



LIVRE DE REGLES

Chapitre 1 : présentation 6

Pour commencer 6

Exemple de jeu 10

Chapitre 2 : création de personnages 12

Les étapes pour créer un personnage 14

Étape 1 : créer un concept de personnage

Étape 2 : choisissez une race

Étape 3 : choisissez un thème

Étape 4 : choisissez une classe

Étape 5 : finalisez les valeurs de caractéristique

Étape 6 : appliquez votre classe

Étape 7 : assignez les rangs de compétences et choisissez vos dons

Étape 8 : achetez votre équipement

Étape 9 : complétez les derniers détails

Les valeurs de caractéristique 18

L'achat des caractéristiques

Table 2-1 : valeurs et modificateurs de caractéristique	19
Table 2-2 : points de caractéristiques des races et des thèmes	19
Table 2-3 : valeurs de caractéristiques essentielles des classes	19

- Méthode optionnelle : la détermination rapide des caractéristiques
- Méthode optionnelle : la détermination aléatoire des caractéristiques
- Description des caractéristiques
- Modificateurs de caractéristique et tests de caractéristique
- Progression en niveaux et valeurs de caractéristique

Santé et persévérance 22

- Points de vie et points d'endurance
- Points de persévérance

Alignement 24

- Le bien contre le mal
- La loi contre le chaos
- Les neuf alignements
- Comment utiliser les alignements

Progression des personnages 26

- Étape 1 : appliquez les éventuelles améliorations de caractéristique
- Étape 2 : ajoutez les nouvelles attitudes de classe
- Étape 3 : ajoutez les nouveaux dons ou les avantages du thème
- Étape 4 : allouer les rangs de compétence

Table 2-4 : la progression des personnages	26
--	----

- Le multiclassage
- Le recyclage

Les thèmes de personnages 28

- Chasseur de primes

- Érudit
- Explorateur stellaire
- Hors-la-loi
- Icône
- Mercenaire
- Pilote de chasse
- Prêtre
- Xéno-chercheur

Chapitre 3 : races 38

Races 40

Langages

Table 3-1 : caractéristiques générales de chaque race	41
---	----

- Caractéristiques générales
- Informations sur les races

Androïdes 42

Humains 44

Kasathas 46

Lashuntas 48

Shirrens 50

Vesks 52

Ysokis 54

Chapitre 4 : classes 56

Classes 58

- Description des classes
- Aptitudes de classe
- Tableau des classes
- Orientation de classe

Agent 60

Table 4-1 : agent	61
-------------------	----

Avantage de l'agent (EXT)	Niveau 1
Spécialisation	Niveau 1
Feinte offensive (EXT)	Niveau 1
Esquive totale (EXT)	Niveau 2
Exploit d'agent	Niveau 2
Déplacement rapide (EXT)	Niveau 3
Spécialisation martiale (EXT)	Niveau 3
Séquelle handicapante (EXT)	Niveau 4
Agilité surhumaine (EXT)	Niveau 7
Triple attaque (EXT)	Niveau 8
Quadruple attaque (EXT)	Niveau 13
Double handicap (EXT)	Niveau 17
Agent suprême (EXT)	Niveau 20

Émissaire 68

Table 4-1 : émissaire	69
-----------------------	----

Improvisation de l'émissaire	Niveau 1
Maitrise (EXT)	Niveau 1
Maitrise de compétence (EXT)	Niveau 1
Savoir-faire maîtrisé	Niveau 3
Spécialisation martiale (EXT)	Niveau 3
Maitrise totale (EXT)	Niveau 20

Mécano 76

Table 4-3 : mécano	77
--------------------	----

Intelligence artificielle (EXT)	Niveau 1
Interface personnalisée (EXT)	Niveau 1
Intrusion (EXT)	Niveau 1
Astuce de mécano	Niveau 2
Spécialisation martiale (EXT)	Niveau 3
Surcharge (EXT)	Niveau 3
Piratage à distance (EXT)	Niveau 5
Interface spécialisée (EXT)	Niveau 7
Prodige (EXT)	Niveau 7
Forçage (EXT)	Niveau 9
Assaut coordonné (EXT)	Niveau 11
Interface évoluée (EXT)	Niveau 13
Réseau de contrôle (EXT)	Niveau 17
Fantôme dans la machine (EXT)	Niveau 19
Interface supérieure (EXT)	Niveau 19
Maitre technicien (EXT)	Niveau 20

