Système de jeu

Résolution des actions

Lorsqu'un personnage tente une action sans difficulté, elle réussit. Par exemple, un personnage qui essaye d'ouvrir une porte non verrouillée l'ouvre automatiquement. Lorsqu'un personnage tente une action impossible, elle rate. Par exemple, un personnage qui tente de défoncer une porte blindée parvient juste à se faire mal à l'épaule. Les actions incertaines, qui peuvent réussir ou échouer, sont résolues grâce à des jets de dés (lancer 2d6). Selon les circonstances, le MJ détermine quelle est la caractéristique à utiliser. Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal à la valeur définie dans le tableau. Ce seuil dépend de la difficulté de l'action entreprise (Facile, Moyenne, Difficile ou Très Difficile).

	Caractéristique				
Difficulté	**Faible**	**Moyen**	**Bon**	**Excellent**	**Surhumain**
Facile	7	9	11	Auto	Auto
Moyenne	5	7	9	11	Auto
Difficile	3	5	7	9	11
Très difficile	Échec auto	3	5	7	9

Dans le cas de bonus d'attaque (attaque sournoise, bonus d'armement ou d'équipement, …), le joueur se voit réduire la difficulté d'un niveau lors de cette action à la discrétion du MJ. Ce bonus d'attaque peut faciliter la réussite de l'action.

Actions en opposition

Lorsque deux personnages effectuent deux actions en opposition (bras de fer, course à pied, résistance psi, etc.), chacun lance les dés (même si, en temps normal, une réussite automatique serait assurée). Trois cas de figure peuvent survenir :
1. les deux personnages échouent : le résultat de l'échec est normalement appliqué aux deux personnages.
2. un seul des personnages réussit le jet de dés : il remporte la confrontation.
3. les deux personnages réussissent : celui qui a obtenu le meilleur total aux dés l'emporte.

Combat

Un combat est divisé en **rounds d'environ dix secondes (soit 6 rounds par minute).** À chaque round se déroule une passe d'arme.
- **À distance**, le tireur effectue un jet de PER, le niveau de difficulté variant selon la distance et la cible (en général, le niveau de difficulté est Moyen, Facile pour une grande cible, Difficile pour petite cible, une cible en mouvement ou une cible éloignée — à bout portant, la réussite est automatique). S'il réussit, le tireur inflige des dégâts à sa cible.
- **Au corps à corps**, le personnage effectue un jet de FOR. S'il réussit, il inflige des dégâts à son adversaire. Le niveau de difficulté du jet varie selon les conditions du combat. Normalement, il est Moyen, mais peut devenir Facile si le personnage est en position favorable (par exemple, en hauteur par rapport à son adversaire). Le niveau de difficulté peut également augmenter. Par exemple, un combat est rendu Difficile pour tout le monde s'il se déroule dans un vaisseau spatial en train de faire des loopings et des tonneaux.

Esquive

Si un personnage ne souhaite pas engager le combat, il peut tenter une esquive. Il doit alors utiliser son AGI dans le round de l'adversaire. S'il réussit le jet, il parvient à rompre le combat sans encaisser de dommage. Dans le cas contraire, il est blessé.

Initiative

Il peut arriver, notamment dans le cas d'un combat à distance (par exemple, le bon vieux duel au soleil ou l'affrontement tireur/utilisateur de pouvoir psychique), qu'il soit important de déterminer qui agit le premier. C'est dans ce cas le personnage qui a la meilleure AGI. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.
S'il s'agit de donner l'initiative parmi les PJ, faire lancer 1d100 et la plus petite valeur portera la première attaque que les autres verront avant d'agir.

Dégâts

Un personnage blessé voit ses PV diminuer. Selon qu'il est touché par une arme plus ou moins dangereuse, il perd le nombre de PV obtenu après le lancer de dé associé à l'arme utilisée.
Par exemple, un coup de poing fait perdre 1d3 PV, un sabre électrique 1d4+2 PV, un pistolet laser 1d4 PV.
Si les PV passent en dessous de 2, le personnage est en danger de mort. C'est alors au MJ de déterminer si le personnage doit survivre ou non.
Communément les PV à 1 ou 0 correspondent à un coma léger et profond. Il n'y a pas de grille inférieure à 0, la mort est inéluctable.

Protection

Les dégâts des armes peuvent être diminués grâce au port d'une armure — augmentation de Protection +1 avec une armure légère (type kevlar), +2 avec une armure lourde (armure complète des space-marines).
Voir Armes et équipements

Récupération des blessures

Les personnages sont des durs à cuire. Ils récupèrent 3d4 de PV par nuit de repos complet (9h) ou par l'utilisation de medikit en fonction de la nature de leurs blessures (légères, moyennes, graves ou critiques). Les métamorphes n'usant pas de medikit disposent d'un bonus à la récupération : 4d4 PV par nuit de repos complet.

Fatigue physique

Si les PJ sont parfois amenés à voyager longtemps à pied et avec peu de nourriture, il se peut qu'ils oublient de se nourrir et de se reposer. Considérer que ceux-ci fatiguent au bout de 24 heures et perdent par conséquent -1 en RES. Le moyen de récupérer leur niveau précédent nécessite de se restaurer (valable une fois) ou de se reposer (RES perdue +1). Le cumul de ce genre de fatigue peut entraîner une perte définitive du niveau de RES ou l'octroi d'un malus à la discrétion du MJ.

Pouvoirs psychiques

Les pouvoirs de nature psychique sont des facultés de l'esprit, possédées par certains individus seulement, qui permettent d'influer sur l'environnement. Un psi conventionnel maîtrise une ou deux disciplines, rarement trois. Cela dépend de son niveau de POU :

- **Faible** : impossible d'être psi ;
- **Moyen** : maîtrise d'une discipline au choix ;
- **Bon** : maîtrise jusqu'à deux disciplines au choix ;
- **Excellent** : maîtrise jusqu'à trois disciplines au choix.

Certains pouvoirs psychiques ne sont réservés qu'à des espèces bien distinctes (Solariens, Centauriens, Dankorans, Nibelung, …).
Voir Sorts

Utilisation

Pour utiliser un pouvoir de nature psychique, il faut effectuer un jet de POU dont le niveau de difficulté est spécifique au sort et au contexte.

Résistance aux pouvoirs psis et paranormaux

Si la nature d'un pouvoir le permet, il est possible d'y résister en faisant un jet de POU dont le niveau de difficulté est identique à celui du pouvoir en question. Le résultat final est alors géré comme une opposition classique entre le psi et sa victime. Les pouvoirs auxquels il est possible de résister sont notés (R).

La technomagie

La technomagie pourrait être comparée à de la magie médiéval-fantastique, mais il ne s'agit en réalité que de phénomènes issus de technologies avancées et inconnues pour le commun des espèces.
Voir Sorts

Compétences

Voir : Compétences

Expérience

Voir : Expérience (EXP)

Création de personnage

Caractéristiques

Avant de jouer, chaque joueur doit créer son personnage. Les personnages sont principalement définis par un petit nombre de caractéristiques :

- **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.

Chaque personnage est noté pour chaque caractéristique de la façon suivante :

- **Faible**,
- **Moyen**,
- **Bon**,
- **Excellent**.

À la création du personnage, le joueur réparti les notes dans les sept caractéristiques de la façon suivante :

- **Une** caractéristique **Excellente**,
- **Trois** caractéristiques **Bonnes**,
- **Deux** caractéristiques **Moyennes**,
- **Une** caractéristique **Faible**.

Animaux et êtres particuliers

Les animaux et autres monstres extraterrestres n'ont que quatre caractéristiques (FOR, RES, AGI et PER). Les 3 autres ne sont utilisées que pour des cas particuliers. En revanche, elles peuvent atteindre le niveau **Surhumain**, pour une, voire deux caractéristiques. Si leur RES est Surhumain, elles disposent d'une protection +1 automatique. Pour un être que l'on classerait comme un dieu, toutes ces caractéristiques sont au niveau Surhumain. Voir le Bestiaire.

Les points de vie (PV)

Ils sont calculés à partir de la FOR et de la RES du personnage de la manière suivante :
On associe un nombre de points aux caractéristiques FOR et RES (*Surhumain : 5 points ; Excellent : 4 ; Bon : 3 ; Moyen : 2 ; Faible : 1*). Puis on applique la formule :

PV = Somme (FOR + RES) x 3

Ce calcul est surtout valable pour les personnages humanoïdes. La formule peut varier pour les animaux, créatures et les êtres cybernétiques (voir Mécanisation (MEC))

Niveau (NIV)

- Pour les plus savants, le niveau du personnage est calculé de la manière suivante :

On associe des points à l'ensemble des caractéristiques du personnage (*Surhumain : 5 points ; Excellent : 4 ; Bon : 3 ; Moyen : 2 ; Faible : 1*). Puis on applique la formule :

NIV = Somme des points des 7 caractéristiques – 13 points

- Dans le cadre d'une campagne, le niveau de base du personnage est de 5 et évolue en fonction des utilisations des points d'Expérience (EXP) dans la table des améliorations. De plus chaque niveau supérieur à 5 octroie un PV supplémentaire.
- Dans le cas d'un scénario ponctuel (one-shot), le personnage pourra avoir un niveau supérieur pour s'aligner sur la difficulté des adversaires. Chaque niveau supplémentaire ajoute un PV. La caractéristique à Faible est corrigée en Moyen.

Niveau de lanceur (NL)
Spécifique aux lanceurs de sorts (technomage, psy, etc.…) il est renseigné lorsqu'il est différent du Niveau du personnage. Il peut être supérieur comme inférieur par l'intermédiaire d'artefacts appliquant des bonus/malus au NIV. Le NL permet s'il est supérieur d'accéder aux sorts du niveau atteint, mais s'il est inférieur, empêche l'utilisation des sorts supérieurs.

Profil du personnage

Le joueur doit ensuite choisir un profil, à savoir :

- Une **faction**,
- Une **classe**,
- Un ensemble de **compétences** suivant ses caractéristiques et sa classe.
- Subir ou profiter d'une probable **caractéristique particulière**
- Se doter de **pouvoirs et sorts** suivant ses caractéristiques et sa classe.

Background du personnage

Le joueur peut s'aider du Générateur de background.

Equipement

Enfin sous l'oeil bienveillant mais vigilant du MJ, le joueur peut se constituer un **équipement** en fonction de sa bourse.
Le total des équipements/armements de départ ne peut dépasser le triple du solde initial définit ci-dessous.

Bourse

Tous les personnages disposent d'une carte de crédit et d'un certain nombre d'unités (U) de paiement selon leur rang.
Il est à la discrétion du MJ de donner une bourse dans le bas ou le haut de la fourchette indiquée en fonction du profil du personnage et de son background (que la richesse soit justifiée à minima).

