

ARMEMENT & EQUIPEMENT COURANT

ARMEMENT COURANT

Arme	Prix (U)	Dégâts	Arme	Prix (U)	Dégâts	Arme	Prix (U)	Dégâts
Energie	-	1d6	Fusil laser sniper	140	1d4	Pistolet incapacitant	167	1, 4r
Coup de poing	-	1d3	Fusil laser		1d6	Pistolet paralysant	82	1, 2r
Couteau	25	1d3	Fusil laser portée moy.		1d6 +1	Bâton de combat dankoran	2940	1d4 + 1
Bâton électrique	85	1d4 +2	Fusil laser bout portant		1d6 +2			1d4 + 1d6
Bâton élec. télescopique	125	1d4 +2	Grenade à commande	65	1d8	Pizlaz (pistolet laser)	5680	1d4
Lasso électrique	285	1d4 +2	Mitrailleuse laser	2680	4d6	Pizlaz (lasso électrique)		1d4 +2
Sabre laser	110	1d6	Pistolet laser	100	1d4 (+2)			

EQUIPEMENT COURANT

Equipement	Prix (U)	Protection	Equipement	Prix (U)	Protection	Equipement	Prix (U)	Protection
Communicateur	95	-	Armure légère	215	+1	Dissimulateur individuel	3015	1h, 1x/j
CBP	435	-	Armure lourde	355	+2	Medikit blessure légère	790	6x 4PV
CBPS	585	-	Armure lourde +1	475	+3	Medikit blessure moyenne	1190	6x 8PV
Détecteur d'émission psi	360	-	Armure-scaphandre	425	+2	Medikit blessure grave	1590	6x 12PV
Détecteur de présence vivante	270	-	Bouclier cinétique	492	/2	Medikit blessure critique	1990	6x 18PV
Cartouche nano-robots	875	-	Bouclier plexiglas	105	(+1)			
Holo-déguisement	690	-	Bouclier déflecteur personnel	145	Laser/2			
Localisateur SAS-GPS	3200	-	Scaphandre	365	+1			

REGLES D'AMELIORATION DE L'EQUIPEMENT

Les prix ne sont que des références, ils peuvent varier d'un monde à l'autre ou en fonction de l'acheteur et de la quantité
 A noter que les armes/équipements de nature technomagique acheté en dehors des écoles ou des artisans comportent un risque de dysfonctionnement et ce jusqu'à 25% suivant la légalité de la boutique.

Les armes de type laser et électrique peuvent être améliorées pour un bonus de +1 à +3 aux dégâts.

Pour les armes laser +4, il existe un risque (25%) d'explosion de la cellule énergétique

Les armes de type nano-robotique peuvent être améliorées par les technomages nano-robotique pour un bonus de +3 aux dégâts.

Les armes de type luminescent peuvent être améliorées par les prêtres de la Lumière Astrale pour un bonus de +1 à +3 aux dégâts.

Les prothèses peuvent être améliorées par les technomages nano-robotique, les roboticiens et les artisans avec une compétence médicale. Celles-ci gagnent alors un point de RES supplémentaire et leur poids est réduit de moitié

Les équipements de soins peuvent être améliorés par les prêtres de la Lumière Astrale pour un bonus de +1 à +3.

Prix : + 200 U par amélioration

Location du matériel chez un artisan avec son accord : 100 U

NOURRITURE ET REPOS

	Hébergement	Repas
<i>Pauvre</i>	10 à 15 u	5 à 10 u
<i>Modeste</i>	15 à 25 u	10 à 15 u
<i>Riche</i>	25 à 60 u	15 à 30 u

