentes échelles, peuvent décrire précisément le lieu où se situe l'action, ses moyens d'accès et les obstacles susceptibles de se présenter.

Il existe grosso modo trois types d'actions qui réclament des échelles de terrain et de temps différentes :

1. l'action proprement dite,
2. la progression à travers les obstacles,
3. le trajet à parcourir.

— **L'action** a toujours lieu dans un endroit précis, un lieu qui doit être connu du M.J. Inutile pour le commerce ou les réparations, une carte à petite échelle du lieu d'action est indispensable pour les combats. Elle doit être exécutée à l'avance par le M.J. sur un papier quadrillé ou non et comporter toutes les indications nécessaires sur les obstacles au tir, les objets à lancer, les trésors cachés et tous les détails pouvant nourrir le scénario.

L'échelle 1 (1 carreau = 1 mètre) permet de concevoir des pièces d'habitation avec tout le mobilier et les moindres détails (indices, armes laissées sur place) et constitue le meilleur support pour les combats au contact. Un grand échiquier ou un damier avec des caches en carton pour représenter les obstacles (murs, meubles, végétation) et des figurines en plomb pour les personnages et les rencontres (ou, par convention, des pièces d'échecs) permettent une



Iragaël : acolyte, prêtre grade 3

excellente visualisation d'un combat au contact.

Les tirs à distance peuvent avoir lieu à l'échelle 5 (1 carreau =5 mètres) qui sert à faire le plan d'un labyrinthe souterrain ou d'un grand bâtiment, ou encore un entrelacs de ruelles étroites.

Le temps d'action, lui, se compte en séquences d'action : six secondes pour les combats, quelques minutes pour les talents **PSI,** des heures pour les réparations, chaque lancer de dés indique une durée précise.

— La **progression** est la situation la plus fréquente de la partie : pendant que le M.J. décrit les lieux au fur et à mesure, les joueurs progressent et explorent l'environnement.

Selon le mode de déplacement des personnages, la progression sera rendue sur des cartes d'échelles diverses : s'ils sont à pied, l'échelle 5 des combats à distance sera la meilleure, ainsi que pour les animaux et les chars. Pour les véhicules à moteur et les glisseurs, l'échelle 100 (1 carreau = 100 mètres) est suffisante. Pour les bulles, antigrav et tous les appareils aériens, l'échelle 1K (1 carreau = 1 kilomètre) est indiquée. Il faut que le carreau sur la carte corresponde approximativement à la distance franchie par le véhicule pendant une séquence d'action. Pendant la progression, un quart d'heure de temps réel de jeu est égal à une heure de vie pour les personnages.

— Le **trajet** peut être bref, quelques heures, ou être un véritable voyage. Si le M.J. n'a prévu aucun obstacle aux voyageurs, la description est brève et la carte peut être très vague. Seuls entre en ligne de compte la distance entre points de départ et d'arrivée. Celle-ci, selon la vitesse du mode de déplacement utilisé, donnera le temps écoulé. Toutefois, si le trajet effectué est censé être un peu difficile, ou si le M.J., pris de court, ne peut terminer la partie comme il l'avait prévu et veut gagner du temps pour élaborer un nouvel environnement, il peut se livrer à un test d'usure et faire tomber les aventuriers en panne dans une plaine tranquille où ils vont passer la fin de la séance à bricoler leur moteur.

Pour établir ses cartes, le M.J. peut et doit s'inspirer de lieux et de paysages réels, de cartes routières ou d'état-major, de cartes trouvées dans des wargames et des jeux de simulation.

Pouvoirs

Le Maître de Jeu est le créateur, l'arbitre et le dieu de son univers. Il a tout pouvoir. Sauf celui de faire revenir des joueurs écœurés par les abus de pouvoir... Le jeu de rôles est un dialogue autour d'une table, et le MJ. est le maître du discours : c'est lui qui donne vie au verbe, qui lui prête réalité. La « maîtrise » comprend l'élaboration du scénario, la description des lieux, le discours des rencontres, mais également le contrôle du discours des joueurs : réalisme, bon sens, justesse d'expression et accord avec le caractère, c'est-à-dire la caractéristique mentale dominante du personnage sont exigés des joueurs.

Si un joueur fait ou dit des choses qui ne sont pas compatibles avec son personnage — un marchand plein de charme se comportant avec ses compagnons comme un tyran autoritaire et malpoli — le M.J. peut le lui signaler et le mettre en demeure de changer ses façons. En cas de récidive, et s'il s'avère que le joueur ne peut ou ne veut pas jouer « juste », le M.J. peut aller jusqu'à intervertir ses points de Charme et de Volonté, pour coller davantage au personnage. Au risque de voir compromise une carrière de marchand.

Le M.J. ne doit pas hésiter à le faire, à condition de ne pas toucher à l'Intelligence, caractéristique fondamentale, et à toujours faire correspondre un gain dans une caractéristique par une perte dans son contraire. Cette règle force les joueurs à assumer pleinement leur personnage et à développer des qualités d'acteur qui ne pourront que leur être utiles.

C'est par le discours que le M.J. emmène les joueurs vers le pays de l'aventure. Il doit décrire ce pays avec précision, user de termes évocateurs, s'inspirer de paysages et d'architectures terrestres en les modifiant suffisamment pour les rendre crédibles et pittoresques, mais assez familiers pour que les joueurs y évoluent aisément, comme s'ils y étaient.

De même, le déroulement d'une action ne doit pas se résumer à une formule rituelle agrémentée de lancers de dés et de calculs compliqués.

— Je mets la puissance au maximum, et je lui balance une décharge de paralyseur.

— Il est touché... sa molle carapace devient d'un rouge violacé et se hérisse de crêtes d'où pointe un dard. Tout à coup, il crache un dard dans ta direction, mais te rate de justesse.

Le M.J., caché derrière un paravent, la fiche de l'agressif E.T. sous les yeux, vient de lancer les dés qui annoncent que le dard a manqué sa cible. Ces dés sont son plus précieux auxiliaire, son meilleur allié : ils servent à régler les problèmes, à déterminer pour une action donnée, l'issue la plus probable, la plus vraisemblable, et donc à faire accepter aux joueurs que leur personnage subisse un destin qu'ils n'admettraient pas s'il venait d'un « diktat » du M.J. On ne discute pas avec un dé. Mais le M.J. doit en user avec modération. Si la partie se borne à de brèves descriptions suivies d'interminables lancers de dés, la lassitude envahit vite joueurs et M.J. Si toutes les chances lui paraissent contraires à une tentative, il doit savoir trancher sans douleur et sans dés.

Lorsque le M.J. se livre à une longue suite de coups de dés, comme pour les combats physiques, il doit s'organiser pour simplifier sa tâche : avant le combat, il note sur une feuille particulière le nom de chacun des protagonistes des deux camps et inscrit en face de chacun son coefficient d'attaque pour chaque catégorie de combats ; à partir des caractéristiques utilisées et des MOD positifs ou négatifs pour les combats à mains nues 32, au contact 34 ou à distance 35.

Il arrive parfois que l'issue d'une action apparaisse si clairement au M.J. qu'il trouverait franchement invraisemblable toute autre issue. Coïncidences, miracles, chance insensée font certes partie de la vie et des aventures en tous genres, mais le M.J. préfère généralement administrer lui-même, et en toute connaissance de cause, les « cadeaux du ciel ».

Pourtant, en lançant le dé, une issue improbable risque de compromettre la crédibilité et peut-être même le déroulement souhaité du scénario. Peu d'actions n'ont strictement aucune chance d'aboutir et toutes sont susceptibles d'échouer, même les mieux préparées, les plus méritantes, les plus utiles à la bonne marche de l'histoire.

Dans la mesure où il le décide, non pour favoriser un joueur ni pour « punir » une trop grande audace, mais pour des motifs plus vastes touchant à la survie de son univers, le M.J. peut très bien ne tenir aucun compte du résultat du dé et annoncer le résultat qui entraîne son intime conviction. Pour couper court à toute contestation, il est préférable de lancer malgré tout les dés.

Pour toutes ces raisons, le M.J. effectue derrière son paravent la plupart des lancers de dés. La « cuisine » ne regarde que sa conscience et ses décisions font loi. Le joueur peut donner son avis sur le goût, mais il devra manger ce qu'on lui sert.

Lorsque de nombreux lancers sont nécessaires, comme pour les duels verbaux, mentaux ou physiques, le joueur lance les dés pour son personnage. Cela lui permet de participer à sa manière et d'encourager la victoire de son personnage.

Conseils

Pour aborder le jeu de rôles, il vaut mieux commencer petit, peu de joueurs, un scénario court, une intrigue simple et un petit nombre de personnages secondaires. Un Maître de Jeu (M.J.) débutant court le risque de se laisser déborder, de perdre le fil de son histoire si la pression est trop forte et que l'arbre des possibles a trop de branches. Au fil des parties, il gagnera confiance en soi et apprendra quelques « trucs » pour tenir un auditoire plus nombreux sous le charme d'une histoire plus complexe nécessitant plusieurs semaines de jeu.

Avant de se lancer dans une campagne (histoire à multiples rebondissements), le M.J. doit connaître le genre d'aventure que désirent vivre ses joueurs : une aventure classique avec beaucoup d'actions physiques ou une enquête de style policier, explorer la galaxie ou bâtir un empire marchand, conquérir militairement ou intriguer politiquement. Le M.J. imagine un but et des péripéties répondant aux désirs de ses joueurs. Il équilibre ensuite les dangers et les récompenses en fonction du niveau des joueurs et des personnages. Au début, les personnages pauvres et inexpérimentés reçoivent de bonnes récompenses pour des objectifs assez faciles, ce qui leur permet d'acquérir expérience et matériel ; plus tard les difficultés s'accroîtront tandis que les crédits seront plus durs à gagner. L'équilibrage est un art délicat : trop facile, le joueur se lasse vite d'enfoncer des portes ouvertes ; trop dur, il se décourage de voir mourir ses personnages avant qu'ils aient atteint l'âge de raison. Il faut savoir improviser sur le moment pour augmenter ou diminuer les difficultés prévues selon le déroulement de la partie. Cette faculté d'improvisation est favorisée par la simplicité des règles et l'uniformité des procédures : elles se mémorisent facilement et permettent de juger très vite du résultat d'une action sans se perdre dans de nombreux tableaux complexes. Ce temps gagné permet de se consacrer à l'essentiel, la description des lieux, des ambiances et des rencontres, l'atmosphère, le mystère, la suggestion.

Joe Toussaint: Sergent, soldat grade 2

Une fois ces règles bien acquises, la tentation sera d'aller plus loin, d'explorer de plus près toutes les conditions de réussite d'une action, de graduer plus finement les éléments du jeu, d'en inclure d'autres.

Lorsqu'un joueur veut faire accomplir à son personnage une action qui n'est pas prévue par les règles, le M.J. peut imaginer une procédure nouvelle basée sur la formule classique. Il commence par déterminer la caractéristique physique ou mentale mise en jeu par ce type d'action, puis les compétences dont la possession serait utile. Si l'appartenance à une guilde permet d'imaginer que l'action est familière à un personnage, son grade peut influer sur les conséquences.

De même, le M.J. peut mettre sur le marché une arme ou un gadget non répertoriés en estimant son niveau technologique et son poids, et en calculant son prix sur la table des ressources.

Ces règles servent de tremplin pour accompagner l'effort du M.J., de rampe pour guider son ascension. L'essentiel du jeu de rôles est fourni par l'imagination des participants. Qu'une partie soit agréable ou ennuyeuse dépend surtout du talent de conteur du M.J.

RENCONTRES

Les « rencontres » sont les personnages secondaires de l'intrigue, les hallebardiers, shérifs du coin et autres aubergistes. La plupart se fondent dans le décor, certains informent ou font obstacle, quelques-uns agissent pour ou contre les personnages. Tous sont manipulés par le M.J. qui les incarne successivement comme les joueurs incarnent leur personnage. Cette faculté d'investir un rôle peut varier selon l'expérience et les dons personnels du M.J. Cela peut aller de la description physique sommaire de la rencontre et un résumé de ce qui est dit à un véritable show où le M.J. joue chaque rencontre avec la voix, la mimique, le vocabulaire et le ton qui lui conviennent. Chaque aventure peut impliquer une dizaine de rencontres. Pour chacune, le M.J. doit préparer avant la partie une fiche analogue à celle qui sert pour les personnages pour disposer du plus grand nombre possible de renseignements : caractéristiques, compétences, profession, grade, âge, caractéristiques physiques pour un E.T., armement, signes particuliers, sexe, etc.

Pour augmenter son cheptel, et avoir sous la main des rencontres toutes prêtes en cas d'imprévus, le M.J. doit conserver les caractéristiques des personnages morts ou laissés de côté pendant leur éducation. Ces renseignements peuvent être classés dans un cahier. Un M.J. perfectionniste peut y adjoindre quelques anecdotes représentatives de la rencontre, un passé original, une touche de quotidien, un tic, une habitude, un vice particulier, l'appartenance à une famille, un groupe ethnique ou politique qui rendront la silhouette plus crédible et son incarnation plus facile.

Le M.J. doit également se constituer des réserves de personnages secondaires interchangeables, de toutes les professions et classes sociales, passants, guerriers sauvages, paysans, policiers, fonctionnaires, E.T., et animaux pittoresques. Ces rencontres servent de dépannage si l'aventure traîne un peu en longueur ou pour brouiller les pistes ou, au contraire, pour remettre les aventuriers sur le droit chemin.

Une fois les rencontres générées et mises en fiches, il convient de les placer dans l'espace et dans le temps. C'est le rythme de décision des joueurs qui donnera l'ordre des rencontres. A chacune d'elles est attribué un lieu de rencontre permanent ou à certaines tranches horaires. Selon la fréquence souhaitée par le M.J. et l'emploi du temps qu'il a fixé au personnage, il établit les probabilités d'une rencontre.

Si un fonctionnaire partage son temps entre son bureau et sa maison en prenant ses repas au restaurant, les joueurs pourront le rencontrer chez lui si l'aiguille des minutes de la montre du M.J. indique la première moitié de l'heure et à son bureau si elle a dépassé la demie, entre zéro et cinq minutes, et entre trente et trente-cinq, on peut le trouver au restaurant. Au moment où le groupe d'aventuriers arrive au restaurant, le M.J. consulte sa montre : si l'heure ou la demie sont passées de plus de cinq minutes, les personnages ne rencontrent pas le fonctionnaire, à moins que l'aubergiste ne leur donne son adresse ou celle du bureau.

Les rencontres sont des étapes importantes dans le scénario. Certaines d'entre elles sont appelées à jouer un rôle capital dans le déroulement de l'intrigue. Alliés ou ennemis, informateurs ou obstacles, certaines rencontres tissent des liens privilégiés avec les personnages.

Les alliés

Si une compétence indispensable à la bonne marche du scénario n'est pas maîtrisée par un membre du groupe ou par un robot à leur service, le M.J. dépêche à leur intention une sympathique rencontre pourvue de la compétence nécessaire et tout à fait libre de s'engager aux côtés des personnages. Elle s'intègre au groupe et agit sous les

ordres des joueurs. Périodiquement, le M.J. se livre à un test de fidélité pour s'assurer qu'elle ne déserte pas (voir p. 18).

Guide ou porteur, troisième couteau ou mécano, médecin ou interprète, la rencontre doit être utilisée dans la limite de ses possibilités. Elle peut donner un coup de main en cas de « galère » si le M.J. l'estime vraisemblable et qu'un test de fidélité a été positif. Parfois elle sert de chair à canon, lorsque le M.J. veut montrer aux joueurs le grand danger qu'ils courent sans aller jusqu'à éliminer un de leurs personnages.

Les informateurs

Simples boîtes aux lettres placées là par le M.J., les informateurs ne sont que des silhouettes « couleur locale » qui disparaissent une fois leur tâche accomplie.

On distingue les « tireurs » qui allèchent les joueurs pour les attirer où souhaite le M.J., les « pousseurs » qui envoient les personnages dans la bonne direction, sous la contrainte s'il le faut, et les « emberlificoteurs » destinés à embrouiller les pistes quand les joueurs sont trop près d'une vérité qu'ils ne doivent pas encore connaître. Comme pour les alliés, un test de fidélité donne la valeur des renseignements qu'ils proposent. Le porte-parole des personnages ou celui qui donne des ordres à l'allié compare sa meilleure caractéristique mentale à un jeu de trois dés : la rencontre déserte ou ment si le résultat est supérieur.

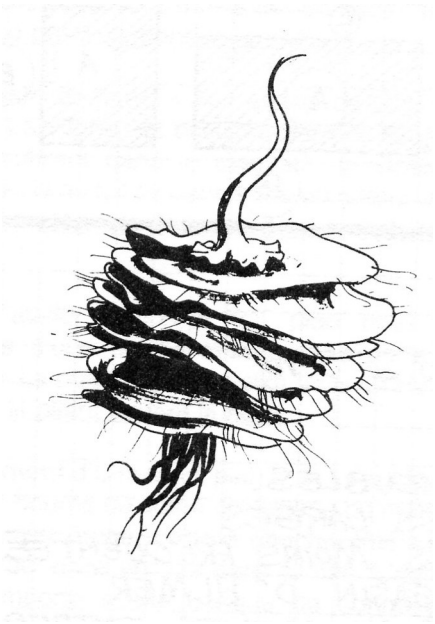
Les ennemis

A l'inverse des alliés, ils sont là pour mettre des bâtons dans les roues des joueurs, pour les poursuivre d'une rancune aussi tenace qu'imaginative. Les ennemis offrent au M.J. deux avantages : ils permettent une identification plus grande pour les joueurs confrontés au challenge toujours renouvelé d'un « ennemi intime » acharné (tous les feuilletons qui veulent qu'on s'attache facilement au héros lui adjoignent un ennemi mortel, sorte de double noir qui le complète). Le second avantage est d'avoir toujours sous la main un adversaire taillé sur mesure pour ses personnages.

Le comportement de l'ennemi est détestable : il n'hésite pas à fuir un combat défavorable pour, plus tard, ré-attaquer lâchement par derrière. Pour qu'un bon traître fasse de l'usage, le M.J. prévoyant doit toujours lui fournir une issue de secours ; par exemple, la poursuite qui se termine par la destruction de l'engin du traître et, suppose-t-on (à tort), de ce dernier, est toujours efficace, bien qu'elle ait beaucoup servi.

Les obstacles

Moins personnalisés que l'ennemi, les obstacles sont une cohorte de gardes, policiers, douaniers et pillards qui sont autant d'occasions de mettre en pratique les talents des personnages et d'épurer les rangs des canards boiteux.



La planète natale de Ti Sien Po, le marchand malachite, était Our IV, un des sept royaumes de l'amas de Gion. Sept planètes indépendantes de l'Empire formaient une turbulente confédération de mondes barbares, peuplés de trois races colonisatrices : les malachites de Sirius, race extra-terrestre, douce et cultivée, dont le commerce était la principale activité ; les karias, de Cassiopée, à qui une carapace chitineuse et d'énormes tentacules donnaient l'aspect de poux géants, ce qui seyait à leur réputation de farouches guerriers ; et enfin des humains ayant fui la Terre à cause de persécutions religieuses. La population des sept royaumes était un panachage des trois races dans des proportions diverses. Sur chaque monde, le roi était de la race la plus représentée. Un roi humain gouvernait quatre systèmes solaires, deux autres avaient un souverain karia et le dernier monde, Our, était gouverné par un roi malachite.

Depuis cinquante ans, les relations s'étaient détériorées entre les trois races. Dans chaque royaume, les conditions de vie des races minoritaires étaient devenues difficiles. Rixes, vexations, ségrégation, les incidents se multipliaient et tournaient parfois à l'émeute dans une ambiance de guerre civile. Les familles les plus riches émigraient vers des mondes où un roi de leur race possédait la majorité politique. La tension interplanétaire favorisait la course aux armements, course que perdit rapidement Our, la planète malachite isolée. Elle resta néanmoins indépendante, ni humains, ni karias ne souhaitant la déstabiliser au risque de la voir se tourner vers leur adversaire. Ti Sien Po racontait avec beaucoup d'humour la situation de sa petite planète marchande tenue en otage par deux races concurrentes.

Mais la neutralité malachite et la faiblesse de son armement avaient empêché Our de s'opposer à l'installation de pirates sur son sol. Impossible de faire appel aux bons offices karias ou humains sans déclencher la « guerre des sept royaumes »... impossible également de compter sur la protection de l'Empire, qui aurait sauté sur l'occasion d'établir une base ourienne et de créer une brèche fatale à l'indépendance des sept royaumes.

Ti Sien Po avait donc pour mission de recruter une équipe de volontaires indépendants pour s'attaquer aux pirates. Hélas ! le roi malachite ne pouvait offrir protection et assistance que dans la région d'Ourmansk, la capitale, et ne promettait d'autre récompense que le butin potentiel de la base pirate.

Jason McCord et ses amis se consultèrent rapidement. Leur situation financière était catastrophique et les commerçants de Kharg refusaient de leur faire crédit. Ti Sien Po proposa alors de fournir l'équipement nécessaire à l'expédition ; le marché fut conclu...

a suivre...

GENESE DES MONDES

La genèse des mondes permet de créer de toutes pièces le décor de l'aventure. Le M.J. doit connaître les caractéristiques principales de la planète où se tient l'action, sa taille, sa gravité, sa population exotique aux mœurs bizarres, etc. Les éléments nécessaires à forger un univers galactique digne de ce nom sont donnés dans ce chapitre comme ils doivent être découverts par les joueurs : par ordre de taille décroissant, comme un long travelling avant. Le joueur a une vision subjective d'un vaisseau interstellaire arrivant dans une région de la galaxie, choisissant un secteur galactique pour trouver une étoile dont le système planétaire contient le monde qui est le but de son voyage.

Dans cette version de base, le voyage interplanétaire, et *a fortiori* interstellaire, est hors du contrôle des joueurs. Le M.J. n'a donc besoin, pour son usage personnel, que de pouvoir identifier, puis situer les uns par rapport aux autres, les systèmes stellaires qu'il imagine. Les planètes forment le théâtre quasi obligatoire de toutes les aventures proposées aux joueurs.

Le M.J. commence par bâtir un secteur galactique qu'il peuple de mondes dont il tire ou choisit les caractéristiques ; les planètes contiennent parfois de la vie, une forme de civilisation, intelligente même, dont il convient de connaître le mode de vie, le niveau technologique, les ressources sans oublier l'aspect physique et la conscience politique des E.T.

Ce chapitre doit être un guide pour le M.J., destiné à lui fournir les grandes lignes d'un vaste univers cohérent et équilibré plutôt qu'un carcan pour son imagination. Rien ne l'empêche de sortir des sentiers battus et de créer des planètes hors normes (anneaux-mondes, planètes creuses ou géantes, etc.).

Planètes (voir tableau p. 51)

Secteur galactique

C'est l'unité de mesure utilisée pour les cartes de la galaxie. Sa taille varie selon la densité d'étoiles habitées qu'il contient. Pour que le M.J. puisse visualiser facilement les voyages interstellaires, cette portion de galaxie est projetée en deux dimensions sur une feuille de papier quadrillée. Un carré de dix carreaux de côté représente un secteur galactique.

Etoiles (Lancez un dé)

Pour chaque carreau du secteur galactique qu'il crée, le M.J. détermine la présence d'une étoile. La densité moyenne est d'une étoile sur deux. Elle peut être plus forte près du centre de la galaxie et plus faible à la périphérie (2/3 et 1/3 par exemple). Pour tous les résultats **1**, **2** et **3**, le M.J. notera, sur sa carte, la présence d'un **soleil.**

Système planétaire (Lancez un dé)

Une étoile sur deux environ est un soleil entouré de planètes. Pour chaque résultat de **1**, **2** et **3**, le M.J. notera la présence de **planètes**. Il lance trois dés qu'il additionne pour en connaître le nombre. Il doit donner un nom à ce système stellaire, généralement le même que la planète principale, dont il peut tirer les caractéristiques sur les tableaux suivants.

Taille (Lancez deux dés avec un MOD - 2

Pour connaître la taille de la planète principale, il faut multiplier le résultat du lancer de dés par 2 000 kilomètres ; le nombre ainsi obtenu est le diamètre de la planète. Si celui-ci est de moins de 6 000 kilomètres, cette planète est vraisemblablement la lune d'une planète plus grande, peut-être une géante gazeuse. Comme il s'agit de la principale planète, il y a peu de chances que ce système abrite une civilisation autochtone, il s'agit plutôt là d'une colonie minière exploitée par la civilisation de NT 5 la plus proche.

Gravité (Divisez le résultat T par six)

La gravité de la planète (G) est indiquée par le nombre obtenu pour la taille divisée par six ; le résultat s'exprime en « g ». La gravité joue un rôle important dans la mesure de la Force réelle des personnages venant de la Terre (gravité terrestre = 1 g)

La Force du personnage sous gravité anormale est divisée par G. Elle est donc plus grande sur des planètes à faible gravité, et moins sur des planètes lourdes. Cette opération est nécessaire pour connaître la capacité d'encombrement du personnage et pour les actions où la Force est la qualité utilisée.

Océanographie (Lancez deux dés avec un MOD –2 = O)

Pour connaître la proportion d'océans et de terres émergées, il faut multiplier le résultat du lancer de dés par dix pour cent (10 %). Un produit égal à zéro indique une planète désertique ; à cent, une planète-océan entièrement recouverte d'eau ou d'un liquide quelconque (ammoniaque par exemple).

Atmosphère (Multipliez le résultat T par le résultat O)

L'atmosphère d'une planète est fonction de sa taille et de son pourcentage de liquides. Le tableau d'atmosphère indique pour le produit obtenu la teneur de celle-ci et les précautions que doivent prendre les personnages humains pour y survivre. L'eau ou le liquide qu'on peut trouver sur une planète sans atmosphère se présente sous la forme solide, complètement gelée.

Vie

Selon l'aventure qu'il souhaite proposer, c'est au M.J. de décider si une planète abrite ou non la vie. Il est cependant peu vraisemblable qu'une vie définie selon nos critères humains et susceptible de se faire reconnaître et d'entrer en contact ou en concurrence avec nous, puisse surgir dans un milieu dépourvu d'atmosphère ou toxique à plus de 80 points. Ou alors il s'agit là d'une forme de vie tout à fait extraordinaire, dont la découverte pourrait être le but de l'aventure.

C'est à l'imagination qu'incombe aussi la tâche de préciser les détails des données fournies par les tableaux ou d'en expliquer, de façon logique, les

paradoxes. Mais n'est-ce pas souvent le point de départ d'une bonne histoire de science-fiction, qu'une démocratie capitaliste de NT préhistorique, ou une société industrielle, dont la population dépasse le milliard d'individus, vivant sous un régime communautaire ?

