

M-SPACE

Jeu de rôle d100 dans un futur lointain

Clarence Redd



M-SPACE

Jeu de rôle d100 dans un futur lointain

Clarence Redd

M-SPACE 1.2

Rédaction et édition : Clarence Redd.

Contenu supplémentaire : Atgxtg, Colin Brett & Jason Durall.

Illustration de couverture : Jadrien Cousens.

Illustrations intérieures : Matthias Utomo, David Sladek & Clarence Redd.

Illustration de la page 203, mike winkelmann aka. beep, sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International (https://en.wikipedia.org/wiki/en:Creative_Commons).

Ressources : Natalie Design, Daniel Gryningstjerna,
Alex Coicea, Igor Puškarić & Dimitar Grozev.

Remerciements : Pete Nash & Lawrence Whitaker.

Version française : Frédéric Arsac, James Manez & Benoît Tainturier.



Cette œuvre fait référence aux règles de Mythras Imperative, œuvre réalisée par The Design Mechanism et traduite en français par d100.fr sous le nom de Mythras Fondamentaux, avec l'autorisation de The Design Mechanism. Les logos et marques déposées de Mythras Imperative sont la propriété de The Design Mechanism.

The Design Mechanism n'offre aucune garantie sur la qualité, la viabilité ou l'adéquation de ce produit.

Cette version française a été traduite avec l'autorisation de Clarence Redd et de FrostByte Books.



Clarence Redd© 2016.

M-SPACE© FrostByte Books, 2020. Tous droits réservés.

Version française de M-SPACE © d100.fr, 2021. Tous droits réservés.

Version du 20 décembre 2021.



Sommaire

Introduction	4
Personnages	6
Système de jeu	32
Conflits détaillés	42
Combat	56
Combat simplifié	77
Règles diverses	80
Conception de vaisseaux	86
Combat spatial	112
Combat spatial avancé	124
Création d'extraterrestres	130
Création de mondes	154
Cercles	164
Pouvoirs psioniques	178
Conception de véhicules	188
Technologie	198
Exemples d'organismes	218
Appendice	224
Exemple de combat spatial	224
Remerciements	235
Index	236

INTRODUCTION

Notre site

Vous trouverez sur notre site (<https://www.d100.fr>) du matériel supplémentaire à télécharger.

M-SPACE est un jeu de rôle de science-fiction. Ce livre, un crayon et du papier vous suffiront à partager des histoires extraordinaires avec vos amis. Prenez plaisir à créer des univers imaginaires où évolueront les personnages joueurs ; ceux-ci piloteront des vaisseaux spatiaux, rencontreront d'étranges formes de vie extraterrestres et visiteront des planètes magnifiques ou terrifiantes.

Bien que M-SPACE soit plutôt orienté vers la science-fiction et plus spécifiquement l'opéra spatial, il convient aussi à d'autres genres, moyennant quelques modifications. Vous pouvez presque tout simuler, des décors contemporains quasi réalistes aux héros inspirés des « pulps » des années 1940.

M-SPACE est basé sur les règles de Mythras Fondamentaux, créé par The Design Mechanism. Si vous connaissez un autre jeu de la grande famille des jeux d100, comme Runequest, L'Appel de Cthulhu ou OpenQuest, vous vous sentirez à l'aise : de nombreux concepts et règles de base sont semblables.



Nous avons conçu ce livre comme une boîte à outils modulaire : utilisez les éléments dont vous avez besoin et ne vous souciez pas du reste. Nous avons aussi voulu renouer avec l'esprit des jeux de rôle des années 70 en vous proposant non pas un cadre de jeu clé en main, mais des règles qui vous aideront à créer vos propres univers.

Découvrez ou retrouvez le plaisir de la création ! Imaginez des espèces exotiques uniques, des cultures et des mondes complexes. Placez étoiles et planètes sur la carte de votre univers. Tracez d'antiques itinéraires commerciaux, gribouillez des notes sur des explorations passées, définissez les peuples amis et ennemis... Sans le savoir, vous avez déjà commencé à jouer !

J'écris de la science-fiction, et la science-fiction ne concerne pas l'avenir. Je n'en sais pas plus que vous sur l'avenir, et probablement moins.

Ursula K Le Guin

Note sur les jeux de rôle

M-SPACE suppose que le lecteur connaît déjà le fonctionnement des jeux de rôle : il sait par exemple faire la différence entre joueurs, personnages et maître de jeu. Et surtout, les dés polyèdres ne l'effraient pas !

Quelques abréviations

CHA : Charisme

CON : Constitution

DEX : Dextérité

FOR : Force

INT : Intelligence

MJ : maître de jeu

NT : niveau technologique

PA : point d'armure

POU : Pouvoir

PP : point de pouvoir

TAI : Taille

PERSONNAGES

Chaque joueur de M-SPACE contrôle un personnage. Celui-ci est l'alter ego du joueur, mais il est en général très différent de lui, aussi bien mentalement que physiquement. Les personnages de M-SPACE peuvent être par exemple des pilotes de vaisseaux spatiaux, des chasseurs de primes, des journalistes ou des bibliothécaires. Tout dépend du type de scénario et du cadre de jeu choisi.

Les capacités de base d'un personnage sont décrites au moyen de trois catégories d'éléments :

- » Les **caractéristiques**, comme la Force ou le Charisme ;
- » Les **attributs**, comme les points de vie ou le mouvement ;
- » Les **compétences**, qui sont des savoir-faire plus ou moins spécialisés.

Ces éléments sont souvent transcrits en nombres et peuvent être liés les uns aux autres. Dans les sections suivantes, nous allons définir chaque élément et expliquer comment le calculer.

La feuille de personnage permet de noter et d'organiser les informations sur un personnage : il est possible d'en télécharger une sur notre site ou de photocopier celle fournie à la fin du présent ouvrage. Toutefois, les joueurs ont intérêt à créer leur premier personnage à partir d'une feuille blanche : avant de recopier les informations sur une feuille de personnage, nous leur conseillons de passer en revue toutes les étapes de la création du personnage, en parcourant les éléments un par un. Enfin, mieux vaut prévoir un crayon et une gomme ; certains nombres, comme les valeurs des compétences, changeront à plusieurs reprises lors de la création du personnage.



Étapes de la création de personnages

1. Concept de personnage

Le joueur décide du type de personnage à jouer, sans entrer dans les détails. Il pourra affiner le concept plus tard.

2. Caractéristiques

Si le joueur incarne un humain, il lance 3d6 pour FOR, CON, DEX, POU et CHA. 2d6 + 6 pour INT et TAI. Il attribue ensuite les résultats en fonction du concept choisi.

Si le maître de jeu l'autorise, le joueur peut à la place distribuer 80 points parmi ces caractéristiques. Minimum 3 (8 pour INT et TAI), maximum 18.