REGLES GENERALES

CREATION DE PERSONNAGE

- ◆ La **force (FOR)** qui mesure la puissance purement musculaire
- ◆ La **résistance (RES)** du personnage (aux blessures, à la fatigue, etc.)
- ◆ L'**agilité (AGI)** (coordination, etc.)
- ◆ La **perception (PER)** qui mesure l'acuité des sens du personnage
- ◆ L'**éducation (EDU)** qui donne une idée de la culture du personnage
- ◆ L'**apparence (APP)** (beauté, attirance physique)
- ◆ Le **pouvoir (POU)** qui mesure la puissance des lanceurs de sorts et la résistance des victimes aux sorts psychiques

- ◆ Caractéristiques d'un archétype :
1 **Excellent**, 3 **Bon**, 2 **Moyen**, 1 **Faible**
Surhumain : 5, Excellent : 4, Bon : 3, Moyen : 2, Faible : 1
- ◆ **PV** = Somme (Force + résistance) x 2
- ◆ **NIV** = Somme des 7 caractéristiques – 13
- ◆ Récupération des blessures : 3d4 de PV par nuit de repos complet (9h)

- Bourse**
- ◆ Archétype pauvre : 10 + 1d100 + 1d10 U
 - ◆ Archétype modeste / aisé : 100 + (1d100 + 1d10) x 1d10 U
 - ◆ Archétype riche : 1000 + (1d100 + 1d10) x 1d100 U

- Disciplines psis**
- ◆ Faible : impossible d'être psi
 - ◆ Moyen : maîtrise d'une discipline au choix
 - ◆ Bon : maîtrise jusqu'à 2 disciplines au choix
 - ◆ Excellent : maîtrise jusqu'à 3 disciplines au choix

- Pouvoirs technomagiques :**
Fonction du niveau et de l'école
- Pouvoirs LUM, MET, DAN ou NIB :**
Fonction du niveau
- Pouvoirs paranormaux :** unique et inné

- Compétence :**
Jusqu'à 5 de base avec 25%. Toute nouvelle compétence jusqu'à un maximum de 8 en cours d'aventure débute avec 10%.

Compétence	Classe	Guerrier	Tech	Intellectuel	Lanceur de sorts	Dankoran / Nibelung
Armes & Equipement		2			1	3
Combat		2	2		1	3
Connaissances			2	2	3	1
Sciences			2	2	3	1
Divers		1	1	1	1	1

RESOLUTION DES ACTIONS

	Faible	Moyen	Bon	Excellent	Surhumain
Facile	7	9	11	Automatique	Automatique
Moyenne	5	7	9	11	Automatique
Difficile	3	5	7	9	11
Très difficile	Echec automatique	3	5	7	9

- Combats :** Rounds d'environ dix secondes
- ◆ **Arme de corps à corps :** Jet de FOR
 - Difficulté par défaut : Moyen
 - Situation favorable: Facile
 - Situation défavorable : Difficile
 - Réussite** => Dommage à la cible
 - ◆ **Tir à distance :** Jet de PER
 - Difficulté par défaut : Moyen
 - Grande cible : Facile
 - Petite cible, en mouvement ou éloignée : Difficile
 - Bout portant : Automatique
 - Réussite** => Dommage à la cible
 - ◆ **Initiative :** le meilleur jet d'AGI commence

- ◆ **Lancer un sort :** Jet de POU
- Difficulté par défaut : Moyen
- Situation favorable : Facile
- Situation défavorable : Difficile
- Réussite** => Effet / Dommage à la cible
- ◆ **Résistance psi (R) :** Jet de POU en opposition
- ◆ **Actions en opposition**
- Double échec : appliqué aux deux
- Un seul réussit le jet de dés : il remporte la confrontation
- Les deux réussissent : victoire au meilleur total

- ◆ **Utiliser une compétence :** 1d100
- Ajouter des bonus/malus (+/- 10%) suivant les bonus/malus sur la (ou les) caractéristique(s) associée(s) à la compétence
- ◆ **Esquive :** Jet d'AGI dans le round de l'adversaire
- Réussite : échappe au coup/tir et aux dégâts
- Echec : subit le coup/tir et les dégâts
- ◆ **Protection**
- Les boucliers immatériels et les champs de protection prennent les dégâts avant les boucliers physiques

