

octopus 347



Le Futur commence maintenant

Iconoclast

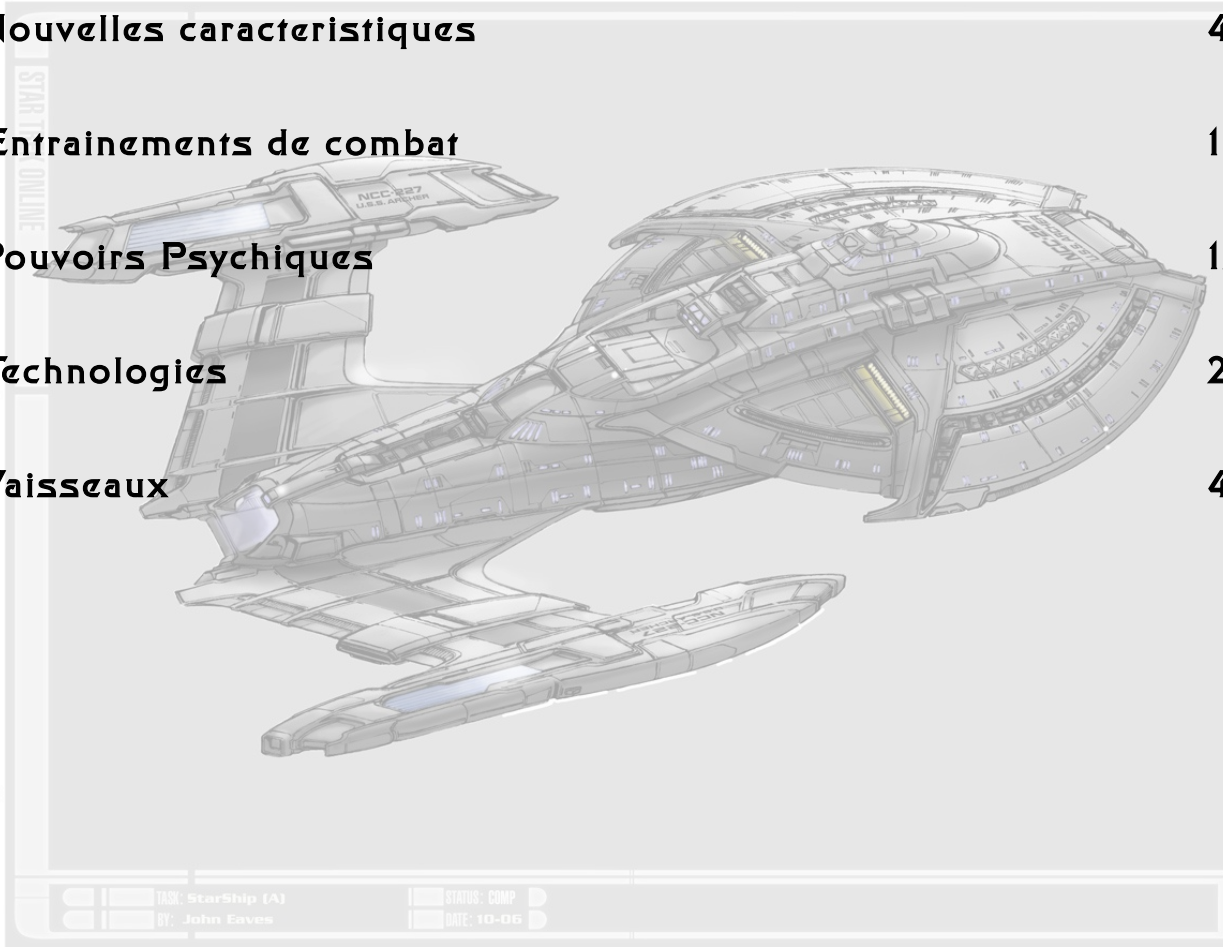
Basileus.Autocrator@gmail.com



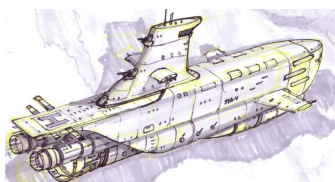
<_octopus 347_>

SOMMAIRE

Nouvelles caracteristiques	4
Entrainements de combat	10
Pouvoirs Psychiques	15
Technologies	29
Vaisseaux	42



UPL!System: One system to rule them all



<_octopus 347_>

introduction

Bienvenue dans Octopus 347. le supplément dédié à la science Fiction pour le UPISystem.

Octopus 347 va permettre aux personnages du UPISystem de s'embarquer pour des aventures dépassant le strict cadre des univers médiévaux. Les règles présentes dans ce supplément ne sont spécifiques à aucun univers mais elles sont suffisamment détaillées pour permettre leur utilisation dans le cadre de presque tous les décors de jeu.

Si vous cherchez à créer votre propre univers de science-fiction, vous pourrez aisément utiliser le contenu de ce supplément, en ajoutant éventuellement quelques éléments spécifiques à votre création.

Si vous cherchez à jouer dans un univers déjà existant mais dont les règles n'existent pas ou ne vous satisfont pas (et c'est mon cas pour beaucoup de merveilleux mondes de science fiction, trahis par les systèmes de jeu) de même, le travail à accomplir sera court: le UPISystem est très flexible et il est aisé d'y ajouter de nouvelles parties.