- **Vagabond** : Affilié à aucune faction, il doit sa survie à ses connaissances et aptitudes. Au moins, ça ne peut pas être pire. Fond initial entre 10 et 100 U
- **Fauché mais heureux** : Dispose des besoins matériels minimum (logis, véhicule, équipement/armement léger). N'a pas de revenu régulier ou suffisant. Fond initial entre 500 et 1000 U
- **Monsieur tout-le-monde** : Reçoit un salaire régulièrement, tout du moins de l'argent rentre suffisamment. Equipement conventionnel, quelques petits extras. Fond initial entre 1000 et 2000 U
- **Aisé** : Totalement ou quasiment indépendant. Il mise sur la qualité de ses biens. Membre de la société et/ou employé d'une faction puissante. Fond initial entre 2000 et 5000 U
- **Riche** : L'argent n'est plus qu'un moyen. Tout est à porté de portefeuille. Exploiter les autres est devenu l'objectif principal. Fond initial entre 5000 et 20000 U

Voir également : Grille des salaires.

Classes

La classe de personnage regroupe couramment la faction à laquelle il est affilié (facultatif) et son métier (obligatoire).

Parmi les factions existantes, le personnage peut être principalement : *Guildien, élève d'une école (technomagique, psi, …), membre d'une communauté religieuse, membre d'un gouvernement ou du pouvoir local, membre d'une communauté indépendante ou simple civil.*
Les métiers sont quant à eux bien plus diversifiés et personnels.

Pour une création rapide, le joueur peut se contenter d'une classe dominante et définir plus tard son métier exact.

- Classe de combattant ***FOR, RES, PER***
- Classe de tech ***AGI, EDU***
- Classe d'intellectuel ***EDU, APP, POU***
- Classe de lanceur de sorts ***AGI, EDU, APP, POU***

Les caractéristiques dominantes sont précisées pour chaque classe/métier.

Assassin / Tueur à gages (RES, AGI, PER)
Combattant spécialisé dans les attaques sournoises, poisons et autres techniques subtiles. Œuvrant dans l'ombre, cette fine lame est couramment au service d'une guilde de voleur, ou indépendant, mais toujours à la recherche de missions à la rémunération avantageuse. (A voir également le Volume VII-B de l'Encyclopédie)
Paysan
Que ce soit sur Terre, ou sur n'importe quel autre corps habités et cultivable, vous restez cet homme à la base de la survie de la société humano-centaurienne. Vous êtes un spécialiste de l'agriculture en tout milieu, botaniste, voire zoologiste et un peu commerçant.
Fonctionnaire
Vous êtes un petit gratte-papier au sein d'une administration locale ou d'une guilde. Vous êtes assez doué pour lire et écrire, et ce dans plusieurs langues, mêmes disparues. Vous avez des notions d'Histoire, de Géographie, de Mathématiques et vous savez rechercher des informations.
Athlète / Sportif / Entraineur
Son point fort : la santé. Et puis ses muscles aussi. Il court, il saute, il nage, il fait tout avec son corps mieux que la plupart des gens. Un artiste de l'effort physique qui aime relever les défis et surtout qui aime les gagner. Un bon sportif ne baisse jamais les bras et ne se déclare jamais vaincu.
Biomercenaire
Combattant dont l'équipement et l'armement sont totalement basés sur les biotechnologies. Souvent indépendant financièrement.
Chasseur de prime
Le chasseur de prime se veut à la fois détective, pisteur, bon combattant ou bon tireur, et surtout avide d'argent afin de parfaire son arsenal et équipement. Son objectif évolue régulièrement et ce à chaque fois que l'existence d'un plus gros *gibier* lui vient à l'oreille.
Commando
Lorsqu'il s'agit de destructions ou d'actions désespérées de dernières minutes vous êtes le meilleur. Vous êtes un spécialiste des armes en tout genre et vous êtes un grand maître en arts martiaux et autres techniques de combat.
Contrebandier
Vous avez parcouru les deux systèmes solaires connus d'un bout à l'autre, passé des marchandises en fraude sur quasiment toutes les planètes… Quelle vie exaltante !
Espion
Spécialiste aux compétences multiples sachant se battre sans effort et efficacement. Son esprit de stratège lui permet une approche non conventionnelle en toute situation.
Explorateur
Vous êtes tenté par le voyage intersidéral et la découverte. Malheureusement l'expansion spatiale est au point mort. Prêt à vous lancer dans l'inconnu, découvrir de nouvelles étoiles et, qui sait, peut-être, un jour, de nouvelles civilisations, vous vagabondait de corps célestes en factions suivant vos besoins du moment.
Guide / Pisteur
Ses connaissances d'une région ou d'un monde, de sa faune et sa flore, des coutumes et surtout des choses à ne pas manger et à ne pas faire en font l'atout idéal d'un groupe d'explorateurs.
Homme de main
Souvent un ancien membre de la Guilde Militaire, devenu indépendant. Il sait se battre, mais il préfère jouer le garde-du-corps tranquille ou le tueur à gage si besoin. Dans tous les cas, il reste loyal, tant qu'il est payé...
Mercenaire
Souvent un ancien membre de la Guilde Militaire, devenu indépendant. Il sait se battre, mais il sait aussi marchander ses missions où la force est requise.
Milicien
Il a suivi les bases de formations de combat au sein de la Guilde Militaire. Il sait se battre à mains nues, avec une arme et sait recevoir. Il fait un bon gardien ou homme de main pour qui sait payer (mais pas trop cher quand même).
Pilote
Lorsqu'il s'agit de voler au milieu des lignes ennemies dans une ceinture d'astéroïdes, vous êtes le meilleur. Que ce soit pour récupérer des hommes ou du matériel, ou renverser le cours d'un combat spatial, c'est toujours pour les missions les plus délicates que l'on fait appel à vous. De plus peu importe le vaisseau à piloter, vous saurez toujours vous débrouiller sans l'IA embarquée.
Pirate spatial
À quoi bon être honnête, alors que tant de vaisseaux marchands croisent dans l'espace sans protection ? Il est tellement plus facile de les arraisonner que d'exercer un dur métier sur une planète sordide…
Space-marine (ou soldat 1ère ou 2nde classe de la GM)
Combattant standard, connaissance du combat et des armes. FOR et RES supérieurs à la normale
Voleur/Brigand
Archétype même du filou, de celui qui dégote les bonnes affaires et subit les mauvaises. Dispose généralement d'un bon réseau, et surtout de soutien s'il fait partie d'une guilde de voleurs.
Archéologue
Entre l'aventurier sans peur et l'érudit en légendes et trésors. Il sait se battre et fait parfois un bon diplomate.
Biologiste
La vie n'a pas de secret pour vous. Quelques soit l'échelle, du micro au macro, de la faune comme de la flore, tout n'est que fonctionnement et donc science applicable et appliquée.
Biotech
Informaticien / Ingénieur système
Lorsqu'il faut utiliser un ordinateur et le StelNet, qui se trouvent aujourd'hui au cœur de la vie moderne, vous êtes le meilleur. Être un as dans la manipulation des données informatiques fait de vous quelqu'un d'indispensable au sein de n'importe quelle faction.
Inventeur
Plus qu'un chercheur, vous êtes un trouveur ! Vos idées ont du génie et sont la plupart du temps applicables. Vos seules limites sont votre portefeuille et le temps.
Médecin / Infirmier / Chirurgien
Médecin prothésiste
Comme disait toujours votre responsable à l'école : « on fait de très bonnes prothèses, de nos jours ! ». Voilà qui, bizarrement, a suscité une vocation en vous, si bien qu'après avoir terminé vos études de médecine, vous vous êtes spécialisée dans la greffe de prothèses.
Pirate informatique / Hacker
Plus qu'un informaticien, vous savez vous déplacer discrètement sur le StelNet. Recherche et manipulation de données distantes est votre dada.
Roboticien
Depuis toujours passionnée par l'électronique, vous êtes fascinée par ceux qui sont depuis devenus vos meilleurs amis : les robots.
Savant
Erudit et spécialiste marginal, poussant à l'extrême ses tentatives scientifiques.
Tech
Sans vous, la plupart des équipements modernes ne fonctionneraient pas. Votre savoir et vos techniques font de vous un homme indispensable.
Terroriste
Ce personnage a été choqué dans sa jeunesse par quelque chose (accident, perte d'un membre de sa famille, injustice, ...) et a décidé de se venger. Ou bien il s'agit d'un orphelin endoctriné par une organisation. Agissant souvent seul, il peut parfois s'allier si l'objectif est plus difficile à atteindre.
Artiste
Vous êtes un de ces personnages atypiques par leur vision du monde et la façon de la représenter. Exalté, vous parcourez l'univers dans une quête grandiose d'inspirations nouvelles. Que vous soyez peintre, musicien ou acteur, vous avez un besoin vital de découvrir de nouveaux horizons.
Dandy
Profitant d'une fortune récente ou héritée, vous dilapidez et vivez joyeusement. On vous croise toujours aux plus grands évènements et au cœur des endroits où il faut être, mais surtout, cela est primordial vous avez systématiquement la classe…
Détective
Vous avez profité d'une formation autant militaire (service pendant quelques années) que suivi des cours de Profiler. Vous êtes un as pour mener l'enquête en marge des institutions en place.
Dilettante / Rentier / Fils à papa
Diplomate
Vous êtes l'envoyée de votre planète ou patrie natale à l'autre bout du système solaire. À vous de bien représenter les intérêts de votre

communauté. Vous êtes également parfois chargée de servir d'intermédiaire entre deux planètes ou factions en guerre.

Dirigeant

Votre statut vous a été octroyé par le peuple, ou vous l'avez pris par la force. Toujours est-il que vous avez la responsabilité de diriger une cité, une nation, une planète, une guilde… avec les risques que cela apporte pour votre petite personne haute placée et surmédiatisée. Si seulement vous pouviez tout faire depuis un bunker…

Fonctionnaire

Au sein d'une grande guilde, ou au service d'un régent local... tous les postes se valent au final. Et une vie pépère d'employé de bureau a ses avantages.

Historien

Journaliste

Ses nombreux contacts et son esprit critique éveillé sont les traits primordiaux du journaliste.

Marchand

L'univers est vaste et plein de richesses ! Mais heureusement pour vous, ces dernières ne sont pas également réparties, ce qui vous permet de réaliser de confortables profits en achetant à vil prix ce qui est inutile dans un système solaire, pour le revendre très cher là où c'est une denrée indispensable. Généralement affilié au Consortium.

