



VORTEX MK6

Vortex est un système de jeu destiné à des aventures d'opéra spatial librement inspiré par le D6 system, le Mini Six Bare Bone Edition, de Ray Nolan et Phil Morris et le D6 MKI de Kobayashi, avec des bouts de Edge of The Empire, par FFG, et de Métal, par la John Doe Team, pour faire bonne mesure.

Conception et tests : Clément Rousselin et John Grümph

Vous aurez besoin d'une poignée de d6 par joueurs, dont au moins un de couleur différente.

LES DÉS

Vortex utilise des dés à six faces ordinaires, notés D. Le chiffre devant le « D » indique le nombre de dés qu'il faut lancer, tandis que le chiffre après le + est le bonus à ajouter. Par exemple, 2D+2 signifie jeter deux dés, faire le total des faces et ajouter 2.

L'un des dés que l'on jette est toujours le **dé de chance**. Utilisez un dé de couleur différente ou jetez le dé à part pour bien marquer qu'il s'agit du dé de chance. Si le résultat du dé est un 6, relancez-le et ajoutez le nouveau chiffre obtenu au 6. Si un 6 sort une nouvelle fois, continuez à ajouter les chiffres et relancez encore une fois ! Continuez jusqu'à ce que le dé de chance donne un autre résultat.

Lorsque vous devez définir les conséquences d'une action marquante, lancez un nombre de dés égal à la somme de l'attribut approprié et de la compétence adéquate et faites la somme des faces, en ajoutant les bonus. Si le total est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est une **réussite**, sinon c'est un échec. Si vous n'avez pas de D dans la compétence, jetez simplement les dés de l'attribut.

Éclater les dés : chaque dé d'attribut et de compétence possède trois niveaux de bonus : le dé entier (+0), le dé +1 et le dé +2. Ils peuvent donc être éclatés en morceaux : un D peut

donner trois +1 ou un +1 et un +2. Ainsi, si vous avez 3D à répartir, vous pouvez les diviser en 2D et 1D, par exemple, ou en 1D+1 et 1D+2. Lorsque vous gagnez de l'expérience, vous pouvez améliorer vos attributs et compétences. Chaque amélioration augmente le dé d'un point de bonus. Lorsque vous arrivez à +3, vous gagnez 1D complet et le bonus repasse à +0. Voici un exemple de progression : 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

Pour les besoins éditoriaux, nous considérons que vous savez déjà ce qu'est le jeu de rôle d'aventure, que vous maîtrisez la plupart des concepts fondamentaux de ce loisir, que vous savez quand appeler un jet de dé et quand vous en abstenir, que vous avez vos habitudes pour décrire les conséquences d'une réussite ou d'un échec à une action, que vous savez mener une scène de discussion, une scène d'enquête ou une scène de combat. Les pages qui suivent vous donnent simplement les mécaniques générales que nous employons pour jouer à Vortex et soutenir la narration – en incitant les joueurs à agir de telle ou telle manière pour que le système les récompense, les appuie ou les "punisse".

CRÉER UN PERSONNAGE

1. Imaginez un concept général pour votre personnage.
2. Choisissez une spécialité (Bidouilleur, Bourlingueur, Chapardeur, Chasseur de prime, Garde du corps, Intermédiaire, Mécanicien, Médecin, Pilote, Sabreur, Scientifique, Soldat). Dans l'arbre de spécialité, choisissez deux talents parmi les quatre talents initiaux indiqués par des flèches.
3. Distribuez 13D entre les cinq attributs (Vigueur, Agilité, Ruse, Sang-froid et Technique). Chaque attribut doit avoir 2D au minimum et 4D au maximum. Vous pouvez éclater les dés si vous le désirez.
4. Distribuez 9D entre les compétences. Aucune compétence ne peut avoir plus de 2D assignés lors de la création du personnage. Vous pouvez éclater les dés si vous le désirez. Votre personnage possède une compétence d'expertise que vous cochez.
5. Déterminez et notez les différentes caractéristiques secondaires : bonus aux dégâts, défense (corps à corps et distance), encaissement, points de stress, points de vie et récupération.
6. Notez votre chance.
7. Déterminez votre équipement de départ.

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

VIGUEUR	AGILITÉ	RUSE	SANG-FROID	TECHNIQUE
Corps à corps	Coordination	Baratin	Calme	Administration
Courage	Esquive	Culture galactique	Discrétion	Astrogation
Intimidation	Manipulation	Empathie	Jeu	Machineries
Puissance	Pilotage (planétaire)	Préparation	Négociation	Médecine
Résistance	Tir	Vigilance	Voyage	Pilotage (espace)

LES ATTRIBUTS

Vous lancez toujours les D d'un attribut pour déduire les conséquences d'une action que vous devez tester.

Vigueur : toutes les actions impliquant la force physique, la robustesse, l'endurance, la carrure, l'aura physique.

Agilité : toutes les actions impliquant de la finesse, de la précision, de la rapidité physique.

Ruse : toutes les actions faisant appel à l'astuce, à l'intellect, à la vivacité d'esprit, à l'intuition.

Sang-froid : toutes les actions nécessitant de la réflexion, du détachement, de la logique.

Technique : toutes les actions concernant les domaines spécialisés et techniques.

LES COMPÉTENCES

Administration : gérer la paperasse, contourner la bureaucratie, faire avancer des dossiers, connaître les usages bureaucratiques et savoir quels documents tenir prêts.

Astrogation : se repérer dans l'espace, savoir naviguer dans un système solaire, tracer des routes d'interception, de fuite ou de contournement, connaître la géographie stellaire et les traits caractéristiques des systèmes colonisés.

Baratin : séduire son prochain, le manipuler, lui mentir, sortir des arguments spécieux et irrésistibles, trouver des excuses bidon, improviser une explication confuse mais suffisante.

Calme : garder son sang-froid, organiser ses actions de manière méthodique, agir sous la pression, ne pas réagir sous la contrainte de la peur ou des émotions.

Coordination : effectuer des manœuvres athlétiques demandant rapidité, souplesse et agilité.

Corps à corps : frapper ses adversaires avec son propre corps ou des armes de contact.

Courage : faire preuve de vaillance, ne pas reculer sous la peur ou l'intimidation, entreprendre des actes physiques dangereux ou douloureux sans vaciller, donner des ordres.

Culture galactique : tout savoir sur tout ou presque, étaler sa culture générale et particulière, faire travailler sa mémoire, retenir des informations, traiter des masses de documents.

Discrétion : se déplacer en silence, se cacher dans les ombres, passer ni vu ni connu, se fondre dans la foule, se déguiser, se faire passer pour une autre personne.

Empathie : comprendre les intentions de ses interlocuteurs, sentir les émotions, lire ou établir un profil psychologique, aider ses compagnons à surmonter le stress.

Esquive : parer et éviter les coups au corps à corps, plonger et rester en mouvement pour éviter les tirs ennemis, ne pas rester les deux pieds dans le même sabot face au danger.

Intimidation : faire pression sur une personne pour qu'elle obéisse à vos injonctions, menacer, rouler des mécaniques, étendre une aura de respect et de crainte autour de soi.

Jeu : connaître les règles et les pratiques de toutes sortes de jeux de hasard, savoir miser ou se coucher, apprécier les jeux de société et les jeux de stratégie.

Machineries : manipuler, concevoir et réparer les machines de toutes sortes, qu'il s'agisse de grosse mécanique à engrenage, d'électronique ou d'informatique, pondre du code machine, pirater les systèmes de sécurité.

Manipulation : manier des objets avec dextérité et précision, faire des tours de passe-passe, empalmer des objets, gagner à tous les coups à Docteur Maboul.

Médecine : soigner les blessures, recoudre les plaies, diagnostiquer les maladies, contrer les poisons.

Négociation : discuter, convaincre, argumenter, passer des accords, signer un contrat, négocier des termes, discourir, déclamer.

Pilotage (espace) : piloter des véhicules extra-atmosphériques capables de joindre un corps astral à un autre ou d'emprunter une balise Vortex.

Pilotage (planétaire) : piloter un véhicule terrestre ou atmosphérique – du petit véhicule antigrav de course au gros cargo maritime porte-conteneur, en passant par un aéronef de chasse.

Préparation : tenir son sac prêt, ranger ses affaires, se montrer prévoyant, toujours avoir le petit objet utile à portée de main.

Puissance : effectuer des manœuvres athlétiques exigeant de la force physique, augmenter ses dégâts au corps à corps.

Résistance : supporter la douleur, éliminer les toxines, ne pas tomber malade, encaisser les dégâts au combat.

Tir : prendre un adversaire pour cible avec une arme à distance – pistolaser, fronde ou couteau de lancer.

Vigilance : être aux aguets, repérer les trucs louches, remarquer les détails, fouiller un lieu.

Voyage : survivre aux conditions environnementales difficiles, trouver de quoi se sustenter ou un refuge protégé, suivre une piste, se repérer dans un astroport, s'adapter à tous les milieux et tous les temps.

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

BONUS AUX DÉGÂTS

Agilité (Coordination) + Vigueur (Puissance) /4, sans tenir compte des bonus et arrondi au supérieur. Vous ajoutez ce bonus à tous les dégâts que vous infligez avec une arme de corps à corps ou une arme de lancer. Il ne s'applique pas sur les armes de tir.

Avec 3D en Agilité (+1D en Coordination) et 2D en Vigueur (+1D en Puissance), votre bonus est égal à +2 (7 divisé par 4, arrondi au supérieur).

DÉFENSE (CORPS À CORPS)

Agilité (Esquive) x3 + points. La défense représente la difficulté pour vous toucher lorsqu'un ennemi vous attaque avec une arme de corps à corps.

Avec 3D en Agilité et 2D+1 en Esquive, votre défense est égale à 16

DÉFENSE (DISTANCE)

Les attaques à distance ont leurs propres difficultés en fonction de la distance. Néanmoins, vous pouvez noter le modificateur que vous appliquez à cette difficulté quand vous êtes pris pour cible. Il est égal à vos D d'Esquive.

ENCAISSEMENT

Ruse (Vigilance), sans tenir compte des bonus, auquel vous ajoutez la valeur de protection de votre armure. L'encaissement sert à réduire les dégâts qu'on vous inflige – vous réduisez les dégâts en voyant venir les coups, en roulant sous l'impact, en anticipant la douleur.

Avec 2D+1 en Ruse et 2D+2 en Vigilance, votre encaissement est égal à 4, auquel vous pouvez ajouter la protection de votre armure.

POINTS DE STRESS

Sang-froid (Calme) $\times 2 + 10$ (les bonus éventuels sont ajoutés après la multiplication). Les points de stress représentent votre détermination, votre résolution, votre résistance à l'angoisse, à la peur, à la fatigue.

Avec 2D en Sang-froid et 3D+1 en Calme, vous avez 21 points de stress.

CHANCE

Votre personnage possède un point de Chance à la création. Vous utilisez votre chance pour obtenir quelques avantages :

- Changer tous les dés lancés en succès.
- Doubler votre encaissement pendant un tour de combat.
- Relancer la poignée après avoir raté un jet.
- Décrire un élément de décor qui pourrait vous être extrêmement utile là, tout de suite...
- Utiliser certains talents.

POINTS DE VIE

Vigueur (Résistance) $\times 2 + 10$ (les bonus éventuels sont ajoutés après la multiplication). Les points de vie représentent votre résistance physique à la douleur et à la fatigue.

Avec 2D en Vigueur et 1D+2 en Résistance, vous avez 18 points de vie.

RÉCUPÉRATIONS

Vigueur + Sang-froid /2, arrondi au supérieur. Les récupérations représentent votre capacité à reprendre votre souffle, à vous secouer, à vous motiver pour continuer à avancer vaillamment que vaillamment.

Avec 2D en Vigueur et 2D en Sang-froid, vous avez 2 récupérations.

Vous récupérez tous vos points de Chance au début de chaque séance de jeu. Si le meneur de jeu choisit de mettre votre personnage dans la panade ou de lui faire subir une avanée sans qu'il puisse y résister – il tombe assommé par surprise, il se fait voler un objet important, il est repéré malgré toutes ses précautions – vous regagnez immédiatement un point de Chance.

ÉQUIPEMENT

ENCOMBREMENT

Votre personnage peut n'emporter qu'un certain nombre d'objets au total.

- **Objets préparés** : il peut transporter un nombre d'objets prêts à utilisation égal à Ruse (Préparation). Il est possible de sortir et d'utiliser ces objets dans la même action.
- **Objets dans le sac** : il peut transporter un nombre d'objets égal à Ruse (Préparation) + Vigueur (Puissance) dans un sac, des poches, un harnais. Il faut 1d6 actions pour les sortir et les avoir prêts à utilisation.

LES ARMES ET ARMURES

AMÉLIORATIONS

Le matériel personnel et les objets environnants peuvent être modifiés en effectuant un jet de Technique (Machinerie) :

- **Modification temporaire** : difficulté 12. Dépensez 2 stress. Choisissez une qualité qui est appliquée jusqu'à la fin de la scène. Un objet modifié de cette manière n'accepte qu'une seule qualité à la fois.

- **Petits et gros objets** : un objet encombrant compte pour deux, mais certains objets légers n'occupent aucune place. Une armure compte dans le nombre d'objets prêts à utilisation même si elle est portée. Si votre personnage dépasse sa capacité d'encombrement, il subit une perte d'un point de stress par manœuvre effectuée.

- **Modification durable** : difficulté 18 et 100 crédits par modification. Vous pouvez choisir une qualité ou ajouter/amplifier une fonction (gagner +1 en Perforant ou installer Automatique sur une arme par exemple). Un objet peut généralement supporter jusqu'à trois modifications permanentes.