3. Calculer les attributs

En s'aidant des caractéristiques, le joueur détermine les points d'action, le modificateur de dégâts, le modificateur d'expérience, la vitesse de guérison, les points de vie, l'initiative, les points de chance et le mouvement.

4. Compétences standards

Le joueur calcule la valeur de base des compétences standards en additionnant les caractéristiques appropriées.

5. Culture

Le joueur choisit la culture de son personnage. Il distribue 100 points parmi les compétences standards listées, les compétences professionnelles choisies et le style de combat, le cas échéant.

6. Profession

Le joueur choisit une profession appropriée au cadre de jeu. Il distribue 100 points parmi les compétences standards de la profession et les compétences professionnelles choisies.

7. Points de compétence supplémentaires

Le joueur distribue 150 points entre toutes les compétences standards et les compétences professionnelles acquises aux étapes précédentes.

8. Équipement

Le joueur détermine l'équipement de départ en fonction de la culture et de la profession.

Comment arrondir les nombres

Dans certains cas, il faut diviser des nombres — généralement la valeur d'une compétence (comme pour déterminer une réussite critique, qui correspond au dixième de la valeur de la compétence).

Chaque fois qu'un résultat de division crée une fraction, le nombre est à arrondir à l'entier supérieur. Par exemple, un dixième de 64 % équivaut à 6,4 ; ce nombre est donc arrondi à 7.

Exemples de concepts

- » *Un pilote de vaisseau spatial naïf ;*
- » *Un mineur de fond ;*
- » *Un psion cosmopolite ;*
- » *Un trafiquant des rues ;*
- » *Un scientifique aventureux ;*
- » *Un médecin en fuite ;*
- » *Un journaliste qui défend les pauvres ;*
- » *Un agent de sécurité trahi par son ancien employeur ;*
- » *Un mercenaire sans espoir ;*
- » *Un diplomate en mission secrète.*

Concept de personnage

Le joueur commence par réfléchir au type de personnage qu'il veut jouer : par exemple, un colon endurci ou un voleur rusé. À ce stade, le concept de personnage n'a pas besoin d'être élaboré ; il s'agit simplement d'une idée qui guidera certains de ses choix, comme celui de la profession. Quelques idées de personnages sont proposées ci-contre.

Caractéristiques

Dans M-SPACE, sept caractéristiques définissent tout personnage, et plus généralement toute créature intelligente. Elles sont les briques de base des personnages de M-SPACE et influent sur les autres éléments, comme les attributs et les compétences. Les sept caractéristiques sont :

- » La Force (FOR) ;
- » La Constitution (CON) ;
- » La Taille (TAI) ;
- » La Dextérité (DEX) ;
- » L'Intelligence (INT) ;
- » Le Pouvoir (POU) ;
- » Le Charisme (CHA).

Avant de calculer les caractéristiques, la section suivante explique ce que chacune représente.

Force (FOR)

La FOR représente la puissance physique : le poids qu'il est possible de soulever, la puissance des coups donnés, etc. Elle est un composant du modificateur de dégâts (page 10). Un personnage avec une FOR réduite à 0 ne peut plus bouger ni soulever d'objets.

Constitution (CON)

La CON mesure la santé et la robustesse. Elle sert au calcul des points de vie (page 12) et de la vitesse de guérison (page 12). Si elle tombe à 0, le personnage meurt.

Taille (TAI)

La TAI mesure la masse et aide à indiquer la hauteur et le poids. Elle sert au calcul des points de vie (page 12), les créatures plus lourdes ayant souvent une meilleure résistance aux dégâts. La TAI aide aussi à déterminer le modificateur de dégâts du personnage, la masse pouvant augmenter la force d'un coup.

Dextérité (DEX)

La DEX représente l'agilité, l'équilibre et les réflexes. Elle sert au calcul des points d'action (page 11) et du bonus d'initiative (page 10). Un personnage avec une DEX réduite à 0 est paralysé.

Intelligence (INT)

L'INT mesure les capacités cognitives. Si une INT élevée permet de réfléchir de manière logique et créative, une faible INT n'est pas obligatoirement synonyme de stupidité : elle peut indiquer un manque d'imagination ou de créativité. L'INT aide au calcul des points d'action (page 11) et du bonus d'initiative (page 10). Si elle est réduite à 0, le personnage sombre dans un état végétatif.

Pouvoir (POU)

Le POU représente l'âme, l'esprit, la résolution intérieure et l'aptitude psionique : c'est une caractéristique plutôt abstraite, mais très importante. Le POU gouverne aussi les points de pouvoir (page 11) et les points de chance (page 11). Un personnage avec un POU réduit à 0 perd toute volonté propre.

Charisme (CHA)

Le CHA mesure la personnalité et n'est pas lié à l'apparence physique. Il affecte le modificateur d'expérience (page 10). Si le CHA tombe à 0, le personnage ne peut plus avoir d'interactions sociales : il devient tellement timide ou antisocial que tous l'ignorent ou le rejettent.

Calcul des caractéristiques

Chaque caractéristique possède une valeur numérique : plus celle-ci est élevée, plus la caractéristique est forte. Le joueur lance les dés indiqués ci-dessous pour la FOR, la CON, la TAI, la DEX, l'INT, le POU et le CHA, puis note chaque résultat obtenu, qui deviendra la valeur de la caractéristique. Comme ces résultats sont aléatoires, il est souvent préférable de décider d'un concept de personnage après les jets de dés. Sinon, les caractéristiques tirées pourraient rendre impossible le concept de personnage choisi.

Procédure : Lancer 3d6 pour la FOR, la CON, la DEX, le POU et le CHA, puis 2d6 + 6 pour la TAI et l'INT. Des jets de dés différents peuvent être utilisés pour d'autres espèces.

Voici trois autres façons de déterminer les caractéristiques :

Lancer de dés, valeurs assignées

Comme précédemment, mais le joueur peut échanger les valeurs des caractéristiques partageant le même lancer de dés.

Lancer de dés global

Lancer 19 dés à six faces et attribuer trois dés à chaque caractéristique, sauf TAI et INT qui n'en obtiennent que deux, mais commencent avec une valeur de base de 6.

Distribution de points

Les joueurs distribuent des points dans leurs caractéristiques à partir d'une réserve de 80 points. Les caractéristiques ne peuvent être ni inférieures à la valeur minimale du jet de dés, ni supérieures à la valeur maximale.

Modificateur de dégâts

FOR + TAI	Modificateur
5 ou moins	- 1d8
6-10	- 1d6
11-15	- 1d4
16-20	- 1d2
21-25	+ 0
26-30	+ 1d2
31-35	+ 1d4
36-40	+ 1d6
41-45	+ 1d8
46-50	+ 1d10
51-60	+ 1d12
61-70	+ 2d6
71-80	+ 1d8 + 1d6
81-90	+ 2d8
91-100	+ 1d10 + 1d8
101-110	+ 2d10
111-120	+ 2d10 + 1d2

Suivez la progression tous les 10 points supplémentaires.

