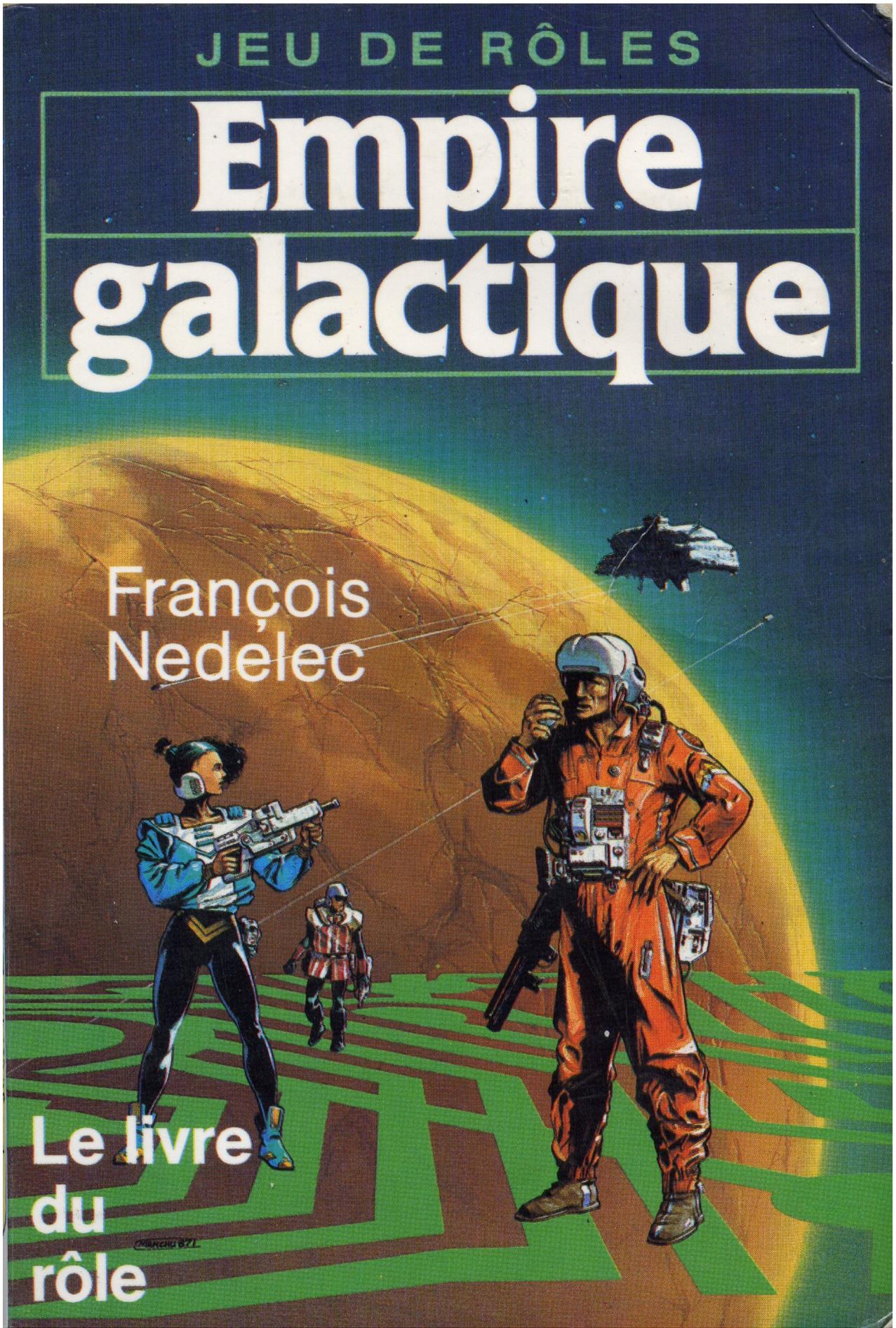


JEU DE RÔLES

Empire galactique

François
Nedelec

Le livre
du
rôle



FRANÇOIS NEDELEC

**EMPIRE
GALACTIQUE**

Le Livre du Rôle

Dessins et illustrations de Manchu

Éditeur : Gérard Klein

Projet : Philippe Cohen Tanugi, Jean-Pierre Pécau

Dessins et couverture : Manchu

Pixellisation : Jackie Paternoster

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'enchantent volontiers de noms d'astres ou de constellations, Altair, Orion, Sirius, Deneb, Fomalhaut, Arcturus, 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 à 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 ; Iragael 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 Rémore, la teknote, essayait 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 cowboy 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 des 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...



Lili Rémora : Techno



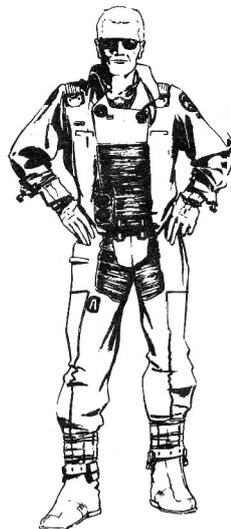
Aloysius van Eflin : Marchand



Iragael : Pretre



Joe Toussaint : Soldat



Jason Mac Cord : Aventurier



Traveller : Navyborg

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.

► 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

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 créez 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*.

► Il 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 coffrefort 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.

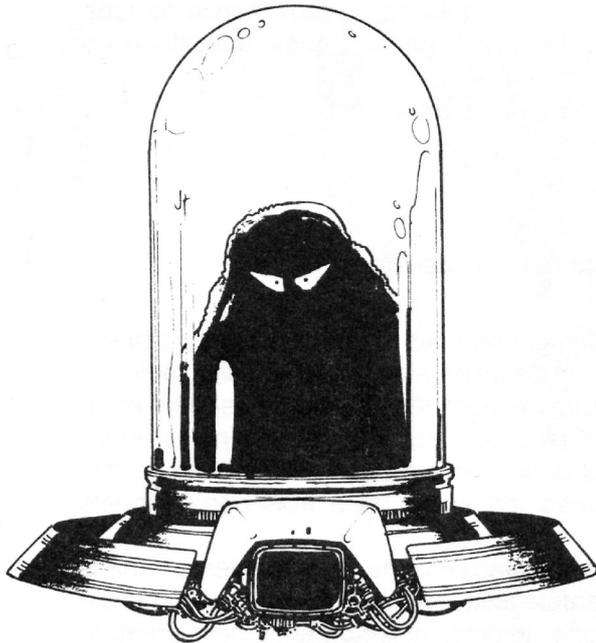
Avec quelques calculs très simples qui deviennent rapidement automatiques, et le lancer de quelques dés à six faces, le Maître de Jeu est capable de faire face à toutes les situations. La « formule magique » et son application dans les différents cas qui peuvent se présenter sont largement expliquées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



-- . -- : Dictature tekno NT4

2

PERSONNAGES

CREATION DES PERSONNAGES

Les personnages sont la clef de voûte d'Empire galactique. En tenant leur rôle, les joueurs deviennent des héros de science-fiction confrontés aux multiples dangers d'un univers d'aventures qui n'a d'autre frontière que celle de l'imagination.

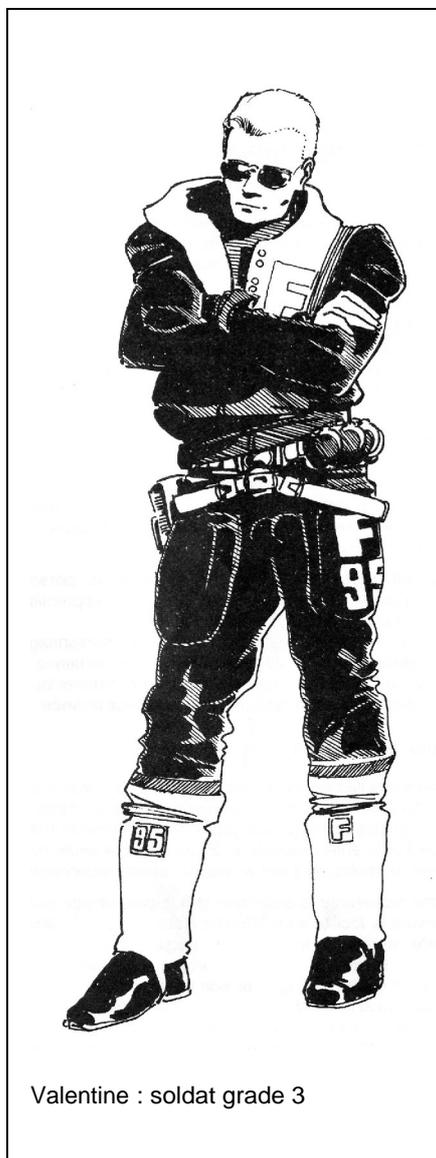
Si le M.J. a pour tâche d'élaborer l'aventure et le décor où elle va se dérouler, c'est à chaque joueur que revient la responsabilité de faire naître son personnage.

Celui-ci, à la naissance, n'est qu'une série de chiffres et des mots tracés sur une feuille de papier. Petit à petit, le joueur apprend à connaître le personnage qu'il incarne, il comprend ses faiblesses et tire parti de ses points forts ; il récolte récompenses et expérience qui permettent au joueur d'améliorer l'équipement et les capacités de son *alter ego*.

L'attachement du joueur à son personnage ne peut aller qu'en grandissant et les dangers qui le menacent dans le monde imaginé par le M.J. deviennent vite aussi terrifiants que si la vie du joueur lui-même était en jeu.

L'« éducation » d'un personnage est, en soi, un mini-jeu avec ses règles et sa stratégie propres. Le joueur néophyte peut avoir besoin de l'aide du M.J. dans l'élaboration d'une stratégie de vie, d'un plan de carrière. Mais le joueur qui a déjà la pratique du jeu de rôles peut ainsi se forger un personnage à la hauteur de ses ambitions.

Outre les personnages incarnés par les joueurs, il en existe d'autres, humains, extra-terrestres ou animaux, créés selon



Valentine : soldat grade 3

les mêmes procédures et manipulés par le M.J.¹ ; ils apparaissent et disparaissent au gré du M.J. pour faire évoluer l'action. On les appelle des « rencontres ».

Tous les personnages-joueurs (P.J.) « naissent » de la même façon : des adolescents de quatorze ans, au caractère à peine dégrossi, sans talents ni expérience. Leur éducation se fera à l'aide de dés, au cours d'une carrière abstraite guidée par le choix des joueurs pour les doter des meilleures qualités et des talents les plus divers. Ensuite le joueur, selon les ressources de son personnage (voir p. 19), fournira l'équipement nécessaire pour se lancer dans l'aventure.

Caractéristiques primaires

Il existe six caractéristiques primaires :

- | | |
|------------------|-------------|
| ● Habileté ● | ▲ Force ▲ |
| ◇ Endurance ◇ | ★ Charme ★ |
| ◻ Intelligence ◻ | ○ Volonté ○ |

Habileté ●

Elle est utilisée avec les compétences qui réclament dextérité et coordination physique. Elle mesure la souplesse, l'adresse à manipuler les objets, le sens de l'équilibre.

Force ○

Elle est utilisée avec les compétences qui réclament de la vigueur physique. Elle mesure la puissance potentielle pour mener à bien certaines actions, comme porter des objets, pousser un obstacle ou donner des coups.



Zinda : prêtresse grade 2

Endurance ◊

Elle est utilisée avec les compétences qui réclament de la résistance. Elle mesure la capacité à endurer souffrances et fatigue, la robustesse.

Charme ✱

Il est utilisé avec les compétences qui réclament du « charisme ». Il mesure l'attrait exercé sur autrui, le « magnétisme ».

Intelligence ◉

Elle est utilisée avec les compétences qui réclament un bon jugement. Elle mesure le quotient intellectuel, la faculté d'abstraction.

Volonté ○

Elle est utilisée avec les compétences qui réclament de la ténacité. Elle mesure la résistance aux suggestions extérieures et la capacité d'imposer ses propres

convictions à autrui. Elle mesure aussi la capacité d'agir sur son environnement par la seule force de l'esprit (pouvoirs PSI).

Le joueur dispose d'un certain nombre de points qu'il attribue aux caractéristiques primaires à son choix. Pour connaître ce nombre, le joueur lance six dés, à la somme desquels il ajoute 30 (6D + 30).

Le joueur peut ainsi composer son personnage à son gré à une seule condition.

Aucune caractéristique ne doit être inférieure à 2 ou supérieure à 12.

Une Intelligence de douze (12) indique un super-cerveau, presque un génie, tandis qu'un deux (2) caractérise un débile mental sachant à peine compter sur ses doigts. Le résultat moyen est sept (7).

Caractéristiques secondaires

Il y a huit caractéristiques secondaires. Elles sont formées de la moyenne des trois caractéristiques primaires indiquées par les signes qui les accompagnent.

✱ ◉ ○
Résistance
mentale

✱ ◉ ◊
Intuition

◉ ▲ ◊
Résistance
physique

◉ ▲ ○
Réflexes

✱ ○ ◉
Adaptation

▲ ○ ✱
Beauté

▲ ◊ ✱
Perception

◉ ◊ ✱
Discretion

Résistance mentale

✱ ◉ ○

Elle représente la santé mentale et la solidité d'esprit du personnage. Le M.J. teste la Résistance mentale quand le P.J. est soumis à une émotion forte ou une vision capable d'inspirer la terreur, etc. L'ensemble de la Résistance mentale, et non plus la moyenne, indique le nombre de points d'influence que peut encaisser le P.J. Il perd des points d'influence au cours des combats verbaux. Si leur nombre est réduit à 0, le personnage n'a plus son libre arbitre. Il devient un P.N.J. joué alors par le M.J.

Intuition ☆☆☆

C'est le flair, le « sixième sens » qui permet de sentir les êtres et les choses. Le M.J. teste l'intuition pour savoir si le P.J. a su remarquer un objet important pour la poursuite de sa quête ou un changement soudain dans l'attitude du P.N.J. en face de lui, etc.

Adaptation ○○○

C'est la facilité avec laquelle le personnage se fond dans un milieu qui n'est pas le sien ou supporte des bouleversements de sa situation. Le M.J. teste l'Adaptation pour savoir si le P.J. parvient à s'intégrer dans un groupe ou au moins à passer inaperçu.

Beauté ○☆☆

Il s'agit de l'apparence physique du personnage, de la régularité de ses traits et de la grâce de sa silhouette. Le M.J. teste la Beauté pour savoir si un P.N.J. peut tomber amoureux rien qu'en regardant le P.J. ou si ce dernier fait sensation en entrant dans un lieu public.

Résistance physique

○○○

Elle représente la constitution physique du personnage et son aptitude à encaisser les chocs physiques. Le M.J. teste la Résistance physique quand le P.J. accomplit des actions fatigantes, qu'il manque de repos ou qu'il doit affronter des conditions météorologiques très défavorables. L'ensemble de la Résistance physique, et non plus la moyenne, indique le nombre de points de dommages que peut encaisser le P.J. Il perd des points de résistance au cours des combats. Si leur nombre est réduit à 0, le personnage tombe dans le coma.

Réflexes ○☆☆

C'est la vitesse de réaction, à la limite purement musculaire (ne pas confondre avec Intuition), la capacité à faire face à tout ce qui peut arriver. Le M.J. teste les Réflexes lorsqu'un P.J. veut éviter un objet ou se rattraper à une branche au cours d'une chute, etc.

Perception ○☆☆

Elle mesure les informations que le personnage reçoit par l'intermédiaire de ses cinq sens (vue, ouïe, odorat, goût,



Glomar : soldat grade 2, police de Kharg

toucher). Le M.J. teste la Perception pour savoir si le P.J. découvre ou non un indice ou un détail discret ou s'il parvient à capter une conversation, etc.

Discrétion ○☆☆

C'est la capacité du personnage à se mouvoir en silence, à respirer sans bruit. Le M.J. teste la discrétion lorsque le P.J. accomplit une action près d'un P.N.J. qui dort ou passe dans la nuit devant un guetteur, etc.

Chacune d'entre elles est accompagnée de trois signes. Il faut faire pour chaque caractéristique secondaire la somme des trois caractéristiques primaires correspondant aux signes. Cette somme est ensuite divisée en 3 (on arrondit au-dessus), pour en tirer la moyenne qu'on inscrit à l'emplacement indiqué sur la feuille de personnage.

Une fois qu'il a réparti les points à son choix entre les diverses caractéristiques, le joueur choisit la carrière que va suivre son personnage, en fonction des qualités dont il est doté.

CARRIERE

Il existe six carrières possibles pour les personnages d'Empire galactique. Pour chacune d'elles, une caractéristique est particulièrement requise pour acquérir les compétences désirées : confrontés au même problème, un prêtre voudra y appliquer sa Volonté, tandis qu'un soldat l'envisagera plutôt en termes de rapports de Force ; le marchand, lui, fera du Charme pour le contourner ou en tirer profit ; le navyborg mettra toute son Habilité à ne pas en subir les conséquences ; quand au tekno, c'est à l'aune de son Intelligence qu'il mesure les problèmes. Il est donc recommandé d'avoir un score honorable dans la caractéristique requise pour envisager de suivre une carrière.

- 1 Aventurier / Endurance ◊
- 2 Prêtre / Volonté ○
- 3 Soldat / Force ▲
- 4 Marchand / Charme ★
- 5 Navyborg / Habilité ●
- 6 Tekno / Intelligence ◐



Isa Bataille: aventurière

Cette caractéristique requise (en abrégé : C.R.) est intimement liée à la profession qu'envisage de suivre le personnage ; c'est grâce à elle qu'il pourra acquérir les compétences spécifiques à sa profession.

Mais ce n'est pas forcément cette caractéristique requise qui sera utilisée par les personnages, au cours des aventures, lorsque le moment sera venu de mettre le talent acquis en application : la caractéristique utilisée pour mettre en action une compétence est précisée pour chacune d'elles, dans le tableau des carrières et la liste des compétences (voir p.15).

Par exemple, la caractéristique requise pour devenir prêtre est la Volonté ; c'est donc de sa Volonté que se servira un futur prêtre pour acquérir une de ses compétences spécifiques, la connaissance des Langages extra-terrestres ; mais un futur marchand, dont la carrière comporte également cette compétence, se servira, lui, de son Charme (caractéristique requise du marchand). Les deux personnages pourront donc acquérir ce talent linguistique par des voies différentes, mais s'ils sont confrontés à un E.T., c'est en utilisant Charme, Volonté ou Intelligence qu'ils pourront se faire comprendre !