Octopus 347 permet de jouer dans n'importe quel type d'univers de science-fiction (et est en fait, si on en ignore le contenu de haute technologie, une bonne base pour les jeux contemporains) qu'il s'agisse de cyberpunk, de space opera ou autre (post-apocalyptique, hard science...). Les règles qui y sont présentées ne doivent pas être considérées comme un tout mais comme un ensemble de contenus dissociables où l'on peut piocher pour simuler tous les genres.

Niveaux de Technologie

L'un des points les plus importants de la science-fiction (et donc de ce supplément) est le niveau de technologie (NT). Ce qui permet le plus facilement de dissocier deux univers de science fiction est bien souvent leurs niveaux de technologies relatifs.

Ainsi la première différence à considérer lorsque l'on veut établir des règles pour un jeu basé sur *Mad Max* puis pour un jeu basé sur *Star Trek* est la manière dont fonctionnent les deux technologies: d'un côté

très rustique et comparable (voire même dépassée!) à la notre et de l'autre permettant le voyage spatial à des milliers de fois la vitesse de la lumière et l'utilisation d'armes à énergie et de téléportation.

Dans ce cadre, tout au long de ce supplément, on utilisera la notion de NT pour pointer les règles et équipements s'adressant à des niveaux de technologie particuliers.

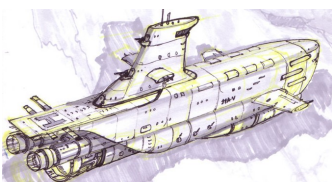
NT1: Technologie dépassée: seconde guerre mondiale et monde pré-révolution informatique.

NT2: Technologie actuelle: le XXIème siècle et le début de l'ère de l'information.

NT3: Technologie avancée: le standard d'un monde cyberpunk. Les ordinateurs sont très puissants, les réseaux sont mondiaux, on trouve les premiers vrais robots, l'exploration spatiale est encore limitée mais on peut imaginer des colonies sur la lune et mars. Pas encore d'armes à énergie.

NT4: Pré-warp: le standard de la Hard-Science: le système solaire est colonisé et des vols spatiaux réguliers relient les mondes. L'intelligence artificielle peut être présente. Les nanotechnologies et biosciences sont répandues et utilisées par le grand public. Naissance possible de la transhumanité.

NT5: Space Opera de petite échelle: Pas d'empires galactiques, les différentes nations interstellaires s'étendent sur un nombre de systèmes inférieur à 10. Les armes à énergie sont standard mais n'atteignent pas encore leur plein potentiel. Pas de technologie ultra avancée comme la téléportation ou des ordinateurs « vivants » mais le voyage plus rapide que la lumière est chose courante. Les vaisseaux ont une taille inférieure à 300m en général. Souvent une époque ou règne encore l'exploration et l'optimisme face au futur.



<_octopus 347_>

NT6: Space Opera à grande échelle: les empires s'étendent sur des dizaines voire des centaines de systèmes. La technologie est ultra avancée: la téléportation, les machines vivantes, les armements portatifs capables de destructions massives et les flottes de centaines ou milliers de vaisseaux sont monnaie courante. C'est souvent le cadre de vieux empires galactiques en décadence (mais pas forcément: Star Trek).

NT7: Hyper avancé: Selon la loi de Clarke, une telle technologie ressemble à de la magie. Les sociétés n'ont plus rien de commun avec notre organisation sociale. La technologie est incompréhensible et accomplit des choses impossibles.

NT8: Limite du développement technologique. A ce stade on trouve les sociétés ayant évolué au stade du pur esprit sans corps matériel ou les êtres transcendants.

Bien entendu, les NT ne s'appliquent pas toujours de manière stricte. Ainsi certains mondes cyberpunks possèdent des armes à énergie, certains univers de space opera n'en ont pas etc.... Souvent les univers se situent dans l'un de ces niveaux mais avec de légères altérations. On peut tout à fait considérer, par exemple, un univers NT5- dans lequel toute la technologie space opera est disponible sauf le voyage plus vite que la lumière (idéal pour de la hard science très lointaine) ou encore un univers NT3+ qui serait cyberpunk (donc proche de notre technologie actuelle) mais avec en plus des vaisseaux spatiaux puissants et un terrain de jeu à l'échelle du système solaire.

Entraînements de combat: Des capacités spéciales pour mieux personnaliser les combattants et grandement améliorer les possibilités dans les combats.

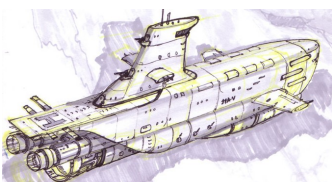
Pouvoirs Psychiques: Un ensemble de règles et pouvoirs génériques pour intégrer la parapsychologie dans les parties.

Technologies: Règles pour les outils technologiques (ordinateurs, matériel médical etc) et les nouvelles protections ainsi que tout le nouvel armement, armes à projectiles modernes, armes à énergie, armes lourdes et autres. Ainsi que les règles les accompagnant. On y trouve aussi les règles pour les augmentations et remplacements d'organes par la cybernétique ou la biologie.

Vaisseaux: Règles pour la conception, l'utilisation et le combat de vaisseaux.