Attributs

Les attributs sont des capacités particulières dérivées des caractéristiques et qui contribuent à certains éléments du jeu. Il en existe neuf :

- » Bonus d'initiative ;
- » Modificateur de dégâts ;
- » Modificateur d'expérience ;
- » Mouvement ;
- » Points d'action ;
- » Points de chance ;
- » Points de pouvoir ;
- » Points de vie ;
- » Vitesse de guérison.

Bonus d'initiative

L'initiative détermine le moment où quelqu'un agit lors d'un combat.

Le bonus d'initiative agit comme un modificateur des jets d'initiative : plus il est élevé, plus le personnage est susceptible d'agir rapidement. Il est affecté par des facteurs tels que l'armure et correspond à la moyenne de la DEX et de l'INT.

Modificateur de dégâts

Cet attribut correspond à la quantité supplémentaire de dégâts qu'un personnage inflige lorsqu'il frappe ou utilise sa force. Il prend la forme d'un dé supplémentaire qui est ajouté ou soustrait aux dégâts infligés par l'arme ou l'outil. Si un modificateur négatif réduit les dégâts de l'arme à 0 ou moins, aucun dégât n'est infligé. Additionnez la FOR et la TAI et consultez le tableau de Modificateur de dégâts ci-contre.

Modificateur d'expérience

Au fil du jeu, le personnage améliore ses compétences et ses capacités grâce aux jets d'expérience, décrits plus en détail à la page 38. Le modificateur d'expérience ajuste le nombre de jets d'expérience du personnage selon son CHA, reflétant ainsi les relations que le personnage entretient avec ses pairs et sa réputation au sein de sa communauté.

Mouvement

Chaque créature possède une valeur de mouvement, qui indique le nombre de mètres qu'elle peut parcourir en un temps donné. Le mouvement ne dérive pas des caractéristiques et peut changer selon l'espèce. Le mouvement de base d'un humain est de 6 mètres.

Points d'action

Cet attribut détermine le nombre de fois qu'un personnage peut agir lors d'un round de combat (page 112). Tous les personnages reçoivent 2 points d'action (à la différence de Mythras, où le nombre de points d'actions dépend de la DEX et de l'INT du personnage).

Points de chance

Les points de chance représentent cette force étrange qui différencie les héros du commun des mortels, que ce soit le destin, le karma ou simplement la bonne étoile. Leur utilisation précise est décrite à la page 36.

Ils peuvent servir à :

- » relancer les dés s'ils sont défavorables ;
- » limiter les dégâts physiques ou autres conséquences déplaisantes ;
- » obtenir un avantage à un moment décisif d'un combat.

Chaque dépense d'un point de chance diminue la réserve ; un personnage à court de points de chance doit attendre la prochaine séance de jeu pour les récupérer — sauf surprise de la part du maître de jeu !

Points de pouvoir

Ces points permettent d'utiliser des pouvoirs psioniques, dont le coût dépend du type de pouvoir employé. Un personnage à court de points de pouvoir ne peut plus utiliser de pouvoirs psioniques avant d'avoir récupéré suffisamment de points.

Le personnage possède un nombre maximal de points de pouvoir égal à son POU.

Modificateur d'expérience

CHA	Mod. d'expérience
6 ou moins	- 1
7-12	0
13-18	+ 1
Tous les 6 points	+ 1

Vitesse de guérison

CON	Vitesse de guérison
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points	+ 1

Points de chance

POU	Points de chance
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points	+ 1



La joueuse de Niamh décide que son personnage sera une détective de culture orbitale. Elle répartit 100 points parmi les compétences liées à la culture orbitale et 100 autres points parmi les compétences liées à la profession de détective. Il ne lui reste plus qu'à dépenser 150 points dans les compétences de son choix.

Points de vie

Dans M-SPACE, le corps d'une créature est divisé en plusieurs parties, appelées localisations. Par exemple, les humains possèdent sept localisations : la tête, la poitrine, l'abdomen, les deux bras et les deux jambes.

Les points de vie représentent les blessures que peut subir une localisation avant d'être rendue inutilisable, ce qui risque de tuer ou mettre hors de combat le personnage.

Chaque localisation dispose de ses propres points de vie.

Pour déterminer les points de vie des localisations, il faut effectuer la somme de la CON et de la TAI, puis consulter le tableau des Points de vie par localisation, ci-dessous.

Il est également possible de jouer à M-SPACE sans utiliser de points de vie ; voir Combat simplifié à la page 77 pour plus de détails. Cela peut être un bon choix si le cadre de jeu est plutôt pacifique ou si les combats n'intéressent pas les joueurs.

Vitesse de guérison

La vitesse de guérison détermine la rapidité à laquelle un personnage blessé guérit naturellement de ses blessures. Elle indique combien de points de vie sont récupérés par jour, semaine ou mois, selon la sévérité de la blessure (page 36).

Points de vie par localisation

CON + TAI

	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	+ 5 points
Chaque jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+ 1
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	+ 1
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10	+ 1
Chaque bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+ 1
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8	+ 1

Compétences

Les compétences se répartissent en deux catégories. Les compétences standards sont communes à tous les personnages : par exemple, n'importe qui peut tenter de se déplacer discrètement ou d'influencer son interlocuteur. En revanche, les compétences professionnelles nécessitent une formation spécifique avant de pouvoir être exercées : seul un personnage formé à la compétence appropriée pourra pister des animaux sauvages, piloter un vaisseau spatial ou comprendre des langues anciennes.

Lors de la phase de création, le joueur reçoit des points qui lui serviront à améliorer les compétences de son personnage.

- » Un personnage novice reçoit 100 points à attribuer parmi les compétences liées à la culture du personnage, 100 points à attribuer parmi les compétences liées à la profession du personnage et 150 points qu'il peut attribuer librement parmi les compétences liées à la culture ou à la profession.

Chaque culture ou profession comporte un ensemble de compétences standards et professionnelles.

Compétences standards

Les compétences standards couvrent des activités quotidiennes et des connaissances locales accessibles à tous.

La valeur de base d'une compétence est déterminée en additionnant deux caractéristiques ou en multipliant une seule caractéristique. Elle représente les capacités innées du personnage dans un domaine, avant d'avoir reçu une formation liée à sa culture ou sa profession. Le chiffre obtenu représente les chances de succès, en pourcentage, d'une action faisant appel à la compétence : 25 en Athlétisme est en fait 25 %.

