**Fading Stars**

**V3.5**

**(version révisée de Fading Suns)**

## Sommaire

[Sommaire 2](#_Toc362874913)

[Chapitre 1 : L’univers en 4999 3](#_Toc362874914)

[1 - Histoire de Fading Stars 3](#_Toc362874915)

[La préhistoire 3](#_Toc362874916)

[La Première République 3](#_Toc362874917)

[Le Portail 3](#_Toc362874918)

[La Diaspora 4](#_Toc362874919)

[La Seconde République 5](#_Toc362874920)

[Les Ages Sombres 5](#_Toc362874921)

[2 - Le Prophète et son Eglise 5](#_Toc362874922)

[La quête de Zacharie 5](#_Toc362874923)

[Les huit disciples de Zacharie 6](#_Toc362874924)

[Le déclin des étoiles 8](#_Toc362874925)

[La philosophie de l’église 8](#_Toc362874926)

[3 - La société en 4999 8](#_Toc362874927)

[Humains et xénomorphes 8](#_Toc362874928)

[Les principaux groupes d’influence 9](#_Toc362874929)

[Les lois 11](#_Toc362874930)

[L’argent 11](#_Toc362874931)

[Chapitre 2 : Système de jeu 12](#_Toc362874932)

[1 - Les jets de dés 12](#_Toc362874933)

[2 - Le Niveau de Difficulté ou ND 12](#_Toc362874934)

[3 - Les jets d’opposition 13](#_Toc362874935)

[4 - Les augmentations 13](#_Toc362874936)

[5 - La règles des dix dés 14](#_Toc362874937)

[6 - Les points de Création 14](#_Toc362874938)

[Chapitre 3 : Les personnages 15](#_Toc362874939)

[1 - Création du personnage et faction 15](#_Toc362874940)

[2 - Les races 15](#_Toc362874941)

[3 - les caractéristiques 16](#_Toc362874942)

[4 - Les compétences 18](#_Toc362874943)

[5 - Les avantages/inconvénients 23](#_Toc362874944)

[6 - Equipement 28](#_Toc362874945)

[7 - Expérience 28](#_Toc362874946)

[Chapitre 4 : Le combat 29](#_Toc362874947)

[1 - Initiative et résolution des actions 29](#_Toc362874948)

[2 - Les augmentations en combat 29](#_Toc362874949)

[3 - Postures et manœuvres de combat 30](#_Toc362874950)

[4 - Blessures 31](#_Toc362874951)

[5 - Les armes 32](#_Toc362874952)

[6 - Les armures 35](#_Toc362874953)

# Chapitre 1 : L’univers en 4999

## 1 - Histoire de Fading Stars

### La préhistoire

Les humains ne connaissent que peu de choses de l’histoire interstellaire avant le moment où ils se sont lancés à la conquête de l’espace. Tout ce qu’ils en savent provient des légendes xénomorphes. Ces récits, ainsi que les preuves découvertes lors des chantiers de terraformation, indiquent qu’il existait deux races extraterrestres très anciennes, mais maintenant éteintes, qui possédaient un niveau technologique extrêmement avancé. Ces deux races sont appelées les Annunaki (par les Vao) ou les Ur (par les Ur-Obun et Ur-Ukar). L’une de ces deux espèces aurait créé les portails permettant de « sauter » d’un système solaire à un autre. Les récits obuns et ukars racontent que ces deux races se sont toujours menées une lutte terrible, l’une cherchant à détruire les races mortelles, l’autre les protégeant.

Différentes preuves (des ruines de cités ravagées, ainsi que bien sur les portails de saut) témoignent de l’existence de ces races ainsi que de la guerre qu’elles menaient. Les Ur-Obun et Ur-Ukar seraient les descendants d’une de ces deux races.

Le seul héritage des Annunaki est leur technologie et leurs sculptures (des gargouilles que l’on retrouve sur de nombreuses planètes), mais ces précurseurs restent un mystère pour toutes les races des Mondes Connus.

### La Première République

Il a fallu attendre le XXII° siècle après JC (le système de datation de Teyr-Sainte ayant toujours été conservé à travers les siècles et les guerres) pour que les planètes les plus proches de Teyr-Sainte (la Lune et Mars) soient correctement terraformées et permettent à des colons de s’installer. La Première République Unifiée Interplanétaire fut fondée par un conglomérat d’hommes d’affaires vers la fin du XXII° siècle. Soutenant un projet de gouvernement des Nations-Unies, les multinationales les plus riches de Teyr-Sainte prirent rapidement le pouvoir, et, grâce à la mise en place d’une police omniprésente et à la suppression de certains droits civiques, la Première République s’avéra être un régime stable.

Au début du XXIV° siècle, les premiers vaisseaux à destination du système solaire le plus proches décollèrent. Il s’agissait en réalité de véritables communautés qui étaient envoyées dans l’espace. Les volontaires savaient très bien qu’ils n’avaient aucune chance de s’installer sur un planète d’un autre système solaire, mais espéraient que leurs descendants arriveraient un jour à destination. Le voyage du premier de ces vaisseaux fut néanmoins plus court que prévu, car, loin derrière Pluton, l’équipage découvrit un gigantesque anneau métallique.

### Le Portail

Le Portail était le premier signe de vie extraterrestre découvert par les humains, et demeura longtemps un grand mystère. Une équipe de scientifiques travaillant d’arrache-pied finit par le réactiver et envoya un premier prototype de moteur de saut en 2468. La vaisseau revint trois mois plus tard, avec des images d’un autre système solaire. L’une de ses planètes semblait facilement colonisable, et un équipage fut entraîné et envoyé sur place. Lors du passage par le Portail, chaque astronaute expérimenta alors un moment d’extase sublime, comme le souvenir profond d’une vérité depuis longtemps oubliée. Passé le portail, , ce souvenir s’estompa mais laissa une impression de bien-être durable auprès de l’équipage. Une nouvelle religion était née, baptisée d’après le mot murmuré par tous les astronautes : Sathra. La nouvelle planète fut rapidement colonisée et baptisée le Don de Sathra (aujourd’hui Sutek).

Le sathraïsme posa rapidement un problème à la République, les pilotes sathraïstes étaient plus difficiles à contrôler, et cherchaient toujours à faire plus de sauts. Le sathraïsme fut considéré comme hors la loi, et des ingénieurs mirent au point un champ de force régulateur qui inhiba l’effet Sathra, et en dotèrent tous les vaisseaux. L’ère des visions mystiques était terminée, à l’exception de quelques rebelles qui réussirent à désactiver le régulateur. Aujourd’hui encore, les sathraïstes, bien que peu nombreux, sont pourchassés par la police et l’église.

### La Diaspora

En découvrant d’autres portails de saut, et en réussisant à décoder la « clé de saut » permettant de les franchir, les ingénieurs de la république supposèrent qu’un gigantesque réseau de portails avait été mis en place par une race extraterrestre très évoluée. Ces révélations donnèrent l’espoir aux citoyens, qui voyaient là un moyen de fuir une République corrompue. La République, trop occupée à garder le contrôle du système solaire de Teyr-Sainte, fut contrainte d’abandonner les planètes éloignées. Des gouvernements indépendants naquirent sur les planètes éloignées, leurs chefs laissant la place à leurs descendants, créant ainsi les premières lignées royales. Ces maisons nobles multiplièrent alors les guerres contre la République, qui s’écroula en 2542. La période qui suivit fut une ère nommée Diaspora, et fut la véritable naissance de l’aristocratie interstellaire. Les familles nobles se livrèrent alors de nombreuses guerres pour augmenter leur territoire.

En 2700, l’humanité découvrit la première civilisation xénomorphe intelligente sur Shaprut : les Shantors. Il s’agissait d'équidés humanoïdes peu civilisés, qui furent rapidement parqués dans des réserves.

En 2723, le Prophète voit la Sainte Flamme, et créé l’Eglise Universelle. Pour plus de détails, voir le chapitre consacré à l’Eglise.

En 2845, l’humanité rencontra une race extraterrestre qui prit la défense des Shantor. Après quelques négociations avec les humains, les Vao décidèrent alors de les libérer par la force. Un gigantesque vaisseau Vao détruisit en une attaque toute la flotte humaine positionnée autour de Shaprut. Le débarquement ne fut pas non plus favorable aux humains. Après une courte période de guerre, les Vao acceptèrent de recevoir un diplomate humain, Benjamin Verden de la maison Juandastaas, qui découvrit que les Vao n’étaient pas expansionnistes, et cherchaient avant tout une stabilité politique. Un pacte de non-agression fut alors signé entre les deux peuples.

En 2852, plusieurs mondes contrôlés par les humains furent attaqués par une nouvelle race xénomorphe : les Ur-Ukar. La guerre dura plusieurs années, les deux camps étant de force équivalente. La solution vint en 2859, lorsque les Ur-Obuns (dont la planète principale fut conquise par les humains quelques mois auparavant) condamnèrent les actes des Ukar, leurs « anciens frères » et proposèrent aux teyriens d’unir leurs forces. La victoire des humains fut alors rapide, les Obun connaissant les failles de la technologie Ukar. Cette alliance ne libéra pas pour autant le peuple Obun, mais leur permit d’acquérir une certaine autorité et autonomie.

### La Seconde République

En 3487, une nouvelle alliance démocratique et commerciale fut créée, faisant taire la noblesse par la force du nombre. Cette ère fut essentiellement marquée par l’agrandissement du territoire humain, et surtout par l’augmentation très rapide du niveau technologique humain. Néanmoins, peu avant l’an 4000, le chômage massif et l’ascension du millénarisme religieux, favorisé par le déclin des étoiles (c’est à dire, la disparition de plus en plus d’étoiles, « s’éteignant » sans explication scientifique) menèrent la Seconde République à sa fin. Les nobles profitèrent alors de l’occasion pour s’allier à l’Eglise Universelle et à la Ligue des Marchands et pour prendre le pouvoir.

### Les Ages Sombres

Ces trois groupes d’influence n’eurent pas beaucoup de mal à installer le système qu’ils désiraient. Les nobles asservirent la majeure partie de l’humanité, les seuls hommes libres étant les prêtres et les marchands. L’Eglise, jugeant que la technologie corrompait les âmes, déclara comme étant démoniaque toute technologie inutile. Les premiers psychomanciens apparurent, et furent considérés comme hérétiques et envoyés en masse au bûcher.

En 4523, certaines nations indépendantistes se rebellèrent. C’est l’apparition des peuples dits « barbares ». Les guerres entre les nobles et les barbares n’ont depuis jamais réellement cessé.

En 4539, pour lutter contre les barbares, Vladimir Alecto commence l’unification des étoiles. Il est couronné empereur en 4550 et fut assassiné durant la même année. Un régent est alors ensuite élu tous les dix ans par la noblesse, l’Eglise et la Ligue.

Vers 4800, une nouvelle menace apparaît : les symbiotes, qui attaquent les mondes excentrés. Les Frères d’armes finissent par les bloquer à Stigmate.

En 4956, les maisons nobles commencent à se livrer des guerres féroces, chacune espérant dominer les autres afin de nommer l’un des leurs Empereur. C’est finalement les Hawkwood qui contraignent les autres familles à capituler, et Alexius Hawkwood est nommé Empereur en 4993 ;

4999, période de consolidation. Début de l’action de Fading Stars.

## 2 - Le Prophète et son Eglise

### La quête de Zacharie

Zacharie était un prêtre chrétien orthodoxe né en 2660 sur Mars, fasciné depuis son enfance par le nouvel horizon dévoilé par les portails. Il partit dans les étoiles à la recherche de signes montrant l’existence de ses créateurs, mais il rencontra quelque chose d’encore plus grand : il reçut en 2723 la vision mystique de la Sainte Flamme brûlant dans l’Empyrée. Le Pancréateur lui transmit alors les mots nécessaires pour guider l’humanité dans le nouvel âge de l’exploration spatiale. Il reçut également des visions de l’Enfer, et le Pancréateur le mit en garde contre « les Ténèbres entre les Etoiles » et les « Démons des Ténèbres » cherchant à éteindre la Sainte Flamme. Zacharie prêcha alors sur différentes planètes, créant ainsi une nouvelle religion. Il parla du besoin d’explorer l’univers et de rassembler la sagesse de tout l’univers dans des cathédrales. Les soleils n’étaient pas seulement les symboles de la lumière divine, mais également la manifestation matérielle de la Sainte Flamme.