La rigueur dans la logique est aussi nécessaire : une civilisation de NT 4 (interplanétaire) ne peut manquer d'avoir colonisé d'autres planètes de son propre système solaire ; un E.T. amical ne peut se transformer brutalement en un monstre sanguinaire, sans qu'une explication logique vienne rassurer les joueurs décontenancés. Il est préférable que le M.J. se contente de générer quelques races E.T. qu'il connaît sur le bout du doigt, plutôt que de peupler son cosmos d'une multitude de créatures exotiques qui apparaissent et disparaissent si vite que les joueurs, et parfois lui-même, en arrivent à les confondre.

Intelligence (Lancez un dé)

Si le résultat est **1**, **2**, **3** ou **4**, la forme principale de vie sur la planète est **animale**. Cela ne veut pas dire qu'elle soit totalement inintelligente ; elle peut même, à l'instar des fourmis terrestres, avoir une forme de société organisée, modifier son environnement pour bâtir des abris, etc. Mais elle ne possède pas de langage articulé capable de transmettre des idées abstraites.

Si le résultat est **5** ou **6**, il s'agit d'une forme de vie intelligente possédant un langage et une civilisation plus ou moins avancée.

Après avoir créé, sur les tables, une nouvelle race E.T., le M.J. ne manquera pas de lui adjoindre deux ou trois spécimens de la faune locale, en particulier un animal domestique pour le transport, si la civilisation est de NT 1 ou 2.

Animaux extra-terrestres (voir tableau p.50)

Les missions peuvent amener les aventuriers sur des planètes pourvues d'une faune importante. Les rencontres avec les représentants de cette faune peuvent être purement accidentelles ; elles peuvent aussi être recherchées par les aventuriers, si leur but est l'observation zoologique ou la capture de spécimens rares, ou encore la chasse. Le M.J. doit donc préparer, à l'avance, des animaux de toutes sortes et agrémenter de détails de son cru les grandes lignes données par les tableaux.

Type d'alimentation (Lancez un dé)

Les animaux sont classés, avant tout, selon leur type d'alimentation : si le résultat est **1** : l'animal est **omnivore,** c'est-à-dire qu'il se nourrit de tout ce qu'il trouve. C'est un prédateur redoutable, au comportement imprévisible, agressif, capable de ruse. Il est généralement beaucoup mieux armé pour l'attaque que pour la défense.

Si le résultat est **2** ou **3** : l'animal est **Carnivore,** c'est-à-dire qu'il se nourrit d'êtres animés. Il n'attaque que lorsqu'il a faim ou s'il se sent provoqué.

Si le résultat est **4**, **5** ou **6** : l'animal est **herbivore,** c'est-à-dire qu'il se nourrit d'êtres inanimés. Généralement pacifique, doté de défenses efficaces, il ne combat, le plus souvent, que s'il est acculé.

Mode de déplacement (Lancez un dé)

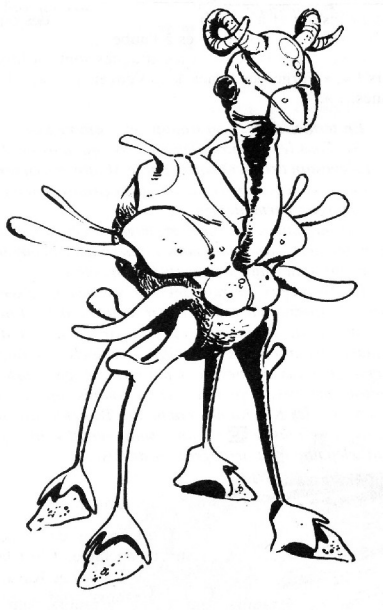
Le second aspect important est le mode de déplacement qui indique aussi l'environnement où on le trouve le plus souvent.

Si la planète où se situe l'action a plus de 70 % d'océans, on doit ajouter au lancer un MOD positif de **1** ; si elle a 100 % de liquide, le MOD est de +2.

Pour un résultat de **1** ou **2**, l'animal est **terrestre** et se déplace à l'aide de pattes, tentacules, ou pseudopodes divers, il marche, il court, il rampe, il grimpe. C'est au M.J. de préciser aux joueurs les détails de son mode de propulsion. Pour un résultat de **3** ou **4**, l'animal est **marin,** il nage, il flotte, il se propulse à l'aide de nageoires ou en puisant du liquide, ou par tout autre moyen imaginé par le M.J. Pour un résultat de 5 ou 6, l'animal est **aérien,** il vole, il plane, il se déplace dans l'atmosphère.

Force (Lancez deux dés plus le type d'alimentation)

La Force est la seule caractéristique utilisée par l'animal dans toutes ses actions. Qu'il s'agisse de combats au contact, de fuite ou même de tirs à distance, si le M.J. le dote de dards volants empoisonnés, c'est la Force qui sera employée. Pour connaître la Force de l'animal, il faut ajouter au dé du type d'alimentation (1 à 6) le résultat du lancer de deux dés.



Chourouha: hHerbivore, Marine

Arme (A déterminer par le M.J. selon les besoins du scénario)

On appelle « arme » le moyen d'attaque de l'animal ; il peut s'agir de cornes, de griffes, de crocs, de défenses, de filaments électriques ou de crachats empoisonnés selon l'arme choisie par le M.J. en accord avec la nature de l'animal.

Cette arme sert à déterminer les dégâts, dans toutes les attaques de l'animal. Pour connaître sa valeur destructive, il faut consulter le tableau des dommages (voir p.51).

Armure (Type d'alimentation multiplié par deux)

L'armure de l'animal est sa défense naturelle contre les attaques. Ce peut être une peau épaisse, une carapace d'écaillés ou encore une grande agilité ou une odeur particulièrement répugnante. Cette « armure » agit comme protection dans toutes les attaques que subit l'animal. Elle s'obtient en multipliant son type d'alimentation par deux.

Taille, poids, Endurance (Lancez un dé + TA.)

La taille, le poids et l'endurance sont aussi liés à son type d'alimentation. Comme pour les personnages, l'Endurance est la caractéristique utilisée en défense par l'animal. Pour connaître ces trois facteurs, il faut ajouter au type d'alimentation le résultat du lancer d'un dé, et se reporter au tableau utilisé pour les E.T. intelligents.

Apparence (Lancez un dé)

L'apparence est l'aspect général extérieur que présente l'animal aux yeux des aventuriers. Le tableau d'apparence utilisé est le même que pour les E.T. intelligents. Les apparences décrites sont, bien sûr, inspirées de modèles terriens, mais comment un M.J. pourrait-il décrire des formes ou des aspects inconnus sur Terre et, par conséquent, ne possédant pas de noms ? Il faut prendre les indications de la table comme des supports à l'imagination du M.J. pour créer des monstres exotiques et hauts en couleur. On lance un dé et on se reporte au tableau d'apparence E.T.

Rencontre (Lancez deux dés)

Toutes ces données permettent de faire vivre des races d'animaux plausibles et pittoresques. Mais il n'y a jamais une seule race sur une planète. Tous les animaux (y compris l'homme) vivent en équilibre dans une niche écologique commune à plusieurs espèces qui coexistent, luttent, s'aident et se nourrissent les unes des autres.

Si la rencontre avec l'animal n'est pas une simple péripétie (accident isolé survenant sur une planète peu civilisée), le M.J. doit créer, pour chaque planète, une demi-douzaine de races : les plus répandues. Une proportion logique serait, par exemple, de trois herbivores, deux carnivores et un omnivore. Il disposera ainsi d'une palette d'animaux entre lesquels choisir, lors d'une rencontre.

Au début de chaque journée sur la planète, le M.J. lance un dé pour connaître le nombre de rencontres que les aventuriers vont faire dans la journée. Ce dé peut subir des MOD négatifs selon le terrain (-2 dans un désert, -1 en montagne) ou les circonstances de la rencontre (-2 si les personnages utilisent un véhicule terrestre, -1 s'ils sont plus de cinq), ou d'autres MOD administrés, avec bon sens, par le M.J.

Comportement (Lancez deux dés)

Au moment choisi pour la rencontre, le M.J. lance deux dés et consulte le tableau des rencontres animales. Ce tableau indique le type d'animal rencontré et son comportement probable devant les personnages. Il existe cinq modes de comportement :

— Attaque sans provocation : l'animal attaque immédiatement le groupe.

— Attaque si provocation : l'animal n'attaque que s'il est provoqué. L'animal peut s'estimer provoqué si on lui tire dessus, ou si les aventuriers s'agitent ou font beaucoup de bruit, ou enfin s'il se sent menacé par une intrusion sur son territoire immédiat. Celui-ci est donné par la taille de l'animal multipliée par 10 (1 mètre s'il fait 10 centimètres, 200 mètres s'il fait 20 mètres).

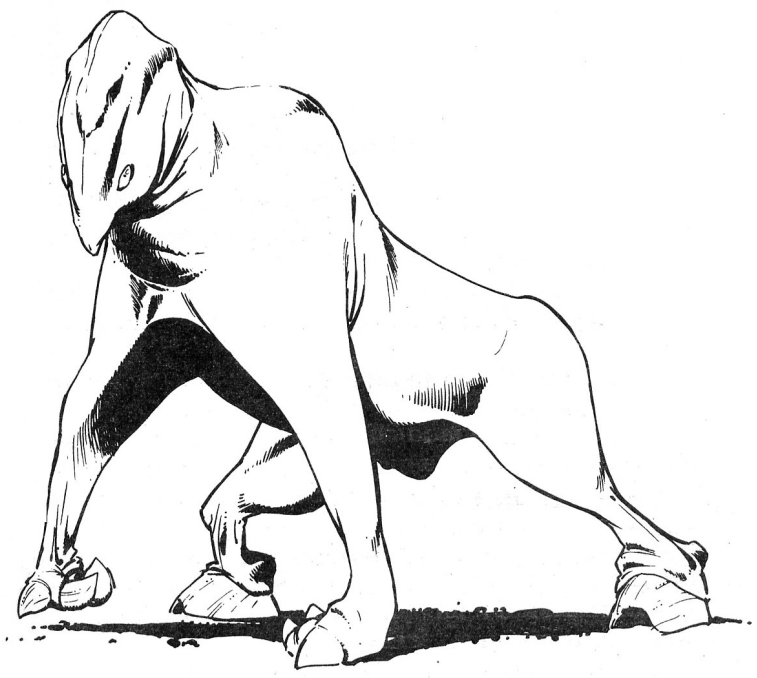
— Fuite sans provocation : l'animal s'enfuit dès qu'il aperçoit le groupe.

— Fuite après provocation : l'animal s'enfuit s'il s'estime provoqué.

— Fuite, puis attaque : l'animal commence par s'enfuir, mais revient attaquer, dès que les aventuriers ne sont plus sur leurs gardes.

Un seul lancer de dés suffit sur la table des rencontres, mais le M.J. qui désire donner plus de variété aux comportements peut effectuer un premier lancer pour connaître le type de l'animal et un second pour savoir son comportement.

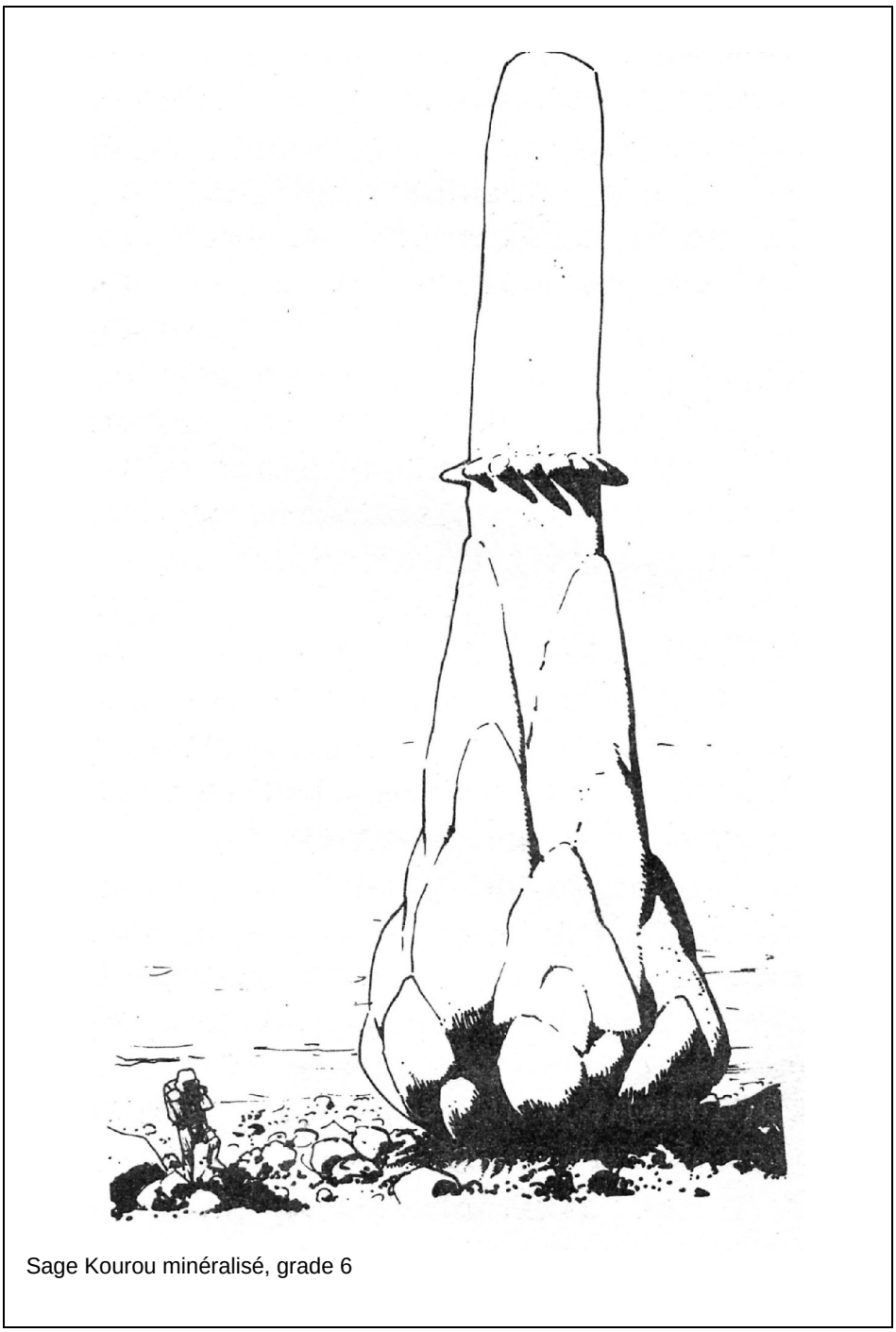
Carnivore



Stéraps: carnivore, Styx IV

Civilisations extra-terrestres (voir tableaux p. 53)

Parmi le quart de milliard d'étoiles qui peuplent notre galaxie, un grand nombre ont donné naissance à des planètes, au sein desquelles le miracle de la vie a pu se produire. Le second miracle, celui de l'intelligence, a sans doute dû se réaliser un bon nombre de fois, créant des êtres capables de s'unir en des civilisations de plus en plus évoluées, peut-être davantage que la nôtre. Toutefois, pour simplifier la tâche du M.J., et lui permettre de bâtir un univers cohérent sans trop d'interactions incontrôlables, une limitation arbitraire est imposée au niveau technologique des civilisations extra-terrestres du jeu de base : malgré le risque d'un boycott par les joueurs extra-terrestres, aucune civilisation E.T. ne peut dépasser le niveau technologique interplanétaire (NT 4). Si le résultat du dé de NT est 5 ou 6, il s'agit d'une planète colonisée par des humains de NT 5 ou 6.



Sage Kourou minéralisé, grade 6

Niveau technologique
(Lancez un dé)

Le résultat du dé indique le NT de la civilisation planétaire.

NT 1 : Préhistorique

Les E.T. ont maîtrisé l'usage de quelques outils et armes très primitives. Il s'agit généralement d'objets trouvés dans la nature et à peine modifiés. Ils possèdent un langage mais pas d'écriture ou de moyens de conserver l'expérience acquise autres que des mythes et des symboles.

NT 2 : Préindustriel

Ce niveau correspond à la période qui va du monde antique au Moyen Age terrien. Une forme d'artisanat s'est développée ainsi qu'une sorte d'écriture. La poussée démographique et une meilleure organisation sociale ont permis de commencer l'exploration de la planète, mais d'une manière pré scientifique et non systématique.

NT 3 : Industriel

Ce niveau couvre une période terrienne allant de la Renaissance à la Seconde Guerre mondiale. La rigueur scientifique est apparue et, avec elle, les machines de plus en plus sophistiquées. La civilisation E.T. commence à maîtriser son environnement et à l'adapter à ses besoins, plutôt que de le subir.

NT 4 : Interplanétaire

Ce niveau commence à l'heure actuelle et se termine avec la découverte d'un mode de propulsion plus rapide que la lumière, permettant d'atteindre d'autres systèmes stellaires. La civilisation E.T. a déjà colonisé au moins une des planètes de son système solaire, au moment où les humains les rencontrent. Si leur comportement est amical (voir plus loin), ils se sont intégrés à l'Empire galactique.

NT 5 : Interstellaire

II s'agit là d'une petite colonie humaine, avant-poste stratégique, unité d'exploitation d'une ressource locale, ou tout autre explication choisie par le M.J. Ces humains sont originaires du système

stellaire humain le plus proche. Ils sont à l'écart des grandes routes galactiques, ce qui explique le côté un peu désuet de leur technologie par rapport au niveau impérial : NT 6.

NT 6 : Intergalactique

Cette planète est une colonie importante de l'Empire. Elle est située sur une grande route galactique, et son astroport dernier cri voit passer chaque jour passagers et cargaisons en provenance de tous les mondes impériaux. C'est le point de départ quasi obligatoire de toutes les aventures.

Taille, poids, endurance (Lancez deux dés)

Ce tableau est utilisé également pour les animaux extra-terrestres ; dans ce cas, on ne lance qu'un dé, qu'on ajoute au TA. Taille, poids et endurance sont des facteurs intimement liés. Les tailles oscillent entre moins de 10 centimètres et plus de 20 mètres ; les poids, entre moins d'1 kilo et plus de 3 tonnes ; quant à l'Endurance, elle se définit par un nouveau lancer de un à trois dés, auxquels s'ajoutent les MOD indiqués.

Le résultat « variable » peut s'interpréter de deux manières : soit le M.J. choisit lui-même les caractéristiques de l'E.T. selon sa fantaisie (ou relance les dés), soit la taille, le poids et l'Endurance de la créature varient-elles selon les moments ; dans ce cas, le M.J. peut relancer les dés pour chaque rencontre différente, ou à l'intérieur de la même rencontre, changer la forme de l'E.T. s'il est touché par une action physique ou mentale.

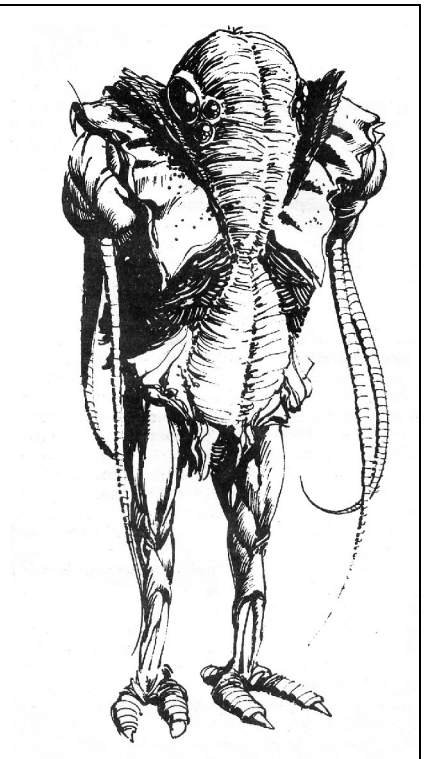
Apparence (Lancez deux dés)

(Pour les animaux E.T., on se sert du même tableau avec un seul dé)

Minéral : signifie que l'E.T. a la forme d'un cristal ou d'un morceau de rocher, ou encore de métal, etc.

Végétal : indique que l'E.T. ressemble à un champignon, un cactus ou une anémone de mer, etc.

Insectoïde : signifie que l'E.T. ressemble à une fourmi, une guêpe, ou une mante religieuse, etc.



Karia : théocratie guerrière NT4, Cassiopée.

Reptilien : indique un E.T. en forme de lézard, de dragon ou même de crapaud, etc.

Animal : l'E.T. se présente sous l'aspect d'un kangourou, d'un tapir ou d'un oiseau-mouche, ou encore d'un mélange des trois, etc.

Humain : ne peut indiquer qu'une civilisation terrienne ayant perdu trace de ses origines.

Humanoïde : permet toutes les variations imaginables autour de la forme humaine.

Mécanoïde : indique que l'E.T. est une machine ou un robot, ou qu'il en a la forme, ou encore qu'il est caché à l'intérieur.

Géométrique : signifie que l'E.T. a une forme géométrique très distinctive, hexagone cristallin, triangle lumineux ou cercle de feu, etc.

Énergétique : indique un E.T. difficile à décrire autrement qu'en terme de rayon, d'éclair ou d'aura ...

Variable : peut signifier une apparence non cataloguée ou d'un mélange de plusieurs apparences.

Caractéristiques

De même que les personnages humains, les E.T. agissent en fonction de leurs caractéristiques personnelles. Il est nécessaire que le M.J. les connaisse précisément, mais les joueurs doivent les ignorer le plus longtemps possible.

Intelligence : elle se calcule en ajoutant au NT le résultat 5 ou 6 obtenu au dé d'Intelligence (voir p. 20).

Force : elle est égale au résultat des dés sur le tableau Taille, Poids, Endurance.

Habileté : c'est la moyenne de la Force et de l'Intelligence.

Charme : c'est la moyenne de l'Intelligence et de l'Habileté.

Volonté : c'est la moyenne de la Force et de l'Habileté.

Population

Pour connaître la population d'une planète, il faut additionner le niveau technologique (NT) et le résultat du dé de taille (T). La somme est la puissance démographique de la planète : **P**.

La population est égale à 10 puissance **P**. Le nombre **P** indique le nombre de zéros après le 1. Par exemple, la Terre, à l'heure actuelle, est un monde de taille 6 (12 000 km de diamètre) et de NT 3 ou 4, donc P = 9 ou 10, et la population est située entre 1 milliard et 10 milliards d'individus (exception : population humaine d'une colonie de NT 5 = NT 1).

Civilisation (Lancez un dé + NT)

La civilisation est une donnée qui comporte de nombreux facteurs : trois d'entre eux sont donnés par le tableau. Pour le consulter, il suffit de lancer un dé que l'on ajoute au NT. On répète ensuite la même opération pour les deux autres facteurs.

Culture

II s'agit de l'activité principale de la race E.T., de sa spécialité.

Diverse : permet un choix du M.J.

Mystique : indique que la race est plutôt tournée vers les pouvoirs mentaux.

Guerrière : indique que son activité principale est la guerre.

Marchande : le commerce est son moyen d'existence.

Tekno : elle a développé une technologie avancée.

Navyborg : elle a entrepris une colonisation impérialiste des mondes environnants.

Nature

On appelle ainsi la conduite, le comportement habituels de cette civilisation E.T. devant des étrangers, des personnages humains par exemple.

De nature amicale, les E.T. se montrent ouverts et généreux, si elle est neutre, ils attendent de voir venir, si elle est hostile, il sera difficile de les convaincre par des mots, et le recours à la violence sera parfois inévitable.

Politique

C'est le mode de gouvernement adopté par les E.T.

Anarchie : pas de structures légales établies, pas de gouvernement proprement dit, chacun est libre de faire ce qui lui plaît.

Tribalisme : les E.T. se regroupent en tribus ou en clans, liés par une parenté ethnique.

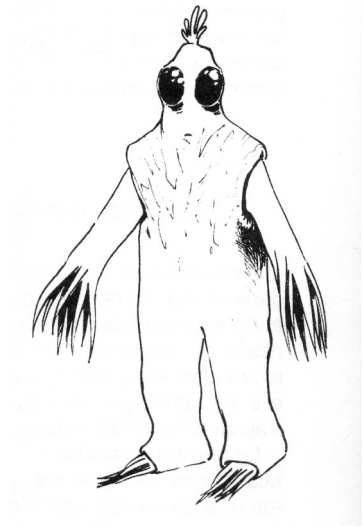
Communauté : la société s'est organisée sur une base collective où les biens sont partagés et les besoins de chacun sont assurés.

Monarchie : la société s'est dotée d'un chef unique très puissant dont l'autorité est acceptée par la majorité.

Bureaucratie : le pouvoir central s'est dilué dans une administration tentaculaire qui exerce une influence prépondérante.

Démocratie : par élections ou référendum, le pouvoir s'exerce, plus ou moins directement, par la volonté du peuple.

Technocratie : sous le prétexte de bienfaits pour le plus grand nombre, le pouvoir a été confisqué par une caste de spécialistes et de techniciens.



Yoki : bureaucratie NT3

Dictature : un chef unique s'est désigné lui-même, grâce à l'appui d'une faction armée, malgré l'opposition de la majorité du peuple.

Théocratie : le pouvoir est aux mains d'une secte religieuse dont l'autorité du chef est censée être d'essence divine.

Oligarchie : un petit groupe de personnes, une classe privilégiée, monopolise le pouvoir (ex. : aristocratie, matriarchie, gérontocratie, etc.).

Impérialisme : le gouvernement, très centralisé, a atteint une hégémonie qui lui permet d'avoir des visées de colonisation impérialiste des planètes et des étoiles proches.

Comportement

Le comportement est la caractéristique la plus fréquemment et la plus facilement utilisée par l'E.T., lors de confrontations. Celle-ci dépend essentiellement de la culture, de la spécialité exercée par l'E.T. La caractéristique utilisée est celle des professions humaines équivalentes : mystique = Volonté ; guerrière = Force ; marchande = Charme ; tekno = Intelligence ; navyborg = Habileté.

Ressources

L'éventail des richesses disponibles sur une planète est plus large à mesure que sa technologie et sa capacité d'échanges s'améliorent. Le niveau technologique indique tout d'abord le nombre de lancers de dés qu'il est possible d'effectuer par planète. Chacun d'eux est une marchandise disponible (une marchandise pour NT 1 à six pour NT 6) : selon le niveau, le nombre de dés lancés sera également différent. Pour les NT 1 et 2, on lance un dé avec un MOD de +2 ; pour les NT 3 et 4, deux dés avec un MOD de +1 ; pour les NT 5 et 6, trois dés.

