



FRAGGET

EMPIRE

Kit de démo

**Vous êtes l'un des survivants d'un génocide,
génétiquement modifié et trahi par ses créateurs.
Avec votre nouvelle civilisation, vous vous trouvez face
à un grand danger et des opportunités inouïes.**

Vous voici projeté dix mille ans dans le futur
La Terre n'est même plus un souvenir.

L'humanité a été éradiquée.

Un épuisement génétique engendré par des milliers d'années d'apathie.

Vous êtes l'un des nombreux descendants génétiquement modifiés.
Créés par les Archontes eugénistes, descendants de l'humanité ou le monstrueux vengeur, X'ion.

Une guerre aux conséquences dramatiques a ravagé la galaxie.

X'ion a gagné en détruisant les Archontes et leur empire. Puis il a disparu sans laisser de trace en abandonnant
brutalement son armée. Ce qui eut pour effet de livrer la galaxie à un siècle de tribalisme violent.

**Cent ans après, votre peuple vient juste de redécouvrir le voyage dans
l'espace.**

Et personne ne sait ce qui s'y trouve.

Quatre races ont survécu et se sont alliées.

Par pure nécessité.

Et cette nouvelle société n'a pas de but précis.

Chaque race lutte pour sa survie.

Mais elles ont besoin l'une de l'autre...

Nébuleuse Halo

Système Havre

Ceinture Liberté

Secteur 1

Secteur 2

Secteur 3

Lilith (Arctique)

CORP



CORP
Corporation



Albâtre (Gaz)



CORP



Mishpacha (Jungle)



Ceinture Monopole

CORP

Secteur 3

Secteur 4

Secteur 1

Secteur 2

Secteur 5



Éden (Aride, Toundra)



Kadash (Océan)



Géhenne (Magma)



Esh



Distance parcourue en un jour de voyage par satellite spatial

Fragged Empire

Fragged ? Pourquoi ce nom ?

« Fragging » est un terme utilisé pour évoquer l'assassinat d'un chef par ses propres soldats en temps de guerre, sous couvert d'un accident en plein cœur de la bataille (ex. : par la chute d'une grenade à fragmentation à ses pieds.)

Cela peut aussi désigner la manipulation d'une chaîne de commandement dans le but de faire tuer un subordonné en le mettant délibérément en grand danger (ex. : en envoyant un soldat ou toute une unité en mission suicide).

Votre peuple a-t-il tué son créateur ?

Avez-vous été trahi par votre propre créateur ?

Fragmentation

La fragmentation est le procédé ou l'état d'un objet en train de se briser ou déjà brisé en plusieurs morceaux non reliés. On peut l'utiliser à la fois pour des dépressions physiques ou métaphysiques.

Cette société est fragmentée par nature, cela entraînera-t-il sa chute ?

« To frag »

Il s'agit d'un terme venant des jeux vidéo et signifiant juste tuer quelqu'un. Parce qu'il s'agit d'un jeu où des ennemis sont tués.

Quelques thèmes proposés dans le jeu

Univers Post-Post-Apocalypse

Explorer un univers après un cataclysme est un thème populaire en science-fiction. Cela nous permet de découvrir la nature de la civilisation, de l'humanité et de tout redécouvrir après avoir perdu ce que nous savions.

Ce jeu ne se passe pas juste après le cataclysme (un génocide) mais une centaine d'années plus tard. Les gens ont été contraints d'accepter au moins en partie ce qui est arrivé et ont recommencé à tout reconstruire. Vous êtes à l'aube d'une nouvelle civilisation, riche d'opportunités mais aussi de dangers.

À quoi devrait ressembler cette nouvelle société ?

Tensions culturelles

Façonnées par la Grande Guerre et les nécessités de la survie, les races ont disposé d'une centaine d'années pour forger des cultures distinctes propres, provenant de leurs expériences, de leurs croyances et leur nature génétique.

Mais elles n'ont eu que quelques années pour apprendre à se connaître et vivre ensemble. Pas assez pour s'accepter. Leur coexistence est plus dictée par la nécessité que par le choix.

Quel est votre but dans la vie ?

Ingénierie génétique

L'humanité a disparu depuis longtemps mais s'est débrouillée pour créer génétiquement ses successeurs, les Archontes. Ces derniers ont repeuplé l'empire qui leur avait été légué de leurs propres créations pour donner naissance à une race parfaite. Cette recherche a non seulement mené à une pléthore d'avancées technologiques mais également à un génocide dans tout l'empire. Les Archontes finirent par tomber sous les coups vengeurs de leurs propres créations.

Créer la vie entraîne-t-il une responsabilité ?

Exploration

Cette nouvelle société est construite sur les ruines de l'empire des Archontes mais également sur celui des humains et Dieu sait quoi d'autre.

Qu'y-a-t-il au-delà ?

Histoire

Après avoir envahi toute la galaxie, terraformé des millions de planètes et créé des merveilles technologiques défiant l'imagination, l'humanité a sombré dans l'apathie, gaspillé son capital génétique et affronté sa propre extinction. Incapables de se sauver, les humains concurent une espèce digne d'hériter de leur empire mourant : les Archontes.

Mais plutôt que de poursuivre les voies de l'humanité, les Archontes poussèrent encore plus loin leurs recherches dans des domaines scientifiques à peine explorés par leurs créateurs : l'ingénierie génétique et la création de nombreuses nouvelles espèces dans le but d'obtenir la race « parfaite ».

Durant des milliers d'années, les Archontes ont édifié un puissant empire et créé des centaines d'espèces. Mais ils ont favorisé leurs préférées les traitant avec amour et attention, en négligeant complètement certaines autres.

Ils finirent par obtenir cette espèce parfaite qu'ils nommèrent Xions. Lorsque les Archontes tentèrent de leur ôter ce titre, les Xions se rebiffèrent et furent éradiqués à l'exception d'un seul d'entre eux qui put s'échapper et fuir dans des zones non explorées de l'espace.

Deux cents ans plus tard, ce Xion solitaire revint avec sa propre armée, les Néphilims. La guerre dura durant six longues années et entraîna la destruction des Archontes et de leur empire, ainsi que celle des espèces qu'ils avaient conçues. Enfin vengé, le dernier Xion disparut à nouveau en abandonnant son armée. Quelques groupes de survivants s'éparpillèrent dans la galaxie.

Un siècle s'est écoulé depuis la Grande guerre Xion et les descendants des survivants ont petit à petit réapparu. Ils ont commencé à redécouvrir le voyage spatial et tentent de reprendre contact entre eux dans un petit système stellaire du nom de Havre. Vous êtes l'un de ces descendants, faisant ses premiers pas dans l'inconnu.

Que puis-je jouer ?

La Corporation

Considérés comme inférieurs et donc rejetés par leurs créateurs, les Archontes, les membres de la Corporation ont été libérés de leur vie insignifiante par la Grande guerre Xion. À présent, avide de faire ses preuves, la Corporation ne forme pas une nation au sens classique du terme mais plutôt une immense société purement capitaliste, comprenant des millions de plus petites entreprises.

Les Kaltorans

Nés avec la mémoire génétique de leurs ancêtres, les Kaltorans sont une espèce douée et résiliente. Ils brûlent de se forger un nouveau futur mais luttent avec les souvenirs ancestraux, non seulement de la Grande guerre Xion mais aussi des mesures extrêmes, prises par leurs aînés pour y survivre.

La Légion

Une espèce au physique imposant, rapidement créée par les Archontes pour mener leur guerre désespérée contre Xion. La Légion lutte actuellement pour créer une société stable et pour trouver un but à son existence en temps de paix. Dernièrement, la Légion a établi des relations économiques étroites avec la Corporation, en leur servant de mercenaires.

Les Néphilims

Un terme fourre-tout pour désigner les divers descendants de l'armée créée par Xion, conçus pour lutter contre les Archontes et leurs créations avant d'être abandonnés, une fois la guerre achevée.