Le Prophète rassembla d’innombrables fidèles sous sa bannière, mais il honora particulièrement ses sit disciples (une septième disciple Ur-Obun n’est toujours pas reconnue officiellement par l’Eglise). La totalité de son enseignement fut recueilli dans l’Evangile Omega par Horace.

Zacharie mourut lors d’un accident de saut, alors qu’il se dirigeait vers une planète Vao en 2849, à l’âge incroyable de 189 ans.

### Les huit disciples de Zacharie

#### Paulus le Voyageur

Paul Deveroux est l’astropilote qui emmena le Prophète depuis Yathrib, le lieu de la vision de la Sainte Flamme. Il fut le premier à écouter l’enseignement de Zacharie, devint son premier fidèle et son meilleur ami. C’était un individu sociable et joyeux, et son coté aventurier lui permit d’emmener le Prophète dans son périple, affrontant le danger sans crainte. Il était tellement digne de confiance que même de nos jours, les contrats et les pactes sont signés sous son patronage. Victime d’une fièvre, ce n’est pas lui qui conduisit le vaisseau du Prophète lors de son dernier saut. De tristesse, il partit se réfugier seul sur une planète désertique et mourut là. Son vaisseau, L’Emissaire, est légendaire, et on raconte parfois qu’un astropilote l’aurait vu franchir un Portail.

Iconographie : il s’agit d’un homme blanc, aux cheveux sombres, portant un costume d’astropilote chargé d’écussons (un par planète visitée avec Zacharie) et un blaster à la ceinture.

Domaine : quête, voyage, aventure, amitié, honnêteté

Fidèles : enfants, voyageurs, aventuriers. Il est également le saint patron des astropilotes.

#### Lextius le Chevalier

Lucas Kambei devait hériter de nombreux domaines, mais il décida de rejoindre le Prophète. Ce fut lui qui permit à Zacharie de toucher le cœur et l’esprit des nobles : malgré l’incompréhension de certains de ses pairs, de nombreux nobles se convertirent suite à ses témoignages.

Iconographie : un homme asiatique, aux longs cheveux noirs, vêtu d’un kimono noir et gris argent. L’emblème de Lextius (trois épées croisées) est désormais celui de l’ordre des Chevaliers de Letxius.

Domaine : loyauté, sagesse dans le gouvernement

Fidèles : les nobles, et plus particulièrement les chevaliers.

#### Amalthée la Guérisseuse

Amalthée Erling était la fille d’un docteur universellement célèbre pour ses découvertes (Viktor Erling). Elle eut un jour un accident, qui la plongea dans le coma durant de longs mois. Durant son coma, elle eut la vision d’une créature de lumière, Ankhbellion, qui lui donna le don de Guérison. Depuis ce jour, ses mains pouvaient guérir n’importe quelle blessure par simple contact. Elle rejoint Zacharie, Paulus et Letxius sur Graal. Le Prophète souffrait d’avoir chassé l’esprit démoniaque qui habitait un paysan. Elle le guérit rapidement, et sur les conseils d’Ankhbellion, qui lui parlait toujours en rêves, rejoignit les disciples de Zacharie.

Iconographie : une jeune indienne en robe. Un ange est parfois représenté à ses cotés (Ankhbellion).

Domaines : compassion, guérison, éthique

Fidèles : médecins, guérisseurs, missionnaires, malades, parents inquiets

#### Mantius le Soldat

Avram Manchewitz était un guerrier brutal, qui comprit au contact de Zacharie qu’un soldat doit se battre pour une cause – celle du Pancréateur. Il fut le garde du corps du groupe de nombreuses années, et mourut avec le Prophète.

Iconographie : d’apparence sémite, il est généralement représenté en servoarmure (sans casque), tenant Manjusri son sabre plasma à la main droite, et un blaster à la gauche. Son armure est généralement hérissée d’armes.

Domaine : guerre sainte, extermination du mal

Fidèles : soldats, gardes du corps, Frères d’Armes

#### Miya la Femme Bafouée

Miya était une jeune femme de Shaprut qui se faisait souvent battre par son mari. Une nuit, elle tenta d’employer la magie interdite afin de se venger. Submergée alors d’images monstrueuses, elle réalisa qu’elle ne faisait qu’amplifier ses péchés. Elle courut alors dehors et vit une étoile tomber du ciel. Il s’agissait de l’Emissaire de Paulus. Impressionnée par les paroles de Zacharie, elle l’implora de lui montrer comment vivre libre de tout péché.

Iconographie : une jeune femme noire aux cheveux courts.

Domaine : justice, loi de l’Eglise

Fidèles : juristes et opprimés

#### Horace l’Erudit

Horace Abdalim était un philosophe de la Diaspora qui prônait le Doute comme seule référence. Se sentant insulté par l’irrationalité des propos de Zacharie, il se mit à s’adresser à lui. Après une longue bataille d’idées, Horace dut admettre que Zacharie était bien un Prophète, et le suivit, consignant son enseignement dans l’Evangile Omega.

Iconographie : un homme vieux et barbu, de type arabe, sans cesse appuyé sur un bâton.

Domaine : sagesse, savoir.

Fidèles : érudits et philosophes

#### Hombor le Mendiant

Hombor était membre d'une guilde de mendiants de Criticorum. Demandant l'aumône à Zacharie, celui-ci propose de guérir ses blessures, ce qu'il refuse, prétextant qu'il s'agit là de son gagne-pain. Zacharie le sermonne alors, lui ouvrant les yeux sur ce que signifiait le véritable don. Lorsqu'Hombor suivit le Prophète, il rallia les pauvres et les opprimés à sa cause. Il continua à mendier, mais uniquement pour soutenir ses compagnons durant les temps difficiles.

Iconographie : un homme sans ethnie particulière, vêtu de haillons, parfois appuyé sur une béquille tordue. Sa main ouverte montre la légendaire Pièce du Don.

Domaine : Humilité, charité, simplicité.

Fidèles : mendiants, voleurs, escrocs

#### Ven Lohji l’Obun

Zacharie dormait paisiblement sous un arbre de la planète Obun, lorsque Ven Lohji l’aperçut. Elle crut tout d’abord que le vieil homme était mort, mais il se réveilla. « Es-tu un oiseau qui désire faire un nid de mon enseignement ? ». Ven Lohji sourit et répondit : »Je pensais que la sagesse n’existait pas chez les humains. Peut-être cette discussion est une graine qui a besoin d’être arrosée ? ». Sans autre mot, Zacharie sortit de la forêt, et Ven Lohji le suivit. On ne sait que peu de chose de la disciple Obun du Prophète, l’Eglise n’ayant jamais reconnu son appartenance au groupe. Néanmoins, c’est la fondatrice de l’ordre religieux Obun.

Iconographie : une jeune Obun avec un oiseau sur l’épaule, vêtue de robes vertes.

Domaine : nature, discipline, solidarité.

Fidèles : xénomorphes

### Le déclin des étoiles

Un étrange phénomène est apparu depuis le XXII° siècle : certaines étoiles lointaines s’éteignent petit à petit, et ce, sans aucune explication scientifique. La seule réponse fournie à cette énigme est celle de l’enseignement du Prophète : les péchés de l’humanité s’accumulent et cherchent à éteindre la Sainte Flamme. Les Ténèbres entre les Etoiles est un signe du mal grandissant : alimentée par les péchés des hommes, elles nourrissent les démons qui veulent détruire les races mortelles. L’Eglise a pour mission de protéger l’humanité, et donc de contrer le déclin des étoiles. C’est la vocation, bien que très souvent implicite, des prêtres. Les scientifiques cherchent encore un moyen d’expliquer ce phénomène et d’y remédier. De façon générale, la majorité de la population est consciente que cette menace grandit.

### La philosophie de l’église

La découverte de races extraterrestres très avancées changea tout ce que l’humanité avait toujours cru sur son origine et sa destinée spirituelle. Le véritable tournant fut marqué lors de la première rencontre avec les Vao : la majorité des religions teyriennes vola en éclat, laissant aux hommes un sentiment de vide spirituel. L’arrivée de Zacharie multipliant les miracles fut la réponse à ce manque : presque immédiatement, les humains, même les plus athées reconnurent en lui le Messie. Lorsque Palamède Alecto, un cousin de Vladimir I° fonda l’Eglise Universelle sept siècles après la mort de Zacharie pour affronter la menace Vao et Ur-Ukar, tous les prêtres zachariens le rejoignirent. Palamède se proclama Patriarche, chef spirituel et temporel, ce qui eut pour conséquence un très net rapprochement entre l’Empire et l’Eglise. Depuis lors, l’Eglise a été dirigée par une longue liste d’hommes et de femmes vénérables.

## 3 - La société en 4999

### Humains et xénomorphes

L’Empire est majoritairement composés d’humains. Les serfs représentent 75% de la population. Ce sont principalement des paysans ou des ouvriers qui appartiennent à des nobles et travaillent pour eux. Ils n’ont que peu de droits, mais sont en général traités correctement par leurs maîtres, puisque un noble sans serfs est un noble ruiné.

Les francs-sujets (20% de la population) sont des anciens serfs qui ont acheté ou acquis leur liberté auprès de leur maître. Ils se mettent généralement au service de l’Empire, de la Ligue des Marchands ou de l’Eglise (parfois ils restent même au service d’un noble) en échange d’un salaire convenable.

Le reste de la population est constitué des nobles, des marchands affiliés à la Ligue ou des prêtres de l’Eglise. Ce sont les castes dirigeantes des Mondes Connus : ils gouvernent, établissent les lois, gèrent les richesses, etc… La hiérarchie est quelque chose de fondamental sur les Mondes Connus, ainsi, chaque prêtre, marchand ou noble cherche à gagner en influence, pour le pouvoir ou la gloire. Au niveau législatif, la justice et l’Eglise se montrent souvent moins sévères avec eux qu’avec les hommes libres, surtout si l’accusé est quelqu’un d’influent. Un Duc psychomancien ne sera pas puni tant qu’il ne fait pas étalage de ses capacités mentales par exemple.

Les Vorox sont de grands mammifères intelligents à fourrure avec 6 membres, les 4 supérieurs pouvant aussi bien servir de bras que de jambes. Ils sont en outre dotés de griffes empoisonnées. Il existe deux types de Vorox : les sauvages (qui ne sont jamais autorisés à quitter Ungavorox, leur monde natal), et les Vorox « apprivoisés », c’est à dire qui ont accepté de vivre comme les humains. On coupe les griffes des Vorox civilisés à l’adolescence (les nobles gardant une seule et unique griffe), et on leur donne le droit de voyager. Ils se mettent généralement au service d’un noble (comme garde du corps) ou de la Ligue.

Les Vao sont des créatures énigmatiques : totalement imberbes, grands (2m10 en moyenne), leur peau est grise et ridée. Ils n’ont pas de nez, seulement deux orifices nasaux, et des yeux noirs très enfoncés dans leur crane. Ils ne se mélangent que très rarement aux humains, et restent sur leurs planètes.

Les Ur-Obun sont les xénomorphes les moins victimes de la xénophobie. Ils ont la peau brune, de grands yeux entièrement noirs, des cheveux bruns, et naissent pratiquement tous avec des pouvoirs mentaux. Leur grande sagesse leur permet souvent d’être employés comme diplomates ou négociateurs auprès de la noblesse, de l’Empire ou de la Ligue. Il existe un ordre religieux Obun, affilié à l’Eglise, sur leur planète natale, Obun.

Les Ur-Ukar, quant à eux, sont les frères ennemis des Obun. Ils ressemblent fortement à leurs cousins, à la différence près que leur peau est blanche et qu’ils sont totalement imberbes. Réputés plus violents que la plupart des espèces xénomorphes connues, ils sont souvent esclaves (à l’exception de ceux qui vivent sur leur monde, Kordeth).