Armement, protection

Ces renseignements sont fournis par le niveau technologique de la civilisation. L'armement des soldats et des groupes d'intervention est du niveau technologique de la planète ; celui des policiers est du NT –1 ; ce qu'on peut trouver dans la population civile est de NT -2 (minimum : NT 1). Si la nature de la civilisation est neutre ou hostile, les soldats bénéficient d'armes du niveau technologique immédiatement supérieur à celui de la planète, et les policiers du niveau technologique de celle-ci. La population civile, dans ce cas, n'a droit qu'à des armes de NT -3. Seuls les soldats et les groupes d'intervention sont équipés d'une armure du niveau technologique de la planète. Le reste de la population porte usuellement des vêtements ou des peaux pour le NT 1.

Cartographie

Sur sa feuille quadrillée 10*10, représentant un secteur galactique, le M.J. inscrit, sur les carreaux désignés par le sort, les emplacements de tous les soleils accompagnés de planètes où l'on peut trouver la vie. Chacun d'eux reçoit une lettre-code de A à Z, selon leur ordre d'apparition (de haut en bas et de gauche à droite). Dans le carreau, sont également inscrits les résultats des dés de taille, d'océanographie et le NT, s'il s'agit d'une vie intelligente. Pour chaque lettre d'un secteur galactique, le M.J. établit une fiche détaillée comprenant le nom de la planète principale et toutes les caractéristiques obtenues sur les tableaux concernant la planète, sa faune et ses éventuelles civilisations.

Astroports, Spatiodromes et Routes galactiques

Les mondes de NT 5 doivent être entourés en bleu, et ceux de NT 6 en rouge. Les mondes de NT 5 possèdent au moins un spatiodrome pouvant accueillir les navettes et les bulles antigrav ; les planètes de NT 6 possèdent un astroport

ouvert à toutes les sortes de vaisseaux. Les civilisations de NT 4 possèdent, elles aussi, des spatiodromes, mais une autorisation locale est nécessaire pour les utiliser.

Les mondes de NT 6 sont reliés entre eux par des lignes rouges représentant les grandes routes galactiques. Chaque monde de NT 5 est relié au soleil de NT 6 le plus proche par une ligne bleue, représentant une petite route galactique. Les grandes routes sont utilisées par tous, les petites routes seulement par les barges et les véhicules officiels.

Lois locales

Sauf indication contraire décidée par le M.J., les personnages sont assujettis aux mêmes restrictions que les citoyens locaux, en ce qui concerne l'armement, et une taxe obligatoire frappe les marchandises recherchées. Le port d'armes prohibées et la contrebande sont punis par la loi. Le châtiment particulier est laissé à l'appréciation du M.J. (si nature amicale = amende, neutre = prison, hostile = supplice ou mort).

Ti Sien Po ignorait l'emplacement exact de la base secrète des pirates de l'amas de Gion. Les forces ouriennes ne pouvaient assurer une couverture radar complète de la planète. Mais il connaissait, sur Kharg, le discret magasin qui servait d'entrepôt aux marchandises volées par les pirates. Le gérant, un humain nommé Ulmer, serait sans doute capable de localiser la base si on pouvait le contraindre à parler. C'était la seule piste qui s'offrait à eux, aussi nos aventuriers se rendirent-ils à l'adresse indiquée.

C'était dans le quartier Est de la ville de Kharg, une ruelle sombre dans un coin peu reluisant. Tout semblait calme autour du magasin ; Jason entra le premier. Aucune marchandise n'était exposée, le sol et les murs étaient propres et brillants, le décor tranchait résolument avec la ruelle sombre qu'ils venaient de quitter. Quelques personnes attendaient de se faire servir derrière un comptoir. Au moment où le groupe entra, un karia de grande taille se détacha du mur contre lequel il était appuyé et s'avança a leur rencontre.

L'esclandre dura quelques minutes. Le colosse ne voulait rien savoir : ils n'avaient pas les recommandations nécessaires et n'entreraient donc pas. Il ne voulait même pas aller chercher le patron. Joe, le soldat, craqua le premier et mit un terme à la conversation en flanquant son poing sur la face insectoïde du cerbère herculéen. Après un échange un peu confus, le géant karia appela à l'aide et quatre humains surgirent de derrière le comptoir, un couteau à la main...

à suivre...

Malachites : démocratie marchande NT4

3

ACTIONS

PROCÉDURES

Vous pouvez expérimenter le fonctionnement du jeu de rôles en utilisant la procédure R.O.L.E. Vous constaterez qu'elle est souple et très simple. Trop simple peut-être. La *qualité* physique ou mentale reste une notion très vague. Vous disposez de personnages plus précis, plus fins. Pour en tirer le meilleur parti, et si vous pensez maîtriser suffisamment le jeu de rôles, voici quelques procédures plus réalistes sans être beaucoup plus complexes.

Actions automatiques

II y a dans la vie des actions ordinaires qui, dans des circonstances normales, réussissent toujours. De même, dans un jeu de rôles, il n'est **pas besoin de jeter les dés** pour savoir si le personnage peut marcher, courir ou monter un escalier. A moins que le personnage ne soit malade, blessé ou en état de stress. Dans ce cas, le M.J. doit en tenir compte et, parfois, procéder à un *jet sous caractéristique.*

Jet sous caractéristique

Chaque caractéristique représente un champ d'action possible pour le personnage-joueur. Pour connaître le résultat d'une action qui ne relève pas d'une compétence particulière, le M.J. peut lancer deux dés (2D) sous la caractéristique qu'il estime concernée par cette action.

Par exemple, un jet sous Discrétion, si le personnage veut pénétrer dans une pièce où quelqu'un dort; ou un jet sous Perception s'il écoute une conversation qui ne le regarde pas.

Porter un objet lourd, défoncer une porte ou pousser une voiture demande de la Force ; escalader une montagne courir dans une foule, sauter d'un camion en marche réclame de l'Habileté ; traverser à la nage une rivière, marcher dans la neige, courir 40 kilomètres pour annoncer la victoire de Marathon de l'Endurance.

- Si le résultat des dés est inférieur ou égal à la caractéristique requise, l'action réussit.
- Sinon, elle échoue.

Pour juger du résultat, le M. J. peut se reporter à la table R.O.L.E. p.53

TEST DE COMPÉTENCE

Une action plus complexe réclame de l'expérience ou de l'attention. Elle peut être résolue par un *test de compétence.*

Le M.J. doit faire entrer chaque action dans le cadre d'une compétence précise.

Le seuil de réussite sera indiqué par :

— une des trois caractéristiques primaires utilisables avec cette compétence (au choix du M.J.),

— à laquelle s'ajoute le niveau de compétence. Le nombre de dés à lancer varie en fonction de la difficulté de l'action et de la précision que souhaite atteindre le P.J.

Comment s'effectue un test de compétence ?

Chaque fois qu'un personnage-joueur envisage d'accomplir une action dont le résultat n'est pas acquis d'avance,

— le Maître de Jeu estime la **difficulté** de cette action,

— le joueur indique la **précision** ou la rapidité de son geste,

— le M.J. ou le P.J. lance **un à cinq dés**,

— le Maître du Jeu interprète **le résultat.**

Estimation du Maître de Jeu

Le Maître de Jeu doit se représenter parfaitement la situation. Quand le joueur propose une action pour son personnage, le Maître de Jeu détermine la compétence utilisée. Celle-ci peut être mise en application avec trois caractéristiques différentes (indiquées par les signes qui l'accompagnent). Le M.J. doit choisir parmi celles-ci laquelle s'applique le mieux a la situation.

Puis, en son for intérieur, il estime les avantages et les inconvénients qui accompagnent le projet du personnage-joueur.

● Si la tâche lui paraît complexe, que les obstacles, connus et inconnus du P.J., s'accumulent que les protagonistes (P.N.J.) sont franchement hostiles et que le PJ. manque totalement du matériel adéquat le M.J. peut qualifier la situation de DIFFICILE

● Si, au contraire, tout se passe le mieux du monde, que la besogne est simple et la voie toute tracée, que règne la confiance générale grâce à la profusion de l'équipement le plus performant le M.J. peut sereinement juger les circonstances faciles

SUCCÈS			
P.J. / M.J.	VAGUE	NORMAL	PRÉCIS
DIFFICILE	favorable	très bon	miraculeux
MOYEN	à peine favorable	bon	fantastique
FACILE	médiocre	assez bon	excellent

ÉCHEC			
P.J. / M.J.	VAGUE	NORMAL	PRÉCIS
DIFFICILE	diabolique	très mauvais	défavorable
MOYEN	cauchemardesque	mauvais	à peine défavorable
FACILE	catastrophique	assez mauvais	minable

● Enfin dans une situation intermédiaire où avantages et inconvénients s'équilibrent, où aucun trait saillant ne s'impose, où le M.J. hésite, il doit considérer la difficulté de l'action envisagée comme MOYENNE.

Intention du personnage-joueur

De son côté, le joueur doit indiquer au Maître de Jeu la précision qu'il entend donner à son action

● Si le joueur doute des capacités de son personnage, s il accomplit cette action tant bien que mal parce qu il le faut bien, qu'il ne cherche pas à obtenir une solution décisive ou définitive mais se contente d'un résultat approximatif, l'action peut rester VAGUE.

● Au contraire, s'il est sûr de sa technique et de son expérience, qu'il veut faire un coup d'éclat, accomplir son geste à la perfection et aboutir à un résultat définitif, l'action doit être PRECISE.

● Enfin, et dans la plupart des cas, si le personnage, sans être un expert, possède une relative expérience de ce type d'action, qu'il veut l'accomplir du mieux possible sans trop de risques ou d'efforts et veut mettre toutes les chances de son côté pour parvenir à un honnête résultat, l'action est NORMALE.

Mais il y a des situations où le facteur déterminant n'est pas la précision. L'action prévue par le joueur réclame de parvenir à un but fixe et précis. Par contre, le paramètre décisif est plutôt le temps d'exécution. Le M.J. estime grosso modo l'unité vraisemblable de temps nécessaire pour l'accomplissement de la tâche : seconde, séquence d'action, minute, heure, 12 heures, 24 heures, semaine, mois, année, décade, siècle...).

● Si le joueur n'est pas pressé et qu'il souhaite accomplir sa tâche nonchalamment sans tenir compte du temps que cela lui prendra, il peut décider d'opérer dans un laps de temps supérieur à l'estimation du M.J., donc dans un mode lent.

● Au contraire, si le temps presse, que le danger menace et que sa sécurité peut être compromise si le personnage n'accomplit pas sa tâche en un temps record, le joueur peut choisir le mode rapide.

Enfin, si le joueur, sans être contraint de se hâter pour une question de vie ou de mort, ne souhaite néanmoins pas perdre trop de temps, il décidera d'exécuter son action dans un « timing » NORMAL.

Le nombre de dés à jeter sera bien sûr d'autant plus grand que le joueur veut parvenir rapidement à ses fins. Si le jet échoue, le personnage peut faire une nouvelle tentative dans l'unité de temps supérieure.

Enfin, ce paramètre temporel peut être totalement inversé si le but recherché est la durée pendant laquelle le personnage peut espérer tirer bénéfice de son action avant d'être contraint de faire une nouvelle tentative. C'est alors la plus longue durée qui réclamera le plus de dés.

La même action peut combiner les trois ordres de difficultés. Le M.J., selon la situation, peut décider de tester l'action globalement en un seul lancer de dés, ou de faire tirer trois fois les dés pour déterminer la précision, le temps d'exécution et la persistance de l'action.

Lancer de dés

La table ci-dessous indique le nombre de dés à lancer.

● Lorsque la somme obtenue aux dés est **égale ou inférieure** au seuil de réussite, le résultat est positif, l'action réussit.

● Si elle est **supérieure,** l'action échoue. Bien sûr, la qualité du résultat dépendra étroitement de la difficulté de la tâche et du degré de précision atteint.

Interprétation du résultat

En consultant les tables ci-contre, le Maître de Jeu trouve l'adjectif qualifiant l'ambiance du résultat. A lui de l'interpréter en fonction de la situation et de l'objectif souhaité par le joueur.

Dans des conditions difficiles, si le P.J. réussit, le résultat obtenu avec une action vague sera favorable, sans plus. Avec une action précise dans les mêmes conditions, le succès deviendra miraculeux !

A l'inverse, l'échec, dans les mêmes conditions difficiles, d'une action précise ne sera que défavorable, le personnage n'échouera que de justesse. Tandis que, si l'action est vague, cela risque de tourner très mal, comme si le diable se mettait de la partie.

Par exemple : le joueur souhaite que son personnage répare un moteur de NT 3 qui est tombé en panne. Le M.J. choisit bien sûr de tester la compétence **63** *Mécanique ◑△○. S'agit-il de réparer le plus vite possible ? le M.J. choisit la Force △ et teste la rapidité d'exécution. De réparer précisément la pièce défaillante ? il choisit l'Habileté ◑ et la précision. De faire la réparation la plus durable ? il teste la Volonté ○ et la durée. Pour juger de la difficulté, tout dépendra des conditions où s'effectue la réparation, de l'outillage et des pièces de rechange disponibles et de la gravité de la panne.*

Si le personnage, perdu dans un désert, ne disposant que d'une clef anglaise pour réparer son moteur, réussit une réparation précise, rapide et qui dure jusqu'au retour à la civilisation la plus proche, le résultat tient du miracle. Par contre, s'il prend son temps pour faire une vague réparation, le personnage parviendra a un résultat favorable mais devra sans doute répéter souvent l'opération.

Jet d'évasion

L'évasion (mentale ou physique) d'un personnage est la moyenne de ses trois caractéristiques physiques (Habileté + Force + Endurance : 3) ou mentales (Charme + Intelligence + Volonté : 3).Elle peut avoir deux applications :

— Lorsque le Maître de Jeu n'arrive pas à faire entrer une action dans une catégorie prévue (caractéristique ou compétence).

— Et lorsqu'un P.J. souhaite échapper à une action dirigée contre lui.

Quand un P.N.J. parvient à « séduire » un personnage contre la volonté de son joueur, par exemple, ou s'il veut éviter une attaque, la noyade, etc., le M.J. compatissant peut tenter un jet d'évasion pour sauver le personnage.

Le Maître de Jeu lance alors trois dés.

● Si la somme des dés est **inférieure ou égale** à l'évasion, le joueur échappe aux conséquences de l'action.

● Si elle est supérieure, il ne peut éviter de les subir.

Lorsqu'il vit que les choses tournaient mal et que ses acolytes cédaient devant le groupe d'aventuriers, Ulmer s'enfuit vers le comptoir. Il bouscula Lili Rémora qui tentait en vain de dégainer son étourdisseur, sauta d'un bond par-dessus le comptoir et s'engouffra dans la porte dissimulée derrière le rideau. Dès qu'ils se furent débarrassés de leurs adversaires, les aventuriers se lancèrent à sa poursuite. Au fond d'un couloir, une porte s'ouvrait sur un vaste entrepôt bourré de marchandises. Traveller fut la première à repérer Ulmer, qui se frayait un chemin parmi l'amoncellement de caisses. Il grimpa dans un gros glisseur blindé et démarra immédiatement. Traveller sortit son laser et fit feu sur le glisseur...

La machine pila sur place. Une forme sauta de l'arrière et courut vers Traveller. Elle identifia instantanément la silhouette d'un robot de combat qui s'avançait vers elle, menaçant, tandis que le glisseur redémarrait sur les chapeaux de roues. Traveller eut juste le temps de tirer une dernière fois sur le fugitif avant que le robot ne soit sur eux.

Le faisceau conjugué de leurs armes fit fondre la carapace blindée du robot. Soudain, il explosa dans un déluge de feu et de débris incandescents. Ils se jetèrent à terre. Quand la fumée fut retombée, ils purent apercevoir le glisseur foudroyé par la dernière décharge de Traveller. Abandonné par Ulmer dans sa fuite, il bloquait l'unique sortie du hangar. La porte donnant sur le magasin était enfouie sous les décombres de l'explosion, impraticable. Ils étaient coincés dans le hangar...

à suivre ...

P.J. / M.J.	VAGUE LENT ou PROVISOIRE	NORMAL	PRÉCIS RAPIDE ou DURABLE
DIFFICILE	3 dés	4 dés	5 dés
MOYEN	2 dés	3 dés	4 dés
FACILE	1 dé	2 dés	3 dés

TEST DE COMPÉTENCE

PHYSIQUE

Les combats peuvent se dérouler à mains nues, au contact ou à distance de l'adversaire. Plusieurs facteurs entrent en jeu pour déterminer la victoire ; par ordre d'importance, ce sont : les qualités personnelles des combattants, les armes et armures utilisées, l'expérience et les circonstances du combat, ainsi qu'un facteur aléatoire.

Les qualités physiques employées pendant les combats comprennent également les qualités morales qui leur sont liées : Force = confiance et agressivité, Habileté = réflexe et précision, Endurance = persévérance et stoïcisme.

Ce sont elles, et non les armes, qui emporteront la décision. Un homme entraîné et possédant un instinct de tueur a plus de chances de remporter un combat avec un canif qu'un novice armé d'un pistolet.

Combat rapproché

Par combat rapproché, il faut entendre tous les combats, à mains nues ou avec des armes, où les adversaires sont en contact. La distance qui les sépare ne dépasse pas 5 mètres.

Quand le personnage (P.J. ou P.N.J.) décide d'entamer un combat, le Maître de Jeu arrête son récit :

— avant tout, il lui faut repérer précisément la **position** des protagonistes,

— déterminer si l'un d'eux n'a pas **l'initiative,**

— puis les adversaires décident secrètement de l'attitude qu'ils vont prendre,

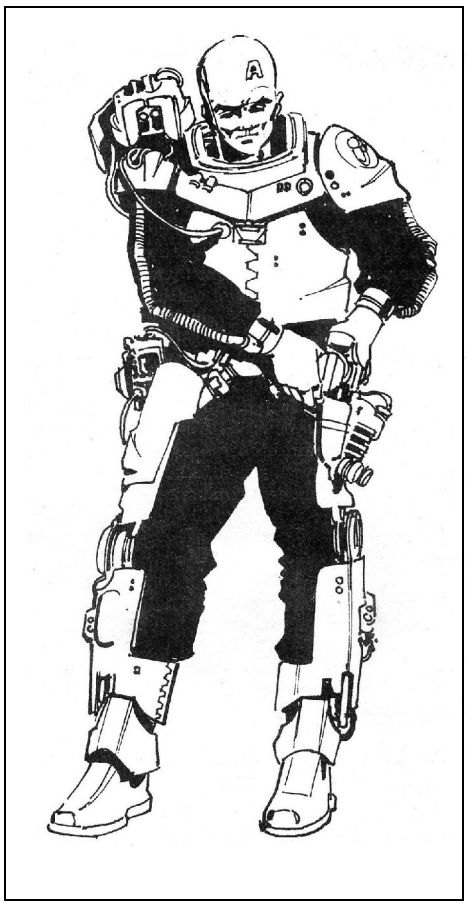
— chacun d'eux déclare au Maître de Jeu **l'endroit** où il souhaite frapper son adversaire et la **précision** qu'il apporte à son coup,

— les deux adversaires lancent simultanément un certain nombre de dés pour savoir si leur coup « passe »,

— le Maître de Jeu consulte le **tableau des dommages.**

Cette procédure est répétée pour chaque séquence d'actions pendant toute la durée du combat.

Si aucun des adversaires ne demande grâce, le combat ne cesse que lorsque



l'un d'eux est hors de combat ou hors de portée.

Position sur le terrain

En préparant son scénario, le Maître de Jeu a imaginé de placer à l'entrée du village où se passe l'action un homme armé. Lorsque, dans la partie, les personnages-joueurs sont sortis de la forêt, et qu'ils ont aperçu le village, ils ont décidé de se diriger vers les premières maisons.

Sans trop insister pour ne pas leur donner l'éveil, le Maître de Jeu leur a demandé de préciser dans quel ordre marchaient leurs personnages.

« Passé le coin de la première case délabrée, vous tombez sur un immense gaillard muni d'un paralyseur qui vous barre le passage, l'air renfrogné. Que faites-vous ? »

Les joueurs hésitent et commencent à discuter entre eux. « Un instant ! » réclame le M.J., qui dessine rapidement sur une feuille de papier (ou, mieux, sur un tableau de plastique effaçable) un plan de la partie visible du village. Entre les deux premières maisons, il place une figurine représentant le soldat. Il place ensuite les figurines des P.J. dans l'ordre qu'ils lui ont indiqué.

C'est au M.J. qu'incombe la responsabilité de positionner précisément les combattants pendant toute l'action.

Des figurines de jeu de rôles sont en vente dans les boutiques spécialisées dans le jeu de simulation, mais elles ne sont pas indispensables. Un petit soldat, un pion d'échecs ou une capsule de bière feront aussi bien l'affaire. Il s'agit surtout de pouvoir bien visualiser la situation, de savoir qui est le plus proche du guerrier inconnu, de la première maison, quel personnage est en position pour attaquer ou, au contraire, se cacher sans avoir été aperçu par l'homme armé.

Le tir est possible pour deux adversaires entre lesquels on peut tracer une ligne droite qui ne rencontre aucun obstacle (murs, végétation, accidents de terrain, etc.). Si les combattants sont en vue l'un de l'autre, celui qui a l'initiative peut tirer ou se déplacer pour atteindre une position favorable.

Séquences d'actions

Si un joueur décide de combattre, la continuité de l'histoire va se fragmenter en courtes séquences d'actions successives. Chacune d'elles dure *6 secondes* pendant lesquelles les personnages agissent simultanément :

— *se déplacer :* l'attaquant peut se déplacer pour se rapprocher de son adversaire ou le fuir, s'il désire éviter le combat, se cacher, se baisser, ramper ou se relever ;

— *dégainer :* si l'attaquant désire se servir d'une arme qu'il ne tient pas dans les mains, il doit dégainer. Si l'arme en question est un étourdisseur, un paralyseur subsonique ou un désintégrateur anti-G, il doit régler la puissance de son arme et annoncer son choix au M.J. ;

— *recharger :* quand son arme est vide, le joueur qui possède un chargeur supplémentaire, peut recharger ;

— *combattre :* selon la distance qui le sépare de son adversaire ou l'arme qu'il utilise, l'attaquant peut effectuer un

combat à mains nues, au contact ou à distance.

Selon les circonstances particulières de la situation, le M.J. décide ce qu'il est possible de faire ou pas pendant ces 6 secondes.

Initiative

Avoir l'initiative signifie pouvoir porter le premier coup sans que l'autre puisse immédiatement répliquer. C'est donc un avantage important et le **Maître de Jeu doit être le seul à décider qui a l'initiative.**

Il doit impérativement trancher, et sa décision est sans appel.

Il est des circonstances où un seul des adversaires peut avoir l'initiative. *C'est par exemple le cas lorsqu'il s'approche derrière son ennemi pour lui flanquer un coup sur la tête, ou lorsque l'adversaire est endormi ou entravé.*

Pour prendre sa décision, le Maître de Jeu doit tenir compte de tous les facteurs en présence.

Il existe des facteurs objectifs : *Un des adversaires est caché, ou il jouit de la confiance de l'autre, etc.*

Il existe aussi des facteurs plus subjectifs, comme l'attitude des joueurs dans la partie : Certains se montrent méfiants et interrogent sans cesse le M.J. pour lui demander des détails sur les circonstances précises qui les entourent ; d'autres, au contraire, déambulent dans l'aventure comme des promeneurs du dimanche. Et le M.J. doit préciser lourdement les détails significatifs. Dans ce cas, il est rare que les personnages puissent bénéficier de l'initiative.

Si le M.J. ne parvient pas à prendre une décision rapide pour départager les adversaires, il peut se livrer à un test : pour chaque camp en présence, il additionne l'Habileté de tous les protagonistes, puis divise la somme obtenue par leur nombre, pour établir une moyenne dans chaque camp ; à cette moyenne peuvent s'ajouter des MOD de circonstances *(si un camp est caché, ou possède des lunettes de nuit, ou encore survole l'adversaire dans un véhicule aérien, par exemple).* Le camp obtenant le meilleur résultat aura l'initiative. Enfin, en cas d'égalité absolue, le M.J. lancera deux dés pour chaque camp et pourra ainsi les départager.

Embuscade

Un des moyens de s'assurer l'initiative est de tendre une embuscade à son adversaire. Pour régler cela, on utilise la procédure d'action normale avec la compétence Tactique **31** ◭◯◑.

Cette procédure est utilisée aussi bien pour tendre l'embuscade, que pour la déjouer. Lorsqu'un personnage-joueur éprouve de la méfiance et souhaite s'assurer qu'un ennemi ne lui prépare pas un mauvais tour, il peut demander un test de Tactique opéré en secret par le M.J.

Un résultat positif VAGUE indiquera la présence d'une menace indéfinie, MOYEN lui fera entendre un bruit suspect ou percevoir un mouvement inhabituel, PRÉCIS lui fera découvrir l'embuscade dans toute sa perfidie.

Attitude

Ensuite, les protagonistes du combat doivent déterminer **l'attitude** de leur personnage. Il y a trois attitudes possibles au cours d'un combat ; elles sont liées à l'usage d'une caractéristique précise :

● **Attaque :** le personnage-joueur lance une attaque franche et directe sur son adversaire ; il utilise sa **Force** ◭.

● **Feinte :** le personnage-joueur cherche à éviter le coup de son adversaire et à lui porter une feinte ; il se sert de son **Habileté** ◑.

● **Parade :** le personnage-joueur reste sur ses gardes et consacre son énergie à parer le coup de son adversaire ; il use de son **Endurance** ◯.

Cette décision est prise simultanément et secrètement par les adversaires. Il y a plusieurs moyens d'y parvenir concrètement.

● Au début de chaque séquence d'actions, le joueur et le Maître de Jeu inscrivent sur une feuille de papier libre l'attitude choisie et la caractéristique qui l'accompagne. Cela fait un peu de paperasse, mais interdit toute contestation.

● Ils peuvent aussi se livrer à une partie de « poker chinois ». Une tierce personne compte à haute voix : « 1, 2, 3 », et les deux adversaires font simultanément un signe avec la main :

— la **main ouverte** signifie **l'attaque**,

— l'**index et le majeur écartés** indiquent la **feinte**,

— le **poing fermé** signifie la **parade**.

● Enfin, les joueurs peuvent disposer chacun de trois morceaux de papier où sont inscrits le nom d'une attitude, la caractéristique employée et le signe qui la symbolise.