Compétences professionnelles

Les compétences professionnelles représentent des savoir-faire plus spécialisés. Lors de la phase de création, seules celles qui sont indiquées parmi les compétences liées à la culture ou à la profession du personnage sont accessibles. Une fois le jeu commencé, le personnage pourra obtenir de nouvelles compétences professionnelles auprès de formateurs.

Valeurs de base des compétences standards

Compétence	% de base
Athlétisme	FOR + DEX
Bagarre	FOR + DEX
Canotage	FOR + CON
Chant	CHA + POU
Conduite	DEX + POU
Coutumes	INT x 2 + 40
Danse	DEX + CHA
Discrétion	DEX + INT
Dissimulation	DEX + POU
Endurance	CON x 2
Équitation	DEX + POU
Esquive	DEX x 2
Force Brute	FOR + TAI
Influence	CHA x 2
Langue Natale	INT + CHA + 40
Nage	FOR + CON
Perception	INT + POU
Perspicacité	INT + POU
Premiers Soins	INT + DEX
Savoir Régional	INT x 2
Style de combat	FOR + DEX
Tromperie	INT + CHA
Volonté	POU x 2

Compétences standards

Athlétisme. FOR + DEX. L'Athlétisme couvre des activités physiques telles que l'escalade, le saut, le lancer et la course.

Bagarre. FOR + DEX. Cette compétence détermine la capacité à combattre sans l'aide d'armes.

Canotage. FOR + CON. La compétence Canotage couvre la conduite de petites embarcations flottantes sur les rivières, les lacs et à proximité des côtes.

Chant. POU + CHA. Cette compétence regroupe aussi bien les litanies monotones que les arias complexes.

Conduite. DEX + POU. Cette compétence concerne le contrôle de véhicules à roues ou à attelage, qu'ils soient modernes ou à traction animale. Un jet de Conduite est nécessaire lorsqu'un personnage veut accomplir quelque chose sortant de l'ordinaire avec un véhicule : traverser un terrain difficile, sauter par-dessus des obstacles, etc.

Coutumes. INT x 2 + 40. Coutumes regroupe ce que sait un personnage à propos de sa communauté : codes sociaux, rites, tabous...

Danse. DEX + CHA. Nombre de cultures pratiquent la danse, que ce soit à des fins récréatives ou rituelles. La compétence mesure la capacité du personnage à se mouvoir en rythme et avec précision lors de tels événements.

Discrétion. DEX + INT. Cette compétence sert à se cacher ou à se mouvoir le plus silencieusement possible.

Dissimulation. DEX + POU. Cette compétence est le complément de Discrétion : elle sert à cacher des objets plutôt que le personnage lui-même.

Endurance. CON x 2. Un personnage endurant résiste plus facilement au stress physique, à la douleur et à la fatigue. L'Endurance peut être utilisée de plusieurs façons, mais sert en particulier à résister aux effets des blessures, des poisons et des maladies.

Équitation. DEX + POU. Cette compétence désigne la capacité à contrôler une créature dressée à être montée. Elle peut s'appliquer à plusieurs types de bêtes : mules, éléphants, voire des créatures maritimes ou volantes.

Esquive. DEX x 2. Cette compétence permet d'échapper à un danger physique, comme une arme à distance (en plongeant vers un abri, par exemple) ou un piège, ou encore de changer la distance d'engagement dans un combat (voir page 72).

Force Brute. FOR + TAI. Cette compétence permet d'exploiter pleinement sa force physique. Elle regroupe des actions comme le lever de poids, le bris d'objets ou les épreuves de force.

Influence. CHA x 2. Changer l'opinion de quelqu'un, corrompre un officier ou un garde... Grâce à cette compétence, le personnage peut persuader les autres de se comporter selon ses désirs.

Langue Natale. INT + CHA + 40. Cette compétence indique la capacité à parler la langue apprise au sein de sa communauté. Elle mesure l'articulation, l'éloquence et la richesse du vocabulaire du personnage.

Nage. FOR + CON. Cette compétence reflète la capacité à garder la tête hors de l'eau, y compris en faisant la nage du chien ou en nageant sur place. Un bon score permet de nager dans des eaux plus agitées et profondes, avec moins de risques de noyade.

Perception. INT + POU. Cette compétence est utilisée aussi bien pour l'observation passive que pour une détection précise : recherche de quelque chose de spécifique, fouille d'un lieu, repérage rapide des environs...

Perspicacité. INT + POU. Cette compétence représente la capacité du personnage à repérer et à interpréter des signes verbaux et non verbaux pour déterminer les motivations et l'état d'esprit d'un individu. Par exemple, elle peut aider à savoir si quelqu'un ment.

Premiers Soins. DEX + INT. Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à soigner des blessures légères et à stabiliser celles qui sont plus sévères. Elle peut être appliquée une fois par blessure et soigne 1d3 points de dégâts.

Savoir Régional. INT x 2. Cette compétence mesure la compréhension qu'un personnage a de la faune, de la flore, du terrain et du climat de la région où il a passé la majeure partie de sa vie, habituellement au sein de sa communauté.

Style de combat (style culturel ou professionnel). FOR + DEX. Un style de combat représente la capacité d'utiliser les armes habituelles d'une culture ou d'une profession. La plupart des traditions martiales englobent à la fois le maniement de plusieurs armes et les techniques requises pour les utiliser efficacement, que ce soit individuellement ou en combinaison. De plus, elles peuvent favoriser un type de combat précis, comme le combat monté ou les batailles rangées. Les styles de combat peuvent être très variés, allant du tir au jugé avec un blaster à l'artillerie spatiale.

Tromperie. INT + CHA. Cette compétence sert lorsqu'un personnage tente de masquer la vérité : mensonge éhonté, duperie d'un garde, bluff lors d'un jeu de cartes, etc. Elle sert aussi à dissimuler ses véritables émotions ou motivations : paraître accueillant vis-à-vis de quelqu'un que l'on déteste, feindre le plaisir alors que l'on est amèrement déçu, etc. Enfin, elle s'oppose à la compétence Perspicacité lorsque des interlocuteurs essaient de discerner la vérité ou les véritables motivations d'un personnage.

Volonté. POU x 2. Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à se concentrer, à canaliser son énergie physique ou à résister à un choc mental. C'est aussi un indicateur de la détermination du personnage.

Compétences professionnelles

Acrobatie. FOR + DEX. Cette compétence comprend les exercices d'équilibre, la gymnastique, le jonglage et les cascades. Elle permet aussi bien d'impressionner un public que de limiter les dégâts d'une chute. Dans certains cas, elle peut remplacer l'Esquive.

Art. POU + CHA. Il existe de nombreux arts : peinture, poésie, littérature, sculpture... Lorsque le personnage prend cette compétence, il choisit une spécialisation artistique et devra développer séparément les autres arts.