Les symbiotes sont l’une des grandes menaces actuelles, même si on ne sait que peu de chose d’eux. Ils sont capables de parasiter un corps et d’en prendre le contrôle. Par chance, l’Empire a pour l’instant réussi à bloquer leur progression sur Stigmate.

### Les principaux groupes d’influence

#### L’Empire

L’empereur Alexius Ier est bien évidemment l’homme le plus puissant des Mondes Connus. Il existe plusieurs organisations permettant de faire régner l’ordre dans l’Empire, dont voici les principales :

Le Synneculum : il s’agit des services secrets de l’Empire : récupérateurs de matériel technologique ou de reliques xénomorphes, espions, taupes…

Les Corps Perdus : le service de gardes du corps de l’Empereur, ainsi que de toutes les personnes influentes rattachées à lui.

L’Ordre du Phœnix : ce groupe rassemble de jeunes nobles au service de l’Empire (aussi appelés les Chevaliers Errants). Ils sont en général libres de leurs mouvements, et sont la fierté d’Alexius. Ils se contentent de voyager à l’aventure, de protéger les innocents et de véhiculer l’image d’un empire protecteur.

Le Poing Impérial : la police de l’empire.

La Légion Noire : un petit groupe de samouraïs Ukar, employés pour des missions dangereuses et discrètes. Officiellement dissout depuis 2 siècles, le bruit court chez les nobles que cette organisation est encore en activité.

#### Les familles nobles

Cinq familles majeures gouvernent une grande partie du territoire des Mondes Connus :

les Hawkwood, puissants, nobles et fiers

les Décados, avides de pouvoir, maîtres des intrigues, de la trahison

les Hazat, redoutables guerriers et tacticiens, qui protègent les Mondes Connus du califat Kurgan

les Al-Malik, mystiques et érudits

les Li-Halan, les plus pieux, la famille ayant le plus de liens avec l’Eglise

A cela s’ajoutent plusieurs familles mineures, qui ne possèdent que quelques territoires disséminés. Parmi les plus importantes, on peut citer les Shelit, fervents partisans de la cybernétique ; les Thana, première famille noble à avoir développé des pouvoirs mentaux ; les Van Gelder, famille redoutée pour ses assassins…

#### Les ordres religieux

Les ordres majeurs de l’Eglise ont beaucoup d’influence sur la politique des Mondes Connus.

- l’Orthodoxie teyrienne est le plus influent des ordres. Il s’agit des prêcheurs, des missionnaires et des diplomates

- le Temple Avesti sont les fanatiques de l’Eglise, qui veulent purifier les humains par le feu.

- les Amalthéens sont les médecins et les guérisseurs de l’Eglise

- l’Ordre Eskatonique étudient les phénomènes inexpliqués, et étudient la philosophie mystique de l’Eglise.

- les Frères d’Armes sont le bras armé de l’Eglise. Puissants guerriers, ils combattent les symbiotes ainsi que tout ce qui menace l’Empire et l’Eglise.

Il existe également d’autres ordres mineurs : les Incarnats, chasseurs de démons ; les Repentis, des psychomanciens qui ont juré de ne plus utiliser leurs pouvoirs que pour servir l’Eglise ; et les Hésykastes (un rassemblement de prêtres n’adhérant pas aux doctrines des ordres majeurs).

#### La ligue des marchands

La Ligue des Marchands est divisée en plusieurs Guildes spécialisées :

- les Auriges sont les voyageurs et les marchands itinérants

- les Ingénieurs sont les mécaniciens, scientifiques et les inventeurs

- les Fouinards s’occupent de toutes les activités illicites : prostitution, drogue, casino, racket, mafia…

- les Baillis sont les avocats, juges, banquiers, diplomates et bureaucrates

- les Recruteurs sont les mercenaires, marchands d’esclaves…

D’autres guildes mineures font également partie de la guilde. On peut citer la guilde des Artisans, les Messagers qui transportent rapidement des messages entre les systèmes solaires, et les Brasseurs, officiellement tenants de bars, officieusement informateurs pour les plus offrants.

#### Les groupes de l’ombre

De nombreux groupes sans influence cherchent à modifier la stabilité de l’Empire : sathraïstes, révolutionnaires de toute sorte (anarchistes, républicains, communistes, théocrates…), convents de psychomanciens (des groupes secrets de psychomanciens)… Leurs méthodes sont diverses et variées : diplomatie, assassinats, attentats…

### Les lois

Voici une liste non-exhaustive des principales lois de l’Empire. Sont interdit :

#### Tribunaux civils :

 - le vol

- le viol

- le meurtre (sauf dans le cas d’un duel)

- l’obstruction à la justice

- la falsification de documents

- le faux-monnayage

- l’appartenance à un groupe révolutionnaire (ainsi que la propagande anti Empire)

- le trafic, la possession ou l’usage de drogues illicites

#### Tribunaux religieux :

- l’appartenance à un convent de psychomanciens

- l’appartenance à un mouvement sathraïste (ainsi que le fait de désactiver les régulateurs d’effet Sathra)

- l’emploi d’une trop grand quantité d’éléments cybernétiques (plus de 60% de la masse corporelle)

- l’utilisation d’éléments cybernétiques au niveau du cœur et du cerveau

- la profanation de tombes

- l’invention, la possession ou le trafic de technologie illicite

- l’hérésie (propagation d’une fausse doctrine, adoration de dieux païens, négociation ou adorations des Puissances des Ténèbres, sorcellerie…)

### L’argent

La monnaie la plus couramment utilisée sur les Mondes connus est le Fénix. Ses subdivisions sont l’Aile (1 Fénix = 2 Ailes) et la Serre (1 Fénix = 10 Serres).

Prix indicatifs : un repas dans une auberge coûte environ 3 ou 4 serres, une boisson dans une taverne 1 serre, une nuit dans une suite luxueuse 1 fénix, un esclave une cinquantaine de fénix, une batterie à fusion 3 fénix, un petit vaisseau spatial (une dizaine de passagers) 50000 fénix…

# Chapitre 2 : Système de jeu

Le système de jeu se veut le plus simple possible et à part quelques jets un peu particuliers, tout peut pratiquement se résoudre avec des jets de compétences ou des jets de caractéristiques.

## 1 - Les jets de dés

Fading Stars utilise un système ne se servant que de dés à 10 faces. Les jets de dés se différencient par le nombre de dés lancés et de dés gardés. Supposons par exemple que 4 dés sont lancés et que deux dés parmi ces 4 seront gardés : on parlera alors d'un jet de dés à 4g2 (ou 4 garde 2).

Les valeurs des dés gardés sont additionnées. Il est possible de garder les dés de son choix, mais il est en général recommandé de garder les dés ayant la valeur la plus importante pour maximiser ses chances de réussite. En revanche, il existe certains cas où il vaudra mieux garder les dés les plus faibles (minimiser les dégâts lors d'un duel ou d'une attaque sur un allié, résister à ses pulsions ou à l'hubris…).

Les dés sont explosifs : si une valeur de 10 (correspondant à la face "0") apparait sur un dé, on relance ce dé, et on additionne le total des valeurs obtenues avec ce même dé. Si un 10 est obtenu sur plus de dés qu'il faut garder, on calcule la valeur séparée de chaque dé puis on additionne les dés de son choix. Exemple : si un joueur doit lancer 3g2 et obtient trois 10, il relance ses trois dés, obtenant alors 6, 5 et 1. Ainsi, on considère que le joueur aura obtenu 16, 15 et 11 à son jet de dé, et peut donc sélectionner les deux scores à additionner.

Les jets de dés correspondent généralement à un jet de caractéristique ou de compétence. Dans le cas d'un jet de caractéristique, le joueur lance et garde un nombre égal au rang de la caractéristique choisie (exemple : Agilité g Agilité). Dans le cas d'un jet de compétence, le joueur lance un nombre de dés égal à la somme du rang de maîtrise de la compétence et du rang de la caractéristique associée, puis garde un nombre de dés égal au rang de la caractéristique associée. Cela correspond au jet (Caractéristique + Compétence) g (Caractéristique). Exemple : Domingo de Hazat a une Agilité de 3 et une compétence en épée longue de 2. Pour toucher son adversaire, il lancera (2 + 3) = 5 dés et en gardera 3, soit 5g3.

## 2 - Le Niveau de Difficulté ou ND

Tous ces jets de compétences doivent, pour aboutir, dépasser un seuil appelé Niveau de Difficulté ou ND. Ce ND est à la discrétion du MJ bien que certaines règles permettent d’en calculer quelques uns. La table suivante donne des ordres de grandeur pour les ND :

|  |  |
| --- | --- |
| ND | Difficulté |
| 5 | Enfantin (Pour un Vorox, battre un enfant humain au bras de fer) |
| 10 | Facile (Pour un Vorox, battre un humain au bras de fer) |
| 15 | Moyennement difficile (Faire fonctionner un objet technologique) |
| 20 | Difficile (Réparer un objet technologique) |
| 25 | Très difficile (Réparer un artefact de la Seconde République). |
| 30 | Exceptionnel (Remonter un artefact de la Seconde République, sans plan, à partir des pièces détachées) |
| 40 | Légendaire (Convaincre un Avestite que les psychomanciens de la Voie Invisible sont des gens bien sous tous rapports) |
| 50 et plus | Aberration statistique (Arrêter une armée de Symbiotes avec un discours sur les bienfaits de la non-violence). |

Il est en théorie toujours possible d’atteindre n’importe quel ND car tout 10 naturel parmi les dés gardés est relancé et ajouté au total (il est ainsi possible de faire 72 avec un seul dé, si on a de la chance bien sûr…).

## 3 - Les jets d’opposition

Un jet d’opposition est un jet de compétence ou de caractéristique pour lequel le ND n'est pas prédéfini, mais dépend des caractéristiques et compétences de l'adversaire. Dans ce cas, les deux adversaires lancent les jets concernés et le plus grand l’emporte (à condition bien sûr que le jet soit suffisant pour réussir l’action prévue).

Dans certains cas, les deux adversaires ne font pas le même jet. Par exemple, un jet de Baratin sera opposé à un jet d'Empathie. De la même manière, un jet de Jeu utilisera diverses caractéristiques, selon que le joueur aie envie d'appliquer sa connaissance des règles, son instinct ou son art de la triche.

## 4 - Les augmentations

Lorsque la réussite d'une action est assurée ou si le joueur (ou le MJ) veut appliquer un effet particulier à son action, il peut décider de prendre des augmentations pour améliorer sa réussite. Cela consiste à augmenter volontairement le ND d’une action. En règle générale, cette augmentation se fait par un ajout de +5 au ND. Les effets sont divers, de l'augmentation des dégâts au coup ciblé, en passant par l'élaboration de meilleures stratégies de guerre ou la découvertes de secrets bien gardés (le tout à la discrétion du MJ).

Le joueur ne peut pas prendre plus d’augmentations qu’il n’a de rang de Création et de rang de maîtrise dans la compétence associée à l’action qu’il veut réaliser. Si Dyn-2 Shelit a 4 en Cybernétique et 2 en rang de Création, il ne pourra pas prendre plus de 2 augmentations.

Certaines techniques ou sorts peuvent faire donner des augmentations gratuites à certaines actions. Cela signifie que le ND n’augmente pas mais que le personnage, s’il réussit son jet, bénéficie des effets d’une augmentation. Le joueur peut également choisir de maintenir les effets ordinaires, mais de baisser le ND de -5 pour effectuer plus facilement une action ardue. Le MJ a toujours la possibilité de conférer une augmentation gratuite supplémentaire s’il l’estime justifié (attaque d’opportunité par exemple…).

## 5 - La règles des dix dés

Quelles que soient les circonstances, personne ne peut lancer plus de dix dés. Les dés lancés supplémentaires deviennent alors des dés à garder. Si un joueur garde déjà dix dés, il bénéficie d’une augmentation gratuite par dé gardé supplémentaire.