Selon l'attitude choisie par chacun, il existe au maximum 6 cas de figure :

◭ Attaque contre attaque ◭

Les deux adversaires s'infligent mutuellement des dégâts, selon le résultat de leurs lancers de dés.

◭ Attaque contre feinte ◑

Celui des adversaires qui obtient le meilleur résultat aux dés inflige des dégâts à l'autre.

◭ Attaque contre parade ◯

On fait la différence entre les résultats des dé ; le meilleur inflige à l'autre les dégâts correspondants à la différence.

◑ Feinte contre feinte ◑

Rien n'arrive, on passe à la séquence d'actions suivante.

◑ Feinte contre parade ◯

Rien n'arrive, on passe à la séquence d'actions suivante.

◯ Parade contre parade ◯

Rien n'arrive, on passe à la séquence d'actions suivante.

	ATTAQUE	FEINTE	PARADE
ATTAQUE	A et B	A ou B	A - B
FEINTE	A ou B	rien	rien
PARADE	A - B	rien	rien

Précision / hauteur du coup

Chaque combattant indique au Maître de Jeu la précision qu'il souhaite donner à son coup. Il lui déclare également à quelle hauteur il a l'intention de frapper son adversaire. Plus le coup envisagé sera haut et précis, plus il sera difficile à réussir. Mais il sera aussi plus efficace !

Précision

VAGUE Le personnage assure le coup ; les chances de réussite sont grandes, mais le résultat médiocre.

MOYEN L'attaquant frappe là où ça fait mal, avec une chance de réussite normale.

PRECIS Le personnage veut toucher un endroit précis, soit pour tuer, soit au contraire pour désarmer en douceur.

Hauteur du coup

BAS Le personnage vise les jambes de son adversaire.

MOYEN L'attaquant vise le corps ou les bras.

HAUT Le personnage cherche à frapper la tête.

Bien sûr, si l'adversaire est un nain ou qu'il est à genoux ou encore juché sur un tabouret, la *hauteur du coup* doit être adaptée à la situation.

Dans tous les cas, le joueur doit expliquer très exactement au M.J. l'intention de son personnage. En cas d'ambiguïté ou de contestation, c'est toujours le Maître de Jeu qui tranche.

Le tableau ci-dessous indique, à l'intersection de la hauteur du coup et du degré de précision choisi, le nombre de dés à lancer pour la tentative.

PRÉCISION HAUTEUR	VAGUE	MOYEN	PRÉCIS
HAUT	3 dés	4 dés	5 dés
MOYEN	2 dés	3 dés	4 dés
BAS	1 dé	2 dés	3 dés

Tentative de coups

Ensemble, les adversaires lancent le nombre de dés indiqué par le tableau. Pour chacun, le M.J. fait la somme des dés.

Le seuil de réussite est indiqué par :

— la caractéristique utilisée
attaque = Force ,
feinte = Habileté ,
parade = Endurance .

— assortie du niveau de compétence.

Combats au contact 34

On appelle « combat au contact » tous les combats à faible distance (moins de 5 mètres) impliquant des armes de poing (NT 1 = bâton, 2 = épée, 3 = pistolet à balles, 4 = pistolet à aiguilles, 5 = étourdisseur, 6 = karatapoigne).

Les armes de tir et de jet peuvent également être utilisées dans un combat au contact, si la distance séparant les adversaires est au minimum de 2 mètres.

Combats à mains nues 32

Si l'attaquant n'utilise pas d'armes, il s'agit d'un combat à mains nues (même si l'attaquant est un E.T. muni de tentacules). Les adversaires doivent être à moins de 2 mètres de distance.

- Si la somme des dés est égale ou inférieure au seuil de réussite, le coup porte.
- Si elle est supérieure, le coup rate.
- Lorsque les deux adversaires ratent leur coup, on passe immédiatement à la séquence d'actions suivante.
- Quand **un seul des deux réussit,** c'est lui qui inflige des dégâts à l'autre.
- Si **les deux réussissent** leur tentative, le M.J. compare les résultats selon l'attitude choisie par chacun et se reporte au tableau des dommages.

	ATTAQUE	FEINTE	PARADE
ATTAQUE	A et B	A ou B	A- B
FEINTE	A ou B	rien	rien
PARADE	A- B	rien	rien

Dommages infligés (voir tableau p. 51)

Tout d'abord, il faut se reporter au tableau correspondant à l'arme utilisée. Puis, à l'intersection du nombre de dés utilisés pour la tentative et du résultat obtenu aux dés, se trouve inscrit le nombre des points de dommages occasionnés par le coup. Ces points sont immédiatement retranchés de la *résistance physique* de la victime.

Si le joueur le précise au M.J., avant de lancer les dés, il peut « retenir son coup ». Il fait moins de dommages que la table ne l'indique. Dans ce cas, il doit indiquer les dommages maximaux qu'il souhaite infliger à l'autre.

Localisation des blessures

La localisation des blessures dépend, bien sûr, de la hauteur du coup, mais aussi de sa précision. On considère en effet que le défenseur ne reste pas totalement passif à subir les coups de son assaillant : instinctivement, il cherche à se protéger, il lève le bras ou efface son corps pour mettre à l'abri ses parties vitales.

Le tableau ci-dessous indique la partie du corps qui a le plus de risques d'être touchée, selon le coup.

	VAGUE	MOYEN	PRÉCIS
HAUT	Épaule	Tête	Oreille, cou, etc.
MOYEN	Bras	Torse	Main, cœur, etc.
BAS	Jambe	Bas-ventre	Genou, aine, etc.

Pour un coup PRÉCIS, le joueur indique **avant la tentative** où il compte toucher.

Le M.J. décide, selon la situation, de quel côté arrive la blessure. Au besoin, il a recours au hasard. Cette localisation est valable pour deux adversaires debout, l'un en face de l'autre. Si le défenseur, au moment du coup, est à terre ou au contraire juché sur un escalier, il est évident que le tableau ci-dessus doit être adapté.

Une blessure mortelle peut être située à un endroit inattendu, la main par exemple. La mort survient alors soit de blessures antérieures, soit d'un arrêt cardiaque dû au choc ou à l'hémorragie. Un coup qui dépasse la **moitié** de la résistance physique empêche le personnage de se servir de la partie touchée tant que la blessure n'est pas guérie. S'il s'agit d'un organe interne, la résistance physique (cœur, poumons) ou même les facultés intellectuelles (cerveau) pourront être amoindries jusqu'à guérison complète.

Ainsi, une action de difficulté MOYENNE pour un homme en bonne santé deviendra-t-elle DIFFICILE (+ 1 dé). Ceci n'est qu'un exemple de « malus » envisageable. C'est au M.J. , qui connaît tous les tenants et aboutissants de chaque situation, d'en juger « en son âme et conscience » !

Conséquences

La résistance physique d'un personnage est donnée par la somme de ses trois caractéristiques physiques. A moins d'être déjà blessé, malade ou extrêmement fatigué, le personnage commence son combat avec un potentiel de résistance intact.

Petit à petit, à mesure des coups qu'il reçoit, cette résistance physique va diminuer. Réduite à **zéro,** le personnage tombe dans le **coma.** Il meurt s'il subit encore d'autres dommages.

Lorsqu'il reçoit un coup violent, égal au **tiers** de sa résistance physique, le personnage est **étourdi.** Il reste debout mais, incapable de prendre l'initiative, il devra subir passivement le coup suivant.

Quand un coup est égal à la **moitié** de la résistance physique d'un personnage, celui-ci s'écroule, **assommé.** Si son adversaire a la bonne grâce de ne pas l'achever, il reviendra à lui après un nombre de séquences égal au nombre de points du coup qui l'a assommé.

Protections

Heureusement pour lui, un personnage a la possibilité de s'équiper, avant le combat, de protections diverses.

Bien sûr, un casque ne protège que la tête et une genouillère ne couvre pas toute la jambe. Quand la localisation le permet, les protections absorbent les dommages. Le personnage peut être assommé, mais ne subit pas de blessures, si le coup reste inférieur à la capacité d'absorption. Lorsqu'un coup la dépasse, le personnage encaisse le restant des dommages. On considère que la protection est hors d'usage pour la partie touchée.

Guérison

Chaleur, repos et saine nourriture peuvent cependant venir à bout de graves blessures. Moyennant de réunir toutes ces conditions le temps nécessaire.

Quand un personnage est blessé, le M.J. fait le compte des dommages encaissés. Ils sont ensuite divisés par l'Endurance du personnage.

La compétence Médecine 26 chez un membre du groupe s'ajoute comme MOD à l'Endurance. Un médibloc ajoute également 3 points ainsi qu'un logimec 26.

— Si les dommages sont inférieurs au **tiers** de sa résistance, le résultat est le nombre **d'heures** de convalescence nécessaires pour effacer le **choc ;**

— si les **blessures** sont inférieures aux **deux tiers** de sa résistance, il s'agit de **jours** de convalescence ;

— sinon, les **lésions** réclament des **semaines.** Ce repos doit être complet, c'est-à-dire que le personnage ne peut se livrer à aucune action physique pendant sa « convalescence ». Toutefois, s'il n'est que choqué, il peut encore se déplacer par lui-même sans interrompre son repos ; s'il est blessé, il ne peut le faire, mais peut encore être transporté ; s'il a subi des lésions, il est intransportable avant d'avoir récupéré un nombre de points au moins égal à son Endurance.

Si le blessé veut à tout prix faire des efforts durant sa convalescence, s'il est exposé au froid, à l'humidité ou à la famine, le M.J. peut tenter un *jet d'infection.* Si la somme de 3 dés est **supérieure** à l'évasion du personnage, ce dernier succombe à une forte fièvre.

Amourah : grande prêtresse de l'ordre du Sagittaire

Combat contre plusieurs adversaires

II arrive parfois qu'un personnage soit confronté à plusieurs adversaires. Il y a toutefois une limite à leur nombre. Ils finiraient par se gêner et s'infliger des blessures entre eux. En terrain découvert, un homme isolé peut difficilement être attaqué par plus de **quatre** ennemis à la fois.

● S'il a le dos au mur, **trois** adversaires seulement peuvent le combattre efficacement.

● Dans un coin, l'homme isolé n'offre que **deux** ouvertures.

● **Une** seule s'il est dans un couloir inférieur à 2 mètres de large. A moins que ce malheureux ne soit attaqué de face et de dos en même temps !

Pour résoudre le combat, le meilleur des personnages en surnombre fait la première tentative de coup contre le personnage isolé, simultanément comme dans un duel normal.

● Si l'isolé réussit son action, il peut affronter le second, puis le troisième, etc.

● S'il échoue, les adversaires qui n'ont pas encore frappé peuvent le faire sans riposte du personnage isolé.

Mêlée

Pour « démêler » le problème complexe que pose une mêlée, le M.J. doit d'abord se faire une idée claire de qui attaque qui. Il peut ainsi simplifier les combats en différents duels et combats contre plusieurs adversaires. Il les résout alors un par un selon la procédure normale.

Mais tous ces combats sont censés se dérouler **simultanément.** Aussi, un P.J. ayant déclaré combattre tel adversaire ne peut changer de cible, en cours de séquence, parce que l'ennemi visé a déjà été abattu par un de ses compagnons.

Prises, étranglements

Les combats à mains nues, à coup de poing ou de pied sont des combats rapprochés traités de façon normale. Les dommages causés par ces moyens naturels sont seulement moins importants que ceux des armes (voir tableau des dommages A et B).

Lorsqu'un personnage veut faire une prise à son adversaire (clef de bras, étranglement), il s'agit d'une action PRÉCISE.

Si la tentative réussit, celui qui a porté la prise garde l'initiative sur l'autre. Il ne la perd qu'en ratant une attaque.

S'il souhaite seulement immobiliser son adversaire sans le frapper, ce dernier peut tenter de se dégager en lançant 3 dés sous son évasion physique, assortie d'un bonus / malus égal à la différence entre leurs Forces respectives.

Pour un étranglement, les dommages provoqués par les attaques réussies ne sont que **provisoires** ; si l'étranglement cesse avant l'issue fatale, le défenseur récupère sa résistance. Il lui est par contre de plus en plus difficile de se dégager car il perd un point d'évasion par séquence.

Chutes

Les dommages causés par une chute sont évidemment liés à sa hauteur, mais également au « terrain d'atterrissage ». Seul le M.J. peut décider, en fonction de la situation, des conséquences réelles d'une chute. Il détermine le nombre de dés à lancer et compte des dommages équivalents à une arme A pour une hauteur inférieure à 2 mètres, B moins de 4 mètres, C moins de 6 mètres, etc.

Combats à distance 35

II s'agit e combats impliquant des armes de tir et de jet (NT 1/ pierre, 2/ flèches, 3/ fusil, 4/ laser, 5/ paralyseur, 6/ antigrav) à distance plus élevée (de 6 à 1 000 mètres).

Le combat à distance, contrairement au corps à corps, est traité comme une action normale. Ce sont la Force, l'Habileté et l'Endurance qui déterminent le seuil de réussite. On y ajoute bien sûr le niveau de compétence Combat à distance 35.

Ces caractéristiques sont utilisées à différents stades de l'action. La Force pour bander l'arc est testée si la distance est grande ; l'Endurance pour viser, si la visibilité est mauvaise ; mais c'est généralement l'Habileté qui sert le plus souvent.

Le personnage-joueur annonce son intention :

VAGUE, NORMAL, PRÉCIS.

Le M.J. estime la difficulté

FACILE vent favorable, bonne visibilité, cible immobile, etc.

MOYEN pas de circonstances particulières,

DIFFICILE vent contraire, visibilité mauvaise, cible mobile, etc.

Il consulte le tableau d'actions et indique le nombre de dés utilisés. Entre deux tireurs, l'initiative revient au plus compétent.

Portée

Chaque arme a une portée spécifique au-delà de laquelle il est impossible de toucher sa cible. Plus la distance est grande entre deux adversaires, et plus il est difficile pour eux de s'atteindre : si la cible est située à une distance inférieure au quart de la portée maximale de l'arme utilisée, par exemple moins de 250 mètres pour un fusil dont la portée est d'1 kilomètre, les chances de faire mouche sont les meilleures.

— Si la distance entre le tireur et la cible est supérieure au tiers de la portée, on ajoute 1 dé à la tentative.

— Si elle est supérieure à la portée, l'échec est bien entendu automatique.

Le M.J. ne doit pas expliquer aux P.J. que la portée est dépassée, il laisse tirer et indique l'endroit où tombe la flèche, par exemple.

Pierre NT 1 : F x 2 = 10 à 24 m ;
Flèche NT 2 : F x 10 = 50 à 120 m ;
Pistolet NT 3 : 300 m ;
Fusil NT 3 : 1 000 m ;
Pistolet à aiguille NT 4 : 20 m ;
Laser NT 4 ; 500 m ;
Etourdisseur NT 5 : 10 m ;
Paralyseur NT 5 : 50 m ;
Antigrav NT 6 : 40 m.

Conséquences

Les conséquences du tir sont les mêmes que celles du corps à corps. On consulte le tableau des dommages.

Certaines armes de poing peuvent intervenir dans les combats à distance.

Sabotage

Plutôt que des adversaires vivants, les personnages peuvent avoir à affronter des objets matériels dont ils ne peuvent venir à bout qu'en faisant usage de la Force ou de leurs armes. Qu'il s'agisse d'une porte à enfoncer ou de coups de feu tirés sur les pneus d'une voiture, ou encore d'un coffre-fort qu'on désire percer avec son laser, l'action envisagée est un « sabotage ». Il se résout comme une action physique normale contre un adversaire qui n'est pas fait de chair mais de matière. Si un coup dépasse la protection, la résistance est entamée.

La liste suivante donne la résistance approximative. Elle doit être adaptée par le M.J. pour chaque cas particulier.

Verre : 1	terre cuite : 2
Email : 3	Peau : 3
Cuir : 7	Fourrure : 9
Ecailles : 5	Plumes : 4
Bois tendre : 5	Bois dur : 10
Pierre friable : 8	Pierre dure : 20
Métal tendre : 25	Métal dur : 30
Plastique : variable	

Lorsqu'un P.J. souhaite s'attaquer à un objet inerte *(défoncer une porte à coup de hache*, par exemple), il inflige des dégâts selon le tableau des dommages (voir p. 51).

Le résultat est le nombre de points de dommages encaissés par l'objet. Ces points de dommages affectent d'abord la protection et les organes externes de la machine avant d'entraver sa bonne marche. Ce n'est que si l'attaque est violente ou dure longtemps qu'elle tombe en panne et cesse de fonctionner. Elle doit alors être réparée, à moins que les points de dommages subis après la destruction de la protection soient supérieurs à la qualité mécanique de l'objet.

Panne

La marge de sécurité offerte par la protection qui absorbe les premiers chocs, est égale au niveau technologique de l'objet, s'il est ouvert et vulnérable à tous les types d'armes.

— Si l'objet est protégé, il ne craint plus les armes de NT 1 et 2 et sa marge est égale à 2 fois son niveau technologique.

— S'il est blindé, il n'est plus vulnérable aux armes de NT 3 et ne risque d'être atteint dans ses organes internes que si le nombre de points de dommages d'un seul coup dépasse son NT multiplié par 3.

— Les points de dégâts sont alors retirés à la qualité mécanique de l'objet (voir p. 42). Si les points de dégâts subis dépassent le NT d'une machine, elle tombe en panne (voir p. 48).

On dit qu'un objet est ouvert quand il n'offre pas de protection externe, comme une moto ou une vitre.

Il est protégé quand il offre en plus une séparation entre lui et le monde extérieur : le capot d'une voiture par exemple.

L'objet est blindé quand la séparation a pour but spécifique la protection la plus efficace possible de l'objet ou de son utilisateur : un tank ou une porte blindée...

Explosifs

Les explosifs forment une catégorie d'armes particulières dont les effets sont proches du sabotage ; en effet une explosion atteint non seulement la cible visée, mais également tout ce qui l'entoure, objets ou hommes, sans distinction, en provoquant des dégâts très importants.

La puissance de l'explosif est fonction de son niveau technologique ainsi que son rayon d'action. Si un personnage souhaite lancer une grenade sur un ennemi ou sur un objet, il l'annonce au M.J., en précisant s'il oriente son jet vers la droite ou plutôt vers la gauche de sa cible.

On procède alors à un test de la compétence Combat à distance **35**

- S'il est raté, la grenade manque sa cible ; elle tombe soit à droite, soit à gauche de son objectif, à une distance égale à son niveau technologique. Mais, comme elle explose tout de même, le M.J. applique le nombre indiqué de points de dommages ou de dégâts à tout ce qui se trouve autour du point de chute de la grenade.

- Si le test est réussi, la grenade tombe sur la cible.

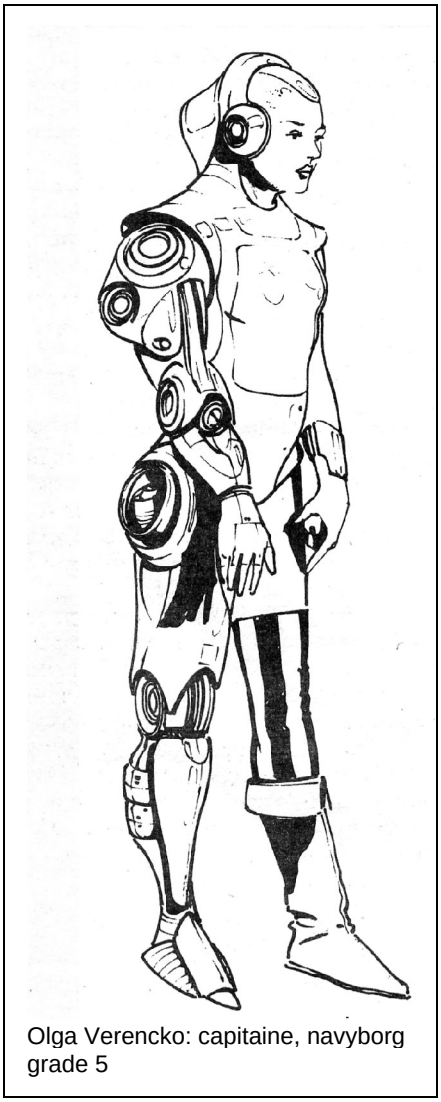
Quel que soit le point de chute, l'explosion de la grenade affecte tout ce qui se trouve à une distance égale à son niveau technologique, sur l'échelle 5 : une grenade de NT 4 touche une zone de 4 cases (= 20 mètres) autour de l'endroit où elle tombe. Le M.J. lance alors 2 dés qu'il *multiplie* par le niveau technologique de la grenade ; le résultat indique le nombre de points de dommages ou de dégâts encaissés par les personnes ou les objets sur la case où tombe la grenade. A une case de distance, le résultat des dés est multiplié par le niveau technologique moins 1 point, à 2 cases, le niveau technologique moins 2 points, etc.

Le Maître de Jeu peut accorder un jet d'évasion aux personnages qui ne sont pas au centre de l'explosion.

COMBAT ROBOT

55 ◭◇◑

Une retombée inattendue de la recherche scientifique devant aboutir à la construction des premiers vaisseaux à navigateurs-cyborg (navyborg), fut le « formec de combat ». Conçu à l'origine pour être un fidèle serviteur robot, le formec est asservi par les **Lois de la robotique** (voir p.47) qui lui interdisent de combattre l'homme. De même qu'ils prenaient le contrôle d'un vaisseau pour le faire sauter dans l'hyperespace, les premiers navyborgs imaginèrent d'investir totalement un formec pour retrouver hors des vaisseaux le cocon blindé qui leur était devenu psychologiquement indispensable. La possession de la compétence Combat robot **55** est indispensable.



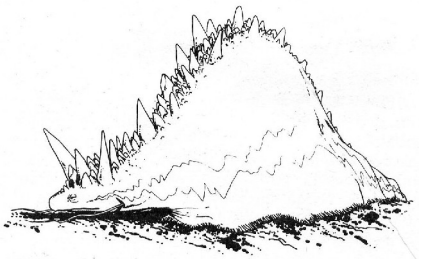
Olga Verencko: capitaine, navyborg grade 5

Par un branchement direct sur les plots-cyborg implantés dans son crâne, le navyborg transforme l'inoffensif formec en une redoutable machine à tuer, à l'abri de laquelle il se cache. Quand celui-ci s'extrait de la combinaison, le formec redevient un pacifique serviteur capable de faire le guet, de porter le matériel ou de défoncer une porte (voir p. 47).

Un cyborg peut combattre en utilisant n'importe quelle arme **pourvu que le navyborg qui le dirige en connaisse l'usage.** La précision au tir du cyborg n'est pas affectée par la distance.

On se livre à un test de difficulté FACILE sous la compétence Combat à distance **35** du navyborg.

Les points de dégâts infligés au cyborg n'affectent pas, dans un premier temps, le



navyborg : ils s'appliquent au formec blindé comme à un véhicule soumis à un sabotage.

Tant que le nombre de points de dégâts encaissés ne dépasse pas la qualité mécanique du formec, le couple cyborg agit normalement. Dès que cette limite est franchie, le formec cesse de fonctionner ; qu'il parvienne ou non à s'extraire de la carcasse désormais inutile, le navyborg encaissera sans aucune protection les dommages résultant de la prolongation éventuelle du combat.

Le formec endommagé pourra être réparé selon la procédure habituelle par un personnage possédant la compétence Robotique 66.

Prothèse-arme 53

△○◑

La compétence 53 est une série d'opérations délicates destinées à greffer au personnage un pseudo-bras artificiel. Si les greffes prennent, le personnage se retrouve muni d'un bras beaucoup plus performant que l'original, insensible à la fatigue et à la douleur, aux réflexes instantanés et à la précision chirurgicale. Ce pseudo-bras qui présente un aspect parfaitement normal aux yeux non avertis, apporte à son possesseur un MOD équivalant au niveau de compétence 53 pour toutes les actions faisant intervenir Force △ ou Habileté ◑. Ce MOD vient s'ajouter au MOD spécifique de l'action. A l'instar du cyborg, le facteur distance n'est pas retenu dans les combats, et sa précision est aussi grande à bout portant qu'aux limites de la portée de l'arme employée. Enfin, ni la fatigue ni le vieillissement n'altèrent les performances de la prothèse-arme quand une caractéristique physique du personnage est diminuée : si le bras greffé est utilisé, la procédure de l'action se calcule à partir de la caractéristique originelle assortie d'un MOD positif équivalant au niveau de compétence 53.

Ils se mirent tous à parler en même temps. Soudain Iragaël, le prêtre, réclama le silence. Quand il l'eut obtenu, il s'assit, les jambes croisées l'une sur l'autre, dans la position du lotus. Sa concentration était extrême. Il pénétra en esprit dans la cabine du glisseur. Millimètre par millimètre, son pouvoir télékinésique parvint à déplacer le frein à main, à tourner la clef de contact tout en appuyant sur l'accélérateur. Sous l'impulsion de la volonté d'Iragaël, l'engin glissa quelques mètres et libéra la porte du hangar.

Avant que ses camarades aient pu le féliciter de cet exploit, Iragaël, sans sortir de sa transe, leur donna des instructions : Joe et Jason le soulevèrent, toujours dans la position du lotus, et l'emmenèrent, toutes antennes dressées, à la poursuite télépathique d'Ulmer. Il n'était pas allé bien loin et, dès qu'Iragaël perçut les ondes de peur qui émanaient de lui, il conduisit le groupe vers la cachette du fugitif.

Se voyant découvert, celui-ci tira en direction des aventuriers. Iragaël reçut la balle dans la région du cœur mais put se plonger immédiatement en catalepsie provoquée. Tandis que ses compagnons s'emparaient d'Ulmer, il rassembla ses dernières forces PSI pour régénérer ses tissus blessés. En quelques minutes, toute trace de la blessure avait disparu. Mais Iragaël avait épuisé ses ressources psychiques. Il ne sortit de sa catalepsie qu'une semaine plus tard.

Ulmer était têtu, l'interrogatoire fut éprouvant pour tous. Lili tenta de le raisonner mais Ulmer résistait à la pression. Joe proposa alors de s'en occuper d'une façon plus musclée. Les autres s'empressèrent de le calmer car leurs chances seraient bien meilleures s'ils parvenaient à convaincre Ulmer de se joindre à eux.

Après une nuit blanche ponctuée de questions, d'injures et de flatteries, le Charme d'Aloysius parvint à faire craquer Ulmer. Outre une participation substantielle aux bénéfices de l'entreprise, il réussit l'exploit de présenter de manière crédible la trahison d'Ulmer comme un sacrifice patriotique. Celui-ci révéla alors spontanément l'emplacement de la base secrète. Elle se trouvait bien sur Our IV, sur une petite île à l'écart des grandes routes maritimes, aux antipodes d'Ourmansk, la capitale.