FONCTIONS

AUTOMATIQUE	Une arme en mode automatique élimine un D de malus lorsque vous effectuez plusieurs attaques avec l'arme au cours de la même action.
DÉGÂTS/RÉGLAGES ÉTOURDISSANTS	L'arme inflige des dégâts dans les points de stress et non dans les points de vie. Certaines armes peuvent passer d'un réglage à l'autre d'un simple mouvement de pouce – la portée maximale de l'arme passe alors à courte. Dans le cadre du boken, c'est juste la manière de frapper qui change un peu.
DÉVASTATEUR	Chaque risque pris avec une telle arme rapporte 3 succès et non deux.
EMP	Les dégâts de l'arme s'appliquent uniquement au stress des droïdes et des véhicules planétaires. L'encaissement et le blindage permettent de les réduire normalement.
ÉTOURDISSEMENT	L'arme inflige 1D points de stress en plus des dégâts normaux.
INCENDIAIRE	La cible d'une attaque incendiaire subit 1d6 dégâts au début de chacun des 1d6 tours suivants. Chaque action consacrée à lutter contre le feu annule les dégâts du tour suivant – des alliés peuvent consacrer leurs actions pour accélérer l'extinction du feu.
PARADE	L'arme offre un bonus de +2 à la défense.

PERFORANT	L'arme ignore un point d'encaissement par rang. N'oubliez pas qu'un point de blindage vaut 10 points d'encaissement.
PROJECTILE GUIDÉ	Sur un jet d'attaque à distance raté, le tireur peut dépenser 2 stress. Il peut alors refaire un jet d'attaque à -1D (cumulatif), tandis que le projectile tente de réacquiescer sa cible – tant qu'il a deux stress à dépenser pour rattraper un échec, tout va bien et le missile continue de tourner.
ZONE	l'arme peut toucher jusqu'à 1d6 cibles supplémentaires, alliées et ennemies, qui subissent des dégâts égaux aux succès enregistrés, sans bonus.

QUALITÉS

Les qualités que vous pouvez donner à un objet sont les suivantes – chacune apporte +1D pour les jets appropriés, mais on ne peut activer qu'une seule qualité à la fois : Fulgurant,

Imperceptible, Impressionnant, Maniable, Partagé, Précis, Protégé, Puissant, Redoutable, Robuste, Séduisant, Silencieux.

ARMES

ARMES À DISTANCE					
Armes	Dégâts	Portée max.	Prix	Disp.	Spécial
ÉLECTROGUN	5	Courte	250	Civile	Dégâts étourdissant
PISTOLASER LÉGER	6	Moyenne	500	Civile	Réglage étourdissant
PISTOLASER LOURD	7	Longue	750	Militaire	Perforant 2
FUSIL PLASMA	10	Longue	2000	Militaire	Automatique, encombrant
BRISEUR SONIQUE	10	Courte	2500	Militaire	Zone, Étourdissement
FUSIL GYROJET	—	Longue	1500	Militaire	Projectile guidé, encombrant
ÉPINGLEUR	1	Courte	5000	Interdit	Perforant 5
BRISE-NERF	10	Courte	10000	Interdit	Dévastateur, perforant 10
CARABINE LASER	9	Extrême	1000	Civile	Perforant 2, encombrant
GRENADES ÉTOURDISSANTES	8	Courte	25	Civile	Étourdissement, dégâts étourdissants, zone
GRENADES À FRAGMENTATION	8	Courte	25	Militaire	Zone

ARMES DE CORPS À CORPS					
Armes	Dégâts	Portée max.	Prix	Disp.	Spécial
GANTS ÉLECTROSTUN	+0	Contact	25	Civile	Dégâts étourdissants, léger
MATRAQUE	+2	Contact	50	Civile	Étourdissement, parade
COUTEAU	+1	Contact	20	Civile	Perforant 1, léger
BOKEN	+2	Contact	300	Civile	Réglage étourdissant, Étourdissement
SABRE	+3	Contact	750	Civile	Dévastateur, perforant 2
NAGINATA	+3	Courte	500	Civile	Parade, perforant 1, encombrant

Électrogun : petit pistolet léger à charge incapacitante, très en vogue chez les services de sécurité et les citoyens autorisés. Il en existe des centaines de modèles, discrets ou flashy, à la mode ou très épurés, dans des matériaux très divers. Il est assez facile de se procurer des autorisations de port, mais il convient néanmoins de penser à les faire enregistrer.

Pistolaser léger : les pistolasers délivrent des charges d'énergie lumineuses qui percent et découpent. C'est l'arme de base des aventuriers et des chasseurs de prime, qui peut aussi bien tuer qu'assommer la cible, selon le réglage choisi.

Pistolaser lourd : les pistolasers lourds ne peuvent pas être réglés en mode étourdissant, mais possèdent une fonction découpe – le laser est réglé en continu pour découper des matériaux divers. Attention, la batterie s'épuise alors extrêmement vite.

Fusil plasma : les fusils plasma tirent des boules de gaz plasma à très haute température qui détruisent tout – les bonhommes et le matériel autour. Généralement, seules

les forces armées officielles sont autorisées à transporter et utiliser de tels fusils, mais ils sont suffisamment intimidants pour assurer leur popularité dans tous les milieux les plus louches.

Briseur sonore : un briseur sonore est une sorte de gros fusil, court, lourd et épais, qui décharge un cône de haute pression comprimant l'air devant lui, cassant les objets et causant de sévères dégâts aux hommes. C'est une arme particulièrement bruyante, mais efficace contre des adversaires multiples.

Fusil gyrojet : les fusils gyrojets tirent des projectiles autopropulsés aux fonctions très variables (ainsi qu'indiqué dans le tableau ci-dessous). Comme il faut un peu de temps aux projectiles pour atteindre leur pleine vitesse, ils ne peuvent pas tirer à portée courte, à moins d'utiliser la fonction Projectile guidé et attendre un peu pour acquérir les cibles. On peut charger six minutions au maximum dans le fusil, toutes identiques ou en panaché. Chaque munition coûte 15 crédits.

Id6	MUNITIONS GYROJETS	Dégâts	Effets
1	EXPLOSIVES	8	Zone
2	INCAPACITANTES	8	Dégâts étourdissants
3	ÉLECTRIQUES	8	Étourdissement
4	EMP	8	EMP
5	INCENDIAIRES	8	Incendiaire
6	ANTI-CHAR	8	Perforant 10

Épingleur : ce petit pistolet effilé tire des projectiles à aiguilles contenant diverses toxines. Si la cible subit au moins un point de dégât, les effets de la toxine s'appliquent. Les toxines les plus courantes sont les anesthésiques (perte de tout ou partie des points de stress), les poisons (perte de tout ou partie des points de vie), les marionnettistes (la cible devient sensible à tous les ordres et suggestions).

Brise-nerf : un brise-nerf est une arme interdite presque partout et uniquement utilisée par certaines organisations criminelles ou branches gouvernementales spécialisées. Il détruit les nerfs dans une zone du

corps – un tir à la tête signifie la mort ou la lobotomie – et cause des dégâts pratiquement impossibles à réparer. Une séquelle obtenue suite à un tir de brise-nerf ne peut pas être récupérée.

Carabine laser : les carabines laser sont des armes de très grande précision, construites en très grandes quantités par d'innombrables fabricants – depuis les escopettes de chasse bricolées dans des ateliers de récupération jusqu'aux luxueuses armes de tir sportif pour la haute société, en passant par les carabines de tireur d'élite destinées aux forces spéciales des armées impériales.

ARMURES

Les armures apportent le plus souvent un bonus à la fois en défense et en encaissement.

TYPE	Défense	Encaissement	Prix	Dispo.	Fonctions
ARMURE DE COMBAT LOURDE	1	3	1500	Militaire	Encombrant
ARMURE LAMINÉE	1	2	1000	Militaire	Encombrant
ARMURE MATELASSÉE	0	2	300	Civile	—
BOUCLIER DÉFLECTEUR INDIVIDUEL	4	0	1000	Militaire	—
TENUE D'EXPLORATION	1	1	500	Civile	Léger
VÊTEMENTS RENFORCÉS	0	1	50	Civile	Léger
VÊTEMENTS ÉPAIS	0	1	50	Civile	Léger

LA CEINTURE MULTIUSAGE

La ceinture comprend les éléments suivants et compte comme un objet simple – vous pouvez donc la placer dans les objets préparés (et tout ce qu'elle porte est à portée de la main) ou la placer dans le sac (et il faut du temps pour accéder à son contenu).

La ceinture multiusage coûte 100 crédits.

CEINTURE MULTIUSAGE

Comlink

Porte-Stimpack (peut accueillir trois Stimpack – 50 crédits pièce)

Respirateur (autonomie 6 heures)

Bâton luisant

Datapad

TROUSSES À OUTIL

Les trousse à outils sont encombrantes et apportent un bonus de +2D à tous les jets appropriés. Vous pouvez sortir des éléments de chaque trousse pour les placer dans votre matériel à portée de la main – des jumelles tirées du pack de

surveillance ou un lance-grappin tiré du pack d'escalade. Le petit matériel est généralement considéré comme léger, mais le meneur de jeu peut fixer des limites à sa discrétion. En moyenne, chaque trousse à outil coûte 1000 crédits.

TYPE	Contient, par exemple :
ARTISANAT PRIMITIF	Des outils simples pour couper, frapper, entailler, graver, etc.
CONTRE-MESURES	Générateur de bruit blanc, bulle de silence, détecteur électronique, interdicteur de zone, modificateur de visage, transpondeur pirate, etc.
CUISINE	Pots et casseroles, couteaux et ustensiles divers, condiments, épices et aromates, plaque chauffante, unité réfrigérante portable, etc.
COMMUNICATIONS	Répartiteur comlink, cryptographe expert, amplificateur de signal, préempteur de réseau, etc.
DÉMOLITION	Charges creuses et soufflantes, minuteriers, analyseur de matériaux, foreuses rapides, etc.
DÉTECTION	Détecteur multi-usage ondes et radiations, nanodrones sondes, bouées émettrices, etc.
ÉLECTRONIQUE	Brûlerie portable, nanocâbles multiusages, unité de configuration et programmation de puce, électrosenseur multifréquence, unité de diagnostique, etc.
ESCALADE	Harnais antigrav, cordes, lance grappin, pitons autoforants, nanomodificateurs de surface, vérins, tyrolienne, etc.
EXPLOITATION MINIÈRE	Marteau pneumatique portable, casque et gants de protection, analyseur de terrain, nanosondes, torche de découpage OG, etc.
FILATURE	Nanovisage, vêtements polyvalents, nanodrones de filature, marqueurs solubles de géolocalisation, parfums programmés, console de repérage, etc.
INFORMATIQUE	Unité interface portable, bloc mémoire, programmes d'intrusion, câbles multifonctions, accélérateur d'horloge, afficheur holographique, etc.
MÉCANIQUE	Outils motorisés, lampe frontale, unité de diagnostique, nanomachines de réparation d'urgence, colles et lubrifiants divers, etc.
MÉDECINE	Unité de diagnostique portable, matériel d'intervention d'urgence, liquides vitaux, médicaments divers à large rayon d'action, collier nanocoque pour transport des blessés, etc.
PROTOCOLE	Assistant de conversation, traducteur universel, garde-robe à nanoconformation, analyseur de phéromones, analyseur de stress, logiciel de recherche biographique, etc.
PSYCHOLOGIE	Analyseur de stress, assistant de conversation, diffuseur de phéromones émotionnelles, unité d'hypnose portable, hypodermes de suggestion, etc.
SÉCURITÉ	Multipass universel, craqueur de code, modificateur rétinien, gants adaptatifs, disjoncteur distant, combinaison thermique, semelles A-grav, etc.
SURVEILLANCE	Jumelles à filtres multiples, micro-canon, microdrones aériens, nanodrones d'infiltration, veste panoptique, chevauteur de signal, mouchards de géolocalisation, etc.

MÉCANISMES DE JEU

MÉCANIQUES GÉNÉRALES

Lancez les dés quand vous voulez atteindre un objectif et que quelque chose ou quelqu'un vous en empêche. Sinon, vous dites ce que vous voulez faire et vous le faites.

Réunissez **une poignée de dés** égale à la somme des D de l'attribut et des D de la compétence, ainsi que tous les D supplémentaires disponibles (talents, matériels, etc.) Si vous n'avez pas la compétence, jetez simplement les D de l'attribut. Lancez les dés et faites le total des faces avant d'ajouter l'ensemble des bonus. N'oubliez pas le dé de chance qui explose sur un résultat de 6.

Vous devez obtenir un résultat égal ou supérieur à une opposition pour atteindre votre objectif :

- **Opposition active** : un adversaire fait un jet en opposition et vous comparez les deux résultats.
- **Opposition passive** : l'opposition est une difficulté fixée par le meneur de jeu comme indiqué dans le tableau suivant.

Les jets à effectuer et les difficultés afférentes sont indiqués comme suit dans les textes : Attribut (Compétence) (Difficulté).

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	8
Modéré	12
Difficile	18
Ardue	24
Impossible	30

Exemple : Taiko doit approcher discrètement d'une cible. Il effectue un jet de Sang-froid (Discrétion) en opposition avec un jet de Ruse (Vigilance) du méchant. Taiko a 2D+1 en Sang-froid et 2D+2 en Discrétion. Il lance 4 D, fait la somme des faces et ajoute 3. Il compare son jet au résultat de celui de la cible.

RÉUSSITE

Lorsque le résultat d'un jet est égal ou supérieur à l'opposition, c'est **une réussite** – vous atteignez vos objectifs immédiats.

SUCCÈS

Chaque dé qui présente une face paire (2, 4 ou 6) est appelé **un succès**. Les succès sont très intéressants parce qu'ils permettent de déclencher certains effets : ainsi, en combat, chaque succès obtenu inflige 1 dégât supplémentaire ; un bon médecin utilise les succès pour déterminer les soins qu'il apporte ; un mécanicien répare une machine avec plus d'efficacité. Mais il existe bien d'autres applications possibles :

Par exemple, un personnage doit crocheter une porte pour pénétrer dans les réserves d'une cantina. Il utilise deux succès pour réussir à casser la serrure en un tour au lieu de plusieurs. Et s'il avait pu, il aurait sans doute pris un autre succès pour éviter de faire du bruit et ne pas attirer l'attention des Stormtrooper qui se pointent au bar pour interroger le patron.