Les Néphilims forment une société éclectique, primitive et souvent violente, soutenue par une biotechnologie avancée. Bien qu'ils ne soient plus à la solde de Xion, leur poursuite de la perfection génétique reste prépondérante.



Introduction aux règles

Bienvenue dans Fragged Empire !

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

- Au moins trois dés à six faces (3d6) par joueur.
- Des feuilles de personnages imprimées et téléchargeables
- Des stylos et crayons
- Le livre de règles
- De deux à cinq amis

Glossaire des termes usuels

- MJ : meneur de jeu (celui qui dirige la partie)
- PJ : personnage joueur
- PNJ : personnage non joueur
- 1d6 : dé à six faces (comme on en trouve partout)
- 3d6 : trois dés à six faces
- 1d3 : le résultat de 1d6 divisé par deux et arrondi au supérieur

Les éléments clés des règles



Règles flexibles

Fragged Empire est proposé avec un univers, mais les règles sont suffisamment flexibles et robustes pour s'adapter à tout univers de science-fiction, avec un peu d'adaptation créative. Un des meilleurs moyens d'altérer les sensations de jeu est de jouer sur les ressources et l'influence du personnage.



Système de résolution à 3d6

Les tests de Compétence sont à base de simples 3d6, ajustés par un bonus ou une pénalité, opposés à un seuil de Difficulté ou à la Défense de la cible qu'il faut égaler ou dépasser pour réussir une Action.

Trois D6 sont parfois ajoutés pour des Réussites critiques.



Progression non linéaire

Les personnages peuvent rapidement se spécialiser ou se diversifier et créer des combinaisons uniques de capacités et d'équipement.

Les personnages débutants peuvent s'avérer de dangereuses menaces pour des personnages expérimentés grâce aux Spécialisations. Même si deux personnages ont des Attributs, des Compétences ou des équipements très similaires, ils peuvent être joués de façon tout à fait différente grâce au choix des Traits.

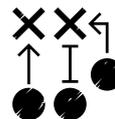
Choisissez votre voie : mercenaire rusé, trafiquant, archéologue, chasseur de trésors, scientifique assoiffé de pouvoir. Toutes les professions sont équilibrées.



Conçu pour les longues campagnes de type bac à sable

Fragged Empire peut être joué en courtes sessions, mais il prend toute sa saveur lors des longues campagnes de type bac à sable.

Dans ce cadre post-apocalyptique, vous aurez régulièrement à tirer le maximum du peu de ressources dont vous disposez : trouver l'équilibre entre les options à court et à long terme, faire des sacrifices maintenant pour en tirer les bénéfices plus tard, ou vice-versa.



Combats tactiques

Les combats sont tactiques et intuitifs, vous agissez selon votre environnement (vous aimerez vous mettre à couvert) et répondez aux Actions de vos adversaires. Les règles de combat peuvent être utilisées avec ou sans figurine. Les MJ sont encouragés à faire des combats une partie intégrant des histoires et à récompenser les initiatives intelligentes. Comme les affrontements statiquement parfaitement équilibrés n'existent que dans les livres, la créativité et le talent des joueurs, ainsi que le travail en groupe, seront les clés de la victoire.

« Les effets d'une balle à coeur de strontium sont bien décrits par la science. Les résultats, extrêmement satisfaisants, sont à l'origine des meilleures histoires de bar à travers tout le secteur. »

– David Choma, expert en armes Kaltoran

Attributs

Les Attributs représentent les capacités physiques et mentales intrinsèques du personnage. Ils sont utilisés en premier lieu pour le combat et pour satisfaire les prérequis de bon nombre de Traits. Hors combat, ils peuvent altérer les Bonus et Pénalités de Description d'un test de Compétence ou de déterminer si une tentative est possible, en particulier quand la Force est en jeu.

Une personne moyenne a tous ses attributs à 2. Un score de 0 correspond à un handicap. Un score de 5 correspond à une personne particulièrement douée.

Il n'existe pas d'Attribut social. Les capacités sociales sont entièrement déterminées par les Compétences usuelles.

Force (FOR)

Votre force physique et votre forme physique.

Utilisée principalement pour déterminer la taille des Armes et le poids des Tenues que vous pouvez utiliser efficacement. Détermine également votre Résistance en combat.

Réflexes (REF)

Votre vitesse de réaction aux sollicitations extérieures, également votre agilité et votre souplesse.

Utilisée principalement pour esquiver les Attaques. Représente votre maîtrise des armes de mêlée.

Mouvement (MVT)

Votre vitesse de déplacement et votre équilibre physique.

Ne permet pas d'améliorer les statistiques de combat, mais est utilisé pour se déplacer dans la zone de combat, gérer les distances et maîtriser les Couvertures.

Focus (FOC)

Votre force mentale et votre capacité de concentration.

Utilisée principalement pour le combat à distance. Détermine votre vitesse de Récupération de la fatigue et des dégâts légers en combat.

Intelligence (INT)

Votre vitesse d'élocution, votre clarté et votre réflexion.

Utilisée principalement pour déterminer l'Initiative en combat et pour analyser les adversaires.

Perception (PER)

Votre capacité à utiliser vos sens pour saisir votre environnement.

Utilisée principalement pour déterminer la précision de vos Attaques à distance durant un combat.

Destin

Le Destin est une représentation abstraite de la chance, de la destinée et de la protection spirituelle de votre personnage, ou du contrôle de votre propre avenir grâce à une technologie avancée.

Tous les personnages débutent avec 2 points de Destin. Ce score peut être modifié par des Traits.

Relancer les dés

Chaque séance de jeu, vous pouvez dépenser un point de Destin pour relancer les dés lors d'un test. Vous pouvez relancer un test déjà relancé.

Exemple : un test de Compétence ou un test de Temps libre

Les relances non effectuées sont perdues d'une session à la suivante.

Éviter la mort

S'il vous reste au moins 1 point de Destin, vous pouvez le sacrifier de façon permanente pour éviter à votre personnage de mourir. Si vous voulez éviter la destruction de votre vaisseau, chaque personnage de l'équipage doit sacrifier de façon permanente 1 point de Destin.

Esprit, façonné par la colère de X'ion
Corps, fabriqué par la fierté des Archontes.
Foyer, construit sur la folie des humains.
Âme, don d'un dieu inconnu.

Enfants du vide, nés ennemis de la lumière.
À jamais nous transmettons notre sombre héritage.
Qui peut nous sauver ?

– Notre héritage,
poème de la Tribu Noire Kaltoran



Compétences

Les Compétences représentent les connaissances d'un personnage et ses capacités à interagir avec l'univers. Les personnages peuvent tester leurs Compétences pour déterminer s'ils réussissent ou échouent à agir ou à savoir quelque chose. Tous les tests de Compétence s'effectuent à l'aide de 3d6 auxquels s'ajoutent, ou se soustraient, le bonus, ou la pénalité, de Compétence et le bonus, ou la pénalité, de Description. Pour réussir, le total doit égaler ou dépasser un seuil de Difficulté.

Effectuer un test de Compétence

3d6 +/- Compétence +/- Description

Certains tests de Compétence nécessitent des outils spécifiques.

Donnez une raison à votre choix de Compétence

Les MJ peuvent imposer aux personnages l'utilisation d'une Compétence spécifique. Ils peuvent aussi simplement présenter un problème et donner aux joueurs la possibilité d'utiliser la Compétence de leur choix. Dans ce dernier cas, les joueurs doivent justifier leur choix.

Seuils de Difficulté

Tâche simple ou habituelle : 8
Tâche abordable : 12
Tâche difficile : 16
Tâche très difficile : 18

Les tests significativement réussis, c'est-à-dire très au-dessus du seuil requis, peuvent produire des effets positifs supplémentaires (une tâche accomplie plus vite qu'espéré). Les tests significativement échoués, très en dessous du seuil requis, peuvent aussi produire des effets négatifs (exemple : le déclenchement d'une alarme).

Outils et ateliers

Certains tests ne peuvent être tentés que si vous disposez de l'équipement adéquat (une trousse ou une boîte à outils de mécanicien pour crocheter une serrure mécanique. C'est impossible à main nue).