Le lendemain, un cargo stellaire emmenait Ulmer et le groupe d'aventuriers à destination d'Our. Le voyage dura une semaine.

Une législation ourienne pacifiste interdisait la possession d'armes d'un niveau technologique plus élevé que le stade préindustriel. Ces dernières étaient autorisées en raison de la présence en de rares coins perdus d'Our IV d'une population très primitive de chasseurs aborigènes. Avant de passer la douane, ils dissimulèrent leurs armes sophistiquées dans un double fond de leur malle.

En sortant de l'astronef, Joe ordonna, d'un ton qui n'admettait pas de réplique, a deux jeunes soldats ouriens, qui semblaient revenir de permission, de porter la malle dans le bureau du commandant de l'astroport. Ils évitèrent ainsi de passer la douane.

Quand le cortège arriva devant le bureau du commandant, l'accueil fut glacial. Seul Aloysius fut autorisé à lui parler. Le commandant Thorn était un karia assez âgé et plutôt pète-sec. Les quelques formules de politesse en langage de chasse karia que connaissait van Eflin aidèrent à dégeler l'atmosphère. Aloysius décrivit le groupe comme une équipe de Tri-D venue filmer les fêtes de la fécondité d'une tribu d'aborigènes, qui devaient avoir lieu dans quelques semaines. Très intéressé, le commandant demanda a voir leur équipement. Quoique paniqué, Aloysius réussit à hypnotiser Thorn et à lui donner le change.

Une heure plus tard, à la cafétéria, leurs papiers en poche, ils offraient le champagne au commandant Thorn, ravi.

A suivre ...

DUELS VERBAUX

II existe d'autres moyens que les combats physiques pour obtenir ce que l'on désire, qu'il s'agisse d'une aide, d'un renseignement ou d'un objet. Face à une rencontre, les joueurs peuvent choisir d'utiliser plutôt les qualités mentales (Volonté ○, Intelligence ✪ ou Charme ✪).

Comme pour les actions physiques, une caractéristique peut être utilisée au cours d'un duel verbal, faisant également intervenir hasard et MOD de circonstances.

Mais cette procédure n'est utilisée que par les personnages. En effet, dans les cas où une rencontre présente une requête, les joueurs décident en toute liberté de l'accepter ou de la refuser. Le problème de l'initiative ne se pose donc pas : seuls les joueurs agissent pour tenter de convaincre la rencontre. C'est la réussite ou l'échec de la procédure d'action mentale qui indique la réponse de la rencontre.

Le joueur doit néanmoins jouer son rôle en harmonie avec la caractéristique mentale qu'il a choisie. Il adopte un ton agressif pour tenter d'imposer sa Volonté ○, ou au contraire joue la carte de la séduction en usant de son Charme ✪, à moins qu'il ne préfère rester froidement logique en se servant de son Intelligence ✪.

De son côté, le MJ. comptabilise les points d'influence obtenus et veille à ce que la rencontre se comporte en accord avec le résultat.

Valeur du discours

Mais, comme il s'agit d'un duel verbal, le joueur devra tenir lui-même le discours qu'il prête à son personnage. Les qualités de comédien du joueur entrent pour beaucoup dans l'appréciation que va faire le M.J. du discours, mais sont surtout prises en compte la solidité des arguments, la clarté du discours, l'adaptation aux circonstances, etc.

Ambiance

Pour que le terme « jeu de rôles » prenne toute sa valeur, le joueur ne doit pas se contenter d'annoncer au M.J. la caractéristique choisie et d'attendre passivement le résultat du lancer des dés. Il lui faut argumenter de façon convaincante en se tenant le plus étroitement possible à l'attitude choisie.

Si la caractéristique utilisée est l'Intelligence ✪, le mot clef est « logique » : l'échange des points de vues est posé, clair ; une neutralité exempte de passion préside à la réunion. Pour le Charme ✪, l'ambiance est nettement plus chaude, presque amicale. Avec la plus exquise politesse, chacun s'efforce, à grand renfort de sourires, d'obtenir ou de refuser l'objet de la requête : le mot d'ordre est « séduction ».

Enfin, quand la caractéristique est la Volonté ○, il s'agit d'une tentative de « domination » de la rencontre. C'est donc crûment, et parfois même avec une autorité brutale et agressive, que le joueur exprime sa demande.

Attitude

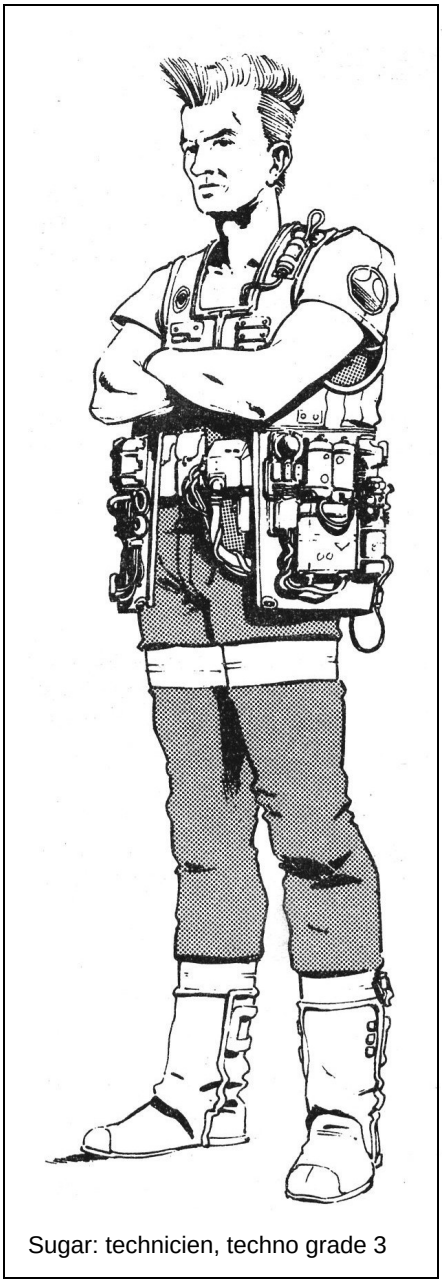
Chacun des protagonistes doit déterminer son attitude face à l'adversaire. Il existe trois attitudes possibles liées aux trois caractéristiques mentales.

- **Séduction :** le personnage-joueur essaie de détendre l'autre, de le faire rire et de le *tirer* de son côté. Il utilise son **Charme ✪**.
- **Foi :** le personnage-joueur veut garder ses distances, *tenir* le juste milieu. Il se sert de sa **Volonté ○.**
- **Logique :** le personnage-joueur est franc et direct, il assène la vérité sans passion et cherche à *pousser* l'autre à dire des bêtises. Il use de son **Intelligence ✪**.

Une fois cette attitude choisie secrètement par le M.J. et le P.J., ils la dévoilent simultanément par les mêmes moyens que le duel physique (poker chinois, voir p. 30). Il existe six combinaisons possibles :

✪ Séduction contre séduction ✪

Les deux adversaires se convainquent mutuellement de leur bonne foi et de leur sympathie réciproque. Les deux coups marchent.



Sugar: technicien, techno grade 3

✪ Séduction contre foi ○

Les tentatives de charme de l'un sont glacées par la distance polie entretenue par l'autre. Rien ne se passe.

✪ Séduction contre logique ✪

Contact direct du chaud et du froid, du feu et de l'eau. Seul le meilleur résultat des deux lancers est pris en compte.

○ Foi contre foi ○

Deux murs se contemplent, rien ne se passe.

O Foi contre logique O

On fait la différence entre les résultats des dés. Le meilleur prend sur l'autre un nombre de points d'influence égal à cette différence.

O Logique contre logique O

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce choc frontal influence peu. Chacun développe ses arguments sans écouter l'autre et rien ne se passe.

Intention du personnage-joueur

Pour connaître le nombre de dés nécessaires, le M.J. demande au P.J. la précision qu'il compte donner à son discours :

VAGUE le discours reste d'ordre général, pauvre en arguments, peu clair et difficile à interpréter, en bien comme en mal ;

MOYEN sans pouvoir être taxé de médiocrité, le discours du P.J. ne laissera pas un souvenir extraordinaire ;

PRÉCIS le nombre et la pertinence des arguments, la limpidité de l'exposé, la présentation habile, etc., sont effectivement capables de frapper l'auditoire.

D'autre part, il sonde le secret du cœur du P.N.J. qu'il incarne et connaît bien, et il estime la nature de la relation qui s'instaure à ce moment avec le P.J. ; **Amicale, Neutre ou Hostile**

A la requête du M.J., le joueur doit expliquer sincèrement les motivations précises de son personnage. En cas d'ambiguïté, le M.J. peut trancher. Le tableau ci-dessous donne le nombre de dés à lancer selon la précision et l'atmosphère de la discussion.

DISCOURS / RELATION	VAGUE	MOYEN	PRÉCIS
HOSTILE	3 dés	4 dés	5 dés
NEUTRE	2 dés	3 dés	4 dés
AMICAL	1 dé	2 dés	3 dés

Si le joueur utilise ses dons de comédien pour faire un discours **effectivement** convaincant, et si ses arguments paraissent irrésistibles, le M.J. peut retirer 1 dé à la tentative, ou même ne pas jeter les dés.

Tentative d'argumentation

Ensemble les interlocuteurs lancent le nombre de dés indiqués.

— Le seuil de réussite est indiqué par la caractéristique utilisée

— additionnée du niveau de la compétence qui lui correspond :

Charme ✪ / SÉDUCTION
Volonté O / FOI
Intelligence O / LOGIQUE.

● Si la somme des dés est **supérieure** au seuil de réussite, l'argument n'a pas porté.

● Si ce résultat est **égal** ou **inférieur** au seuil, l'argument a fait mouche.

● Quand **les deux adversaires ratent** leur coup, on passe à la séquence suivante.

● Lorsqu'un **seul des deux réussit,** il inflige à l'autre une perte de points d'influence.

● Si **les deux réussissent** leur lancer, le M.J. compare les résultats en fonction des attitudes (voir p.37).

Le nombre indiqué par le tableau des dommages A est le nombre de points d'influence retirés à la *résistance mentale* de l'adversaire. On passe alors à la séquence suivante.

Conséquences

Un personnage doté de son libre arbitre et capable de choisir lui-même en toute conscience, possède une résistance mentale égale à la somme de ses caractéristiques mentales :

Intelligence O + Charme ✪ + Volonté O .

Même s'il commence intact la joute oratoire, le personnage va perdre petit à petit, au cours du combat, quelques points d'influence.

S'il est réduit à **zéro,** le personnage est totalement subjugué. Il suit **aveuglément** son adversaire et lui obéit en tout point.

Lorsqu'un personnage perd devant un seul argument (lancer les dés) le **tiers** de sa résistance, ses propres convictions sont **ébranlées.** Incapable de prendre l'initiative, il devra encaisser sans réagir l'argument suivant.

Quand un argument est égal à la **moitié** de sa résistance, un personnage est **convaincu.**

Avant le combat, le M.J. doit évaluer secrètement le nombre de points d'influence qu'il faut que le P.N.J. perde pour obéir au P.J. (ou l'inverse). Pour satisfaire une demande modeste et naturelle, il n'est pas nécessaire *d'aveugler,* ni même de *convaincre.* A l'inverse, un simple *ébranlement* ne pourra suffire pour que le personnage risque sa vie.

Dès que le nombre de points d'influence fixé par le M.J. est atteint, le duel verbal est interrompu.

Emancipation

Pour récupérer son libre arbitre, un personnage « sous influence » doit bénéficier d'un temps de réflexion, en l'absence de la personne qui l'influence. Pour connaître le temps de réflexion nécessaire, il faut diviser le nombre de points d'influence perdus par la Volonté.

— Si le personnage est *ébranlé,* il s'agit d'un certain nombre **d'heures ;**

— de **jours** s'il est *convaincu* ;

— de **semaines** enfin s'il est *aveuglé.*

Un personnage récupère donc un nombre de points d'influence égal à sa Volonté par heure / jour / semaine de réflexion.

Foule

Pour assurer son influence sur un groupe, le P.J. doit *ébranler* un par un chacun des protagonistes si le groupe rassemble moins de 5 personnes. De 5 à 10 personnes, il s'agit d'une bande et le P.J. peut se contenter de *convaincre* le « leader », celui dont la Volonté est la plus forte. Au-delà de 10, c'est une foule qui réagit comme un seul homme (à moins que cette foule ne soit organisée militairement aux ordres d'un ou plusieurs leaders). Le M.J. doit alors se fonder sur la moyenne de ceux qui composent la foule et tenter de *l'aveugler.*

TALENTS PARTICULIERS

Outre les duels verbaux qui couvrent un grand nombre de situations possibles entre êtres intelligents, il existe aussi des talents particuliers s'appliquant à des situations du domaine des actions mentales.

Déguisement 24

✪✪◇

Lorsque le personnage désire se travestir ou cacher quelque chose, il utilise la compétence 24 « Déguisement ».

Physique

Le personnage souhaite passer inaperçu, changer son apparence physique, pour échapper à des recherches par exemple.

Mental

Le personnage cherche à passer pour une autre personne, à lui ressembler, au physique comme au mental, de façon à tromper même un familier.

Matériel

II s'agit de changer l'apparence ou de cacher un objet matériel qui doit échapper à toute investigation, à des fins de contrebande par exemple.

Dans tous les cas, la procédure à suivre est la même : le personnage annonce au M.J. sa tentative de déguisement, en décrivant en détail la manière dont il va s'y prendre et le matériel *(trousse de maquillage)* qu'il utilise. Si cela semble insuffisant au M.J., il peut faire intervenir un MOD -1 ou -2.

Le M.J. procède à un lancer discret derrière son paravent et ne dit pas son résultat au personnage.

La caractéristique utilisée, assortie d'un MOD positif ou négatif, selon le niveau de compétence, est comparée à un lancer de dés.

- Si le résultat est supérieur, le camouflage est ridicule et ne parvient même pas à tromper de simples quidams.
- Si le résultat est égal ou inférieur, le déguisement est valable :

Haecar : Oligarchie marchande NT4, Alpha du Centaure

VAGUE le camouflage passe inaperçu à des yeux inexpérimentés ou endormis par la routine, mais ne résiste pas à une légère investigation ;

MOYEN seul un intime, un familier de la rencontre ou une recherche systématique peuvent dévoiler la supercherie ;

PRÉCIS le camouflage est en béton armé, inattaquable et indécelable. Seul le personnage lui-même peut se trahir, volontairement ou non.

Commandement 33 ◑◭○

Le propre du soldat est l'obéissance ; s'il monte en grade et en vient à commander lui-même, le soldat sait très bien ce qu'il faut dire et faire pour être obéi. Il s'agit de faire sentir sa Force pour ne pas avoir à s'en servir. Seule la pratique quotidienne de l'autorité peut donner à la voix un ton de commandement assez intimidant pour qu'une rencontre n'ait qu'une envie : vous satisfaire pour se débarrasser de vous au plus vite !

La compétence 33 est une forme de « duel verbal » qui sert dans certaines circonstances : il faut que la rencontre soit un soldat (même gradé) ou un citoyen discipliné d'un régime totalitaire (p. 24 : Politique 8 ou +).

On procède à un test sous Commandement 33:

- si le résultat est négatif, la rencontre ignore purement et simplement l'injonction qui lui est faite ;
- si le résultat est positif, la rencontre obéit instinctivement. Le M.J. lance alors un dé, auquel s'ajoute le grade éventuel de soldat du personnage : le résultat est le nombre de minutes au bout desquelles la rencontre se met à réfléchir et réagit négativement au personnage, si un nouvel ordre n'est pas donné dans les mêmes conditions.

Langages E.T. 42

✪○✪

Un langage commun est pratiqué par tous les voyageurs à travers l'empire galactique, l'univerlan. C'est aussi la langue officielle des mondes de NT 5 ou 6. Sur les mondes de technologie inférieure, c'est généralement une langue locale qui est pratiquée par la population. Seule l'élite intellectuelle ou politique a des notions plus ou moins approfondies d'univerlan.

Un personnage possédant la compétence 42 a tout intérêt à apprendre la langue locale si l'aventure entraîne le groupe hors des sentiers battus. Grâce aux procédés mnémotechniques développés lors de l'acquisition de la compétence 42, quelques semaines suffisent pour maîtriser utilement la langue et la culture d'une civilisation : malgré son accent bizarre et quelques incongruités qui font sourire, le personnage sait exprimer ce qu'il désire sans risquer de se faire lyncher.

On procède à un test sous Langages E.T. 42 :

- si le résultat est négatif, le personnage n'arrive pas à se faire comprendre. Il est nécessaire de recourir aux services d'un interprète ou d'un robot-traducteur ;

● si le résultat est positif, le personnage comprend et parle la langue locale. On jette alors 1 dé, auquel on ajoute un nombre de 1 à 12, correspondant au niveau de civilisation locale (*cf.* « GENESE DES MONDES») et on retire un grade éventuel de marchand. Le résultat est le nombre de jours nécessaire à l'apprentissage de la langue.

Hypnotisme 45

○◑○

Par le simple magnétisme du regard, ou à l'aide d'un petit objet brillant (montre, bijou, etc.) qu'il balance sous les yeux d'une rencontre en lui parlant d'une voix douce, le personnage peut tenter d'hypnotiser son interlocuteur. S'il réussit, la rencontre va s'endormir et le personnage, en lui suggérant qu'elle se trouve dans une situation imaginaire, peut lui faire accomplir certaines actions. Attention ! la rencontre n'acceptera de faire que les gestes qu'elle aurait pu faire d'elle-même. La tentative est risquée car, si elle échoue, la rencontre va trouver la chose extrêmement louche et sera sans doute hostile au personnage. On procède à un test sous Hypnotisme 45 :

● si le résultat est négatif, la tentative d'hypnotisme échoue ; pas endormie pour un sou, la rencontre se fâche avec le personnage.

● si le résultat est positif, la rencontre est hypnotisée, sa Volonté devient malléable. On lance alors 1 dé, auquel s'ajoute le grade éventuel de marchand du personnage. Le résultat indique le nombre de minutes pendant lesquelles la rencontre sera soumise à la première suggestion du personnage.

Administration 62 ✪○○

Lorsqu'une rencontre présente un caractère officiel ; lorsqu'elle touche à une administration quelconque, grande ou petite, privée ou publique ; lorsque la rencontre ne parle pas en son nom propre mais est investie par une organisation d'un pouvoir qu'elle n'aurait pas seule, le personnage peut utiliser sa compétence Administration 62 pour tenter d'obtenir ce qu'il désire.

On procède à un test sous Administration 62 :

● si le résultat est négatif, la requête est rejetée, la rencontre agit « officiellement » à sa guise, le personnage se retrouve englué dans toutes sortes de tracasseries administratives.

● si le résultat est positif, le Charme du personnage a séduit le représentant de la « pieuvre » administrative. On lance alors 1 dé, auquel s'ajoute un grade éventuel de marchand. Le résultat est, comme dans les duels verbaux, le nombre de points d'influence subis par la rencontre. S'il n'atteint pas le nombre requis par le M.J., plusieurs tentatives peuvent être nécessaires pour obtenir satisfaction de la requête.

Florians : ET minéral, Flor II

FACULTÉS EXTRA-SENSORIELLES (PSI)

Sélectionnés très jeunes, les prêtres novices vont développer, dans les écoles religieuses de leur guilde, des talents extrasensoriels latents, qui sommeillent dans tous les êtres humains. Grâce à un entraînement intensif, les futurs prêtres vont apprendre dans les monastères à maîtriser la lecture des pensées et la régénération des blessures, la lévitation comme le déplacement à distance d'objets dont le poids dépasse celui de leur propre corps. Pour atteindre un équilibre physique et spirituel, le novice mène une vie ascétique ; de même, il se proscrit l'usage des armes. Ainsi, il sait qu'il ne peut compter que sur la puissance de sa Volonté pour faire face aux situations dangereuses. Ces restrictions volontaires rendent le novice très vulnérable : avant que ses talents PSI n'atteignent leur plénitude, il ne peut opposer à la violence que le combat à mains nues ou une pseudo-peau renforcée. Avec la maturité, par contre, c'est un adversaire redoutable, dont seul un autre prêtre peut espérer triompher.

Les talents PSI, contrairement aux autres compétences, sont des dons qui sont délicats à mettre en œuvre, et dont l'application est plus aléatoire. Faibles au départ, ces dons s'affinent avec l'entraînement avant d'atteindre leur plénitude. A mesure du niveau de compétence, la qualité et l'intensité des effets PSI s'accroissent. Mais également la difficulté d'exécution. C'est pourquoi sont indiqués, pour chaque niveau de compétence, les paramètres d'application (portée, durée, masse concernée, etc.) et le nombre de dés à lancer pour chaque tentative.

Télékinésie 21

✪○✪

La télékinésie est la faculté de déplacer les objets à distance. Selon son niveau de compétence, le personnage peut soulever sans y toucher des objets de plus en plus lourds, pour une durée croissante. Il faut que les objets soient **visibles** de lui. Du premier au cinquième niveau, le personnage fait évoluer dans la direction qu'il désire des objets ou des êtres de 10 grammes à 100 kilos pendant 1 à 5 minutes, à condition qu'ils soient visibles de lui. Au niveau 6, le personnage peut s'élever et planer lui-même au-dessous du sol. Sa vitesse de déplacement, ainsi que celle des objets, est celle qu'il aurait à pied.

Niveau 1 : 1 minute, 10 g, 3 dés.
Niveau 2 : 2 minutes, 100 g, 3 dés.
Niveau 3 : 3 minutes, 1 kg, 4 dés.
Niveau 4 : 4 minutes, 10 kg, 4 dés.
Niveau 5 : 5 minutes, 100 kg, 5 dés.
Niveau 6 : 6 minutes, soi-même, 5 dés.

Télépathie22 ✪○✪

La télépathie est la faculté de communiquer à distance par la pensée. Selon son niveau de compétence, le personnage est capable de pénétrer de plus en plus profondément dans le secret des intelligences qui l'entourent.

Niveau 1 : soi-même, 3 dés
écran mental ○

Tout d'abord, le personnage est capable de former un écran mental permanent protégeant ses pensées contre une indiscrétion télépathique ; il émet un brouillard de pensées parasites qui cache ses véritables intentions à des télépathes de niveau 4 et inférieurs.

Niveau2 : 10 mètres, 3 dés
empathie ✪

Ensuite le personnage peut « sentir » les personnages qui l'entourent : il est particulièrement sensible à la peur, au mensonge, à l'hostilité. Il connaît le cœur des rencontres rien qu'en les écoutant parler. Secrètement, le M.J. lui communique la valeur chiffrée des caractéristiques des rencontres, de plus il l'avertit s'il est guetté ou si une rencontre nourrit des intentions mauvaises à son égard.

Niveau 3 : 15 mètres, 4 dés
lecture des pensées ○

Le personnage peut « lire » les pensées des rencontres et même de ses compagnons. Comme il peut « entendre » les pensées de tous, il doit se concentrer pour « écouter » un esprit en particulier. (Il peut poser en privé une question au M.J. ou à un joueur, et celui qui est interrogé est obligé de répondre par la vérité, sauf s'il sait former un écran mental.)

Niveau 4 : 20 mètres, 4 dés
sondage mental ✪

Non seulement le personnage peut recevoir mais il peut aussi émettre des pensées (question, ordre ou suggestion) dans l'esprit d'un non-télépathe. Il peut communiquer librement et secrètement avec le M.J. ou un de ses compagnons : s'il n'a pas d'écran mental, l'interlocuteur est obligé de répondre la vérité... ou de s'enfuir, ou encore de chercher à tuer le télépathe inquisiteur.

Niveau 5 : 25 mètres, 5 dés

contrôle mental ✪

Le personnage peut donner un ordre sans le formuler verbalement à la rencontre ou au personnage qu'il contrôle. Il sera obéi, si l'ordre ne met pas en danger la vie de la personne contrôlée.

Niveau 6 : 30 mètres, 5 dés

assaut mental ✪

Le personnage contrôle complètement les actions d'un non-télépathe. S'il s'agit d'un télépathe, la tentative d'assaut donne lieu à une réponse similaire : celui qui obtiendra le résultat le plus faible au lancer de dés sera sous le contrôle de l'autre.

Concentration

La télékinésie et la télépathie exigent dans leur pratique une concentration intense, qui exclut toute autre activité. La durée maximale de la concentration est un nombre de minutes obtenu en addition nant le grade de prêtre et le niveau de compétence 21 ou 22 du personnage. Après l'action PSI, la dépense d'énergie se traduit par un appauvrissement provisoire de la Volonté d'1 point par minute de concentration. Une nuit normale de sommeil suffit à réparer la Volonté.

Conscience 25

◑◭○

La « conscience » PSI donne au personnage qui en est pourvu la faculté de pouvoir améliorer consciemment le fonctionnement de son propre corps.

Niveau 1 : 3 dés

insensibilité thermique ◭

En transe, le personnage peut supporter sans sourciller des climats extrêmes, des écarts de température allant jusqu'à 50° au-dessus ou en dessous de zéro. Il peut traverser un incendie ou marcher pieds nus dans la neige sans être incommodé. La transe dure un laps de temps égal à sa Force en minutes.

Niveau 2 : 3 dés

récupération ◑

Le personnage développe des techniques de relaxation qui lui font récupérer beaucoup plus vite les points de choc : un quart d'heure par point au lieu d'une heure.

Niveau 3 : 4 dés

animation suspendue ◭

Le personnage peut se placer volontairement en état de catalepsie ; il reste alors en vie sans manger ni boire, ni même respirer, avec toutes les apparences de la mort pendant un nombre de jours égal à sa Force.

Niveau 4 : 4 dés

régénération ◑

Le fonctionnement des cellules de son propre organisme est sous le contrôle conscient du personnage : en cas de blessure, lésion ou maladie, il régénère un point en 2 heures de repos au lieu d'1 journée, en 2 jours au lieu d'1 semaine.

Niveau 5 : 5 dés

superendurance ○

Lorsque l'Endurance est utilisée pour une action non PSI, le joueur peut ajouter ses points de Volonté à son Endurance.

Niveau 6 : 5 dés

superforce ○

Quand c'est la Force qui est utilisée pour une action non PSI, le personnage y ajoute ses points de Volonté.

Entraînement

Périodiquement, le personnage qui désire améliorer son niveau de compétence PSI doit se retirer une année dans un monastère : il lui sera possible d'effectuer pendant cette période une tentative par compétence PSI possédée.