## 6 - Les points de Création

Symbole de sa capacité à influencer sa destinée, le personnage peut utiliser des points de Création pour réussir une action exceptionnelle. Un point de Création permet en effet de lancer et de garder un dé supplémentaire pour toute action de son choix. Le personnage dispose de (rang de Création) points de Création. Il ne peut en utiliser qu’un par action sauf s’il dispose d’une technique ou d’un artifice particulier lui permettant d’en utiliser plusieurs. L'utilisation du point de Création doit être annoncée avant le jet de dé, et il n'est pas possible d'utiliser un point de Création a posteriori. Les points de Création sont restaurés en une nuit de sommeil ou quelques heures de méditation.

# Chapitre 3 : Les personnages

Dans ce chapitre seront détaillés ce qui définit un personnage : ses caractéristiques physiques et mentales, ses compétences, les avantages et désavantages qu’il peut présenter et surtout une liste non exhaustive d’écoles qui font de chaque personnage ce qu’il est.

## 1 - Création du personnage et faction

Le personnage commence avec un rang 2 dans chacune de ses caractéristiques et un rang 0 dans toutes ses compétences. Il choisit son concept de personnage (plutôt guerrier, social, subtil, pieux ou cybernétique…) ainsi qu'une race, une famille noble, une guilde ou un ordre auquel il appartient. Ce choix peut être multiple et influencera grandement son roleplay futur. Si une race xénomorphe est choisie, des avantages et inconvénients raciaux seront appliqués avant de passer aux étapes suivantes.

Le joueur peut ensuite choisir trois de ses caractéristiques principales (Création, Psy et Théurgie exclues), généralement dans les caractéristiques favorites de sa faction, pour les passer du rang 2 au rang 3.

Il dispose ensuite de 50 Points de Personnage ou pp (40 pp dans le cas d'un personnage xénomorphe), qui vont servir à construire son personnage. Il peut notamment :

- choisir une ou plusieurs faction(s) pour 15 pp chacune. Chaque faction choisie donne au personnage un pack de compétences de base liées à sa formation, ainsi qu'une technique spéciale liée à sa faction. Dans le cas où sa faction propose plusieurs techniques spéciales, le personnage doit choisir l'une d'entre elles ou payer 15 pp supplémentaires pour apprendre la seconde ;

- augmenter ses caractéristiques et/ou ses compétences au même coût en pp que leur augmentation par le biais de points d'expérience (voir la section "Expérience") ;

- acheter des avantages et/ou prendre des inconvénients pour récupérer des pp supplémentaires.

## 2 - Les races

Les personnages peuvent appartenir à diverses races qui conditionnent fortement leurs rapports avec le monde. Si le joueur décide de jouer une race xénomorphe, il disposera de modifications raciales détaillées ci-dessous. Les races xénomorphes sont développées dans le guide des Xénomorphes.

**Humain :** L’être humain est la race dominante sur les Mondes Connus. Il est en général défini par son ordre, sa famille ou sa guilde.

**Vorox :** Force +1, Constitution +1, Charisme -1, Intelligence -1, Tech -1, Ostracisme (4pp), Grand, pas de pouvoirs psy ou théurgiques. Un Vorox commence avec 40pp au lieu de 50 et dispose d'une capacité spéciale au choix.

**Ur-Obun :** Force -1, Psy ou Théurgie +1, Ostracisme (2pp). Un Ur-Obun commence avec 40pp au lieu de 50 et dispose d'une capacité spéciale au choix.

**Ur-Ukar :** Psy +1, Pulsions +2, Ostracisme (4pp). Un Ur-Ukar commence avec 40pp au lieu de 50 et dispose d'une capacité spéciale au choix.

## 3 - les caractéristiques

Les aptitudes physiques et mentales d’un personnage sont regroupées selon plusieurs caractéristiques. Néanmoins, chaque personnage n’a pas le même nombre de caractéristiques. En effet, si chaque individu (humain ou xénomorphe) dispose des 11 caractéristiques dites « universelles » (Force, Agilité, Dextérité, Réflexes, Constitution, Perception, Intelligence, Tech, Volonté, Charisme et le score de Création), certains naissent avec un don psychique (les psychomanciens) ou ont appris à maîtriser une certaine forme de magie divine (les théurges par exemple). A sa création, chaque personnage possède un rang de 2 à chacune de ses caractéristiques universelles et 0 aux caractéristiques divines et psy.

Les caractéristiques sont généralement échelonnées de 1 (déficience physique ou mentale) à 5 (spécialiste dans son domaine) pour un humain normal, mais peuvent aller en deçà ou au-delà dans de rares cas (xénomorphes, manipulations génétiques, cybernétique…).

Lors d'un jet de compétence, il faut associer la compétence utilisée à une caractéristique. Tout le problème consiste donc à associer la bonne caractéristique à la compétence associée. Voici quelques exemples :

**Force :** La force d’un personnage représente sa capacité à soulever, porter, pousser, transporter. Cette caractéristique quantifie sa puissance physique. Elle intervient naturellement dans la détermination des dommages engendrés lors d’un combat, et s’emploie aussi avec les compétences faisant appel à la puissance physique comme la nage, la course à pied ou l’escalade.

**Agilité :** L’agilité d’un personnage quantifie sa capacité à bouger son corps avec précision et grâce, que ce soit en combat au contact ou lors d'acrobaties. La plupart des jets de corps à corps ou de combat à mains nues se font avec l’Agilité.

**Dextérité :** La dextérité détermine l'habileté des doigts, et donc la capacité de manipuler des petits objets, tels que des armes à feu ou à énergie, mais aussi à crocheter ou à faire des tours de passe-passe.

**Réflexes :** Le score de réflexes traduit la vitesse de réaction de votre personnage ainsi que sa capacité d'esquiver les coups. Il détermine le ND pour être touché du personnage Le Réflexe s’emploie lorsqu’on veut utiliser une compétence sans avoir le temps de réfléchir.

**Constitution :** La constitution d’un personnage quantifie sa capacité à résister à la douleur et à la maladie, mais aussi à faire des actions d'endurance (triathlon, interprétation d'un spectacle de plusieurs heures…).

**Perception :** La perception traduit la capacité à percevoir le monde par vos 5 sens. Cela est utile pour détecter une présence ou pour tirer sur une cible fixe par exemple.

**Intelligence :** L’intelligence représente la capacité à déjouer des énigmes et à résoudre des problèmes intellectuels, faisant appel à l’abstraction. Elle est utile pour toutes les compétences de Connaissance, mais elle peut intervenir si le personnage doit réfléchir à une manière inhabituelle d'utiliser une compétence.

**Tech :** Cette caractéristique représente la capacité du personnage à utiliser, comprendre et bricoler des objets technologiques. C'est la seule caractéristique universelle pouvant atteindre le score de 0, ce qui caractérise une créature à l'état sauvage. Elle permet de bricoler un appareil technologique, mais aussi de l'utiliser efficacement.

**Charisme :** Le charisme reflète la capacité du personnage à entrer en empathie avec son entourage, à s’accorder avec lui et à tenter de le convaincre. C'est le cas de compétences telles que Représentation ou Influence.

**Volonté :** La volonté représente la conviction et la résistance mentale d’un personnage (Force d'âme), mais aussi sa foi.

**Création :** Le score de Création est le don que le Pancréateur a fait aux êtres lors de la création du monde. Il révèle la capacité d’un personnage à changer son destin. Le score de Création quantifie la possibilité pour un personnage d’accomplir des actes héroïques ou exceptionnels, en utilisant des points de Création, dont le nombre est égal au rang de Création(voir Chapitre 2). Le rang de Création ne s’emploie que pour les compétences relevant du mysticisme ou de la rigueur ascétique. Il arrive que parfois il puisse représenter l’intuition d’un personnage par rapport au sens du destin.

**Psy :** Un personnage peut naître avec des capacités psy, qui se révèlent généralement vers l’adolescence, bien qu’il existe des cas rares où ces pouvoirs se révèlent très jeunes ou très vieux. Ces personnages ont toujours un signe particulier (permanent, chronique, qui ne sont visibles que lorsqu’il utilise ses pouvoirs, etc…) qui les différencie du commun des mortels. Le rang de Psy est utilisé avec les différentes voies de psychomancie, chacune représentée par une compétence.

**Théurgie :** Un personnage très pieux peut avoir un rapport privilégié avec le Pancréateur, et disposer temporairement d’une partie de ses pouvoirs. De même que pour les psychomanciens, le théurge possède un stigmate (généralement un symbole divin) qui le différencie des autres.

Ces exemples ne constituent pas une règle et la caractéristique associée est finalement choisie par le MJ. Ainsi si un personnage tente de séduire au moyen d’un billet doux, il fera probablement plus appel à son intelligence qu’à son charisme, ce qui ne serait pas le cas s’il discutait en tête à tête avec sa cible. De même, l’analyse d’une arme ou d’une stratégie l’employant fera plutôt appel à l’intelligence qu’à l’agilité…

## 4 - Les compétences

Les personnages sont également caractérisés par ce qu’ils savent faire. Tout ceci est décrit par leurs compétences. Celles-ci se divisent en compétences innées et compétences acquises. Certaines compétences sont réservées à un groupe particulier de personnages (en général, la Ligue Marchande pour les compétences technologiques). Elles sont classées selon 10 catégories, et leur score peut varier de 0 à 10.

Certaines compétences n’ont pas besoin d’entraînement spécifique pour que le personnage s’en serve. Pas besoin d’entraînement particulier pour donner un coup de poing, appuyer sur une gâchette ou détecter une personne suspecte. Même avec un score de 0, ces compétences peuvent s’utiliser sans pénalité. Ces compétences sont : Combat à mains nues, Connaissance des Mondes Connus, Connaissance de la faction du personnage, Connaissance de la planète du personnage, Discrétion, Influence, Mêlée, Observation, Tir, Vigueur.

Contrairement aux compétences innées, il est difficile de s’improviser acteur ou diplomate, et quasiment impossible de faire ses preuves en pilotage de vaisseau spatial ou en réparation de machines pensantes. Avec un score de 0, ces compétences seront utilisées avec un malus variable (à la discrétion du MJ), voire inutilisables (même avec la meilleure des chances, difficile de réciter la liste des présidents qui se sont succédés durant toute la Seconde République).

### Analyse

**Bureaucratie :** Le personnage sait reconnaître les documents officiels, se sent à l’aise dans une bibliothèque… Cette compétence permet également de falsifier des documents (ce qui est proscrit par la loi) et de reconnaitre les documents contrefaits. La corruption dépend également de cette compétence.

**Enquête :** Cette compétence permet de mener l'enquête, tant d'un point de vue recherche (fouilles bibliographiques à l'aide de livres ou de machines pensantes) que physique (recherche d’indices, interrogatoire de suspects, fouille d'un lieu ou d'une personne).

**Guerre :** Le personnage est entraîné à plusieurs aspects des sciences de la guerre, de la tactique militaire à la logistique, en passant par l'exploitation efficace d'un service de renseignements.

**Médecine :** Permet de faire un diagnostic, soigner les hémorragies graves, utiliser de la haute technologie médicale, etc…

**Observation (compétence innée) :** Lorsque le personnage détecte naturellement ou inconsciemment quelque chose, sa compétence d’Observation entre en jeu (s’il s’agit d’une détection « forcée », la compétence Enquête est plus appropriée). Il peut ainsi détecter une embuscade, quelque chose de caché, des personnages déguisés, ou remarquer quelque chose d’anormal.

**Premiers secours :** Cette compétence permet de savoir ce qu’il faut faire lorsqu’un événement menace la santé de quelqu’un. On peut ainsi arrêter une hémorragie, bricoler une attelle ou utiliser un MedPac.

### Combat

**Archerie :** Permet d’utiliser un arc ou une arbalète. Pour un tir en combat, l’Agilité sera utilisée. Pour un tir sur cible, on utilisera plus volontiers la Perception.

**Armes à énergie** : Le personnage sait utiliser les armes de tir à énergie (laser, blaster), ce qui implique la gestion de la baisse d'énergie et de la surchauffe provoquées par ces armes.

**Armes antiques** : Permet d'utiliser et d'entretenir les armes antiques de mêlée à énergie (épée de brume, épée monofilament, épée plasma…). A cause de l'absence de lame et de leur usage aléatoire, un entraînement spécifique est requis pour ces armes avancées.