EXPERIENCE ET AMELIORATION DES PERSONNAGES

- Pour l'équipe :**
- ◆ Ils sont complètement passés à côté du scénario : 0 EXP par joueur
 - ◆ Ils ont réussi normalement la mission : 1 EXP par joueur
 - ◆ Ils ont réussi la mission avec brio ou sont allés au-delà de leurs objectifs : 2 EXP par joueur

- Pour chaque joueur, individuellement :**
- ◆ Mauvaise interprétation du personnage : 0 EXP
 - ◆ A essayé d'interpréter le personnage : 1 EXP
 - ◆ Très bonne interprétation du personnage : 2 EXP

- Pour **simplifier le processus**, octroyer d'office 2 EXP à tous les joueurs. Les joueurs dépensent ensuite leurs EXP pour améliorer leur personnage. Les points d'expérience peuvent aussi se gagner au cours des aventures lors de situations particulières

TABLE DES AMELIORATIONS

	Classe	Guerrier/Tech	Intellectuel	Lanceur de sorts	Dankoran / Nibelung
Amélioration de caractéristique					
Faible à Moyen		4	4	3	3
Moyen à Bon		6	5	5	5
Bon à Excellent		6	6	6	6
Conservé Excellent		1	1	1	1
Amélioration de niveau					
Passer au NIV suivant, une fois tous les 5 scénarios		NIV actuel		NIV actuel + 1	
Confère 1 PV supplémentaire					
Amélioration de compétence					
Autorise à lancer 1d10% par scénario si compétence utilisée avec réussite				1	
Autorise à lancer 1d6% si compétence utilisée avec échec jusqu'à 50% de la compétence				1	
Au-delà de 90%, test d'EDU moyen pour augmenter de 1% par scénario si compétence utilisée avec réussite				1	
Résurrection Auto (optionnel)					
Une résurrection par personnage				20	

REGLES OPTIONNELLES

CREATION DE PERSONNAGE

Caractéristique particulière

LE PJ peut subir ou bénéficier d'une caractéristique particulière dès la création de leur personnage. Les jets de dés suivants tiennent compte de la probabilité de naître avec une telle caractéristique. Le MJ lance 1d100, le PJ lance 1d10. Si le MJ fait un jet inférieur ou égal au PJ, le personnage se voit attribuer une caractéristique particulière prise au hasard (lancer 1d dans la liste du **Vol. VII de l'Encyclopédie**) ou au choix du MJ.

Liste des langages usités et restrictions associées :

- **Solarien ou Centaurien parlé** (de naissance ou formation)
- **Solarien et/ou Centaurien télépathique** (capacité psi)
- **Dankoran parlé** (compétence)
- **Nibelung parlé** (dialecte, formation)
- **Dankoran télépathique** (PNJ Dankoran/Nibelung uniquement)

RESOLUTION DES ACTIONS

Poursuite :

Round = 10 minutes / MJ fixe distance entre les véhicules

- ◆ **Proche** (1 au d6)
- ◆ **Moyenne** (2 à 5 au d6)
- ◆ **Lointaine** (6 au d6)

Jet d'AGI en opposition entre pilotes, difficulté moyenne. Vainqueur choisit de conserver la distance ou de la modifier d'un rang

Si nouvelle distance < proche : risque de collision

Si nouvelle distance > lointaine : le vainqueur s'échappe

Combat spatial, aérien :

Jet de PER du tireur

- ◆ Distance proche : Facile
- ◆ Distance moyenne : Moyen
- ◆ Distance lointaine : Difficile

Si manœuvre d'évitement, difficulté augmente d'un niveau.