Trousse à outils : clé anglaise, adhésifs et autres outils de base

Boîte à outils : carte bancaire, kit de chimie, télescope et autres outils utiles.

Bonus et pénalité de description

La façon dont un personnage aborde un problème et utilise ses forces et ses faiblesses influence fortement le résultat d'un test de Compétence, ajoutant jusqu'à +2 de bonus ou soustrayant jusqu'à -2 de pénalité.

Jouer son rôle

Le bonus de description ne devrait JAMAIS être appliqué automatiquement. C'est un bonus qui récompense des approches bien planifiées et bien décrites.

Les joueurs sont encouragés à jouer sur les points forts ET à offrir de belles descriptions pour obtenir le bonus maximum.

Attributs

Si un joueur joue sur ses Attributs les plus forts, le MJ peut accorder un bonus de description (ou une pénalité) au test de Compétence (par exemple, une personne aux sens développés trouvera plus facilement quelque chose lors d'un test de Vigilance).

Un Attribut ne peut pas accorder un bonus que s'il est supérieur à 3. Il ne peut conduire à une pénalité que s'il est inférieur à 2.

Assistance

Les joueurs peuvent s'entraider pour effectuer un test de Compétence. Pour assister quelqu'un, vous devez réussir un test de Compétence, en rapport avec l'Action, de Difficulté 10. En cas de réussite, le joueur qui bénéficie de l'assistance gagne un bonus de +1 pour son test. Vous pouvez assister quelqu'un même après son échec à un test de Compétence.

Retenter un test échoué

Si vous échouez à un test de Compétence et que vous voulez le tester à nouveau dans un court délai, vous subissez une pénalité cumulative de -4.

« Ensuite, tu triangules le signal grâce à la nébuleuse et c'est bon ! »

« T'as jamais rien piraté de ta vie, j'me trompe ? »

Effectuer un test de Compétence

3d6 +/- Compétence +/- Description

Ces tests concernent les Compétences primaires (utilisées essentiellement hors combat).



Le MJ définit la scène et l'obstacle

Le MJ décrit la situation aux joueurs, en suggérant peut-être une Compétence. N'oubliez pas de signaler toute restriction ou problème majeur (par exemple, le temps est compté ou les outils disponibles sont limités). Veillez également à détailler l'atmosphère de la scène.



Les joueurs expliquent leur approche et choisissent les Compétences

Chaque joueur impliqué expose, à tour de rôle, comment il aborde la situation. Les joueurs choisissent les Compétences à utiliser en fonction de leur approche. Chaque joueur peut choisir une Compétence différente.



Outils ou atelier

En se basant sur l'approche de chaque joueur, le MJ peut spécifier si des outils sont nécessaires, tels qu'une trousse à outils, une boîte à outils, un atelier ou un atelier dédié.

+/-2

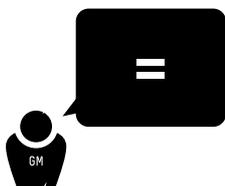
Le MJ accorde des bonus ou des pénalités de Description

Les joueurs qui font l'effort de décrire une approche particulièrement pertinente et de jouer sur leurs points forts devraient bénéficier d'un bonus de +2. Jouer sur leurs faiblesses devrait donner une pénalité de -2.



Les joueurs effectuent le total 3d6 + leur bonus de Compétence + le bonus de Description

Chaque joueur lance 3d6 et ajoute son bonus de Compétence (ou sa pénalité), puis ajoute un bonus de Description (ou la pénalité). Plus le total est élevé, mieux c'est. Si vous obtenez un « 6 » sur les dés, vous marquez une Réussite critique. Les Réussites critiques déclenchent des capacités spéciales.



Le MJ décrit le résultat

Quand chaque joueur impliqué a effectué son test de Compétences, le MJ décrit les conséquences des Actions, en tenant compte du temps pris. Les tests réussis devraient avoir des résultats positifs, tandis que les tests échoués peuvent avoir des résultats négatifs. Le choix de l'approche et de la Compétence peut également influencer sur l'issue. Par exemple, si deux personnages utilisent des Compétences et des approches différentes pour aborder le même obstacle, les conséquences devraient être différentes, même si leurs tests sont tous les deux réussis.

Compétences primaires

Les Compétences primaires se rapportent à toutes les Actions hors combat. Elles se déclinent en deux catégories : Usuelles et Professionnelles.

Lors de la création de personnage, vous pouvez choisir six Compétences Primaires pour lesquelles vous avez reçu un entraînement. Chaque Compétence connue peut être liée à un Trait.

Les Compétences entraînées offrent un bonus de +1 à vos Jets de Compétence
Les Compétences non entraînées apportent un malus de -2 à vos Jets de Compétence

Compétences usuelles

Ces Compétences sont les plus couramment utilisées. Elles concernent les capacités corporelles naturelles, les interactions sociales et les connaissances culturelles.

Commandement

Votre capacité à commander et à mener des PNJ par la simple force de votre personnalité.

Conscience

Votre capacité à percevoir votre environnement, à la fois par vos sens et vos capacités de déduction. Cela inclut la capacité de cacher ou de trouver des objets physiques, de résoudre des énigmes et d'identifier les points intéressants dans son environnement.

Conversation

Votre connaissance et votre capacité à communiquer verbalement avec autrui de manière appropriée et avec subtilité.

Culture

Vos connaissances en matière de traditions culturelles, de lois, d'histoire, d'archéologie et des sous-groupes.

Détermination

Votre engagement et votre confiance, souvent poussés par une forte motivation. Cette motivation peut trouver son origine dans un engagement pour une cause particulière ou la religion, mais aussi par des exercices mentaux.

Physique

Votre capacité à endurer des épreuves physiques, à utiliser votre force et vos réflexes et à vous mouvoir.

Richesse

Votre capacité à gérer l'argent et à négocier. Également vos connaissances en matière d'économie, de gestion des affaires et de finances. Couramment utilisée pour les tests de Temps Libre pour acquérir des biens ou des services courants.

Survie

Votre capacité à trouver et à utiliser de quoi se ravitailler dans des environnements peu conventionnels comme les bidonvilles, les déserts arides, les toundras arctiques et les vaisseaux spatiaux en perdition.

Compétences professionnelles

Astronomie

Votre connaissance des objets célestes, des phénomènes stellaires, des étoiles et des lignes ley. Cela inclut vos connaissances et votre capacité à utiliser les équipements d'astronomie.

BioTech

Votre capacité et vos connaissances en matière de biotechnologies, d'ingénierie génétique de biologie avancée et de chimie, en incluant les implants, les armes BioTech, les vaisseaux Néphilims et l'ADN.

Électronique

Votre capacité à comprendre, réparer, concevoir des systèmes électroniques et votre compréhension des signaux électriques. Cela inclut la connaissance des systèmes informatiques, des réseaux, des systèmes de communication et des armes énergétiques.

Mécanique

Votre capacité à comprendre, réparer, concevoir des mécanismes (n'importe quel système avec des parties mobiles). Cela inclut la connaissance des matériaux raffinés ou artificiels, comme les alliages et les polymères synthétiques. Enfin, elle comprend aussi les connaissances en architecture et en structures.

Médecine

Votre capacité et vos connaissances en matière d'équipements médicaux et de pharmacologie. Mais aussi votre capacité à soigner les autres et à interagir de façon sûre avec les organismes de formes biologiquement vivantes.

Médecine permet également de traiter les dégâts aux Attributs.

Planétologie

Votre connaissance des planètes, mais aussi l'atmosphère, la faune, la flore, les minéraux, les habitats, la météorologie et également les astéroïdes. Cela inclut vos connaissances et votre capacité relatives aux exploitations minières, aux matériaux de terraformation.

Programmation

Vos connaissances et votre capacité à travailler avec des logiciels et l'information numérique, en incluant les verrous informatiques, les systèmes de sécurité électronique et informatique, les bases de données et les drones.