Les six professions

1. Aventurier

CR : Endurance ◊

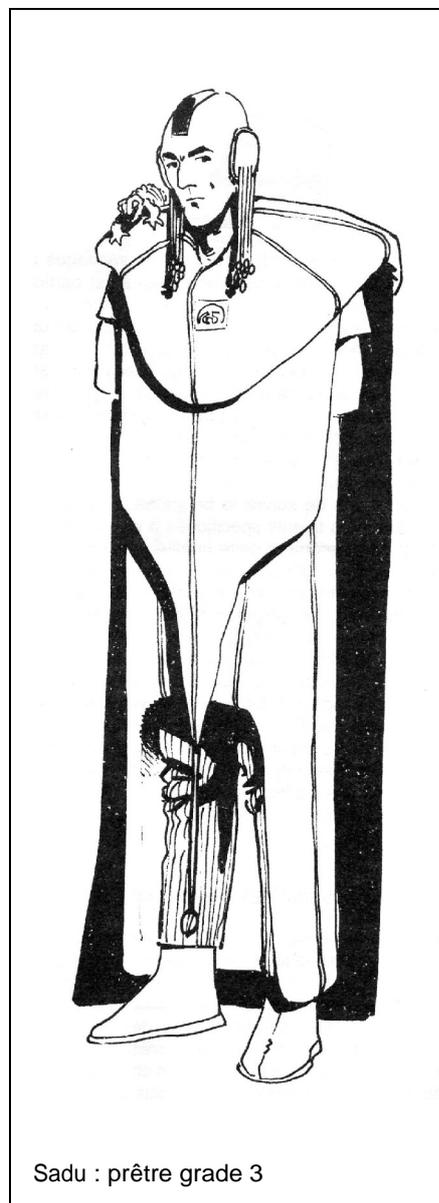
Aventurier n'est pas une profession en soi : devient aventurier le personnage qui a eu la malchance (ou peut-être la chance, qui sait !) de ne pas pouvoir suivre les rails d'une carrière unique. S'il échoue à un des examens de promotion, ce personnage a le choix entre entamer une nouvelle carrière, s'il n'est pas trop âgé, ou prendre les chemins de la liberté et de l'aventure : butinant au hasard les talents des différentes professions, l'aventurier touche à tout sans jamais se spécialiser. Il sera peut-être moins efficace qu'un soldat pour les combats au contact, mais ce dernier ignorera sans doute tout des talents de médecin ou d'électronicien que notre aventurier aura pu développer. Par ses qualités d'Endurance et la diversité de ses compétences, l'aventurier est tout à fait apte à se débrouiller seul, si, par

hasard, les « professionnels » de son groupe venaient à disparaître.

2. Prêtre

CR : Volonté ○

Le prêtre est un individu tourné avant tout vers le spirituel. Il cherche à développer en lui les qualités laissées en friche dans le cerveau humain. Pour cette raison, il refuse de porter une arme, afin que son instinct de survie repose sur les pouvoirs de son esprit, les pouvoirs PSI modulés par sa Volonté. Par un entraînement intensif, il renforce ses dons naturels pour la télépathie ou la télékinésie et devient, petit à petit, malgré son apparente faiblesse, un adversaire redoutable.



Sadu : prêtre grade 3



Marilyn Grubert : soldat grade 2

3. Soldat

CR : Force ▲

Le soldat est un guerrier rompu à toutes les techniques de combats physiques, au contact ou à distance. Il voyage beaucoup, sous la bannière impériale, pour maintenir la « Pax Galactica » et prévenir tout désordre. La **Force** étant sa première qualité, sa philosophie est simple mais efficace : vaincre. Quand les palabres et la diplomatie ont échoué, c'est toujours à lui qu'on fait appel. Ses talents de combattant hors pair en font un compagnon indispensable à toute mission comportant un risque d'affrontement.

4. Marchand

CR : Charme ★

Le marchand est terriblement malin. Vous pouvez parier qu'il sera le plus riche du groupe à la fin

de l'aventure. Il porte toujours des vêtements à la mode et un équipement hypersophistiqué, mais son **Charme** ne

l'aidera pas s'il n'a pas la compétence nécessaire pour l'utiliser. Homme de tous les négoce, il a l'œil pour détecter la valeur cachée des choses ; aucun groupe désirent rentabiliser son expédition ne saurait se passer des services d'un marchand expérimenté.

5. Navyborg

CR : Habileté ●

Le mot « navyborg » est une contraction de « **navigateur-cyborg** ». Le navyborg aime agir à distance. Cet être hybride, mi-homme, mi-machine, dont les organes et les membres sont des prothèses bien plus performantes, a le pouvoir de brancher directement son système nerveux sur un robot et de lui commander comme à son propre corps. Mieux, en fait, car sa perfection mécanique ne connaît pas les faiblesses de la chair. Créée à l'origine pour permettre à l'humanité d'affronter les solitudes glacées du vide interstellaire, la guilde des Navyborgs détient le monopole de la navigation hyperluminique. Manipulateur né, le navyborg utilise son **Habileté** pour tirer les marrons du feu, sans s'exposer directement.

6. Tekno

CR : Intelligence ◀

L'archétype du tekno est ce personnage de Walt Disney, appelé Géo Trouvetou. **Bricoleur génial, il sait tout réparer, réviser, convertir** ou presque. Son **Intelligence** brillante lui permet de résoudre tous les problèmes techniques qui ne manqueront pas de se poser à l'expédition. Il n'est jamais

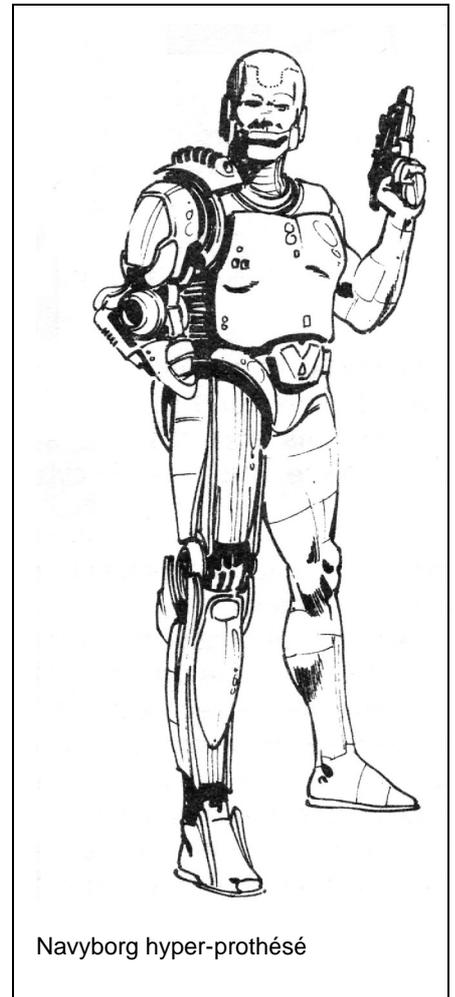
déconcerté non plus devant une maladie exotique ou un fonctionnaire mal embouché. Si on y ajoute ses talents de persuasion, vous comprendrez certainement pourquoi une expédition sans tekno tourne vite à la galère.

Education

Dans cette version de base du jeu **Empire galactique**, les personnages incarnés par les joueurs sont tous des humains de pure souche terrienne. La Terre est cette petite planète provinciale (Sol III), que certains historiens impériaux, réfutés plus tard, ont décrit comme le berceau primitif de l'humanité.

Chaque année, les cinq grandes guildes de l'espace : l'Église, l'Armée, la hanse des Marchands, la guilde des Navyborgs et la loge des Teknos, organisent un recrutement pour sélectionner, parmi la jeunesse terrienne, leurs futurs cadets de l'espace. Les candidats, estimant posséder un nombre de points suffisants dans la caractéristique requise (moyenne = 7), peuvent demander à subir l'examen d'entrée à l'école de leur choix.

S'ils sont admis, ils y apprendront toutes les ficelles de leur corporation. Mais la discipline est sévère, et le niveau des études élevé. Disposant d'un choix aussi vaste que la galaxie, les maîtres des écoles n'hésitent pas à se débarrasser des élèves peu doués. Tous les quatre ans, on exige des apprentis qu'ils aient acquis un nombre suffisant de compétences pour monter en grade, sous peine d'être purement et simplement mis à la porte de leur école. Il leur faudra, alors, passer un nouvel examen pour entrer dans une autre école ou rejoindre les rangs des aventuriers de tous poils récoltant leurs compétences à l'université de la rue (voir p. 19).



Navyborg hyper-prothésé

Chaque guilde enseigne onze compétences spécifiques qui correspondent à des actions précises dans le jeu : seul le personnage possédant la compétence **63** Mécanique sera capable de réparer une automobile en panne.

Chaque année d'école donne au personnage une chance d'acquérir une compétence nouvelle, mais une seule.

S'il échoue, l'année est perdue. Age et compétence acquise sont comptabilisés par le joueur sur la « feuille de personnage » qui l'accompagnera tout au long de sa vie.

Le jeune homme qui entre dans l'école de la guilda qu'il a choisie, sait que son destin se joue. Les années qu'il va passer dans cette école vont former son caractère, l'améliorer ; il va apprendre les compétences nécessaires pour exercer sa profession : les pouvoirs spirituels pour le prêtre, le combat pour le soldat, le commerce pour le marchand, le branchement-cyborg pour le navyborg, les réparations pour le tekno.

Chacune des compétences de la liste possède un numéro dont les deux chiffres correspondent à une profession, une guilda où cette compétence est enseignée.

Ainsi un élève de la loge des Teknos **6** peut-il apprendre dans son école toutes les compétences dont le numéro comporte un six **6**. De même, un joueur désireux d'acquérir la compétence Combat à distance peut immédiatement savoir qu'elle est enseignée par l'Armée **3** et la guilda des Navyborgs **5** en regardant son numéro : **35**

C'est en consultant attentivement la liste des compétences que le joueur guide la carrière de son personnage pour lui faire acquérir les compétences nécessaires aux actions qu'il souhaite lui voir accomplir dans le jeu.

Pour acquérir les compétences décrites ci-après, le joueur se sert de la **caractéristique requise** de la profession qu'il a choisie. Mais dans le jeu proprement dit, c'est toujours trois caractéristiques qui peuvent être utilisées dans l'accomplissement de l'action.

Utilisation des compétences

Tout au long de sa vie d'aventures, le personnage accomplit les actions que décide le joueur. Réussite ou échec sont déterminés par le Maître de Jeu. Pour cela, il emploie une procédure unique **14** détaillée dans le **Livre du Maître**.

A chaque action correspond un domaine de compétence. A chaque compétence correspondent trois caractéristiques symbolisées par trois signes.

La liste des compétences couvre à peu près toutes les actions physiques, mentales ou techniques que peut désirer accomplir un aventurier confronté à un univers hostile ou prometteur. Certaines actions ne sont pas spécifiques, ne réclament aucun savoir-faire, ne font appel à aucune compétence : marcher, courir, grimper aux arbres, régler un réveille-matin ou acheter un sandwich. Si le M.J. estime que la tentative comporte un risque, il peut procéder à une vérification en choisissant la qualité qui lui semble la plus adaptée à l'action, l'Endurance ou l'Habileté, l'Intelligence ou le Charme, la Volonté ou la Force.

A l'inverse, si une action envisagée par le personnage, combattre au couteau par exemple, correspond à l'usage d'un talent particulier (**34**), la possession effective par le personnage de la compétence en question devient indispensable.

Le niveau de compétence atteint servira de MOD (modificateur optionnel de dé) pour toutes les actions mettant en jeu ce talent. Ce MOD servira à améliorer les chances de réussites d'une action ; en revanche, un personnage qui tentera une action pour laquelle il ne possède pas la compétence nécessaire, se verra pénalisé d'un MOD négatif. Au cours des aventures qu'il va vivre, le personnage aura l'occasion d'exercer et d'entraîner les compétences qu'il possède et de s'en forger de nouveaux. L'expérience lui permettra d'améliorer son niveau de MOD, et donc le succès des actions entreprises.

Toutes les actions possibles dans ce jeu se résolvent par la même équation.

Caractéristique \pm MOD \geq 1, 2, 3, 4, 5 dés

Le *seuil de réussite* d'une action est donné par l'addition d'une des caractéristiques et du niveau de compétence (de -3 = ignorance à +6 = maîtrise). Pour réussir, le joueur ne doit pas dépasser son seuil de réussite en lançant les dés. Un certain nombre de paramètres objectifs (*attitude* du P.J., motivations des P.N.J., *difficulté* et *précision* de l'action envisagée, etc.) déterminent le nombre de dés utilisés, donc la difficulté de l'action envisagée.

Si le personnage possède effectivement la compétence lui permettant d'accomplir l'action, le M.J. additionnera la caractéristique utilisée

dans l'action et le niveau de compétence requis.

Si le M.J. constate que le personnage est un néophyte en la matière, il doit lui faire subir un « **malus** » : il retire un modificateur optionnel de dé (MOD) de trois points à la caractéristique utilisée pour le calcul du seuil de réussite de l'action. Si, malgré ce MOD -3, le personnage réussit à accomplir l'action avec succès, il aura gagné une certaine expérience ; vu ses dons pour la pratique de cette action, il ne subit plus qu'un MOD -2 à la tentative suivante. Deux nouvelles réussites l'amèneront au niveau zéro de la compétence. Légèrement inférieur au niveau 1, qui ne s'acquiert que dans les écoles ou par l'entraînement, il n'entraîne aucun MOD positif ou négatif dans la procédure de l'action. Aucune action réussie ultérieurement ne le fera progresser ; il peut, s'il le désire, suivre un entraînement long et coûteux, qui le fera petit à petit monter en niveau et en MOD positifs.



Lilee Marleen: marchande grade 4

ECOLES

Liste des compétences

Administration 62



Le personnage a l'habitude des rapports avec les fonctionnaires et les agents officiels de toutes sortes (douaniers, policiers, etc.). Il sait également comment se comporter avec eux de manière à obtenir satisfaction. Il connaît également la gestion et la comptabilité. Le niveau de compétence agit comme MOD pour les rencontres impliquant des personnages représentant une administration quelconque.

Tekno, Prêtre / Charme Intelligence
Endurance

Combat à distance 35



Le personnage apprend à se servir d'une arme à longue portée. Le joueur choisit immédiatement le niveau technologique de l'arme qu'il souhaite maîtriser. Le niveau de compétence sert de MOD pour les combats à distance en attaque et pour éviter les pannes si le personnage possède effectivement l'arme en question.

Soldat, Navybora / Force Endurance
Habilité

Combat à mains nues 32



Le personnage connaît toutes les techniques de S.D.U. (self-défense universelle). Il sait utiliser ses poings, ses pieds et sa tête dans les combats au contact sans armes. Cette compétence agit comme MOD quand le personnage ne se sert pas d'armes dans les combats au contact.

Soldat, Prêtre / Force Endurance
Habilité

Combat au contact 34



Le personnage apprend à se servir d'une arme de poing. Le joueur choisit immédiatement le niveau technologique de l'arme qu'il souhaite maîtriser. Le niveau de compétence sert de MOD pour les combats au contact et pour éviter les pannes si le personnage possède effectivement l'arme en question.

Soldat, Marchand / Force Endurance
Habilité

Combat Robot 55



Le personnage peut se brancher directement sur un robot de combat (cf. robots). Cette compétence sert de MOD pour toutes les actions accomplies par le robot quand il est connecté, ainsi qu'à éviter les pannes.

Navyborg / Force Endurance
Habilité

Commandement 33



Le personnage peut diriger un groupe d'hommes ou d'E.T. Leur nombre maximal est déterminé par son Intelligence multipliée par son niveau de compétence. Ce niveau sert également de MOD pour déterminer la conviction ou pour engager des auxiliaires.

Soldat / Habilité Force Volonté

Combinaison 54



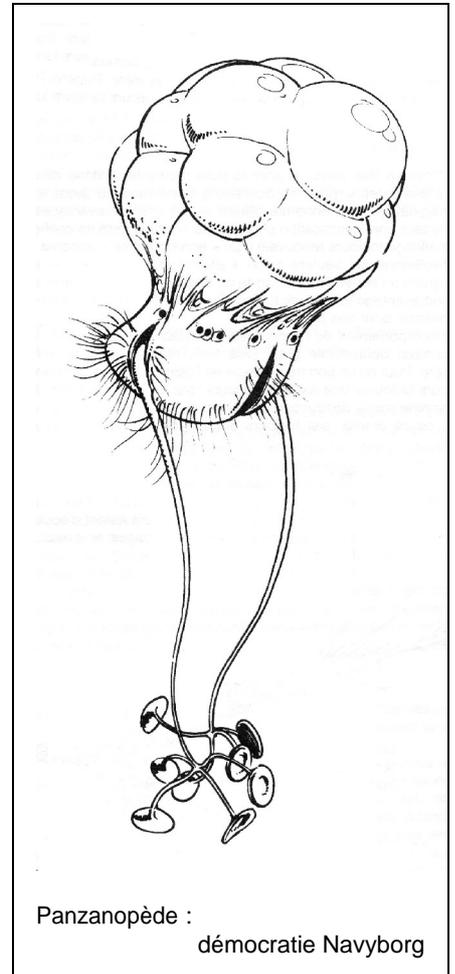
Le personnage a l'habitude de porter une combinaison blindée (NT 4 à 6). Il évolue aisément en apesanteur et sous différentes gravités. Cette compétence sert de MOD pour les déplacements et la précision des actions accomplies avec une combinaison.

Navyborg, Marchand / Endurance
Charme Force

Conduite véhicules TMA. 11 à 16

(Niveau technologique 1 à 6)

Le personnage sait se servir d'un véhicule Terrestre, Marin ou Aérien. S'il obtient cette compétence, le joueur doit choisir immédiatement un des véhicules du niveau technologique indiqué par le second chiffre. Le personnage connaît la conduite et l'entretien de ce véhicule. Le niveau de compétence sert de MOD contre les pannes et les accidents.



Panzanopède :
démocratie Navyborg

- ▲▲★ 11= NT 1 : animal ou canoë
- ▲▲★ 12= NT 2 : char ou bateau à voile
- ▲▲★ 13 = NT 3 : automobile ou bateau à moteur ou avion

Endurance Charme Force

- ▲○ 14 = NT 4 : glisseur ou jet
- ▲○ 15 = NT 5 : bulle
- ▲○ 16 = NT 6 : antigrav

Habilité Force Volonté

Conscience PSI 25



Le personnage connaît des pratiques secrètes de méditation et de relaxation lui permettant d'atteindre un plus haut niveau de conscience corporelle ; il peut aussi agir directement sur son propre métabolisme pour ralentir son vieillissement, accélérer sa guérison, ou augmenter sa Force et son Endurance. Cette compétence agit comme MOD sur les tables d'entraînement PSI.

prêtre, Navyborg / Habilité Force
Volonté

Conversion 61 ○☆☆

Le personnage sait réparer les appareils accidentés ou en panne, en utilisant les pièces détachées provenant d'autres machines de même niveau technologique. Pour pouvoir exercer cette compétence, le personnage doit déjà posséder une compétence du NT approprié : **63** pour le NT 3, **64** pour le NT 4, **65** pour le NT 5, **66** pour le NT 6. Le temps passé à la conversion est équivalent à une réparation. La machine dépouillée de ses pièces détachées reçoit le nombre de points de panne de l'appareil réparé. Le niveau de compétence sert de MOD pour la conversion.

Tekno / Volonté Habileté Intelligence

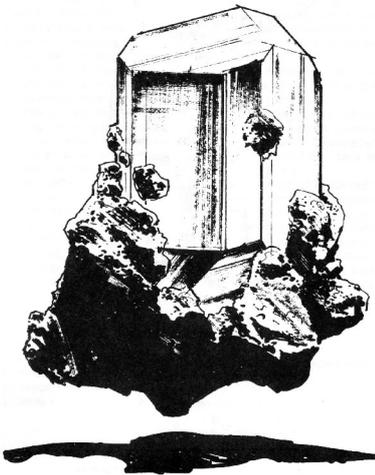
Corruption 41 ○☆☆

Le personnage connaît bien la nature humaine et possède un jugement sûr (quoique cynique) à propos des rencontres qu'il fait. Il sait reconnaître celles qui se laisseront convaincre par quelque somme d'argent et celles de la proposition fâcherait. Cette compétence agit comme MOD dans toutes les actions où le Charme est la caractéristique utilisée, et l'argent le moyen employé.

Marchand / Charme Intelligence Endurance

Déguisement 24 ○☆☆

Le personnage connaît le maquillage et l'auto chirurgie plastique, il sait déguiser sa voix, changer sa démarche et porter les vêtements adéquats pour tromper les observateurs. Cette compétence agit comme MOD quand le personnage



cherche à se faire passer pour un autre ou à dissimuler des objets compromettants.