**Armes lourdes** : Cette compétence permet d'utiliser les armes lourdes à tir direct ou indirect. Ceci inclut les armes de très fort calibre montées sur un véhicule ou un trépied (mitrailleuse, tourelle laser), ainsi que les mortiers, balistes, canons et missiles.

**Armes de jet :** Lancer un couteau est une chose, faire en sorte que sa lame se plante dans l’ennemi en est une autre. Cette compétence permet d’utiliser diverses armes de jet lancées à la main.

**Combat à mains nues (compétence innée) :** Cette compétence concerne le combat sans armes (ou à la rigueur le poing américain ou équivalent).

**Défense :** Cette compétence permet au personnage de développer sa défense. Son score de défense s'ajoute au ND pour être toucher. De plus, il peut se mettre en défense totale en lançant un jet de (Réflexes + Défense)g(Réflexes), dont le résultat se substitue à son ND pour être touché jusqu'à son prochain tour, mais qui empêche le personnage d'attaquer pendant ce temps.

**Explosifs** : Cette compétence permet de placer des explosifs pour obtenir un effet précis et limité (ouvrir une porte, faire effondrer un pont…). Les grenades dépendent de cette compétence pour l'activation et pour estimer le meilleur usage à en faire ; leur lancer dépend de la compétence Armes de jet.

**Mêlée (compétence innée) :** Permet l’utilisation d’armes au corps-à-corps (lames, bâtons, fouets…).

**Tir (compétence innée) :** Cette compétence implique l’utilisation d’armes à feu portables (revolvers, fusils, pistolets-mitrailleurs). Elle ne permet pas l'utilisation d'armes lourdes, ni d'armes à énergie (lasers, blasters).

**Arbalète (sans score) :** Cette spécialisation d'Archerie coûte 2 points, et permet d’utiliser cette arme de tir particulière.

### Communication

**Alphabet (sans score) :** Le personnage sait lire et écrire sa langue natale et (pour certains xénomorphes) le teyrien. Même parmi les hommes libres, l’apprentissage de la lecture n’est pas une chose évidente. L’apprentissage d’un alphabet coûte 2 points et nécessite évidemment de connaître la langue employée. Il faut reprendre cette compétence pour chaque alphabet différent, qu’elle soit issue des Mondes Connus (Teyrien, Latin, Technoteyrien), des xénomorphes (Obun, Ukar, Vorox), ou des barbares (Vuldrok, Kurgan).

**Baratin** : Le baratin permet de se sortir d'une situation embarrassante, ou plus simplement de mentir de façon convaincante. Le personnage est également capable de marchander par le biais de cette compétence.

**Commandement :** Cette compétence permet de se faire obéir plus facilement de ses soldats ou de ses inférieurs, identifier leurs compétences et savoir les utiliser au mieux. Elle permet aussi de susciter la passion à une foule par le biais d’un discours passionné, ce qui est utile aux politiciens, aux avocats ou aux prêtres.

**Empathie :** Cette compétence permet de deviner les motivations d’un interlocuteur, de prévoir ses réactions ou de deviner s’il ment.

**Etiquette :** Cette compétence permet de connaître les codes de la noblesse ou d’autres groupes.

**Influence (compétence innée) :** L'influence est la capacité de faire dévier les gens de leur façon habituelle de penser. Cette compétence regroupe notamment la capacité de charmer ou d'intimider un interlocuteur, mais aussi de présenter des arguments concis et persuasifs lors d'un débat.

**Langue :** La plupart des personnes ne parle que sa langue natale et (pour les xénomorphes) le teyrien. Un rang 1 permet de demander son chemin, un rang 5 dénote une connaissance d’érudit de la langue, dépassant sans doute celle des autochtones. Outre les langues ordinaires (voir la compétence Alphabet), de nombreux dialectes locaux existent (patois, argot Fouinard, Langue fleurie al-Malik…).

### Connaissances

**Connaissance des Mondes Connus (compétence innée) :** Cette compétence révèle ce que le personnage connaît sur les Mondes Connus, et sur les spécificités des planètes les plus connues. Cette compétence permet aussi de savoir approximativement où se situe tel ou tel système solaire.

**Connaissance (faction) :** Le joueur connaît certaines informations sur un groupe d’influence (famille, ordre, guilde), comme par exemple les noms des principaux dirigeants, leurs zones d’influence, etc… La connaissance de la faction du personnage est une compétence innée.

**Connaissance (objet) :** Le joueur choisit une connaissance spécifique. Connaissance (Rapière) permet par exemple de connaître les meilleurs fabricants, différents styles de fabrication, etc.

**Connaissance (planète) :** Le personnage connaît la faune et la flore de la planète, ainsi que les légendes qui y circulent, le nom des dirigeants, etc. La connaissance de la planète du personnage est une compétence innée.

**Connaissance des routes stellaires (compétence de guilde) :** La connaissance globale des systèmes solaires qui forment les Mondes Connus et les routes stellaires qui les relient entre eux est essentielle pour voyager dans l'espace.

**Connaissance (système) (compétence de guilde) :** La connaissance d'un système planétaire en particulier permet d'apprendre où sont les bases pirates et comment les éviter, comment exploiter les anomalies gravitationnelles afin de voyager plus vite… Bénéficier des connaissances d'un Aurige sur un système donné peut éviter de perdre trois mois pour la recherche d'une base de la Seconde République.

**Connaissance (xénomorphe) :** Un personnage qui veut connaître une race particulière de xénomorphe doit acquérir cette compétence.

**Connaissances autres :** A la discrétion du MJ, de nombreuses connaissances spécifiques peuvent être crées.

**Dressage :** Certains personnages sont spécialisés dans le dressage de chiens, chevaux ou créatures plus exotiques. Plus l’animal ou le monstre à dresser est dangereux, grand, sauvage et plus un rang important est nécessaire. Ils sont également plus enclins à comprendre les comportements des animaux.

**Théologie :** Cette compétence détermine le niveau de connaissance religieuse du personnage, et peut participer à une discussion théologique ou trouver l’inspiration pour faire un sermon. Le niveau de théologie du personnage n’est pas forcément représentatif de la foi du personnage.

### Conduite

**Conduite :** Le personnage sait piloter un type d’engin, et éventuellement de réparer les pannes simples (Vaisseau spatial, Véhicule terrestre, Véhicule nautique, Véhicule aérien, Attelage…). La conduite de vaisseaux spatiaux est réservée aux guildiens.

**Equitation :** Le personnage sait monter un animal. Il peut faire un saut avec sa monture ou faire du combat monté.

### Création

**Artisanat :** Le personnage sait fabriquer des objets et évaluer leur qualité dans un domaine à définir (Cartographie, Charpenterie, Cordonnerie, Couture, Cuisine, Forge, Joaillerie, Maçonnerie, Poterie, Serrurerie, Tissage…).

**Art :** Le personnage est doué pour un art à définir (Broderie, Calligraphie, Composition musicale, Dessin, Enluminure, Peinture, Poésie, Rhétorique, Sculpture, Vitrail…). Il sait évaluer une œuvre, voire y reconnaître la patte d’un artiste.

**Déguisement :** Grâce à cette compétence, le personnage peut se travestir et tenter de passer pour quelqu’un d’autre. Quiconque tente de le démasquer doit réussir un jet de Perception+Observation. Un humain se déguisant en xénomorphe aura des difficultés à être convaincant face à des xénos de la même espèce. Cette compétence va souvent de pair avec la compétence Interprétation (Comédie).

**Interprétation :** Certains personnages vivent de leurs spectacles et sont appelés à faire des représentations. La gestion du trac et l’organisation de la représentation sont gérées par cette compétence. Une spécialisation doit être définie (Chant, Comédie, Danse, Instrument de musique à définir, Récital).

**Jeu :** Outre le fait de savoir comment jouer et de savoir élaborer une stratégie efficace, le personnage sait également tricher et débusquer les tricheurs.

### Méfaits

**Connaissance de la rue :** Cette compétence permet de se débrouiller dans les quartiers « chauds ». Un personnage doté de cette capacité reconnaîtra d’un coup d’œil les signes employés par les vendeurs de drogues, tenants de casino, gérants de maison close… Il peut également écouler des marchandises volées, récupérer des rumeurs, estimer le prix d'un objet…

**Crochetage :** Cette compétence consiste à ouvrir un coffre ou une porte fermée à clef. L’utilisation de cette compétence est proscrite.

**Discrétion (compétence innée) :** Cette compétence permet de passer inaperçu que ce soit en se dissimulant dans l’ombre ou bien en se fondant dans la foule. Elle permet également de se déplacer sans bruit.

**Prestidigitation :** Le personnage peut faire « apparaître » ou « disparaître » des petits objets en les transférant rapidement de ses mains à ses poches, manches, etc. Cette compétence est très utile pour voler ou dissimuler des petits objets. Inutile de dire que le vol est proscrit par la loi.

**Torture :** Un suspect récalcitrant aura tendance à se confier plus volontiers si le personnage fait usage de la torture physique ou mentale. Attention cependant à ce que les autorités ou l’Eglise ne soit pas au courant des traitements infligés à la victime.

### Occultisme

**Alchimie :** Le personnage est initié à cette science des matériaux. Il est capable de créer des potions, ou de transmuter la matière. Il sait également identifier la pureté d’une substance (savoir si des pierres précieuses sont vraies, si un vin est empoisonné…). L’utilisation de cette compétence nécessite un laboratoire d’alchimie. Attention, l’Inquisition voit d’un mauvais œil les alchimistes.

**Connaissance des rituels :** Cette compétence, généralement réservée aux prêtres, représente la connaissance qu’a le personnage des rituels théurgiques (composants nécessaires, prières, versets, gestuelle…). Les théurges utilisent cette compétence pour réaliser leurs rituels.

**Voies psy :** Cette compétence, généralement réservée aux psys, permet d'utiliser les pouvoirs psys d'une voie particulière. Chaque voie doit être développée séparément.

### Physique

**Athlétisme** : A la différence de la Vigueur, l'Athlétisme représente l'entraînement du sportif. La pratique de tout sport (sprint, sport collectif…) utilise cette compétence. Elle permet aussi de réaliser sauts périlleux et acrobaties en tout genre et gère l'équilibre du personnage ainsi que sa capacité à se rétablir sans dommage lorsqu’il tombe de haut.

**Force d’âme :** Cette compétence (acquise au prix de longues années d’entraînement) permet de s’affranchir de la douleur, la faim, la privation de sommeil, la torture, le manque d’air… Le personnage peut également résister plus facilement aux pouvoirs mentaux, notamment les lectures ou les intrusions empathiques ou télépathiques.

**Survie :** En environnement hostile (sauf milieu urbain), le personnage sait se construire un abri, faire du feu, chasser, pêcher, trouver des plantes comestibles ou médicinales, suivre une piste…

**Vigueur (compétence innée) :** Mesurant l'aptitude physique naturelle du personnage, cette compétence est utile lorsqu'une action physique est effectuée : escalader, sauter, courir sur de longues distances, nager, retenir son souffle…

### Sciences et techniques

**Machine pensante (compétence de guilde) :** Cette compétence permet d’utiliser ces étranges machines issues de la Seconde République.

**Scaphandre (sans score, compétence de guilde) :** Evoluer dans l’espace n’est pas une chose aisée, et toute action physique entreprise dans ces conditions reçoivent une pénalité de -10. Cette compétence (qui coûte 2 points) permet de s’en affranchir.

**Science (compétence de guilde) :** Les sciences peuvent être utiles dans de nombreuses situations. Chaque domaine scientifique (Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Biologie, Chimie, Cybernétique, Génétique, Géologie, Ingénierie, Météorologie, Politique, Physique, Psychologie, Terraformation, Xénobiologie, etc…) doit être appris séparément. A noter que le score de compétence Science : Terraformation ne peut pas excéder les scores de Biologie, Géologie et Météorologie.