D'une manière générale, quand un jet est réussi :

- **Zéro ou un succès** indiquent une réussite minimum, parfois avec des limites ou des compromis.
- **Deux à quatre succès** indiquent une réussite normale.
- **Cinq succès ou plus** indiquent que l'action est particulièrement bien réussie et qu'elle apporte sans doute des avantages supplémentaires en dehors de ceux prévus par les intentions du personnage.

Il est toujours possible de répartir ses succès sur un ou plusieurs effets secondaires. Un personnage peut ainsi faire un jet pour monter un mur. S'il obtient assez de succès, il peut en utiliser certains pour aller plus vite ou être discret. Inversement, s'il décide d'être d'abord discret, il utilisera une autre compétence, mais pourra utiliser des succès excédentaires pour escalader le mur (lentement et sans doute plus maladroitement).

Attention : vous n'avez pas besoin de vous embêter avec les succès à tous les jets. Des fois, vous avez juste besoin de savoir si l'action est réussie ou ratée et le reste n'a pas beaucoup d'importance.

TRIOMPHE

Un personnage obtient un bonus de +1 succès par marge de 5 points du jet au-dessus de la difficulté – très pratique si vous obtenez, par exemple, un jet d'attaque très au-dessus de la défense adverse.

RISQUES

Avant de jeter les dés, vous pouvez choisir de prendre des risques. Chaque dé que vous ne lancez pas est l'équivalent de deux succès automatiques... à condition que vous obteniez une réussite. Lorsque vous prenez au moins un risque, vous ne pouvez pas lancer plus de la moitié de votre poignée (arrondie au supérieur) – après tout, on parle bien de prendre des risques, non ?

Ainsi, si vous lancez 7 D, vous devez obligatoirement prendre au moins trois D de risque.

STRESS

Vous pouvez dépenser deux points de stress pour obtenir un bonus de +1D à un jet. Vous pouvez dépenser ce stress avant ou après le jet si vous avez raté de justesse ou si vous voulez améliorer un résultat. On ne peut normalement gagner qu'un seul D supplémentaire par jet par une dépense de stress.

CONTRAIT

Un personnage peut être contraint quand il est hébété, empoisonné, malade, étourdi par un coup sur la tête ou quand le meneur de jeu a décidé de lui mener la vie dure, parce que voilà, c'est comme ça d'abord (généralement, un tel arbitraire se paie du gain d'un point de Chance pour le personnage ciblé).

Un personnage contraint ne lance pas son dé de chance et a donc un malus de -1D à ses actions jusqu'à la fin du prochain tour de jeu ou tant que l'effet dure.

COMPÉTENCE D'EXPERTISE

Vous pouvez relancer tous les 1 que vous obtenez avec une compétence d'expertise, y compris lorsque vous relancez le dé de chance. Si le D continue de montrer des 1, relancez jusqu'à ce que vous obteniez un autre résultat.

COOPÉRATION ET ASSISTANCE

Si tous les personnages doivent effectuer une même action au même moment, comme avancer silencieusement en forêt ou grimper une falaise, tous doivent effectuer un jet de compétence approprié. Si au moins la moitié des personnages réussit le jet, tout le groupe réussit ensemble.

Un personnage qui en aide un autre pour effectuer une action peut effectuer un jet de compétence contre une difficulté de 12, pour un bonus de +1 D, ou une difficulté de 18, pour un bonus de +2 D. Notez que si plusieurs personnes aident un personnage, le bonus d'assistance total peut, au mieux, doubler sa poignée de dés.

LE TEMPS QUI PASSE

Lorsque les circonstances l'exigent, afin de démêler l'écheveau d'une situation complexe où plein de personnes différentes agissent en même temps, le jeu passe au tour par tour, chaque protagoniste impliqué agissant au moins une fois avant qu'un nouveau tour ne commence.

ORDRE D'ACTION

L'initiative est déterminée par un seul jet de dés, en début d'affrontement, effectué pour chaque camp par celui qui possède le Sang-froid (Calme) le plus élevé (enfin, bien sûr, vous pouvez choisir quelqu'un d'autre si vous y tenez vraiment).

Le camp qui l'emporte désigne l'un de ses membres qui peut agir.

- **Si son action n'est pas offensive**, il peut désigner un autre membre de son camp qui agit à son tour.
- **Si son action est offensive et prend pour cible un ennemi**, il doit passer la main au camp adverse.

Un tour prend fin quand tous les adversaires ont pu agir au moins une fois. Un nouveau tour commence alors pour le camp qui a gagné l'initiative.

ACTION ET MANŒUVRE

À son tour de jeu, votre personnage peut effectuer une action et une manœuvre. Il peut abandonner son action pour effectuer une deuxième manœuvre, mais pas l'inverse.

Action : porter une attaque, effectuer une réparation ou un bricolage, défoncer une porte bien fermée, intimider un adversaire, grimper sur le toit d'un garage, sortir un objet de son sac...

Manœuvre : effectuer un déplacement, préparer l'action principale en lui donnant un bonus de +1D, aider un allié...

ACTIONS MULTIPLES

Les personnages peuvent tenter d'effectuer plus d'une chose au cours de leur action en retirant un dé à tous ses jets pour chaque jet au-delà du premier. Vous devez annoncer au début de votre tour l'ensemble des tâches que vous voulez accomplir même si vous n'allez pas au bout. Par exemple, si un personnage tente d'attaquer deux fois, il retire 1D à chacune de ses tentatives. Il est parfaitement possible de mélanger les jets au cours de la même action : tirer sur un adversaire à distance, frapper un autre qui est au corps à corps et maltraiter une porte coincée pour qu'elle s'ouvre enfin – chaque jet reçoit ici un malus de -2D. En combat, si vous effectuez plusieurs attaques, elles doivent obligatoirement viser des adversaires différents : en aucun cas, vous ne pouvez décharger votre arme sur la même cible jusqu'à ce qu'elle décède.

DÉPLACEMENTS

Une manœuvre permet d'effectuer un déplacement de quelques mètres, suffisant pour se placer mais non pour éviter que des adversaires parviennent au contact s'ils dépensent aussi leur manœuvre pour cela. Utiliser son action suffit généralement à s'éloigner à portée moyenne d'un adversaire, si cela a de l'importance.

Si la mesure de la distance parcourue est importante, considérez qu'elle est égale, pour une manœuvre, au résultat des dés en mètres : votre personnage peut lancer **Vigueur** (Puissance) ou **Agilité** (Coordination). Chaque obstacle conséquent (un mur à grimper, un espace à sauter, une porte à enfoncer ou à passer...) donne -1D. Utiliser son action pour se déplacer double la poignée de dés (2D+1 devient 4D+2).

LE COMBAT

ATTAQUER

Un jet d'attaque est un jet de Corps à corps, de Lancer ou de Tir.

- **Au corps à corps**, la difficulté est égale à la défense de l'adversaire.
- **À distance**, la difficulté dépend de la portée de la cible : 8 à bout portant, 12 à portée courte et moyenne, 18 à portée longue, 24 à portée extrême. La portée maximale dépend de l'arme que vous utilisez : une carabine laser porte beaucoup plus loin qu'un pisto-laster de poche... Vous avez -2D si la cible est à couvert. La cible peut aussi ajouter les D (sans bonus) de la compétence Esquive à la difficulté pour toucher.

Équivalence des portées

Contact : les adversaires sont à se toucher.

Courte : quelques mètres séparent les adversaires, la largeur d'une grand pièce au plus.

Moyenne : quelques dizaines de mètres, au maximum l'équivalent d'une largeur terrain de foot, séparent les adversaires.

Longue : les adversaires sont séparés par deux longueurs de terrain de foot, au maximum.

Extrême : les adversaires sont séparés d'une très grande distance, qui se compte en kilomètres maintenant. C'est à peine s'ils se voient et ils ne s'entendent certainement pas.

ACTIONS INDIRECTES

Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas effectuer d'action offensive, par exemple pour ne pas redonner la main à vos adversaires, vous pouvez effectuer une action indirecte – c'est un jet de la compétence de votre choix, avec une difficulté de 12 (+1D) ou de 18 (+2D) que vous choisissez avant de lancer les dés. En cas de réussite, vous accordez le bonus indiqué à l'un de vos alliés sur sa prochaine action. Essayez de décrire ce que vous tentez : distraire les adversaires, appuyer ou seconder une attaque, aider un allié ou le prévenir en criant, l'aider à se déplacer plus rapidement, le pousser hors de portée d'une attaque ennemie, etc.

Les actions indirectes sont l'occasion pour les joueurs d'être créatifs. Ils peuvent tenter n'importe quoi pour aider leurs camarades et utiliser n'importe quelle combinaison de compétence de leur choix pour y parvenir. Ne soyez pas trop exigeant en tant que meneur de jeu – la crédibilité des actions et de leur réalisation n'a pas besoin d'être absolue, tant que ça donne du jeu et que ça permette aux personnages de briller...

DÉGÂTS

Les dégâts dépendent de la valeur fixée indiquée par l'arme utilisée, à laquelle vous ajoutez +1 pour chaque succès et tous les autres bonus applicables (notamment par les talents).

Enlevez l'encaissement de la cible et déduisez le résultat final :

- De ses points de vie, pour des attaques utilisant des armes létales, comme un sabre ou un pisto-laster lourd.
- De ses points de stress, lorsque l'attaquant tente de neutraliser son adversaire (avec la fonction dégâts étourdissants d'un pisto-laster par exemple).

FIN D'UN CONFLIT

À 0 points de vie ou de stress, une cible est hors de combat ou neutralisée.

Pour les personnages ou les figurants les plus importants, vous pouvez au choix :

- **Concéder la victoire.** Vos adversaires remportent tout ou partie de leurs objectifs. Quoi qu'il se passe et quoi que fassent vos camarades, vous ne pouvez pas revenir en jeu avant la prochaine scène. Vous gagnez un point de Chance. Vous échappez aux suites normales du combat et vous décidez de ce qui arrive au personnage (fuite, inconscience sur le champ de bataille mais ignoré par les ennemis, etc.) Vous encaissez une séquelle légère. Si vous avez déjà une séquelle légère, vous ne notez rien de plus.
- **Continuer le combat.** Vous regagnez immédiatement la moitié de vos points de vie et de vos points de stress. Vous subissez une séquelle que vous notez dans la première case de séquelle libre – légère, moyenne ou grave.

SÉQUELLES

Votre personnage possède trois cases de **séquelles** : légère, moyenne et grave. Lorsque vous subissez une séquelle, notez sa description (une blessure, du matériel cassé, des soucis relationnels avec les gens, un état préjudiciable, une émotion très forte qui vous submerge, une grosse fatigue intellectuelle) et sa catégorie.

Chaque séquelle vous inflige un malus cumulatif de -2D à toutes les actions d'une catégorie : **physique** (le malus s'applique sur tous les jets impliquant une action physique, un mouvement, un déplacement, une action de combat), **mentale** (le malus s'applique sur tous les jets impliquant un travail intellectuel, une tâche nécessitant de la concentration, etc.) ou **sociale** (le malus s'applique sur tous les jets impliquant des relations avec d'autres personnes, qu'il s'agisse de leur parler ou de les comprendre).

Pour récupérer une séquelle, vous devez :

- **Effectuer une action qui justifie la récupération**, qu'il s'agisse de soins physiques, d'une séance chez le psy ou d'une soirée dans les bras d'un-e amant-e. En fonction

des circonstances, il faudra effectuer un jet particulier, dépenser des crédits, trouver du matériel, etc.

- **Attendre ensuite que la séquelle disparaisse :**

Légère : la séquelle disparaît à la fin de la séance, dès que vous avez pu vous reposer ou réparer votre matériel.

Moyenne : la séquelle disparaît à la fin du scénario.

Grave : la séquelle disparaît quand vous avez accompli quelque chose de précis pour cela – opération cybernétique, mission spécifique, excuses publiques, retraite dans un temple pour méditer, etc. Dans tous les cas, ça ne sera pas avant la fin du scénario.

Si vous n'avez plus de case de séquelles libre, votre personnage est retiré du jeu au moins jusqu'à la fin du scénario et vous pouvez en tirer un autre en attendant de voir ce que le meneur de jeu vous réserve.

LES SOINS ET LE REPOS

RÉCUPÉRATIONS

D'une manière générale, tous les soins – pour la vie et le stress – passent par la dépense de récupérations.

Vous retrouvez tous vos points de récupération après une nuit de repos.

VIE

Vous pouvez récupérer des points de vie de la manière suivante :

- **Repos naturel** : un point de vie par D de Vigueur et par nuit de repos.
- **Soins médicaux** : en échange d'un point de récupération dépensé par son patient, un personnage peut effectuer un jet de Technique (Médecine) pour rendre un nombre de points de vie égal au nombre de succès obtenus, auxquels il peut ajouter ses D de médecine. La difficulté du jet dépend de l'état de santé du patient : 12 s'il a plus de la moitié de ses points de vie ; 18 s'il a moins de la moitié de ceux-ci.

STRESS

Vous pouvez récupérer des points de stress de la manière suivante :

- **Tension** : lorsque vous effectuez une action à risque ou lors d'une confrontation, deux succès obtenus sur n'importe quel jet permettent de regagner un point de stress.
- **Repos naturel** : un point de stress par D de Sang-Froid et par nuit de repos, +2 si vous êtes au calme, dans un lieu protégé des intempéries, sûr contre les ennemis et assez confortable et chaud, comme votre vaisseau.
- **Soutien moral** : en échange d'un point de récupération dépensé par son patient, un personnage peut effectuer un jet de Ruse (Empathie) pour rendre un nombre de points de stress égal au nombre de succès obtenus, auquel il peut ajouter ses D d'Empathie. La difficulté du jet dépend de l'état de santé du patient : 12 s'il a plus de la moitié de ses points de stress ; 18 s'il a moins de la moitié de ceux-ci.