Noble

Vous faites partie de l'aristocratie de la Terre qui, vous en êtes convaincu, est le berceau de l'humanité. Mais la plupart des gens ne partagent pas cette croyance volontiers qualifiée de saugrenue. Néanmoins, vous ne faiblissez pas et continuez à vous conduire avec honneur… et à vous vêtir avec plusieurs modes de retard.

Noble déchu

Vous avez quitté votre planète originelle et ses fastes, injustement déchu de vos titres. Il ne vous restait plus qu'une solution, vous embarquer pour un autre système solaire et embrasser une carrière d'aventurier.

Politicien / Sénateur / Consul ...

Psychologue

Scientifique

L'exemple typique du personnage tranquille qui fait ce qu'on lui dit. Véritable rat de laboratoire, il est cependant respecté pour ses connaissances et son savoir-faire pouvant résoudre certaines énigmes.

Universitaire

Vous n'êtes pas Prix Nobel, mais il s'en est fallu de peu ! Vos recherches (scientifiques, historiques ou autres) passionnent le système solaire entier (hum, ou presque !). C'est pourquoi les guildes et écoles font parfois appel à vous.

Vedette

Acteur, musicien, artiste, cette personne est souvent imbue d'elle-même et considère que personne ne peut faire mieux qu'elle ou encore que son salaire n'est pas à la hauteur de son talent. La vedette dispose d'avantages *people* mais aura aussi du mal à passer inaperçu.

Grand-Prêtre (LA)

Métamorphe

Centaurien, lanceur de sorts métamorphes, profondément amoureux de la nature sauvage.

Paranormal

Solarien, lanceur de sorts paranormaux. Peut très bien effectuer un métier conventionnel.

Prêtre Nibelung

Adepte devenu fervent adorateur. Les Nibelung en ont fait un grand connaisseur du savoir nibelung.

Compétence accordée : *Parler/comprendre le Nibelung* commencée à 60%.

Connait tous les sorts nibelung/dankorans, et les maîtrise une fois parvenu au niveau adéquat.

Prêtre L.A.

Votre grande campagne de conversion a commencée ! Vêtu de la robe luminescente, vous voilà parti à travers les systèmes connus pour amener la Lumière Astrale dans le cœur de vos semblables ! Vive Mère Nature !

Moine L.A.

La Foi que vous confère Mère Nature vous convainc de porter les armes pour défendre vos frères.

Psi

Lanceur de sorts de nature psychique

Technomage (toutes écoles)

Classes spéciales

Ces classes (initialement pour des PNJ) ne sont disponibles qu'en accord avec le MJ (décision ou jet de dé Difficile) et avec un background correct à l'appui ! Ces classes spéciales bénéficient d'une compétence supplémentaire (soit un total de 9) mais ne commencent qu'avec 5 compétences à la création.

Adepte Nibelung

Personnage psi affilié à la religion Nibelung ayant apprit un sort auprès des prêtres. Compétence conseillée : *Parler/comprendre le Nibelung*.

Apprenti-artisan (futur artisan)

Architech

Classe spéciale de tech entre l'artisan et le technomage. L'architech a acquis son expérience de la technomagie au sein des laboratoires de recherche et de développement de sa guilde. Capable de créer et manipuler tel un artisan, il se distingue de ceux-ci par sa connaissance d'une et parfois deux technomagies. Il n'est cependant pas à la hauteur d'un technomage.

Métamorphe GM

Ce guildien est recruté dès l'éveil de ses capacités pour être ensuite formé à quelques techniques de combats et à l'encadrement de troupes. Au bout de sa formation, il devient un soldat métamorphe et sous-officier.

Métamorphe membre L.A. carriériste (futur métamorphe paladin)

Sa conviction pour la nature est absolue. Disposant de capacités psis propres aux centauriens, il est fortement porté par son ambition de posséder de plus grands pouvoirs.

Moine carriériste (futur Paladin)

Ce moine tâche de gagner en puissance et en connaissance dans l'unique but de servir Mère Nature. Sa Foi est absolue et inébranlable. La découverte d'un artefact perdu de la Lumière Astrale est généralement la clé du passage au cercle supérieur.

Psi GM

Ce guildien est recruté dès sa sortie de l'ESPES pour être ensuite formé à quelques techniques de combats et à l'encadrement de troupes. Au bout de sa formation, il devient un soldat psi et sous-officier.

Technomage carriériste (futur Technomage des Arcanes)

Technomage déchu (toutes écoles)

Technomage GM

Ce guildien est recruté dès sa sortie de son école de technomagie pour être ensuite formé à quelques techniques de combats et à l'encadrement de troupes. Au bout de sa formation, il devient un soldat technomage et sous-officier.

Classes réservées de PNJ

Artisan

Cyborg (Solarien/Centaurien hyper-greffé !)

Esclavagiste

Général (Guilde GM)

Guildien (toutes guildes)

Médecin légiste

Lorsqu'il faut apporter une preuve irréfutable contre un meurtrier, vous êtes le meilleur. Aujourd'hui le crime parfait est impossible car le meurtrier laisse toujours une petite trace que vous savez dévoiler.

Technomage déchu (toutes écoles)

Compétences

Jet de compétence

Si le personnage a un bonus/malus sur sa caractéristique (niveau temporairement augmenté/réduit), appliquer +/– 10% par niveau supplémentaire/déficient.
Lorsque le personnage l'utilise, il doit ***lancer 1d100 et obtenir une valeur inférieure ou égale à celle de la compétence***.

Création de personnage

Le PJ dispose jusqu'à cinq compétences à la création du personnage. Chaque compétence est associée à une ou plusieurs caractéristiques du personnage.
Un PNJ lambda doit se contenter de 3 compétences (voir second tableau).
Un personnage créé en début de campagne dispose d'un pool de 25 points par compétence, soit 125 points à répartir, avec un maxi de 45 points dans une même compétence. Ces points représentent le pourcentage de réussite de la compétence. Le PJ doit réaliser un jet inférieur ou égal à son niveau de compétence. Il peut faire évoluer sa valeur en fonction de la table des améliorations.
Le personnage peut bénéficier de 10 points supplémentaires sur une compétence si elle est liée à son affiliation à une faction. Par exemple, avoir passé quelques années à apprendre, pratiquer, améliorer un sujet en particulier. (Bonus background avec accord du MJ).
Les 5 premières compétences sont réparties par classes dominantes ci-dessous à titre indicatif. Toute dérogation doit être vue avec le MJ.
Un personnage peut avoir jusqu'à huit compétences, mais pour toute compétence supplémentaire en dehors de la création du personnage, celle-ci se voit attribuer que 10% avant de s'améliorer comme les autres.
Pour un souci de jouabilité, tous les personnages Solariens et Centauriens savent parler les deux langues conventionnelles. Pour intégrer cet élément au jeu, se conférer à la gestion des langues.

Tableau pour les PJ :

Classe -> **Compétences**	*Guerrier*		*Tech*	*Intellectuel*		*Lanceur de sorts*	*Dankoran/Nibelung*
Armes & Equipements	2	3	2		1	1	3
Combat	2						
Connaissances		2	2	4	3	3	1
Divers	1		1	1	1	1	1

Tableau pour les PNJ :

Classe -> **Compétences**	*Guerrier*	*Tech*	*Intellectuel*		*Lanceur de sorts*	*Dankoran/Nibelung*	
Armes & Equipements	2	2	1		1	2	1
Combat							
Connaissances	1		2	3	2	1	2
Divers		1					

Armes & Equipement

Arme de prédilection (EDU/AGI)
Le personnage dispose d'une maîtrise particulière d'une arme spécifique. Cette compétence est inapplicable à une arme ou un artefact unique. Une réussite entraîne 1d4 points de dégâts supplémentaires.

Amélioration de l'armement électrique / laser / luminescent / nano-robotique (EDU/AGI)
Amélioration de l'équipement laser / luminescent / médical & prothèses / nano-robotique (EDU/AGI)
Ces compétences sont réservées aux personnages ayant déjà des connaissances dans le domaine associé (technomage, prêtre de L.A., médecin, artisan). L'amélioration suit des règles précises présentées dans le Référentiel Technique. Elle permet d'augmenter d'un point d'attaque ou de résistance l'arme/équipement, voire de modifier une capacité de base.
Un Débutant pourra réaliser une amélioration +1, un Apprenti, une amélioration +2, un Spécialiste, une amélioration +3 et un Maître pourra réaliser une amélioration +4.

Armement embarqué (EDU)
Le personnage dispose d'une parfaite connaissance des armes embarquées sur tous types de véhicules, terrestres comme spatiaux. Cette compétence permet une utilisation immédiate de toute arme embarquée ainsi que sa réparation, ou encore de son utilisation dans des situations particulières.

Artisanat (...) (EDU/AGI)
Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer et concevoir des objets de première nécessité et/ou des œuvres d'art. Quelques exemples : un lecteur holographique, un sceptre TM, un pistolet laser, une sculpture, … Une maladresse produit un objet qui semble solide mais qui se brisera à la première utilisation ou refusera même de fonctionner ; un succès critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle (pouvant même bénéficier de bonus à la discrétion du MJ).

Conception et amélioration d'équipement biotech (EDU)
Ces compétences sont réservées aux personnages ayant déjà des connaissances dans le domaine de la biotechnologie (étudiant biotech, TMB, personnage formé aux techniques biotech).
L'amélioration suit des règles précises présentées dans le Référentiel Technique. Elle permet d'augmenter d'un point d'attaque ou de résistance l'arme/équipement, voire de modifier une capacité de base.
Un Débutant pourra réaliser une amélioration +1, un Apprenti, une amélioration +2, un Spécialiste, une amélioration +3 et un Maître pourra réaliser une amélioration +4.

Contrefaçon (AGI/EDU)
Le personnage est capable, s'il dispose de l'équipement adéquat, de reproduire une arme ou un équipement ressemblant à s'y méprendre à l'original. Un succès critique signifie que l'objet contrefait fonctionne comme l'original, dans la limite de la technologie copiée.

Equipement embarqué (EDU)
Le personnage dispose d'une parfaite connaissance des équipements embarqués sur tous types de véhicules, terrestres comme spatiaux. Cette compétence permet une utilisation immédiate de tout équipement embarqué ainsi que sa réparation, ou encore de son utilisation dans des situations particulières.

Réparation (EDU/AGI)
Le personnage réalise un jet de compétence similaire à une identification sur un équipement courant. Celui-ci peut-être amélioré mais ne peut pas être un artefact (c'est alors du ressort d'un technomage ou d'un artisan). Un second jet permet la réparation à condition d'avoir le matériel.