Dégâts si jet de tir réussi

Réparation d'un Niveau Coque / Blindage prend une journée

Un abus de prothèses peut provoquer des troubles psychologiques (POU réduit) ou entacher le charisme du personnage (APP réduit)

- ◆ Un jet critique correspond à la plus petite ou à la plus grande valeur de la somme des dés lancés pour un jet de caractéristique ou de compétence.
- FOR critique réussi permet de toucher sa cible et d'occasionner des dégâts suivant la table des blessures localisées.
- FOR critique raté signifie la dégradation de son arme, le fait de la lâcher, la perte de l'équilibre (action limitée au round suivant), ou encore de tirer sur une autre cible (amie ou ennemie ...)
- AGI critique réussi permet de réaliser une action supplémentaire dans le round ou de réaliser une action d'ordre exceptionnelle (au bon vouloir du MJ).
- AGI critique raté occasionnera une blessure grave lors de l'utilisation d'une arme (voir la table des blessures localisées), la perte de l'équilibre (action limitée au round suivant), l'activation du système d'alarme au lieu de sa désactivation, la perte de contrôle d'un véhicule ...
- POU critique réussi pour un sort de nature psychique doublera ses effets.
- POU critique réussi pour un sort technomagique doublera ses effets.
- POU critique raté signifie la destruction de l'équipement, erreur de cible, ...
- Jet de compétence critique réussi permet une réussite exceptionnelle de l'action envisagée (libre au MJ de quantifier cette réussite, notamment en fonction de la caractéristique associée). Cette réussite se manifeste également par l'octroi d'un point d'EXP supplémentaire pour améliorer sa compétence.
- Jet de compétence critique raté peut être extrêmement néfaste à l'individu (erreur de jugement dangereuse pour lui ou le groupe, blessure grave, destruction de l'équipement qui devait être amélioré, ...). Dans ce cas, la compétence ne pourra pas être améliorée suite à cette tentative désastreuse.
- Si un lanceur de sorts reçoit un tir/coup critique, il échouera au lancer du sort en cours ou au prochain round.

Blessures localisées

1d6	Zone atteinte
1	Tête / Œil / Bouche / Oreille / Nez
2	Bras droit / Main droite
3	Bras gauche / Main gauche
4	Ventre / Poitrine / Cœur / Dos
5	Jambe droite / Pied droit
6	Jambe gauche / Pied gauche

Réduction de caractéristique

Caractéristique	Effet
FOR	Tous les muscles lâchent / Mort
RES	Décomposition rapide / Mort
AGI	Totalement désarticulé / Mort
PER	Aveugle, sourd, muet à vie / Mort
EDU	Arrêt cérébral / Mort
APP	Défiguré / Mort
POU	Arrêt cérébral / Mort

EXPERIENCE ET AMELIORATION DES PERSONNAGES

Les distributions massives d'EXP sont comprises entre 10 et 50 EXP

Un round d'amélioration permet d'améliorer :

- 1d6% pour une compétence
- 1 caractéristique (FOR, RES, ...) ou 1 NIV (tous les 3 rounds)

Un personnage peut également acquérir une nouvelle compétence avec non pas 10% de base mais 20% à condition de dépenser 6 EXP.

PROGRESSION DES SORTS ET POUVOIRS

Pouvoirs psis : paliers aux niveaux 5, 11 et 17
Paranormal : pas de progression, maîtrise de la capacité innée en accord avec MJ

Pouvoir Nibelung : Sort unique par apprentissage. Pas de progression, nécessite capacité psi

Pouvoirs technomagiques, métamorphes et Lumière Astrale : Progression suivant le tableau et les classes de sorts

NIV perso	Classes de sorts								Nb sorts/NIV
	5	6-7-8	9-10-11	12-13-14	15-16-17	18-19	20-21	22	
5	1	-	-	-	-	-	-	-	1
6-7-8	1	1	-	-	-	-	-	-	2
9-10-11	2	1	1	-	-	-	-	-	4
12-13-14	2	2	1	1	-	-	-	-	6
15-16-17	2	2	2	1	1	-	-	-	8
18-19	3	2	2	2	1	1	-	-	11
20-21	3	3	2	2	2	1	1	-	14
22	Tous								Tous

(Table d'oppositions)