







## VAISSEAUX SPATIAUX

Echelle	Hyper prop.	Man- œuv.	spat	Vitesse atmo.	Coque	Bouclier	Capteurs	Armement	Commande feu	Portée spatiale	Portée atmosphérique I	Dommages
Bistouri En Chasseur Bombardie	Oui	2D+2		365-1 050 km/h	5D	2D	75/1D+2	Canon principal Lance missiles Canon Gauss	2D 2D 2D 2D	1–3/12/25 1/3/7 1–3/7/36	100–300/1,2/2,5 km 3–100/300/700 100–300/700/3,6 km	6D 8D 5D
Chasseur  Bombardie	Non	4D	<u> </u>	365-1 050 km/h	3D+2	1D	75/1D	2 Autocanons (couplés) Lance missile	2D 2D	1-3/12/25 1/3/7	100–300/1,2/2,5 km 3–100/300/700	5D 7D
Chasseur	Oui	1D+2		295-850 km/h Marchands Impér	6D	2D	50/1D	Batterie laser 3 Tourelles de canons lourds	2D 2D	1-3/12/25 1-3/12/25	100–300/1,2/2,5 km 100–300/1,2/2,5 km	4D 5D
Croiseur	Oui	1D	3	260-750 km/h	6D	4D	75/2D	20 Canons légers 10 Canons laser	1D 2D	1–10/15/30 3–20/40/80	10–100/1,5/3 km 6–40/80/160 km	6D 4D
Cargo-crois Croiseur	Oui	1D	2	225-650 km/h	4D	2D	50/1D	12 Canons légers 8 Canons laser	1D 2D	1–10/15/30 3–20/40/80	10–100/1,5/3 km 6–40/80/160 km	6D* 4D
Cargo-crois Croiseur	Seur mer Oui	1D+2	5	295-850 km/h	5D	3D	75/1D	20 Batteries laser 10 Canons légers 5 Lances missiles	2D 2D 1D	3–20/40/80 1–10/15/30 1/3/7	6–40/80/160 km 2–20/3/6 km 3–20/6/14 km	des Chasseurs)  4D  6D*  7D
Chasseur n Chasseur Frégate pir	Oui	T. T. S. T. S.	<b>v</b> 6	330-950 km/h	5D	2D	75/1D	Batterie laser 3 Tourelles de canons lourds	2D 2D	1-3/12/25 1-3/12/25	*(échelle de: 100–300/1,2/2,5 km 100–300/1,2/2,5 km	s personnages) 4D 5D+2
Croiseur	Oui	1D	6	330-950 km/h	4D	2D	50/1D	10 Batteries laser 2 Canons Gauss Rayon tracteur 3 Tourelles de canons lourds	2D 2D 3D 2D	3-20/40/80 1-5/15/30 1-5/15/30 1-3/12/25	6–40/80/160 km 2–10/30/60 km 2–10/30/60 km 100–300/1,2/2,5 km	4D 4D 4D 5D
Laboratoire Chasseur	Oui	1D	5	o 295-850 km/h	4D	-2D	75/2D	2 Autocanons Canon Gauss	2D+2 2D	1–3/12/25 1–3/7/36	100–300/1,2/2,5 km 100–300/700/3,6 km	5D 5D
Mouche d' Chasseur Navire de s	Non			450-1 300 km/h	2D	1	50/1D	2 Autocanons (couplés)	2D	1-3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	5D
Croiseur	Oui	1D	4		9D	4D	100/3D	80 Batteries de mitrail. prin. 40 Canons légers 20 Canons Gauss 10 Rayons tracteurs	2D 2D 2D 3D	3–20/40/80 1–10/15/30 1–5/15/30 1–5/15/30	6–40/80/160 km 2–10/30/60 km 2–10/30/60 km	6D 7D* 4D 6D
Nef d'explo Chasseur Nef direct	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	1D	100/3D	Canon de défense	1D	1-2/10/20	*(échelle o 100–200/1/2 km	des Chasseurs) 4D
Chasseur	Oui	3D	10	415-1 200 km/h	5D	4D	75/3D	Canon Mag-Drive Canon léger	3D 1D	1-3/12/25 3-5/10/20	100–300/1,2/2,5 km 300–500/1/2 km	6D 5D+2
Nef de larg Chasseur Sentinelle S	Non	2D	6	330-950 km/h	4D+2	2D	50/1D	Autocanon 2 Mitrailleuses anti-perso.	2D+2 3D	1-3/12/25	100–300/1,2/2,5 km 3–75/200/500	4D 7D* s personnages)
Chasseur	Oui	1D	8	365-1 050 km/h	6D	2D	75/2D	5 Canons Gauss 3 Canons légers 2 Autocanons	2D 1D 2D+2	1-3/7/36 3-5/10/20 1-3/12/25	100–300/700/3,6 km 300–500/1/2 km 100–300/1,2/2,5 km	5D 5D+2 4D
	Oui	2D	6	330-950 km/h	4D	2D	75/1D	Autocanon 4 Canons légers	2D+2 1D	1-3/12/25 3-5/10/20	100–300/1,2/2,5 km 300–500/1/2 km	4D 5D+2
Transporte Chasseur Transporte	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	1D	25/1D	Canon de défense	1D	1–2/10/20	100–200/1/2 km	4D
Chasseur	Non	1D+2 U <b>A</b>		295-850 km/h 25 hm/r	3D	<u>-</u>	50/1D	Rayon tracteur Canon de défense	2D 1D	1–5/15/30 1–2/10/20	100–500/1,5/3 km 100–200/1/2 km	4D 4D