Psychologie

Votre capacité à comprendre l'esprit, reconnaître les motivations, diagnostiquer et traiter des affections mentales, comprendre et utiliser les pouvoirs psioniques mais également les technologies et les systèmes biologiques de nature intrinsèquement neurologique, les synaptronniques.

Le combat

Depuis la Grande Guerre, l'univers est devenu un lieu très dangereux et souvent violent. Porter une arme est une pratique courante dans toutes les cultures connues.

Aperçu

Voici un bref aperçu du fonctionnement des combats.

Tours et Actions

Une fois que le MJ décide qu'un combat est engagé, on mesure le temps en tours durant lesquels chaque personnage effectue des Actions.

Un combat est donc divisé en Tours et en Actions. Les personnages avec le plus score haut en Intelligence agissent souvent en premier. Lors de chaque tour, un personnage peut effectuer 2 Actions, indiquées au bas de la feuille de personnage. Vos 2 Actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. Certaines Actions vous permettent également de vous Déplacer et Attaquer avec le choix Action unique, permettant ainsi de nombreuses options tactiques différentes.

Carte de bataille, figurines et mouvement

Pour suivre les mouvements durant le combat, il peut être utile, mais pas indispensable, d'utiliser une grande grille plastifiée, avec quelques figurines.

Des marqueurs pour tableaux blancs sont également utiles pour dessiner les terrains et autres objets qui constituent l'environnement.

Lancer les dés et attaquer

Après avoir déclaré que vous attaquez, vous faites un test d'Attaque pour déterminer si vous réussissez à toucher votre cible.

Normalement, pour un test d'Attaque, vous lancez 3d6, ajoutez le score d'Attaque de votre arme et votre Compétence de combat personnel avec cette arme et soustrayez -2 pour chaque incrément de portée entre vous et votre cible au-delà du premier.

Un test d'Attaque réussi avec une arme réduit l'Endurance de la cible. Lorsqu'une cible n'a plus d'Endurance, chaque Attaque réussie cause alors un Coup critique.

Réussites critiques et effets spéciaux

Chaque fois qu'un « 6 » sort sur un test d'Attaque, vous obtenez une Réussite critique. Vous pouvez alors utiliser cette Réussite critique pour générer un des effets spéciaux de votre arme, de l'un de vos Traits ou d'une capacité commune utilisable par n'importe qui, comme un Coup critique (utilisé pour tuer les cibles).

Coups critiques, tuer des cibles

Les Actions avec l'effet principal: Attaque peuvent causer des Coups critiques, qui sont utilisés pour tuer les cibles en endommageant directement leurs Attributs.

Sur un Coup critique, lancez 1d6 pour déterminer aléatoirement un Attribut. La cible affectée réduit cet Attribut des dégâts critiques de l'arme moins l'Armure.

Sur chaque Attaque, une arme ne peut causer qu'un nombre maximum de Coups critiques égal à sa Cadence de Tir.

Vous mourez quand l'un de vos attributs est réduit à -5. Un PNJ décède lorsque l'un de ses attributs est réduit à 0.

Un combat n'est jamais « équilibré »

Les combats ne devraient être que très rarement parfaitement équilibrés. Les joueurs sont encouragés à choisir intelligemment leurs combats, profiter des coups bas et parier sur la ruse. Si vous êtes en mesure de le faire, choisissez soigneusement non seulement quand vous vous battez, mais aussi contre qui et où.

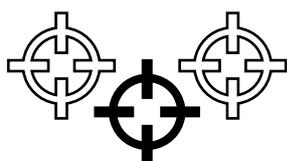
« Nous ne fléchirons jamais ! Notre position contre la marée prévaudra : nos Races-Enfants loyales sont à nos côtés, le faux X'ion sera arrêté ! »

– Discours d'un digne Archonte, enregistré un an après le début de la Grande Guerre.

Effectuer un test d'Attaque

3d6 + Bonus de l'arme + Compétence - Portée vs Défense de la cible

Toutes les Attaques de combat personnel sont faites avec une arme



Sélectionnez votre cible

Choisissez une cible pour votre Attaque.



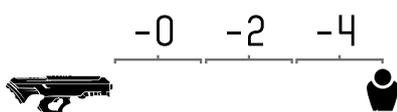
Lancez 3d6 et choisissez d'ajouter une Cadence de Tir

Vous pouvez ajouter 1d6 supplémentaire pour chaque CdT (Cadence de Tir) de votre arme au-dessus de 1 (par exemple : une Attaque avec une Cadence de Tir de 3 permet de lancer 5d6). 1 munition utilisée par CdT.



+ Bonus de l'arme + Compétence de combat personnel

Ajoutez le bonus de Toucher de votre arme et votre Compétence de combat personnel à votre jet de dés.



Subissez une pénalité pour la Portée

-2 pour chaque incrément de Portée au-delà de la première. La Portée maximale de votre arme = POR x 10.



Dégâts à l'Endurance

Si votre test d'Attaque est égal ou supérieur à la Défense de votre cible, elle perd les Dégâts d'Endurance de votre arme (DEG END). Si l'Endurance de votre cible est réduite à 0 par cette Attaque, vous infligez un Coup critique automatique.



Traitez les Réussites critiques

Si vous touchez la cible, tous les 6 obtenus sont des Réussites critiques. Les Réussites critiques : Coup critique sont nécessaires pour tuer les cibles.



Défense

Quand un personnage vous prend pour cible de son test d'Attaque, il doit dépasser votre Défense pour vous toucher.

$$\text{Défense} = 10 + \text{Réflexes} + \text{Couverture}$$

Défense contre Entraver

Ajouter votre Force à la Défense

Défense contre Discrétion

Les tests d'Attaque de Discrétion sont uniquement opposés à l'antagoniste avec la Défense contre la Discrétion la plus élevée, pas à chaque cible.

$$\text{Défense contre la Discrétion} = 10 + \text{Perception} + 1 \text{ par Allié (10 maximum)}$$

Armure

Chaque point d'Armure réduit les dégâts aux Attributs.

Endurance

$$\text{Endurance maximum} = 10 + \text{Force} \times 5$$

Couverture

Les Couvertures vous protègent et augmentent votre Défense. Il est donc plus difficile de vous toucher. Elles peuvent aussi vous mettre à l'abri des Coups critiques tant qu'il vous reste de l'Endurance.

Il y a trois paliers de Couvertures : Partielle, Complète, Totale.

Pas de Couverture

Si vous ne bénéficiez d'aucune Couverture, votre palier de Couverture ne peut pas être augmenté par ailleurs (à l'aide d'un Trait ou d'un Équipement).

Palier 1 – Couverture partielle (Défense +2)

Votre Défense est augmentée de 2 et vous pouvez tenter des Actions de Discrétion.

La Couverture partielle s'applique à toutes les Actions non discrètes tentées contre vous.

Exemple : feuillage, angle d'un mur, fumée, faible luminosité.

Palier 2 – Couverture complète (Défense +4)

Votre Défense est augmentée de 4, vous pouvez tenter des Actions de Discrétion et les dégâts à l'Endurance causés par des armes à Cadence de Tir de 3 ou plus, sont réduits de 2.

La Couverture complète s'applique à toutes les Actions non discrètes tentées contre vous.

Exemple : haut mur de pierre, porte de métal, obscurité complète ou aveuglement

Palier 3 – Couverture totale (Défense +6)

Votre Défense est augmentée de 6, vous pouvez tenter des Actions de Discrétion, les dégâts à l'Endurance causés par des armes à Cadence de Tir de 3 ou plus, sont réduits de 2 et vous êtes à l'abri des Coups critiques tant que vous avez de l'Endurance.

Vous ne pouvez bénéficier d'une Couverture totale en combinant plusieurs autres Couvertures. Par exemple, une Couverture physique complète et une faible luminosité ou une Couverture partielle, de l'Équipement et un Trait.

Exemple : Porte en métal et l'Action à couvert, porte en métal et faible luminosité.

Tours et Actions de combat

En bref

Les combats sont découpés en tours d'une quinzaine de secondes environ.