Contenu

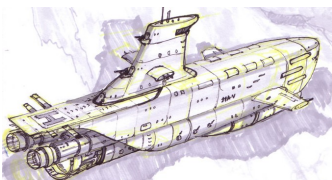
Nouvelles caractéristiques: Afin de jouer à des époques ultérieures à celles couvertes par le UP!System, il apparaît nécessaire d'augmenter le set de domaines et compétences pour pouvoir simuler les nouvelles capacités requises pour des personnages de science fiction (piloter un vaisseau spatial par exemple) ainsi que d'ajouter des avantages et désavantages manquants. On y trouve également des mutations.



<_օժեօրւհ էսդ_>



Nouvelles caracteristiques



4



<_octopus 347_>

nouvelles caractéristiques

Cette section apporte de nouvelles caractéristiques s'ajoutant à celles du UP!System de base.

Toutes les nouvelles caractéristiques ici présentées sont égales à tout égard à celles du UP!System. Cela comprend sans s'y limiter les coûts en XP, les minima et maxima et la mécanique de jeu.

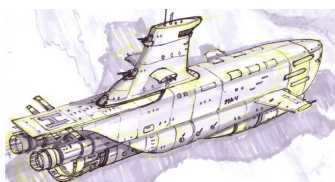
Certaines caractéristiques autrefois présentes sont modifiées (ou parfois supprimées) car elles ne sont pas pleinement adaptées à un univers de science fiction.

Certains domaines peuvent sembler un peu étranges ou même surchargés par rapport à la philosophie UP!System qui consiste à réduire le nombre de compétences pour ne pas brider les joueurs.

La raison est que ce supplément est pensé pour être générique, ainsi à Star Trek, où les Pjs jouent les membres d'un équipage, il est impératif que le domaine opérations puisse faire une différence fine entre l'artilleur et l'opérateur des senseurs, de même que dans le UP! De base, on fait la différence entre un homme qui se bat à la hallebarde et un combattant à l'épée. De même, certains jeux nécessitent des différences entre les diverses formes de sciences (au contraire du UP! De base qui les confond en une seule compétence).

N'oubliez pas que ce système est modulaire! Si vous n'avez pas besoin de toutes ces compétences scientifiques, gardez la compétence science toute seule! Si vous n'avez pas besoin du domaine « opérations » et de toutes ses sous compétences: ajoutez une compétence « opérations » dans le domaine « arts et métier » et n'y réfléchissez plus.

Gardez bien à l'esprit que le panel présenté ici permet la simulation de presque tous les univers, il devait donc être un peu détaillé. Mais au final, vous constaterez qu'il reste réduit par rapport à l'ampleur de la tâche. Les caractéristiques sont encore très générales et la philosophie initiale reste donc respectée.



Compétences additionnelles

Ces compétences s'ajoutent à des domaines pré existants.

Combat à distance

Ce domaine continue de fonctionner de la même manière. A savoir, une compétence d'attaque par type général d'arme puis des spécialisations pour des armes précises.

Attention la liste n'est pas exhaustive, si votre univers comporte un type d'arme très différent (exemple: armes sous-marines de type harpon pour Polaris), n'hésitez pas à l'y inclure

Attaque(armes à énergie): Cette compétence permet d'utiliser une arme à énergie (fusil laser, désintégrateur etc) en combat

Attaque(armes automatiques): Cette compétence permet d'utiliser une arme à feu tirant en rafale.

Attaque(armes à feu): Cette compétence permet d'utiliser une arme à feu tirant au coup par coup(fusil, fusil de chasse, pistolet semi-automatique) en combat.

Attaque(armes lourdes): Cette compétence permet d'utiliser une arme lourde (bazooka, mitrailleuse lourde, canon d'assaut, canon laser etc) en combat.

Combat au corps à corps

Ce domaine continue de fonctionner de la même manière. A savoir, une compétence d'attaque et une compétence parade par type général d'arme puis des spécialisations pour des armes précises.

Attention la liste n'est pas exhaustive, si votre univers comporte un type d'arme très



<_octopus 347_>

différent, n'hésitez pas à l'y inclure

Catégories d'armes additionnelles

- armes énergétiques (épée à plasma, sabres laser)
- armes lourdes (torche à plasma, perceuse industrielle, découpe-carlingue)

Erudition

Sciences humaines: Inclut la psychologie, l'ethnologie et les sciences politiques mais pas ce qui relève du champ des sciences quantitatives et des mathématiques (comme l'économie).

Compétences Modifiées

Ces compétences sont modifiées car elles ne sont plus en phase avec le reste de la mécanique de jeu.

Culture: Gère désormais aussi toutes les connaissances intellectuelles très spécifiques, comme le droit ou l'histoire de l'art.

Équitation: Comme par le passé d'ailleurs, on précise que cette compétence peut être utilisée pour toute autre créature qu'un cheval.

Sécurité: Peut s'utiliser désormais aussi sur les dispositifs de sécurité électroniques comme les alarmes ou les pièges technologiques.

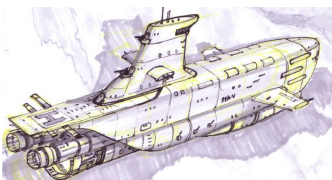
Sciences: est transformée en domaine et est donc supprimée du domaine « érudition ». Voir la partie « Domaines additionnels » pour plus d'informations.

Domaines Additionnels

Ces domaines s'ajoutent à la liste pré existante et suivent les mêmes règles.