Technologie laser (EDU)
Un personnage avec cette compétence peut se vanter de connaître parfaitement l'équipement et l'armement liés à la technologie laser. Leur origine et leur fonctionnement, ainsi que leur maniement n'ont aucun secret pour lui.

Technologie de la Lumière Astrale (EDU)
Un personnage (réservé aux membres de la L.A. ou à leurs proches) avec cette compétence peut se vanter de connaître parfaitement l'équipement et l'armement liés à la technologie luminescente. Leur origine et leur fonctionnement, ainsi que leur maniement n'ont aucun secret pour lui.

Technologie lendzidienne (EDU)
Un personnage (réservé aux lendzidiens ou à leurs proches) avec cette compétence peut se vanter de connaître parfaitement l'équipement et l'armement liés à la technologie lendzidienne. Leur origine et leur fonctionnement, ainsi que leur maniement n'ont aucun secret pour lui

Technologie dankoranne (EDU)
Technologie nibelung (EDU)
Un personnage (réservé aux dankorans/ aux nibelung ou à leurs proches) avec cette compétence peut se vanter de connaître parfaitement l'équipement et l'armement liés à la technologie dankoranne/nibelung. Leur origine et leur fonctionnement, ainsi que leur maniement n'ont aucun secret pour lui

Combat

Acrobatie (AGI)
Compétence permettant de réaliser sans aide et sans se blesser des figures acrobatiques peu courantes et généralement inaccessibles au commun des mortels.

Ambidextre (AGI)
Le personnage est capable d'agir aussi efficacement de sa main droite ou de sa main gauche, voire des deux en même temps quel que soit l'outil utilisé.

Athlétisme (FOR)
Cette compétence regroupe toutes les activités physiques : course, nage, saut, escalade. Ne l'utilisez que lorsque les circonstances s'y prêtent. Inutile de lancer les dés pour faire son jogging matinal. En revanche, lorsqu'un personnage est poursuivi par un tueur brandissant une tronçonneuse, il est peut-être utile de savoir s'il court vite…

Attaque en puissance (FOR)
Le personnage est capable d'asséner un coup d'une violence incomparable. Une réussite octroie +2 au toucher. Cette compétence est réservée au combat avec une arme de corps à corps.

Attaque sournoise (AGI)
Compétence généralement accordée aux personnages fourbes ou aux grands combattants (voleurs, soldats, …) confère la capacité d'approcher discrètement un adversaire dans le seul but de l'attaquer par surprise. Cette attaque inflige un bonus particulier : les points de dégâts sont doublés pour le premier coup porté

Biotechnologie de combat (EDU/AGI)
Hors domaine réservé aux TMB, la biotechnologie de combat permet de manier des substances dangereuses, d'identifier tout ou partie d'une substance utilisé par l'ennemi.

Combat au bâton (AGI)
Combat au sabre (AGI)
Combat avec deux armes (AGI)
Arme multiple (AGI/EDU)
Combat à distance (tireur d'élite) (AGI/PER)
Combat – Stratégie (EDU)
Ces compétences pluridisciplinaires sont réservées aux grands combattants et sont le fruit d'un long entraînement. Le personnage peut bénéficier d'un avantage sur son adversaire en appliquant ses connaissances guerrières lors d'un combat.
Exemples d'application : Combat au bâton (2 touches/round), Combat à distance (blessure localisée ou dégâts +1), Combat avec arme multiple (pas de round pour le changement de mode), Combat au sabre (blessure localisée ou dégâts +2)…

Coup porté (AGI)
En combat physique, le personnage vise un point précis du corps de sa cible afin de lui porter un coup fatal. (La cible peut bénéficier d'un test de RES). En cas de jet de compétence réussi, la cible subit automatiquement les dégâts.

Endurance (RES)
L'endurance est une compétence précieuse en combat ou lors d'activités épuisantes prolongées. Cette compétence peut permettre à un personnage de résister à une réduction de RES en combat, ou lui permettre de prolonger une action prolongée (par exemple une course) sans se fatiguer.

Esquive (AGI/RES)
L'esquive est une compétence précieuse en combat. Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver l'annonce, et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque (test de Résistance). L'esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet d'esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il est désengagé du combat et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs)

Filature (AGI/PER/APP)
Le personnage connaît de nombreuses techniques pour suivre à distance quelqu'un sans se faire remarquer et se cacher au besoin.

Lutte (FOR/AGI)
Le personnage connaît de nombreuses techniques de combat au corps-à-corps et à mains nues telles que la lutte, la boxe, les arts martiaux, etc.… Cette compétence lui confère FOR+1 et AGI+1 pour le combat en cours.

Marche silencieuse (AGI)
Le MJ demande un jet de discrétion lorsque le personnage a besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer non loin d'une sentinelle). Si le jet réussi, tout va bien. S'il est manqué, il a fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre un mur…

Orientation (EDU/PER)
L'orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire – et éventuellement dessiner – des cartes) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'orientation pour ne pas aller dans une mauvaise direction

Sabotage (EDU/AGI)
Le sabotage permet de manier des explosifs, fabriquer des cocktails Molotov ou des bombes artisanales, de les poser sans sauter avec et d'identifier le matériel utilisé par l'ennemi (caractéristiques, origine, …)

Sniper (PER/AGI)
ou tir précis. Le personnage dispose du mental pour tirer sans se déconcentrer dans les conditions les plus difficiles. Il peut tirer sur une cible très éloignée et mouvante avec une grande exactitude, voire porter un coup mortel.

Vigilance (PER)
Cette compétence facilite l'initiative. Lorsque le MJ demande au personnage de faire un test de PER, ce dernier peut lancer un test de Vigilance pour essayer de voir au-delà de ce qui l'entoure et détecter plus rapidement une attaque ennemie pour ensuite agir en conséquence le premier (voire porter la première attaque si cela est possible). Cette compétence n'offre de l'expérience que s'il y avait quelque chose à voir, et pas seulement sur une réussite aux dés !

Connaissances

Archéologie (EDU/AGI)
Cette compétence offre au personnage la capacité d'analyser et de comprendre la fonction des objets d'anciennes civilisations, de réaliser des fouilles sans rien endommager ou encore de reconnaître le fruit du savoir d'anciennes cultures. Ce n'est en aucun cas une connaissance absolue du passé mais une capacité à rapprocher par l'analyse un objet ou un site à une civilisation aujourd'hui disparue

Astrophysique (EDU)
L'astrophysique est une branche interdisciplinaire de l'astronomie qui concerne principalement la physique et l'étude des propriétés des objets de l'univers (étoiles, planètes, galaxies, milieu interstellaire...), comme leur luminosité, leur densité, leur température et leur composition chimique. Cela inclut les domaines suivants : Cosmologie, Planétologie, Exobiologie, Physique stellaire, Physique galactique.

Bibliothèque (EDU)
Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique (ou les archives d'un journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. Le personnage est également capable de reconnaître des titres de livres entourés de mystères. Un jet équivaut à quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sortir quelque chose de son chapeau… L'expérience le montre : Bibliothèque est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête

Chimie (EDU)

Permet d'identifier des principes chimiques en action et de réaliser des expériences avec du matériel de haute technologie tout comme avec les moyens du bord, et de trouver les solutions possibles à un problème de nature chimique

Connaissance de la nature (EDU)
Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo… Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas… Notez qu'elle ne se substitue pas à une compétence de survie. Ce n'est pas parce qu'on connaît tout sur les mœurs des lapins de garenne que l'on sait poser un collet !

Connaissance de la rue (EDU)
Cette compétence permet de savoir où trouver des contacts (indics, tenanciers de bars louches, fabricants de faux papiers, etc.) Elle donne aussi une idée des rapports entre les différents gangs, leurs territoires, leurs chefs.

Connaissance des religions (EDU)
La connaissance des diverses religions, à commencer par la Lumière Astrale jusqu'aux plus récentes et minoritaires. Elle donne des informations plus ou moins précises sur les coutumes, rites et légendes associées. Mais également sur les implications spirituelles ou autres dans les mondes où elles existent

Décryptage (EDU)
Permet de casser un code complexe ou en créer un, chose pas si aisée sans expérience ni la connaissance de règles élémentaires connue uniquement des experts. Avec cette compétence, les digicodes et les verrous virtuels ne sont plus qu'un obstacle temporaire, et les messages codés sont révélés comme s'il s'agissait d'un langage commun.

Electronique (EDU)
Permet la création, la manipulation et la compréhension de tout circuit électronique.

Focalisation (POU)
Le personnage connaît des techniques de concentration lui permettant de mieux réussir ses lancements de sorts, voire d'accentuer ses effets (pour les lanceurs psis). Le jet de compétence réussi accorde -1 au résultat du jet de POU. Un critique réussi rend inutile le jet de POU.

Foi du Paladin (EDU/POU)
Réservé à la Lumière Astrale. Savant mélange du savoir des combattants de la Lumière Astrale et des capacités psis orientées combat. Basé sur le rejet des créatures biomécaniques et artificielles, cette compétence représente la connaissance des points faibles de ces créatures et la volonté de l'esprit du lanceur de les détruire. Les prêtres disposent d'un bonus de +1 au jet d'attaque, les moines d'un bonus +2, les paladins d'un bonus de +3.