On teste la compétence selon la meilleure caractéristique utilisable, mais le nombre de dés varie en fonction du niveau à atteindre :

Niveau 2 : 3 dés.
Niveau 3 : 4 dés.
Niveau 4 : 4 dés.
Niveau 5 : 5 dés.
Niveau 6 : 5 dés.

Conséquences

La procédure d'action PSI se déroule secrètement entre le joueur et le M.J. Les autres joueurs non télépathes ne sont pas mis au courant du but de la tentative si celle-ci échoue ; si elle réussit, ils ne peuvent qu'en constater les résultats tangibles. Le joueur a la possibilité de changer de stratégie au vu du résultat de l'action ; ce n'est qu'après le lancer des dés qu'il décide, en fonction du niveau atteint, de la forme qu'elle prendra. Si la victime d'une action psychique possède une Volonté plus forte que le prêtre qui l'attaque, elle peut tenter un jet d'évasion mentale.

La première chose que fit Aloysius en arrivant à Ourmansk fut de brancher son ordinateur sur une banque de données locales pour s'informer sur le marché de l'occasion. Il dénicha ainsi, dans le quartier du port, un petit garagiste qui lui vendit pour une bouchée de pain âprement marchandée, une bulle qui semblait avoir peu servi.

La base était située sur une île a 15 000 kilomètres au sud d'Ourmansk. Apres trois jours de voyage sans histoires, la bulle fut prise dans une tempête au milieu de la mer. Heureusement, Jason McCord réussit à les en sortir sans dommages.

Le matin du quatrième jour, ils atteignirent l'île. Ils volaient à basse altitude en faisant des cercles pour trouver un endroit où se poser, lorsque la bulle donna des signes de défaillance. Elle piqua du nez vers la jungle. Jason McCord parvint à éviter les frondaisons mais l'atterrissage fut rude.

Il n'y eut pas de blessés. Lili Rémora tenta bien de réparer la bulle, mais tous ses efforts restèrent vains.

Ils s'enfoncèrent dans la jungle en direction de la base secrète. Jason McCord grinçait des dents...

a suivre...

Estimation 46

✪✪○

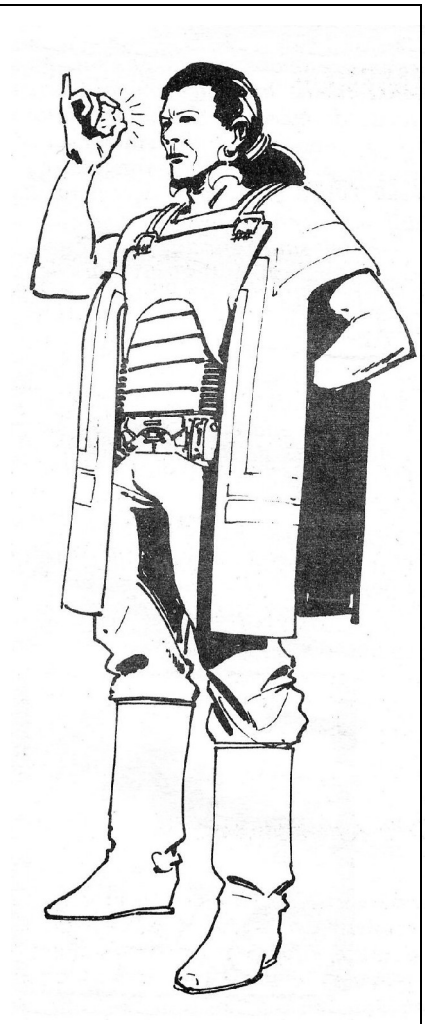
Le commerce interplanétaire commence avec les civilisations de NT 4. De nouvelles marchandises apparaissent, créant de nouveaux marchés. Autour du spatiodrome, de petites boutiques surgissent au milieu des terrains vagues, des baraques de toile prolifèrent dès qu'arrive un nouvel astronef. Petit à petit, se crée un vaste quartier d'affaires où tout s'achète et tout se vend. C'est le domaine du marchand. De planète en planète, il sait dénicher, en commerçant avisé, la ressource locale qu'il pourra revendre un bon prix sur certain marché qu'il connaît bien : vendre des poteries préhistoriques sur une planète de NT 6 pour acheter des gadgets de haute technologie qu'il revendra plus tard, au tarif de contrebande, aux seigneurs féodaux d'un monde préindustriel, c'est le quotidien du marchand. Tarifs, marchandage, douane et corruption n'ont pas de secrets pour lui. Il connaît la valeur des choses et le prix des services.

Offre et demande

Pour découvrir, parmi les ressources d'un monde, la marchandise exportable au meilleur marché, comme pour anticiper les besoins des habitants d'une planète, le marchand se sert de sa compétence Estimation. Pour connaître les ressources d'une planète où il se trouve, le joueur lance les dés et consulte le tableau des ressources (voir p.53), le NT de la planète indique le nombre de lancers qu'il peut effectuer (de 1 sur les planètes préhistoriques NT 1 à 6 sur les mondes de niveau intergalactique NT 6), donc le nombre de marchandises intéressantes à exporter. La compétence Estimation 46 donne droit à des lancers supplémentaires, son absence enlève deux lancers possibles. Un marchand inexpérimenté ne trouvera qu'une catégorie d'objets sur les planètes de NT 3 et aucune aux niveaux inférieurs. De même, lorsqu'il s'agit de connaître les marchandises recherchées et donc intéressantes à vendre sur une planète, la compétence Estimation (ou son absence) vient augmenter (ou diminuer) le nombre de lancers de dés sur le tableau des ressources. Le tableau des ressources se consulte de la façon suivante :

● *Pour connaître les marchandises, disponibles :* Sur les planètes de NT 1 ou 2 (préhistorique et préindustriel), on lance 1 dé, au résultat duquel on ajoute un MOD +2. Sur les planètes de NT 3 ou 4 (industriel et interplanétaire), on lance 2 dés, au résultat desquels on ajoute un MOD +1. Sur les planètes de NT 5 ou 6 (interstellaire ou intergalactique), on lance 3 dés. Le résultat, modifié ou non, de chaque lancer, indique une catégorie de marchandises sur le tableau des ressources. Selon la compétence 46 du marchand, il découvre ainsi une ou plusieurs marchandises disponibles sur cette planète.

● *Pour connaître les marchandises recherchées :*



Le Survivor : acheteur, marchand grade 4

— Sur les mondes de NT 1 et 2 on lance 3 dés, assortis d'un **MOD** +6.

— Sur les mondes de NT 3 et 4, on lance 3 dés.

— Sur les mondes de NT 5 et 6, on lance 3 dés, avec un **MOD** -6.

En se reportant au tableau des ressources, le résultat indique la marchandise qui est la plus recherchée. Si ce résultat est inférieur à 3, c'est de **l'information** qui est recherchée ; s'il est supérieur à 18, il s'agit de **gadgets,** babioles et pacotilles.

Qualité mécanique

Avant de discuter la valeur pécuniaire des marchandises qui lui sont proposées, le marchand sait voir leur valeur intrinsèque. Il sait déceler les défauts cachés et reconnaître les indices qui révèlent qu'une machine, par exemple, est plus fiable et de meilleure qualité qu'une autre, apparemment semblable.

Cette estimation précise de la qualité mécanique ne sert pas pour les lots qu'on transporte d'un monde à un autre dans un but purement commercial. Par contre, dès l'achat d'un objet qu'on est appelé à **utiliser personnellement** plus tard, il convient d'estimer ses caractéristiques réelles qui seront inscrites sur la feuille du personnage, en même temps que l'objet possédé. Cette opération doit avoir lieu sous le contrôle du M.J. au moment de l'acquisition par le joueur d'un objet entrant dans l'équipement de son personnage. Cette qualité mécanique est liée à l'objet lui-même (bien que ce soient les caractéristiques personnelles du personnage qui la déterminent) et reste invariable dans le cas où l'objet change de propriétaire.

Le Charme permet de séduire le vendeur de l'objet et d'obtenir de lui qu'il se donne du mal pour dénicher la machine de bonne série qui ne lâchera pas au moment crucial. La Volonté est nécessaire pour effectuer scrupuleusement les opérations d'entretien qui garderont l'objet en bon état de marche.

Outre la compétence 46, une compétence de réparation 60 du niveau technologique correspondant à l'objet aide à choisir avec soin et en toute

connaissance de cause ce qui convient à ses besoins.

Pour établir la qualité mécanique, il faut additionner Charme et Volonté de l'acheteur et diviser la somme obtenue par 2 pour en faire la moyenne. Au Charme, on ajoute le niveau de compétence 46 (ou on retire un MOD d'inexpérience), à la Volonté on ajoute le niveau de compétence 60 correspondant (ou un MOD négatif si on est incapable de réparer l'objet).

La moyenne obtenue est la qualité mécanique de l'objet ; elle est inscrite sur la feuille de personnage de son propriétaire et servira au M.J. pour calculer le coefficient de panne et la « durée de vie » de l'objet.

Marchandage

44 ✪✪○

Le marchandage est la base du commerce : il permet d'obtenir le petit rabais à l'achat et la fraction de pourcentage à la vente d'une marchandise, qui rendront l'affaire éminemment rentable.

Chaque fois qu'il doit acheter ou vendre une marchandise d'ordre matériel (pour le physique, voir « Corruption » et, pour le spirituel, voir « Duels mentaux »), le marchand marchande pour obtenir une réduction à l'achat ou un profit à la vente : ce marchandage s'exprime sous la forme d'un pourcentage à retirer ou ajouter au prix normal de l'objet.

On procède à un test sous Marchandage

● si le résultat est négatif, le marchandage échoue, le prix est ferme et définitif.

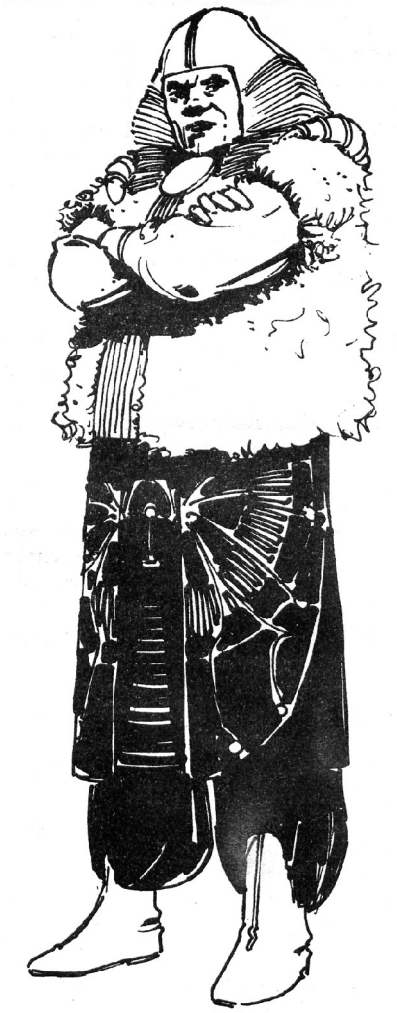
● si le résultat est positif, le joueur relance 1 dé, auquel s'ajoutent :

— son grade de marchand,

— son Charme, et duquel on retire :

— le niveau technologique, s'il s'agit d'un lot, ou la qualité mécanique, si c'est un objet personnel.

Le résultat obtenu indique en pourcentage le rabais ou le gain du personnage sur le prix normal de l'objet. Si le personnage n'est pas satisfait de ce rabais, il doit refaire toute la procédure de marchandage, en appliquant un MOD -1 à son Charme.



Jal Gromar: vendeur, marchand grade 3

Achat

Le prix d'achat d'un objet est donné au chapitre « Matériel » (voir Livre du Rôle). S'il s'agit d'un lot de marchandises, il se calcule de la façon suivante.

Sur le tableau des ressources p. 53, il existe une colonne qui indique le prix de base pour chaque catégorie d'objets. Ce prix de base est multiplié par le niveau technologique de la marchandise. Ce résultat est à nouveau multiplié par la somme de plusieurs dés, selon la quantité d'objets que l'on désire acquérir.

En effet, le prix d'un même objet peut être considérablement réduit si on l'achète à l'unité ou par lots plus importants :

— si le marchand n'achète qu'un exemplaire de l'objet, il paiera le prix maximal : il multiplie le prix par la somme de 3 dés ;

— s'il achète en « demi-gros », c'est-à-dire au moins 10 exemplaires de la marchandise, il multipliera le prix par la somme de 2 dés ;

— enfin, s'il achète en « gros », c'est-à-dire au moins 100 exemplaires de l'objet, le prix de chaque objet ne sera multiplié que par 1 seul dé.

Le résultat final est le prix proposé au marchand.

Vente

Le prix de vente s'obtient de la même façon que le prix d'achat (prix de base x NT x 1 à 3D), mais ce résultat est en outre multiplié une nouvelle fois par le chiffre correspondant à la différence entre le niveau technologique de la marchandise et le NT de la planète où le marchand désire vendre l'objet.

Toutes ces transactions ont lieu entre le personnage et le M.J. : le marché où est située l'action se trouve dans la ville principale de la planète, ou aux alentours de l'astroport à partir du NT 4.

Taxes

Tous les gouvernements de toutes les époques et de toutes les civilisations ont toujours vécu des taxes qu'ils levaient. L'Empire galactique ne fait pas exception à cette règle universelle. En accord avec la guilde navyborg, il taxe les marchands de l'espace sur le prix de base des marchandises exportées : c'est une taxe forfaitaire de 10 % du prix de base. On l'acquitte au départ de l'astronef.

Une seule marchandise échappe à la taxe, la nourriture, en vertu de la loi dite « Donner à manger ». D'autre part, la loi impériale de « non-prolifération » interdit l'exportation d'armes de haute technologie sur des mondes de niveau technologique inférieur : seules sont autorisées les armes personnelles qui peuvent ce pendant être prohibées par des lois locales.

Il est toujours possible de tenter de tromper la guilde sur la véritable nature des marchandises, en se servant de la compétence Déguisement 24 pour maquiller les factures, ou camoufler des armes dans des caisses de nourriture par exemple. Mais, si la supercherie est découverte, la taxe est doublée et une peine d'emprisonnement d'un jour par arme trouvée est le lot des trafiquants

malchanceux. De plus, les armes sont bien évidemment confisquées.

Le M.J. est libre d'inclure dans son scénario toutes sortes de taxes et d'interdictions locales. Les joueurs peuvent alors en avoir connaissance, s'ils se renseignent à fond sur les conditions du marché en consultant les banques de données.

Corruption 41

✪✪○

II est certaines circonstances précises où la persuasion ne joue pas, où la force physique est inutile (dans un commissariat par exemple) ; d'autres où l'on désire gagner du temps ou éviter certaines formalités contraignantes. Dans ces cas-là, un petit cadeau à une personne bien placée peut mettre de l'huile dans les rouages et débloquer la situation. Si le personnage possède la compétence corruption **41**, il connaît bien la nature humaine, qui présente des faiblesses qu'un habile opportuniste peut exploiter à son avantage.

Présentée avec tact comme une contribution aux bonnes œuvres par exemple, une certaine somme d'argent peut impressionner favorablement un fonctionnaire rétif ou soupçonneux. Parfois, au contraire, une telle proposition provoque une réaction brutalement honnête, qui peut conduire le personnage à des ennuis sans fin.

On procède à un test sous Corruption **41**:

- si le résultat est négatif, le futur « ami » se montre incorruptible et mal disposé envers ce personnage par trop maladroit. Selon les circonstances et le pouvoir de la rencontre, cela peut même aboutir à l'inculpation, puis à la prison. Mais, dans tous les cas, le personnage n'obtient pas ce qu'il désirait ;

- si le résultat est positif, le M.J. lance à nouveau le dé, au résultat duquel il retire le grade de marchand du personnage, et il ajoute le grade éventuel de la rencontre corrompue. La somme obtenue, qui doit être au moins égale à 1, est alors multipliée par le niveau technologique de la planète, et le tout multiplié à nouveau par le niveau du régime politique de la planète (1 pour anarchie à 12 pour impérialisme). Le résultat final représente la somme à débourser pour acheter la coopération de la rencontre : celle-ci s'engage en l'acceptant à faire gagner aux aventuriers un temps qui peut aller jusqu'à une journée. Si le M.J. estime que le temps gagné par le groupe est plus grand, il peut faire une contre-proposition : il évalue grosso modo le nombre de jours gagnés et multiplie la somme de base par ce nombre ; *faire évader un condamné à un an de prison représente la somme de base multipliée par 365.*

Cette somme peut être réglée sous forme d'argent (local, or ou crédits) ou d'un cadeau d'une valeur locale équivalente à la somme.

Patricia Boulon: commis, marchande grade 1

USAGE

Véhicules

11 12 13 ◇✪▲
14 15 16 ◑▲○

La conduite d'un véhicule n'est pas une affaire très difficile, néanmoins un minimum d'expérience est requis si l'on veut éviter les accidents.

Quand un personnage annonce au M.J. qu'il a l'intention de piloter un véhicule, ce dernier doit lancer **(secrètement)** les dés pour vérifier s'il risque un accident.

On procède à un test sous Conduite **11**, **12**, **13**, **14**, **15** ou **16**, selon le niveau technologique du véhicule :

- si le résultat est négatif, le personnage ne maîtrise qu'imparfaitement son véhicule ; si le voyage se prolonge, il sera difficile d'éviter un accident. Le M.J. lance alors un nouveau dé, auquel s'ajoute le NT du véhicule : la somme est le nombre d'heures que le personnage effectuera sans accident. Ce délai épuisé, l'accident est inévitable si le personnage continue son voyage. Le joueur est bien sûr dans l'ignorance du résultat des dés. Si l'accident se produit, le M.J. en estime la gravité avec la même procédure que s'il s'agissait d'un sabotage réussi.
- si le résultat est positif, le pilote est suffisamment apte à conduire ce véhicule. Le M.J. ajoute au NT au véhicule le résultat du lancer d'un dé : cette somme est le nombre d'heures de sécurité du personnage. Ce délai expiré, le M.J. procédera à un nouveau lancer de dé pour déterminer si un usage prolongé risque d'entraîner un accident.

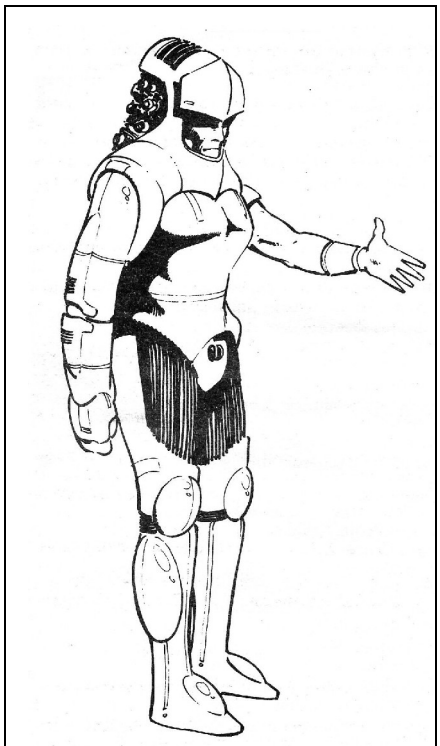
Protection

Vêtements, cuirs, gilet pare-balles

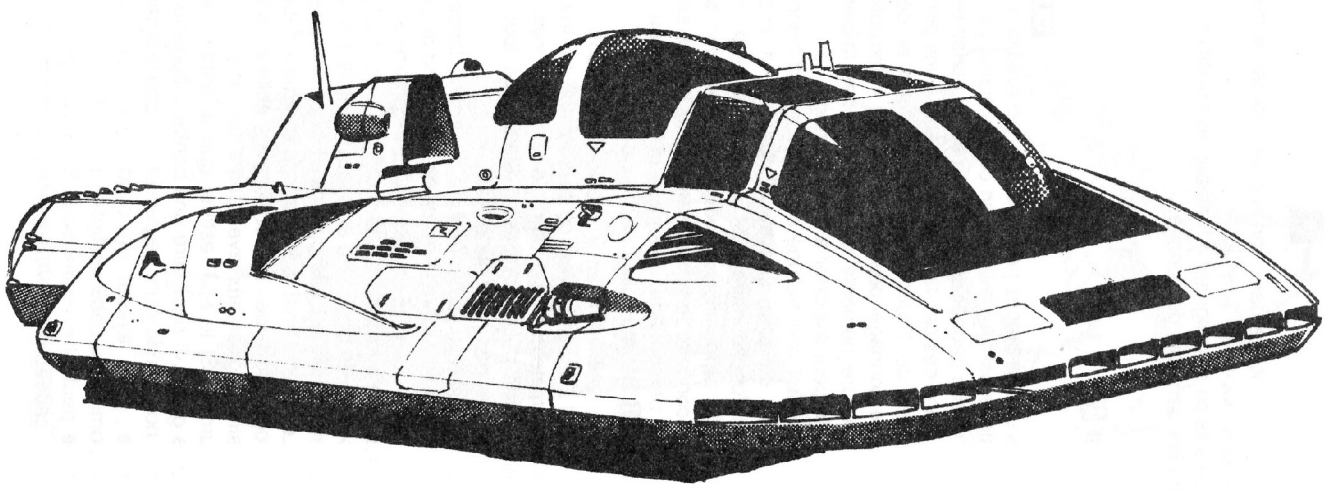
Ces protections sont aisées à se procurer et à porter. Elles sont extrêmement discrètes et ne gênent en aucune façon le personnage.

Armure, combinaisons blindées

Ces protections ont l'avantage de couvrir intégralement le corps de celui qui les porte. En revanche, elles sont lourdes, encombrantes, difficiles à trouver et tout à fait voyantes. En armure, le personnage subira un MOD négatif de -3 dans ses capacités normales de déplacement et d'encombrement. En combinaison blindée (NT 4), il subira un MOD négatif de -2. En combinaison antilaser, plus souple et plus légère, il ne sera affecté que d'un MOD négatif de -1. Par contre, la combinaison munie d'un dispositif antigravité lui permettra de se déplacer plus rapidement et sans fatigue ; équipé de cette façon, le personnage bénéficie d'un MOD positif de + 1 dans tous ses déplacements et sa capacité d'encombrement. De plus, pour tous ces objets, la possession de la compétence Combinaison **54** est indispensable.



Navyborg en combinaison blindée



Glisseur NT4

Ordinateurs 65

✪○✪

Les ordinateurs utilisés dans l'Empire galactique sont des interlocuteurs à part entière incarnés par le M.J. Ils transmettent en langage clair toutes sortes d'informations, de documents ou de schémas. Tous les ordinateurs, quel que soit leur niveau technologique, s'utilisent de la même façon et possèdent des performances analogues. Ils ont accès aux mêmes banques de données. Quand le personnage en possession d'un ordinateur se trouve à bord d'un vaisseau navyborg ou sur un monde de NT 4 à 6 (âges de l'Espace), il peut acheter un branchement d'une demi-heure sur une banque publique de données. Dans le salon des astronefs, et un peu partout dans les villes de ces planètes, on trouve des bornes publiques fonctionnant comme des distributeurs de chewing-gum. Après avoir inséré dans l'emplacement ad hoc son auriculaire, on branche son ordinateur sur la borne.

On procède à un test sous Informatique 65:

- si le résultat est négatif, l'ordinateur délivre le message suivant : « Données insuffisantes ».
- si le résultat est positif, le M.J. lance un nouveau dé, auquel s'ajoute le grade de tekno du personnage : la somme indique le nombre de questions que le personnage peut poser à l'ordinateur pendant sa demi-heure, et auxquelles le M.J. répondra. Le M.J. garde secret ce résultat et, après s'être efforcé de fournir les réponses les plus précises et concises possibles, il annonce, quand le personnage pose ne question de trop : « Données insuffisantes ».

L'ordinateur peut répondre à des questions d'ordre géographique, scientifique, culturel, politique, juridique et journalistique ; il ne peut se prononcer sur des problèmes comportant des données subjectives ou hors de portée du grand public.

Robots

De tous temps, les aventuriers se sont déchargés de certaines besognes ingrates ou contraignantes sur des auxiliaires fidèles et discrets : porteur ou guide indigène, chauffeur ou mécano, docteur ou interprète.

A l'âge intergalactique, les teknos ont mis au point trois systèmes robotisés susceptibles de rendre les mêmes services. Ils accomplissent des actions que les personnes ne peuvent ou ne veulent faire, par manque de compétence ou de disponibilité.

Il existe donc trois sortes de robots, d'aspect et de fonctions différentes.

Les logimecs

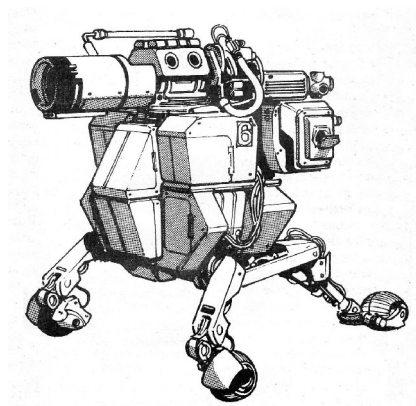
Les logiciels mécanoïdes (en abrégé : logimec) sont des appareils en forme de sphère, mus par le principe de l'antigravité ; ils suivent leur propriétaire comme des petits chiens, et accomplissent seulement les actions pour lesquelles ils sont programmés. Un logimec peut posséder un ou plusieurs programmes mais, au moment de l'achat, il n'a qu'une seule fonction. Par la suite, si leur propriétaire possède la compétence Robotique 66, il peut améliorer son logimec en achetant de nouveaux logiciels pour lui donner de nouvelles fonctions.

26 : médecine

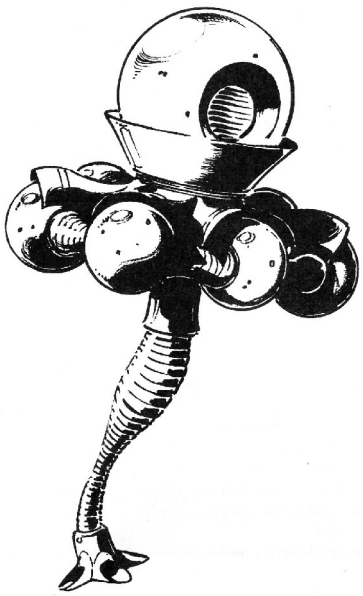
Ce programme établit un diagnostic, prescrit les médicaments, conseille sur la thérapie et surveille la convalescence du malade. Il ajoute un MOD + 3 dans le calcul du temps nécessaire à la guérison.