Prêtre, Marchand / Charme Intelligence Endurance

Electronique 64 ○☆☆

Le personnage sait utiliser et réparer les machines et les armes de NT 4. Cette compétence sert de MOD pour les réparations et l'entretien et donne le niveau 0 au personnage pour l'utilisation des véhicules et des armes de NT 4.

Tekno, Marchand / Volonté Habileté Intelligence

Estimation 46 ○☆☆

Le personnage sait estimer à leur juste valeur les objets et machines qu'on lui présente. Il en voit parfaitement les qualités et les défauts. Cette compétence sert de MOD chaque fois qu'il faut estimer la valeur marchande d'un objet ou sa fiabilité.

Marchand, Tekno / Charme Intelligence Endurance

Foi 23 ○☆☆

Le personnage est intimement persuadé de la vérité de ce qu'il affirme et des valeurs auxquelles il croit. Comme la foi soulève des montagnes, il arrive à entraîner l'adhésion de ses interlocuteurs. Cette compétence agit comme MOD pour les duels verbaux où la Volonté est la caractéristique utilisée.

Prêtre, Soldat / Volonté Habileté Intelligence

Hypnotisme 45 ○☆☆

Le personnage connaît les techniques d'hypnose et de suggestions subconscientes : il peut, pendant une durée déterminée, tenir complètement sous l'influence de sa Volonté une rencontre ou un personnage de son groupe. Dans cette situation, le niveau de compétence agit comme MOD.

Marchand, Navyborq / Volonté Intelligence

Informatique 65 ☆☆☆

Le personnage sait utiliser et réparer les ordinateurs, les machines et les armes de NT 5. Cette compétence sert de MOD pour l'entretien et les réparations ; il



Florence Mc Intosh: teknote grade 2

donne également le niveau 0 au personnage pour l'utilisation des véhicules et des armes de NT 5.

Tekno, Navyborq / Intelligence Volonté Charme

Langages E.T. 42

☆☆☆

Le personnage a beaucoup roulé sa bosse, et a été confronté à de nombreuses races d'extra-terrestres. Il connaît les principales langues utilisées dans la galaxie et baragouine de nombreux dialectes locaux. Cette compétence agit comme MOD dans tous les rapports avec les E.T.

Marchand, Prêtre / Intelligence Volonté Charme

Logique 51 ☆☆☆

Le personnage possède clarté et rigueur dans son raisonnement. Il connaît toutes sortes de processus logiques humains et E.T., y compris le mode non

aristotélien. Alliée à une belle Intelligence, la logique bien employée rend l'argumentation irrésistible. Elle permet de convaincre et d'entraîner l'adhésion rapide et sincère de nombreuses rencontres.

**Navyborg / Intelligence Volonté
Charme**

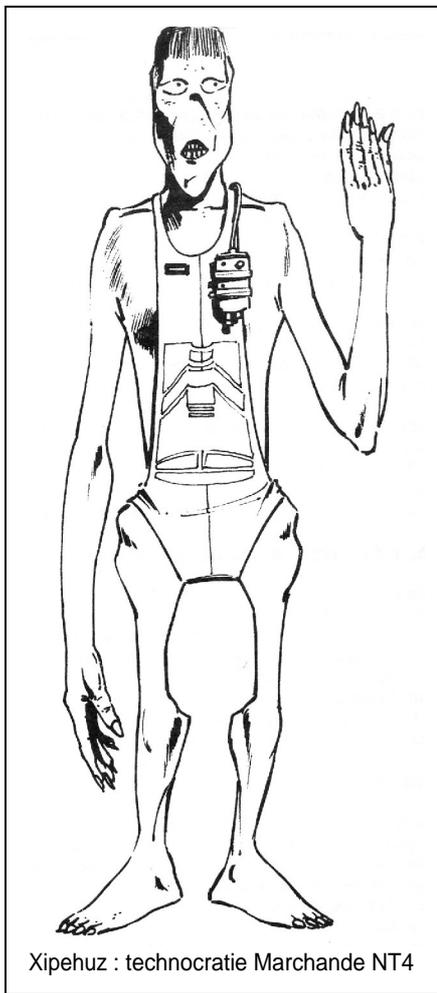
Marchandage 44 ☆☆☆

Le personnage a beaucoup de Charme et de bagout. Lors d'une discussion commerciale, il sait mener son interlocuteur où il veut. Cette compétence sert de MOD pour toutes les actions commerciales.

**Marchand / Charme Intelligence
Endurance**

Mécanique 63 ●●●

Le personnage a reçu la formation technique adéquate pour utiliser, entretenir et réparer les machines et les armes de NT 3. Il sait aussi ouvrir les serrures mécaniques. Cette compétence



Xipehuz : technocratie Marchande NT4

sert de MOD pour l'entretien et les réparations ; elle donne également le niveau 0 au personnage, pour l'utilisation des véhicules et des armes de NT 3.

Tekno, Soldat / Habilité Force Volonté

Médecine 26 ●●●

Le personnage acquiert des connaissances dans les trois domaines de la médecine traditionnelle, spirituelle et cybernétique. Cette compétence agit comme MOD pour sauvegarder la santé ou soigner maladies et blessures du personnage et des membres du groupe qu'il accompagne.

**Prêtre, Tekno / Volonté Habilité
Intelligence**

Orientation 52 ▲▲☆

Le personnage sait toujours se situer et retrouver sa route. Il connaît les positions des étoiles et utilise toutes les particularités de chaque planète pour repérer le « nord ». Cette compétence sert de MOD chaque fois que le personnage souhaite savoir où il se trouve.

**Navyborg, Prêtre / Endurance Charme
Force**

Prothèse Arme 53

●▲●

Le bras droit du personnage est remplacé par un pseudo-bras d'apparence normale. Ce bras artificiel est plus fort et plus efficace pour accomplir la plupart des actions naturelles. Le niveau de compétence agit comme MOD dans les combats au contact, à mains nues et à distance.

**Navyborg, Soldat / Force Endurance
Habilité**

Prothèse Répar 56

●●●

Le bras gauche du personnage est remplacé par un pseudo-bras d'apparence normale. Ce bras artificiel dissimule en fait une véritable trousse universelle de réparation (NT 3 à 6) ; ses doigts peuvent remplacer n'importe quel outil, du tournevis au micro-laser de précision. Cette compétence permet de se passer de trousse pour les réparations et le niveau sert de MOD pour la rapidité d'exécution.

**Navyborg, Tekno / Volonté Habilité
Intelligence**

Robotique 66 ▲●☆

Le personnage a reçu la formation technique adéquate pour entretenir, programmer et réparer les robots. Le niveau de compétence agit comme MOD pour l'entretien et les réparations en cas de panne ou d'accident survenant à un robot. Il augmente l'efficacité du robot qui agit sur les instructions du personnage.

Tekno / Endurance Charme Force

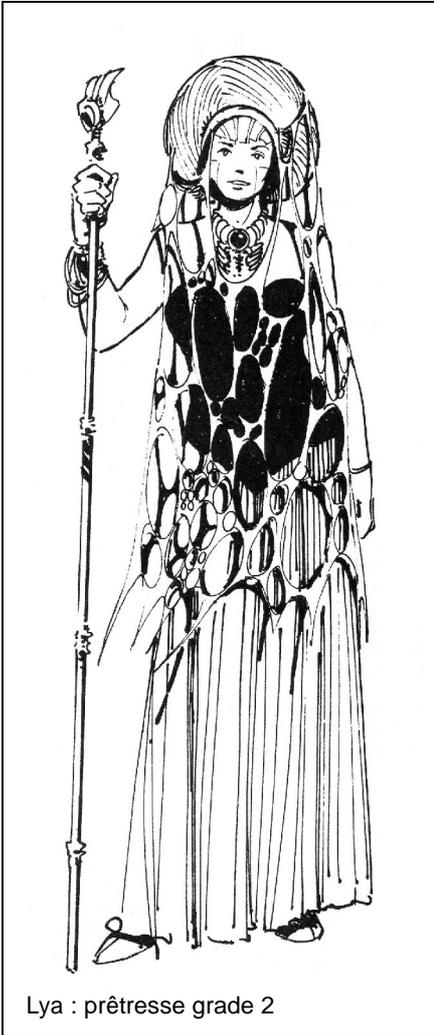
Séduction 43 ●☆☆

Le personnage a un visage plaisant, un magnétisme naturel et un abord direct et spontané qui rendent aisé le contact avec les inconnus. Cette compétence agit comme MOD pour tous les duels verbaux où le Charme entre en jeu.

**Marchand, Soldat / Charme Intelligence
Endurance**



Cecile Dauphin : marchande grade 5



Lya : prêtresse grade 2

Stratégie 36 ☆☆☆

Le personnage sait planifier et ordonner pour obtenir un résultat favorable à long terme. Il sait utiliser au mieux les informations qui lui parviennent. Ce niveau de compétence sert de MOD pour concevoir, élaborer ou faire exécuter les projets du personnage.

**Soldat, Tekno / Intelligence Volonté
Charme**

Tactique 31 ●▲◇

Le personnage sait suivre une piste, marcher silencieusement, et sans laisser de traces, se camoufler pour surprendre un adversaire. Le niveau de compétence sert de MOD pour déterminer l'initiative ou pour améliorer les chances dans une poursuite ou dans la recherche d'une cachette.

Soldat / Force Endurance Habileté

Télékinésie 21 ☆☆☆

Le personnage possède un don pour la télékinésie : il peut soulever et déplacer les objets à distance par la seule force de son esprit. Selon son entraînement, il lui sera possible de mouvoir sans y toucher des poids de plus en plus importants. Au degré le plus élevé, il sera capable de soulever son propre corps au-dessus du sol et de se déplacer en lévitation. Le niveau de compétence sert de MOD sur les tables d'entraînement PSI. La télékinésie étant un don, le joueur ne peut pas la choisir à nouveau si le personnage n'obtient pas le talent du premier coup.

Prêtre / Intelligence Volonté Charme

Télépathie 22 ☆☆☆

Le personnage possède un don pour la télépathie. Il peut se mettre à l'écoute des sentiments et des pensées intimes d'autrui. Avec de l'entraînement, il lui sera possible de connaître exactement leur volonté et d'imposer la sienne. Le niveau de compétence sert de MOD sur les tables d'entraînement PSI. Comme la télékinésie, la télépathie, étant un don, ne peut être testée deux fois.

Prêtre / Intelligence Volonté Charme

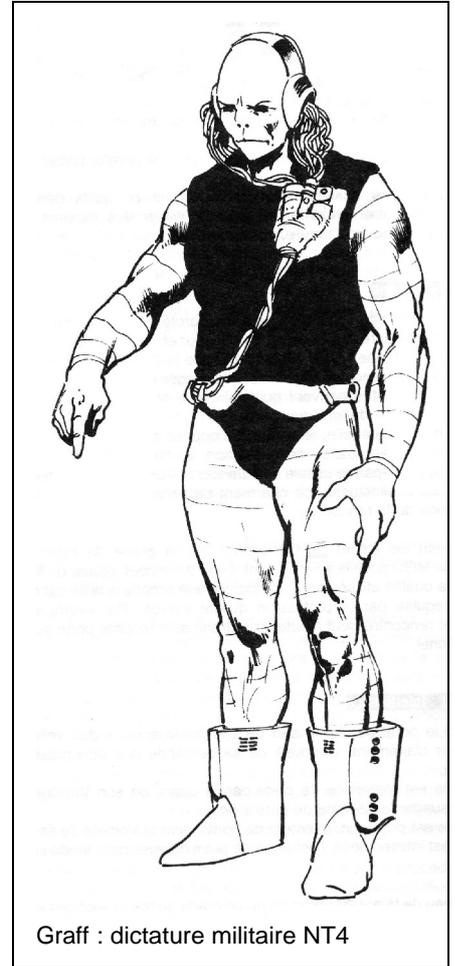
Examen d'entrée

Chaque école réclame de ses élèves une caractéristique particulièrement nécessaire pour leur future profession. La caractéristique requise pour le **prêtre** est la **Volonté**; pour le **soldat**, c'est la **Force**; pour le **marchand**, c'est le **Charme**; pour le **navyborg**, c'est l'**Habileté**; enfin, pour le **tekno**, la caractéristique requise est l'**Intelligence**.

Pour être reçu à son examen, le joueur lance deux dés à six faces, dont il additionne le résultat; il multiplie ensuite cette somme par la caractéristique requise par la guilde :

- si le résultat est égal ou supérieur au double de son âge, le personnage est reçu et tente aussitôt d'acquérir une des compétences enseignées par l'école ;

- si le résultat est inférieur au double de son âge, il est collé et invité à se présenter à nouveau l'année suivante, à moins qu'il ne préfère tenter l'examen d'entrée d'une autre école.



Graff : dictature militaire NT4

Le joueur commence par rayer une année de vie, puis il lance un dé : il combine le chiffre obtenu avec celui de la guilde dont il est apprenti (prêtre 2 à tekno 6) de manière à choisir une des deux compétences comportant ces deux chiffres parmi la liste : *par exemple, un apprenti tekno 6 qui lance un 4 pourra choisir d'apprendre l'Électronique 64 ou bien de développer son flair pour l'Estimation 46 des objets.*

La numérotation des compétences est un code qui permet de retrouver la profession que le personnage exerce : chacun des deux chiffres de la combinaison correspond à une profession et à la guilde qui enseigne cette compétence : 1 = aventurier, 2 = prêtre, 3 = soldat, 4 = marchand, 5 = navyborg, 6 = tekno. Le talent 63 Mécanique est donc enseigné aux soldats 3 et aux tekno 6. La plupart des compétences sont communes à deux professions.

Quelle que soit la compétence choisie, le joueur lance trois dés. Il compare leur somme à la caractéristique requise (par exemple Intelligence pour le tekno) :

- si le résultat est supérieur, la compétence n'est pas acquise, le personnage a seulement vieilli d'une année :

- si le résultat est inférieur, le personnage possède désormais la compétence choisie au niveau 1 ; si cette compétence était déjà en sa possession, il monte d'un niveau ;

- si le résultat est égal, le personnage monte de deux niveaux dans la compétence choisie.

Le joueur inscrit sur sa feuille de personnage le nom, le numéro et le niveau de la compétence acquise.

Promotion

La progression dans l'école est graduée par des promotions qui consacrent un certain degré d'aptitude et de compétence acquises :

Tous les quatre ans ont lieu les examens de promotion. Ceux qui peuvent justifier du nombre de compétences suffisant montent alors en grade.

Pour obtenir le grade 1, il faut avoir acquis trois compétences comportant le chiffre de sa guilde, au niveau 1.

Pour obtenir le grade 2, il faut posséder six compétences spécifiques à la profession ; on devient alors un véritable professionnel.

Pour obtenir le grade 3, neuf compétences sont exigées. On peut alors demander à être appelé par son grade dans le cours du jeu. Les grades supérieurs à 3 ne sont pas accessibles dans la version de base du jeu.

Les compétences acquises doivent impérativement faire partie de la liste des compétences spécifiques à la profession, c'est-à-dire porter le chiffre de la guilde dans leur numéro.

Peu importe qu'elles aient été acquises dans une autre guilde, du moment qu'elles comportent le numéro de la guilde où a lieu la promotion. Cette même compétence peut servir à l'obtention de deux grades dans deux guildes différentes. Le personnage conserve toute sa vie le grade le plus haut obtenu dans une guilde.

Les personnages qui ne justifient pas du nombre de compétences suffisant pour monter en grade doivent se soumettre à un test analogue à l'examen d'entrée pour pouvoir rester à l'école : la caractéristique requise par la guilde est

| Grade | 2 prêtre | 3 soldat | 4 marchand | 5 navyborg | 6 teknc |
|-------|--------------|------------|-------------|------------|------------|
| 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 |

multipliée par deux dés ; si le résultat est inférieur au double de son âge, le personnage est immédiatement exclu de l'école et renvoyé sans viatique. Sinon, il est admis à continuer ses études au grade inférieur.

A l'issue d'une promotion, et seulement à cette occasion, le personnage est libre de quitter l'école de sa guilde. S'il n'est pas renvoyé il reçoit pour son départ une somme d'argent, un **viatique** lui permettant de s'équiper pour sa première aventure. Pour connaître la somme qui lui est allouée, le joueur lance un dé qu'il multiplie par le chiffre de sa profession (voir tableau) ; il remultiplie le produit par son grade et enfin par mille crédits (1 000 €).

Après avoir quitté, volontairement ou non, son école, le personnage peut tenter et réussir **l'examen d'entrée d'une autre école**. Il peut arriver qu'il possède déjà plusieurs talents enseignés dans cette nouvelle école et qu'il puisse prétendre à un certain grade. Néanmoins, le délai de quatre ans sera maintenu, à l'issue duquel le personnage recevra le nouveau grade suivant ses mérites. L'acquisition d'un nouveau grade efface le précédent dans la profession, mais pas d'autres grades acquis dans d'autres guildes.

« Carrière » de l'aventurier

L'aventurier est un personnage qui n'a pas su ou voulu s'intégrer à une école. Il ne subit pas d'examen d'entrée, et mène sa carrière d'une manière peu conventionnelle en regard des cinq autres professions. Avant d'être lancé dans une aventure imaginée par un M.J., il apprend quelques compétences à l'école de la rue. Il a la possibilité d'apprendre toutes les compétences enseignées par les écoles de guilde en se servant de la caractéristique requise de l'aventurier : l'**Endurance**.

Chaque année, le joueur lance deux dés et choisit une des deux compétences

comportant les chiffres obtenus. *Par exemple, s'il tire un trois 3 et un un 1, il a le choix entre apprendre à conduire une voiture ou à tendre une embuscade 13 et 31.* Il compare ensuite son Endurance à la somme de trois dés :

- si le résultat est supérieur, le personnage échoue ;

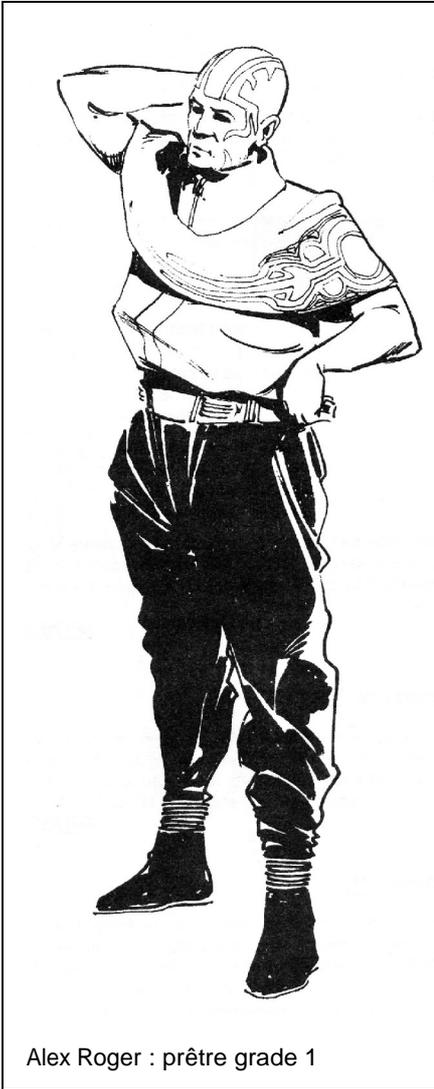
- si le résultat est inférieur, il possède désormais la compétence choisie au niveau 1 ;

- si le résultat est égal, il progresse de deux niveaux dans la compétence choisie.

Quel que soit le résultat, il est inscrit sur la feuille de personnage et celui-ci vieillit d'un an.



Georges Moreno : aventurier



Alex Roger : prêtre grade 1

Il n'y a pas de grade d'aventurier, mais l'école de la rue est la plus dure qui soit. Tous les quatre ans, le personnage doit se soumettre à un jet de survie : il multiplie sa Force par deux dés :

- si le résultat est inférieur à son âge, il **meurt** et le joueur est invité à créer un nouveau personnage ;
- si le résultat est égal ou supérieur à son âge, le personnage survit.