Opérations

Le domaine des opérations rassemble toutes les compétences liées à la mise en opération de machines tant que l'opérateur n'accomplit pas quelque chose relevant plutôt du pilotage. Les grutiers et artilleurs utilisent ce domaine.



Armure mécanisée: Permet de se mouvoir dans une armure mécanisée et d'y faire les mouvements adaptés à la situation. Cette compétence limite le rang des autres compétences lorsque l'on se trouve dans une armure (ainsi on ne peut pas utiliser une compétence d'arme à un rang supérieur à celui de cette compétence lorsque l'on se trouve dans une armure). Il ne s'agit pas de pilotage car l'opérateur est plutôt en train de manœuvrer des équipements que de réellement piloter un engin.

Assistance au tir: Permet d'opérer les tourelles d'artillerie, de cibler avec un missile, de manier les canons d'un chasseur et autres opérations d'armement que l'on ne manie pas directement.

Outillage: Permet d'opérer de gros outillages industriels comme une grue par exemple.

Systèmes: permet d'utiliser une console pour manier un système. Par exemple un radar, des senseurs directionnels ou une console d'ingénierie à bord d'un vaisseau.

Pilotage

Ce domaine comprend toutes les compétences permettant de manœuvrer des véhicules.

Grands véhicules: Cette compétence permet de manœuvrer les véhicules de taille imposante. Il s'agit d'une seule compétence pour tout types de véhicules car le milieu importe peu pour ces appareils massifs. Ce qui compte c'est l'application des procédures. La taille même de ces véhicules fait qu'il y a de la pesanteur dans leur maniement et pas le feedback immédiat qui est nécessaire pour manoeuvrer de plus petits mobiles. On peut se servir de cette compétence pour piloter des navires, sous marins, gros vaisseaux spatiaux, forteresses roulantes et autres engins pesants.

Véhicules terrestres: Tout les petits véhicules qui roulent, ou rampent. Les voitures, les chars d'assaut, les motos etc..

Véhicules aériens: Les avions, hélicoptères et autres engins atmosphériques.

Véhicules marins: Les bateaux et sous marins de petit gabarit.



<_octopus 347_>

Véhicules spatiaux: Tout vaisseau spatial de la taille d'un chasseur ou d'un petit vaisseau.

Sciences

Ce domaine rassemble toutes les compétences scientifiques et techniques. N'hésitez pas à en ajouter si de nouvelles sciences existent dans votre univers.

Biologie: Cette compétence est utilisée pour les sciences de la vie, cela inclut la physiologie et la génétique. Elle permet de comprendre les phénomènes biochimiques liés au vivant.

Chimie: La chimie et tout ce qui s'intéresse à la structure de la matière, mais aussi la science des matériaux etc...

Électronique: Inclut la micro électronique et l'électronique de puissance, la conception d'automatismes etc...

Économie: Inclut les finances, la macroéconomie et autres phénomènes liés aux sociétés humaines.

Informatique: Permet de pirater les ordinateurs et de concevoir des logiciels.

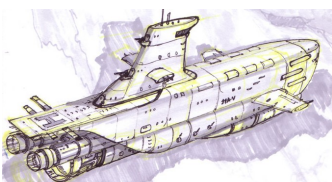
Mathématiques: Mathématiques pures et appliquées.

Mécanique: Tout ce qui consiste à fabriquer des choses, à les réparer ou à concevoir des équipements non électroniques.

Physique: Les sciences physiques au sens large. Les phénomènes spatiaux, les équations de l'hypermespace etc...

Science médicale: Attention il ne s'agit pas de la compétence médecine. On ne peut soigner quelqu'un avec cette compétence. Il s'agit plutôt d'une compétence transversale permettant la recherche et l'application des neurosciences, de l'étude psionique, des améliorations bioniques ou cybernétiques et tous les domaines avancés des sciences étudiant les organismes.

Science planétaire: Inclut la géologie, la climatologie, la volcanologie et autres domaines reliés.



Nouveaux Avantages

Dégaine rapide(6XP): Le personnage peut dégainer une arme sans dépenser d'action.

Technophile(2XP ou 4XP): Le personnage est particulièrement intéressé et sait presque tout ce qu'il y a à savoir à propos d'une technologie particulière. Pour 2XP c'est un champ très étroit (armement français du XXème siècle, torpilles à photons de Starfleet, Ordinateurs de la marque Omnitech...) pour 4XP c'est un champ assez large (fusils d'assaut, excavatrices, machines cryogéniques...).

Cela ne donne pas de bonus réel pour utiliser quelque chose (encore que la circonstance peut jouer) mais la culture du personnage sur l'objet en question est inépuisable et cela peut s'avérer utile.

Mutations

Un personnage peut très bien être un mutant. Les mutations fonctionnent comme des avantages et des désavantages, selon qu'elles sont favorables ou défavorables. Il existe aussi des mutations neutres, qui ne coûtent aucun XP car elles ne sont ni réellement un avantage, ni vraiment un désavantage.

Mutations Favorables

Adaptation(variable): Chaque groupe de 2XP investis dans cette mutation permet de passer une heure dans une situation extrême à définir. Le personnage peut être très résistant aux radiations, à un froid extrême ou à un virus mortel par exemple. Cette mutation est commune dans les univers post-apocalyptiques où les survivants développent des résistances innées à l'environnement. Le mutant reste un humain cependant, voilà pourquoi il ne peut vivre continuellement en un tel environnement, ce n'est pas encore une espèce différente adaptée.