STIMPACK

Les stimpacks sont des injecteurs automatiques remplis de médicaments et d'antalgiques. Un stimpack soigne 1d6 points de vie

EXPÉRIENCE

À la fin d'une séance de jeu, les personnages gagnent 3XP. À la fin d'un scénario, ils gagnent entre 5 et 10 XP supplémentaires (en moyenne, un à deux XP par séance jouée pour accomplir le scénario plus un bonus si les objectifs ont été remplis).

Attributs : gagner un point d'attribut coûte cinq fois le chiffre du D à atteindre. Pour passer de 3D+1 à 3D+2, il faut 15 XP. Pour passer de 3D+2 à 4D, il faut 20 XP.

et 1d6 points de stress, sans dépense de récupération. L'administration d'un stimpack est une manœuvre.

Compétences : gagner un point de compétence coûte le chiffre du D à atteindre. Pour passer de 3D+1 à 3D+2, il faut 3 XP. Pour passer de 3D+2 à 4D, il faut 4 XP.

Talents : vous pouvez acheter les talents dans l'ordre et au prix indiqués (de 1 à 5 XP) en suivant les embranchements de l'arbre de spécialité. Vous pouvez acheter directement les talents indiqués par des flèches en bord d'organigramme.

Spécialités : vous pouvez ouvrir une nouvelle spécialité et son arbre de talent au prix de 4 XP.

Chance : un point de Chance coûte 5 XP.

VAISSEAUX ET VÉHICULES

La principale fonction d'un vaisseau ou d'un véhicule, c'est de transporter des personnes et des biens d'un lieu à un autre, dans les meilleures conditions de vitesse et de confort. Accessoirement, ce sont aussi des éléments tactiques et stratégiques pour les militaires qui tentent de projeter leur force à distance, à cause justement de leur capacité d'emport de troupes ou d'armes embarquées.

Mais un vaisseau spatial, c'est aussi un lieu

de vie et de rencontres – la maison des personnages, avec rideaux aux fenêtres et bar bien garni – et un sacré jouet pour les petits garçons qui sommeillent au fond de chacun d'entre nous (les filles aussi) : de quoi faire vraoum et brouff et tatatatata et baoum et plein d'autres bruits d'explosions, de moteurs en surchauffe, de grésillements électriques, de hurlements déchirant l'espace et de tirs de lasers spatiaux (et oui, dans l'espace, il y a du bruit !)

DESCRIPTION GÉNÉRALE

Pour décrire un vaisseau ou un véhicule, vous avez surtout besoin de vous représenter son apparence générale et ses fonctions principales. Est-il grand ou petit ? Effilé pour la vitesse ou lent et renflé de cales spacieuses ? Bien armé ou confortable ? Neuf fois sur dix, vous n'avez certainement pas besoin de plus – à part un nom qui claque et un pavillon reconnaissable.

Si vous voulez rentrer dans les détails, considérez que les vaisseaux et véhicules possèdent une classe et un type. Au niveau de

l'échelle, ce n'est pas compliqué : un humain ne rivalise jamais avec les vaisseaux et ne peut pas les engager directement en combat – et quand les vaisseaux tirent sur des humains, on appelle ça un bombardement et même un bon abri ne suffit pas toujours sur un tir direct. A contrario, les véhicules planétaires sont à la même échelle que les bonhommes. On ne va donc pas trop s'arrêter sur ces problèmes d'échelle qui n'interviennent toujours que de manière extrêmement marginale.

La classe d'un vaisseau ou d'un véhicule

détermine sa défense de base et le nombre de points de coque. Son type indique directement

son blindage et ses points de stress, ainsi que sa puissance de feu.

Vaisseaux spatiaux	Véhicules planétaires	Défense	Coque
CHASSEUR	DRONE	21	5
NAVETTE/TRANSPORTEUR	MOTO/VOITURE/MÉCHA	18	15
PATROUILLEUR/CARGO	VAN/MÉCHA LOURD	15	20
ESCORTEUR/VRAQUIER	CAMION LOURD/VELETTE	12	25
CROISEUR/PAQUEBOT	BARGE/YATCH	9	40
CUIRASSÉ/PORTEUR	GROS PORTEUR	6	60

Type	Blindage	Stress	Puissance de feu	
CIVIL	10	15	Faible – un unique poste de tir...	Les vaisseaux civils sont confortables, relativement protégés des exactions diverses (sauf contre les pirates) et peu suspects sur les astroports.
MERCENAIRE	15	20	Moyenne – 1d6 postes de tir...	Les vaisseaux mercenaires sont généralement assez bien armés pour faire réfléchir ceux qui leur veulent du mal, mais ils éveillent plus facilement l'attention sur les astroports fréquentés et les autorités sont un peu plus tracassières.
MILITAIRE	20	25	Lourde – 2d6 postes de tir, plus des tubes lance-torpille... Les plus gros vaisseaux peuvent être encore plus lourdement armés, mais tous les postes de tir ne peuvent sans doute pas agir à chaque tour par manque d'angle de visée.	Les vaisseaux militaires appartiennent presque toujours aux gouvernements installés – et quand ça n'est pas le cas, ils sont généralement pourchassés ou interdits d'astrogation dans la plupart des systèmes.

Et les prix alors ?

Ça dépend, bien sûr. On parle neuf ou occasion ? On parle de vaisseaux volés et maquillés ou de vrais vaisseaux légitimes ? On parle emprunt et amortissement, dettes auprès de gens peu recommandables, héritage familial ou véhicules de mission ? Bref, il y a autant de situations possibles que de groupes de joueurs et de tables de jeu. D'une manière générale, il est peu probable que les personnages auront les moyens de s'acheter un vaisseau correct rubis sur l'ongle, alors donnez-leur un modèle de votre choix, cargo ou vraquier le plus vraisemblablement, et laissez-les trimer pour payer les frais généraux, les réparations et les améliorations. C'est pareil pour les véhicules planétaires – acheter une voiture ou une moto, c'est raisonnable (quelques centaines de crédits sans doute). Plus gros, ça dépend faut voir. Pour les améliorations de vaisseaux spatiaux, comptez 1000 crédits pour chacune d'entre elle, sans faire dans le détail. Les réparations ? 100 crédits par point de coque réparé, que ce soit sur les docks ou dans le feu de l'action. Exigez que les ressources soient dépensées au fur et à mesure – plus d'argent ? Plus de réparations. On dira que les crédits sont l'équivalent des points de

récupération pour les vaisseaux : une bonne manière de contrôler l'action et de motiver les personnages à se dégoter des boulots bien rémunérés.

Pour les frais généraux, comptez 250 crédits par saut vortex et 50 crédits par jour sur les docks d'un astroport. On ne compte pas le remplacement des filtres du système de survie ou la vidange des moteurs, mais n'hésitez pas à leur faire rencontrer des astrogaragistes peu scrupuleux. Pour le reste, si les personnages se débrouillent pour fréquenter les casses et les cimetières d'épave en orbite (et leurs dangers multiples), ils peuvent trouver des pièces moins chères pour les améliorations et les réparations.

ARMES DE VÉHICULES

Ce sont les mêmes caractéristiques d'armes pour les véhicules planétaires et pour les vaisseaux spatiaux. Considérez simplement que les premiers sont à l'échelle des hommes qui les manient et pas les seconds, beaucoup plus gros et puissants. Un turbolaser en tourelle sur une barge antigrav, ça fait mal. Un turbolaser monté sur un chasseur spatial en piqué, ça ne fait pas de détail et ça pulvérise n'importe quel type sur le chemin, sans rémission.

Armes	Dégâts	Portée max.	Disp.	Spécial
TURBOLASER	10	Moyenne	Civile	Réglage étourdissant, perforant 5
TURBOLASER LOURD	15	Courte	Civile	Perforant 10
TUBE LANCE-TORPILLES	—	Longue	Militaire	Projectiles guidés
DISRUPTEUR	15	moyenne	Interdit	Dévastateur, perforant 15

Id6	Torpilles (100 ¥ pièce)	Dégâts	Effets
1	AREA	10	Zone
2	CATAPHRACTOS	10	Perforant 25
3	DEFECTIO	10	Dégâts étourdissants
4	FULGUR	10	EMP, étourdissement
5	IGNIS	10	Incendiaire
6	OCCISOR	10	Perforant 5, dévastateur

AMÉLIORATIONS DE VAISSEAUX

Chaque amélioration de vaisseau coûte 1000 crédits en moyenne.

AMORTISSEUR DE STRESS	Le vaisseau possède 5 points de stress supplémentaire. Vous pouvez choisir cette amélioration plusieurs fois.
NANODRONES DE RÉPARATION	Vous pouvez immédiatement éliminer une séquelle que le vaisseau vient de subir. Cette amélioration ne fonctionne qu'une seule fois et doit être rachetée.
ARMES SUPPLÉMENTAIRES	Vous pouvez installer un poste de tir supplémentaire, y compris un tube lance-torpilles si vous y tenez vraiment.
ARMES DISSIMULÉES	Vous dissimulez un poste de tir, invisible depuis l'extérieur du vaisseau. Si vous souhaitez qu'il passe les contrôles de routine interne, rachetez l'amélioration une deuxième fois.
ATELIER	Vous avez un bonus de +2D à tous les jets pour réparer le vaisseau.
BAIE MÉDICALE	Vous avez un bonus de +2D à tous les jets de médecine ou d'empathie.
BLINDAGE LOURD	Le vaisseau gagne 5 points d'encaissement.
CACHES	Le vaisseau possède des caches assez spacieuses, capables de déjouer les contrôles de routines et la plupart des détecteurs standards.
CAMOUFLAGE OPTIQUE	Le vaisseau possède un système d'occultation. Ce dernier ne peut rester actif qu'un temps limité et disparaît dès qu'un poste de tir va être activé.
CAPSULE DE SURVIE	Le vaisseau possède une capsule de secours pour quelques personnes.
CONFORT	Le vaisseau est confortable, accueillant et pratique – parfait pour l'équipage et surtout pour d'éventuels passagers payants.
CONSOLE ÉCRANS	Vous avez un bonus de +2D à tous les jets destinés à manipuler les écrans.
DÉFENSE AU SOL RAPPROCHÉE	Le vaisseau possède une série de petites armes légères montées autour de la coque pour empêcher des intrus de s'approcher lorsqu'il est à terre.
DÉFENSES ANTI-COLLISION	Le vaisseau possède des armes automatiques spéciales chargées d'éliminer les corps spatiaux à la dérive qui pourraient percuter la coque – de quoi traverser un champ d'astéroïde presque sans dommages.
DÉFENSES INTERNES	Les coursives du vaisseau sont protégées par une ou plusieurs armes légères dissimulées dans les murs et commandées depuis le poste de pilotage (ou la salle des machines) pour éliminer les intrus qui ont réussi à embarquer.
DOUBLE COQUE	Le vaisseau possède 5 points de coque supplémentaires. Vous pouvez choisir cette amélioration plusieurs fois.
ÉCRANS RENFORCÉS	La défense du vaisseau est augmentée de +1. Vous pouvez choisir cette amélioration plusieurs fois.
GEÔLES SÉCURISÉES	Le vaisseau possède des geôles solides et à l'épreuve des évasions – du moins, pour des prisonniers sans moyens ni jugeotte.

LASER D'ÉPERONNAGE	Un puissant laser à très courte portée est monté à l'avant du vaisseau, capable d'éventrer un vaisseau ennemi sur une course de collision.
MOTEURS COMPRESSÉS	Le vaisseau est capable de points de vitesses fulgurantes. Courtes. Mais fulgurantes. Après, il faut sans doute changer des pièces et attendre que ça refroidisse.
NANOPEINTURES PROGRAMMABLES	Le vaisseau est recouvert d'une couche de peinture programmable permettant de changer d'apparence générale ou de nom en quelques minutes avant d'atterrir quelque part sous une fausse identité.
ORDINATEURS DE VISÉE	Vous avez un bonus de +2D pour assister les postes de tir.
PASSAGES SECRETS	Le vaisseau est parcouru de passages secrets étroits et tortueux, mais invisibles pour qui ne les connaît pas.
SARCOPHAGE CRYOGÉNIQUE	Un ou plusieurs sarcophages cryogéniques peuvent accueillir des blessés critiques à l'article de la mort ou des passagers qu'on préfère endormis.
SENSEURS	Vous avez un bonus de +2D à tous les jets de détection et d'analyse.
SOUTES	Le vaisseau possède des soutes bien organisées pour embarquer un maximum de marchandises ou d'autres véhicules plus petits.
SYSTÈMES SUPERESSENDAM	Le vaisseau peut supporter des conditions extérieures extrêmes – s'approcher d'un soleil, plonger dans les couches tempétueuses d'une géante gazeuse, etc.
TRANSPONDEUR ÉVASIF	Le transpondeur du vaisseau peut être reprogrammé à la volée pour assumer n'importe quelle identité pirate de son choix.
UNITÉ D'ASTROGATION	Vous avez un bonus de +2D à tous les jets d'astrogation.

COMBAT DE VAISSEAUX

Le principe général du combat spatial est le suivant : gérez-le exactement comme vous le feriez pour un combat entre personnages à pieds. Il y a une initiative qui tourne, des jets d'attaque, des actions indirectes, des dégâts – le blindage correspond à l'encaissement des personnages et les points de coque à leurs points de vie. Un vaisseau qui tombe à 0 points de coque ou de stress subit une séquelle ou est purement et simplement éliminé, qu'il explose sur le champ ou qu'il parte en vrille dans les ténèbres de la galaxie.

Ce qui change un peu :

- Trois types d'action sont considérées comme offensives et impliquent de passer la main à l'adversaire : les jets de pilotages (difficulté 18), chaque succès augmentant la défense de 1 pour le tour ; les tirs depuis le vaisseau ; les jets de réparation pour réparer les dégâts sur la coque ou le stress.

- Toutes les autres actions sont indirectes : il suffit de faire un jet difficulté 12 (+1D) ou 18 (+2D) pour donner un bonus à ses camarades – jets de pilotage, de tir, de réparation, etc. Il est même possible de donner 1 ou 2 points de défense au vaisseau en s'occupant de réorienter les écrans en temps réel. Tout ça devrait donner du boulot à tout le monde à chaque tour...