L'aventurier ne peut terminer ses « études » et commencer à vivre une aventure qu'après un test de survie. S'il réussit, son viatique est égal à la différence entre son lancer de dés de survie et son âge, multipliée par mille crédits (1 000 €).

Généralement, les personnages ne deviennent aventuriers qu'après plusieurs échecs dans les écoles de guilde. Mais rien n'interdit au personnage de commencer immédiatement une carrière d'aventurier.

Entraînement

Des stages intensifs d'entraînement pour toutes les compétences existent. La durée minimale d'un stage est d'un an. L'entraînement ne peut être abordé que par un personnage qui possède déjà la pratique de la compétence choisie. Il peut s'agir d'un personnage qui a appris ce talent dans une école et qui souhaite améliorer son niveau ; un personnage peut également apprendre sur le tas : trois tentatives réussies pour pratiquer cette compétence au cours d'une aventure donnent au personnage le niveau 0 et lui permettent, entre deux aventures, de s'entraîner pour atteindre le niveau 1 et les suivants.

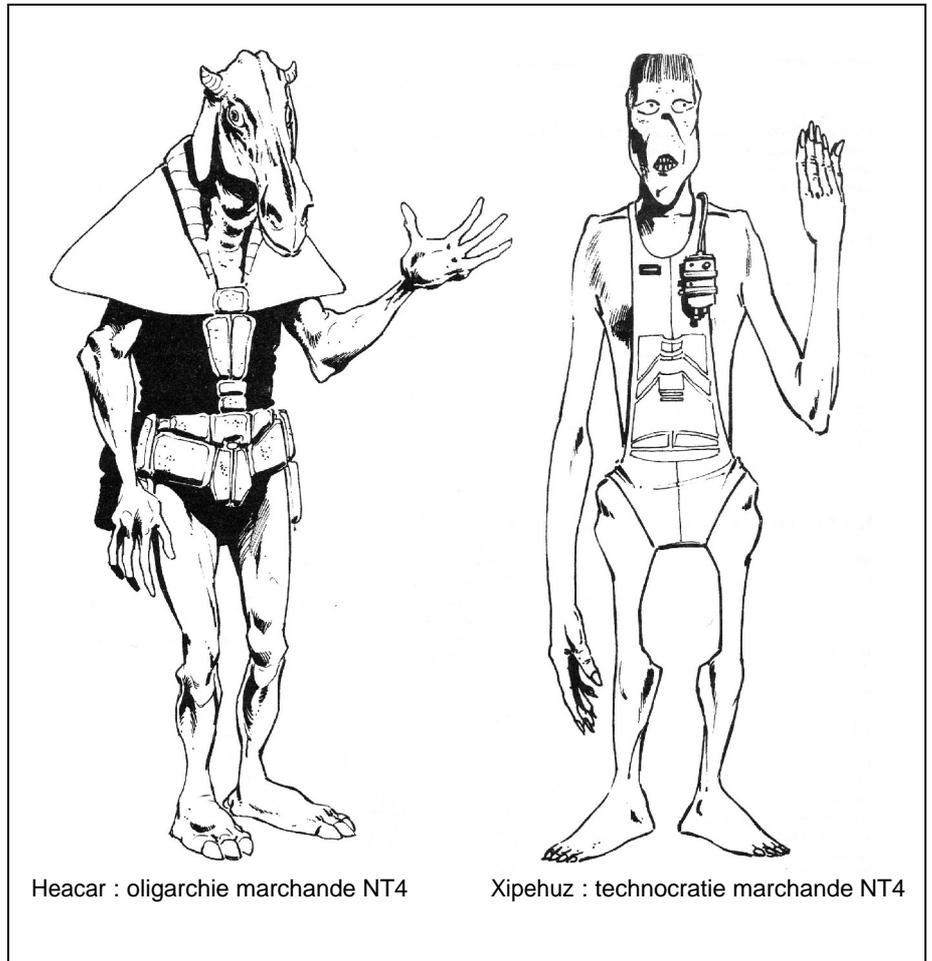
Il n'y a pas de limite au nombre de stages que peut suivre un personnage, hormis son vieillissement.

Les stages sont payants : le prix de l'entraînement est payable d'avance, quel que soit le résultat final. Le numéro de la compétence multiplié par le grade le plus élevé du personnage, le tout multiplié par mille crédits, est le prix d'un stage d'un

an.

Les stages d'entraînement ont lieu pendant les temps morts entre les aventures. Au début de la nouvelle aventure, tandis que d'autres joueurs créent des personnages nouveaux en leur faisant suivre la voie normale des carrières, le joueur qui souhaite utiliser un personnage déjà expérimenté peut tenter de l'améliorer par l'entraînement : à l'âge du personnage à la fin de sa précédente aventure, s'ajoute un an par tentative d'amélioration ; la procédure utilisée est analogue à celle qui permet d'acquérir une compétence au cours d'une carrière mais c'est une des trois caractéristiques utilisées (voir p. 14) qui est comparée au lancer de trois dés :

- si le résultat est supérieur, le personnage vieillit d'un an mais son talent n'est pas amélioré ;
- si le résultat est inférieur, il vieillit également mais parvient au niveau de compétence supérieur ;
- si le résultat est égal, il gagne deux niveaux de compétence et, bien sûr, vieillit d'un an.



Heacar : oligarchie marchande NT4

Xipehuz : technocratie marchande NT4

DESTIN

Amélioration du personnage

A mesure de ses aventures, le personnage-joueur va épanouir sa personnalité, améliorer ses compétences, gagner de la réputation. Même s'il est très faible au début, la puissance viendra avec l'expérience. De plus, tout personnage-joueur doit être un héros capable de jouer avec son destin.

Quand peut-on améliorer son personnage ?

Chaque fois que le personnage réussit une action précise, le joueur inscrit au crayon sur sa feuille de personnage, en face de la compétence qu'il a utilisée, le chiffre 3, 4 ou 5, selon qu'il a usé de trois, quatre ou cinq dés pour accomplir son action précise (voir **Livre du Maître**).

A la fin de chaque séance, le personnage-joueur pourra tenter de gagner un point d'expérience ou un certain nombre de points de destin par compétence cochée. Chaque chiffre inscrit au crayon donne droit à une tentative dans la compétence concernée. Mais un seul résultat sera pris en compte pour chaque compétence.

Comment procéder ?

Pour sa tentative d'amélioration, le joueur lance le nombre de dés inscrit (3, 4 ou 5) et doit réussir un score supérieur à la somme de son niveau de compétence et de la meilleure caractéristique utilisable avec cette compétence. S'il réussit, il lui faut choisir immédiatement entre deux options ; gagner des points d'expérience ou des points de destin.

Par exemple, au cours d'une aventure, un P.J. a réussi en lançant 4 dés une action précise sous la compétence Mécanique.

Après le scénario, le joueur va trouver le M.J. et lui demande de tenter un jet

d'expérience. Son Habileté est de 11 et son niveau en Mécanique est de 4. Il obtient 19. Il a donc le choix entre gagner de l'expérience ou améliorer son destin.

Points d'expérience

Si le joueur choisit de prendre l'expérience, son niveau dans la compétence augmente d'un point ; dès que ce point d'expérience est acquis, le niveau de compétence est modifié en conséquence sur la feuille de personnage.

Si le joueur de notre exemple choisit l'expérience, son personnage passera du niveau 4 à 5 dans la compétence Mécanique.

Attention, lorsque le personnage a un score négatif dans une compétence, il lui suffit de réussir, même vaguement une action dans le domaine de cette compétence. A la fin du scénario, son niveau de compétence sera **automatiquement** augmenté d'un point. Mais quand il aura atteint le niveau **zéro**, il lui faudra désormais s'entraîner ou réussir des actions précises pour s'améliorer.

Points de destin

Si le joueur choisit le destin, il inscrit sur sa feuille de personnage son nouveau score de destin. Il ajoute à son score précédent un nombre de points de destin égal à son niveau dans la compétence où il a brillé.

Si le joueur de notre exemple choisit le destin, son personnage gagne 4 points de destin.

Utilisation des points de destin

Chaque personnage-joueur commence sa vie d'aventures avec un certain nombre de points de destin : la somme de toutes ses caractéristiques primaires. Cette somme représente son *espérance de vie* à la naissance.

A ces points de destin « innés », viennent s'ajouter les points « acquis » grâce au bon usage qu'il a fait de son savoir au cours de ses aventures. A chaque fois qu'il doit faire un test de compétence, le personnage-joueur peut **remplacer** le seuil de réussite normal (Caractéristique + Niveau de

compétence) par le nombre de points de destin de son choix. Même s'il n'a aucune compétence en la matière, il tente le destin.

Dans ce cas, ces points de destins sont **perdus**, quel que soit le résultat de l'action. Ils sont soustraits, avant même de tirer les dés, du nombre inscrit sur la feuille de personnage.

Pour que l'action réussisse, il faut que le résultat des dés soit égal ou inférieur au nombre de points de destin dépensés.

Attention ! Une action précise, réussie grâce au destin, ne permet pas d'améliorer le personnage ; il ne cochera pas sa feuille de personnage dans ce cas. Cette procédure est surtout utilisée en cas de danger, si un très grand nombre de dés à lancer incite à risquer des points de destin.

Le personnage-joueur peut dépenser pour toute action le nombre de points de destin qu'il désire, qu'il s'agisse de points *acquis* ou *innés*.

Mais, lorsque le nombre de points de destin inscrit sur la feuille de personnage est inférieur à son âge, le Maître de Jeu doit procéder à un *jet de survie* avant chaque aventure et en cas de blessure, à la fin des temps de repos obligatoires dépassant une semaine.

Quand un personnage commence une aventure avec un nombre de points de destin inférieur à son âge, il est invité par le M.J. à lancer trois dés :

- S'il atteint en ajoutant leur somme à ses points de destin disponibles, un total supérieur à son âge, pas de problèmes !

- Sinon, le P.J. retire un point dans chaque caractéristique physique. Quand le personnage atteint **zéro** dans une caractéristique physique, il meurt.

Survie

Vieillesse

Passé cinquante ans, le personnage devient malhabile et voit se réduire progressivement l'usage de ses facultés. Les actions de tout ordre deviennent plus lourdes et plus difficiles à accomplir.

Sommeil

Les personnages, comme tous les êtres vivants, ont besoin de sommeil ; quelle que soit leur activité, quelle que soit leur vitalité, quelle que soit la raison qui les pousserait à veiller encore.

Les besoins de sommeil de chacun sont différents et varient chez le même

individu selon son âge ou ses activités. Mais **une moyenne de six heures par jour** de sommeil permet à un personnage de récupérer tout à fait des fatigues d'une journée d'aventure. Le M.J. demande donc régulièrement aux joueurs de prendre leur temps de sommeil nécessaire, de cesser temporairement toute activité. Les circonstances de l'aventure peuvent retarder ou même empêcher ce repos pour un guetteur ou pour tous les aventuriers. Le M.J. doit tenir un compte précis des heures de sommeil perdues. Pour six heures de sommeil en moins, une nuit blanche, un personnage est contraint, la journée suivante, à lancer un dé supplémentaire dans tous ses tests de compétence pour réussir une action impliquant un **caractéristique physique**. Le joueur subit ce « malus » tant que son personnage n'a pas récupéré une demi-heure de sommeil en plus des six heures réglementaires pour chaque heure de sommeil perdue.

Fatigue

Outre la fatigue née du sommeil perdu, les combats, les marches forcées, les chargements trop lourds causent de la fatigue aux personnages, s'ils ne s'accompagnent pas de repos. Il faut compter une unité temporelle de repos pour quatre unités d'efforts (une séquence d'action sur cinq, pour les combats par exemple). Si ce repos est pris au fur et à mesure de l'effort, la fatigue ne se fait pas sentir. Si le repos n'est pas pris immédiatement, le personnage subit un « malus » d'un dé

dans l'action qu'il est en train d'accomplir ; il lui faut maintenant passer deux séquences de repos après les quatre séquences d'action suivantes, sous peine de subir un nouveau malus d'un dé. Le temps de repos nécessaire double ainsi à chaque série de quatre séquences (8, 16, 32, 64, etc.).

Dès qu'il a pris le temps de repos nécessaire, le personnage ne subit plus aucun malus. S'il ne prend toujours pas de repos, ce malus de fatigue reste à son passif pour toutes les actions utilisant une caractéristique physique, jusqu'à la nuit suivante où il devra prendre deux heures de repos en plus des six heures normales.

Nourriture

Une autre obligation, pour que le personnage conserve la plénitude de ses capacités, est une alimentation correcte. La ration de survie (500 grammes d'aliments concentrés) suffit pour une journée. Pour simplifier la tâche du M.J., il décompte chaque jour une ration et une heure pour les repas quotidiens.

Si la ration quotidienne du personnage est diminuée, il subit un malus MOD de -1 dans toutes les actions physiques qu'il entreprend.

Si le personnage n'absorbe aucune nourriture, il subit un malus d'un dé par jour de jeûne ; par contre, il bénéficie d'un « bonus » d'un dé pour toutes ses actions mentales tant que dure son jeûne !

La prise de nourriture dans une proportion normale stoppera le processus de dégradation. Chaque jour où le personnage mangera à sa faim, il retranchera un dé au malus qui affecte ses actions physiques.

Repos

Par repos, il faut entendre un repos complet, sans aucune activité physique. Si le temps de repos rendu nécessaire par les circonstances n'est pas intégralement pris, s'il est interrompu, par exemple, le personnage garde un malus de fatigue dans les caractéristiques physiques tant que le repos prévu n'est pas intégralement pris.

Encombrement

Malgré son désir, bien légitime, de pouvoir faire face à toutes les éventualités, un personnage ne peut emporter avec lui qu'une quantité limitée

de matériel. S'il porte les objets sur lui, il doit veiller à leur poids, de manière à ne pas dépasser ses capacités d'encombrement. Celles-ci sont données par sa Force Δ :

- *charge normale* = Δ kilogrammes. Le personnage évolue normalement sans être gêné ;

- *charge lourde* = 2 Δ kilos. Le personnage ne peut plus courir à son maximum et subit un MOD de -1 pour ses attaques ;

- *charge très lourde* = 3 Δ kilos. Le personnage est entravé dans ses mouvements ; il ne peut se déplacer qu'à vitesse normale et subit un MOD de -2 dans ses attaques.

Gravité

Quand le personnage se trouve sur une planète à gravité plus lourde ou plus légère que la Terre (1 g), ses capacités d'encombrement et de déplacement sont modifiées : la Force du personnage est divisée par la gravité de la planète.

Un personnage avec une Force Δ de 9 deviendra $\Delta = 56$ sur une planète de la taille de la Lune (gravité = 0,16 g) et $\Delta = 6$ sur une planète de plus de dix-huit mille kilomètres de diamètre (gravité = 1,6 g) (voir **Livre du Maître**).

Dans le cas d'un Extra-Terrestre se trouvant sur une planète où la gravité est différente de sa planète d'origine, le M.J. procède de la façon suivante : il divise tout d'abord la taille de la planète où se déroule l'action par celle de la planète d'origine de l'E.T. La Force de ce dernier est alors divisée par le résultat obtenu.

Ces modifications de caractéristiques servent à rendre compte de l'influence de la gravité sur les déplacements et le portage des charges ; elles ne sont pas prises en compte pour les combats et les autres circonstances où ces caractéristiques entrent en jeu.

A titre indicatif, il peut être intéressant pour le M.J. de connaître la **taille** et le **poids** des personnages incarnés par les joueurs. Pour un personnage masculin, le poids est donné par la Force multipliée par 10 kilos ; la taille est égale à la Force multipliée par 10 centimètres plus 1 mètre. La Force d'un personnage féminin est assortie d'un MOD négatif de 2 points pour le poids, et on n'ajoute que 95 centimètres à sa taille.

Un personnage de Force 7 pèse 70 kg et mesure 1,70 m s'il s'agit d'un homme, 50 kg et 1,65 m si ce personnage est une femme.



3

MATERIEL

ARGENT

Crédit

C'est à l'âge interplanétaire que les proto-teknos mirent au point le Système universel de crédit qui s'est imposé depuis comme mode de paiement privilégié à travers la galaxie. Il allie une grande simplicité d'emploi à une sécurité quasi absolue : dès son plus jeune âge, chaque citoyen de l'Empire se fait greffer dans le petit doigt de la main gauche un circuit intégré miniaturisé : cette micro-puce est dès lors capable de gérer entièrement la fortune de son possesseur. Elle crédite ses gains et débite ses pertes, effectue les paiements ponctuels ainsi que les prélèvements réguliers, loyer, remboursement de prêts, locations diverses, etc.

Il suffit d'accoler son petit doigt à celui de la personne avec qui on a affaire, ou à l'emplacement prévu sur un système fixe appelé « auri caisse » si l'affaire concerne une personne morale (société, entreprise, administration, etc.). Le débiteur annonce alors à voix haute le montant de sa dette et le processus s'enclenche : la somme en question s'inscrit instantanément au débit d'un compte et au crédit de l'autre. Le programme immuable de la micro-puce ne fonctionnant que sous l'impulsion de la voix authentique de son possesseur, met la fortune du personnage à l'abri de tout vol ; à moins qu'il ne consente lui-même, hypnotisé ou sous la menace, à vider son propre compte au profit d'un autre.

Ce système est utilisé sur tous les mondes de NT 4 et supérieurs, et dans tous les astronefs.

L'unité de compte est le crédit (ç) dont la valeur fixe et garantie par l'Empereur représente le prix d'une minute de travail qualifié. A titre indicatif, le salaire minimum inter-galactique pour un travail non qualifié est de 10 ç de l'heure : c'est le minimum que touche un personnage accomplissant pour le compte d'un autre une action dont il ne possède pas la compétence. Par comparaison, le salaire horaire d'un technicien (tekno de grade 3) est de 180 ç et celui d'un apprenti de 60 ç.

Les personnages incarnés par les joueurs sont généralement des aventuriers payés par une récompense forfaitaire liée à la réussite de leur mission, des chasseurs de prime qui n'hésitent pas, au demeurant, à faire main basse sur les valeurs qu'ils peuvent discrètement s'approprier au cours de l'aventure.

Néanmoins, ces indications tarifaires peuvent être utiles au M.J. pour calculer la récompense en fonction du temps passé et de la qualification des personnages.

Le personnage qui ne souhaite pas disposer de la totalité de son crédit peut en stocker une partie dans une banque, qui la lui restituera quand il se présentera à nouveau. La communication interstellaire étant peu fiable, un système bancaire demeure confiné aux frontières de son système solaire. Cette limite explique la généralisation du Système universel de crédit.

Lorsque le personnage porte son doigt à son oreille, il prend connaissance de la position la plus récente de son compte et,

s'il le désire, en ordre chronologique inverse, de toutes les opérations effectuées depuis la greffe du doigt.

Lorsqu'il n'y a plus de crédit, le doigt se tait et ne fonctionne plus tant qu'il n'a pas été crédité.



Dom Vison : marchande grade 2

Monnaie locale

Sur les mondes de faible niveau technologique (NT 1 à 3), où le SUC n'a pas encore été instauré, le commerce fonctionne sur un système local de troc, de coquillages, de monnaie métallique ou en papier. Les aventuriers évoluant sur ces mondes doivent donc troquer leurs crédits contre des espèces sonnantes et trébuchantes. Heureusement, à travers toute la galaxie, l'or reste un métal rare et précieux, recherché aussi bien pour sa beauté que pour sa malléabilité, sa ductilité et son caractère inaltérable aux climats les plus divers.