Amphibie(variable): Chaque groupe de 2XP investis dans cette mutation permet au personnage de rester une heure sous l'eau. Cela ne permet pas de résister à la pression ou au froid (la mutation *adaptation* peut être utile en conjonction de celle-ci).



<_octopus 347_>

Caractère génétique animal(7XP): Cette mutation donne au personnage un caractère animal. Un félin pourra être couvert d'un fin duvet, un lézard avoir une peau écailleuse etc. Cela a pour effet de donner au personnage une augmentation gratuite à tous ses jets en rapport avec un trait (coordination pour un félin agile, physique pour un canidé robuste etc...).

Contact corrosif(5XP): La peau du personnage sécrète un acide causant 1g1 dégâts sur simple contact.

Contagion(6XP): Le personnage est un nid de bactéries et de virus. Cela ne se voit pas (contrairement à purulence) mais un simple contact de sa part peut causer une maladie grave chez la victime.

En retour le personnage est immunisé à presque toutes les maladies et à la plupart des poisons.

Corne(4XP): Le personnage est doté d'une corne ou autre excroissance osseuse pouvant servir d'arme naturelle (comme des corcs ou des griffes). Une telle protubérance inflige 2g2 dégâts.

Empathie(9XP): Le personnage peut communiquer empathiquement avec les autres créatures et, sur un jet de perception moyen, parvenir à ressentir les émotions.

Excroissance osseuse rétractable(7XP): Comme la mutation « corne » mais totalement dissimulable.

Métamorphe(6XP/15XP): Le personnage peut, durant une scène, soit (4XP) imiter la voix, la forme physique et l'attitude générale d'une autre personne (passant aisément pour elle dans le noir, de loin ou au téléphone) soit (15XP) se transformer complètement en elle.

Organe sensoriel amélioré ou supplémentaire(4XP): Le personnage obtient une augmentation gratuite à ses jets impliquant le sens en question.

Peau renforcée(5XP/10XP): Le personnage possède une peau solide et râpeuse. Elle lui apporte une protection de type « ancienne » d'une valeur de 1 point ou 6 points selon le coût payé.

Radiation(10XP): Le personnage peut libérer un flot de radiations. Ces radiations sont traitées comme une maladie ou un poison.

Virulence: -1 physique

Intervalle: 1 jour

Durée: 1 semaine

Régénération(10XP): Le personnage peut se régénérer jusqu'à un certain point. Sa durée de guérison des blessures est divisée par deux.

Résistance naturelle(6XP): Le personnage obtient une augmentation gratuite pour résister à quelque chose (feu, froid, radiations, drogues, maladies, poisons etc).

Sixième sens(4XP): Le personnage dispose d'une augmentation gratuite pour détecter les embuscades et les dangers.

Sonar(10XP): Le personnage sait émettre des échos sonar pour se repérer et détecter objets et ennemis.

Squelette renforcé(10XP): Tous les dégâts encaissés par le personnage sont réduits de 5.

Tentacule rétractable(10XP): Le personnage peut faire jaillir de son corps un tentacule et s'en servir comme d'un membre supplémentaire.

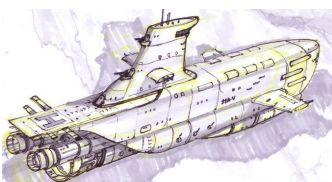
Vision Nocturne(8XP): Le personnage peut voir dans le noir.

Mutations neutres

Androgyne: Le personnage tient physiquement des deux sexes.

Asexué: Le personnage est né sans sexe et est bien évidemment stérile.

Autofécondation: Le personnage ne possède pas d'organes reproducteurs mais peut s'autoféconder et mettre un enfant au monde.



<_octopus 347_>

Mutations défavorables

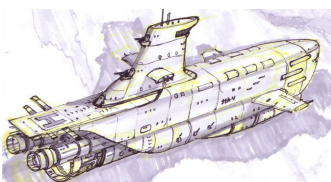
Difformités mineures(6XP): Le personnage est difforme (crâne déformé, yeux globuleux, membres grotesques) mais sans que cela n'affecte la forme générale humanoïde de son corps.

Difformités majeures(6XP): Le personnage est totalement difforme et n'est plus humanoïde. La raison pour laquelle cette mutation a le même coût que sa version mineure est que, au delà du stigmat social plus important, il peut être très intéressant