**Technologie (compétence de guilde) :** La version appliquée des sciences. Dans son domaine, le personnage sait faire des réparations, mais également perfectionner l’objet. Chaque domaine (Bricolage, Machine pensante, Cybernétique, Electricité, Mécanique, Haute technologie, etc…) doit être appris séparément.

## 5 - Les avantages/inconvénients

Les listes suivantes ne prétendent pas être exhaustives et les MJ sont invités à en créer d’autres en fonction des besoins de leurs scénarios ou pour la cohérence des personnages.

### Avantages :

**Allié (1 à 10pp) :** Le personnage connait des personnes pouvant lui venir en aide. Il peut s'agir d'un simple contact sur une planète (logeur, revendeur d'armes) à l'ami très haut placé (haut clergé), en passant par une relation de protectorat de la part d'une faction ou de liens familiaux très forts.

**Ambidextre** **(5 pp)**: Le PJ peut utiliser une arme de la main de son choix sans malus, ou prendre une 2ème arme ne lui conférant qu’un malus de 5 au ND pour toucher aux deux attaques. Un personnage non ambidextre se servant de deux armes a un malus de 5 à sa main forte et 15 à l’attaque supplémentaire.

**Arme antique (10 pp) :** le personnage possède une arme technologique extrêmement rare datant de la Seconde République (épée de brume, épée monofilament, épée plasma, disrupteur neural, écran psi).

**Baroudeur (2pp) :** Le PJ ajoute 1g1 à tous ses jets de connaissance de la rue, connaissance des mondes connus ou connaissance d'une planète au choix.

**Beauté exceptionnelle (1 à 3 pp)** : Le PJ ajoute 1g1/2g2/3g3 à toute tentative de séduction.

**Charte impériale (4pp) :** Le personnage, obligatoirement noble, est un Chevalier Errant. Il dispose d'un salaire de 1000 fénix d'or par an et d'une autorisation d'emprunter gratuitement sur tous les vaisseaux spatiaux de l'Empire. En contrepartie, il représente le pouvoir impérial et doit obéir à un code d'honneur.

**Clé de saut (2pp) :** Le personnage possède une clé de saut permettant le voyage entre deux planètes reliées par un portail (aller et retour). Les clés de saut sont détenues par les Auriges et par les plus hautes sphères de la noblesse et de l'Eglise. Tout autre personnage qui détiendrait une clé de saut doit le dissimuler sous peine d'exécution.

**Convent (2pp) :** Le PJ appartient à un convent de psychomanciens. Il peut bénéficier d'enseignement de la part de ses membres, ainsi que d'aide et de protection ponctuelle. En contrepartie, le personnage a des obligations envers ce convent. L'appartenance à un convent est illégale par l'Eglise, et sévèrement réprimée.

**Courageux (2pp) :** le PJ gagne 1g1 pour convaincre les autres d’agir dans une situation dangereuse.

**Cybernétique (variable) :** le joueur et le Mj doivent se mettre d’accord sur les implants cybernétiques, leurs effets et leurs coûts en pp.

**Don inné/bagage génétique (pp variable)** : Le PJ bénéficie d’un don particulier comme prescience, lycanthropie ou empathie avec les animaux… à la discrétion du MJ (avec les conséquences que cela peut comporter).

**Education extraterrestre (2pp)** : Le personnage a été élevé par une espèce xénomorphe (à définir). A la création de personnage, il prend la langue de l'espèce xénomorphe comme compétence innée au lieu de la langue teyrienne. De plus, la compétence empathie peut s'appliquer sans malus à cette espèce. Il sera toutefois mal vu des personnages xénophobes.

**Eloquent (2 pp)** : Chaque fois que le PJ tente de réussir quelque chose par le langage, il gagne 1g1. Cette compétence demande tout de même un minimum d’investissement dans le roleplay.

**En éveil (2pp) :** le PJ gagne 1g1 à tous ses jets de perception quand l’un de ses rivaux ou ennemis est dans les parages.

**Excellente mémoire (2 pp)** : Chaque fois que le PJ tente de se rappeler quelque chose, il ajoute 1g1 à son tirage.

**Grand (2 pp)**: Le PJ ajoute 5 à ses jets de dommage au corps à corps.

**Informaticien brillant (2pp) :** le PJ gagne 1g1 pour utiliser, programmer… une machine pensante.

**Intrépide (4 pp)** : Immunité à la peur.

**Jeune prodige (5 pp)** : le nombre d’augmentations dans la compétence choisie n’a plus de limite. Ne peut-être pris qu’une seule fois.

**Leader-né (4 pp)** : Si le PJ possède une compétence au rang 3, les troupes sous ses ordres qui utilisent cette compétence bénéficient d’un rang supplémentaire.

**Maîtrise des pouvoirs facile (5pp par voie de psychomancie) :** pour tous les pouvoirs de la voie choisie, le personnage maîtrise le pouvoir quand son score d’apprentissage atteint 1+niveau du pouvoir.

**Mécano de génie (2pp) :** le PJ gagne 1g1 à tous ses jets de Technologie.

**Novateur (2pp) :** le PJ gagne 2g2 pour inventer un appareil nouveau.

**Perspicace (2pp) :** le PJ gagne 1g1 pour déceler le mensonge.

**Pieux (2pp) :** le PJ gagne 1g1 pour toutes les interactions sociales avec l’Eglise (sauf l’Inquisition).

**Pilote d’élite (2pp) :** le PJ gagne 1g1 à tous ses jets de conduite.

**Pouvoir spécialisé (variable) :** le PJ psychomancien a un bonus de 1g1 quand il utilise son pouvoir dans des conditions particulières (ex : sur des choses non organiques, sur des xénomorphes…)

**Prédilection (5 pp)**: le PJ ajoute 1g1 à tous ses jets utilisant l’arme choisie.

**Quelconque (3 pp)** : Toute action destinée à reconnaître le PJ voit le ND augmenté de 10.

**Rapide (5 pp)** : Le PJ ajoute 1g1 à son initiative.

**Réflexes de combat (5 pp)** : Le PJ peut échanger son initiative avec le personnage ayant l’initiative juste au dessus de la sienne.

**Relique sainte (1 à 10pp) :** Le personnage détient une relique sainte qui améliore ses compétences en théurgie (de la réserve de points d'Anima aux bonus accordés pour certaines voies). L'apport en bonus est variable en fonction du coût en pp.

**Réseau d’informateurs (1 à 4pp)** : Le PJ possède plusieurs informateurs. La taille du réseau est variable selon le nombre de pp utilisés : une ville/une planète/tous les fiefs d’une famille/les Mondes Connus.

**Rétablissement rapide (2pp)** : Le PJ récupère comme s’il avait un rang de constitution plus élevé de 1.

**Riche (1 à 10 pp)** : Le PJ commence avec une richesse initiale pouvant aller de 250 à 5000 fenix d’or en fonction du nombre de pp dépensé.

**Secret (1 à 5 pp) :** Le personnage connaît un secret, dont l'importance varie en fonction du coût en pp. Il peut s'agir d'un moyen de pression contre un noble, ou de la connaissance de l'emplacement d'un monde perdu.

**Style de combat (5pp) :** Le personnage a appris un style de combat particulier. Il peut bénéficier des bonus de la posture de combat, et peut accomplir certaines manœuvres de combat si les prérequis sont satisfaits. Chaque style de combat doit être acheté séparément.

**Tireur rapide (2pp)** : le PJ ajoute 1g1 à son initiative pour le premier round du combat uniquement, en cas d'utilisation d'armes à distance (Tir, Armes à énergie, Armes de jet).

**Titre (1 à 10 pp) :** Le PJ est haut placé dans sa hiérarchie, que ce soit dans la noblesse, le clergé ou la guilde à laquelle il appartient. Les personnages très hauts placés risquent cependant d'avoir des obligations leur empêchant une totale liberté pour partir à l'aventure.

### Inconvénients :

**Amères fiançailles (3 pp)** : Le PJ est fiancé à une personne non aimée et ne peut se soumettre aisément à la pression sociale ou à son devoir.

**Amour sincère (3 pp)** : Le PJ aime sincèrement quelqu’un. Chaque fois que la personne aimée est dans la balance, le PJ doit dépenser un point de Création pour pouvoir choisir l’autre solution. Si il perd l’amour de cette personne, le PJ ne peut plus utiliser de points de Création jusqu’à ce qu’il le reconquiert ou bien qu’il perde un rang de Création pour mettre un terme à ses sentiments.

**Asocial (2 / 4 pp)** : Le PJ a une pénalité de 5 ou 10 sur ses jets sociaux.

**Bas peuple (5 pp) :** Le PJ n'est pas affilié à la noblesse, à la Ligue Marchande ou à une branche autorisée de l'Eglise Universelle. Il peut s'agir d'un vassal, d'un ecclésiastique païen, d'un Franc Marchand, d'un esclave… et cela peut influencer les interactions avec les gens que le personnage rencontre. Le PJ ne peut pas prendre d'école à la création du personnage.

**Bâtard (1 pp) :** le personnage est l'enfant bâtard d'un noble. Il peut acheter un titre de noblesse, mais ne recevra aucun héritage. De plus, il sera toujours moins bien considéré que ses pairs.

**Blessure permanente (3 pp)** : Le PJ possède une blessure inguérissable et le premier rang de blessure reste toujours rempli.

**Borgne (3 pp)** : Tous les jets utilisant la vue subissent un malus de +10 au ND.

**Commère (3 pp)** : Le PJ subit un malus à son ND de +10 pour dissimuler ses secrets lorsqu’on l’interroge.

**Compulsif (2 / 3 / 4 pp)** : Le PJ doit réussir un jet de Force d'âme ND 15 / 20 / 25 pour résister à sa pulsion (alcool, sexe, drogue, faire une connerie (si si !!!!)).

**Contrariant (3 pp)** : Le PJ doit réussir un jet de Force d'âme ND 20 pour éviter d’intervenir dans les situations tendues.

**Côté obscur (variable)** : Le PJ théurge ou psychomancien n’a pas eu dans son passé une ligne de conduite très noble. Il commence avec un score de Hubris ou Pulsions augmenté de 1 par tranche de 2pp récupérés.

**Couard (3 / 5 pp)** : Le PJ voit ses ND augmentés de 5 / 10 dès qu’il combat une créature monstrueuse ou quelqu’un qui a une réputation horrible

**Crédule (3 pp)** : Le ND pour convaincre le PJ est de 5.

**Cupide (3 pp)** : Le PJ rêve toujours d’obtenir plus de richesses ou de possession. Il est donc plus facilement corruptible.

**Dépendance (2 à 4pp) :** Le PJ est dépendant à une substance et doit en consommer au moins une fois par semaine (2pp). La dépendance peut être forte (3 doses par semaine minimum ; +1pp). Cette substance peut être rare ou illégale (+1pp). Les symptômes de manque varient selon la substance.

**Déshonoré (3 pp)** : Le PJ est objet de moqueries et de quolibets suite à une action de son passé. Tant qu’il n’a pas accompli un exploit, il subira toujours ce préjugé des autres.

**Douillet (5 pp)** : Le PJ voit ses ND pour toucher augmenté de +5 à chaque niveau de blessures (à l’exception du premier).

**Etat sauvage (8pp) :** Le personnage commence avec un score en Tech de 0. Cela se traduit en roleplay par un personnage avec un niveau technologique préhistorique. Il sera désemparé devant le moindre objet technologique (jusqu'à la serrure à loquet), et ne peut utiliser que les armes les plus basiques (massue, arc rudimentaire, jet de pierres). De plus, l'usage d'armures est interdit au-delà de la protection de cuir simple. En raison de leurs caractéristiques raciales, le coût de cet inconvénient n'est que de 3pp pour les Vorox.

**Excommunié (5pp) :** le personnage a été excommunié par l’Eglise, ce qui signifie qu’il n’a plus qu’une chance. Au prochain crime contre la loi ou la doctrine de l’Eglise, il sera exécuté.

**Faible (5 pp)** : Le PJ a le rang d’une caractéristique physique de départ à 1.

**Faiblesse mentale (5 pp)** : Le PJ a un rang d’une caractéristique mentale de départ à 1.

**Faiblesse devant le destin (5 pp)** : Le PJ commence avec un rang de Création de 1.

**Famille infâme (1pp) :** la famille du personnage est tristement célèbre, et cela peut influencer les gens que le personnage rencontre.