La Banque impériale de crédit frappe une monnaie en or dont l'usage est accepté sur tous les mondes arriérés. Tous les astronefs pratiquent le change du crédit en pièces d'or. Une pièce d'or pèse 10 grammes et vaut 100 ¢. Pour éviter toutes les complications dues aux variations des taux de change entre pièces d'or et monnaie locale, tous les prix sont annoncés en crédits. Si le personnage achète un objet valant moins de 100 ¢, il reçoit de la monnaie locale qu'il ne pourra dépenser que sur la planète où il se trouve.

L'or présente en fait trois gros inconvénients :

- Il impose de prévoir la somme que l'on va dépenser.
- Son poids s'ajoute à l'encombrement du matériel.
- On risque de se le faire voler.

Ce dernier inconvénient devient un avantage quand il s'agit de l'or des autres, des ennemis notamment, mais aussi pour certains personnages peu recommandables, de leurs propres compagnons ...

DEPLACEMENT

Il y a trois sortes de déplacements :

- Le **déplacement normal**, à vitesse moyenne, en prenant le temps nécessaire pour se reposer et arriver à destination en pleine possession de ses facultés. On ne risque ni fatigue, ni panne, ni accident, et, si le M.J. n'a pas prévu d'obstacle ou d'incident dans son scénario, le voyage est sans histoire : le M.J. calcule selon la distance à parcourir et le mode de



Igor Rank : navyborg grade 4

transport utilisé, la durée du voyage, puis il retranche le temps passé, le carburant dépensé et les rations consommées. L'aventure reprend pour les personnages au point où ils sont arrivés à la fin du voyage : « Après trois jours de route, vous arrivez en vue d'une grande cité ... »

- La **marche forcée** : une raison impérieuse pousse les personnages à se

dépêcher, ils se relaient pour piloter, prennent le minimum de repos, ne faisant halte qu'au bord de l'épuisement. Le M.J. fonde ses calculs sur la vitesse maximale qu'ils peuvent atteindre ; il procède, pour chaque jour de voyage, à une vérification d'usure, pour connaître les risques de panne. Quand les personnages ont voyagé ainsi pendant un nombre d'heures

qui dépasse l'Endurance du plus faible d'entre eux, s'ils sont à pied ou à dos d'animal, ou du plus fort s'ils utilisent un véhicule, le M.J. leur annonce qu'ils sont épuisés et leur indique le nombre d'heures de repos nécessaires pour récupérer.

● Si les personnages passent outre et désirent continuer leur marche forcée, il s'agit d'une **course**.

Le motif de cette course peut être une poursuite ou un délai impératif. Les personnages alors ne prennent pas de repos et risquent de subir des malus dans leurs caractéristiques physiques. En outre, le M.J. procède à une vérification d'usage pour connaître les risques d'accident.

A pied, sur un animal

Un groupe de personnages se déplaçant à pied ou à dos d'animal doit baser sa vitesse sur celle du plus lent d'entre eux, sous peine de voir le groupe se disloquer. Un personnage à pied parcourt, en marchant normalement, une distance en mètres égale à sa Force par séquence d'action de six secondes. Le M.J. doit donc multiplier cette Force par 600 pour connaître sa vitesse horaire. L'Endurance la plus faible (qui peut être

celle d'un autre personnage) donne le nombre d'heures de marche qu'il est possible d'effectuer sans fatigue. Chaque heure de marche supplémentaire doit être compensée par une heure de sommeil supplémentaire. La marche forcée d'un personnage et la marche normale d'un animal double cette vitesse, mais il faut deux heures de sommeil supplémentaires par heure de marche forcée. Sur une courte distance, la vitesse normale d'un personnage ou d'un animal peut être multipliée par quatre mais la durée de cette course ne peut être supérieure à un nombre de minutes excédant l'Endurance du personnage ou de l'animal.

Véhicules T.M.A.

Terrestre

Le conducteur d'un véhicule terrestre est assuré d'un voyage sans risque ni fatigue pour un nombre d'heures égal à son Endurance, s'il se contente de la vitesse moyenne de son véhicule. S'il le pousse au maximum indiqué, cette marge de sécurité est écourtée de moitié. Si plusieurs personnages possèdent le talent nécessaire à la conduite du véhicule, ils peuvent se relayer, mais le repos des passagers est de mauvaise qualité : il leur faut dormir une fois et demi plus longtemps pour se reposer autant que dans des conditions normales.

Il est préférable de rouler sur des

routes. Sur des pistes de terre, la vitesse est diminuée de moitié, et elle est divisée par quatre hors des chemins battus. Il est presque impossible de rouler si le terrain dans ce cas n'est pas dégagé et plat (sauf pour le glisseur).

Le carburant nécessaire aux véhicules de NT 3 se trouve dans les villages d'au moins cent habitants.

Marin

Quelle que soit l'allure du bateau, l'Endurance des pilotes indique la durée d'une navigation sans problème. Les passagers se reposent normalement à bord.

Certaines circonstances, telles que coups de vent, courants marins ou rapides, entraînent une vérification d'usage du M.J. Il est possible de les prévoir si les personnages prennent la précaution de se renseigner auprès des autochtones avant leur voyage.

Le carburant nécessaire est disponible dans tous les ports.

Aérien

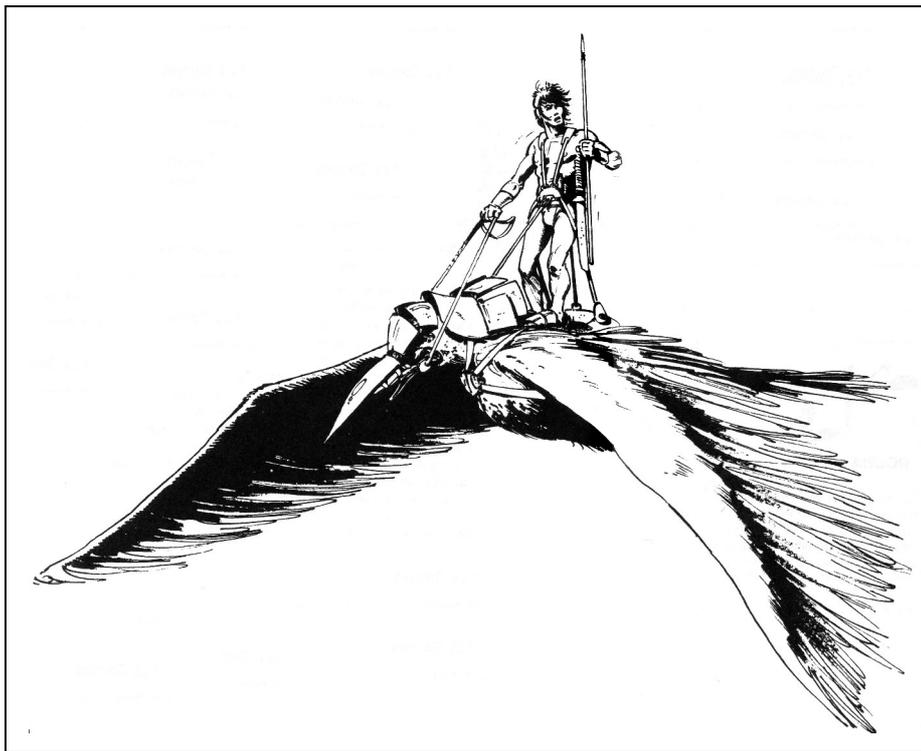
Le pilotage d'un engin aérien est très éprouvant et demande une attention constante. S'il vole à une vitesse moyenne, le nombre d'heures de sécurité est donné par l'Endurance du pilote divisée par deux : et elle est divisée par quatre à la vitesse maximale.

Le décollage et l'atterrissage des jets ne sont possibles que sur les pistes spécialement aménagées dans les aérodromes. De même pour le décollage des avions ; par contre, ces derniers peuvent atterrir sans problème sur une route droite et dégagée. Les pilotes expérimentés peuvent tenter de poser leur avion sur un terrain plat, mais le M.J. procède alors à un test d'usage ; s'il échoue, le pilote « casse du bois ».

On ne peut trouver de carburant que dans les aérodromes.

Vaisseaux spatiaux

Le pilotage d'un vaisseau spatial est un privilège exclusivement réservé aux navyborgs possédant un grade de capitaine. Il n'est donc pas possible, dans cette version de base, pour les personnages de quitter une planète par leurs propres moyens : ils se contentent de payer leur place sur un vaisseau de la guilde Navyborg.



Voyage interplanétaire

Tous les voyages interplanétaires s'effectuent à bord de navettes antigrav. Les vaisseaux interstellaires ne pénètrent jamais dans les systèmes solaires mais font halte dans les spatiodromes ou les astroports, gigantesques stations artificielles orbitant à l'extrême périphérie des systèmes civilisés. La liaison entre les différentes planètes habitées et le port des étoiles est assurée par la navette antigrav. Elle embarque fret et passagers et met une semaine pour entrer ou sortir du système solaire. La durée du trajet entre deux planètes est variable car elle dépend de leurs orbites respectives. Le M.J. la détermine en lançant un dé : son résultat indique le nombre de jours du voyage interplanétaire. Prix du voyage : 300 ¢ par jour.

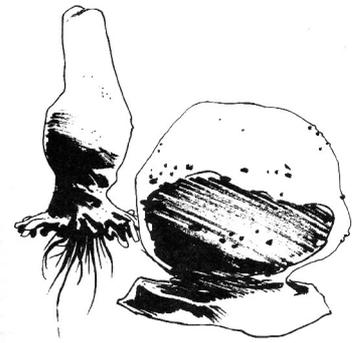
Voyage interstellaire

Arrivés dans la station portuaire, les personnages vont chercher un embarquement pour la destination de leur choix. S'il est toujours possible, à la longue, de trouver ce qu'on souhaite, il y a beaucoup plus de vaisseaux faisant route vers les centres galactiques de NT

6 que vers les systèmes stellaires plus arriérés. Le M.J. lance un dé auquel il soustrait le NT de la planète où désirent se rendre nos personnages. Le résultat est le nombre de jours d'attente pour trouver le bon embarquement ; si le résultat est 0 ou moins, l'embarquement est immédiat.

Si les joueurs veulent gagner un monde de NT 4 ou inférieur, ils doivent chercher un embarquement à bord d'une barge à fusion thermonucléaire faisant du cabotage d'un monde à l'autre. Les barges sont généralement affrétées par des négociants se livrant à toutes sortes de trafics, licites ou non. Elles sautent d'une étoile à la suivante en dehors des routes galactiques. Chaque saut représente une semaine de voyage. En se reportant à sa carte du secteur, le M.J. cherche la voie la plus courte et compte une semaine par étoile. Prix du voyage : barge, 1 000 ¢ par jour ; cargo, 300 ¢ par jour.

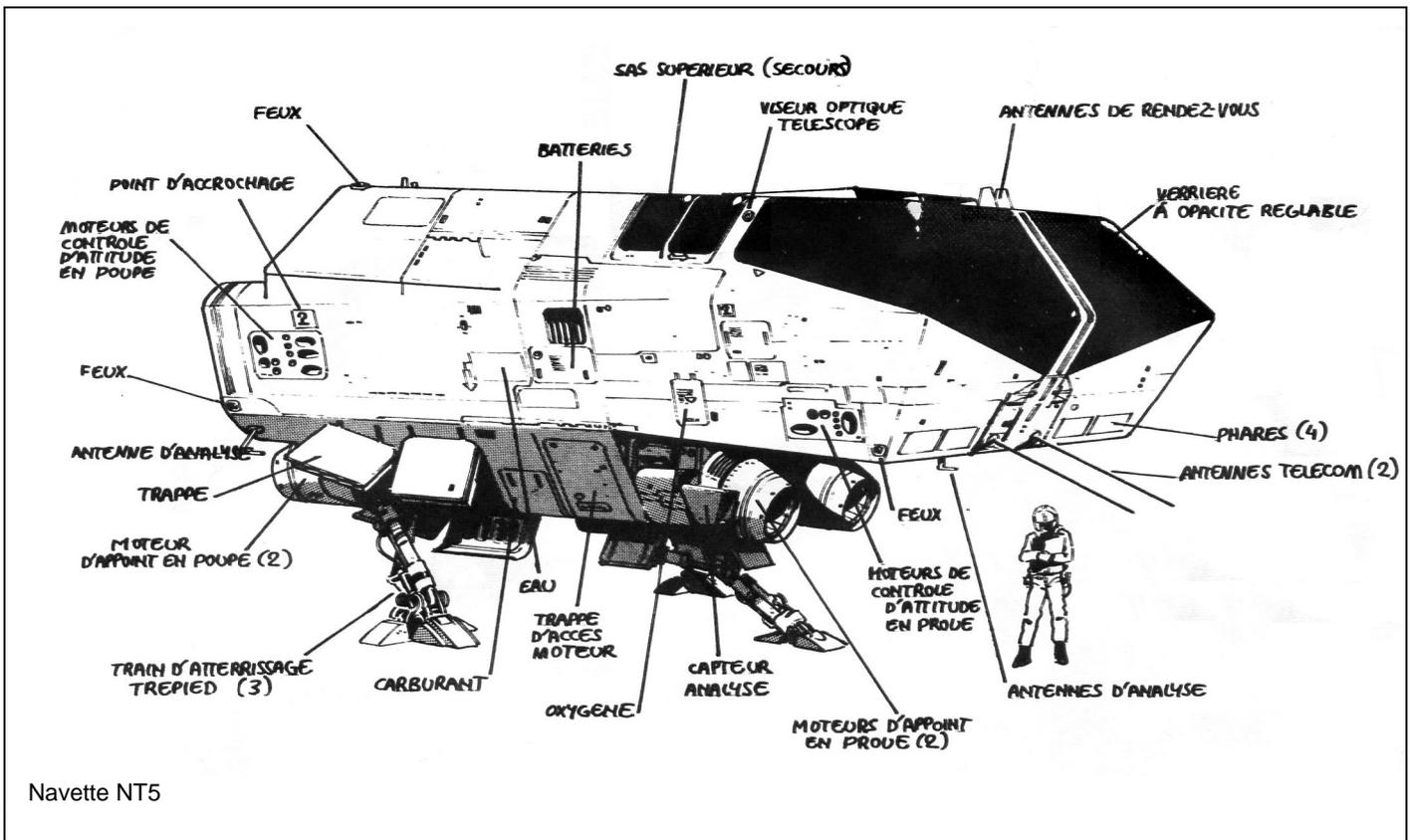
Pour aller sur les mondes de NT 5 et 6, les personnages trouveront des embarquements à bord des cargos stellaires. Ceux-ci empruntent les petites et grandes routes galactiques et ne font pas escale sur les mondes non civilisés par les humains. Chaque saut d'un astroport à l'autre représente une semaine de voyage.



Voyage intergalactique

Les grands paquebots à énergie stellaire sillonnent les grandes routes galactiques en sautant exclusivement d'un centre de NT 6 au centre intergalactique le plus proche. Chaque saut dans l'hyperespace dure une semaine, quelle que soit la distance parcourue. Prix du voyage : 500 ¢ par jour.

Lorsque les aventuriers doivent se rendre sur un monde non humain très éloigné, ils ont intérêt, si c'est possible, à gagner en paquebot, ou à défaut en cargo, le centre intergalactique le plus proche de leur destination et d'emprunter, au dernier moment, la barge qui les amènera, par sauts de puce, à bon port.



MATERIEL

Niveau technologique 1 : Age 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.

Arme de contact

► **Bâton :**

Casse-tête, matraque, nunchaku ou rouleau à pâtisserie, le « bâton » est une arme improvisée. Tout objet contondant disponible fait l'affaire. Aucune valeur marchande ne peut lui être attribuée. Poids : 1 kg, maximum 5 kg.

Arme à distance

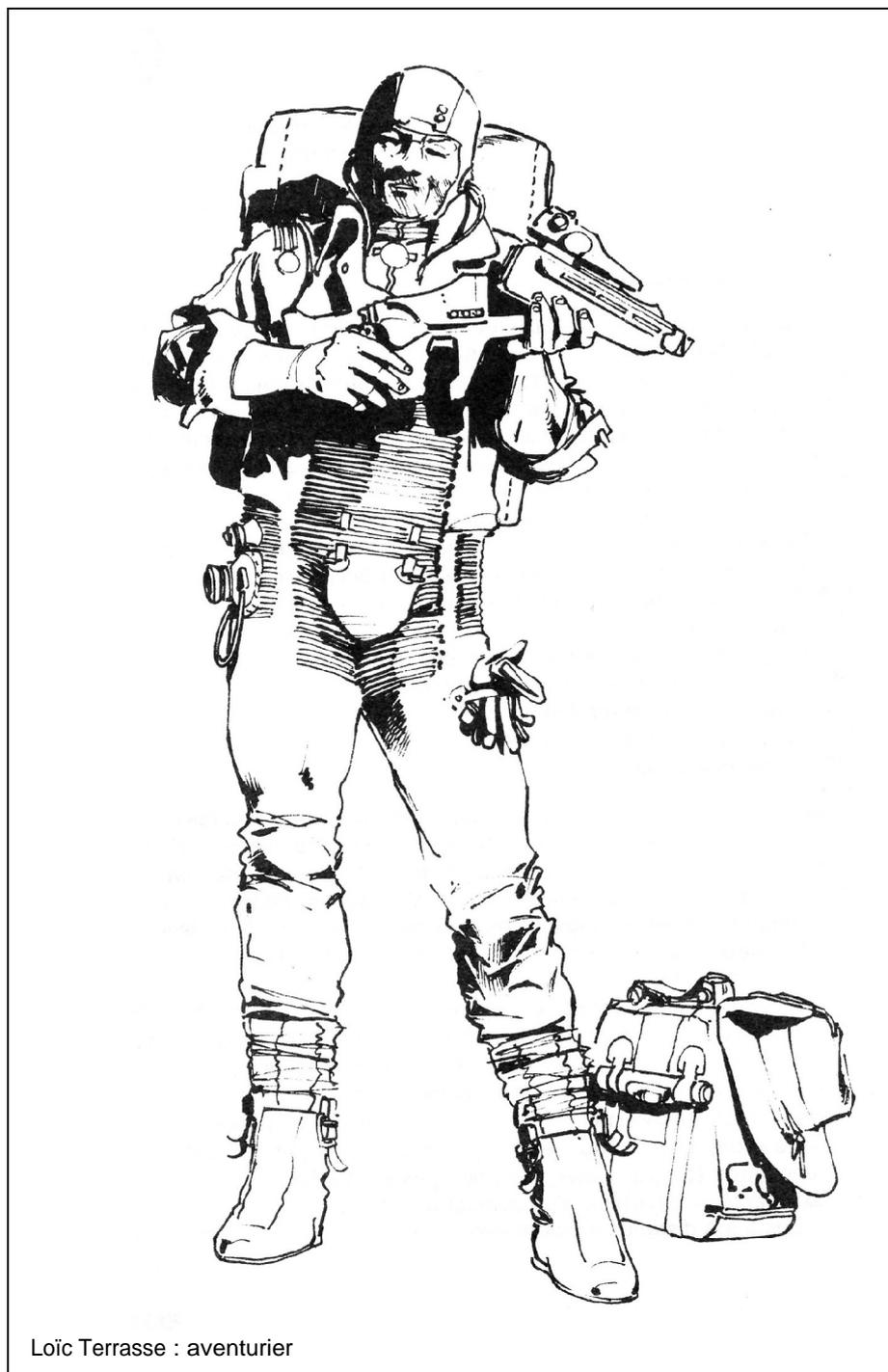
► **Pierre :**

Canette de bière ou pot de crème, la « pierre » est un objet relativement léger et compact utilisé comme projectile. Ainsi que le « bâton », la valeur marchande de cette arme trouvée sur le terrain du combat est nulle. La distance à laquelle la pierre peut être projetée varie selon la Force du personnage ($\text{Force} \times 2 = 10 \text{ à } 24 \text{ m}$). Poids : minimum 100 g, maximum 1 kg.