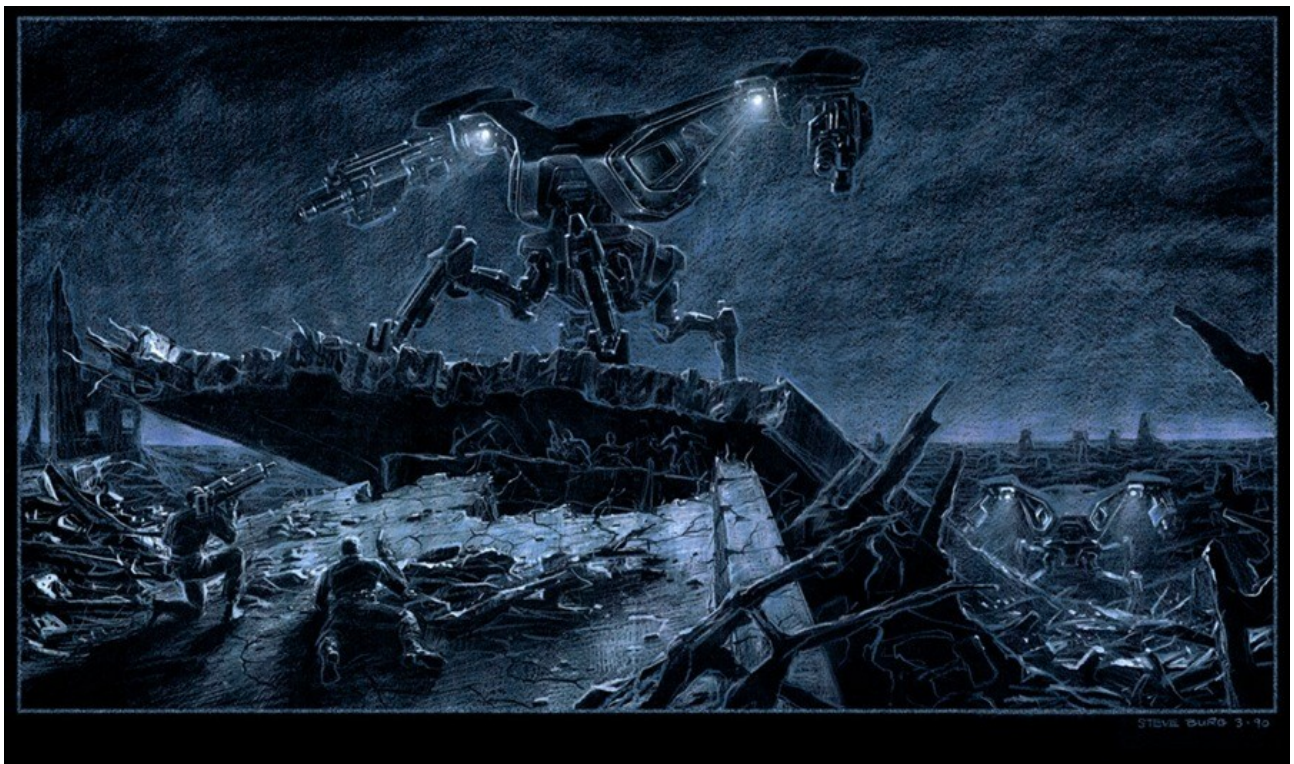
d'avoir 4 bras ou quatre jambes ou de posséder deux têtes!

Organe sensoriel atrophié ou manquant(4XP): Le personnage soustrait 5 à tous ses jets impliquant le sens en question.

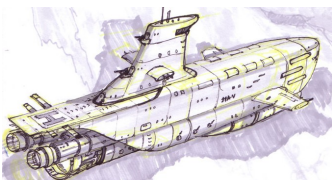
Purulence(4XP): Le personnage est atrocement déformé et couvert de parasites et de furoncles. Cette mutation a les mêmes effets que contagion mais est hideuse.



<_օժեօրւոյն քսի_>



Entraînements de combat



10



entraînements de combat

Certains combattant possèdent des talents qui ne sont pas accessibles au commun des mortels. Ceux là sont ceux qui possèdent un entraînement de combat.

Les entraînements de combat sont des capacités spéciales qu'un personnage peut acheter moyennant XP et qui offrent des capacités spéciales comme des attaques uniques ou des avantages particuliers.

Attention, gardez à l'esprit que le UP!System est un système générique. Ainsi, les entraînement présentés ici peuvent donc être complétés par les entraînements d'autres suppléments. La liste des entraînements au corps à corps par exemple n'est pas présente car on s'y attarde davantage dans le supplément Sword & Sorcery (Ces entraînements peuvent d'ailleurs être utilisés avec des armes de corps à corps énergétiques).

Acquisition d'un entraînement

Acquérir un entraînement coûte 30XP. Le personnage acquiert alors les 4 compétences de spadassin de son entraînement au rang 1 et la première capacité d'une branche (voir plus loin).

Exemple: Luka, garde de l'Octopus Corporation acquiert l'entraînement de combat: armes à feu modernes. Il dépense donc 30 XP.

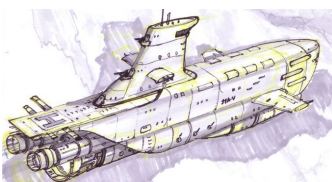
Compétences de combat

A chaque entraînement sont associées 4 compétences. On les appelle *compétences de combat*, l'une d'entre elle est toujours la compétence d'attaque de la catégorie d'arme utilisée par l'entraînement. Les autres fournissent des capacités particulières et avantages spéciaux.

Exemple: Luka, de par son entraînement, acquiert donc les compétences attaque(armes à feu), ciblage(armes à feu), saturation et tir d'adresse(armes à feu) au rang 1.

Rang de maîtrise

Il existe trois rangs de maîtrise dans les entraînements. Un personnage commence au rang 1 quand il achète un entraînement de combat.



Lorsque le personnage possède toutes les compétences de combat de l'entraînement au rang 4 il atteint le rang 2.

Il faut que toutes ses compétences atteignent le rang 5 pour qu'il puisse alors atteindre le rang 3.

Ces compétences appartiennent au domaine combat à distance ou combat au corps à corps selon le type de l'arme utilisée par l'entraînement.