Artisanat. DEX + INT. Cette compétence sert à créer un objet, dont la durée de fabrication dépend de sa nature : par exemple, il faut plus de temps pour tisser un tapis que pour tourner un vase. Toutefois, d'autres facteurs importent plus que le temps : le savoir-faire de l'artisan, son souci du détail et la qualité des matières premières.

Astrogation. INT x 2. Cette compétence peut être vue comme l'équivalent spatial de la compétence Orientation. Elle permet aux pilotes de vaisseaux spatiaux de planifier un itinéraire sur des distances stellaires et interstellaires.

Bureaucratie. INT x 2. Cette compétence regroupe la connaissance des procédures et des conventions administratives. Elle est utilisée pour interagir avec des officiels ou pour trouver des informations pertinentes dans les documents officiels.

Comédie. CHA x 2. Cette compétence désigne l'art d'interpréter un personnage totalement différent de soi, que ce soit sur scène ou dans la vie quotidienne.

Commerce. INT + CHA. Cette compétence sert à évaluer la valeur de biens ou de services et à les échanger au meilleur prix. De plus, elle aide à comprendre les subtilités des transactions commerciales.

Connaissance. INT x 2. Cette compétence recouvre un domaine de savoir spécifique, à choisir lors de l'apprentissage de la compétence. Voici quelques exemples : astrologie, astronomie, géographie, histoire, monstres, mythologie, politique, stratégie, tactique. Grâce à Connaissance, un personnage comprend les éléments fondamentaux du domaine concerné, sait comment les appliquer pour résoudre des problèmes et pour se rappeler des informations utiles.

Contrefaçon. DEX + INT. Cette compétence permet la réalisation ou la falsification de documents officiels.

Courtoisie. INT + CHA. Cette compétence désigne la capacité à se comporter de façon appropriée dans une situation formelle : formules de salut, rituels et conventions sociales, etc.

Crochetage. DEX x 2. Cette compétence permet d'ouvrir un système de serrure mécanique sans l'aide d'une clé ou d'un autre objet créé pour la serrure. Elle inclut aussi les techniques pour forcer des portes bloquées ou verrouillées sans causer de dégâts.

Culture. INT x 2. Culture ressemble à la compétence standard Coutumes, mais elle s'applique à des sociétés autres que celle du personnage. Chaque compétence Culture ne concerne qu'une nation ou une société particulière. Sinon, la compétence fonctionne comme Coutumes.

Déguisement. INT + CHA. Cette compétence permet de se déguiser de façon convaincante à l'aide des éléments appropriés (costume, perruque, grimage, etc.). Pour créer un bon déguisement, il faut avoir du temps, le souci du détail et l'accès aux bons matériaux.

Démolition. INT + POU. Grâce à cette compétence, un personnage peut manipuler en toute sécurité du matériel explosif.

Détecteurs. INT + POU. Cette compétence permet une analyse et une utilisation précise d'appareils de détection allant des renifleurs chimiques aux scanners militaires à longue portée.

Électronique. DEX + INT. L'utilisateur de cette compétence est capable de bricoler, de réparer ou de désactiver des appareils électroniques. Il peut ainsi réparer temporairement un équipement endommagé ou remplacer des circuits cassés. Par contre, la compétence ne peut être utilisée pour concevoir ou fabriquer de nouveaux appareils électroniques ; la compétence Ingénierie couvre ces cas de figure.

Éloquence. POU + CHA. Un personnage éloquent peut prononcer un discours à une foule pour défendre ou dénigrer un point de vue. Ont recours à cette compétence aussi bien les politiciens désireux de faire adopter

une mesure que les officiers qui veulent inspirer leurs troupes et imposer la discipline sur le champ de bataille. Lorsque le personnage veut convaincre un groupe important, Éloquence remplace Influence.

Enseignement. INT + CHA. Grâce à cette compétence, le personnage peut transmettre avec pédagogie son savoir et ses techniques. Sans elle, même le plus grand maître aura du mal à diffuser son art.

Informatique. INT x 2. Grâce à Informatique, le personnage est capable de résoudre des problèmes ardues ou d'extraire des informations complexes en utilisant des systèmes informatiques, que ce soit par la programmation, le piratage, l'utilisation d'un logiciel particulier, le diagnostic et la réparation de problèmes logiciels et matériels. L'usage courant d'un ordinateur ne nécessite pas de jets de dés.

Ingénierie. INTx2. La conception et la construction de structures de grande taille, comme les engins de siège, les maisons, les ponts ou les portails relèvent de la compétence Ingénierie. Les jets sont nécessaires lors de la planification de tels projets pour assurer une construction correcte, mais sont également effectués lorsqu'un personnage veut évaluer l'intégrité d'une structure (par exemple pour en connaître l'état ou déterminer ses points faibles).

Jeux de Hasard. INT + POU. Cette compétence mesure les performances du personnage dans les jeux de hasard, surtout si de l'argent est misé. Elle sert à déterminer les chances de succès ou d'échec ainsi qu'à détecter les tricheurs.

Compétences professionnelles (suite)

Jouer d'un Instrument. DEX + CHA. Grâce à cette compétence, le personnage peut jouer des instruments de musique, de la simple flûte à la harpe. Chaque variante de la compétence s'applique à un groupe d'instruments similaires. Un musicien qui sait jouer de la clarinette peut aussi jouer de la flûte, car les bases sont les mêmes.

Langue (langue spécifique). INT + CHA. Grâce à cette compétence, le personnage peut parler et comprendre une autre langue que la sienne. Les quatre seuils de compétence suivants indiquent les capacités linguistiques du personnage : 1-25 % quelques mots de base, 26-50 % des phrases simples, 51-75 % conversation quotidienne, 76+ % conversation élocuente. Le maître de jeu peut ainsi déterminer rapidement quelles interactions sont à la portée du personnage.

Mécanique. DEX + INT. Mécanique représente les connaissances et les compétences nécessaires pour assembler et désassembler des dispositifs mécaniques. La compétence implique généralement la création d'engins fragiles composés de petites pièces, contrairement à Ingénierie, qui s'intéresse aux constructions massives. Cela peut aller de l'entretien de droïdes à la réparation de capteurs d'humidité. La compétence ne permet pas de réparer un objet complètement détruit, mais un personnage pourrait bricoler un dispositif de façon à le remettre

temporairement en marche, sous réserve d'avoir suffisamment de pièces de rechange à sa disposition. Cette compétence comprend également l'entretien et la réparation de vaisseaux spatiaux. La conception et la construction de nouveaux dispositifs mécaniques sont couvertes par la compétence Ingénierie plutôt que par Mécanique.

Médecine. INT + POU. La médecine est la connaissance approfondie des procédures médicales, basée sur les pratiques culturelles. Certaines cultures privilégieront la connaissance des herbes et des remèdes naturels, alors que d'autres auront recours à des médicaments ou à des traitements sophistiqués. Dans tous les cas, la compétence comprend la capacité de réparer les os, de suturer les blessures, etc. Si la compétence est utilisée sur une espèce étrangère, tous les jets sont Redoutables, même s'il est possible d'ajouter des points issus de la compétence Science (astrobiologie) pour réduire la pénalité.