- Tout le monde peut puiser dans les points de stress du vaisseau plutôt que dans les siens propres pour améliorer ses jets. Utilisez vos manœuvres pour vous donner un bonus aussi, pendant que vous y êtes – vous n'avez pas tellement besoin de vous déplacer à bord.

- Il est possible de réparer le vaisseau en temps réel, comme on le ferait d'un blessé. C'est un jet de Technique (Machinerie), difficulté 12 si le vaisseau a encore plus de la moitié de ses points de coque et 18 sinon. Chaque point de coque ainsi récupéré coûte 100 Crédits ! N'oubliez pas de payer au fur et à mesure – la

maison ne fait pas crédit. Il est aussi possible de récupérer des points de stress de la même manière, mais c'est 50 crédits pièce...

Pour le reste, l'important, c'est, comme toujours, de faire circuler la parole et de mettre les joueurs dans des situations tendues.

ADVERSAIRES

Tout ce que vous avez re, à faire pour créer un adversaire, c'est de choisir un élément dans chacune des trois listes suivantes :

- **Occupation** : ce sont les différents domaines de maîtrise du figurant, ses points forts et ses spécialités.
- **Efficacité** : c'est la force brute du figurant, son niveau de compétence et de maîtrise dans ses domaines favori.
- **Solidité** : c'est tout simplement sa capacité à résister aux coups. Un figurant très

efficace n'est pas forcément très solide et inversement – en fait, cette mesure correspond d'abord à l'importance du figurant dans l'histoire et sa valeur en tant qu'obstacle.

Vous pouvez ainsi rapidement noter vos figurants sous la forme : **Nom [Occupation ; Efficacité ; Solidité]**. Équipez chaque figurant du matériel et des objets dont vous pensez qu'il pourra avoir besoin, sans trop vous préoccuper d'encombrement ou de prix – restez simplement raisonnable et cohérent.

EFFICACITÉ

N'hésitez pas à distribuer quelques points bonus ici et là si vous avez envie de renforcer l'opposition. Par ailleurs, n'oubliez pas les D bonus si vous utilisez les spécialités pour les figurants.

Efficacité	Points forts	Spécialité			Le reste	
PASSANT	4D	2D+1			1D	
		+1	7	2+	+1	3 1+
COSTAUD	6D	3D+2			1D+2	
		+2	11	3+	+1	5 1+
INQUIÉTANT	8D	5D			2D+1	
		+3	15	5+	+1	7 2+
CAÏD	10D	6D+1			3D	
		+3	19	6+	+2	9 3+
TERREUR	12D	7D+2			3D+2	
		+4	23	7+	+2	11 3+
NÉMÉSIS	14D	9D			4D+1	
		+5	27	9+	+2	13 4+

SOLIDITÉ

Solidité	Points de vie	Points de stress
FAIBLE	5	2
MOYEN	10	5
FORT	15	10
TRÈS FORT	25	15
INCASSABLE	50	30

OCCUPATION

Utilisez la colonne Spécial pour déterminer les D à utiliser pour déterminer les bonus aux dégâts, la défense et l'encaissement. Pour rappel :

Bonus aux dégâts : $D/2$, sans les bonus, arrondi au supérieur
Défense : $D \times 3$, plus bonus
Encaissement : $D +$ protection

AGENT DE SÉCURITÉ

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Ouvrir l'œil ; Maîtriser un suspect.	—
Spécialités	Droit local ; Contacts locaux ; Flinguer comme au stand.	Défense
Le reste	—	Encaissement, Bonus aux dégâts

CRIMINEL ENDURCI

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Casser et braquer ; Se planquer soigneusement.	—
Spécialités	Faire peur ; Trouver des infos ; Ne pas parler.	Encaissement
Le reste	—	Bonus aux dégâts, Défense

ENTREMETTEUR

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Mettre les gens en contact ; Trouver des infos.	—
Spécialités	Trouver une planque ; Trouver du matériel ; Trouver une bonne affaire.	Défense
Le reste	—	Encaissement, Bonus aux dégâts

FONCTIONNAIRE

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Accélérer ou ralentir les dossiers ; Trouver des infos.	—
Spécialités	Examiner et contrôler ; Ouvrir l'œil.	—
Le reste	—	Défense, Encaissement, Bonus aux dégâts

MILITAIRE

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Tactique et logistique ; Se battre.	—
Spécialités	Même pas peur ; Ouvrir l'œil ; Réagir vite.	Défense ou Encaissement
Le reste	—	Défense ou Encaissement, Bonus aux dégâts

OFFICIER

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Tactique et logistique ; Se battre.	—
Spécialités	Se faire obéir ; Ouvrir l'œil ; Obtenir des soutiens.	Défense ou Encaissement
Le reste	—	Défense ou Encaissement, Bonus aux dégâts

TECHNICIEN

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Bricoler et réparer ; Ouvrir l'œil.	—
Spécialités	Trouver du matériel ; Parler aux machines ; Se planquer.	Encaissement
Le reste	—	Défense, Bonus aux dégâts

TRAFIQUANT

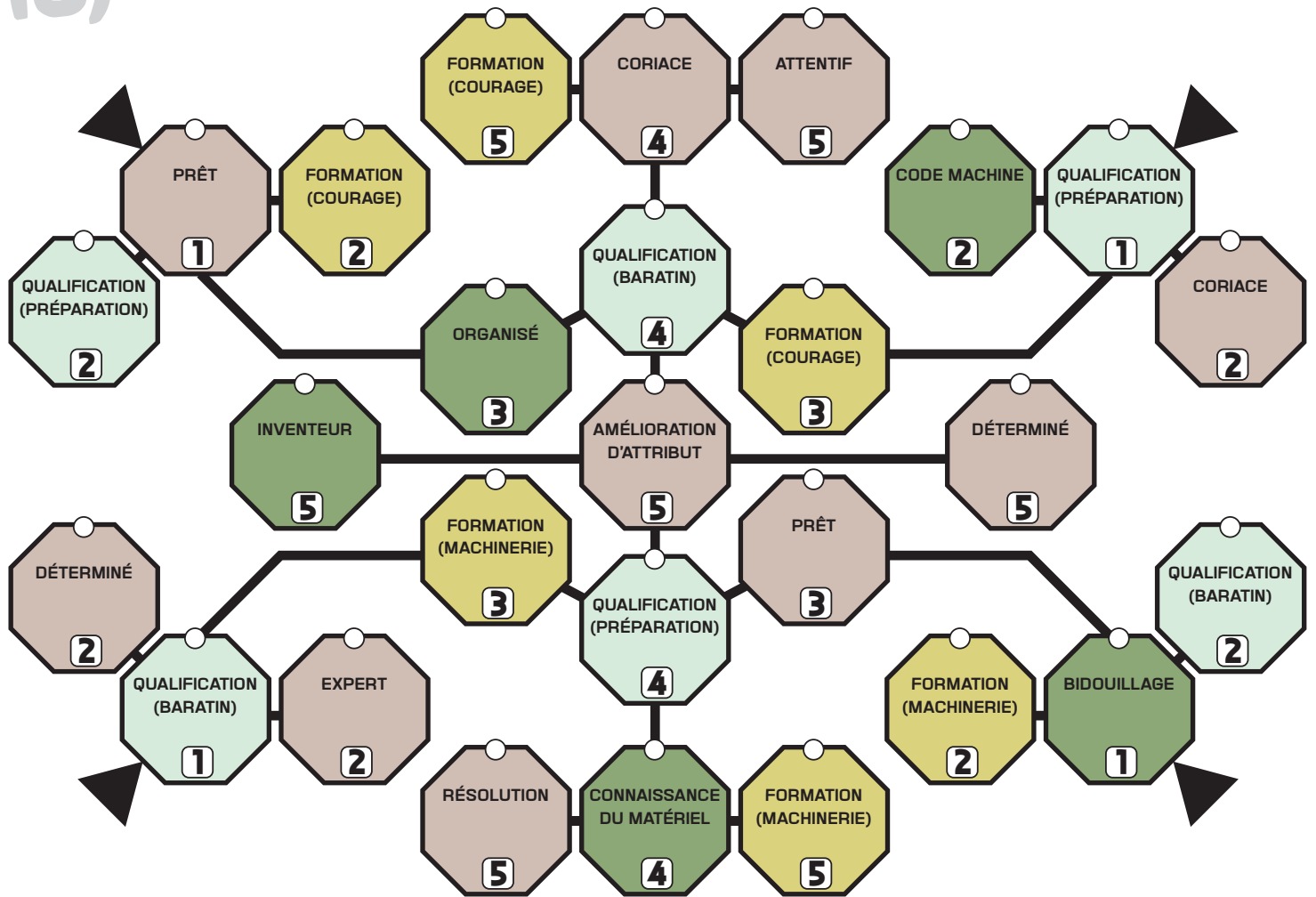
Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Trafiquer des trucs illicites ; Baratiner et mentir.	—
Spécialités	Trouver des bons plans ; Courir et se planquer ; Ni vu ni connu.	Bonus aux dégâts
Le reste	—	Encaissement, Défense

VOYOU

Rangs	Domaines	Spécial
Points forts	Courir ; Faire peur aux gens.	—
Spécialités	Filer des beignes ; Se faire de l'argent facile ; Éviter les mauvaises surprises.	—
Le reste	—	Bonus aux dégâts, Défense, Encaissement



BIDOUILLEUR



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Attentif : vous gagnez +1 en défense, à la fois au corps et à corps et à distance.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Coriace : vous gagnez +1 point de vie.

Déterminé : vous gagnez +1 point de stress.

Expert : choisissez une compétence d'expertise supplémentaire.

Prêt : vous avez deux objets préparés supplémentaires.

Résolu : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles mentales pour la scène.

Bidouillage : vous pouvez installer une amélioration permanente gratuite sur un nombre d'objets égal à votre score de Technique.

Code machine : vous pouvez utiliser la compétence Baratinier pour communiquer avec les machines et les droids et les amener à vous obéir.

Connaissance du matériel : dépensez un point de Chance. Vous savez intuitivement à quoi sert une machine et comment la faire fonctionner ; ou vous comprenez les plans et l'organisation d'un bâtiment ou d'un vaisseau.

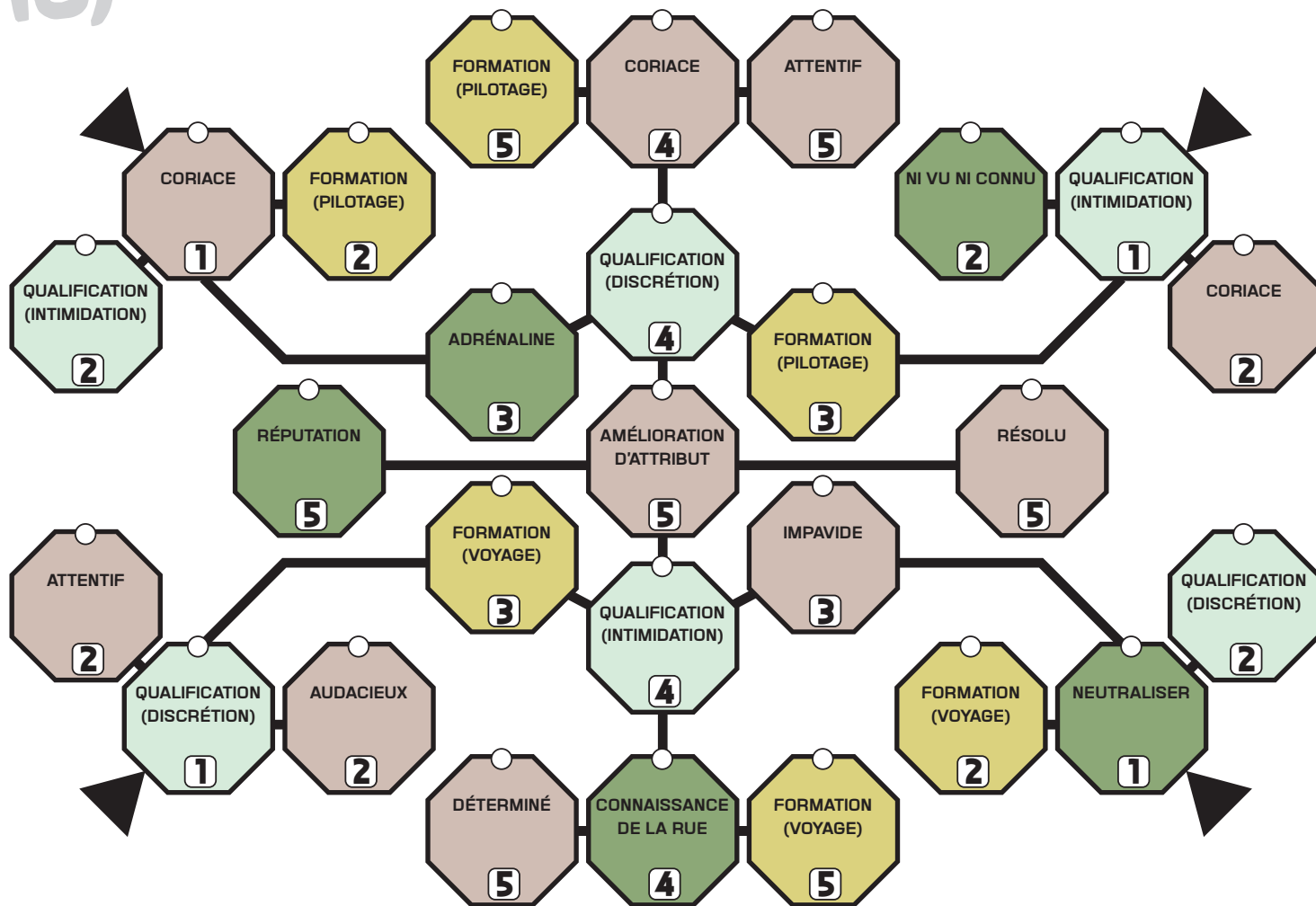
Inventeur : lorsque vous vous occupez d'un objet, vous pouvez installer une amélioration supplémentaire au-delà de son maximum.