**Fanatique (2 pp) :** lorsque quelque chose est en désaccord avec ses croyances religieuses, le PJ doit réussir un jet de Force d'âme ND 15 pour garder son calme.

**Fascination (1 pp)** : Le PJ est captivé par quelqu’un ou quelque chose et doit réussir un jet de Force d'âme ND 15 pour s’en soustraire.

**Fier (1 pp)** : Le PJ est fier et doit réussir un jet de Force d'âme ND 15 pour résister à l’envie de relever un défi.

**Flétrissure (1pp) :** le personnage arbore une marque indélébile le désignant comme ancien criminel.

**Impétueux (2 pp)** : Le PJ doit réussir un jet de Force d'âme ND 15 pour éviter de s’emporter suite à un affront.

**Incapable de mentir (5 pp)** : Le PJ ne peut pas mentir et toutes ses tentatives se solderont par un échec.

**Incrédule (3 pp)** : Le PJ ne croit jamais ce qu’on lui dit et a besoin de tout vérifier par lui-même.

**Joli cœur (1 à 4 pp)** : Toute tentative particulière de séduction du PJ bénéficie d’une augmentation gratuite par pp.

**Laid (1 à 3pp) :** les tentatives de séductions du PJ ont un ND augmenté de 5/10/15.

**Maîtrise du pouvoir difficile (5pp) :** le psychomancien a des difficultés pour maîtriser ses pouvoirs. Le score d’apprentissage à atteindre pour chaque sort est doublé.

**Mauvaise réputation (1 à 3pp) :** le personnage a un malus au ND de +5 / +10 / +15 pour la majorité de ses actions sociales.

**Obligation (1 à 3pp) :** le personnage a un devoir auquel il ne peut pas échapper. Il s’agit d’une obligation gênante/dangereuse/extrême.

**Obnubilé (3 pp)** : Le PJ est véritablement obnubilé par une tâche ou par quelqu’un. Rien ne pourra l’en détacher et il finira toujours par y revenir.

**Orgueilleux (2pp) :** lorsque qu’il est insulté, le PJ doit réussir un jet de Force d'âme ND 15 pour garder son calme.

**Ostracisme (2 ou 4pp) :** l’individu vient d’une race ou d’un peuple très mal considéré par la population et les autorités des Mondes Connus. Les membres de son peuple sont en général mal vus (2pp) voire réduits quasiment systématiquement en esclavage (4pp).

**Paria (2 pp)** : Le PJ est rejeté par sa famille, son groupe d’origine ou parfois même son monde natal.

**Petit (2 pp)** : Le PJ lance un dé de moins lorsqu’il utilise une arme contondante et/ou lourde, qu'il s'agisse d'une arme de mêlée, à feu ou à énergie.

**Phobie (variable)** : Le PJ voit les ND de toutes ses actions augmenté de 5 par pp gagné lorsqu’il est en contact avec l’objet de sa phobie. Le taux de change peut être modifié en fonction de la phobie en question.

**Pouvoir limité (variable) :** le PJ psychomancien ne peut utiliser son pouvoir dans des conditions particulières, à moins d’utiliser un point de création (ex : sur de la matière organique, sur des humains…).

**Recherché (variable)** : Le PJ est recherché pour un crime (qu’il a commis ou non). Le nombre de pp gagnés dépend de la gravité du crime qui lui est imputé.

**Sombre secret (5 pp)** : Le PJ est le dépositaire d’un secret dont la découverte entraînerait irrémédiablement son exécution.

**Stigmate (variable) :** le PJ psychomancien (plus rarement théurge) a un stigmate qui le distingue de la population « normale ». Le stigmate peut être grave (2pp), effrayant (3pp) ou impie (4pp)

**Vendetta (1 à 4 pp)** : Le PJ s’est attiré le courroux d’un groupe, d’une secte, d’une organisation… Le gain en pp peut varier en fonction du groupe en question.

**Vœu (variable)** : le PJ prêtre a fait vœu de chasteté (1pp), de pauvreté (2pp), de silence (3pp), ou autre chose…

## 6 - Equipement

Les joueurs commencent avec un équipement. Celui-ci dépend de la faction et de la profession du personnage, mais aussi de ses avantages et inconvénients (riche, arme antique, état sauvage…). Il est laissé à la discrétion du MJ.

## 7 - Expérience

Lorsque les personnages accomplissent des actions, ils acquièrent des points d’expérience ou px (à la discrétion du MJ). Ceux-ci peuvent alors être utilisés comme les points de personnage pour acquérir des compétences à un rang plus élevé ou bien augmenter des caractéristiques.

Pour augmenter une caractéristique d’un rang, il faut dépenser un nombre de px égal à 4 fois le nouveau rang, sauf pour la Création, la Psy et la Théurgie qui en demandent 6 fois le nouveau rang. Ainsi pour passer du rang 2 au rang 3 d’agilité, il faut investir 4x3 = 12 px. En revanche, passer du 4 au 5 coûtera 4x5 = 20 px. Le changement du rang 2 au rang 3 de Création coûte 6x3 = 18 px et ainsi de suite. Chaque rang doit être acheté un par un, il n'est pas possible de passer de 0 à 4 en Psy pour 24 px.

Pour augmenter une compétence, il faut payer un nombre de px égal au niveau supérieur. Ainsi il faut 1 px pour acquérir une compétence, 2 px pour passer du rang 1 au rang 2, 3 px pour passer du rang 2 au rang 3, et ainsi de suite.

L’augmentation d’une caractéristique ou d’une compétence doit se faire en accord avec les actions réalisées par le PJ au cours des aventures précédentes. Il serait aberrant d’améliorer sa caractéristique Tech si le personnage a passé son temps à lutter à mains nues contre des bêtes sauvages. Ainsi, à moins d'une situation exceptionnelle, une même caractéristique ou une même compétence ne peut pas être augmentée de plus d'un rang entre deux sessions de jeu. Par ailleurs, l’acquisition ou l’amélioration de certaines compétences peut s’accompagner d’un entraînement parfois long (quelques semaines, mois ou années) et coûteux…

Si le personnage trouve un maître compréhensif et après le temps et l'argent nécessaire à son apprentissage, il peut aussi dépenser des px pour apprendre une technique spéciale d'une faction, au prix de 15px par technique. Cela ne permet pas d'apprendre les compétences de base liées à la faction.

Enfin, le personnage peut, par le biais de dépense de px, acquérir de nouveaux avantages ou racheter des inconvénients afin de les annuler. Ceci doit être fait en accord avec le MJ, et dans la logique des actions passées (un bras amputé ne va pas repousser spontanément, mais peut-être que technologie médicale de la Seconde République découverte lors d'une précédente aventure permet la reconstruction cellulaire). Par ailleurs, le coût en px est doublé par rapport au coût en pp.

# Chapitre 4 : Le combat

Le combat prend une grande place dans le jeu et il convient donc de rappeler ses quelques règles. Rappelons qu’elles ne sont qu’un fil conducteur et que le maître du jeu peut en ajouter d’autres s’il estime cela nécessaire.

## 1 - Initiative et résolution des actions

Chaque joueur lance son jet d’initiative. S’il ne bénéficie pas d’une technique ou d’un sort ou autre, il lance 1g1 et ajoute son rang de Réflexes. Un personnage blessé soustrait son malus à son jet d’initiative (celui-ci pouvant devenir négatif).

Le personnage qui a le score d’initiative le plus élevé agit le premier et lance les jets correspondant à ses actions annoncées. Puis les personnages agissent tous dans l’ordre décroissant des initiatives.

Un personnage peut également "retenir son coup", c'est-à-dire choisir de retarder volontairement son action. Il déclare alors à quel moment il veut agir (après quel personnage ayant un score d'initiative inférieur au sien), sans annoncer à l'avance l'action qu'il entreprendra.

## 2 - Les augmentations en combat

Les augmentations dans le combat peuvent prendre des formes assez diverses. Il est rappelé que le nombre d'augmentation maximum pour une même action est limité par le rang en Création et le rang dans la compétence utilisée. Voici quelques actions possibles :

### Dommages supplémentaires

Pour chaque augmentation, le joueur ajoute 5 blessures supplémentaires à son adversaire.

### Coups ciblés

Réaliser des coups ciblés est possible en prenant des augmentations. Le nombre d’augmentations à prendre est à la discrétion du maître du jeu. Il est en effet beaucoup plus facile de toucher au ventre qu’à la tête, et évidemment plus simple de décapiter un prisonnier attaché qu’un hippogriffe. En règle générale, on demande au moins trois augmentations pour décapiter un être humain armé. NB : certaines créatures ne peuvent pas être décapitées.

### Désarmer un adversaire

Il faut réussir un jet d’opposition contre l’adversaire au lieu de dépasser le ND pour être touché. Néanmoins cette manœuvre exige au minimum 2 augmentations pour une arme à une main.

## 3 - Postures et manœuvres de combat

Pour toucher son adversaire, il faut dépasser son ND pour être touché, égal à 5 fois son rang de Réflexes plus les bonus d’armure (ou appropriés). Cependant il est possible de modifier la donne en adoptant certaines attitudes :

### Mode assaut

Dans le mode assaut, le personnage se concentre exclusivement sur l’attaque. Cela lui donne un bonus de +2g0 pour toucher. Toutefois son ND pour être touché tombe à 5 (+ modificateurs d'armure).

### Mode défense

Pour adopter cette attitude de façon intéressante, le personnage doit posséder la compétence Défense. Dans ce cas, il choisit de ne pas attaquer à ce tour et de se concentrer sur sa protection. Il lance alors (Réflexes + Défense) g (Réflexes) ; le résultat se substitue au ND pour le toucher pour ce tour.

### Postures de combat

Si le personnage connaît un style de combat particulier, il peut adopter la posture de combat lié à ce style, ce qui lui fera bénéficier de nombreux avantages (manœuvres de combat, bons divers). Ces avantages sont perdus si le personnage adopte une autre posture (style de combat différent, mode assaut ou défense) ou si l'action entreprise est en désaccord avec le style de combat (tir au laser lors d'une posture de combat à mains nues).

Chaque style de combat peut être appris séparément, sous la forme d'un avantage.

### Manœuvres de combat à mains nues

**Coup de poing/pied :** L’attaque la plus basique. Le personnage donne un coup sous un jet d’(Agilité+CMN)g(Agilité). S’il réussit, il inflige (Force)g1 blessures à son adversaire (sauf si le personnage possède des avantages tels que Grand ou Poings de pierre).

**Prise :** Le personnage inflige une attaque de corps-à-corps et tente de maîtriser son adversaire. Avec une pénalité à l’initiative de 5, il lance un jet d’(Agilité+CMN)g(Agilité). En cas de réussite, le personnage maintient l’ennemi immobile ce round. Il le maintiendra aux rounds suivants s’il réussit un jet opposé de (Force+Vigueur)g(Force). Le personnage peut choisir d’infliger (Force)g1 blessures à chaque tour à compter du deuxième tour.

**Renversement :** Le personnage tente de faire tomber son adversaire. Celui-ci sera mis au sol, ce qui n'entraînera pas de dégâts, mais devra mettre un round pour se relever. De plus, son prochain opposant bénéficiera d'une augmentation gratuite pour l'attaquer au tour suivant. Pour renverser son adversaire, le personnage doit réussir un jet opposé de (Agilité+CMN)g(Agilité) ou de (Force+Athlétisme)g(Force).

**Charge :** Le personnage court vers son adversaire dans le but de le faire tomber. Son ND pour être touché tombe à 5 (+modificateurs d’armure). Si l’attaque réussit, le personnage et l’adversaire tombent. Ce dernier reçoit (Force)g1 blessures +1g0 par tranche de 2m de course. La charge n’est pas cumulative avec le mode assaut.

### Main non directrice et action supplémentaire

Un personnage peut attaquer avec sa main non directrice, mais écopera d'un malus de -10 pour toucher. Ce malus sera annulé si le personnage possède l'avantage "ambidextre".