Chaque personnage en combat joue à tour de rôle. À votre tour, vous pouvez entreprendre 2 Actions.

Les Actions sont divisées en trois catégories : tactique, à distance et mêlée. Vous pouvez utiliser n'importe quelle Action, même deux fois, dans n'importe quel ordre.

Type d'arme

Chaque arme possède un ou plusieurs types. Ils déterminent quelles Actions peuvent être envisagées avec cette arme.

Démarrer un combat

Un combat débute lorsqu'un joueur ou le MJ annonce une Action d'Attaque.

Séquence de combat

Durant le combat, chaque personnage joue à son tour dans la séquence.

On détermine la séquence de combat en comparant le score d'Intelligence (+ bonus éventuels). Le joueur le mieux placé dans la séquence agit en premier.

Si plusieurs personnages ont la même Intelligence, celui qui a les meilleurs Réflexes agit en premier. S'il y a encore égalité, un dé ou un rapide papier-pierre-ciseau permet de les départager au début de chaque tour.

Temporiser vos Actions

Quand c'est à votre tour d'agir, vous pouvez choisir de temporiser jusqu'à ce soit le tour d'un autre personnage plus bas dans la séquence.

Une fois que vous avez temporisé, vous ne pouvez pas temporiser à nouveau dans le même tour. Si vous aviez choisi de prendre le vôtre après un personnage qui décide lui aussi de temporiser, vous n'agirez qu'après lui.

Nom de l'Action Effets majeurs de l'Action Effets mineurs de l'Action

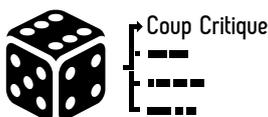
Choisissez deux actions par tour			Les bonus pour une même action ne se cumulent pas				
Actions tactiques		Actions à distance		Actions de mêlée			
Mvt complet	Déplacement	Mvt +2	Tir rapide	Attaque Dégât Déplacement	Frapper	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +REF +CdT des supplémentaires Mvt -2
À couvert	Déplacement	+1 niveau de couverture Armure contre ralentissement +1 (à plat ventre)	Feu nourri	Attaque Dégât Déplacement	Charger	Attaque Dégât Déplacement	Mvt +2 (ligne droite) Damage +1 (par tranche de 4 Déplacement)
Préparation	Rétablissement	Au choix : Dégainer, Recharger, Désenrayer, Monter, Blesser, Utiliser Slim ou Test de Compétence (médical)	Tir visé	Attaque Dégât	Bloquer	Dégradation	Toucher +PER +CON Si toucher : diminue la prochaine attaque de la cible : Réussite critique -1
Analyse	Attaque Rétablissement	Si toucher : boost à la prochaine attaque : Cibler un Attribut +/- 2	Lancer	Attaque Dégât Déplacement	Dégrader	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +REF +FOR Si toucher, au choix : Diminution contre Cible : À plat ventre, Saisi ou Mvt 1
Furtivité	Furtivité	Contre meilleure Défense. Si réussi : ne peut pas être ciblé	Surveiller	Attaque* Dégât	Échapper	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +REF +FOR. Si toucher : diminue la cible : Perd l'avantage d'une saisie

Réussite critique : Coup critique

Tout 6 sur un jet de dés = Coup critique

Requis : Dégâts, 1 utilisation par CdT (Cadence de Tir)

Résultat : Gérer les Dégâts critique de l'arme (moins l'Armure de la Cible) sur un Attribut tiré au hasard.

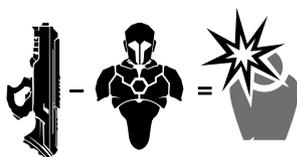


6 obtenu, sélection de Réussite critique : Coup critique

Votre jet d'Attaque doit être réussi

Chaque 6 vous offre une unique option de Réussite critique.

Vous pouvez infliger autant de Coups critiques que le permet la Cadence de Tir de votre arme.



Dégâts critiques de l'Arme - Armure de la Cible = Dégâts d'Attribut.

Vous pouvez augmenter votre Dégât critique en utilisant un Boost critique.



Infligez des Dégâts à un Attribut tiré au sort

Lancez 1D6 pour savoir à quel Attribut vous occasionnez des dégâts.

- | | |
|---------------|------------------|
| 1 = Force | 4 = Focus |
| 2 = Réflexes | 5 = Intelligence |
| 3 = Mouvement | 6 = Perception |



Sous Couverture totale + Endurance positive = Cible immunisée aux Coups critiques

Si votre Cible est sous Couverture totale et que son Endurance est supérieure à zéro, les Coups critiques ne peuvent pas l'atteindre.



Si votre Cible a 0 en Endurance, gagnez un Coup critique supplémentaire.

Si votre Cible a 0 en Endurance ou si votre Attaque l'a réduite à 0, vous gagnez un Coup critique supplémentaire contre elle et vous pouvez utiliser le Boost critique : Option Réussite critique.

Blessure et Mort

Lorsqu'un Attribut descend en-dessous de 0, cela occasionne des Blessures.

Les Coups critiques sont le meilleur moyen de tuer.



À chaque Tour, les Blessures causent des Dégâts aux Attributs, au hasard.

Si la valeur d'un Attribut quelconque descend sous 0, vous obtenez un Effet Blessures. Tant que cela dure, au début de chacun de vos Tours, vous recevez 1 Dégât d'Attribut (ignorant l'Armure) occasionné à un Attribut tiré au sort (lancez 1D6).

- | | |
|---------------|------------------|
| 1 = Force | 4 = Focus |
| 2 = Réflexes | 5 = Intelligence |
| 3 = Mouvement | 6 = Perception |

Les Blessures peuvent être réduites avec Premiers soins

Effectuer une réussite sur un jet de Compétence Médecine contre une Difficulté de 10 réduit les Blessures pour vous ou quelqu'un près de vous.

Requis : boîte à outils pertinente.
Peut être effectué durant un combat.

Guérir les Dégâts

Les Dégâts d'Attributs ne sont soignés que par des jets de Soins

Les Dégâts d'Endurance sont entièrement Guéris durant des Périodes d'immobilisation

Guérison =
Focus + Bonus



12

= Soigne 3
Dégâts d'Attribut du
combat le plus
récent

Guérison

Durant un combat, vous pouvez restaurer l'Endurance avec une Action Effet Majeur Guérison : guérissant autant de Dégâts d'Endurance que votre Guérison. Guérison = Focus + tout Bonus.

Premiers soins

Immédiatement après le combat, vous pouvez tenter un jet de Premiers soins contre une Difficulté de 12. La Boîte à outils appropriée est nécessaire.

En cas de succès, le Dégât d'Attribut occasionné durant le combat le plus récent est réduit de 3.

Vous pouvez dispenser cette Guérison à plusieurs personnages et Attributs. Par exemple, tenter 1 jet de Premiers soins pour 3 personnages joueurs du groupe.

Combat simplifié

Option 1 : usage occasionnel du combat simplifié

Voici l'option la plus souple. La plupart de vos combats utiliseront les règles standard de combat, mais lorsque vous voulez achever un combat sans le jouer coup par coup, vous pouvez vous servir des règles de combat simplifié.

Exemples d'utilisation

- Lorsque les PJ se sont séparés et que seuls, certains d'entre eux sont impliqués dans un combat.
- Lorsque vous ne voulez pas qu'un combat ralentisse la séance de jeu.
- Pour des combats mineurs ou sans implication.

Option 2 : utilisation constante du combat simplifié.

Cette option modifie complètement la perception des règles et rendra superflus beaucoup de Traits.

Exemples d'utilisation

- Vous désirez vous concentrer sur le combat spatial et pas le combat personnel. Donc vous gérez le combat personnel avec les règles de combat simplifiées.

Équipement

Ces règles ne prennent pas en compte les caractéristiques de l'Équipement.

Attributs

Ces règles utilisent seulement les Attributs pour déterminer les bonus de Description et pour les Dégâts.

Traits et Réussites critiques

Avec ces règles allégées, leur utilisation est limitée.