Organisé : sortir un objet de votre sac ne vous prend que 1d3 tours.





CHASSEUR DE PRIME



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Attentif : vous gagnez +1 en défense, à la fois au corps et à corps et à distance.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Audacieux : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles physiques pour la scène.

Coriace : vous gagnez +1 point de vie.

Déterminé : vous gagnez +1 point de stress.

Impavide : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles sociales pour la scène.

Résolu : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles mentales pour la scène.

Adrenaline : dépensez une récupération à n'importe quel moment. Vous récupérez immédiatement 1d6 points de stress.

Connaissance de la rue : dépensez un point de Chance. Vous obtenez une information cruciale sur une cible ou sur la situation locale – luttes de pouvoir, influence, personnes marquantes, etc.

Neutraliser : lorsque vous utilisez une arme au corps à corps ou à distance courte, vous pouvez choisir d'infliger les dégâts dans le stress ou dans la vie.

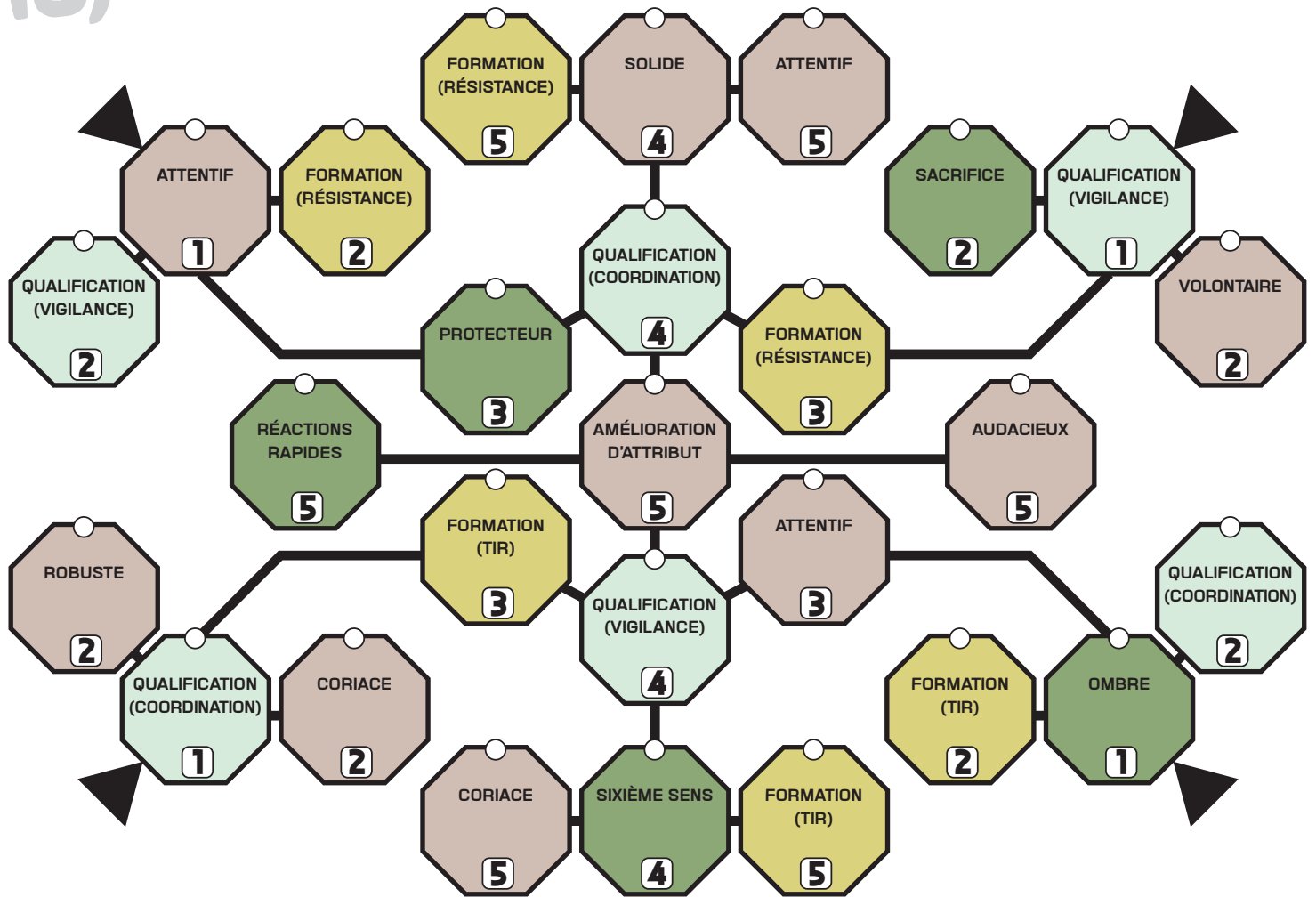
Ni vu ni connu : vous savez passer inaperçu au milieu des gens tant que vous n'agissez pas de manière étrange.

Réputation : vous pouvez utiliser la compétence Intimidation pour négocier et parlementer sans compliquer les choses, vexer vos interlocuteurs ou faire monter la tension inutilement.





GARDE DU CORPS



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Attentif : vous gagnez +1 en défense, à la fois au corps et à corps et à distance.

Audacieux : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles physiques pour la scène.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Coriace : vous gagnez +1 point de vie.

Robuste : vous gagnez +1 récupération.

Solide : vous gagnez +1 point d'encaissement.

Volontaire : dépensez un point de stress pour ignorer un état contraint sur un jet.

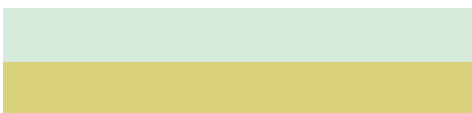
Ombre : vous pouvez dépenser un point de stress pour augmenter la défense de la personne que vous protégez de 2 pour le tour, à la fois au corps à corps et à distance. Vous devez être près d'elle.

Protecteur : vous pouvez être à portée courte ou moyenne et continuer à protéger les gens (Ombre et Sacrifice).

Réactions rapides : au début d'un combat, vous pouvez effectuer une action avant même que l'initiative ne soit établie.

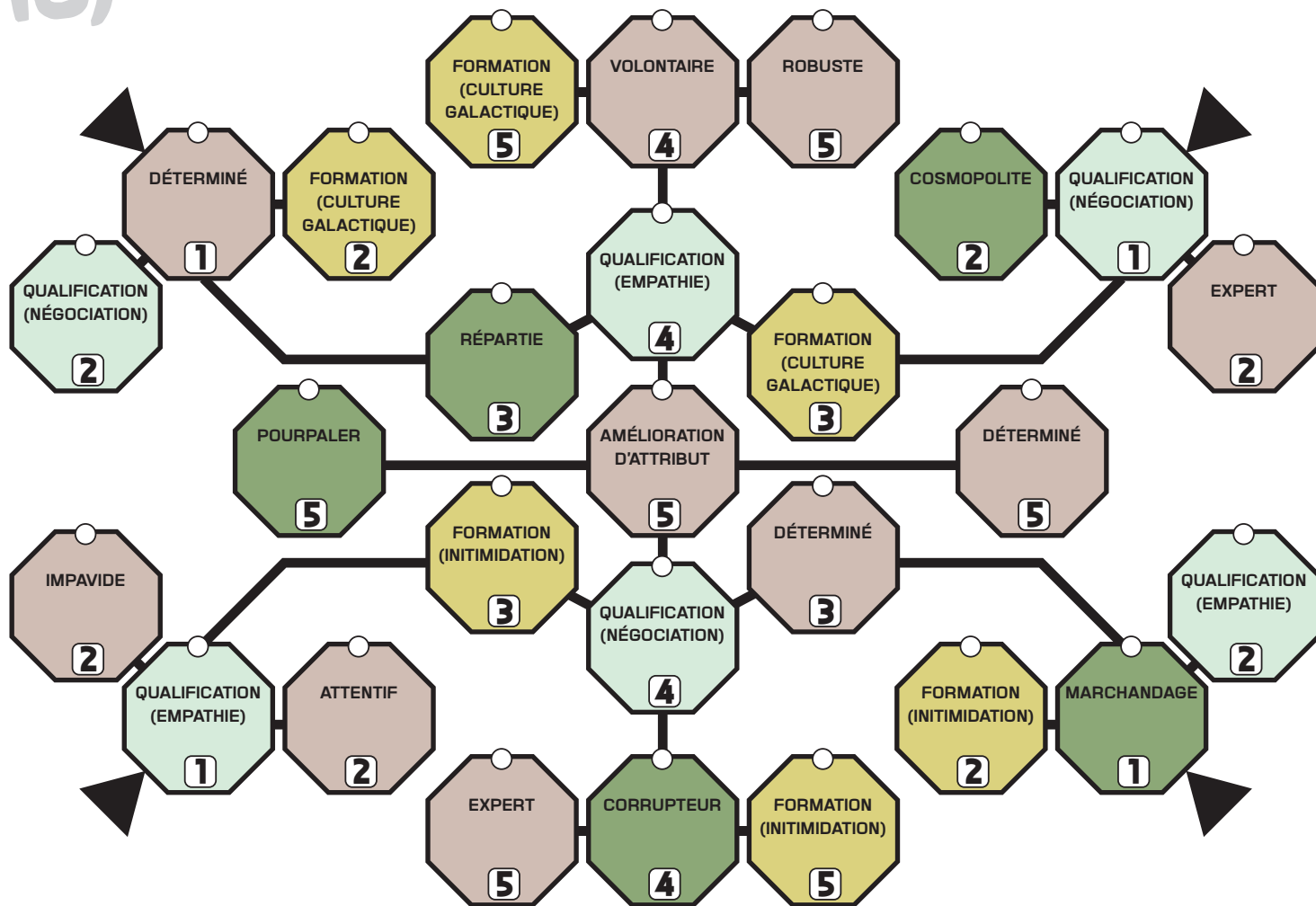
Sacrifice : vous pouvez subir une séquelle à la place d'une autre personne.

Sixième sens : dépensez un point de Chance. Vous identifiez toutes les menaces sur un lieu (qui est armé, qui est malveillant, qui vous surveille, etc.) ou pour établir toutes les voies de sortie que vous pouvez emprunter au plus vite.





INTERMÉDIAIRE



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Attentif : vous gagnez +1 en défense, à la fois au corps et à corps et à distance.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Déterminé : vous gagnez +1 point de stress.

Expert : choisissez une compétence d'expertise supplémentaire.

Impavide : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles sociales pour la scène.

Robuste : vous gagnez +1 récupération.

Volontaire : dépensez un point de stress pour ignorer un état contraint sur un jet.

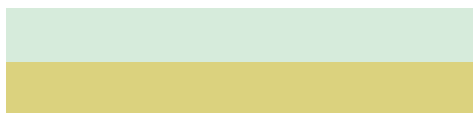
Corrupteur : dépensez un point de Chance. Vous comprenez le point faible d'un interlocuteur et vous savez comment faire pression sur lui – désirs, culpabilité, cupidité, liens, etc.

Cosmopolite : vous pouvez utiliser vos compétences sociales même si vous ne parlez pas la langue de vos interlocuteurs.

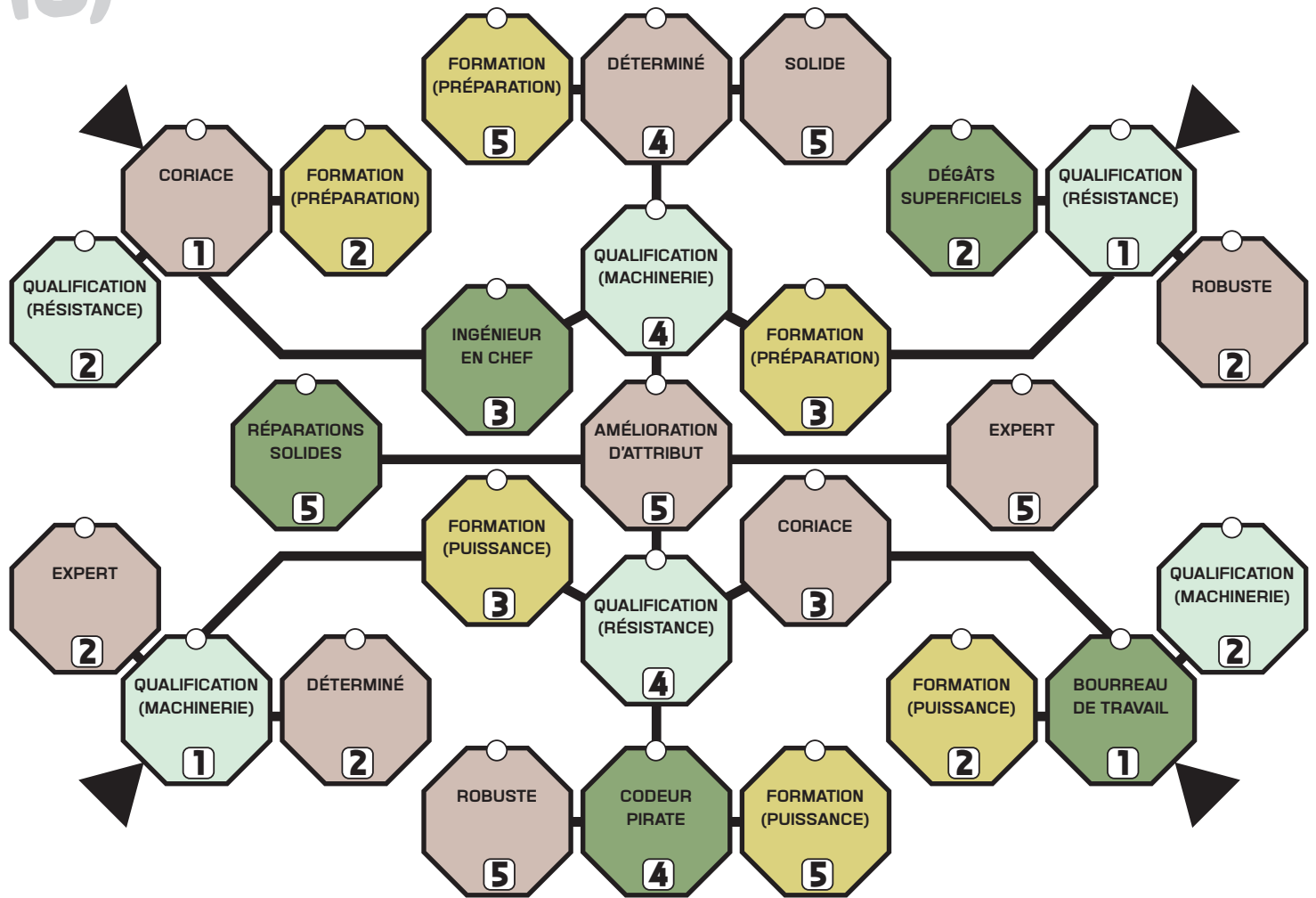
Marchandage : en dépensant une récupération, vous pouvez trouver du matériel au quart ou à la moitié de son prix, disponible pour une scène. Vous devrez le payer en entier si vous l'abîmez ou ne le rendez pas.