Table 4-4 : caractéristiques de base des drones	84
---	----

Mystique 90

Table 4-5 : mystique	91
----------------------	----

Sorts	
Connexion	Niveau 1

Table 4-6 : sorts de mystique supplémentaires	92
---	----

Table 4-7 : sorts de mystique connus	92
--------------------------------------	----

Contact guérisseur (SUR)	Niveau 1
Compétence focalisée (SUR)	Niveau 2
Lien mental (MAG)	Niveau 2
Spécialisation martiale (EXT)	Niveau 3
Lien télépathique (MAG)	Niveau 11
Transcendance (MAG)	Niveau 19
Illumination (SUR)	Niveau 20

Solarien 100

Table 4-8 : solarien	101
----------------------	-----

Adeptes compétents	Niveau 1
Manifestation solaire (SUR)	Niveau 1
Mode stellaire (SUR)	Niveau 1
Révélation stellaire	Niveau 1
Influence sidérale (SUR)	Niveau 3
Spécialisation martiale (EXT)	Niveau 3
Attaques foudroyantes (EXT)	Niveau 7
Révélation ultimes	Niveau 9
Assaut du solarien (EXT)	Niveau 13
Parangon stellaire (SUR)	Niveau 20

Soldat 110

Table 4-9 : soldat	111
--------------------	-----

Style de combat principal	Niveau 1
---------------------------	----------

Technique du style de combat principal	Niveau 1
Don de combat	Niveau 2
Optimisation d'équipement	Niveau 3
Spécialisation martiale (EXT)	Niveau 3
Style de combat secondaire	Niveau 9
Technique du style de combat secondaire	Niveau 9
Assaut du soldat (EXT)	Niveau 11
Attaque fatale (EXT)	Niveau 20

Technomancien 118

Table 4-5 : technomancien	119
---------------------------	-----

Sorts	
Cache de sorts (SUR)	Niveau 1
Altération magique	Niveau 2
Magie renforcée	Niveau 3
Savoir-faire technologique (EXT)	Niveau 3
Spécialisation martiale (EXT)	Niveau 3
Cache amplifiée (SUR)	Niveau 6
Persévérance harmonisée (EXT)	Niveau 19
Fusion de sorts (EXT)	Niveau 20

Table 4-6 : sorts de technomancien supplémentaires	120
--	-----

Table 4-7 : sorts de technomancien connus	120
---	-----

Archétypes 126

Chapitre 5 : compétences 130

Compétences 132

Acquérir des compétences
Les tests de compétence
Identifier des créatures
Se rappeler quelque chose
Compétences et combat de vaisseaux spatiaux
Descriptions des compétences
Acrobaties (DEX ; malus d'armure aux tests)
Athlétisme (FOR ; malus d'armure aux tests)
Bluff (CHA)
Culture (INT ; formation nécessaire)
Déguisement (CHA)
Diplomatie (CHA)
Discretion (DEX ; malus d'armures au test)
Escamotage (DEX ; malus d'armure au test ; formation nécessaire)
Informatique (INT ; formation nécessaire)
Ingénierie (INT ; formation nécessaire)
Intimidation (CHA)
Médecine (INT ; formation nécessaire)
Mysticisme (SAG ; formation nécessaire)
Perception (SAG)
Pilotage (DEX)
Profession (CHA, INT ou SAG ; formation nécessaire)
Psychologie (SAG)
Sciences de la vie (INT ; formation nécessaire)
Sciences physiques (INT ; formation nécessaire)
Survie (SAG)

Chapitre 6 : dons 150

Les conditions
Les dons de combat

Descriptions des dons	
Table 6-1 : les dons	152
Dons.....	152
Chapitre 7 : équipement.....	164
Équipement.....	166
La monnaie	
La capacité de transport	
Le niveau d'un objet	
La magie et la technologie	
Armes.....	168
Tenir et utiliser des armes	
Munitions	
Les armes improvisées	
Attaques et classe d'armure	
Dégâts des armes	
Types d'armes	
Les tables des armes	
Table 7-1 : armes de corps à corps simples	171
Table 7-2 : armes de corps à corps évoluées	171
Table 7-3 : armes légères	173
Table 7-4 : armes longues	176
Table 7-5 : armes lourdes	177
Table 7-6 : armes de précision	178
Table 7-7 : grenades	178
Table 7-8 : armes spéciales	179
Table 7-9 : munitions	179
Table 7-10 : cristaux de combat solariens	179
Les propriétés spéciales des armes	
Les effets des coups critiques	
Table 7-11 : blessures	183
Descriptions des armes	
Matériaux spéciaux	
Table 7-12 : matériaux spéciaux	191
Les fusions d'arme	
Table 7-13 : prix des fusions d'arme	192
Descriptions des fusions d'arme	
Armures.....	196
Les tables des armures	
Porter une armure	
Taille des armures	
Protections environnementales	
Table 7-14 : armures légères	197
Table 7-15 : armures lourdes	197
Descriptions des armures	
Armures assistées	
Descriptions des armures assistées	
Table 7-16 : armures assistées	204
Les améliorations d'armure	
Table 7-17 : améliorations d'armure	205
Descriptions des améliorations d'armure	