Difficultés pour le jet de Compétence de Combat

Combat facile	10 ou plus
Combat contre force égale	12 ou plus
Combat contre force supérieure	14 ou plus
Suicidaire	16 ou plus



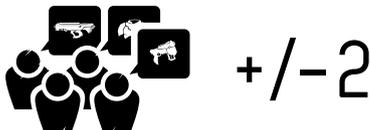
Combat simplifié

Décrivez ce combat tout en lançant les dés. Les figurines ne peuvent pas être utilisées.



Le Meneur de jeu décide de la Difficulté

Le Meneur de jeu décrit la situation aux joueurs, en soulignant tout ce qui est important (par exemple, le nombre d'ennemis, leur armement) et met en place l'ambiance.



Les joueurs justifient leur approche et les Compétence utilisées

À son tour, chaque joueur impliqué explique son approche du conflit et choisit une Compétence à utiliser, en se basant sur cette approche. Certaines Compétences peuvent exiger des outils spécifiques ou pertinents (ex : Petites armes demandent Pistolet/Fusil)
Les joueurs qui décrivent une approche plutôt bonne ou mauvaise, avec un choix pertinent de Compétence, obtiennent un bonus ou une pénalité (+2 à -2) à leur jet de Compétence.



Les joueurs lancent les dés et ajoutent les bonus.

Le joueur lance 3D6 et ajoute son bonus ou sa pénalité de Compétence de combat, puis tout bonus (ou pénalité) de Description octroyé par le Meneur de jeu. Si un 6 est lancé, il obtient une Réussite critique.



Le Meneur de jeu décrit le résultat.

Selon le résultat du jet, l'approche et la Compétence, le Meneur décrit l'issue du combat. (Si le Meneur le permet, c'est le joueur qui explique ce qui se passe).



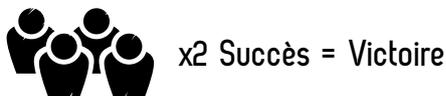
Échec du jet = 2 Points de Dégâts à un Attribut déterminé sur le lancer d'1D6*

Si le jet de dés est un échec, le Meneur de jeu octroie 2 Dégâts d'Attribut à un Attribut selon le hasard. Lancez 1D6

- | | |
|---------------|------------------|
| 1 = Force | 4 = Focus |
| 2 = Réflexes | 5 = Intelligence |
| 3 = Mouvement | 6 = Perception |

Ces Dégâts ne s'appliquent pas au personnage qui a raté le jet de dés mais au personnage le plus vulnérable.

Les Dégâts peuvent être guéris avec des jets de Soins.



2 succès par personnage pour atteindre la victoire

Répétez ces étapes jusqu'à ce que l'un des camps accumule un nombre de jets de Compétences de combat réussis égal au nombre de PJ impliqués dans ce même camp x 2.

Les derniers jets de Compétences réussis doivent être des jets d'Attaque quelconque.





COORP

"Building Your Future"



Lucas Varenz

Vous ne parlez jamais de Varsphère et personne ne sait que vous avez grandi là-bas. Pour l'équipage, vous êtes originaire de l'enclave de la Corporation sur Albâtre 2, pas des ruines du monde d'origine de votre race. Mais vous avez commencé avec peu et encore bien moins. Avec rien. Vous aviez un écran vidéo qui captait trois chaînes, sur une liaison satellite, qui passaient en boucle des publicités de la Corporation, votre vraie famille là-bas. Pas votre mère et votre père alcoolique dans les ruines d'un monde mort.

Quand, finalement, vous avez réussi à partir, vous avez débuté dans un centre de tri. Vous avez rapidement pris vos marques et travaillé dur pour gravir les échelons, avec parfois un peu de chantage. Jeune cadre à l'âge de 27 ans, pas mal. Malgré tout, vous n'étiez pas

tout à fait à votre place. Les autres gars déguisés en cadres pouvaient presque sentir l'odeur de Varsphère sur vous.

Une dispute avec un cadre supérieur a dégénéré et vous lui avez brisé la mâchoire. La Corporation et vous, c'était fini, comme cette tentative d'échapper à votre passé sur Varsphère. Vous vous êtes enfui.

Vous avez trouvé un gars que la chance avait abandonné et vous lui avez acheté son vaisseau, la Rançon, pour moins d'un mois de salaire. Pauvre crétin. C'est ce qui arrive lorsqu'on n'est pas doué pour le commerce. Vous travaillez à votre compte, mais vous continuez à prétendre que vous étiez l'élite de la Corporation. Ce qui était vrai, pour un temps du moins. Jusqu'où vous irez, personne ne le sait.

Compétences primaires

- +2 Richesse -2 Physique -2 Mécanique -2 Médecine
- +1 Conversation -2 Détermination +2 Électronique -2 Psychologie
- 2 Commandement +1 Conscience +2 Programmation -2 Astronomie
- +1 Culture -2 Survie -2 BioTech -2 Planétologie

Équipement

Casque (Communications courte distance, 100km)

Lampe Torche (petit, charge 1, Réduit les pénalités de Couverture de faible luminosité de 2 niveaux dans un rayon de 3m)

Ceinture d'électronicien (boîte à outil Électronique)

Ordinateur portable (boîte à outils Programmation)

FOR 2 1 FOC 2 4 Défense : 10+REF+ = (Couvert)

REF 4 2 INT 3 5 contre Handicap DEF+FOR+ =

MVT 3 3 PER 4 6 contre Psionique DEF+FOC+ =

Destin contre Discrétion 10+PER+ =

Armure : + =

contre Énergie + =

contre Ralentissement + =

À Endurance 0 - =

END : 10+(FOR x5)+ =

Récupération FOC+ =

Discrétion Requiert : Couverture TAC+REF+ =

Ordre de Combat INT+ =

Armes	Toucher	Dégâts End	Crit	Por	Chargeur	Munitions	Recharge	CdT	Poids	Type & Variation	Coût
Pistolet électrique	+2	3	4	6	6	6	2	1	1	Arme à feu, électrique	4

Modifications légères : Munitions avancées, Chargeur étendu, Personnalisé, Chargeur de recharge

Réussite critique	Requis	Bénéfices
Effort	Comp. primaire ou véhicule, Ne nécessite pas de réussite	Vous pouvez relancer un dé pour ce test de Compétence.
Coup critique	Attaque, Réussite, un par CdT	Infligez les dégâts critiques de l'arme (-Armure) à l'un des Attributs au hasard
Boost critique	Attaque, Ne nécessite pas de réussite	+1 dégâts critiques pour cette Attaque contre toutes les cibles à Endurance 0
Tir de suppression	Attaque, Ne nécessite pas de réussite, CdT 2+	1 Allié bénéficie d'une Couverture complète (+4) ou de +1 niveau de Couverture jusqu'à votre prochain tour

Choisissez deux actions par tour		Les bonus pour une même action ne se cumulent pas			
Actions tactiques		Actions à distance		Actions de mêlée	
Mvt complet	Déplacement Mvt +2	Tir rapide	Attaque Dégât Déplacement	Frapper	Attaque Dégât Déplacement Toucher +REF +CdT des supplémentaires Mvt -2
À couvert	Déplacement +1 niveau de couverture Armure contre ralentissement +1 (à plat ventre)	Feu nourri	Attaque Dégât Déplacement Toucher +PER +CdT des supplémentaires Mvt -2	Charger	Attaque Dégât Déplacement Mvt +2 (ligne droite) Damage +1 (par tranche de 4 Déplacement)
Préparation	Rétablissement Au choix : Dégainer, Recharger, Désenrayer, Monier, Beisser, Utiliser Skim ou Test de Compétence (médical)	Tir visé	Attaque Dégât Toucher +PER Portée +CON	Bloquer	Dégradation Toucher +PER +CON Si toucher : diminue la prochaine attaque de la cible : Réussite critique -1
Analyse	Attaque Rétablissement Si toucher : boost à la prochaine attaque : Cibler un Attribut +/- 2	Lancer	Attaque Dégât Déplacement Toucher +REF. Portée +FOR	Dégrader	Attaque Dégradation Déplacement Toucher +REF +FOR Si toucher, ou choix : Diminution contre Cible : À plat ventre, Seisr ou Mvt 1
Furtivité	Furtivité Contre meilleure Défense. Si réussi : ne peut pas être ciblé	Surveiller	Attaque* Dégât Toucher +PER *Peut attaquer sur 180° en réaction à n'importe quelle action	Échapper	Attaque Dégradation Déplacement Toucher +REF +FOR Si toucher : diminue la cible. Perd l'avantage d'une saisie



Adam Blaze

Vous avez toujours été doué avec les machines. C'est dans votre ADN. Vous avez grandi dans les cités souterraines de la Fosse, sous les océans de votre monde natal, Kadash. Plongeur et tech, vous réparez des choses qui laissaient les autres perplexes, mais vous n'avez jamais pu dépasser... pas exactement par claustrophobie... mais les limites de l'endroit. Vous connaissiez le moindre graffiti sur les murs, les tâches de rouille sous chaque boulon. C'était... barbant.