Héraldique (EDU)
Réservé aux nobles de toutes espèces ou aux personnages lettrés. Cette compétence permet de reconnaître les blasons des familles nobles, des guildes marchandes, des ordres chevaleresques ou des groupes de technomages…

Histoire de la technomagie (EDU)
Le personnage dispose d'une connaissance exceptionnelle concernant les artefacts technomagiques. Ces connaissances lui confèrent une identification d'un artefact technomagique par jour

Histoire et géographie (EDU)
Cette compétence fournit des informations dans ces deux domaines. Contrairement à celles apportées par la culture générale, ces données sont généralement exactes et précises

Histoire locale (EDU)
Le personnage dispose d'une connaissance exceptionnelle concernant les histoires régionales. Entre Légendes et Connaissance de la rue

Informatique (EDU)
De nos jours, n'importe qui peut allumer un ordinateur et apprendre à se servir d'un logiciel. Cette compétence n'entre en jeu que si le personnage veut écrire un programme, créer ou détruire des virus, utiliser sa machine pour se promener sur les réseaux mondiaux ou pirater des données à distance. Le MJ est invité à se souvenir que toutes les informations ne se trouvent pas sur les réseaux partagés, que tous les ordinateurs ne sont pas raccordés à un réseau, et que ceux qui le sont disposent généralement de protection contre les intrus. Autrement dit, on ne peut pas détourner des sommes colossales d'argent avec un ordinateur et un simple jet d'informatique… N'hésitez pas à fixer des malus importants aux actions les plus improbables des personnages ou à décider purement et simplement qu'elles sont irréalisables

Légendes (EDU)
La possession de cette compétence indique que le personnage connaît de nombreuses légendes et sait les raconter agréablement. La plupart sont de simples contes, mais certaines contiennent un fond de vérité… Un jet de légende réussi permet de se souvenir d'un fait important pour le scénario (« Dans les histoires, les minotaures ne sont pas très intelligents, on devrait pouvoir trouver une ruse afin d'éliminer celui qui s'attaque au village »).Une maladresse indique que le fait remémoré est faux, mais le personnage croit dur comme fer qu'il est vrai (« Les minotaures ont une peur mortelle de la couleur bleue. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie »)

Médecine (EDU/AGI)
Compétence réservée aux personnages ayant déjà une base de connaissance dans le domaine (médecin, biologiste). Un jet réussi dans cette compétence permet de redonner 1d6 de PV ou de diminuer la virulence d'une maladie/poison. On ne peut faire qu'un seul jet réussi, s'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain. Cette compétence recouvre également l'aspect médecine légale : procéder à une autopsie, à des examens de sang et de tissus…

Navigation (PER/POU)
La navigation est l'art de s'orienter sur l'eau ou dans l'espace, de manœuvrer un vaisseau et de donner des ordres à un équipage. A cela s'ajoute la compréhension et le contrôle total de toute IA embarquée.

Parler/Comprendre le Dankoran (EDU)
(Réservé aux PNJ). Seul le dankoran est considéré comme une langue non universelle, et le dialecte Nibelung qui en découle également. Cette compétence permet de parler et comprendre le dankoran, mais également le dialecte nibelung (pour moitié de la valeur de compétence).

Parler/Comprendre le Nibelung (EDU)
(Réservé aux PNJ Nibelung et adepte Nibelung en accord avec le MJ). Seul le dankoran est considéré comme une langue non universelle, et le dialecte Nibelung qui en découle également. Cette compétence permet de parler et comprendre le Nibelung, mais également le Dankoran (pour moitié de la valeur de compétence). Un adepte peut apprendre ce langage auprès d'un Nibelung, puis en pratiquant la lecture d'ouvrages dankorans/nibelung.

Pilotage (AGI)
Comme la conduite, le pilotage est en fait un groupe de compétences. Un personnage peut savoir piloter un véhicule spécial, un avion ou un hélicoptère, plus rarement un chasseur de combat. Comme toujours, ne faites faire un jet de dés que dans des circonstances exceptionnelles. Cette compétence est le fruit d'une formation au bout de laquelle, le personnage a obtenu le diplôme. S'il ne l'a pas, le personnage devra peut-être souffrir d'un malus lors de situations exceptionnelles. Un pilote spatial saura se débrouiller sans l'aide d'IA embarquée (avec malus sur les plus gros vaisseaux).

Sciences appliquées (EDU)
Permet d'identifier et d'utiliser du matériel de haute technologie, et de trouver les solutions possibles à une question technique (« Tu penses qu'on pourrait neutraliser l'énergie dégagée par cet objet en le refroidissant près du zéro absolu »). Cette compétence ne donne pas les moyens de fabriquer ou modifier des objets de haute technologie, qui sont plutôt du ressort des PNJ disposant de beaucoup de temps et d'un laboratoire

Sciences physiques (EDU)
Permet d'identifier des principes physiques en action et de réaliser des expériences avec du matériel de haute technologie tout comme avec les moyens du bord, et de trouver les solutions possibles à une question technique répondant aux grandes lois de la physique moderne

Sciences sociales (EDU)
Cette compétence regroupe tout ce qui concerne les sciences humaines, de l'anthropologie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie (de l'espèce à laquelle appartient le personnage). Elle permet de prédire les comportements d'un groupe, de connaître les raisons derrière des coutumes apparemment absurdes et, parfois, de faire des déductions à partir d'une bribe d'information. Exemple : comprendre que les méthodes d'un tueur sont inspirées des rites sacrificiels aztèques, ou reconstituer son profil psychologique à partir de ses crimes

Système d'armement (EDU)
Permet la création, la manipulation et la compréhension de tout système d'armement.

Véhicule spatial/atmosphérique/terrestre/aquatique (EDU)
Cette compétence permet d'aborder sainement tout problème de réparation, amélioration, pilotage d'un véhicule suivant le domaine choisi.

Divers

Astuce (EDU)
Cette compétence permet au personnage seul face à un problème de trouver l'astuce idéale au bon moment. Si le jet est réussi, le joueur est autorisé à être aidé par les autres joueurs, voire le MJ pour trouver la solution à un problème. (Compétence à utiliser avec parcimonie, notamment vis-à-vis du MJ)

Baratin (POU)
Cette compétence sert à baratiner. Elle est d'usage par le commun des voleurs et autres personnages peu recommandables. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes.

Bricolage (AGI)
Cette compétence recouvre des connaissances de base en menuiserie, travail du métal, et électricité. Elle permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il faudra un atelier et du temps mais, en général, quelques minutes et une boîte à outils suffisent

Chercher (PER)
On utilise chercher pour fouiller un endroit. Un jet réussi permet de trouver un détail, un indice… en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

Commerce (POU)
Cette compétence permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de marchander de manière efficace. En plus d'une certaine connaissance des flux économiques. Lorsqu'elle est utilisée pour marchander, le MJ et le PJ sont invités à jouer la scène de manière théâtrale, puis à assortir le jet de dé d'un bonus ou d'un malus en fonction de la performance du joueur.

Déguisement/Camouflage (APP)
Cette compétence permet au personnage de modifier son apparence. Elle a généralement deux utilité : passer inaperçu dans une foule ou se « faire la tête » d'un individu précis. Dans ce cas, le MJ peut imposer des malus aux jets de dés, si la tentative est trop improbable (un gros irlandais rouquin qui essaye de se déguiser en petit japonais aura facilement 50% de malus, si le MJ ne décide pas tout simplement qu'il n'a aucune chance d'y parvenir).

Déplacement en apesanteur (AGI/PER)
Le personnage a déjà connu la vie en apesanteur et se retrouve moins gêné que les autres (malus d'apesanteur réduit de 2).

Détection des alignements (POU)
Réservé aux personnages dotés de pouvoirs de nature psychique permettant de juger de la bonne foi d'une personne ou à l'inverse de ses mauvaises intentions.

Diplomatie (POU)
Diplomatie permet de mener une discussion houleuse tout en gardant à l'esprit les tenants et les aboutissants. Permet, dans une situation inconnue, d'avoir un aperçu des enjeux sous-jacents. De manière plus courante (à la discrétion du MJ), le personnage connaît les enjeux et dispose des moyens nécessaires pour appuyer ses propos. Cette compétence a pour but de régler un différend ou un conflit, et de pouvoir tenir un discours approprié en toute situation.

Drague (APP)
Avec cette compétence, le personnage est capable de jouer de son charme comme nul autre et de s'attirer par la même occasion les faveurs ou simplement l'attention d'un PNJ

Dressage (POU)
Le dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'apprivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (loubath, oiseaux, …). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !)

Effraction (AGI/EDU)
Le personnage connaît nombre de systèmes de sécurité et il est capable de les désactiver ou d'en détourner l'usage premier. De plus, il est capable d'user de techniques particulières pour forcer des accès verrouillés.

Immunité contre poisons et virus (RES)
Le personnage disposant de cette compétence a soit été doté par la nature, soit manipulé génétiquement, ou encore a vu son corps éduqué très jeune par des shamans proche de la nature. Toujours est-il qu'il peut résister plus facilement que quiconque aux poisons et virus. S'il s'agit d'un poison/virus récent ou totalement nouveau, le PJ doit réussir un test de RES supplémentaire.

Interrogatoire (EDU/POU)
Le personnage connaît des méthodes d'interrogatoire psychologiques pouvant amener la victime à avouer un secret.

Intimidation (APP)
Le personnage joue de son charisme pour impressionner ou déstabiliser un adversaire.

Jouer d'un instrument (EDU / AGI)
Le personnage connaît le solfège et peut à tout moment d'un instrument quelconque et en jouer correctement (sans effet particulier). Bonus : APP +1, distraction de la foule.

Leadership (POU)
Leadership permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance. Elle ne fonctionne que sur les PNJ. Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs hommes. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons…

Lecture sur les lèvres (PER / EDU)
Le personnage est capable dans un environnement correctement éclairé de lire sur les lèvres d'une personne et de reconnaître des mots issus des langages solariens et/ou centauriens (suivant les langages qu'il sait parler).

Musique – Jouer de la (AGI)
Le musicien est capable de jouer de n'importe quel instrument et de lire une partition enchanteresse et de réussir un enchantement aisément

Musique – Chants (EDU)
Le musicien connaît de nombreux chants, y compris certains enchantements. Sa capacité de chanteur permet dans certains cas de calmer les mœurs, ou encore de pallier à un manque en APP.

Persuasion (POU)
Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé des ses arguments. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc. Attention, cette compétence doit être utilisée avec doigté ! Si vous n'imposez pas de garde-fous, les joueurs peuvent aisément en abuser. Notez qu'elle ne fonctionne que sur les PNJ et que ses effets sont limités. On peut convaincre un aubergiste de baisser ses tarifs, un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un quidam d'acheter des brosses dont il n'a pas besoin. En revanche, on ne peut pas persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets. Utilisez votre bon sens, et n'hésitez pas à vous montrer ferme si les joueurs abusent

Religion (EDU)
Le personnage peut par son discours promouvoir son credo et justifier le bien-fondé de la religion qu'il représente. Cette compétence permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes.

Survie (RES/EDU)
Le personnage connaît des techniques de survie et sait s'en servir lorsque cela devient nécessaire. Trouver de quoi faire un feu, chasser une créature comestible, épurer de l'eau, retrouver son chemin,… (Ce n'est pas une compétence de pistage).

Torture (FOR/EDU)
Le personnage connaît des techniques d'interrogatoire musclées pouvant amener la victime à avouer un secret. (Aux moindres sévices, la victime subit 1d4 points de dégâts)

Hors catégorie

Compétence de prédilection (FOR/RES/AGI/PER/EDU/APP/POU)
Cette compétence particulière est unique. En accord avec le MJ, le personnage peut prendre cette compétence en échange de deux voire trois autres. Elle permet de relancer plusieurs fois (nombre à fixer par le MJ) une compétence prédéfinie (sous validation du MJ).