31 : pisteur

Ce logimec est imbattable pour suivre une trace, détecter un ennemi caché, ou simplement faire le guet et donner l'alarme au groupe. Il ajoute un MOD + 3 à l'Endurance de son propriétaire pour l'usage de la compétence Tactique 31.



Logimec réparateur



Logimec Traducteur

45 : Hypnotiseur

Ce programme permet d'hypnotiser et d'endormir la Volonté d'une rencontre. Il ajoute un MOD + 3 à la Volonté de son propriétaire pour la procédure d'hypnotisme.

63 à 65 : Réparateur

Ce logimec est capable de réparer toutes les machines de NT 3 à 5, il guide son propriétaire pour trouver l'origine de la panne et choisir les outils et la marche à suivre adéquate. Il ajoute 3 points à l'Intelligence de son maître dans le calcul du temps de réparation.

42 : Interprète

La mémoire de ce logimec possède 3000 langues utilisées par des E.T. de tous niveaux technologiques, elle en connaît également les coutumes et les lois.

La possession de ce robot, sans apporter de points, permet d'ignorer la barrière des langues et d'entreprendre commerce et duels verbaux avec n'importe quel E.T. Le M.J. doit en outre informer les joueurs par l'intermédiaire du logimec des coutumes judiciaires et politiques de la région.

Pour utiliser un logimec comme auxiliaire dans l'action prévue dans son programme, le personnage qui le possède doit lui donner des ordres, lui poser des questions, lui expliquer ce qu'il désire.

La clarté des ordres, la précision de son dessein se traduisent par l'usage des caractéristiques requises habituellement pour l'action *(la Volonté pour guérir, l'Endurance pour guetter, le Charme, l'Intelligence ou la Volonté pour convaincre un E.T. à travers le logimec interprète).* Cette caractéristique est assortie d'un MOD +3 apporté par la compétence du logimec :

- si le résultat du test est négatif, l'action échoue ;
- si le résultat est positif, l'action réussit.

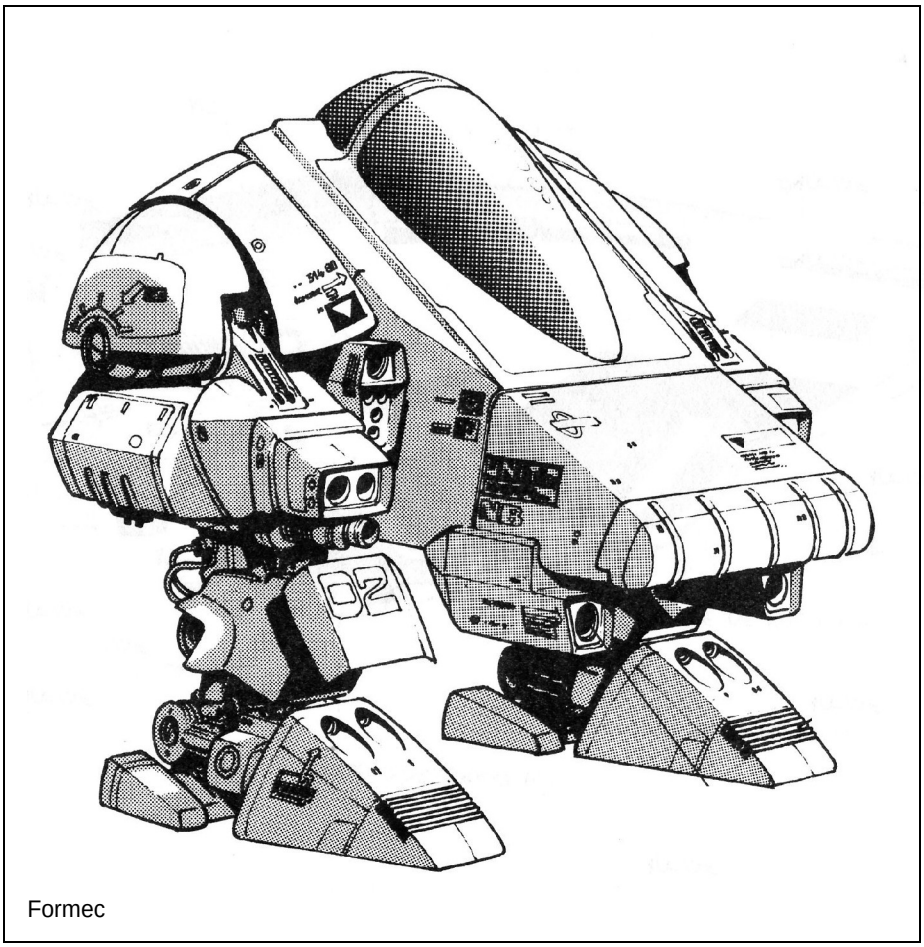
En règle générale, les logimecs sont achetés avec une fonction-programme unique, un seul logiciel. Mais, si le propriétaire du logimec possède la compétence Robotique 66, il peut améliorer son robot en lui adjoignant des logiciels supplémentaires. Dans l'action prévue par la fonction-programme, le logimec apporte à la caractéristique utilisée par le personnage un MOD positif égal au niveau de compétence 66 du possesseur du robot.

Les navymecs

Les navymecs (de navigateur mécanoïde) possèdent le même cerveau positronique que les logimecs, mais celui-ci est relié aux mécanismes de contrôle d'un véhicule de NT 6 : la bulle antigrav, compétence 16. Le navymec pilote la bulle de l'intérieur comme un cerveau humain commande à son corps de marcher, et donc d'une manière plus fiable et précise qu'un pilote vivant. Ils n'obéissent qu'à leur propriétaire et vont là où il leur dit d'aller. Les risques d'accident sont extrêmement minimes car les organes de perception du robot sont toujours en alerte et sa conduite, qui ne dépasse jamais la vitesse moyenne, est prudente et sûre.

Le risque de panne existe néanmoins, comme pour les autres véhicules. La compétence Robotique 66 est nécessaire pour effectuer les réparations sur le navymec.

Un nabyborg peut se coupler à un navymec en branchant ses plots vertébraux sur le cerveau positronique du véhicule. Il contrôle ainsi un engin cyborg ultra-perfectionné réagissant à ses moindres impulsions, qui lui apparaît comme un prolongement de son propre corps. Il peut aller à la vitesse maximale et faire toutes sortes d'acrobaties. La sécurité dans ce cas n'est plus absolue.



Formec

Les formecs

Le formec (de force mécanique) est un robot de combat utilisé de manière pacifique. Il a la forme d'une combinaison blindée fonctionnant par anti-gravité. Il peut se déplacer librement et accomplir les mêmes actions qu'un homme en C.B. ; d'une façon plus efficace même grâce à la synergie de son cerveau positronique sans états d'âme et de son corps mécanique infatigable et précis. Saisis par le complexe de Frankenstein, ses inventeurs se sont mis à l'abri d'une révolte ou d'un usage militaire des robots en imprimant au fer rouge dans le cerveau positronique trois directives incontournables appelées « lois de la robotique » (voir encart).

Issues des travaux d'un savant pré-stellaire, Isaac Asimov, ces lois rendent le formec totalement inoffensif. Un formec est doté d'une relative autonomie de décisions qui lui permet d'accomplir de nombreuses tâches utiles : porteur, guetteur, mineur ou forestier ; il peut même s'attaquer à des objets, des machines, d'autres robots et des êtres vivants non intelligents.

Ouvrier ou pilote, le formec possède une Endurance inépuisable, une Force qui ignore la gravité et une Habileté contrôlée au millimètre et à la microseconde. Il ignore le temps, le poids, la distance. Pour toutes les actions physiques, les caractéristiques dans la procédure sont remplacées par la qualité mécanique du robot (voir p.42).

Toutefois, le servage inhibitoire du formec peut être annulé par un navyborg possédant la compétence Combat robot 55.

LES LOIS DE LA ROBOTIQUE

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

USURE

Check-up qualité mécanique

L'usure est un phénomène universel mais, dans le jeu, cela concerne essentiellement les objets et machines de NT 3 et supérieurs. Si l'objet en question est utilisé de façon normale, sans à-coups, dans des circonstances propices, il mettra très longtemps à s'user.

Mais chacun sait qu'une vie d'aventures n'est pas toujours tendre pour le matériel.

A tout moment, le M.J. peut décider sans avoir à consulter les joueurs de procéder à un « check-up » pour un objet qu'ils utilisent.

Si l'objet sert trop longtemps (une durée ou un nombre d'utilisations qui excède la qualité mécanique), ou s'il est détourné de son usage propre (un fusil servant de bâton par exemple) ou exposé à un climat toxique ou à un terrain accidenté, il s'use prématurément et le M.J. doit procéder au « check-up ».

On procède à un test sous les compétences 63 à 66 selon le niveau technologique de l'objet :

- si le résultat est négatif, l'objet subit effectivement une usure qui se traduit immédiatement par une perte d'un point à la qualité mécanique ;
- si le résultat est positif, l'objet résiste bien aux mauvais traitements, sa qualité mécanique reste intacte.

Pannes

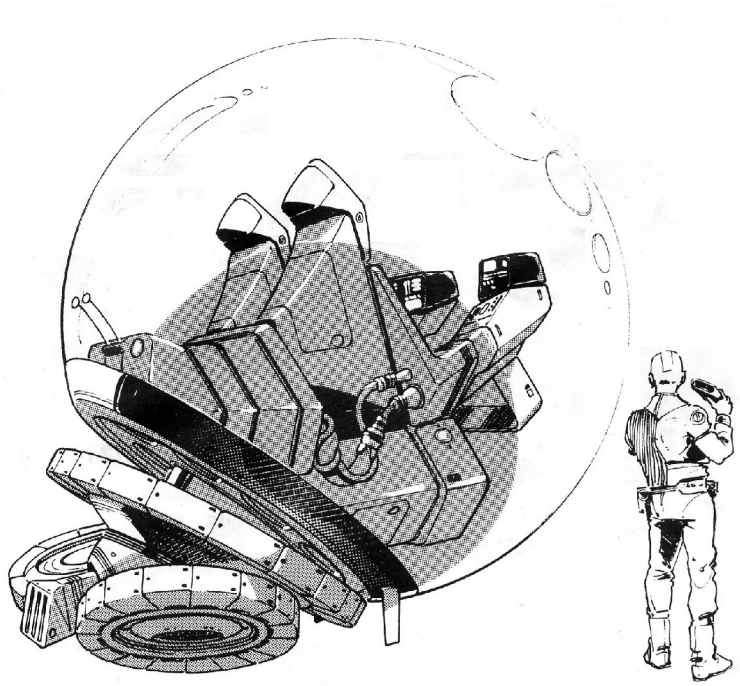
Quand une machine de NT 3 à 6 perd, à la suite d'une usure ou d'un accident ou encore d'un sabotage, une quantité de points égale à son niveau technologique, elle tombe en panne. Il convient alors de la réparer pour restaurer les points perdus par sa qualité mécanique et lui rendre sa pleine solidité.

A moins de la dévier de son usage normal, il est impossible de se servir d'une machine en panne. Les armes sont enrayées, les armures deviennent inefficaces, les radios se taisent, les ordinateurs ne répondent plus, les véhicules sont immobilisés, les robots font la grève...

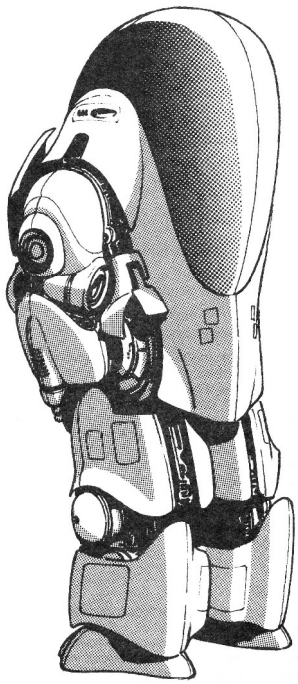
Conséquences

La machine reste en panne tant que la différence entre la qualité mécanique diminuée et la qualité mécanique initiale est supérieure au niveau technologique. Lorsque la réparation a rendu à la qualité mécanique de la machine un nombre de points suffisant pour que la différence soit inférieure au niveau technologique, la machine se remet en marche. Les points de dégâts non réparés restent au passif de la machine, qui est davantage susceptible de tomber en panne, mais les personnages pressés peuvent s'en servir dans l'état. S'ils ont du temps, il est bien sûr préférable de restaurer entièrement la qualité mécanique ; en aucun cas la réparation ne permettra d'obtenir une qualité mécanique supérieure à la qualité initiale.

Les personnages qui n'ont pas le temps, l'envie ou le talent nécessaire pour réparer une panne, abandonnent la machine sur place. Ils peuvent également garder un certain nombre de pièces détachées qui leur permettront de fabriquer ou de convertir d'autres objets de même niveau technologique. Un objet peut fournir un nombre de pièces détachées égal à la qualité mécanique moins les points de dégâts subis.



Bulle antigrav NT6



Combinaison blindée

RÉPARATIONS

Évaluation

A force d'usure, d'accidents, de sabotages, les objets sont souvent en panne. Ils fonctionnent normalement tant qu'ils n'ont pas plus de points de dégâts que leur niveau technologique. Au-delà, ils tombent en panne, mais restent réparables. Si le nombre de points de dégâts subis est plus grand que leur qualité mécanique, les objets ne sont plus réparables, ils sont bons à mettre au rebut.

Pièces détachées, trousses, atelier

Quand une machine tombe en panne, il est indispensable de trouver des pièces détachées pour effectuer la réparation. On peut se procurer des pièces détachées dans tous les environnements où l'on serait susceptible de trouver l'objet lui-même. Il est d'ailleurs plus prudent d'acheter des pièces détachées en même temps que l'objet. Le prix des pièces détachées est calculé en fonction de l'objet. Son prix initial est divisé par 100. Le résultat est le nombre de crédits qu'il faut débourser pour avoir la pièce détachée nécessaire pour réparer un point de dégât. Le poids de l'objet divisé par 1000 indique le poids d'une pièce détachée. Il suffit de transporter avec soi un nombre de pièces détachées égal ou supérieur au niveau technologique de l'objet pour être quasi certain de venir à bout de n'importe quelle panne.

La possession d'une trousse à outils du niveau technologique de l'objet à réparer est une aide appréciable pour le personnage. Elle réduit le temps de travail dans la proportion d'une journée au lieu d'une semaine. Si un bras du personnage est remplacé par une prothèse-répar (compétence 56) a en permanence à sa disposition une batterie d'outils performants pour tous niveaux technologiques.

Enfin dans toutes les villes, sur les planètes du NT correspondant, on trouve toujours un atelier de réparation capable de dépanner l'objet en quelques heures. Il fournira les pièces détachées. Le prix de la réparation est de 1 % de la valeur totale de l'objet par point de dégât ; 2 % si aucun des personnages ne possède la compétence adéquate.

Procédure

On procède à un test sous la compétence 63 à 66 correspondant au niveau technologique de l'objet à réparer :

- si le résultat est négatif, le personnage reste impuissant, il n'arrive pas à diagnostiquer l'origine de la panne. L'objet reste inutilisable ;
- si le résultat est positif, le M.J. lance un nouveau dé, auquel s'ajoute un grade éventuel de tekno, et duquel on retire le niveau technologique de l'objet. Le résultat est le nombre de points de dégâts réparés en une semaine, à condition de disposer de pièces détachées. Si le personnage possède une trousse à outils adéquate, le temps de réparation est réduit à une journée pour venir à bout du même nombre de points de dégâts. Si la réparation est effectuée dans un atelier, il faut compter en heures.

La journée de réparation comprend huit heures de travail efficace. Pour connaître le temps exact de la réparation, le MJ. peut fractionner cette durée selon le nombre exact de points de dégâts. Il garde cette information secrète : quand le nombre de points de dégâts qui restent non réparés est plus petit que le niveau technologique, le M.J. annonce que « ça marche », et précise le nombre de points de dégâts qu'il reste à réparer.

Le personnage peut négliger de terminer sa réparation et de servir de l'objet dans l'état. Les points de dégâts resteront au passif de l'objet et viendront s'ajouter à d'éventuels dégâts ultérieurs. L'objet sera donc plus vulnérable aux accidents, aux sabotages ou à l'usure normale. De plus, il risque davantage de se retrouver au rebut à la suite d'un mauvais coup.

Conversion 61

○◑●

Certains bricoleurs ont le génie de détourner un objet de son usage après quelques modifications. Ils sont capables de transformer un laser en passe-partout électronique ou de fabriquer une arbalète avec des ressorts d'amortisseurs ou des tringles à rideaux. Les pièces détachées dont ils se servent pour confectionner le nouvel objet sont récupérées sur d'autres objets en état de marche, ou partiellement détériorés. L'objet qu'ils veulent obtenir doit être d'un niveau technologique égal ou inférieur à celui de l'objet qu'ils dépouillent.

Le joueur dont le personnage possède la compétence Conversion 61 annonce au M.J. qu'il va tenter de convertir tel objet en tel autre. Le M.J. décide alors si l'opération lui semble possible ; si elle lui paraît trop farfelue pour être crédible, il fait part de son opinion au joueur qui peut s'efforcer de le convaincre. En dernière analyse, c'est le M.J. qui tranchera. On procède à un test sous Conversion 61 :

- si le résultat est négatif, la tentative de conversion échoue. Il faut de toute façon réparer normalement l'objet auquel on a emprunté des pièces détachées pour qu'il re-fonctionne ;
- si le résultat est positif, la conversion réussit. Le nouvel objet fonctionne comme on le désirait et donne les résultats souhaités. Le M.J. lance alors un nouveau dé auquel s'ajoute un grade éventuel de tekno. La somme obtenue est la qualité mécanique de l'objet converti.

Philippe Van Dong: ingénieur, techno grade 4

4

TABLES

Création de personnages

Symboles					
Physique			**Mental**		
Habileté	Force	Endurance	Charme	Intelligence	Volonté

Création des Personnages
6 DÉS + 30 à repartir entre les 6 caractéristiques primaires
(minimum : 2, maximum : 12)

Professions

[1]	[2]	[3]	[4]	[5]	[6]
aventurier	prêtre	soldat	marchand	navyborg	tekno

Caractéristiques requises

Endurance	Volonté	Force	Charme	Habileté	Intelligence

Ecoles

Examen d'entrée : caractéristique requise * 2D> double de l'âge du PJ
Choix des compétences : 1D combiné avec numéro de guilde (aventurier :2D)
Acquisition : caractéristique requise < 3D → pas de compétence
caractéristique requise < 3D → compétence niveau 1
caractéristique requise < 3D → compétence niveau 2
Promotion : (tous les 4 ans)
Grade 1 : 3 compétences requises
Grade 2 : 6 compétences requises
Grade 3 : 9 compétences requises
Grades supérieurs non accessibles
Viatiques : 1D * n° guilde * grade * 1000 ¢
Entraînement : Durée : 1an
Prix : n° compétence * grade * 1000 ¢

Destin

(uniquement en cas de réussite d'une action précise)
3, 4 ou 5D > caractéristique + compétence → + 1 niveau de compétence
→ + n* points de destin
* n = niveau de compétence

Table des grades

Grade	2 prêtre	3 soldat	4 marchand	5 navyborg	6 tekno
1	novice	soldat	commis	matelot	apprenti
2	adepte	sergent	courtier	maître	réparateur
3	acolyte	lieutenant	vendeur	enseigne	technicien
4	prêtre	capitaine	acheteur	lieutenant	ingénieur
5	grand prêtre	commandant	négociant	capitaine	concepteur
6	sage	colonel	businessman	commandant	architecte

Animaux extra-terrestres

Type d'alimentation	Déplacement
1. omnivore	1. terrestre
2. carnivore	2. terrestre
3. carnivore	3. marin
4. herbivore	4. marin
5. herbivore	5. aérien
6. herbivore	6. aérien

Force
2D + T.A.

Arme
A, B, C, D ou E

Armure
T.A. x 2

Taille, Poids, Endurance, Apparence
1D + T.A., cf. « Civilisations extra-terrestres »

2D	Rencontre	Comportement
2	Omnivore	fuite puis attaque
3	Omnivore	attaque si provocation
4	Carnivore	attaque sans provocation
5	Carnivore	attaque si provocation
6	Herbivore	fuite si provocation
7	Herbivore	fuite sans provocation
8	Herbivore	attaque si provocation
9	Carnivore	fuite si provocation
10	Carnivore	attaque sans provocation
11	Omnivore	fuite si provocation
12	Omnivore	fuite puis attaque

Planètes

Secteur galactique
(10 x 10)

Soleil
1D : 1 / 2 / 3 = soleil - 4 / 5 / 6 = vide interstellaire

Planètes
1D : 1 / 2 / 3 = planètes - 4 / 5 / 6 = étoile isolée

Planète principale

2D -2	Diamètre (T)	Gravité (G)	Océanographie (O)	2D -2
0	moins de 2 000 km	0g	0 % de mer	0
1	plus de 2 000 km	0,16 g	10% de mer	1
2	plus de 4 000 km	0,33 g	20 % de mer	2
3	plus de 6 000 km	0,5 g	30 % de mer	3
4	plus de 8 000 km	0,66 g	40 % de mer	4
5	plus de 10 000 km	0,83 g	50 % de mer	5
6	plus de 12 000 km	1 g	60 % de mer	6
7	plus de 14 000 km	1,16g	70 % de mer	7
8	plus de 16 000 km	1,33 g	80 % de mer	8
9	plus de 18 000 km	1,5 g	90 % de mer	9
10	plus de 20 000 km	1,66 g	100 % de mer	10

Atmosphère
(T x O)
0 = vide / combinaison
1 à 10 = atmosphère ténue / respirateur
11 à 45 = atmosphère normale / rien
46 à 60 = atmosphère polluée / filtre
61 à 100 = atmosphère toxique / combinaison

Vie
1D: 1/2/3/4 = vie animale - 5 / 6 = vie intelligente

Tableau des dommages

al n	Nombre	Résultat obtenu																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	1D	1	1	1	1	1	1												
	2D		1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3						
	3D			1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6
	4D				2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
	5D					3	3	4	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10

pi	Nombre	Résultat obtenu																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	1D	1	1	1	1	1	2												
	2D		1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6						
	3D			2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	9	10	11	11	12
	4D				4	4	5	6	7	8	9	10	11	11	13	13	14	15	16
	5D					5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20

e	Nombre	Résultat obtenu																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	1D	1	1	1	2	2	3												
	2D		1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8						
	3D			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	4D				5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24
	5D					8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30

e m	Nombre	Résultat obtenu																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	1D	1	1	2	3	3	4												
	2D		1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12						
	3D			4	5	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	23	24
	4D				7	9	11	12	15	16	17	20	21	23	25	27	28	31	32
	5D					11	12	16	17	20	23	24	27	29	31	33	36	37	40

A arme lourde	Nombre de dés	Résultat obtenu																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	1D	1	2	3	4	5	6												
	2D		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13						
	3D			5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30
	4D				8	12	13	15	18	20	22	25	27	29	32	33	35	38	40
	5D					13	17	20	22	25	28	30	33	37	38	42	45	47	50

Table R.O.L.E.

Qualité ± Difficulté - Deux Dés = Résultat

	Estimation	Résultat	
- 10	Impossible	Cauchemardesque	- 10
- 8	Presque impossible	Catastrophique	- 8
- 6	Très difficile	Très mauvais	- 6
_- 4	Difficile	Mauvais	- 4
- 2	Malaisé	Défavorable	- 2
0	Moyen	Médiocre	0
+ 2	Aisé	Favorable	+ 2
+ 4	Facile	Bon	+ 4
+ 6	Très facile	Très bon	+ 6
+ 8	Presque immanquable	Excellent	+ 8
+ 10	Immanquable	Fantastique	+ 10

Le M.J. peut arrondir les résultats au nombre inférieur s'il souhaite ralentir l'action, ou, au contraire, au nombre supérieur s'il désire l'accélérer.

Tables d'attaque

	ATTAQUE	FEINTE	PARADE
ATTAQUE	Aet B	A ou B	A-B
FEINTE	A ou B	rien	rien
PARADE	A-B	rien	rien

PRÉCISION / HAUTEUR	VAGUE	MOYEN	PRÉCIS
HAUT	3 dés	4 dés	5 dés
MOYEN	2 dés	3 dés	4 dés
BAS	1 dé	2 dés	3 dés

	VAGUE	MOYEN	PRÉCIS
HAUT	Épaule	Tête	Oreille, cou, etc.
MOYEN	Bras	Torse	Main, cœur, etc.
BAS	Jambe	Bas-ventre	Genou, aine, etc.