Navigation. INT + CON. Cette compétence est utilisée de la même manière que Canoage, mais elle s'applique aux grands navires à voile ou à moteur.

Orientation. INT + POU. Un personnage doté de cette compétence peut utiliser des points de repère, les étoiles ou même le goût de l'eau de mer pour s'orienter dans ses déplacements. Chaque compétence d'Orientation est spécifique à une région ou à un environnement, comme Orientation (haute mer) ou Orientation (souterrains) par exemple. Le personnage effectue un test lors d'un voyage inhabituel ou s'il est dans un territoire totalement inconnu.

Passepasse. DEX + CHA. Cacher de petits objets, accomplir des tours de passepasse, détrousser des passants... Tout cela fait partie de Passepasse. Évidemment, c'est une compétence essentielle pour les voleurs.

Pilotage. DEX + INT. La compétence Pilotage permet de contrôler une classe spécifique de véhicules volants (comme les planeurs, les vaisseaux spatiaux, les engins à réaction, etc.). Elle couvre également la maintenance d'un vaisseau de cette classe et, plus généralement, la connaissance de son fonctionnement et de ses limites. Le pilote peut ainsi savoir si des réparations sont nécessaires, si la zone d'atterrissage est adaptée au vaisseau, si la météo est trop dangereuse pour l'appareil, etc.

Pistage. INT + CON. Cette compétence sert à pister toute forme de proie ou de gibier. Elle repose sur le déchiffrement de signes de déplacement : empreintes, feuilles écrasées, pollen éparpillé, pierres déplacées, etc. Un jet de Pistage doit être effectué périodiquement, en particulier si les conditions changent brusquement (par exemple, une averse soudaine peut effacer certains signes). La fréquence des jets dépend de la ruse dont la proie fait preuve.

Politique. INT + CHA. Un personnage doté de cette compétence sait comment se frayer un chemin dans les coulisses d'un gouvernement, que ce soit à l'échelle locale, nationale ou interstellaire.

Recherche. INT + POU. Un personnage doté de cette compétence est capable d'utiliser diverses ressources — archives, bibliothèques, réseaux informatiques — pour obtenir l'information désirée.

Science. INT x 2. Il existe une multitude de disciplines scientifiques et cette compétence, qui peut être acquise plusieurs fois, est toujours associée à une discipline précise : Science (biologie) ou Science (chimie) par exemple.

Séduction. INT + CHA. Séduction est une compétence très différente d'Influence, car elle vise spécifiquement à obtenir les faveurs sentimentales ou sexuelles de quelqu'un. Elle utilise des signaux verbaux et non verbaux pour attiser l'intérêt de l'objet du désir. Une tentative de séduction peut prendre des heures, des jours ou des semaines selon la moralité de la cible, qui a toujours l'occasion de résister à la tentative avec la compétence Volonté.

Sens de la Rue. POU + CHA. Cette compétence représente la connaissance des endroits et des contacts sociaux au sein d'une communauté. Elle s'applique aussi bien à l'identification de quartiers dangereux qu'à la recherche de services locaux, légaux ou illégaux. La durée d'une tentative dépend de ce qui est recherché. Trouver un bon bar prendra moins de temps que de dénicher un recéleur pour lui vendre des marchandises volées.

Compétences optionnelles

Si le maître de jeu désire un surcroît de réalisme, il peut ajouter les compétences optionnelles ci-dessous, qui ne sont pas incluses dans la feuille de personnage.

Apesanteur. DEX x 2. Le personnage doté de cette compétence est entraîné à se mouvoir en apesanteur. Cette compétence est à utiliser lors de l'exécution de manœuvres complexes, comme le combat.

Combinaison Spatiale. DEX + INT. La compétence permet d'utiliser efficacement une combinaison spatiale et d'effectuer des missions à l'extérieur d'un vaisseau en milieu spatial.

Survie. CON + POU. Avec cette compétence, le personnage peut subsister dans un environnement plus ou moins sauvage. Il sait par exemple comment allumer un feu, rechercher de la nourriture, trouver un bon abri, etc. Si le personnage est bien équipé — tente, rations, etc. —, les jets sont généralement inutiles. En revanche, ils peuvent s'avérer nécessaires lorsque le personnage n'a plus accès à son équipement ou lorsque le climat se dégrade. Dans ces conditions, un jet est effectué chaque jour.

Télécommunication. INT x 2. Cette compétence permet d'utiliser des équipements de communication pour détecter, dissimuler ou bloquer le trafic de télécommunications. Elle permet également de décoder des messages cryptés.



Choisir une culture

La culture indique le type de société où a grandi le personnage et fournit à celui-ci des compétences pouvant être améliorées grâce aux points de compétence (voir page 13).

Chacune des trois cultures de base — orbitale, rurale et urbaine — comprend un assortiment de compétences standards, et trois compétences professionnelles à choisir parmi celles qui sont proposées.

Le joueur distribue 100 points parmi les compétences standards et les trois compétences professionnelles choisies. Chaque point dépensé augmente une compétence de 1 %.

Orbitale

Cette culture couvre tous les types d'habitats dans l'espace : astéroïdes, stations spatiales, usines en orbite, etc. Certains habitats ne sont que des rochers déchiquetés, tandis que d'autres sont des havres emplis de lumière et de verdure (pour les très grandes stations spatiales, la culture urbaine pourrait être plus pertinente).

Compétences standards : Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté. En outre, le joueur peut également choisir un style de combat culturel.

Compétences professionnelles : Astrogation, Connaissance (au choix), Électronique, Langue (au choix), Mécanique, Pilotage, Sens de la Rue.

Rurale

Cette culture couvre tous les types d'habitats consacrés à l'agriculture et à l'élevage, y compris les petits centres villageois qui y sont souvent associés — quel que soit le niveau technologique. Il peut s'agir de la récolte d'algues en haute mer, de l'élevage d'oiseaux exotiques ou du labour à l'ancienne. Vous pouvez également utiliser cette culture pour les personnages ayant grandi dans des contrées sauvages.

Créer des planètes et des cultures

Consultez les chapitres sur la création de mondes, à partir de la page 156, pour développer vos propres planètes et cultures détaillées, tant humaines qu'étrangères.

Faible et forte gravité

Certains personnages peuvent venir d'un monde dont la gravité est plus ou moins forte que la norme. Le maître de jeu peut utiliser ces lignes directrices :

Faible gravité : - 2 à la FOR et à la CON, + 2 à la DEX et au POU. Faire un jet Difficile d'Endurance pour chaque jour passé en gravité normale ou plus élevée. En cas d'échec, appliquer une pénalité de Difficile à toutes les aptitudes physiques.