Exemple: Luka commence donc au rang 1.

Branches

Chaque entraînement est composé de plusieurs « branches » chacune possédant trois capacités, une pour chaque rang de maîtrise. Les capacités sont des avantages spéciaux augmentant les possibilités du personnage en combat.

Exemple: Luka trouve intéressante la branche « spécifique » il choisit de se dédier au pistolet automatique et acquiert donc la première capacité de la branche « spécifique »: « arme favorite ».

Progression

Les compétences de combat progressent pour un coût normal en XP.

Chaque fois que le personnage gagne un rang de maîtrise, il apprend une nouvelle capacité. Il peut aussi dépenser de l'XP à tout moment pour apprendre une capacité supplémentaire, à raison de 10XP pour une capacité de rang 1, 15XP pour une capacité de rang 2 et 20XP pour une capacité de rang 3.

Les restrictions suivantes s'appliquent quant à l'apprentissage des capacités:

- On ne peut apprendre une capacité que si elle est du rang 1 ou si l'on possède la capacité du rang précédent dans la même branche.
- On ne peut apprendre une capacité d'un rang supérieur à son rang de maîtrise.



<_octopus 347_>

Exemple: Luka, avant de passer au rang 2 choisit de dépenser 10XP pour acquérir la première capacité de la branche « rapidité »: « rechargement tactique ». Il était aussi intéressé par la seconde capacité de la branche « spécifique »: « arme de confiance » mais il n'est qu'au rang de maîtrise 1 et ne peut donc acheter cette capacité de rang 2 même s'il possède déjà la capacité précédente de la même branche.

Style de combat

Chaque entraînement est associé à un ensemble d'armes. On ne peut utiliser un entraînement avec une arme pour laquelle il n'est pas prévu.

Lorsqu'un personnage achète un entraînement il doit décider pour quelle catégorie d'arme il va l'utiliser. Si il souhaite l'utiliser pour une autre catégorie, l'entraînement doit être racheté.

Si l'entraînement est acheté une seconde fois, on traite les deux entraînements séparément pour ce qui est des compétences de combat qui ne sont pas communes (comme attaque(armes à feu) et attaque(armes automatiques)) mais les compétences communes ne dépendant pas d'une catégorie d'arme n'ont pas à être montée séparément. Les deux entraînements n'auront pas le même rang de maîtrise (et donc n'offriront pas le même accès aux capacités) mais les capacités n'ont pas à être achetées plusieurs fois.

Exemple: Luka utilise son entraînement: armes à feu modernes avec les armes à feu. Il ne peut pas l'utiliser avec des armes automatiques même si cet entraînement est aussi disponible pour celles-ci. Pour ce faire, il doit l'acheter une seconde fois. Même si ses capacités sont communes, si il possède un rang 1 dans l'un des deux entraînements et un rang 2 dans le deuxième, il ne pourra pas utiliser ses capacités de rang 2 dans son entraînement pour lequel il possède un rang 1. Il devra monter ses compétences de combat séparément sauf suppression qui n'est pas affectée à une catégorie d'arme.

LISTE DES COMPETENCES DE COMBAT

Attaque(arme): La même compétence que celle permettant d'attaquer déjà accessible au personnage. Elle fait toujours partie des compétences de combat d'un entraînement.

Brulure: En effectuant un jet d'attaque en utilisant cette compétence et une arme à énergie, aucun dégâts n'est infligé mais de multiples petites brulures et la gêne due au rayon infligent un malus de 2 dés lancés à toutes les actions de la cible par groupe de

deux augmentations obtenues sur le jet d'attaque.

Ciblage(arme): En effectuant un jet d'attaque avec cette compétence et en obtenant un nombre d'augmentations égal au rang de coordination de l'adversaire, celui-ci ne peut utiliser une défense active pour éviter le tir. Si il en avait réservé une, elle est perdue.

Marquer(arme): Attaquez en utilisant cette compétence. Si vous touchez vous n'infligez aucun dégât mais vous gagnez un point de force d'âme jusqu'à la fin du combat ou votre adversaire en perd un.

Suppression: En effectuant un jet d'attaque à l'arme à feu ou l'arme automatique avec cette compétence, le tir n'inflige aucun dégâts mais supprime une action de la cible par groupe de deux augmentations obtenues au jet d'attaque.

Tir d'adresse(arme): Par rang dans cette compétence, les modificateur au ND (dus à la portée, la couverture, la situation etc...) d'un tir sont abaissés de 2.

LISTE DES ENTRAÎNEMENTS DE COMBAT

Armes à Feu Modernes

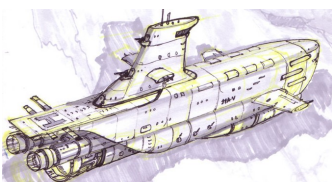
Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant les armes à feu ou les armes automatiques.

Compétences de combat: Attaque(armes à feu ou armes automatiques), Ciblage(armes à feu ou armes automatiques), Suppression, Tir d'adresse(armes à feu ou armes automatiques)

Branche Rapidité

Cette branche se concentre sur les capacités de tir réflexe et au jugé et améliore la vivacité du tireur, mais pas sa maîtrise. Elle est très utile quand il faut agir vite mais perd son intérêt quand la précision est essentielle.

Capa1: Rechargement tactique: Une fois par tour de combat le personnage peut recharger son arme sans avoir à dépenser d'action. Il faut qu'il s'agisse d'une arme à chargeur.