Par ailleurs, il est possible pour tout personnage d'effectuer deux actions par tour. Dans ce cas, chaque attaque aura un malus pour toucher de -5. Il est ainsi possible d'attaquer avec deux armes, et donc de porter deux attaques par tour, une avec chaque arme. Ces malus sont cumulés avec le malus précédent, ainsi l'attaque portée par la main non directrice aura un malus de -15 (sauf en cas d'ambidextrie où le malus restera à -5).

## 4 - Blessures

Lorsque le personnage est blessé, il reçoit un certain nombre de points de blessures, déterminé par un jet de dés dépendant de chaque type d'arme. A ces points de blessure doit être retranché le score de protection total dont il bénéficie, par le biais d'armures ou de boucliers. Les boucliers énergétiques donnent en outre une chance d'annuler les dégâts subis (voir chapitre "Armes et Armures").

Chaque fois que le personnage perd un nombre de points égal à 2 fois son rang de constitution, il passe au niveau de blessures suivant. Celui-ci est associé à une augmentation variable du ND pour les actions ultérieures jusqu’à ce que le personnage tombe épuisé ou dans le coma. Lorsqu’il atteint le dernier niveau (Mort), le personnage se trouve dans l’antichambre de la Mort. Dans ce niveau, il ne peut plus guérir par lui-même et s’il descend d’un niveau supplémentaire, il rejoindra le Pancréateur.

Si un personnage reçoit un coup fatal, il peut choisir de sacrifier définitivement un rang de Création afin d'obtenir une intervention supérieure qui pourra le sauver d'une mort certaine. Le personnage survivra, mais avec toutes les implications de la perte d'un rang de Création (points de création, augmentations…). Il pourra par la suite racheter son rang de Création perdu par le biais de points d'expérience au coût ordinaire.

## 5 - Les armes

Les armes sont utilisées pour faire des blessures bien que certaines d’entre elles aient d’autres usages. Lorsqu’on calcule les blessures d’une arme de corps à corps ou d'une arme à distance pour laquelle la force du lanceur est mise à contribution, on ajoute aux dés lancés un nombre de dés égal au rang de force. Ces scores sont les scores de base, et selon la qualité de l’arme ou son calibre, il peut y avoir des modificateurs pour toucher ou aux dégâts.

Les armes lourdes, même si elles sont plus efficaces, sont difficiles à manipuler, ce qui se traduit en jeu par un malus de 5 au toucher.

Les armes contondantes (bâton, armes d'hast) permettent d'infliger des blessures aux adversaires portant une armure. En terme de jeu, l'armure absorbe 5 blessures en moins en cas de dégâts infligés par des armes contondantes.

### Armes de corps à corps

A l'exception des armes les plus rudimentaires ne nécessitant aucun niveau technologique (mains nues, massue, bâton), l'utilisation de ces armes nécessite un niveau en Tech supérieur ou égal à 1.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Arme** | **Dégâts** | **Prérequis** | **Effets particuliers** |
| Mains nues (poing, pied) | FOR g 1 |  |  |
| Fouet | FOR g 1 |  | 2 augmentations : permet de neutraliser l'adversaire ou de le faire tomber.Portée plus grande |
| Poing américain / gantelet | (FOR+1) g 1 |  |  |
| Lame courte à 1 main (dague / poignard…) | (FOR+1) g 2 |  |  |
| Massue / Fléau | (FOR+1) g 2 |  | Arme contondante : l'armure absorbe 5 blessures en moins |
| Lame longue à 1 main (cimeterre / épée longue / rapière / hache…) | (FOR+2) g 2 |  |  |
| Bâton / Masse / Marteau | (FOR+2) g 2 |  | Arme contondante : l'armure absorbe 5 blessures en moins |
| Arme d'hast (hallebarde/lance/faux…) | (FOR+2) g 3 | FOR ≥ 3 | Arme contondante : l'armure absorbe 5 blessures en moins / portée plus grande-5 pour toucher (arme lourde) |
| Lame à 2 mains (épée lourde / espadon / hache à deux mains…) | (FOR+3) g 3 | FOR ≥ 3 | -5 pour toucher (arme lourde) |

### Archerie

A l'exception de l'arc rudimentaire, l'utilisation d'un arc ou d'une arbalète nécessite un score de Tech supérieur ou égal à 1.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Arme** | **Dégâts** | **Prérequis** | **Effets particuliers** |
| Arc rudimentaire | FOR g 1 |  | -5 pour toucher |
| Arc d'entraînement | FOR g 1 |  |  |
| Arc de chasse | FOR g 2 |  |  |
| Arc long | (FOR+1) g 3 | FOR ≥ 3 |  |
| Arc Futhanga | (FOR+2) g 4 | Vorox ou FOR ≥ 5 |  |
| Amélioration arc à poulies | + 1 g 0 | TECH ≥ 2 | +5 pour toucher. Peut s'appliquer à tout type d'arc. |
| Arbalète de poing | 3 g 1 |  |  |
| Arbalète légère | 3 g 2 |  |  |
| Arbalète moyenne | 5 g 2 |  |  |
| Arbalète lourde | 3 g 3 | FOR ≥ 3 | -5 pour toucher (arme lourde) |

### Armes de jet

A l'exception des petits projectiles, l'utilisation des armes de jet nécessite un score de Tech supérieur ou égal à 1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arme** | **Dégâts** | **Effets particuliers** |
| Petit projectile (caillou / fléchette) | FOR g 1 |  |
| Shuriken | (FOR+1) g 1 |  |
| Couteau de lancer | FOR g 2 |  |
| Javeline | (FOR+1) g 2 |  |
| Hache de lancer | (FOR+2) g 2 | -5 pour toucher (arme lourde) |

### Armes à feu

L'utilisation des armes à feu nécessite un score de Tech supérieur ou égal à 2.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arme** | **Dégâts** | **Effets particuliers** |
| Derringer | 3 g 1 | Arme petite, facilement dissimulable |
| Petit calibre | 3 g 2 |  |
| Gros calibre / pistolets mitrailleurs | 5 g 2 |  |
| Fusil à rechargement manuel | 3 g 3 |  |
| Fusil automatique | 4 g 3 |  |
| Fusil à pompe | 4g4/3g2/1g1 | A courte / moyenne / longue portéeAmélioration : canon scié(+2 g 0 / -1 g 0 / - ) |
| Arme de précision | 8 g 3 |  |

### Armes à énergie

Il existe une différence entre les deux principales armes à énergie, les lasers et les blasters. Là où les lasers génèrent un rayon bref qui atteint instantanément la cible, les blasters génèrent une petite boule de plasma concentré qui vient exploser au contact de la cible. Les blasters et les lance-flammes sont particulièrement efficaces contre les boucliers énergétiques, diminuant leur barrière énergétique (voir paragraphe sur les boucliers énergétiques ci-après).

L'utilisation des armes à énergie nécessite un score de Tech supérieur ou égal à 3. Les lance-flammes n'ont besoin que d'un niveau de 2 en Tech pour être utilisés.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arme** | **Dégâts** | **Effets particuliers** |
| Pistolet laser | 4 g 2 |  |
| Blaster | 7 g 2 | Efficace contre les boucliers énergétiques |
| Fusil laser | 5 g 3 |  |
| Fusil blaster | 7 g 3 | Efficace contre les boucliers énergétiques |
| Lance-flammes | 4 g 2 | 3g1 de brûlures pendant 1g1 toursEfficace contre les boucliers énergétiques |

### Armes lourdes et explosifs

L'utilisation des armes ci-dessous nécessite un score de Tech supérieur ou égal à 2 pour les armes à feu et explosifs, et un score de Tech supérieur ou égal à 3 pour les armes à énergie. De plus, un score minimum de 3 en Force est nécessaire pour manipuler ces armes lourdes (les grenades ne sont pas concernées).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arme** | **Dégâts** | **Effets particuliers** |
| Laser lourd | 4 g 4 | -5 pour toucher (arme lourde) |
| Blaster lourd | 5g4/4g3/3g2 | A courte / moyenne / longue portée-5 pour toucher (arme lourde)Efficace contre les boucliers énergétiques |
| Mitrailleuse légère | 6 g 2 | Doit être stabilisée sur bipied |
| Mitrailleuse lourde | 7 g 3 | Doit être stabilisée sur trépied |
| Fusil anti-char | 6 g 4 | Balles perforantes |
| Bazooka | 7 g 6 | Dégâts d'explosion |
| Grenade | 5 g 5 | Dégâts d'explosion |

## 6 - Les armures

Pour résister aux armes, certains estiment nécessaires de porter des armures. Celles-ci confèrent différentes protections. En effet, le rang de défense de l'armure est ajouté au ND pour être touché. De plus, ce rang de défense est retranché aux blessures subies par le personnage.

En revanche, les armures peuvent aussi engendrer des pénalités dues à l’encombrement qu’elles imposent. Ces pénalités se trouvent sous la forme de malus à appliquer à toute action physique (course, saut, nage…).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Armure** | **Défense** | **Prérequis** | **Pénalités engendrées** |
| Vêtements matelassés | 2 |  | 2 |
| Synthésoie | 4 |  | 0 |
| Synthécuir | 7 |  | 1 |
| Plastron de cuir | 4 |  | 1 |
| Cuir clouté métal | 5 |  | 3 |
| Cuir clouté plastique | 5 |  | 1 |
| Demi-armure plates métal | 6 | FOR ≥ 3 | 4 |
| Demi-arm. plates plastique | 6 | FOR ≥ 3 | 2 |
| Armure d'écailles métal | 7 | FOR ≥ 3 | 4 |
| Armure d'écailles plastique | 7 | FOR ≥ 3 | 2 |
| Cotte de mailles métal | 8 | END ≥ 3 | 5 |
| Cotte de mailles plastique | 8 | END ≥ 3 | 2 |
| Armure de plates métal | 10 | FOR ≥ 3END ≥ 3 | 10 |
| Armure de plates plastique | 10 | FOR ≥ 3END ≥ 3 | 5 |
| Armure de céramétal | 15 | FOR ≥ 3TECH ≥ 3 | 20 (5 si elle est branchée) |
| Cuirasse sainte | 15 | FOR ≥ 3TECH ≥ 3 | 15 (0 si elle est branchée) |
| Bouclier de poing | 3 |  | 0 |
| Ecu | 5 |  | 2 |
| Pavois | 10 | FOR ≥ 3 | 10 |

### Les boucliers énergétiques

Les boucliers énergétiques sont en fait des champs de force qui entourent le corps de leur porteur. Si quelque chose tente de passer ce champ de force avec une certaine célérité, ils s’activent et parent totalement le coup. En terme de jeu, ils sont caractérisés par deux scores (par exemple, 5/20). Si un coup porté inflige entre 5 et 20 dégâts, le bouclier s’active et prévient la TOTALITÉ de ces dégâts.

Les boucliers énergétiques sont généralement camouflés dans un petit objet (broche, pendentif, boucle de ceinture) et leur utilisation est limité par les piles à fusion qui les alimentent. Cela se traduit par un nombre de coups que peut parer un bouclier énergétique avant de se désactiver ou avant que sa pile à fusion ne soit rechargée. En raison du fait que ce sont des champs de force près du corps, les boucliers standards et de duel ne sont pas compatibles avec des vêtements trop épais ou des armures de plastique, de cuir ou de métal. Les modèles plus évolués, conçus pour la guerre, permettent le port d'une armure en plus du bouclier énergétique.

Remarque : les armes énergétiques (les blasters et les lance-flammes par exemple) peuvent traverser ce bouclier. La barrière énergétique du bouclier est alors réduite de moitié. Par exemple, un bouclier 5/20 deviendra un bouclier 5/12.5, c’est à dire 5/13.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bouclier énergétique** | **Protection** | **Coups** | **Incompatibilité** |
| Bouclier standard | 5/20 | 10 | Toutes armures |
| Bouclier de duel | 5/20 | 15 | Toutes armures |
| Bouclier d'assaut | 5/30 | 20 | Armure de plates |
| Bouclier de bataille | 5/40 | 30 | Aucune |