Vous avez économisé pour un voyage vers la surface et un billet pour quitter la planète. Vous êtes un Kaltoran, ce qui signifie que vous

possédez la mémoire de toute votre race. C'est un fait connu dans tout le système. Ce qu'ils ne savent pas et ce que taisent les Kaltorans, c'est que beaucoup de souvenirs parmi les plus marquants, ceux qui sont transmis par l'ADN, sont négatifs. Vraiment négatifs.

Vous pouvez le voir dans les yeux de la majorité des Kaltorans que vous croisez ici. Vous fuyez tous quelque chose, des souvenirs qui ne sont pas vraiment les vôtres. C'est une sensation bizarre, mais pas autant que ce que vous avez vu ici. Peut-être est-ce tout ce qu'offre le vide, quelque chose d'encore plus étrange que ce que vous êtes.

Compétences primaires

- 3 Richesse
- +1 Physique
- +2 Mécanique
- 1 Médecine
- 1 Conversation
- 1 Détermination
- +1 Électronique
- 1 Psychologie
- 1 Commandement
- +2 Conscience
- 0 Programmation
- 1 Astronomie
- +2 Culture
- +1 Survie
- 1 BioTech
- 1 Planétologie

Équipement

Casque (Communications courte distance, 100km)

Kit de mécanicien (boîte à outils Mécanique)

Livres d'histoire (boîte à outils Culture)

FOR 3 1 **FOC** 2 4 Défense : 10+REF+ = (Cover)
REF 4 2 **INT** 3 5 contre Handicap DEF+FOR+ =
MVT 4 3 **PER** 2 6 contre Psionique DEF+FOC+ =
 Destin 3 contre Discrétion 10+PER+ = *

Armure : + =
 contre Énergie +
 contre Ralentissement +
 À Endurance 0 -

END : 10+(FOR x5)+ =
 Récupération FOC+ =
 Discrétion TAC+REF+ = Requiert : Couverture
 Ordre de Combat INT+ =

Armes	Toucher	Dégâts	End	Crit	Por	Chargeur	Munitions	Recharge	CdT	Poids	Type & Variation	Coût
Deux pistolets mitrailleurs	+1	6	3	4	4	4	12	2	4(+3d6)	2	Arme à feu, autopropulsé, lon	3
Technologie obsolète, Fonctionne dans les milieux liquides, Energie Modifications : Deux armes (en option)												
Couteau	+1	3	3	-	-	-	-	1	1	1	Mêlée	0
Technologie obsolète												

Réussite critique	Requis	Bénéfices
Effort	Comp. primaire ou véhicule, Ne nécessite pas de réussite	Vous pouvez relancer un dé pour ce test de Compétence.
Coup critique	Attaque, Réussite, un par CdT	Infligez les dégâts critiques de l'arme (-Armure) à l'un des Attributs au hasard
Boost critique	Attaque, Ne nécessite pas de réussite	+1 dégâts critiques pour cette Attaque contre toutes les cibles à Endurance 0
Ajustement	Attaque, Réussite, Munition non infinie	+2 dégâts d'Endurance avec cette arme pour le reste du Combat (Cumul)

Choisissez deux actions par tour			Les bonus pour une même action ne se cumulent pas		
Actions tactiques		Actions à distance		Actions de mêlée	
Mvt complet	Déplacement Mvt -2	Tir rapide	Attaque Dégât Déplacement	Frapper	Attaque Dégât Déplacement Toucher +REF +CdT des supplémentaires Mvt -2
À couvert	Déplacement +1 niveau de couverture Armure contre ralentissement +1 (à plat ventre)	Feu nourri	Attaque Dégât Déplacement Toucher +PER +CdT des supplémentaires Mvt -2	Charger	Attaque Dégât Déplacement Mvt +2 (ligne droite) Damage +1 (par tranche de 4 Déplacement)
Préparation	Rétablissement Au choix : Dégainer, Recharger, Désenrayer, Monter, Beisser, Utiliser Stim ou Test de Compétence (médiocal)	Tir visé	Attaque Dégât Toucher +PER Portée +CON	Bloquer	Dégradation Toucher +REF +CON Si toucher : diminue la prochaine attaque de la cible : Réussite critique -1
Analyse	Attaque Rétablissement Si toucher : boost à la prochaine attaque : Cibler un Attribut +/- 2	Lancer	Attaque Dégât Déplacement Toucher +REF, Portée +FOR	Dégrader	Attaque Dégradation Déplacement Toucher +REF +FOR Si toucher, ou choix : Diminution contre Cible : À plat ventre, Saisi ou Mvt 1
Furtivité	Furtivité Contre meilleure Défense. Si réussi : ne peut pas être ciblé	Surveiller	Attaque* Dégât Toucher +PER *Peut attaquer sur 180° en réaction à n'importe quelle action	Échapper	Attaque Dégradation Déplacement Toucher +REF +FOR, Si toucher : diminue la cible : Perd l'avantage d'une saisie



Athéna March

Vous avez été un soldat toute votre vie. Vous avez été engendrée pour ça, élevée et entraînée pour ça. Votre première campagne était censée être la dernière. La majeure partie de votre compagnie est partie en vrille à cause de l'agent neurotoxique que les Néphilims avaient utilisé dans ce marais. Vous avez été tous démobilisés. Impossible de ne pas penser que vous alliez un jour devenir aussi cinglée que vos frères d'armes.

Vous n'en êtes pas non plus très sûre. D'après les examens, l'agent neurotoxique se déplace toujours à travers vos synapses, menaçant de vous faire sombrer un jour. Longtemps, vous êtes passée d'un boulot à l'autre jusqu'à ce que Lucas vous emmène à bord de La Rançon. Il avait l'air d'un bon Corpo, mais avec quelque chose en plus. Comme tout le monde à bord. Ils ne savent rien de l'agent neurotoxique, rien de cette bombe à retardement dans votre crâne. En attendant l'explosion, vous allez vous battre, faire la fête et mener la plus belle vie possible.