Technomagie personnelle (EDU/ POU)
Cette compétence particulière est unique et initialement réservée aux PNJ. En accord avec le MJ, le personnage peut prendre cette compétence en échange de deux voire trois autres. Elle permet d'ajouter à son background une technomagie développée par le personnage avant l'entrée dans la campagne. Les détails sont à discuter avec le MJ.

Caractéristiques particulières

Le FREAK, c'est chic !

Les PJ peuvent subir ou bénéficier d'une caractéristique particulière dès la création de leur personnage. La probabilité de naître avec une caractéristique particulière est rare, mais les personnages joueurs sont l'exception qui confirme la règle.
Soit le joueur souhaite avoir une caractéristique particulière, auquel cas il n'a pas le choix (lancer 1d100 dans la liste ci-dessous) ou au choix du MJ.
Soit le joueur fait peut-être partie des exceptions. Le MJ et le PJ lancent alors chacun 1d10. Si la valeur est identique, le personnage se voit attribuer une caractéristique particulière prise au hasard dans la liste suivante (lancer 2d100 dans la liste ci-dessous et laisser le choix final au joueur).
A noter que le joueur se devra de jouer cette caractéristique dans la mesure du possible au risque de perdre 1 point d'Expérience à la distribution en fin de scénario.

1. **Bingo !** Le joueur doit faire deux nouveaux lancés et faire un nouveau choix parmi les deux résultats.
2. **Apprentissage facilité.** Le personnage peut être considéré comme un autodidacte accompli et accéder à de nombreux savoirs sans pour autant y passer toute sa vie (Le MJ peut accorder l'accès à une compétence Connaissances supplémentaire)
3. **Sommeil profond.** Il fait plaisir de voir votre personnage dormir, comme un bébé. Bref il dort et rien ou presque ne peut le réveiller. En pratique à moins de réussir à un test de PER+POU, il continuera à dormir quoiqu'il arrive.
4. **Hypersensibilité à la douleur** Le personnage est mal barré puisqu'il subit +50% de dégâts supplémentaires à chaque coup reçu (il est douillet quoi !!).
5. **Forte personnalité** Le personnage est doué d'une forte personnalité, il sait se faire entendre. Sur un jet de APP Difficile, il peut donner un bonus de +2 à l'attaque à ses troupes (FOR, AGI ou POU suivant le type d'attaque), ou impressionner son interlocuteur.
6. **Ouïe hyper développée** Le personnage est doté d'une ouïe surhumaine lui permettant de remarquer des choses spéciales (comme une arme que l'on charge dans un rayon de 10/15 m) (test sous EDU)
7. **Grossier** Le personnage ne peut s'empêcher d'avoir un langage grossier avec les gens qu'il côtoie
8. **Sixième sens** Le personnage est doté d'un sixième sens vous permettant de savoir si vous êtes suivi, observé ou de réaliser une action au pif (Test sous POU)
9. **Ambidextre.** Le personnage est capable d'agir aussi efficacement de sa main droite ou de sa main gauche, voire des deux en même temps quel que soit l'outil utilisé.
10. **Mythomane** Le personnage a un petit problème psychologique : il ment de manière quasi systématique, il ne le fait pas vraiment exprès, c'est plus fort que lui.
11. -pas de caractéristique particulière-
12. **Amnésie** Le personnage a des pertes de mémoire : lors d'une action stressante et un test sous POU Difficile échoué, il oubliera tout de l'aventure jusqu'à ce moment précis
13. **Mutisme** Le personnage ne parle pas ou excessivement peu. La raison lui est propre (ne pas confondre avec l'aphasie)
14. **Immunité** Le personnage est immunisé à un certain type de poison / à certaines maladies / aux radiations / ... (à la discrétion du MJ)
15. **Surdité** Le personnage ne possède plus la capacité d'entendre. Seules une opération coûteuse et des prothèses pourraient lui rendre l'ouïe.
16. **Somniloquie** Le personnage somniloque. Il marmonne sans cesse dans son sommeil. Une véritable gêne pour ses comparses qui subissent RES-1 aux tests en sa présence, les empêchant de s'endormir par exemple
17. **TOC** : Trouble Obsessionnel Compulsif. Au choix du joueur
18. **Kleptomanie** Le personnage n'a qu'un but dans la vie : le vol. Pas forcément le gros lot, peut être tout simplement le cendrier du voisin, mais c'est incontrôlable pour lui.
19. **Senseï** Le personnage a un maître dans une discipline donnée avec lequel les relations sont très bonnes. Il peut interagir de différente manière (conseil, quête, aide, cadeaux, etc).
20. **Régénération.** Le personnage pourra absorber et régénérer jusqu'à 1d4 PV à chaque minute (6 rounds). Cela exclue les blessures graves (au-delà de 10 PV) et les maladies/poisons/virus.
21. -pas de caractéristique particulière-
22. **Rejet des greffes et prothèses.** Le corps du personnage ne peut supporter aucune greffe ou prothèses quelles qu'elles soient. (Libre au MJ de révéler cette caractéristique au PJ dès la création du personnage)
23. **Aversion à un animal** Le personnage hait un animal spécifique (à choisir). Il est à noter que des hommes ayant subi une mutation avec cet animal sont aussi sujets à cette haine.
24. **Dents d'acier.** Atteint d'une maladie rare dès sa naissance, le personnage n'a jamais eu de véritables dents. Malheureusement pour lui le chirurgien qui lui en greffa ne fût pas très inspiré ou peut-être trop ! Désormais le personnage possède un sourire de métal. Cependant une morsure peut occasionner jusqu'à 1d4 points de dégâts. APP-1.
25. **Lubie** Obsession personnelle (activité, objet, être) pouvant mener de l'enthousiasme à la folie douce suivant la satisfaction de celle-ci. Idée extravagante, déraisonnable ou capricieuse, généralement soudaine et passagère.
26. **Acrophobie** Le personnage a peur des hauteurs. Il doit réaliser un test sous RES pour ne pas chuter par le vertige ou finir une action (2 fois sa taille le perturbe, RES-1, au-delà RES-2)
27. **Sommeil réparateur.** Le personnage peut récupérer la totalité de ses points de vie en une seule nuit complète. S'il ne fait qu'une sieste, il ne peut récupérer que 12 PV (max 3d4).
28. **Narcolepsie.** Le personnage atteint de cette maladie peut s'endormir à tout moment et plonger dans un profond sommeil. Cela peut arriver autant durant une période calme qu'en pleine action. (Au MJ de juger si le narcoleptique est atteint à 10, 20, 30, ... 80 % maxi et de lancer 1d100 régulièrement, voire à chaque action pour le plus ignoble des MJ). Les symptômes sont des épisodes irrésistibles irréguliers au quotidien de sommeil ainsi que des troubles du sommeil généralisés.
29. **Allergie aux nano-robots.** Dans le cas où le personnage subit une attaque nano et/ou qu'il entre en contact avec, il meurt en deux rounds sans possibilité de soins. Il n'existe aucune parade à ce jour. (Libre au MJ d'annoncer au joueur si son personnage le sait ou non)
30. **Agoraphobie** Le personnage n'aime pas la populace, les ambiances de folie à la LOVE PARADE ce n'est pas pour lui. En pratique il aura un malus de 20% ou -2 à tous ces tests réalisés entouré de monde.
31. -pas de caractéristique particulière-
32. **Santé de fer.** Le personnage pourra absorber et régénérer jusqu'à 10 PV avant que son corps ne se fatigue réellement. Il récupère cette capacité après un repos d'1d4 heure.
33. -pas de caractéristique particulière-
34. **Autres malformations physiques visibles** (courant chez les hybrides humano-centauriens) Au choix du joueur.
35. **Scotophobie infantile** Le personnage a peur de l'obscurité, et par conséquent de la nuit et des endroits sombres. De plus, il croit fortement à la plupart des légendes qui y sont liées (test EDU à -2)
36. **Déviance sexuelle** Le personnage est sous le coup d'une déviance sexuelle (zoophilie, SM, ou autre) qu'il doit accomplir fréquemment (minimum une fois tous les deux jours).
37. **Raciste** Le personnage déteste une certaine catégorie de personne (au choix), qu'il tentera de ridiculiser en toute circonstance
38. **Soliloquie** Le personnage soliloque. Il marmonne sans cesse tant qu'un test sous EDU Difficile n'est pas réussi, et encore si il réussit il n'est tranquille que pour 1d4 heures. De plus il ne peut espérer passer inaperçu.
39. **Extrême pilosité.** Qu'elle apparaisse dès la naissance ou à la puberté, le personnage se retrouve affublé d'une pilosité galopante qu'aucune médecine ou rasage répété ne saurait cacher convenablement. Cependant, conserver et soigner sa chevelure corporelle, peut conférer au personnage un aspect proche d'une créature mythique appelée Wookie et lui apporter un certain charme.
40. **Albinos.** Défaut génétique marqué par un déficit en mélanine. Les yeux, la peau, les poils et/ou les cheveux sont plus ou moins dépigmentés. APP-1 permanent. Pour les yeux cela entraine PER-1 permanent.
41. **Peur** Le personnage a peur. De quoi ? Mais de tout en général et de n'importe quoi en particulier. Prélevez 2 points en EDU et/ou POU et mettez 1 point ailleurs (l'autre point est perdu).
42. **Membre amputé** Retirer un membre au choix au personnage.
43. **Scotophobie** Le personnage a peur de l'obscurité, et par conséquent de la nuit et des endroits sombres.
44. **Malformations physiques** (os de verre (terme médical ?), membre atrophié, ...)
45. **Non violent** Le personnage est un non-violent total, il ne frappera personne, même pas un animal, à moins que ce dernier ne l'attaque
46. **Fanfaron** Le joueur doit retirer 5d10 points de ses compétences.
47. **Doué** Le joueur peut ajouter 5d10 points à répartir dans ses compétences
48. **Réflexes surhumains.** Le personnage est capable de réagir rapidement lorsqu'il est sur le coup de la surprise (AGI+2 et Esquive automatique s'il a l'initiative sur l'adversaire)
49. -pas de caractéristique particulière-
50. **Aquaphobie** Le personnage a peur de l'eau. Impossible pour lui de plonger et nécessite un test en RES Difficile avant de prendre un bateau sinon il subit un malus de 20% ou -2. Enfin en cas de

douche involontaire, un test de POU Difficile lui permet de retrouver ses esprits.