Gravité élevée : + 2 à la FOR et à la CON, - 2 à la DEX et au CHA. Sur les mondes à gravité normale et faible, les personnages seront considérés comme maladroits.



Compétences standards : Athlétisme, Conduite, Endurance, Équitation, Force Brute, Perception, Premiers Soins et Savoir Régional. En outre, le joueur peut également choisir un style de combat culturel.

Compétences professionnelles : Artisanat (au choix), Connaissances (au choix), Jouer d'un Instrument (au choix), Mécanique, Orientation, Pistage, Survie.

Urbaine

Cette culture est destinée aux personnages ayant grandi dans les villes : ceux-ci se sentent chez eux dans les rues et savent s'adapter à une grande variété de situations sociales. Bien sûr, chaque ville a ses particularités, de la métropole sale et malfamée à la riche capitale fière de ses traditions.

Compétences standards : Conduite, Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté. En outre, le joueur peut également choisir un style de combat culturel.

Compétences professionnelles : Art (au choix), Artisanat (au choix), Commerce, Connaissance (au choix), Courtoisie, Jouer d'un Instrument (au choix), Langue (au choix), Sens de la Rue.

Choisir une profession

Chaque personnage a été formé dans une profession, qui n'est plus forcément la sienne au début de sa vie d'aventurier.

Une profession présente un éventail de compétences standards et offre au joueur un choix d'une à trois compétences professionnelles.

Le joueur distribue les points de compétence liés à la profession parmi les compétences standards de la profession et les compétences professionnelles choisies ; il augmente chaque compétence de 1 % pour chaque point dépensé.

Points de compétence libres

Restent enfin les points libres, qui peuvent être attribués à n'importe quelles compétences standards ainsi qu'aux compétences professionnelles liées à la culture ou à la profession du personnage.

Professions

Agent/Espion

Compétences standards : Discrétion, Dissimulation, Esquive, Perception, Perspicacité, Tromperie ; style de combat (au choix).

Compétences professionnelles : Culture (au choix), Déguisement, Langue (au choix), Passepasse, Pilotage, Pistage, Sens de la Rue, Survie.

Amuseur

Compétences standards : Athlétisme, Chant, Danse, Endurance, Influence, Perspicacité, Volonté, Tromperie.

Compétences professionnelles : Acrobatie, Comédie, Courtoisie, Culture, Déguisement, Jouer d'un Instrument, Passepasse, Séduction.

Assassin

Compétences standards : Discrétion, Esquive, Dissimulation, Perception, Perspicacité, Tromperie ; style de combat (au choix).

Compétences professionnelles : Culture (au choix), Déguisement, Langue (au choix), Passepasse, Pistage, Sens de la Rue, Survie.

Ceinturien

Compétences standards : Athlétisme, Endurance, Force Brute, Perception, Savoir Régional, Volonté.

Compétences professionnelles : Artisanat (mine), Commerce, Démolition, Ingénierie, Mécanique, Orientation (souterraine), Pilotage, Science (géologie), Survie.

Chasseur de primes

Compétences standards : Athlétisme, Discrétion, Endurance, Esquive, Perception ; style de combat (au choix), style de combat (Artillerie).

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Commerce, Culture (au choix), Pilotage, Pistage, Sens de la Rue, Survie.

Cultures extraterrestres

Ce livre ne fournit que quelques extraterrestres prêts à l'emploi et aucune culture extraterrestre. Cela est volontaire : nous voulons encourager le maître de jeu à créer son univers de A à Z.

Colon

Compétences standards : Athlétisme, Conduite, Endurance, Équitation, Force Brute, Perception, Savoir Régional ; style de combat (au choix).

Compétences professionnelles : Artisanat (au choix), Commerce, Connaissance (agriculture), Mécanique, Orientation, Pilotage, Pistage, Survie.

Contrebandier

Compétences standards : Conduite, Coutumes, Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie ; style de combat (au choix), style de combat (Artillerie).

Compétences professionnelles : Astrogation, Bureaucratie, Commerce, Coutumes (au choix), Détecteurs, Langue (au choix), Orientation, Pilotage, Sens de la Rue, Télécommunication.

Criminel

Compétences standards : Athlétisme, Discrétion, Esquive, Force Brute, Perception, Perspicacité, Tromperie ; style de combat (au choix).

Compétences professionnelles : Comédie, Commerce, Crochetage, Électronique, Jeux de Hasard, Passepasse, Sens de la Rue.

Détective

Compétences standards : Conduite, Coutumes, Discrétion, Esquive, Influence, Perception, Perspicacité ; style de combat (au choix).

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Connaissance (au choix), Culture (au choix), Déguisement, Passepasse, Recherche, Sens de la Rue.

Diplomate

Compétences standards : Coutumes, Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (au choix), Éloquence, Langue (au choix), Politique.

Éclaireur

Compétences standards : Athlétisme, Conduite, Discrétion, Endurance, Nage, Perception, Premiers Soins ; style de combat (au choix), style de combat (Artillerie).

Compétences professionnelles : Astrogation, Connaissance (au choix), Culture (au choix), Détecteurs, Langue (au choix), Médecine, Orientation, Pilotage, Pistage, Survie, Télécommunication.

Érudit

Compétences standards : Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.

Compétences professionnelles : Connaissance (primaire), Connaissance (secondaire), Culture (au choix), Éloquence, Enseignement, Langue (au choix), Recherche.

Fonctionnaire

Compétences standards : Coutumes, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Commerce, Connaissance (au choix), Courtoisie, Éloquence, Langue (au choix), Politique.

Force de l'ordre

Compétences standards : Athlétisme, Conduite, Discrétion, Esquive, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional.

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Connaissance (au choix), Culture (au choix), Déguisement, Pistage, Sens de la Rue.

Ingénieur

Compétences standards : Conduite, Culture (au choix), Endurance, Force Brute, Influence, Savoir Régional, Volonté.

Compétences professionnelles : Artisanat (au choix), Commerce, Électronique, Informatique, Ingénierie, Jeux de Hasard, Mécanique, Sens de la Rue.

Joueur

Compétences standards : Athlétisme, Endurance, Perception, Savoir Régional, Volonté.

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Comédie, Commerce, Courtoisie, Jeux de Hasard, Passepasse, Recherche, Sens de la Rue.

Journaliste

Compétences standards : Coutumes, Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Connaissance (au choix), Culture (au choix), Éloquence, Langue (au choix), Politique, Recherche, Sens de la Rue.

Marchand

Compétences standards : Conduite, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.

Compétences professionnelles : Astroga-tion, Bureaucratie, Commerce, Courtoisie, Culture (au choix), Langue (au choix), Pilo-tage, Sens de la Rue.