Table de discours

DISCOURS / RELATION	VAGUE	MOYEN	PRÉCIS
HOSTILE	3 dés	4 dés	5 dés
NEUTRE	2 dés	3 dés	4 dés
AMICAL	1 dé	2 dés	3 dés

Tables d'action

P.J. / M.J.	VAGUE LENT ou PROVISOIRE	NORMAL	PRÉCIS RAPIDE ou DURABLE
DIFFICILE	3 dés	4 dés	5 dés
MOYEN	2 dés	3 dés	4 dés
FACILE	1 dé	2 dés	3 dés

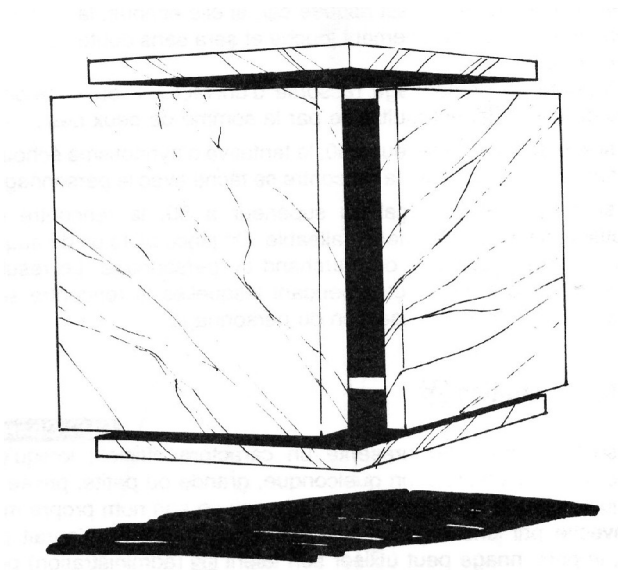
SUCCÈS			
P.J. / M.J.	VAGUE	NORMAL	PRÉCIS
DIFFICILE	favorable	très bon	miraculeux
MOYEN	à peine favorable	bon	fantastique
FACILE	médiocre	assez bon	excellent

ÉCHEC			
P.J. / M.J.	VAGUE	NORMAL	PRÉCIS
DIFFICILE	diabolique	très mauvais	défavorable
MOYEN	cauchemar-desque	mauvais	à peine défavorable
FACILE	catastro-phique	assez mauvais	minable

Protections

Habillement	NT	Encombrement	Chaleur	Masse	Protection
Vêtements fins	2	léger	légère	1 kg	0
Vêtements moyens	1	léger	moyenne	2,5 kg	0
Vêtements épais	1	moyen	forte	3,5 kg	1
Fourrure	1	lourd	forte	6 kg	2
Cuir souple	1	léger	légère	3 kg	1
Cuir épais	1	moyen	forte	5 kg	3
Cotte mailles	2	moyen	forte	20 kg	6
Cuirasse métallique	2	moyen	forte	25 kg	9
Armure	2	moyen	moyen	30 kg	12
Casque	2	léger	légère	0,8 kg	4
Gilet pare-balles	3	léger	moyenne	5 kg	9
Combin. blindée	4	lourd	moyenne	10 kg	14
Combin. antilaser	5	moyen	moyenne	5 kg	16
Combin. antigrav	6	léger	moyenne	5 kg	18

Résistance des matériaux :
verre : 1, terre cuite : 2, émail : 3, peau : 3, cuir : 7, fourrure : 9, écailles : 5, plumes : 4, bois tendre : 5, bois dur : 10, pierre friable : 8, pierre dure : 20, plastique : variable, métal tendre : 25, métal dur : 30



Civilisations extra-terrestres

2D	Taille	Poids	Endurance	Apparence	2D
2	- de 10 cm	- d'1 kg	1D	minérale	2
3	- de 30 cm	- de 5 kg	1D+1	végétale	3
4	- de 50 cm	- de 10 kg	1D+2	insectoïde	4
5	- de 1m	- de 30 kg	1D+3	reptilienne	5
6	- de 1,5 m	- de 60 kg	2D	animale	6
7	- de 2 m	- de 100 kg	2D+1	humaine	7
8	- de 5 m	- de 1 tonne	2D+2	humanoïde	8
9	- de 10 m	- de 2 tonnes	3D	mécanoïde	9
10	- de 20 m	- de 3 tonnes	3D+1	géométrique	10
11	+ de 20 m	+ de 3 tonnes	3D+2	énergétique	11
12	variable	variable	1 à 6D	variable	12

Niveau technologique (1D)
NT 1 : préhistorique.
NT 2 : pré-industriel.
NT 3 : industriel.
NT 4 : interplanétaire.
NT 5 : interstellaire.
NT 6 : intergalactique.

Intelligence
NT + ID

Force
Taille

Habileté
(F + I) / 2

Charme
(I + H) / 2

Volonté
(F + H) / 2

Population = 10p
P = NT +Taille

2D	Culture	Nature	Politique	2D
2	diverse	amicale	anarchie	2
3	diverse	amicale	tribalisme	3
4	mystique	amicale	communauté	4
5	guerrière	amicale	monarchie	5
6	marchande	neutre	bureaucratie	6
7	marchande	neutre	démocratie	7
8	marchande	neutre	technocratie	8
9	guerrière	hostile	dictature	9
10	mystique	hostile	théocratie	10
11	tekno	hostile	oligarchie	11
12	navyborg	hostile	impérialisme	12

Ressources

Selon NT de la planète :
NT 1 et 2 (antique) = 1D+2 (achat) ou 3D+6 (vente)
NT 3 et 4 (moderne) = 2D+1 (achat) ou 3D (vente)
NT 5 et 6 (S.-F.) = 3D (achat) ou 3D-6 (vente)

D	Marchandise	Prix de base	Poids / Lot
-	informations	variable	nul
3	matières précieuses	100 ¢	1 kg
4	drogues	100 ¢	1 g
5	animaux	1 000 ¢	variable
6	végétaux	10 ¢	10 kg
7	minéraux	100 ¢	10 kg
8	artisanat	100 ¢	1 kg
9	objet manufacturé	100 ¢	1 kg
10	nourriture	10 ¢	1 kg
11	armes	1000 ¢	1 kg
12	armure	10 000 ¢	10 kg
13	équipement personnel	1 000 ¢	1 kg
14	communication	100 ¢	1 kg
15	véhicules	100 000 ¢	1 tonne
16	machines	10 000 ¢	1 tonne
17	ordinateur	10 000 ¢	10 kg
18	robots	100 000 ¢	100 kg
+	pacotilles	10 ¢	100 g

Armes

	Armes	Taille	Poids	Maniabilité	Dommages	Prix
NT 1	Bâton	50 à 200 cm	0,5 à 2 kg	C à D moyen	B	Nul
	Pierre	variable	0,05 à 1 kg	C à D facile	C	nul
NT 2	Poignard	30 à 60 cm	0,3 à 1 kg	C à D facile	C	200 ¢
	Épée	80 cm	1,6 kg lkg	C à D moyen	D	500 ¢
	Lance	180 cm	0,1kg 0,6	C à D facile	D	300 ¢
	Fronde	80 cm	kg 5 kg	portée 100 m	C	200 ¢
	Arc	150 cm		portée 250 m	C	500 ¢
	Arbalète	70 cm		portée 300 m	D	1 500 ¢
NT 3	Pistolet	20 cm	lkg	portée 300 m	C	3 000 ¢
	Fusil	70 cm	4 kg	portée 1 000 m	D	4 500 ¢
NT 4	Pistolet à aiguilles	15 cm	0,05 kg	portée 20 m	A	10 ¢
	Laser	25 à 60 cm	1 à 3 kg	portée 500 m	E	12 000 ¢
NT 5	Etourdisseur	7,5 cm	0,5 kg	portée 10 m	non app.	5 000 ¢
	Paralyseur	20 cm	1,5 kg	portée 50 m	non app.	15 000 ¢
NT 6	Karatapoigne	5 cm	10 g	C à D impossible	C	1 500 ¢
	Antigrav	10 cm	2 kg	portée 40 m	E	20 000 ¢

Test de compétence

Caractéristique + niveau de compétence > 1, 2, 3, 4 ou 5D

Compétence / **Usage**	**TIRER** / **Habileté**	**POUSSER** / **Force**	**TENIR** / **Volonté**
COMMANDEMENT [33] diriger un groupe **Durée :** *1D + grade Soldat x / minute de réflexion*	manipulation	contrôle	ordres
CONDUITE NT 4 [14] véhicules NT 4 **Sécurité** : *1D + 4 x / heure*	manœuvres	vitesse	entretien
CONDUITE NT 5 [15] véhicules NT 5 **Sécurité :** *ID + 5 x / heure*	manœuvres	vitesse	entretien
CONDUITE NT 6 [16] véhicules NT 6 **Sécurité :** *1D + 6 x / heure*	manœuvres	vitesse	entretien
CONSCIENCE PSI [25] conscience du corps	[1] insensibilité [3] animation susp.	[2] récupération [4] régénération	[5] super-endurance [6] super-force
MÉCANIQUE [63] objets NT 3 **Réparation** *1D + grade Tekno -3x1 point de dommages / semaine, jour, heure*	manipulation	forçage	évaluation
Compétence / **Usage**	**POUSSER** / **Force**	**TENIR** / **Endurance**	**TIRER** / **Habileté**
COMBAT À DISTANCE [35] tir, jet, lancer **Portée** *: supérieure au tiers -→ + 1D*	tendre	viser	tirer
COMBAT À MAIN NUE [32] lutte	attaque	saisie	feinte
COMBAT AU CONTACT [34] armes de poing	attaque	parade	feinte
COMBAT ROBOT [55] diriger robots	impulsion	durée	précision
PROTHESE ARME [53] combat bionique	attaque	parade	feinte, tir
TACTIQUE [31] embuscade, pièges	attaque	parade	feinte
Compétence / **Usage**	**TENIR** / **Endurance**	**TIRER** / **Charme**	**POUSSER** / **Force**
COMBINAISON [54] déplacement vide	entretien	élégance	vitesse
CONDUITE NT 1 [11] véhicules NT 1 **Sécurité** *: 1D + / * / heure*	entretien	élégance	vitesse
CONDUITE NT 2 [12] véhicules NT 2 **Sécurité** : *1D + 2 * / heure*	entretien	élégance	vitesse
CONDUITE NT 3 [13] véhicules NT 3 **Sécurité** : *1D + 3* l heure*	entretien	élégance	vitesse
ORIENTATION [52]trouver son chemin **Nombre de questions** : *1D + grade Navyborg*	cap	renseignements	élan
ROBOTIQUE [66] contrôler NT 6 **Logimec :** *[26] [31JJ45] [63 à 65] [42] : MOD +3,* **Navymec** : *sécurité : 1D + grade Navyborg* **Réparation :** *1D + grade Tekno – 6 * 1 point de dommages / semaine, jour, heure*	durée	élégance	vitesse
Compétence / **Usage**	**TIRER** / **Charme**	**POUSSER** / **Intelligence**	**TENIR** / **Endurance**
ADMINISTRATION [62] gestion administratif **Influence** : *1D + grade Marchand x 1 point influence / tentative*	aide	argumentation	patience
CORRUPTION [41] soudoyer **Tarif :** *1D - grade Marchand + grade Victime) * NT planète* Politique* ¢ */jour gagné*	séduction	argumentation	résistance
DÉGUISEMENT [41] bonnes manières	élégance	discours	durée
ESTIMATION [46] jauger objets	séduction	évaluation	entretien
MARCHANDAGE [44] négocier **Remise** (en %) : *1D + grade Marchand + caractéristique - NT (ou QM)* **Taxe** : *10 %* **Prix Achat** : *prix de base * NT * 1 à 3D (selon quantité)* ¢ **Vente :** *prix de base * NT * 1 à 3D * (NT objet - NT lieu)* ¢	vente	achat	durée
SÉDUCTION [43] mettre de son côté	attirance	provocation	distance

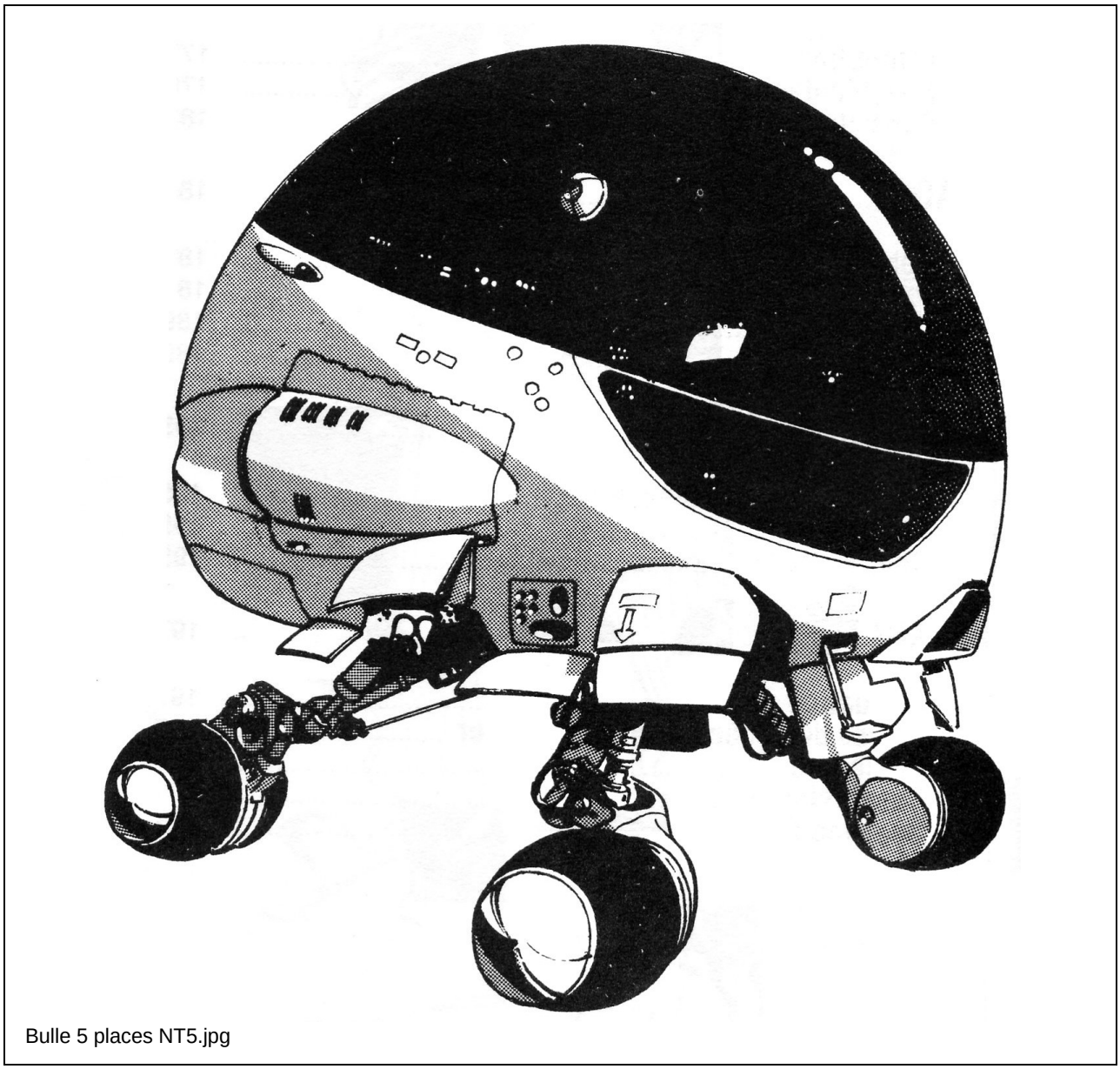
Compétence **Usage**	**POUSSER** **Intelligence**	**TENIR** **Volonté**	**TIRER** **Charme**
INFORMATIQUE [65] réparer objets NT 5 **Nombre de questions :** *1D + grade Tekno* **Réparation :** *ID + grade Tekno -5x1 point de dommages/semaine, jour, heure*	programmation	réparation	interrogatoire
LANGAGES E.T. [42] communiquer **Apprentissage** : *1D + civilisation - grade Marchand x I jour*	usage	compréhension	apprentissage
LOGIQUE [51] faire comprendre	explication	mémorisation	imagination
STRATÉGIE [36] faire des plans	attaque	défense	feinte
TÉLÉKINÉSIE [21] mouvoir à distance **Durée** : *niv. compétence + grade Prêtre x / minute* **Fatigue :** *-1 Volonté/min.,* *[1] 1 min., 10 g, [2] 2 min., 100 g, [3] 3 min., 1 kg,* *[4] 4 min., 10 kg, [5] 5 min., 100 kg, [6] 6 min., soi-même*	avant	haut/bas	arrière
TÉLÉPATHIE [22] communiquer à distance **Durée :** *niv. compétence + grade Prêtre x / minute* **Fatigue** : *-1 Volonté/min.,*	sondage [4] assaut [6]	écran [1] lecture [3]	empathie [2] contrôle [5]
Compétence **Usage**	**TENIR** **Volonté**	**TIRER** **Habileté**	**POUSSER** **Intelligence**
CONVERSION [61] transformer objets **Qualité mécanique** *objet converti : 1D + grade Tekno*	évaluation	manipulation	conception
ÉLECTRONIQUE [64] bidouiller NT 4 **Réparation** : *1D + grade Tekno – 4*1 point de dommages / semaine, jour, heure*	évaluation	manipulation	conception
FOI [23] s'imposer	silence	discussion	Décision
HYPNOTISME [45] fasciner, endormir **Durée** : *1D + grade Marchand x 1 min.*	suggestion	manipulation	Direction
MÉDECINE [26] premiers soins **Guérison** : *Points de dommages / (Endurance + MOD[26]) * heures, jours, semaines*	soins	manipulation	diagnostic
PROTH. RÉPAR. [56] trousse Nt 3 à 6 **Temps de réparation :** *1D + grade Tekno - NT * 1 point de dommages/ jour*	réparation	manipulation	diagnostic

Survie

Jet de survie	Age du personnage < total destin + 3D sinon –1 à chaque caractéristique physique
Sommeil	6 heures par jour minimum sinon malus + 1D pour chaque action physique
Fatigue	repos obligatoire 1/5 séquences d'action sinon malus + 1D et double repos
Nourriture	1 ration par jour sinon malus + 1D pour chaque action physique mais bonus - 1D pour chaque action mentale
Encombrement	Charge normale : Force kg Charge lourde : 2 * F kg → MOD – 1 Charge très lourde : 3 * F kg → MOD – 2
Gravité	(uniquement pour déplacement et encombrement) Force / G
Taille	Homme → Force * 10 cm +100 cm Femme → Force * 10 cm + 95 cm
Poids	Homme → Force * 10 kg Femme → Force - 2 * 10 kg
S.M.I.G.	(salaire minimum intergalactique)10 ¢ / heure (1 pièce d'or = 100 ¢)

Déplacement

Marche normale		Vitesse → Force △ * 1 m/séq. Action (= F △ * 0,6 m/h) Durée → Endurance ○ * 1 h Fatigue → + 1 h sommeil / 1 h marche supplémentaire
Marche forcée		Vitesse → Force △ * 2 m/séq. Action (= F △ x 1,2 km/h) Durée → Endurance ○ * 1 h Fatigue → + 2 h sommeil/1 h marche forcée
Course		Vitesse → Force △ x 4 m/séq. Action (= F O x 2,4 km/h) Durée → Endurance ○ x 1 minute
Véhicules	Terrestre	Vitesse moyenne, Durée → Endurance ○ x 1 h Vitesse maximum, Durée → Endurance ○ / 2 x 1 h
	Marin Aérien	Durée → Endurance ○ x 1 h (quelle que soit la vitesse) Vites moyenne, Durée _Endurance ○/ 2 x 1 h Vitesse maximum, Durée → Endurance ○ / 4 x 1 h
Voyages spatiaux	Interplanétaire Interstellaire	Durée → 1D x 1 jour, Prix → 300 ¢/ jour Attente → 1D - NT x 1 jour, Durée → 1 semaine / saut Prix → Barge = 1 000 ¢ / jour, Cargo = 300 ¢ , Paquebot = 500 ¢



Bulle 5 places NT5.jpg

Table des matières

INTRODUCTION 5
Mais qu'est-ce qu' un jeu de rôles ?....5
1 COMMENT JOUER A EMPIRE GALACTIQUE 7
Devenez Maître de Jeu ! 9
Comment se déroule la première partie ? 9
Règle optionnelle limitée a l'essentiel....10
2 MAITRE DE JEU 12
Rôle....12
Devoirs....13
Maître du mental....13
Maître du physique....13
Maître du matériel....13
Maître du temps....14
Maître de l'espace....14
Pouvoirs....15
Conseils....16
RENCONTRES 17
Les alliés....17
Les informateurs....18
Les ennemis....18
Les obstacles....18
GENESE DES MONDES 19
Planètes (voir tableau p. 63)....19
Secteur galactique....19
Etoiles (Lancez un dé)....19
Système planétaire (Lancez un dé)....19
Taille (Lancez deux dés avec un MOD - 2....19
Gravité (Divisez le résultat T par six)....19
Océanographie (Lancez deux dés avec un MOD –2 = O)....19
Atmosphère (Multipliez le résultat T par le résultat O)....19
Vie....19
Intelligence (Lancez un dé)....20
Animaux extra-terrestres (voir tableau p.62)..20
Type d'alimentation (Lancez un dé)....20
Mode de déplacement (Lancez un dé)....20
Force (Lancez deux dés plus le type d'alimentation)....20
Arme (A déterminer par le M.J. selon les besoins du scénario)....20
Armure (Type d'alimentation multiplié par deux)....20
Taille, poids, Endurance (Lancez un dé + TA.)....21
Apparence (Lancez un dé)....21
Rencontre (Lancez deux dés)....21
Comportement (Lancez deux dés)....21
Civilisations extra-terrestres (voir tableaux p. 65)....22
Niveau technologique (Lancez un dé)....22
Taille, poids, endurance (Lancez deux dés)....23
Apparence (Lancez deux dés)....23
Caractéristiques....23
Population....23
Civilisation (Lancez un dé + NT)....23
Culture....23
Nature....24
Politique....24
Comportement....24
Ressources....24
Armement, protection....24
Cartographie....24
Astroports, Spatiodromes et Routes galactiques....24
Lois locales....25
3 ACTIONS 26
PROCÉDURES 26
Actions automatiques....26
Jet sous caractéristique....26
TEST DE COMPÉTENCE 27
Comment s'effectue un test de compétence ?....27
Estimation du Maître de Jeu....27
Intention du personnage-joueur....27
Lancer de dés....28
Interprétation du résultat....28
Jet d'évasion....28
PHYSIQUE 29
Combat rapproché....29
Position sur le terrain....29
Séquences d'actions....29
Initiative....30
Embuscade....30
Attitude....30
Précision / hauteur du coup....30
Tentative de coups....31
Combats au contact 34....31
Combats à mains nues 32....31
Dommages infligés (voir tableau p. 63)....31
Localisation des blessures....31
Conséquences....31
Protections....32
Guérison....32
Combat contre plusieurs adversaires....32
Mêlée....33
Prises, étranglements....33
Chutes....33
Combats à distance 35....33
Portée....33
Conséquences....33
Sabotage....33

Panne 34
Explosifs 34
COMBAT ROBOT 35 34
Prothèse-arme 53 35
DUELS VERBAUX 36
Valeur du discours 36
Ambiance 36
Attitude 36
Intention du personnage-joueur 37
Tentative d'argumentation 37
Conséquences 37
Emancipation 37
Foule 37
TALENTS PARTICULIERS 38
Déguisement 24 38
Physique 38
Mental 38
Matériel 38
Commandement 33 38
Langages E.T. 42 38
Hypnotisme 45 39
Administration 62 39
FACULTÉS EXTRA-SENSORIELLES (PSI) 40
Télékinésie 21 40
Télépathie 22 40
Concentration 41
Conscience 25 41
Entraînement 41
Conséquences 41
Estimation 46 42
Offre et demande 42
COMMERCE 42
Qualité mécanique 42
Marchandage 44 43
Achat 43
Vente 43
Taxes 43
Corruption 41 44
USAGE 45
Véhicules 11 12 13 14 15 16 45
Protection 45
Vêtements, cuirs, gilet pare-balles 45
Armure, combinaisons blindées 45
Ordinateurs 65 46
Robots 46
Les logimecs 46
Les navymecs 47
Les formecs 47
USURE 48
Check-up qualité mécanique 48
Pannes 48
Conséquences 48
RÉPARATIONS 49
Évaluation 49
Pièces détachées, trousses, atelier 49
Procédure 49
Conversion 61 49
5 TABLES 50
Création de personnages 49
Table des grades 49
Animaux extra-terrestres 49
Planètes 50
Tableau des dommages 50
Table R.O.L.E. 50
Tables d'attaque 50
Table de discours 51
Tables d'action 51
Protections 51
Civilisations extra-terrestres 52
Armes 52
Test de compétence 53
Survie 54
Déplacement 55
TABLE DES MATIERES 56

FICHE DE PERSONNAGE

EMPIRE GALACTIQUE

Nom du joueur .....
Date de création ...../...../.....

Nom .....
Sexe ..... Age .....

Planète d'origine .....
Caractère ..... Passions .....

Grade .....
Spécialité .....
Points de Guilde .....

Destin .....
Points PSI ..... / .....

Crédit .....
Notes .....
.....

Caractéristiques primaires		
Charme	Intelligence	Volonté
Habileté	Force	Endurance

Évasion mentale (C + I + V)
Évasion physique (H + F +E)

Caractéristiques secondaires	
Résistance physique	Résistance mentale
Intuition	Réflexes
Adaptation	Perception
Beauté	Discrétion

SANTÉ	MATÉRIEL
Seuil blessure légère (H) Grave (H + F) Mort (H + F + E)	Armes ....
Dommages	Armures ....
Localisation des blessures Haut ..... Moyen ..... Bas	Matériel divers ....
Prothèses ..... Pérédène ..... Drogues	
Casier judiciaire	Possessions ....

CT. CONTACT CT. DISTANCE CT. MAINS NUES COMBAT ROBOT PROTH. ARME TACTIQUE	COMMANDEMENT CONDUITE NT4 CONDUITE NT5 CONDUITE NT6 CONSC. PSI MÉCANIQUE	CONVERSION ÉLECTRONIQUE FOI HYPNOTISME MÉDECINE PROT. RÉPAR.	INFORMATIQUE LANGAGES E.T. LOGIQUE STRATÉGIE TÉLÉKINÉSIE TÉLÉPATHIE	ADMINISTR. CORRUPTION DÉGUISEMENT ESTIMATION MARCHANDAGE SÉDUCTION	CONDUITE NT1 CONDUITE NT2 CONDUITE NT3 COMBINAISON ORIENTATION ROBOTIQUE
ARMES LOURDES ARTS MARTIAUX CTLE ÉNERG. CTLE SENS 6e SENS S.DÉFENSE.U.	CTLE ÉMOTIONS INTERROG. INVISIBILITÉ NEUTRAL. PSI PILOTE T.-L. TRANSMETTEUR	CHIMIE ÉNERGIE INTÉG. MENT. MÉDECINE PSI MOT. VARLET PHARMAC.	CYBERNÉTIQUE ÉCOLOGIE MAINTIEN VIE PROJ. ASTRAL PHYSIQUE TECHN. UNIV.	COMM. TRID INDUSTRIE MARCHÉ PSYCHO. UNIV. TECHN. VENTE TRF EMPATH.	....

© Robert Laffont 1987

Collection dirigée par Gérard Klein

Empire **galactique** est un *jeu de rôles* qui vous emmènera dans l'univers de la science-fiction. Sous la conduite d'un *Maître de jeu,* vous conquerrez les étoiles, vous explorerez d'autres planètes, vous rencontrerez des espèces étranges, amicales ou effrayantes.

Vous combattrez, et si la Force et la Chance sont avec vous, vous remporterez victoire, gloire et fortune. Et surtout vous découvrirez l'immensité et la richesse de l'Empire **galactique** qui s'étendra, dans des milliers d'années, sur des milliers de mondes.

Le livre du Maître de jeu lui permettra de découvrir les règles **d'Empire galactique,** de construire ses propres mondes et ses propres aventures ou de se servir des nombreux scénarios publiés dans la même collection. Il pourra dès lors projeter dans l'avenir de quatre à dix joueurs.

Il leur faudra cependant d'abord consulter Le **livre** du **rôle** qui leur permettra de créer leurs personnages et qui est publié dans la même collection.

Simulations : les *Jeux de rôles* du Livre de Poche.

Nom de fichier : **LE LIVRE DU MAITRE02(SANS SCENAR).DOC**
Taille du fichier : **10137600 octets**