### DOMMAGES SUBIS PAR LES PERSONNAGES

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur :

> de 0 à 5 de 6 à 10 de 11 à 15 de 16 à 20 plus de 21

Effet:

Sonné Blessé Inconscient Mortellement blessé Tué

#### ARMURE

Blessures subies par le porteur Blessé

Inconscient

Mortellement blessé

Dommages à l'armure Légèrement endommagée (-1 point de protection) Gravement endommagée (-1D de protection) Sérieusement endommagée (inutilisable mais réparable) Détruite

Tué

#### Couverture

#### Couverture

Fumée légère / Lumière faible Fumée épaisse / Lumière de la lune Fumée dense / Obscurité totale

#### Modificateur

- +1D
- +2D
- +4D

#### Couverture

La cible est: Cachée à 25% +1D

Cachée à 50% Cachée à 75%

Cachée entièrement

Modificateur:

+2D

+4D

Si la couverture procure une protection totale, l'attaquant ne pourra pas toucher la cible directement ; il devra tout d'abord détruire la couverture.

## DOMMAGES SUBIS PAR LES STRUCTURES

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur:

> de 0 à 5 de 6 à 10 de 11 à 15 de 16 à 20 plus de 21

La protection est:

Très légèrement endommagée Légèrement endommagée Gravement endommagée Sévèrement endommagée Détruite

#### STRUCTURE

	. ,
Structure	Vigueur
Porte en bois mince	1D
Porte en bois ordinaire	47 + 2D
Porte métallique ordinaire	3D
Porte blindée	4D
Porte méta-blindée	6D

#### Dommages subis par les vehicules

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur:

11 - 1516-20 21 + Effect

Boucliers détruits/ commandes hors d'état Légèrement endommagé Gravement endommagé Sévèrement endommagé Détruit

# DOMMAGES SUBIS PAR LES PASSAGERS

Le véhicule est : Légèrement endommagé Gravement endommagé Sévèrement endommagé Détruit

Dommages infligés aux passagers: 1D

> 3D 6D 12D

## DOMMAGES SUBIS PAR LES VAISSEAUX

Jet de dommages supérieur au jet de coque de :

0-5

16-20

21+

6-10 11 - 15

Ecrans détruits/

Effet

Commandes neutralisées Légèrement endommagé Gravement endommagé Sérieusement endommagé Vaisseau détruit

### Effet du Canon Gauss

Dommages du canon Gauss dépassant le jet de coque

> 0-5 points 6-10 points 11-15 points 16-20 points

> > 21+ points

Effet (se reporter aux dommages des vaisseaux)

Une commande neutralisée Deux commandes neutralisées Trois commandes neutralisées Quatre commandes neutralisées Toutes commandes HS

#### LOCALISATION

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

#### **ECHELLE**

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

#### DIFFICULTES DES ACTIONS

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

## SOINS ET REPARATIONS

#### Premiers soins

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

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

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

Dommages	Difficulté de réparation	Coût de réparation	
Légers	Facile (10)	15%	
Lourds	Modéré (15)	25%	
Graves	Très difficile (30)	35%	
Destruction	Réparation impossible	- Hall 1989	

# AMARAX ET NECROREVE

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

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

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

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

#### L'ATTRIBUTION DES POINTS DE NECROREVE

#### Doutes et remises en cause

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

#### Actions, réactions et comportemen

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

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

# ARMES DE CORPS A CORPS

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

# ARMURES

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

# Armes de tir

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

## VEHICULES

Équipage Passager	Charge utile	M Couverture	aniab	ilité Déplacement	Altitude	Résistance	Armement C	omman	Portée de de tir Don	nmages
					,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,			V.111. <b>U</b> 1.	de de in Bon	mages
Exosquelette d'exploration		<b>77.</b> 1	25	0.251 4		15			2 = 514 50 12 00	
	25 kg	Totale	2D	8-25 km/h		1D (1D écrans	Mini Auto- ) canon	1D	3–75/150/300	7D
Exosquelette lourd										
		Totale .	2D	7-20 km/h	-	2D				-
Jeep de reconnaissance										
2 - Trankar Behemoth	30 kg	1/2	2D	45-130 km/h		2D+2	Canon arrière	1D	3-75/200/500	3D
17 50	2 Tonnes	Totale	-	18-50 km/h		8D 6	Canons à impulsio	n 1D	50-200/1/2 km	4D
Trankar léger						Mi	trailleuse anti-pers	o. 2D	3–50/100/250 *(échelle des Po	6D* ersonnages)
3 -	100 kg	Totale	1D	30-90 km/h	_	5D (	Canon à impulsion	1D	50-200/1/2 km	4D
							trailleuse anti-pers		3-50/100/250	6D*
Transport aérien									*(échelle des P	ersonnages)
1 1	1 Tonne	Totale	1D	35-100 km/h	Niveau du sol	. 3D	<b>.</b>	_		_
Vaisseau aérien découvert										
1 2-6	25 kg	1/2	2D	90-260 km/h	Niveau du sol- 300 mètres	- 2D+2		-		-
Vaisseau aérien de sécurité										
	50 kg	Totale	3D	520-1 500 km/h	Niveau du sol- 25 km	- 3D+2	1 Autocanon	2D	300/1/2 km	4D