Protection

► **Cuir :**

Peau de bête, blouson ou cuirasse, le « cuir » est une protection relativement efficace contre les attaques à mains nues. Il amortit les coups de bâton et les pierres. De la préhistoire à l'âge intergalactique, le cuir souple, chaud et léger a gardé un attrait certain. Poids : 1 kg. Prix : 800 €. Le prix indiqué est modifié si on achète sur des mondes de technologie supérieure à l'objet. On le divise par la différence entre les NT.



Loïc Terrasse : aventurier

Communication

► **Torche :**

C'est un morceau de bois enflammé qui sert aussi bien à éclairer qu'à repousser les animaux sauvages. Elle permet de voir dans un cercle de 2,5 m autour du porteur. La torche ne s'enflamme que dans une atmosphère respirable et brûle trois heures environ. Elle n'a aucune valeur marchande. Poids : 250 g.

Ordinateur

Point d'ordinateur aux temps préhistoriques : on doit se contenter de compter sur ses doigts.

Divers

► **Ration-survie :**

Sous une forme concentrée, la ration-survie contient les calories nécessaires à l'alimentation d'un adulte actif pour une journée ; il est néanmoins indispensable

de se procurer de l'eau potable (2 litres par jour). Poids : 500 g. Prix : 10 ¢.

► **Sac :**

En toile ou en cuir, rigides ou souples, en bandoulière ou à dos, les sacs permettent de transporter des outils, des vivres, du matériel, etc. Ils peuvent contenir de 10 à 50 kg d'objets divers. Poids négligeable. Prix : 10 ¢ multipliés par le nombre de kilos que peut contenir le sac (ex. : 25 kg = 250 t).

Drogues

► **Somnifère :**

Très tôt, les hommes ont recherché les drogues qui endorment, reposent et font oublier la douleur physique ou morale. Sans violence ni meurtre, elles endorment profondément une rencontre embarrassante ou des compagnons riches mais naïfs. Poids : 1 g par dose. Prix : 100 à 600 ¢ pour 1 à 6 heures de sommeil.

Véhicules T.M.A.

► **Terrestre :**

● *Animal* : remplacer son dos et ses pieds par ceux d'un animal, c'est la première idée d'une civilisation non mécanique, pour transporter ses marchandises et soi-même. La vitesse n'est pas très élevée : deux fois les capacités normales de déplacement du cavalier à pied. (Habilité et Endurance.) L'entretien est facile et peu coûteux ! Le prix d'un animal dressé est assez élevé : 10 000 ¢ multipliés par le niveau technologique de la planète.

► **Marin :**

● *Canoë* : Le canoë ou la pirogue, ou encore le simple radeau, permet de descendre rapidement ou, plus laborieusement, de remonter une rivière ou encore de franchir des lacs et de petites mers. Sa capacité de portage pour chaque « place » (passager + cargaison) (max. =10 places) est de 10 kg multipliés par deux dés. La vitesse est deux fois supérieure à la capacité de déplacement du barreur quand on suit le courant et de la moitié quand le canoë le remonte. Sur mer ou sur lac la vitesse est égale à celle du barreur.

Le prix du canoë est de 5 000 ¢ multipliés par le nombre de places. Son

poids à vide est égal à 5 kg x 2D x nb de places.

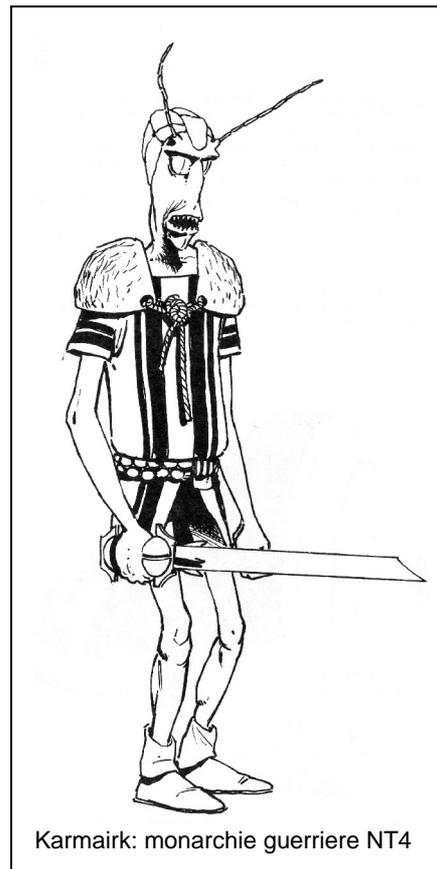
Niveau technologique 2 : Age préindustriel

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 préscientifique et non systématique.

Arme de contact

► **Épée :**

Épée ou couteau, les armes blanches sont les armes caractéristiques d'un Moyen Age préindustriel. Leur silence et leur efficacité dans les combats au contact ont maintenu en vie l'apprentissage de l'escrime jusqu'aux périodes galactiques. L'épée est l'arme de base, elle peut avoir 1 à 2 m de longueur et peser 1 à 2 kg. Son prix est de 500 ¢.



Karmairk: monarchie guerriere NT4

● La *poignard* est une arme de poing plus valable que l'épée au corps à corps où il reçoit un bonus (MOD +1). Pour les autres distances, le MOD est de -1. Prix : 200 ¢. Poids : 300 g.

● La *lance* permet de tenir l'adversaire à distance et reçoit donc un MOD de +1, si le défenseur est à plus de 2 m de distance. Mais pour les distances plus proches, la lance subit un MOD de -1 par rapport à l'épée. Prix : 300 ¢. Poids : 2 kg.

Arme à distance

► **Arcs et flèches :**

Arc, arbalète ou fronde, l'engin imprime au projectile une poussée mécanique qui amplifie l'énergie musculaire. Sa portée dépend de son utilisateur. Fronde en cuir, arc en bois, flèche empoisonnée, arbalète et carreaux peuvent être fabriqués avec des éléments naturels ou des pièces détachées si le personnage possède la compétence Conversion **51**.

● *L'arc* est l'arme de base au NT préindustriel. Sa portée est de 10 fois la Force du personnage (50 à 120 m). Prix : 500 ¢. Poids : 0,6 kg ; flèche : 10 ¢, poids : 100 g.

● La *fronde* est plus efficace que l'arc à courte distance. Elle reçoit un MOD +1 à moins de 10 m, et un MOD -1 pour les distances plus élevées. Prix : 200 ¢. Poids : 100 g. Toutes sortes de projectiles (pierres et assimilés) peuvent être trouvés sur place. Sa portée est de 3 fois la Force du personnage qui la manie.

● *L'arbalète* est plus efficace à longue distance que l'arc ; sa portée est de 250 m. Mais elle est lente à manier : après chaque séquence d'utilisation, il faut compter une séquence entière pour la recharger. A plus de 10 m, on lui applique un MOD de +1. Prix : 1 500 ¢. Poids : 5 kg ; chaque « carreau » pèse 200 g, et coûte 10 ¢.

Protection

► **Armure métallique :**

Cotte de mailles, cuirasse ou armure matelassée sont un mode de protection lourd et peu pratique. Quoique efficace.

● La *cotte de mailles* est la plus légère à porter (20 kg) mais offre une maigre protection. Son prix est de 2 000 ¢.

- La *cuirasse métallique*, qui épouse la forme du corps, est la protection la plus adaptée à l'ère préindustrielle. Elle est plus efficace en matière de protection. Poids : 25 kg. Prix : 5 000 ¢.

- L'*armure métallique* protège entièrement le corps du personnage. Mais son très grand poids (30 kg) la rend difficilement utilisable (sauf si l'on dispose d'un animal de transport !). Prix : 10 000 ¢.

Communication

► Lampes à huile :

Les lampes à huile éclairent pendant 12 heures dans un cercle de 5 mètres de rayon autour du porteur. Ce dernier ne peut pas courir avec la lampe sans renverser l'huile, qui risque de s'enflammer. La lampe explose si on la jette au sol. Poids : 500 g. Prix : 100 \$.

- *Huile* (pour 12 heures) : 50 g, 10¢

► Miroir :

Indispensable pour le maquillage, le miroir peut également servir à envoyer des signaux. Poids : 150 g. Prix : 20 ¢.

Ordinateur

L'abaque, ou boulier, fait office de machine à calculer. C'est une méthode de calcul très efficace, plus sophistiquée qu'il n'y paraît. Poids : 400 g. Prix : 50 ¢.

Divers

► Boussole :

En tous lieux, la direction du nord magnétique est indiquée par la boussole. Une carte de la planète, ou au moins une idée de la direction à prendre, est

indispensable pour s'en servir. Poids : 100 g. Prix : 100 ¢.

► Trousse de maquillage :

Elle contient tout ce qui est nécessaire à un personnage féminin pour se refaire une beauté avant une tentative de séduction, aussi bien qu'à grimer le visage, changer la couleur des cheveux ou de la peau. Poids : 500 g. Prix : 1 000 ¢.

Drogue

► Poison :

Pouvoir, à l'aide d'une substance discrète, troubler gravement ou mettre fin aux fonctions vitales d'un organisme est un procédé fort employé dans les guerres de succession sur les mondes de niveau préindustriel. Le poison a la forme d'une pâte, d'une poudre ou d'un liquide qui peuvent se mêler aux aliments ou enduire la pointe d'une flèche. La victime a peu de chances d'en réchapper : elle subit un MOD -5 à la Force pour le jet de survie. Si le personnage connaît sa cible, il peut choisir un poison spécifique qui tue inmanquablement. Poids : 1 g. Prix : 1 000 f. Spécifique : 3 000 ¢.

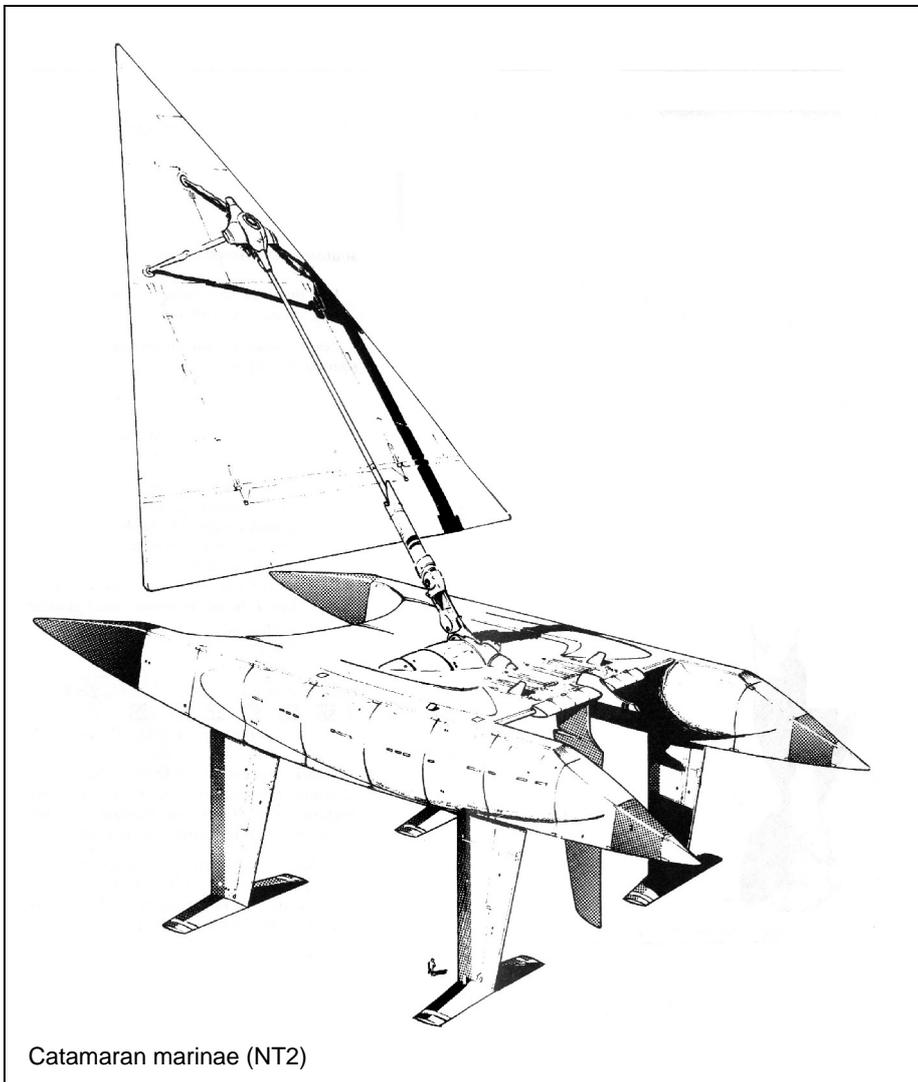
Véhicules TMA.

► Terrestre :

- *Char* : Tout véhicule, tracté par un animal et pouvant transporter passagers et matériel, est considéré comme un « char ». Il double la capacité de déplacement du conducteur (Habilitéte x 2). Le prix varie en fonction du nombre de places (passagers + 130 kg de matériel) disponibles et du blindage. Poids : 200 kg par place. Prix : 5 000 ¢ ; par place. Prix et poids doublés si le char est protégé.

► Marin :

- *Bateau à voile*. Le vent est la source d'énergie la plus courante, la moins difficile à capter et la moins chère sur une étendue d'eau. La vitesse moyenne est celle du barreur. Le prix varie selon le nombre de places (passager + 130 kg de matériel) et le blindage. Poids : 300 kg. Prix : 10 000 ¢ par place. Une protection double le prix et le poids.



Catamaran marinae (NT2)

Niveau technologique 3 : Age 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.

Arme de contact

► Pistolet :

Il s'agit d'un pistolet automatique de petit format. Il se charge en une séquence d'action avec des magasins de 10 cartouches. Le manque de précision de son tir à plus de 50 m en fait une arme de contact. Sa portée maximum est de 300 m. Poids : 1 kg. Prix : 3 000 ₣.

● Chargeur 10 cartouches. Poids : 50 g. Prix : 50 ₣.

Arme à distance

► Fusil :

Le fusil à répétition est une arme très sûre et très précise même à de longues distances. Elle se recharge en une séquence d'action avec des magasins de 20 balles. La longueur du canon en fait une arme peu efficace et même dangereuse pour l'utilisateur au corps à corps. Sa portée maximum est de 1 km. Si on y adjoint une baïonnette, le fusil est compté comme une lance dans les combats au contact. S'il est déchargé, il peut servir de bâton. Poids : 4 kg. Prix : 4 500 ₣.

● Magasin de 20 cartouches : 500 g ; 100 ₣. Baïonnette : 500 g ; 300 ₣.

Protection

► Gilet pare-balles :

Aussi léger qu'un vêtement normal, le gilet pare-balles protège efficacement contre les projectiles à grande vitesse d'impact. Poids : 5 kg. Prix : 10 000 ₣.

► Respirateur :

Un masque couvrant les yeux et le nez branché à une bouteille d'oxygène

permet à un homme de survivre dans une atmosphère ténue ou polluée, ou dans un liquide non corrosif. Poids : 500 g. Prix : 2 000 ₣.

► Oxygène :

La quantité nécessaire à la survie d'un homme pendant 24 heures est contenue dans une bonbonne de plastique incassable. C'est un modèle standard qui se branche sur les respirateurs, les combinaisons et les abris. Poids : 1 kg. Prix : 100 ₣.

Communication

► Torche électrique :

Elle marche sur piles qui durent 24 heures. La torche éclaire jusqu'à 10 mètres en avant du porteur. Une fois ses piles usées, elle peut encore servir de bâton. Poids : 500 g. Prix : 100 ₣.

● Piles. Poids : 50 g. Prix : 10 ₣.

► Talkie-walkie :

Ce communicateur permet de rester en contact sonore avec un autre utilisateur jusqu'à 10 km de distance. Ses piles permettent un mois d'utilisation. Poids : 400 g. Prix : 500 ₣. Piles identiques à la torche.

► Radio Ondes Courtes :

Cet émetteur-récepteur permet de communiquer sur toute la surface d'une planète. Il se branche sur secteur ou sur la batterie d'un véhicule de NT 3 au moins. Poids : 9 kg. Prix : 1 000 ₣.

► Magnétophone à cassettes :

Il est peu encombrant et enregistre les messages et les conversations. Le magnétophone fonctionne avec des cassettes d'une heure et utilise des piles standard. Poids : 500 g. Prix : 500 ₣.

● Cassette. Poids : 100 g. Prix : 25 ₣.

► Jumelles :

Si la vue est dégagée, les jumelles permettent de voir avec précision jusqu'à 5 km. Poids : 500 g. Prix : 500 ₣.

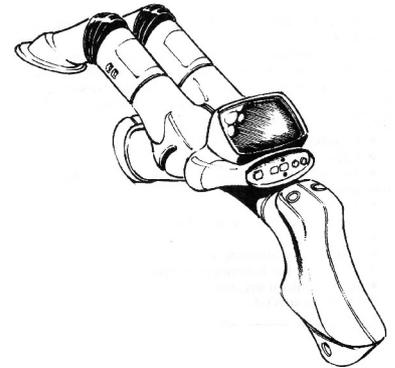
Ordinateur

La technologie industrielle offre des modèles portables de machines à calculer. Poids : 100 g. Prix : 100 ₣.

Divers

► Détecteur de métaux :

La « poêle à frire », ou détecteur de métaux, peut signaler des objets ou des gisements de métal jusqu'à 5 mètres de profondeur. Elle est démontable et a l'aspect d'un manche à balai muni d'une poêle à frire. Poids : 1 kg. Prix : 500 ₣.



► Trousse mécanique :

Tournevis, clefs, scie, chalumeau, tout l'attirail du parfait mécano. Cette trousse contient de quoi réparer tous les objets de NT 3. Poids : 2,5 kg. Prix : 3 500 ₣.

Drogues

► Sérum de vérité :

Cette drogue provoque des effets analogues à une séance d'hypnose. Elle neutralise la Volonté de celui qui l'ingère : il devient incapable de dissimuler ou de dire autre chose que la vérité. Son action dure une heure et permet de poser dix questions. Poids : 1 g. Prix : 3 000 ₣.

Véhicules

► Terrestre :

● *Automobile* : Montés sur roues ou sur chenilles, les véhicules automobiles fonctionnent à l'aide d'un carburant minéral. Moto, auto ou camion, le véhicule se déplace à une vitesse moyenne de 100 km/h avec des pointes à 200 km/h pour les véhicules légers (quatre places et moins). Son autonomie est de 300 kilomètres. Son prix et son poids varient en fonction du nombre de places (passager + 80 kg).

Poids : 500 kg, prix : 20 000 € par place. Ces données sont doublées ou triplées si le véhicule est protégé ou blindé. Plein : 50 € par place. Poids : 50 kg.

► Marin :

● **Bateau à moteur :** A vapeur, à carburant minéral ou à moteur électrique, le bateau se déplace à une vitesse moyenne de 25 km/h. Il possède une autonomie de 3 000 kilomètres. Le prix dépend de la taille du bateau, donc de la cargaison et du nombre de passagers qu'il peut transporter. Chaque place représente 300 kg : un passager de 70 kg et 230 kg de cargaison. Poids : 400 kg. Prix : 15 000 € par place. Ces données sont doublées ou triplées si le bateau est protégé ou blindé.