Compétences primaires

- 2 Richesse +1 Physique +2 Mécanique -2 Médecine
- 2 Conversation +2 Détermination -2 Électronique +1 Psychologie
- +1 Commandement +1 Conscience -2 Programmation -2 Astronomie
- 2 Culture -2 Survie -2 BioTech -2 Planétologie

Équipement

- Casque (Communications courte distance, 100km)
- Lampe Torche (petit, charge 1. Réduit les pénalités de Couverture de faible luminosité de deux 2 niveaux dans un rayon de 3m)
- Kit de mécanicien (boîte à outils Mécanique)

FOR 5 1	FOC 2 4	Défense :	10+REF+ =		
REF 3 2	INT 2 5	contre Handicap	DEF+FOR+ =	Armure :	+ =
MVT 3 3	PER 2 6	contre Psionique	DEF+FOC+ =	contre Énergie	+
Destin		contre Discrétion	10+PER+ = *	contre Ralentissement	+
				À Endurance 0	-
					END : 10+(FOR x5)+ =
					Récupération FOC+ =
					Discrétion TAC+REF+ = <small>Requiert : Couverture</small>
					Ordre de Combat INT+ =

Armes	Toucher	Dégâts	End	Crit	Por	Chargeur	Munitions	Recharge	CdT	Poids	Type & Variation	Coût
Fusil d'assaut Gauss	+4	4	4	4	4	5	8	2	2(+1d6)	2	Arme à feu, autopropulsé, lon	3
Énergie, Modification : Personnalisé												
Vieille épée	-1	6	4	-	-	-	-	1	1	3*	Mélée	0
*Ne nécessite qu'une seule main, Modification : Mauvaise qualité, Personnalisé												

Réussite critique	Requis	Bénéfices
Effort	Comp. primaire ou véhicule, Ne nécessite pas de réussite	Vous pouvez relancer un dé pour ce test de Compétence.
Coup critique	Attaque, Réussite, un par CdT	Infligez les dégâts critiques de l'arme (-Armure) à l'un des Attributs au hasard
Boost critique	Attaque, Ne nécessite pas de réussite	+1 dégâts critiques pour cette Attaque contre toutes les cibles à Endurance 0
Frappe coordonnée	Attaque, Réussite	1 Allié gagne Réussite critique +1 contre votre cible lors de la prochaine Attaque (Doit être faite dans le même tour - Pas de cumul)

Choisissez deux actions par tour			Les bonus pour une même action ne se cumulent pas		
Actions tactiques		Actions à distance		Actions de mêlée	
Mvt complet	Déplacement	Mvt +2	Tir rapide	Attaque Dégât Déplacement	Frapper
À couvert	Déplacement	+1 niveau de couverture Armure contre ralentissement +1 (à plat ventre)	Feu nourri	Attaque Dégât Déplacement	Charger
Préparation	Rétablissement	Au choix : Dégaier, Recharger, Désenrayer, Monter, Baïsser, Utiliser Stim ou Test de Compétence (médical)	Tir visé	Attaque Dégât	Bloquer
Analyse	Attaque Rétablissement	Si toucher : boost à la prochaine attaque : Cibler un Attribut +/- 2	Lancer	Attaque Dégât Déplacement	Dégrader
Furtivité	Furtivité	Contre meilleure Défense. Si réussi : ne peut pas être ciblé	Surveiller	Attaque* Dégât	Échapper



Beytah

Tous vos souvenirs ont été fabriqués en laboratoire. Tous les Émissaires le savent, en théorie, mais bien peu le ressentent réellement. Vous vous êtes réveillée durant l'implantation. Même si ces souvenirs qu'ils vous ont implantés semblent encore « réels », ce ne sont pas les vôtres.

C'est sûrement la raison pour laquelle vous avez laissé tomber le programme de formation des ambassadeurs durant la première année. Vous aviez dans la tête près de trente ans de souvenirs, mais vous saviez que vous n'aviez que deux ans d'existence. Ce bug vous rendait différente. Demeurer au milieu d'autres Émissaires vous perturbait – un peu comme si vous observiez un magicien sur scène

en étant la seule à voir au travers des illusions. Vous avez été chef cuisinier un temps, puis réparatrice. Finalement un recruteur Corpo vous a engagée pour une formation scientifique.

Vous faites confiance à la Science qui offre des réponses. Là où il n'y a pas de réponse, il y a des doutes. La Science n'accepte pas les choses de façon aveugle. Vous avez bien réussi dans ce programme et avez travaillé pour la Corporation pendant un an. C'est là que vous avez rencontré Lucas et tous deux n'étiez pas trop à votre place. Il a été viré de la Corporation, alors vous avez démissionné quelques mois plus tard. Maintenant, vous faites partie intégrante de l'équipage de La Rançon – au moins pour un temps.

Compétences primaires

- 2 Richesse +1 Physique -2 Mécanique +3 Médecine
- 3 Conversation +1 Détermination -2 Électronique +1 Psychologie
- 2 Commandement +1 Conscience -2 Programmation -2 Astronomie
- 4 Culture -2 Survie +4 BioTech -2 Planétologie

Équipement

Casque (Communications courte distance, 100km)

Kit de Chimie (boîte à outils BioTech)

Kit de Premiers soins (boîte à outils Médecine)

<p>FOR 2 1</p> <p>REF 4 2</p> <p>MVT 4 3</p> <p>FOC 4 4</p> <p>INT 2 5</p> <p>PER 2 6</p> <p>Destin 2</p>	<p>Défense : 10+REF+ = 14 (Couvert)</p> <p>contre Handicap DEF+FOR+ = 16</p> <p>contre Psionique DEF+FOC+ = 18</p> <p>contre Discrétion 10+PER+ = 12*</p>	<p>Armure : + = 2</p> <p>contre Énergie + </p> <p>contre Ralentissement + </p> <p>À Endurance 0 - </p>	<p>END : 10+(FOR x5)+ = 15</p> <p>Récupération FOC+ = 5</p> <p>Discrétion Requiert : Couverture TAC+REF+ = +2</p> <p>Ordre de Combat INT+ = 2</p>
---	--	--	--

Armes	Toucher	Dégâts	End	Crit	Por	Chargeur	Munitions	Recharge	CdT	Poids	Type & Variation	Coût
Fusil à pompe, acide	+2	6	3	4*	5	4	1	2(+1d6)	3	Cartouche, Kinétique	3	
BioTech, *Réussite critique sur 5 et 6 à portée courte, Modification : Munition avancée, Canon étendu, Chargeur étendu												
Bâton	+1*	4*	2	-	-	-	1	1	1	Mélée	0	
Contondant, * si vous avez 4 ou + en FOR, vous obtenez +1 dégât d'END et -2 au Toucher												

Réussite critique	Requis	Bénéfices
Effort	Comp. primaire ou véhicule, Ne nécessite pas de réussite	Vous pouvez relancer un dé pour ce test de Compétence.
Coup critique	Attaque, Réussite, un par CdT	Infligez les dégâts critiques de l'arme (-Armure) à l'un des Attributs au hasard
Boost critique	Attaque, Ne nécessite pas de réussite	+1 dégâts critiques pour cette Attaque contre toutes les cibles à Endurance 0
Croissance spontanée	Attaque, Réussite, BioTech	Cette Attaque n'utilise aucune Munition (les Munitions initialement requises sont nécessaires pour cette Attaque)

Choisissez deux actions par tour		Les bonus pour une même action ne se cumulent pas						
Actions tactiques		Actions à distance		Actions de mêlée				
Mvt complet	Déplacement	Mvt +2	Tir rapide	Attaque Dégât Déplacement	Frapper	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +REF +CdT des supplémentaires Mvt -2	
À couvert	Déplacement	+1 niveau de couverture Armure contre ralentissement +1 (à plat ventre)	Feu nourri	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +PER +CdT des supplémentaires Mvt -2	Charger	Attaque Dégât Déplacement	Mvt +2 (ligne droite) Damage +1 (par tranche de 4 Déplacement)
Préparation	Rétablissement	Au choix : Dégainer, Recharger, Désenrayer, Monter, Baisser, Utiliser Stim ou Test de Compétence (médical)	Tir visé	Attaque Dégât	Toucher +PER Portée +CON	Bloquer	Dégradation	Toucher +PER +CON Si toucher : diminue la prochaine attaque de la cible : Réussite critique -1
Analyse	Attaque Rétablissement	Si toucher : boost à la prochaine attaque : Cibler un Attribut +/- 2	Lancer	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +REF, Portée +FOR	Dégrader	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +REF +FOR Si toucher, au choix : Diminution contre Cible : À plat ventre, Seisi ou Mvt 1
Furtivité	Furtivité	Contre meilleure Défense. Si réussi : ne peut pas être cible	Surveiller	Attaque* Dégât	Toucher +PER *Peut attaquer sur 180° en réaction à n'importe quelle action	Échapper	Attaque Dégât Déplacement	Toucher +REF +FOR Si toucher : diminue la cible : Perd l'avantage d'une saisie