Médecin

Compétences standards : Influence, Perception, Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional, Volonté.

Compétences professionnelles : Artisanat (spécialité physiologie), Commerce, Connaissance (psychologie), Connaissance (au choix), Langue (au choix), Médecine, Recherche, Science (astrobiologie).

Mercenaire

Compétences standards : Athlétisme, Bagarre, Endurance, Esquive, Force Brute ; style de combat (au choix), style de combat (Artillerie).

Compétences professionnelles : Artisanat (au choix), Connaissance (histoire militaire), Connaissance (stratégie et tactique), Élo-quence, Ingénierie, Jeux de Hasard, Survie.

Noble

Compétences standards : Conduite, Cou-tumes, Danse, Équitation, Influence, Langue Natale, Tromperie.

Compétences professionnelles : Art (au choix), Courtoisie, Culture, Éloquence, Jeux de Ha-sard, Jouer d'un Instrument, Langue.

Pilote de vaisseau spatial

Compétences standards : Conduite, Endurance, Esquive, Perception, Savoir Régional, Volonté ; style de combat (Artillerie).

Compétences professionnelles : Astrogation, Culture (au choix), Détecteurs, Mécanique, Pilotage, Science (astronomie), Sens de la Rue, Télécommunication.

Prêtre

Compétences standards : Coutumes, Influence, Langue Natale, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.

Compétences professionnelles : Bureaucratie, Connaissance (au choix), Courtoisie, Coutumes, Éloquence, Jouer d'un Instrument, Politique, Recherche.

Scientifique

Compétences standards : Coutumes, Influence, Langue natale, Perception, Perspicacité, Volonté.

Compétences professionnelles : Éloquence, Enseignement, Informatique, Langue (au choix), Recherche, Science (principale), Science (secondaire).

Soldat

Compétences standards : Athlétisme, Endurance, Force Brute, Premiers Soins ; style de combat (Militaire).

Compétences professionnelles : Artisanat (au choix), Connaissance (histoire militaire), Connaissance (stratégie et tactique), Éloquence, Ingénierie, Jeux de Hasard, Survie.

Voleur

Compétences standards : Athlétisme, Discrétion, Esquive, Perspicacité, Tromperie ; style de combat (au choix).

Compétences professionnelles : Comédie, Commerce, Crochetage, Déguisement, Électronique, Passepasse, Sens de la Rue.



Choisir les passions

Les passions aident le joueur à approfondir son personnage et à mieux le jouer. Elles sont aussi un bon outil à la disposition du maître de jeu, qui peut introduire des accroches d'intrigue basées sur les désirs ou les préjugés d'un personnage.

Une passion peut concerner n'importe quoi — une personne, une organisation, un idéal, voire un objet. Elle est généralement décrite par un verbe ou un nom, puis par un mot ou une expression entre parenthèses représentant l'objet de la passion.

Voici quelques exemples de verbes et de noms courants : Abandonner, Aimer, Désirer, Détester, Détruire, Espérer, Fuir, Loyauté, Mépriser, Peur, Protéger, Rechercher, Répudier, Respecter, Soutenir, Subvertir, Tourmenter.

Comme une compétence, une passion est notée entre 1 et 100 (ou plus) et peut être améliorée. Selon les circonstances, le maître de jeu peut aussi la soumettre à des modificateurs.

Un personnage débutant commence avec un maximum de trois passions, chacune basée sur deux caractéristiques, avec un bonus de + 40 à la première, + 30 à la seconde et + 20 à la troisième — le joueur décide de l'ordre d'importance.

Utiliser les passions

Une passion correspond à tout engagement profond ayant la capacité d'influencer les événements en cours de jeu. Elle peut servir de cinq façons différentes :

- » **Pour augmenter une autre compétence.** La passion du personnage l'incite à agir ou décuple sa motivation. Le personnage ajoute à la compétence utilisée 1/5 de la valeur de la passion, à condition que l'augmentation soit importante d'un point de vue thématique et dramatique.
- » **En tant que capacité orientant les choix, les désirs, les actions ou réactions du personnage.** Le joueur teste la passion du personnage en effectuant un jet standard. En cas de réussite, le personnage agit en accord avec sa passion. En cas d'échec, le personnage peut agir librement sans être contraint par sa passion.

Passions

L'objet de la passion	Valeur de base
Une personne ou une famille	POU + CHA
Une organisation ou un groupe	POU + INT
Une race ou une espèce	POU x 2
Un lieu	POU + INT
Un objet ou une substance	POU x 2
Un concept ou un idéal	POU + INT

Origine des passions

Les passions du personnage peuvent être liées à sa culture, à sa profession ou à ses faiblesses personnelles.

Par exemple, un joueur peut prendre pour son personnage les passions Haine (lopériens), Méfiance (psions) et Désirer (alcool), ou bien les passions Loyauté (empereur), Détruire (extraterrestres) et Soutenir (la loi).

Évolution des passions

En cours de partie, les passions peuvent augmenter selon les situations vécues par le personnage, indépendamment des jets d'expérience. Elles peuvent également diminuer, voire être inversées, au choix du maître de jeu et en fonction de la force de la source du changement. Par exemple, imaginons un personnage avec la passion Confiance (chef). Si son chef agit de manière déloyale, le maître de jeu peut soit réduire sa passion, soit la transformer en Méfiance (chef) avec le même pourcentage.

Le tableau ci-dessous permet de déterminer l'importance du changement.

Changement	Valeur +/-
Faible	1d10
Modéré	1d10 + 5
Fort	1d10 + 10

Équipement de départ

- » Des vêtements adaptés à la profession du personnage.
- » Une petite somme d'argent ; 2d6 x 1 000 crédits.
- » Tout outil ou équipement transportable adapté à la profession du personnage, le cas échéant.
- » Toute arme personnelle convenant au style de combat du personnage.

- » Pour s'opposer à d'autres passions. Cette méthode est souvent utilisée lorsqu'un personnage est tiraillé par des sentiments contradictoires. Par exemple, un amour personnel pourrait dicter une ligne de conduite qui serait contraire à un serment ou à une loyauté. La passion ayant obtenu le meilleur résultat à l'issue d'un jet d'opposition entre les deux passions déterminera le comportement du personnage.
- » Comme mesure générale de la profondeur de l'engagement, de la croyance et de la loyauté à une cause. Plus la valeur de la passion est élevée, plus le personnage est motivé. Cela peut être utile lorsque des personnages aux passions similaires cherchent à savoir qui est le plus motivé ou le plus dévoué envers une cause.
- » Pour résister à une forme de manipulation psychologique ou de domination psionique. Dans certains cas où un personnage est contraint d'accomplir un acte contraire à ses passions, il peut utiliser sa passion à place de sa compétence Volonté lors du jet d'opposition.