Pourparler : quand vous déclarez un pourparler, personne ne peut effectuer d'action offensive durant un nombre de tour égal à votre Sang-froid (Calme) ou jusqu'à ce que vous donniez le signal. Dans ce dernier cas, votre groupe a automatiquement l'initiative.

Répartie : vous pouvez effectuer une attaque de Ruse (Empathie) (12) contre un nombre de cibles égale à vos D d'Intimidation. Vous infligez à chacun des dégâts de stress équivalents à vos succès.



渦 MÉCANICIEN



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Coriace : vous gagnez +1 point de vie.

Déterminé : vous gagnez +1 point de stress.

Expert : choisissez une compétence d'expertise supplémentaire.

Robuste : vous gagnez +1 récupération.

Solide : vous gagnez +1 point d'encaissement.

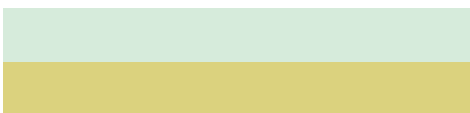
Bourreau de travail : lorsque vous êtes expert dans une compétence, vous pouvez dépenser 2 points de stress supplémentaires pour gagner +1D.

Codeur pirate : dépensez un point de Chance. Vous prenez le contrôle d'une machine à distance.

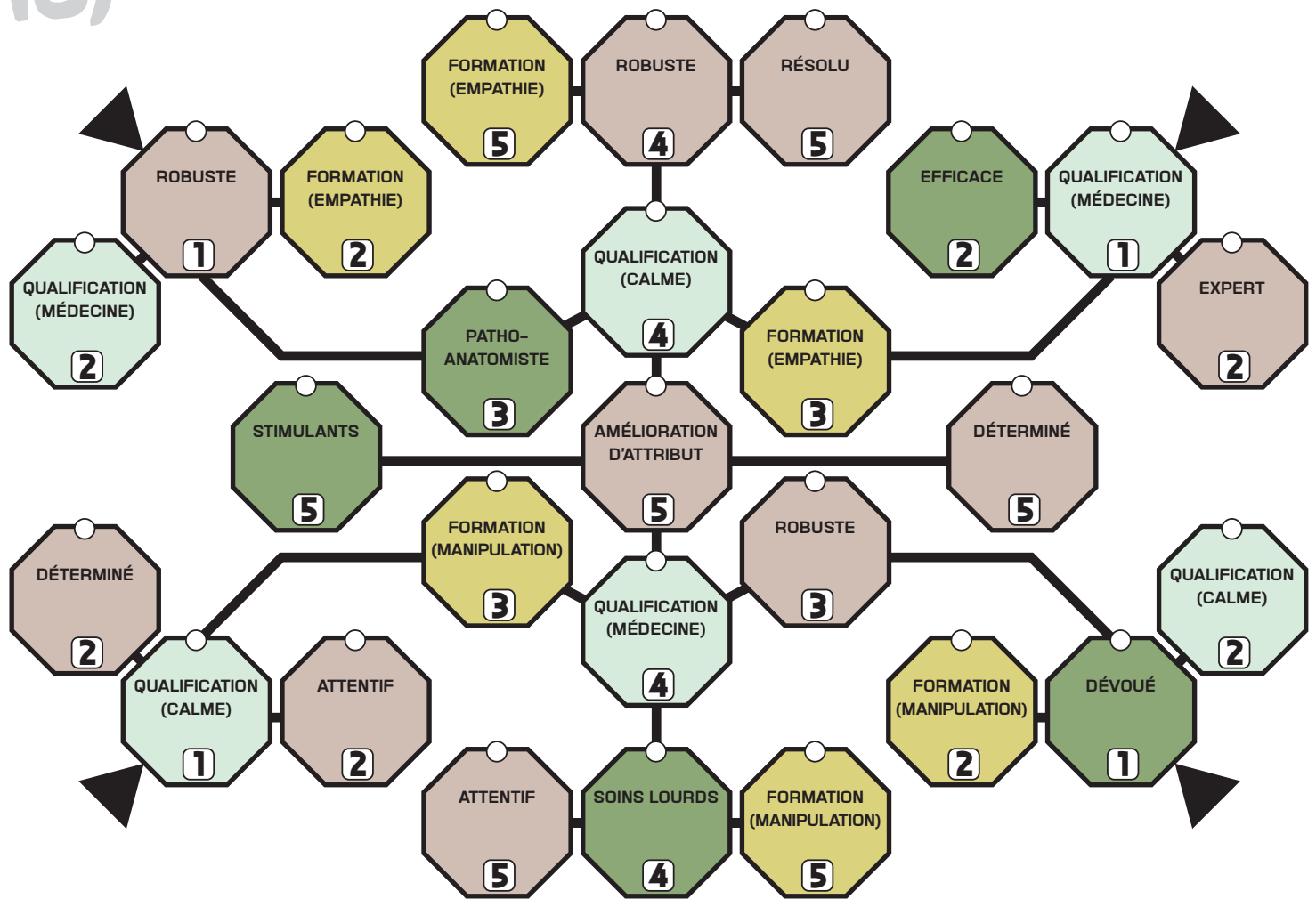
Dégâts superficiels : si le véhicule à bord duquel vous vous trouvez subit des dégâts, vous pouvez choisir des les infliger dans ses points de stress ou ses points de coque.

Ingénieur en chef : lorsque vous embarquez sur un véhicule, ajoutez-lui un nombre de points de coque temporaires égal à vos D de Technique (Machinerie).

Réparations solides : ajoutez vos D de techniques aux points de coque à chaque fois que vous effectuez une réparation d'urgence, sans surcoût.



渦 MÉDECIN



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Attentif : vous gagnez +1 en défense, à la fois au corps et à corps et à distance.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Déterminé : vous gagnez +1 point de stress.

Expert : choisissez une compétence d'expertise supplémentaire.

Résolu : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles mentales pour la scène.

Robuste : vous gagnez +1 récupération.

Dévoué : vous pouvez utiliser vos propres récupérations pour soigner et aider vos compagnons.

Efficace : lorsque vous réussissez un jet de soin, vous soignez 1d6 points de vie supplémentaires. En cas d'échec, vous guérissez 1d3 points de vie quoi qu'il arrive.

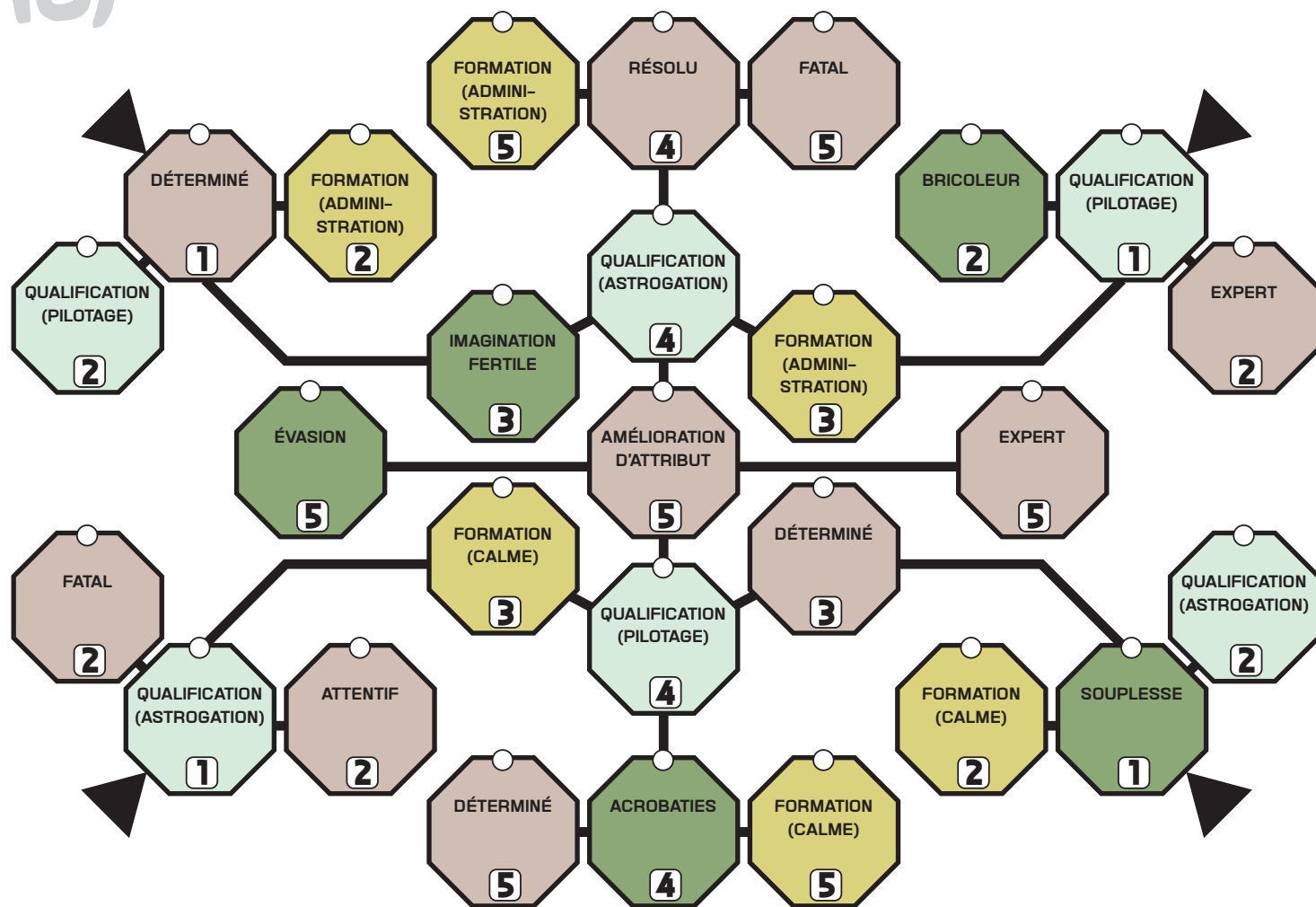
Patho-anatomiste : vous pouvez effectuer vos attaques de corps à corps avec Technique (Médecine).

Soins lourds : dépensez un point de Chance. Vous soignez la première séquelle d'un compagnon.

Stimulants : vous fournissez des préparations spéciales. En échange d'une récupération, un compagnon peut gagner +1D dans un attribut de son choix pour la scène.



渦 PILOTE



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Notez que Pilotage concerne les deux compétences (espace et planétaire).

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Attentif : vous gagnez +1 en défense, à la fois au corps et à corps et à distance.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Déterminé : vous gagnez +1 point de stress.

Expert : choisissez une compétence d'expertise supplémentaire.

Fatal : vous infligez +1 dégâts.

Résolu : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles mentales pour la scène.

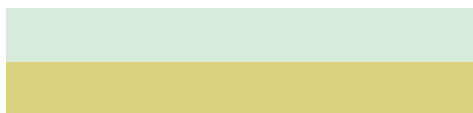
Acrobaties : dépensez un point de Chance. Personne ne peut prendre votre vaisseau pour cible pendant Sang-froid tours.

Bricoleur : donnez une amélioration gratuite à un véhicule que vous pilotez.

Évasion : vous accordez un bonus de +3 en défense à votre vaisseau.