Table 7-18 : champs de force	206
Augmentations.....	208
Organisme	
Implantation	
Retirer des augmentations	
Activation	
Implants cybernétiques	
Table 7-19 : implants cybernétiques	209
Les implants biotechs	
Table 7-20 : biotechs	211
Améliorations personnelles	
Table 7-21 : améliorations personnelles	212
Ordinateurs.....	213
Notions de base	
Table 7-22 : échelon d'un ordinateur	214
Table 7-23 : prix des modules, des améliorations et des contre-mesures	215
Modules	
Table 7-24 : modules de sécurité	216
Contre-mesures	
Table 7-25 : réseaux de surtension	217
Équipements technologiques.....	218
Descriptions des équipements technologiques	
Table 7-26 : équipements technologiques	219
Objets magiques.....	222
Charges	
Table 7-27 : objets magiques	222
Descriptions des objets magiques	
Table 7-28 : anneaux de résistance	223
Table 7-29 : diadème de translocation	224
Sérums	
Table 7-30 : sérums de soins	225
Objets hybrides.....	226
Table 7-31 : objets hybrides	226
Descriptions des objets hybrides	
Véhicules.....	228
Exemples de véhicules	
Table 7-32 : dégâts et taille des véhicules	229
Autres achats.....	230
Équipements personnels	
Table 7-33 : équipements personnels	231
Drogues, médicaments et poisons	
Table 7-34 : drogues, médicaments et poisons	232
Marchandises	
Table 7-35 : marchandises	233

Table 7-36 : nourritures et boissons	233
--------------------------------------	-----

Services

Table 7-37 : logements	235
Table 7-38 : services professionnels	235
Table 7-39 : stations de rechargement	235
Table 7-40 : transports	235

Fabriquer des équipements et des objets magiques

Chapitre 8 : règles tactiques 236**Règles tactiques 238**

Comment se déroule un combat

Bases du combat 240

- Qui puis-je attaquer ?
- Le jet d'attaque
- La classe d'armure (CA)
- Les dégâts
- Les points d'endurance et les points de vie
- Les jets de sauvegarde
- Les tests de caractéristique
- Les autres termes de règle

Actions en combat 244

- Les types d'actions
- Les actions simples
- Les actions de mouvement
- Les actions rapides
- Les actions complexes
- Les réactions
- Autres actions

Blessures et mort 250

- Subir des dégâts
- Agonisant
- Mort
- Se stabiliser
- Subir des dégâts en étant agonisant ou stabilisé
- Se soigner
- Les points de vie temporaires
- Les dégâts non létaux
- Les affaiblissements temporaires, les malus, les diminutions permanentes de caractéristiques et les niveaux négatifs

Modificateurs de combat 253

- Le camouflage
- Les abris
- La prise en tenaille
- A terre

Déplacements et position 255

- La taille et l'espace occupé
- L'allonge et les cases menacées
- La vitesse de déplacement
- Les différentes échelles de déplacement
- Le déplacement tactique
- Le déplacement sur courte distance
- Le déplacement sur longue distance

Les autres types de déplacements

Sens 260

- Les sens précis
- Les sens imprécis
- Les mécanismes de perception particulière
- Les quatre états de conscience
- Gérer les créatures invisibles
- Vision et lumière

Pouvoirs spéciaux 262

- Les pouvoirs extraordinaires, magiques ou surnaturels
- Réutiliser les pouvoirs et les sorts dont l'utilisation quotidienne est limitée
- Descriptions des pouvoirs

Bonus et malus 266

- Les bonus
- Les malus

Définir les effets 268

- La zone
- Descripteurs
- La durée
- La ligne d'effet
- La ligne de vue
- La portée
- La cible
- Les effets des sorts et des pouvoirs sur les véhicules de grande taille