► Aérien :

Avec une source d'énergie analogue à celle du bateau ou de l'automobile, du carburant d'origine minérale généralement, une civilisation de NT 3, industrielle, parvient à faire voler un véhicule plus lourd que l'air. Une autonomie de 5 000 kilomètres et une vitesse moyenne de 1 000 km/h sont les caractéristiques de cet engin volant dont le poids et le prix varient selon la capacité de transport. Poids : 200 kg. Prix : 100 000 € par place (un passager et 30 kg de matériel).

Niveau technologique 4 : Age 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.

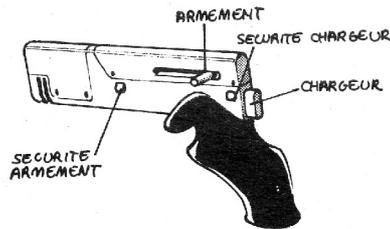
Arme de contact

► Pistolet à aiguilles :

Ce pistolet en matière plastique ultralégère (non détectable au NT 3)

lance des aiguilles auto dégradables qui fondent en quelques minutes dans le corps qu'elles ont touché. Ces aiguilles peuvent contenir somnifère, poison ou n'importe quelle drogue de tout niveau. Au-delà de 10 mètres son tir devient assez imprécis. Un magasin de 10 aiguilles se charge en une séquence d'action. Poids : 250 g. Prix : 300 €.

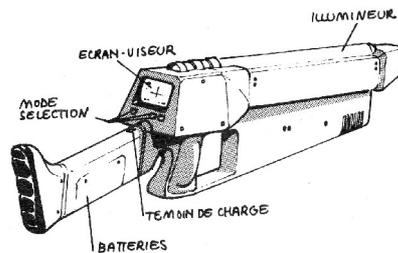
● Magasin de 10 aiguilles. Poids : 50 g. Prix : 10 € + drogue.



Arme à distance

► Laser :

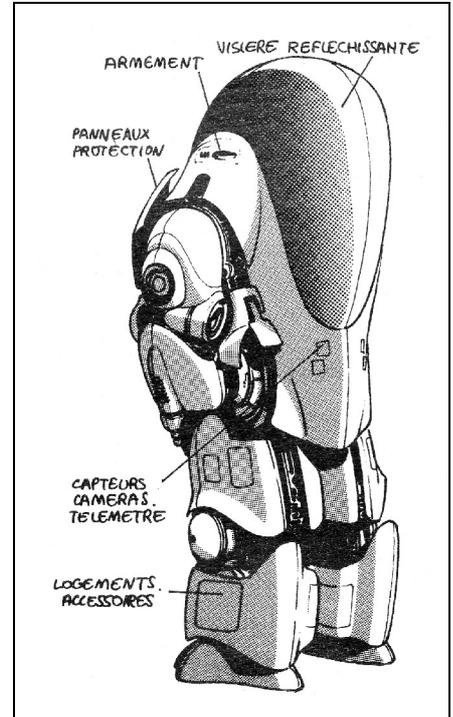
De la taille (et de la forme) d'un pistolet-mitrailleur, le laser projette à 500 mètres un rayon de lumière cohérente capable de découper proprement un être ou un objet. Il est silencieux mais sa lumière est visible dans la nuit. Il se charge avec des piles qui durent 10 séquences d'action. Poids : 3 kg. Prix : 12 000 €.



Protection

► Combinaison blindée :

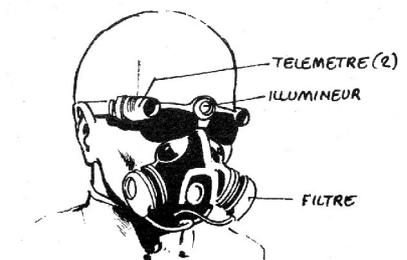
C'est la tenue propre aux déplacements dans le vide ou dans une atmosphère non respirable. Elle comporte un communicateur (portée : 10 km), un branchement pour deux bouteilles d'oxygène standard (2 x 24 h), un système d'isolation atmosphérique et thermique. Une lampe frontale (portée : 10 m), une réserve d'aliments (24 h) et



un évacuateur. Son usage est relativement complexe et nécessite la possession de la compétence 54 (Combinaison) ou d'un MOD négatif d'expérience pour toutes les actions physiques accomplies en portant la combinaison. Poids : 10 kg. Prix : 40 000 €.

► Filtre :

Ce filtre ultra-mince (il se pose sur le visage comme un masque de chirurgien) est très efficace dans les atmosphères polluées. Il ne laisse passer que les gaz respirables par les humains. Il doit être changé toutes les 24 heures et ne peut être recyclé. Poids : 10 g. Prix : 50 \$.



► Abri :

Il s'agit d'une tente 3 places indéchirable, imperméable et imputrescible, capable de retenir l'air et la chaleur nécessaires à la vie humaine dans une atmosphère toxique ou un climat éprouvant (elle ne peut être

utilisée dans un liquide ou dans le vide). Poids : 5 kg. Prix : 1 500 ₣.

Communication

► Communicateur planétaire :

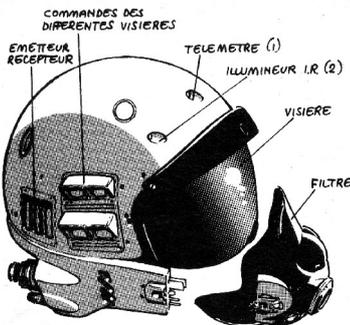
Ce talkie-walkie permet de communiquer sur toute la surface d'une planète. Il fonctionne sur piles assurant une semaine d'utilisation. Poids : 300 g. Prix : 1 500 ₣.

► Radio interplanétaire :

Ce poste de radio, branché sur secteur ou sur la batterie d'un véhicule permet de communiquer avec toutes les planètes ou les vaisseaux situés dans le même système solaire. Poids : 3 kg. Prix : 5 000 ₣.

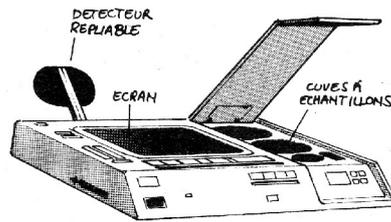
► Lunettes de nuit :

Ces lunettes, fixées sur les yeux, peuvent se porter par-dessus un filtre ou sous le casque transparent d'une combinaison. Elles amplifient la luminosité et permettent de voir la nuit comme en plein jour. Poids : 30 g. Prix : 800 ₣.



► Analyseur d'aliments :

On introduit un échantillon de nourriture dans ce petit coffret en plastique ; s'il contient une substance nocive, un signal sonore ou lumineux se met en branle après quelques minutes. Poids : 800 g. Prix : 2 000 ₣.

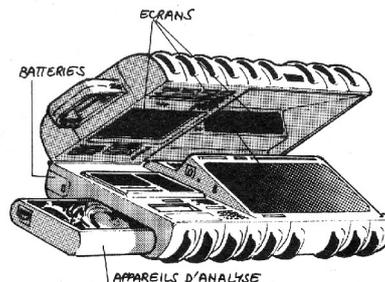


► Trousse électronique :

Testeurs, mini-outils et composants, cette trousse contient tout ce qui est utile pour réparer les machines de NT 4. Poids : 3 kg. Prix : 6 000 ₣.

► Médibloc :

Dans une trousse de faible encombrement se trouvent réunis : un analyseur (pouls, tension, activité neuro-cervicale, etc.) ; un diagnostiqueur ; des produits de première urgence. Poids : 2 kg. Prix : 5 000 ₣.



Drogue

► Combat :

Ce dérivé synthétique de l'adrénaline stimule les réflexes, insensibilise et augmente la tension musculaire. S'il est utilisé avec modération, son action ne laisse pas de séquelles : il ne faut pas dépasser un nombre de doses par jour égal à la Force du personnage. En cas de surdose, le M.J. procède à un jet de survie assorti d'un MOD -1 par dose supplémentaire. Après le combat sous drogue, le temps de repos nécessaire est doublé. L'action d'une dose double la Force du personnage pendant la première séquence d'action, puis cette Force anormale diminue d'un point par séquence d'action, jusqu'à revenir à la Force initiale du personnage. Poids : 1 g. Prix : 4 500 ₣.

Véhicules

► Terrestre et marin :

● *Glisseur* : Planant sur un coussin d'air à un mètre au-dessus du sol ou de la surface de l'eau, le glisseur est un véhicule tout-terrain fonctionnant grâce à un moteur nucléaire pratiquement inusable. Sa vitesse moyenne est de 50 km/h avec des pointes à 100 km/h sur terrain plat. Son prix et son poids varient en fonction du nombre de places disponibles et du blindage. Une place correspond à un passager de 70 kg et 30 kg de matériel. Poids : 200 kg. Prix : 300 000 ₣ par place ; ces données sont doublées ou triplées si le glisseur est protégé ou blindé.

Ordinateur

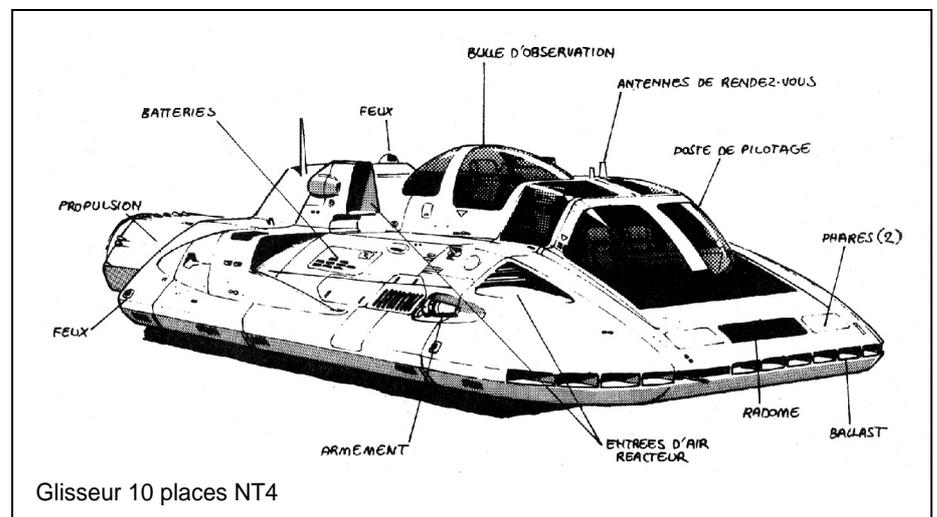
Cet ordinateur se présente sous la forme d'une boîte fixée à l'intérieur d'un véhicule ou branchée sur secteur. Son poids et son encombrement le rendent intransportable pour un homme. Il est connectable à n'importe quelle banque de données. Poids : 30 kg. Prix : 10 000 ₣.

MATERIEL Divers

► Piles :

Fiables, très compactes et de longue durée, ces piles de NT 4 alimentent tous les appareils de NT 3 et 4. Poids : 10 g.

32 Prix : 10 ₣.



Glisseur 10 places NT4

► Aérien :

● *Jet* : Cet avion à réaction est généralement armé pour la chasse aérienne, il ne sert pas au transport des marchandises et n'existe qu'en monoplace ou biplace. Il utilise un carburant de NT 3 et son autonomie est de 2 000 kilomètres. Sa vitesse moyenne est de 3 000 km/h avec des pointes à 6 000 km/h. Le plein de carburant vaut 10 000 €. Le prix du « jet » est de 1 000 000 €.

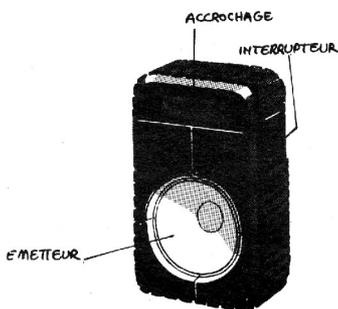
Niveau technologique 5 : Age interstellaire

Il 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.

Arme de contact

► Étourdisseur :

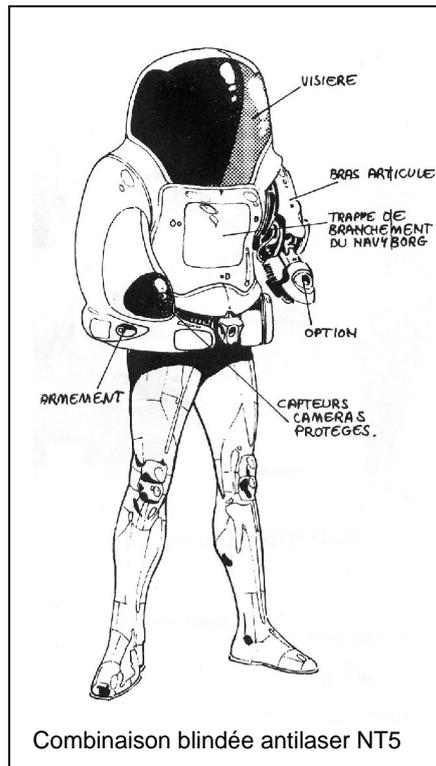
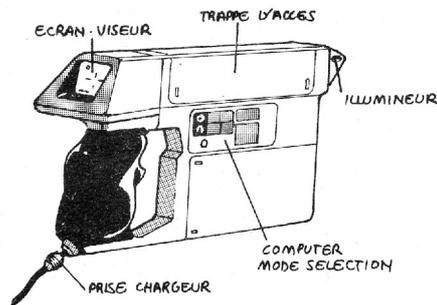
Il se présente sous la forme d'un boîtier muni d'un bouton de réglage à deux positions : en position « faible », l'étourdisseur assomme la victime jusqu'à 5 mètres de distance ; réglé sur « fort », il la tue à la même distance et l'assomme jusqu'à 10 m. C'est une arme utilisée généralement par la police sur les mondes de NT 5. Une batterie standard (voir plus loin) permet de le recharger en un séquence d'action, après 20 décharges faibles ou 10 fortes. Poids : 500 g. Prix : 5 000 €.



Arme à distance

► Paralyseur :

Basée sur le principe des infrasons, cette arme agit directement sur l'ossature et les organes internes de la victime jusqu'à 50 mètres de distance. Comme l'étourdisseur, le paralyseur a deux réglages : faible pour paralyser momentanément (5 minutes) ou tuer à faible distance (moins de 10 mètres) ; fort pour tuer. Le réglage faible permet de tenir l'adversaire averti à une distance trop élevée pour le combat au contact ; cette particularité fait du paralyseur l'arme anti-émeute par excellence. Silencieux et inoffensif pour le matériel, il fut souvent utilisé pour maintenir l'ordre sur les « vaisseaux à générations » des débuts de l'âge interstellaire. Il se recharge sur une batterie standard en une séquence après 10 décharges faibles ou 5 fortes. Poids : 1,5 kg. Prix : 15 000 €.



Combinaison blindée antilaser NT5

Protection

► Combinaison antilaser :

Cette combinaison blindée possède les mêmes caractéristiques que la combinaison classique ; mais vaisseau se trouvant dans le même système solaire. Poids : 500 g. Prix : 7 000 €.

Ordinateur

Ce mini-ordinateur, aussi puissant que celui de NT 4, est beaucoup moins encombrant : il est transportable à l'intérieur d'un attaché-case ou d'un sac de dimension équivalente. Il se branche sur une batterie et peut être mis en contact avec n'importe quelle banque de données. Poids : 5 kg. Prix : 30 000 €.

Divers

► Analyseur d'atmosphère :

Il fonctionne à deux niveaux : de l'espace il permet de connaître grosso modo la compatibilité d'une atmosphère avec la vie humaine. En surface il permet de connaître très précisément la composition détaillée d'une atmosphère et alerte rapidement de la présence de gaz toxiques. Poids : 500 g. Prix : 300 €.



► Batterie :

La batterie universelle de NT 5 est peu encombrante et s'adapte à tous les appareils de même niveau. Elle pèse 500 g et se porte à la ceinture. Elle peut être utilisée pendant 1 semaine et doit ensuite être rechargée pendant 24 heures sur la batterie d'une bulle (véhicule NT 5). Poids : 500 g. Prix : 1 500 €.

► Trousse informatique :

Cette « trousse » permet de pénétrer dans la mémoire de tout système informatisé et de détecter les « bugs » ou les erreurs de programme, ou encore de percer les codes secrets. Poids : 1 kg. Prix : 5 000 €.

Drogue

► **Speed :**

Cette drogue modifie la perception globale du temps par le cerveau. Celui-ci, en conséquence, modifie le fonctionnement du corps pendant l'action de la drogue. Le personnage vit, pense et agit à une vitesse supérieure qui lui donne l'impression subjective que tout ce qui l'entoure vit au ralenti. Chaque dose lui permet de doubler sa vitesse d'action : il accomplit deux séquences d'action quand son adversaire n'en a qu'une. Mais son Endurance est, elle, diminuée de moitié. Poids : 1 g. Prix : 5 000 ¢.

Véhicules T.M.A.

► **Terrestre, marin et aérien :**

● **Bulle :** Ce véhicule, extrêmement maniable et rapide, flotte à 1 mètre du sol, peut s'élever à plus de 5 000 mètres ou plonger à 300 mètres sous la mer. Sa vitesse moyenne est de 500 km/h avec des pointes à 1 000 km/h. Sous l'eau, sa vitesse est de 50 km/h. La bulle fonctionne avec une batterie nucléaire pratiquement inusable, qui permet en outre de recharger les batteries portables. Son poids et son prix varient en fonction du nombre de places disponibles (un passager + 30 kg). Poids : 500 kg. Prix : 500 000 ¢.

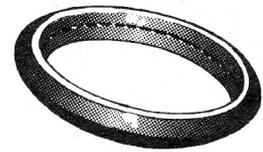
Niveau technologique 6 : Age intergalactique

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.

Arme de contact

► **Karatapoigne :**

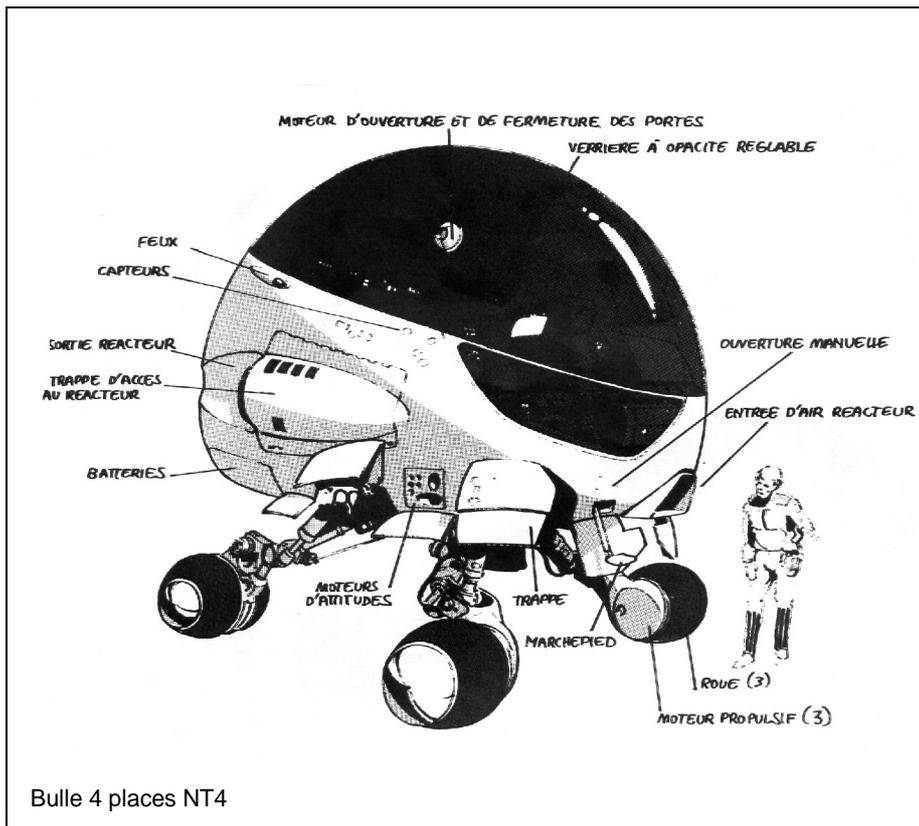
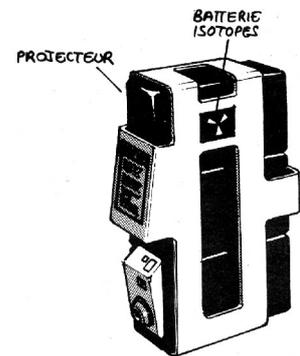
Cette arme est totalement invisible et indétectable : elle se présente sous la forme d'un anneau ultraléger, qui passe inaperçu une fois enfilé. Il se durcit sous les chocs et provoque dans l'objet ou l'être qu'il frappe une vibration qui ébranle son système nerveux ou musculaire. Utilisé dans un combat à mains nues, le karatapoigne fait des ravages. Poids : 10 g. Prix : 1 500 ¢.