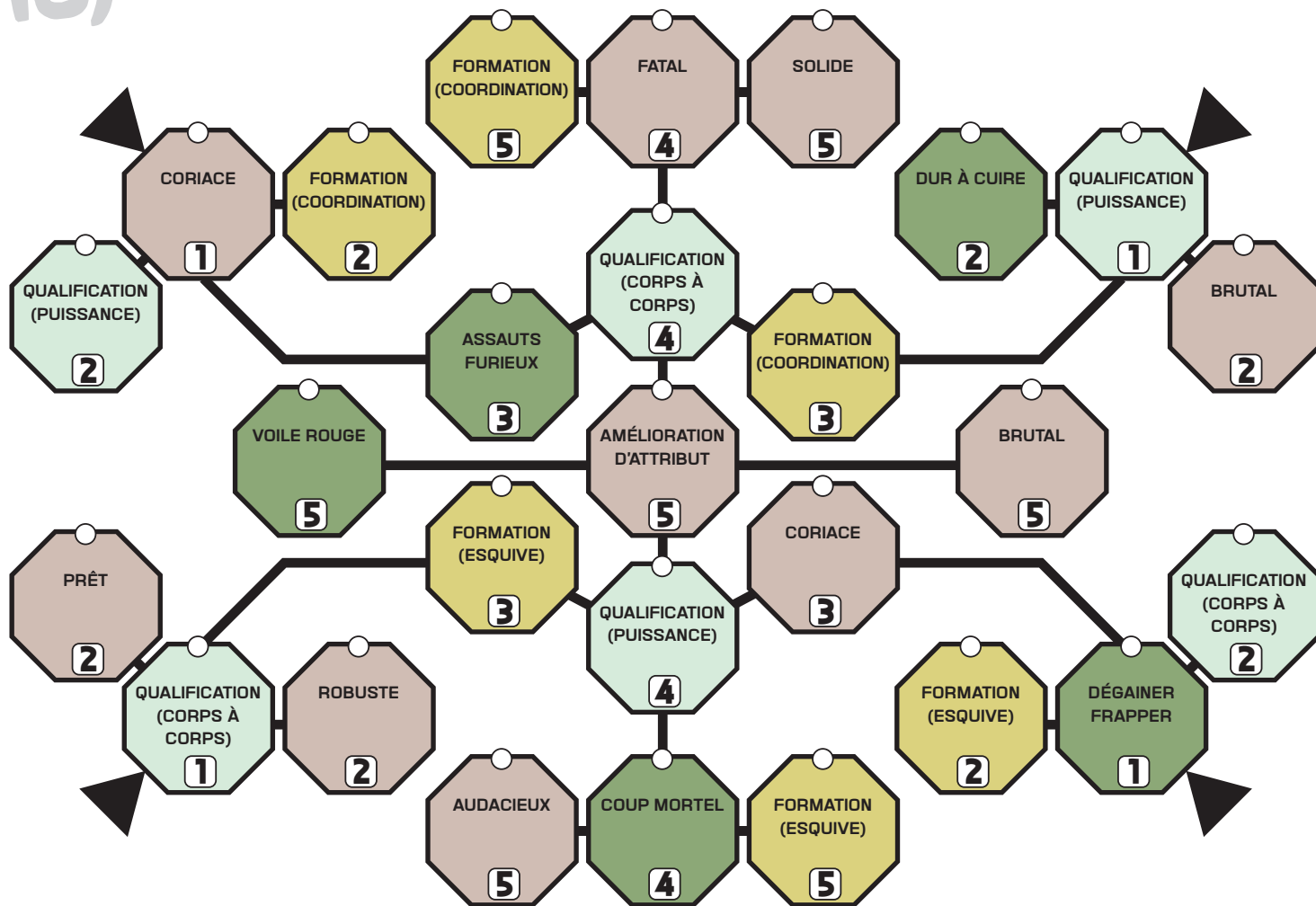
Imagination fertile : avant d'atterrir sur une planète, énoncez un fait qui devrait se vérifier.

Souplesse : les jets de pilotage destinés à vous donner de la défense ne sont pas considérés comme des actions offensives.





SABREUR



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Audacieux : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles physiques pour la scène.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Brutal : vous infligez +1 dégâts supplémentaire au corps à corps.

Coriace : vous gagnez +1 point de vie.

Fatal : vous infligez +1 dégâts.

Prêt : vous avez deux objets préparés supplémentaires.

Robuste : vous gagnez +1 récupération.

Solide : vous gagnez +1 point d'encaissement.

Assaut furieux : dépensez un point de stress et ajoutez +2 dégâts au corps à corps.

Coup mortel : dépensez un point de Chance. Vous ignorez l'encaissement d'un adversaire pour un coup au corps à corps.

Dégainer frapper : votre toute première action en combat n'est jamais considérée comme une action offensive quelle que soit sa nature réelle.

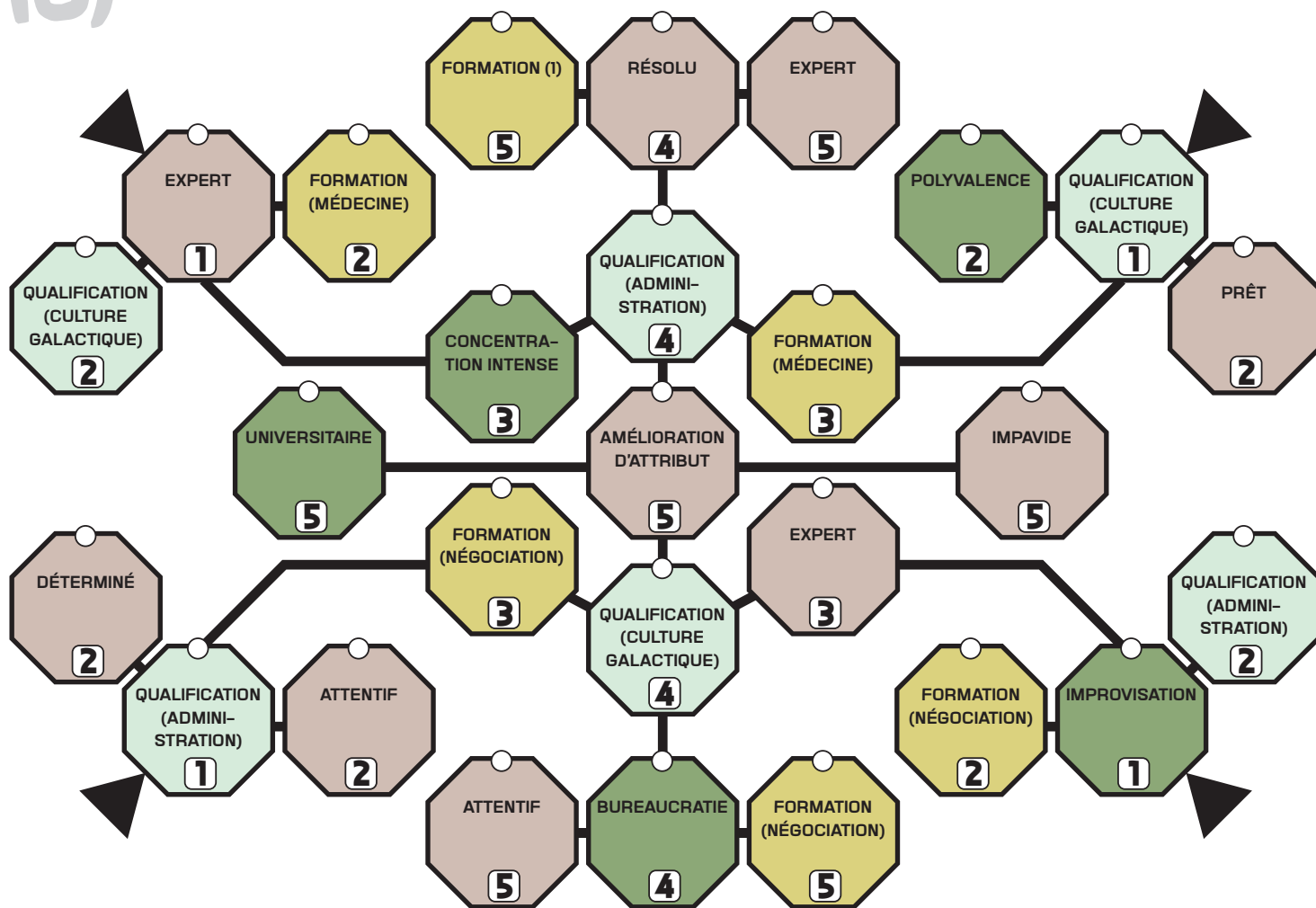
Dur à cuire : vous gagnez +3 points de vie.

Voile rouge : si vous tombez à 0 points de vie au cours d'un combat et que vous choisissez de continuer, vous regagnez l'intégralité de vos points de vie.





SCIENTIFIQUE



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Attentif : vous gagnez +1 en défense, à la fois au corps et à corps et à distance.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Déterminé : vous gagnez +1 point de stress.

Expert : choisissez une compétence d'expertise supplémentaire.

Impavide : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles sociales pour la scène.

Prêt : vous avez deux objets préparés supplémentaires.

Résolu : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquelles mentales pour la scène.

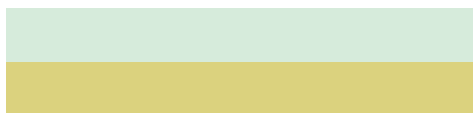
Bureaucratie : dépensez un point de Chance. Vous obtenez ce que vous voulez d'une administration - avancement ou blocage d'un dossier, informations réservées, rendez-vous avec une huile, etc.

Concentration intense : vous pouvez dépenser un point de vie au lieu de deux points de stress pour gagner 1D sur un jet.

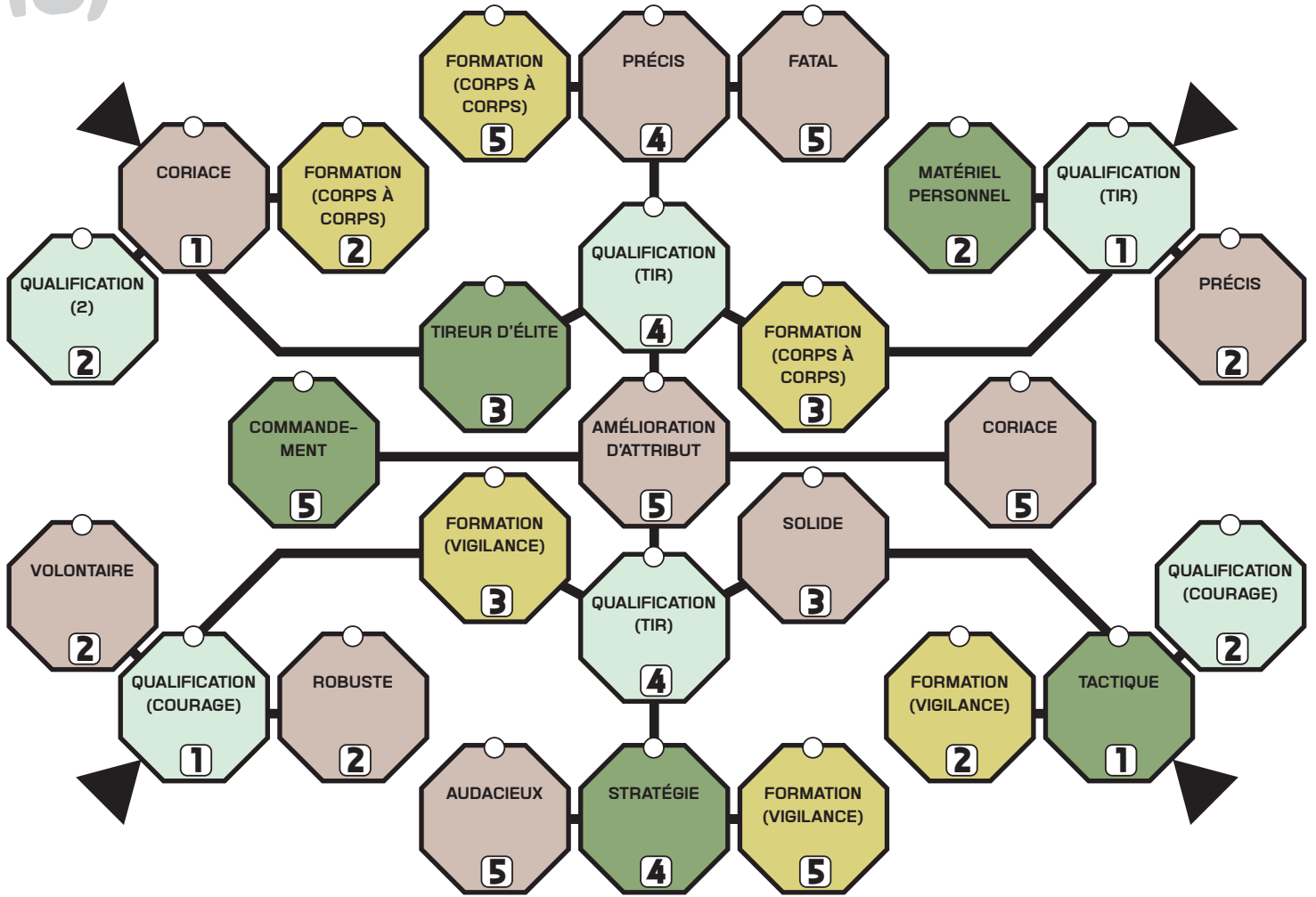
Improvisation : Sur une action indirecte, vous accordez +2D ou +3D respectivement si vous justifiez votre aide par l'usage d'un « effet scientifique ».

Polyvalence : en dépensant une récupération, effectuez un jet avec votre meilleur attribut au lieu de l'attribut normal.

Universitaire : choisissez deux compétences d'expertise supplémentaires.



渦 SOLDAT



Qualification : vous recevez un bonus de +1D dans la compétence indiquée. Ce bonus est permanent et s'applique dans le calcul des caractéristiques secondaires. Néanmoins, n'en tenez pas compte dans le calcul des points d'expérience pour augmenter la compétence.

Formation : vous pouvez dépenser jusqu'à un point de stress par rang de formation pour gagner +1D sur un jet avec la compétence indiquée.

Audacieux : dépensez un point de Chi. Vous ne tenez pas compte des séquences physiques pour la scène.

Augmentation d'attribut : un attribut de votre choix augmente définitivement de +1 (2D devient 2D+1 par exemple).

Coriace : vous gagnez +1 point de vie.

Fatal : vous infligez +1 dégâts.

Précis : vous infligez +1 dégâts supplémentaire à distance.

Robuste : vous gagnez +1 récupération.

Solide : vous gagnez +1 point d'encaissement.

Volontaire : dépensez un point de stress pour ignorer un état contraint sur un jet.

Commandement : vous pouvez utiliser Vigueur (Courage) pour rendre des points de stress à vos compagnons. Par ailleurs, vous soignez 1d6 points de stress supplémentaires en cas de succès et 1d3 points de stress qui qu'il arrive en cas d'échec.

Matériel personnel : ajoutez une amélioration gratuite sur chacune de vos armes.

Stratégie : dépensez un point de Chance. Vous obtenez des informations importantes sur l'opposition (placement, forces en présences, renforts cachés ou attendus, chiffres et compteurs adverses, etc.)

Tactique : si votre groupe remporte l'initiative, chaque succès obtenu sur le jet de Calme constitue une réserve de D que tous les membres du camp peuvent se partager et utiliser au cours du conflit jusqu'à ce qu'elle soit vide ou que le conflit s'achève.

Tireur d'élite : toutes les difficultés de tir sont décalées d'un cran de portée en votre faveur (8 à bout portant et à portée courte, 12 à portée moyenne et longue, 18 à portée extrême).