51. **Suicidaire** Le personnage est suicidaire, mais il ne désire pas réellement passer à l'acte. Il préfère laisser faire le destin tout en le provoquant. Il se mettra toujours dans les pires situations pour cela, comme rester en arrière pour retenir une charge de géants et ainsi couvrir ses amis pendant qu'ils fuient.
52. -pas de caractéristique particulière-
53. **Besoin de tuer** Le personnage a envie de tuer et pas forcément que des ennemis, il lui faut sa dose de sang quotidienne.
54. **Fashion victim** Le personnage est toujours habillé à la dernière mode et soigne son look et son apparence. APP+2 s'il s'en donne les moyens.
55. -pas de caractéristique particulière-
56. **Jeûne extrême**. Le personnage parvient à se passer de se nourrir sur de longues durées. Lancer un jet en RES Moyen toutes les 12h. En cas d'échec, le personnage subit -1 à chaque caractéristique. Cette réduction est provisoire si le jeûne est suivi d'un repos de 24h avec alimentation.
57. **Hybride humano-centaurien**. Le personnage est issu de l'union d'un représentant de chaque espèce et dispose d'une caractéristique physique particulière visible (oreilles de centauriens, cheveux blancs, peau métissée, …)
58. **Métabolisme anaérobique** Le personnage n'a pas besoin de respirer pour vivre.
59. **Ressemblance**. Le personnage ressemble très fortement à un personnage connu ou un dirigeant puissant. (Libre au MJ de créer le PNJ auquel il ressemble ou de lancer un dé parmi les principaux PNJ de l'univers d'EL)
60. **Vue fine** Le personnage dispose d'une vue excellente. PER +2
61. **Background** Finalement, le personnage n'a pas conservé sa caractéristique particulière passé sa puberté. Le joueur doit raconter la perte de la caractéristique, et intégrer un avantage ou un inconvénient marquant l'enfance du personnage, et ses répercussions.
62. **Cécité** Le personnage ne voit rien, seules une opération coûteuse et des prothèses pourraient lui rendre la vue.
63. **Aversion à une plante** Le personnage hait une plante spécifique (à choisir) et peut piquer une crise en sa présence et devenir franchement frénétique.
64. **Célèbre** Le personnage bénéficie d'une notoriété qui peut parfois s'avérer utile, ou à l'inverse empêcher de passer inaperçu (élément de background à intégrer)
65. **Goût hyper développé** Le personnage dispose d'un goût sur-développé qui lui permet de distinguer les différents composants d'un plat ou même de discerner si celui-ci est empoisonné (Test sous EDU)
66. **Impulsif** Le personnage est un petit nerveux, sa maxime est : "moi vois, moi pas heureux, moi tape". Ce qui peut se révéler comme un atout dans certaines occasions (on peut difficilement le prendre de vitesse) mais peut aussi être une plaie (si il a une arme sortie et qu'un allié lui tape sur l'épaule : il risque de le blesser).
67. **Nyctalope** Le personnage aime vivre la nuit et ça tombe bien puisqu'il n'a point le choix, en effet en plein jour sa vision est vraiment mauvaise et ses talents subissent un malus (PER -2). En revanche, de nuit, sa vision est excellente (celle d'un humain en plein jour) et ses talents sont normaux. Dans les faits, il voit mieux en faible ou très faible lumière.
68. **Horrible secret** Le personnage dispose d'un horrible secret qu'il tente de cacher au mieux. Seul le MJ et le joueur le connaissent. S'il est révélé, le joueur subit EDU/APP/POU -1 permanents
69. **Phobie** Le personnage est régulièrement victime de sa phobie conventionnelle ou atypique (au choix). Un test de RES ou POU Difficile permet de ne pas la subir totalement, sinon il subit un malus de 20% ou -2.
70. **Résistance aux chocs thermiques**. Le personnage possède une résistance aux phénomènes calorifiques, lui conférant une protection +3 au chaud et au froid.
71. -pas de caractéristique particulière-
72. **Haine animale** Une certaine races d'animaux attaque le joueur à vue (ou à l'odeur …).
73. **Fainéant** Dès qu'il y a moyen de tirer au flanc, il est toujours le premier !
74. **Odorat hyper développé** Le personnage dispose d'un odorat sur-développé qui lui permet de reconnaître des odeurs, voire de pister quelqu'un (test sous EDU)
75. **Photosensible**. Le personnage st sensible au fortes lumières naturelles et/ou artificielles, aux variations lumineuses soudaines pouvant entrainer des crises d'épilepsie.
76. **Mégalomanie** Le personnage se prend pour Napoléon, le roi du monde c'est lui, bref il jouera au petit chef et aura des envies de meurtres envers quiconque se mettra en travers de son chemin.
77. -pas de caractéristique particulière-
78. **Toxicomanie** Le personnage est un camé et perd une partie de ses capacités s'il n'est pas sous drogue ou palliatif (Compétence -40 % et caractéristique -2).
79. **Entomophobie** Le personnage a peur des insectes. Test de POU Difficile lui permet de retrouver ses esprits sinon il subit un malus de 20% ou -2
80. **Migraine** Le personnage est victime de migraines lors d'une action stressante ou d'un jet de POU échoué. Dans ce cas, ces compétences sont diminuées de 20% et INT/POU -2.
81. **Compétence à 20% gratuit** Le personnage vient de découvrir une compétence cachée bien au fond de sa petite personne. Rajoutez-lui une compétence à 20 %.
82. **Aphasie** Le personnage ne peut physiquement pas parler. Seules une opération coûteuse et une prothèse pourrait modifier cela.
83. **Cœur à droite**. Le personnage est né avec le cœur à droite. Protège d'un « coup critique au cœur »
84. **Misogyne / Misandre** Le personnage considère toute personne de sexe opposée comme inférieure et ne peut s'empêcher de la rabaisser.
85. **Manie** Le personnage possède une manie à définir avec le MJ (cette manie doit tout de même être énervante à jouer pour le joueur et énervante à subir pour ses petits camarades).
86. **Bégaiement** Le personnage bégaie en permanence, pas véritablement gênant (sauf en cas d'urgence) en revanche très stimulant à jouer les 2 premières heures (et très fatiguant le reste du temps)
87. **Neutralité psi**. Le personnage est capable de résister à n'importe quel sort psi. Cela est valable pour les sorts de guérison ! Ce personnage est appelé Neutre-Psi.
88. **Arme corporelle de contact** La solidité de son corps lui permet d'occasionner +1 aux coups physiques qu'il porte.
89. **Tremblote** Le personnage est sujet à de petits tremblements affectant ses capacités dépendantes d'un minimum d'adresse et de dextérité (DEX -1).
90. **Schizophrénie**. Le personnage possède une double personnalité. Seul le MJ sait quand l'une ou l'autre personnalité prend le dessus et en informe le PJ. Cela implique les mêmes caractéristiques (EDU et POU peuvent varier).
91. **Pyromanie**. Le personnage a une tendance à la pyromanie.
92. **Paranoïa**. Le personnage est victime d'un trouble mental manifesté par des difficultés relationnelles, des troubles du comportement et un sentiment de persécution pouvant aller jusqu'au délire
93. **Obsession sexuelle** Le personnage est souvent, très souvent en chaleur. Satisfaire ses pulsions devient primordial
94. **Alcoolémie** Le personnage est alcoolique. Mis en présence d'alcool il devra réussir un test sous POU pour résister à l'appel de la boisson, dans le cas contraire il boira jusqu'à la dernière goutte à moins de réussir un test sous POU-1. Chaque verre émousse son POU de 1 pour les tests mais l'augmente de 1 pour toute autre action, ses compétences diminuent de 10%.
95. -pas de caractéristique particulière-
96. **Revenus** Le personnage, pour des raisons pouvant être diverses et variées, perçoit un revenu hebdomadaire supplémentaire de 1d100 crédits (relancer le d100 chaque semaine).
97. **Hématophobie** Le personnage a peur du sang. A la première effusion du liquide vitale de toute créature vivante, il doit réaliser un test de POU Difficile ou il subit un malus de 20% ou -2
98. **Odeur déplaisante** Le personnage refoule grave, bref il est difficile de passer inaperçu en sa compagnie (toutes capacités de discrétion réduite de 20 %).
99. **Hypersensibilité virale**. Par chance, le personnage n'a jamais été malade jusqu'à ce jour. Cependant, si le personnage est en contact direct avec un poison ou un virus, il meurt immédiatement. (Libre au MJ d'annoncer au joueur si son personnage le sait ou non)
00. **Claustrophobie** Le personnage est claustrophobe et tout test dans un espace confiné ou souterrain subira un malus de 20% ou -2.

Générateur de background

Cette page a pour but de vous aider à jeter les bases de votre personnage tel que son nom, définir un style personnel et ses motivations.

Nom du personnage

GUNOF - Générateur Universel de Noms de Fiction (en ligne)
(http://www.gunof.net/)

Dans les tables suivantes, choisissez ou lancez un dé. Il s'agit de propositions. Chaque résultat peut être revu et adapté par rapport au personnage dans son ensemble.

A. Traits de caractère

1. Timide et secret
2. Rebelle, asocial et violent
3. Arrogant, fier et orgueilleux
4. Instable, désagréable et forte-tête
5. Susceptible, difficile et nerveux
6. Stable et sérieux
7. Stupide et tête-en-l'air
8. Mauvais et déloyal
9. Intellectuel et détaché
10. Amical et entreprenant

B. Ce à quoi vous accordez le plus de valeur

1. L'argent
2. L'honneur
3. Votre parole
4. L'honnêteté
5. Le savoir
6. La vengeance
7. L'amour
8. Le pouvoir
9. S'amuser
10. L'amitié

C. Votre possession la plus importante

1. Une arme
2. Un outil
3. Un vêtement
4. Une photo
5. Un livre ou un journal intime
6. Un enregistrement
7. Un instrument de musique
8. Un bijou
9. Un jouet
10. Une lettre

D. Que ressentez-vous à l'égard des gens ?

1. Indifférent
2. Indifférent
3. Vous aimez presque tout le monde
4. Vous haïssez presque tout le monde
5. Les gens sont des marionnettes. Servez-vous d'eux pour atteindre votre but, puis laissez les tomber
6. Chaque individu à sa valeur
7. Les gens sont des obstacles à abattre s'ils se mettent en travers de votre chemin
8. On ne peut compter sur personne. Ne jamais dépendre de quiconque
9. Balayez-les tous et laissez la place aux cafards
10. Les gens sont merveilleux

E. Habillement et style personnel

Lancez 3d10, et piochez dans les 3 différentes colonnes. Tableau 4 colonnes x 11 lignes (retrouver source, écran de ??)

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

F. Origines

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Voyages spatiaux

Moyens de propulsion

- AntiGrav

Propulsion strictement atmosphérique équipant la plupart des véhicules.