Arme à distance

► **Antigrav :**

Ce projecteur d'ondes antigravité ressemble à une banale lampe de poche. Mais tout ce qui se trouve sur le passage du train d'ondes qu'il émet voit sa gravité annulée ; cela est sans conséquence pour l'intégrité des objets touchés, mais pour les êtres vivants les différences de gravité dans les organes internes provoquent des troubles graves, et même la mort s'ils sont soumis à une influence prolongée. Poids : 2 kg. Prix : 20 000 ¢.



Protection

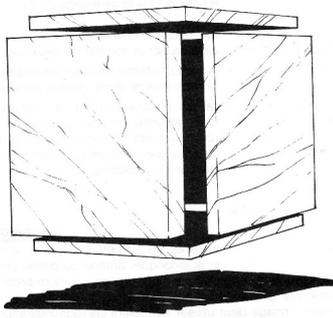
► **Combinaison antigrav :**

Analogue à la combinaison antilaser, cette combinaison comporte un dispositif antigravité et un système d'autopropulsion à batterie nucléaire. L'utilisateur qui possède la compétence 54 (Combinaison) peut flotter à une vitesse de 20 km/h et supporter n'importe quelle gravité. Poids : 5 kg (nul en fonctionnement). Prix : 180 000 ¢.

► **Champ de forces :**

Reposant sur le principe de l'antigravité, ce champ de forces est émis par un boîtier de poche. Une fois branché, le champ délimite un cercle de 3 mètres de rayon qu'aucun objet solide ne peut pénétrer. Il ne peut pas être transporté en état de marche. Poids : 1 kg. Prix : 30 000 ¢.

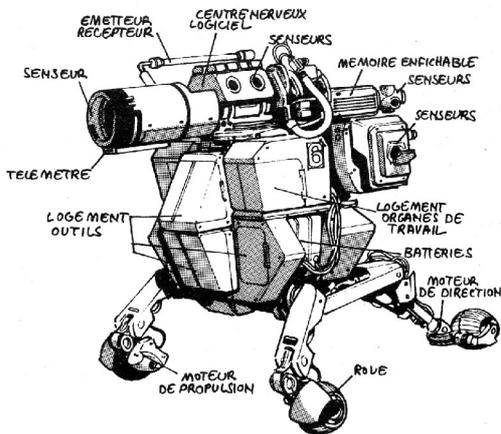
Bulle 4 places NT4



Communication

► Logimecs :

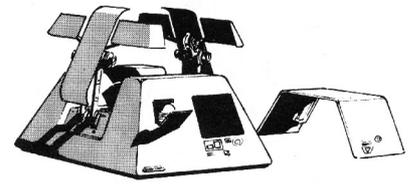
Différents modèles (voir **Livre du Maître**). Poids : 15 kg. Prix : 25 000 ₣.



● **Formec** : Poids : 1 tonne. Prix : 900 000 ₣.

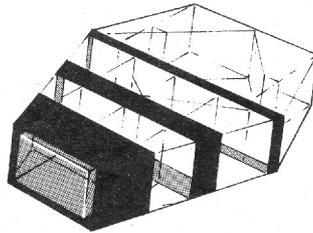
► Communicateur interstellaire :

Ce talkie-walkie permet d'émettre et de recevoir des communications venant d'autres systèmes solaires situés à moins de 10 années-lumière. Il se branche sur une batterie de NT 5. Poids : 300 g. Prix : 10 000 ₣.



Ordinateur

De la taille d'un paquet de cigarettes, cet ordinateur miniature a les mêmes caractéristiques que les plus gros. Poids : 250 g. Prix : 60 000 ₣.



► Détecteur de vie :

Il permet de déterminer la présence ou l'absence de vie sur une planète. Utilisé à la surface, il peut être réglé pour détecter toute vie à la distance que l'on souhaite. Cet appareil est très utile pour la capture d'animaux extra-terrestres et remplace avantageusement un guetteur pour la

sécurité des campements. Poids : 3 kg. Prix : 15 000 ₣.

► Trousse robotique :

Ce matériel sert à réparer et à reprogrammer toutes sortes de robots (logimecs, navymecs, formecs, voir **Livre du Maître**). Poids : 1 kg. Prix : 15 000 ₣.

Drogue

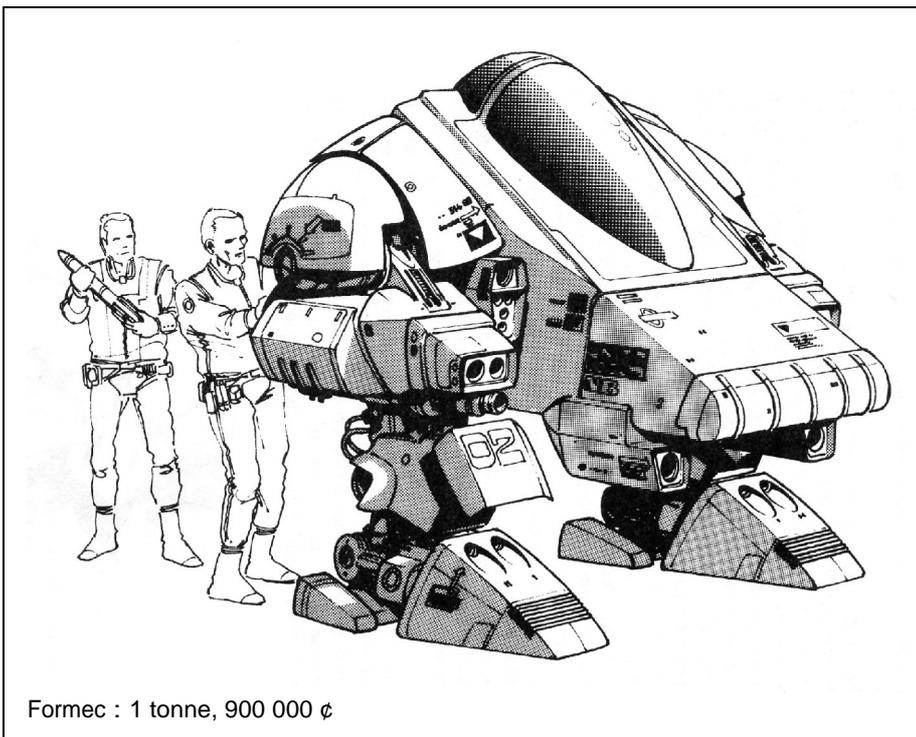
► Slow :

Cette drogue ralentit les fonctions corporelles et la perception. Elle place artificiellement dans l'état d'animation suspendue que peuvent atteindre naturellement certains prêtres. Le réveil est programmé à l'avance par le personnage et se déclenche automatiquement. Elle sert essentiellement à ralentir le vieillissement pendant les très longs voyages et pour obtenir un temps de repos subjectivement bref, pour régénérer un corps blessé pendant un temps réellement écoulé 60 fois supérieur (1 minute de temps subjectif passe en 1 heure de temps réel). Sous l'action du « slow », le personnage reste immobile (et sans défense), comme en catalepsie. Poids : 1 gramme. Prix : 10 000 ₣.

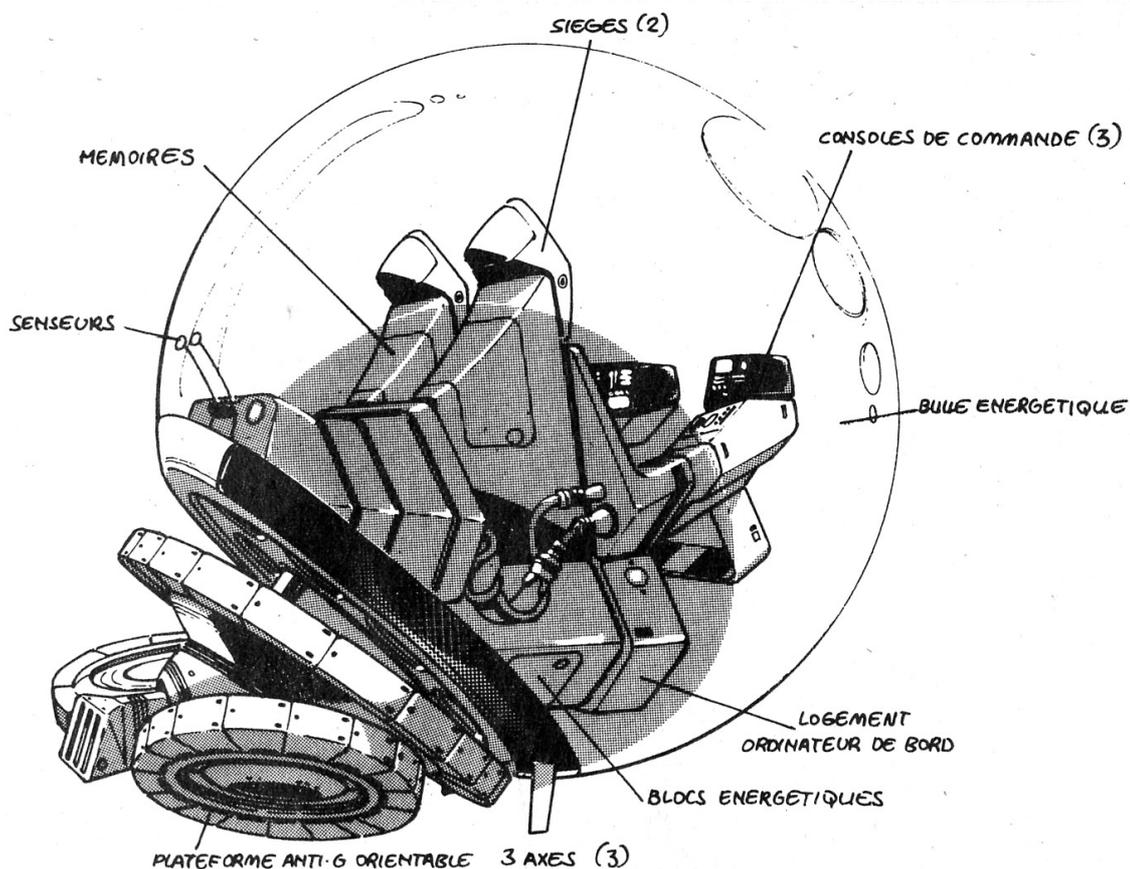
Véhicules

► Terrestre, marin et aérien :

● **Antigrav** : Ce véhicule souple et rapide présente l'avantage d'ignorer complètement la force d'inertie. Il fonctionne par inverseur de champ gravitique. Cela permet des démarrages foudroyants et des arrêts sur place sans gêne pour le pilote et ses passagers. Il n'est pas non plus de limite dans sa capacité de portage, puisqu'il annule le poids de tout ce qu'il transporte. Ses performances sont les mêmes que celles de celles de la bulle. Poids : 2 tonnes (nul en fonctionnement). Prix : 1 000 000 ₣ par place. Option « navymec » : plus 50 000 ₣.



Formec : 1 tonne, 900 000 ₣



Bulle 2 places NT6

| Niveau technologique | Préhistorique NT1 | Préindustriel NT2 | Industriel NT3 | Interplanétaire NT4 | Interstellaire NT5 | Intergalactique NT6 |
|------------------------------------|----------------------|---|--|---|--|---------------------------------------|
| Arme de contact | Bâton | Poignard Épée Lance | Pistolet | Pistolet à aiguilles | Étourdisseur | Karatapoigne |
| Arme à distance | Pierre | Fronde Arc Arbalète | Fusil | Laser | Paralyseur | Antigrav |
| Protection | Cuir | Cotte de mailles Cuirasse Armure métallique | Gilet pare-balles Respirateur Oxygène | Combinaison blindée Filtre Abri | C.B. antilaser Exosquelette | C.B. antigrav Champ de force |
| Drogue | Somnifère | Poison | Sérum de vérité | Combat | Speed | Slow |
| Véhicules terrestre, marin, aérien | Animal Canoë | Char Bateau à voile | Automobile Bateau à moteur Avion | Glisseur Jet | Bulle | Antigrav |
| Ordinateur | Doigts | Abaque | Calculettes | Ordinateur lourd | Micro-ordinateur | Ordinateur de poche |
| Communication | Torche | Lampe à huile Miroir | Torche électrique Talkie-walkie Radio Ondes Courtes Magnétophone K7 | T.W. planétaire Radio interplanétaire | Cube TriD T.W. interplanétaire | Logimecs T.W. interstellaire |
| Divers | Ration-survie Sac | Boussole Trousse de maquillage | Jumelles Détecteur de métaux Trousse mécanique | Lunettes de nuit Piles Analyseur d'aliments Trousse électronique Médibloc | Batterie Analyseur d'atmosphère Trousse informatique | Détecteur de vie Trousse robotique |

Table des matières

| | | | |
|--------------------------------------|----|--|----|
| INTRODUCTION | 5 | Logique 51 | 16 |
| Mais qu'est-ce qu' un jeu de rôles ? | 5 | Marchandage 44 | 17 |
| 1 COMMENT JOUER A EMPIRE GALACTIQUE | 7 | Mécanique 63 | 17 |
| 2 PERSONNAGES | 9 | Médecine 26 | 17 |
| CREATION DES PERSONNAGES | 9 | Orientation 52 | 17 |
| Caractéristiques primaires | 9 | Prothèse Arme 53 | 17 |
| Habilité | 9 | Prothèse Répar 56 | 17 |
| Force | 9 | Robotique 66 | 17 |
| Endurance | 10 | Séduction 43 | 17 |
| Charme | 10 | Stratégie 36 | 18 |
| Intelligence | 10 | Tactique 31 | 18 |
| Volonté | 10 | Télékinésie 21 | 18 |
| Caractéristiques secondaires | 10 | Télépathie 22 | 18 |
| Résistance mentale | 10 | Examen d'entrée | 18 |
| Intuition | 11 | Promotion | 19 |
| Adaptation | 11 | « Carrière » de l'aventurier | 19 |
| Beauté | 11 | Entraînement | 20 |
| Résistance physique | 11 | DESTIN | 21 |
| Réflexes | 11 | Amélioration du personnage | 21 |
| Perception | 11 | Quand peut-on améliorer son personnage ? | 21 |
| Discrétion | 11 | Comment procéder ? | 21 |
| CARRIERE | 12 | Points d'expérience | 21 |
| Les six professions | 12 | Points de destin | 21 |
| 1. Aventurier | 12 | Utilisation des points de destin | 21 |
| 2. Prêtre | 12 | Survie | 21 |
| 3. Soldat | 13 | Vieillessement | 21 |
| 4. Marchand | 13 | Sommeil | 21 |
| 5. Navyborg | 13 | Fatigue | 22 |
| 6. Tekno | 13 | Nourriture | 22 |
| Education | 13 | Repos | 22 |
| Utilisation des compétences | 14 | Encombrement | 22 |
| ECOLES | 15 | Gravité | 22 |
| Liste des compétences | 15 | 3 MATERIEL | 23 |
| Administration 62 | 15 | ARGENT | 23 |
| Combat à distance 35 | 15 | Crédit | 23 |
| Combat à mains nues 32 | 15 | Monnaie locale | 24 |
| Combat au contact 34 | 15 | DEPLACEMENT | 24 |
| Combat Robot 55 | 15 | A pied, sur un animal | 25 |
| Commandement 33 | 15 | Véhicules T.M.A. | 25 |
| Combinaison 54 | 15 | Terrestre | 25 |
| Conduite véhicules TMA. 11 à 16 | 15 | Marin | 25 |
| Conscience PSI 25 | 15 | Aérien | 25 |
| Conversion 61 | 16 | Vaisseaux spatiaux | 25 |
| Corruption 41 | 16 | Voyage interplanétaire | 26 |
| Déguisement 24 | 16 | Voyage interstellaire | 26 |
| Electronique 64 | 16 | Voyage intergalactique | 26 |
| Estimation 46 | 16 | MATERIEL | 27 |
| Foi 23 | 16 | Niveau technologique 1 : Age préhistorique | 27 |
| Hypnotisme 45 | 16 | Arme de contact | 27 |
| Informatique 65 | 16 | Arme à distance | 27 |
| Langages E.T. 42 | 16 | Protection | 27 |
| | | Communication | 27 |

| | |
|--|----|
| Ordinateur | 27 |
| Divers | 27 |
| Drogues | 28 |
| Véhicules T.M.A. | 28 |
| Niveau technologique 2 : Age préindustriel | 28 |
| Arme de contact | 28 |
| Arme à distance | 28 |
| Protection | 28 |
| Communication | 29 |
| Ordinateur | 29 |
| Divers | 29 |
| Drogue | 29 |
| Véhicules TMA. | 29 |
| Niveau technologique 3 : Age industriel | 30 |
| Arme de contact | 30 |
| Arme à distance | 30 |
| Communication | 30 |
| Ordinateur | 30 |
| Divers | 30 |
| Drogues | 30 |
| Véhicules | 30 |
| Niveau technologique 4 : Age interplanétaire | 31 |
| Arme de contact | 31 |
| Arme à distance | 31 |
| Protection | 31 |
| Communication | 32 |
| Ordinateur | 32 |
| Divers | 32 |
| Drogue | 32 |
| Véhicules | 32 |
| Niveau technologique 5 : Age interstellaire | 33 |
| Arme de contact | 33 |
| Arme à distance | 33 |
| Protection | 33 |
| Ordinateur | 33 |
| Divers | 33 |
| Drogue | 33 |
| Véhicules T.M.A. | 34 |
| Niveau technologique 6 : Age intergalactique | 34 |
| Arme de contact | 34 |
| Arme à distance | 34 |
| Protection | 34 |
| Communication | 35 |
| Ordinateur | 35 |
| Drogue | 35 |
| Véhicules | 35 |
| TABLE DES MATIERES | 37 |

FICHE DE PERSONNAGE

EMPIRE GALACTIQUE

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| 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 |  Résistance physique |  Résistance mentale |
|  Habileté |  Force |  Endurance |  Intuition |  Réflexes |
| Évasion mentale (C + I + V) Évasion physique (H + F + E) | | |  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 | | | Possessions | | |
| Casier judiciaire | | | | | |
| | | | | | |
| 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 6° 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. | |

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 conquerrerez 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 rôle permet à chaque joueur (de quatre à dix) de créer son personnage, avec l'aide du Maître de jeu qui a lu le **Le livre du Maître de jeu**.

Selon sa vocation mais sous réserve des incertitudes de la destinée, il (ou elle) sera *aventurier, prêtre, soldat, marchand, navyborg ou tekno*. Il (ou elle) disposera des talents, des armes et des équipements nécessaires pour affronter des mondes étranges et inconnus.

Mais il (ou elle) ne pourra compter que sur son propre courage.

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