États 273

- Descriptions des états

Règles tactiques des véhicules 278

- L'avant des véhicules
- Piloter un véhicule
- Les véhicules incontrôlés
- Le contrôle automatique
- Le pilotage automatique
- Attaquer à bord d'un véhicule
- S'enfuir à bord d'un véhicule

Poursuites entre véhicules 282

- Le positionnement relatif
- Les phases d'une poursuite entre véhicules
- Les environnements des poursuites
- L'expérience pour les poursuites de véhicules
- Exemple de poursuite de véhicules

Chapitre 9 : vaisseaux spatiaux . 288**Voyage spatial 290**

- Navigation et astrogation conventionnelles
- La navigation Drift

Construire des vaisseaux 292

- Comprendre les vaisseaux spatiaux
- Échelle des dégâts
- Construire un vaisseau spatial

Échelle des vaisseaux

Table 9-1 : caractéristiques de base des vaisseaux	294
--	-----

L'armature de base
Allocation d'énergie
Les propulseurs
Le réacteur
Autres systèmes
Les armes en batterie

Table 9-2 : armes des vaisseaux spatiaux	302
--	-----

Armes
Modifier et améliorer des vaisseaux
Exemples de vaisseaux spatiaux

Vaisseaux éoxiens	306
--------------------------------	------------

Vaisseaux kasathiens	308
-----------------------------------	------------

Vaisseaux des mondes du pacte	310
--	------------

Vaisseaux shirrens	312
---------------------------------	------------

Vaisseaux du veskarium	314
-------------------------------------	------------

Combats spatiaux	316
-------------------------------	------------

Les rôles
Les équipages restreint ou important
Préparation d'un combat spatial
Commencer un combat spatial
Énergie insuffisante
Les rondes et les phases
Les déplacements
Attaquer
Les dégâts
Autres actions en combat spatial
Les actions de l'équipage
Téléportation entre vaisseaux
Concevoir des rencontres avec les vaisseaux

Chapitre 10 : magie et sorts	328
---	------------

Magie	330
--------------------	------------

Sorts de mystique	336
--------------------------------	------------

Sorts de technomancien	338
-------------------------------------	------------

Description des sorts	340
------------------------------------	------------

Chapitre 11 : mener le jeu	386
---	------------

Aventures et campagnes	388
-------------------------------------	------------

Concevoir une aventure
Les profils
La conception des rencontres
Le gain d'expérience

Table 11-1 : difficulté des rencontres	390
--	-----

Table 11-2 : équivalences de FP	390
---------------------------------	-----

Table 11-3 : récompenses en XP	390
--------------------------------	-----

Le gain de richesse

Table 11-4 : richesse obtenue lors d'une rencontre	391
--	-----

Table 11-5 : richesse des personnages par niveau	391
--	-----

Avant de commencer
Diriger la partie

Environnement	394
----------------------------	------------

L'espace
Les corps astronomiques
Les atmosphères
Les biomes
Le climat

Table 11-6 : effets du vent	400
-----------------------------	-----

Les règles environnementales

Table 11-7 : dégâts des chutes d'objets	401
---	-----

Table 11-8 : niveaux de radiation	404
-----------------------------------	-----

Les communautés
Les structures

Table 11-9 : murs	408
-------------------	-----

Table 11-10 : les portes	408
--------------------------	-----

Table 11-11 : solidité et points de vie des matériaux	408
---	-----

Les matériaux
Briser les objets

Table 11-12 : taille et classe d'armure des objets	409
--	-----

Table 11-13 : le DD pour briser un objet	409
--	-----

Pièges	410
---------------------	------------

Détecter un piège
Déclencher un piège
Désactiver un piège
Gagner de l'expérience
Les éléments d'un piège
Créer un piège
Quelques exemples de pièges

Table 11-14 : statistiques des pièges	412
---------------------------------------	-----

Afflictions	414
--------------------------	------------

Comment lire un profil ?	420
---------------------------------------	------------

Chapitre 12 : univers	422
------------------------------------	------------

Univers	424
----------------------	------------

Chronologie des mondes du pacte	426
--	------------

Les Mondes du Pacte	428
----------------------------------	------------

Le Soleil
Aballon
Castrovel
Station Absalom
Akiton
Verces
Idari
La Diaspora
Éox
Triaxus
Liavara
Bréthéda
Apostae
Aucturn

Au delà des Mondes du Pacte	462
--	------------

Amas de Tabori
Arquand
Daégox 4