- Impulsion EM

Propulsion spatiale obtenue par la résonance d'ondes électromagnétiques. Equipe la plupart des chasseurs spatiaux leur conférant une stabilité du moteur et assurant la souplesse nécessaire aux manoeuvres de combat.

- Moteur ionique

Des atomes de gaz rare (comme le xénon) sont ionisés par un champ puissant. Ceux-ci, devenus ions, sont accélérés par un champ magnétique et rejetés dans l'espace à grande vitesse.

- Plasma

Propulsion spatiale réservée aux gros porteurs du fait de l'encombrement du générateur.
Un champ magnétique permet de guider un flux de plasma dans un tunnel magnétique qui le canalise dans une direction. Ce flux de plasma fonctionne avec le principe de Newton. Une fois le flux de plasma sorti du tunnel, un "couple" magnétique récupère le flux de plasma et le redirige vers la chambre de fusion. La chambre de fusion est maintenue sous une pression énorme par une sphère magnétique, qui accueil à mesure de l'utilisation des propulseurs le plasma "froid" ayant servi à propulser le vaisseau. L'intérêt particulier de ce système est d'économiser un maximum de "carburant". Vitesse max : jusqu'à 222 km/s.

- Convecteur embarqué

La technologie du convecteur est le fruit des recherches d'un cercle de scientifiques solariens. Ils développèrent les principes de bases puis réalisèrent leurs expériences sur l'ISS dans un premier temps, puis l'offrir à tous le Système Solarien avec un succès tel que l'on se demande si cela est bien le fruit de l'esprit humain. La propulsion par convecteur embarqué peut se concevoir comme un système de warp primaire générant une bulle contenant le vaisseau et permettant de réaliser des micro-sauts spatiaux et d'ainsi atteindre une grande vitesse de déplacement.

- Bornes de convecteurs spatiaux et Grand Convecteur

Le principe de la propulsion par convecteur peut se concevoir comme un système de warp fonctionnant comme une transmission hyper-rapide de matière au travers d'un flux entre deux bornes.

Voyages au cœur d'un système solaire

Des bornes de convecteur sont placées à proximités des différentes planètes présentes dans un Système Solaire (Solarien ou Centaurien uniquement).
Les durées de voyages par convecteur vont de quelques heures à 2 jours selon la position des planètes. Cependant les voyages hors convecteurs (notamment pour les vaisseaux militaires trop grands pour passer par les bornes, doivent réaliser des voyages allant de 1 journée à 8 mois. (Voir les tableaux annexes)
Un trajet depuis un corps astral vers le convecteur le plus proche est généralement de 30 minutes. On considère le même temps en sens inverse. Ce qui ajoute une heure à la durée d'un trajet par convecteur depuis son point de départ jusqu'à sa destination.

Voir également les tableaux de Durée de voyage

Le Grand Convecteur

Le Grand Convecteur permet de passer d'un Système Solaire à l'autre. Les deux gigantesques bornes situées à proximité de la Terre et de Filmur portent les noms suivant : Dokisons pour la Terre et Menkor pour Filmur, du nom des deux ambassadeurs qui se rencontrèrent lors de l'ouverture du Grand Convecteur.
Distance : 4,2 années-lumière, soit environ 3,97.1013 Kms.
Durée du voyage : 3 semaines.
La durée du voyage hors du Grand Convecteur est d'environ 12 ans, chose que l'on ne tente pas tous les jours.

Le convecteur embarqué

Les convecteurs embarqués sont particuliers. Ce sont des convecteurs de petite taille à bord des vaisseaux. Ceux-ci permettent de raccourcir les petits trajets. Tout voyage depuis une planète vers un corps satellitaire est réalisé avec des convecteurs embarqués. Durée moyenne : 10 à 15 minutes. Ces convecteurs réduisent énormément la durée des trajets par rapport à la propulsion chimique classique et surclasse encore les propulsions par IEM et plasma.

Les convecteurs embarqués Dankorans sont extrêmement perfectionnés, les trajets à travers la galaxie se font en quelques heures. Les trajets entre les systèmes solaires Solariens et Centaurien sont quasi-instantanés, même leur plus ancien modèle peut réaliser ce voyage en seulement quelques heures.

Chantiers de constructions

La plupart des vaisseaux ont été construits dans des chantiers de la Guilde spatiale, sur Terre, Titan ou Filmur, notamment. Pour certains cargos de classe supérieur ne pouvant pratiquer d'entrée ou de sortie atmosphérique, il fût nécessaire d'utiliser des chantiers sur des lunes à faible gravité pour l'assemblage complet ou partiel de ces vaisseaux.

Classes de vaisseaux standard

Voir Véhicules et trucs spatiaux

Durée de voyage

Durée de trajet dans le Système Solarien par les convecteurs

Durée mini et maxi suivant la position du corps dans le système solaire

SYSTEME SOLARIEN	Soleil	Mercure		Venus		Terre		Mars		Ceinture d'astéroïdes		Jupiter		Saturne		Uranus		Neptune	
Mercure	16min	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Venus	30min	14min	46min	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Terre	41min	25min	57min	11min	1h 11min	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mars	1h 3min	47min	1h 19min	33min	1h 33min	21min	1h 45min	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ceinture d'astéroïdes	1h 50min	1h 34min	2h 7min	1h 20min	2h 21min	1h 9min	2h 32min	47min	2h 54min	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jupiter	3h 37min	3h 21min	3h 53min	3h 7min	4h 7min	2h 55min	4h 18min	2h 33min	4h 40min	1h 46min	5h 28min	-	-	-	-	-	-	-	-
Saturne	6h 38min	6h 22min	6h 54min	6h 8min	7h 8min	5h 56min	7h 19min	5h 34min	7h 41min	4h 47min	8h 29min	3h 1min	10h 15min	-	-	-	-	-	-
Uranus	13h 20min	13h 4min	13h 36min	12h 50min	13h 50min	12h 38min	14h 2min	12h 17min	14h 24min	11h 29min	15h 11min	9h 43min	16h 57min	6h 42min	19h 58min	-	-	-	-
Neptune	20h 57min	20h 41min	21h 13min	20h 27min	21h 27min	20h 15min	21h 38min	19h 53min	22h	19h 6min	22h 48min	17h 20min	1j 34min	14h 18min	1j 3h 35min	7h 36min	1j 10h 17min	-	-
Pluton	1j 3h 30min	1j 3h 13min	1j 3h 46min	1j 2h 59min	1j 4h	1j 2h 48min	1j 4h 11min	1j 2h 26min	1j 4h 33min	1j 1h 39min	1j 5h 21min	23h 52min	1j 7h 7min	20h 51min	1j 10h 8min	14h 9min	1j 16h 50min	6h 32min	2j 27min

Durée de trajet dans le Système Solarien hors convecteurs

Durée mini et maxi suivant la position du corps dans le système solaire

SYSTEME SOLARIEN	Soleil	Mercure		Venus		Terre		Mars		Ceinture d'astéroïdes		Jupiter		Saturne		Uranus		Neptune	
Mercure	1 j	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Venus	3 j	1 j	4 j	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Terre	4 j	2 j	5 j	1 j	6 j	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mars	6 j	4 j	7 j	3 j	8 j	2 j	9 j	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ceinture d'astéroïdes	10 j	9 j	11 j	7 j	13 j	6 j	14 j	4 j	16 j	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jupiter	20 j	18 j	21 j	17 j	22 j	16 j	24 j	14 j	26 j	10 j	30 j	-	-	-	-	-	-	-	-
Saturne	1 m 7 j	1 m 5 j	1 m 8 j	1 m 4 j	1 m 10 j	1 m 3 j	1 m 11 j	1 m 1 j	1 m 13 j	26 j	1 m 17 j	16 j	1 m 27 j	-	-	-	-	-	-
Uranus	2 m 13 j	2 m 11 j	2 m 14 j	2 m 10 j	2 m 16 j	2 m 9 j	2 m 17 j	2 m 7 j	2 m 19 j	2 m 3 j	2 m 23 j	1 m 24 j	3 m 3 j	1 m 7 j	3 m 19 j	-	-	-	-
Neptune	3 m 25 j	3 m 23 j	3 m 26 j	3 m 22 j	3 m 27 j	3 m 21 j	3 m 28 j	3 m 19 j	3 m 30 j	3 m 14 j	4 m 4 j	3 m 5 j	4 m 13 j	2 m 18 j	4 m 30 j	1 m 12 j	6 m 6 j	-	-
Pluton	4 m 30 j	4 m 28 j	5 m 1 j	4 m 27 j	5 m 2 j	4 m 26 j	5 m 3 j	4 m 24 j	5 m 5 j	4 m 19 j	5 m 10 j	4 m 10 j	5 m 19 j	3 m 24 j	6 m 5 j	2 m 17 j	7 m 12 j	1 m 6 j	8 m 23 j

Durée de trajet dans le Système Centaurien par les convecteurs

Durée mini et maxi suivant la position du corps dans le système solaire

SYSTEME CENTAURIEN	Soleils	Tellanda		Filmur		Hasporo		Trakil & Sviss		Vokial	
Tellanda	31min	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filmur	44min	12min	1h 15min	-	-	-	-	-	-	-	-
Hasporo	1h 36min	1h 5min	2h 8min	52min	2h 21min	-	-	-	-	-	-
Trakil & Sviss	3h 22min	2h 50min	3h 53min	2h 37min	4h 6min	1h 45min	4h 59min	-	-	-	-
Vokial	5h 47min	5h 16min	6h 19min	5h 3min	6h 32min	4h 10min	7h 24min	2h 25min	9h 10min	-	-
Utreka	11h 37min	11h 6min	12h 9min	10h 53min	12h 22min	10h	13h 14min	8h 15min	15h	5h 49min	17h 25min

Durée de trajet dans le Système Centaurien hors convecteurs

Durée mini et maxi suivant la position du corps dans le système solaire

SYSTEME CENTAURIEN	Soleils	Tellanda		Filmur		Hasporo		Trakil & Sviss		Vokial	
Tellanda	3 j	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filmur	4 j	1 j	7 j	-	-	-	-	-	-	-	-
Hasporo	9 j	6 j	12 j	5 j	13 j	-	-	-	-	-	-
Trakil & Sviss	18 j	15 j	21 j	14 j	22 j	9 j	27 j	-	-	-	-
Vokial	1 m 2 j	29 j	1 m 5 j	28 j	1 m 6 j	23 j	1 m 11 j	13 j	1 m 21 j	-	-
Utreka	2 m 3 j	2 m 0 j	2 m 6 j	1 m 30 j	2 m 7 j	1 m 25 j	2 m 12 j	1 m 16 j	2 m 22 j	1 m 3 j	3 m 5 j