<_octopus 347_>

Capa2: Pistolero: Si le personnage commence le combat avec son arme en main, il peut réduire l'un de ses dés d'action de son rang en attaque(armes à feu) ou répartir cette réduction sur plusieurs de ses dés d'action. Cela ne vaut que pour le premier tour de combat.

Capa3: Rapid Fire: Le personnage peut utiliser trois actions pour attaquer à l'arme à feu sur une interruption.

Branche Contrôle

Cette branche améliore la concentration du tireur et lui permet grâce à elle d'accomplir des prouesses avec une arme à feu.

Capa1: Focus: En dépensant un point de force d'âme, le personnage peut réduire à 5 la défense passive d'une cible (c'est à dire uniquement sa défense passive, pas les modificateurs au tir venant de la portée, de la situation et autres).

Capa2: Deux armes, deux tirs, un mouvement: Le personnage, quand il utilise deux armes à feu, peut effectuer deux attaques avec une seule action (mais il encourt le malus habituel aux double attaques: 10 + éventuel malus de main non directrice)

Capa3: Cowboy from Hell: Le personnage, peut, une fois par tour de combat, descendre son ND pour être touché à 5 pendant une phase entière en échange d'un nombre d'attaques à l'arme à feu supplémentaires égal à son nombre de rangs de mental au dessus du deuxième.
Chaque attaque supplémentaire encourt un malus cumulatif de deux dés lancés.

Branche Astuces

Cette branche permet d'apprendre des « tours » à l'arme à feu qui peuvent s'avérer utiles en combat.

Capa1: Ce que j'ai sous la main: Le personnage peut désormais utiliser une arme à feu comme une arme de corps à corps sans malus et sait l'utiliser de cette manière sans l'abîmer. Il a désormais accès aux compétences attaque(armes à feu en corps à corps) et parade(armes à feu). Il dispose

d'une augmentation gratuite à ses parades actives à l'arme à feu.

Capa2: Là où ça fait mal: Le personnage gagne une augmentation gratuite à toutes les attaques ciblées (contre une partie du corps spécifique ou un élément de décor).

Capa3: Mur de plomb: Lorsque le personnage utilise une arme semi automatique ou à pompe, il peut effectuer des rafales courtes.

Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme à feu particulier (pistolets automatiques, fusils d'assaut etc...) appelé *arme de prédilection* et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

Capa1: Arme Favorite: Le personnage gagne une augmentation gratuite aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

Capa2: Arme de confiance: L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1, sa portée est multipliée par 1,5.

Capa3: Arme Fidèle: L'arme gagne un bonus d'init supplémentaire de 2. Tous les modificateurs de ND pour être touché sont abaissés de 5.

Armes à Énergie

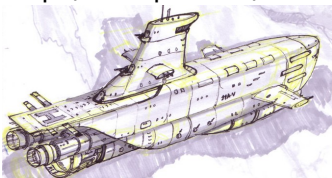
Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant les armes à énergie uniquement.

Compétences de combat: Attaque(armes à énergie), Brulure, Ciblage(armes à énergie), Marquer(armes à énergie)

Branche Maîtrise

Cette branche améliore la maîtrise des spécificités des armes à énergie et permet de rendre les tirs plus efficaces.

Capa1: Rayon Dansant: Le personnage peut dépenser un point de force d'âme pour abaisser un de ses dés d'action de 1.



<_octopus 347_>

Capa2: *Déperdition d'énergie:* Les augmentations utilisées pour cibler une zone précise infligent aussi +1g0 dégâts.

Capa3: *Rayon Ardent:* Le personnage peut relancer les 1 sur les jets de dégâts.

Branche Précision

Cette branche permet de mieux gérer la focalisation du rayon et d'effectuer des attaques plus précises.

Capa1: *Vitesse de la lumière:* Le personnage double les bonus de visée.

Capa2: *Zéro Inertie:* Le personnage peut tirer sans aucun malus avec une arme à énergie tout en se déplaçant et ignore les malus dus à une cible mouvante.

Capa3: *Focalisation:* Le personnage gagne deux augmentations gratuites à toutes les attaques ciblées (contre une partie du corps spécifique ou un élément de décor).

Branche Énergie

Cette branche permet d'économiser l'énergie par des tirs plus précis, plus court et une meilleure gestion.

Capa1: *économie:* L'énergie utilisée pour effectuer un tir est réduite de 25%.

Capa2: *contention:* L'énergie utilisée pour un tir est réduite de 50%.

Capa3: *Restriction:* L'énergie utilisée pour un tir est réduite de 75%.

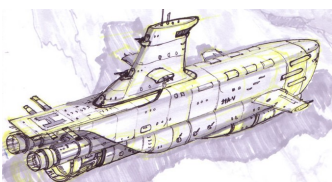
Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme à feu particulier (phaseurs, fusils à plasma, désintégrateurs etc...) appelé *arme de prédilection* et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

Capa1: *Arme Favorite:* Le personnage gagne une augmentation gratuite aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

Capa2: *Arme de confiance:* L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1, sa portée est multipliée par 1,5.

Capa3: *Arme Fidèle:* L'arme gagne un bonus d'init supplémentaire de 2. Tous les modificateurs de ND pour être touché sont abaissés de 5.



<_octopus 347_>

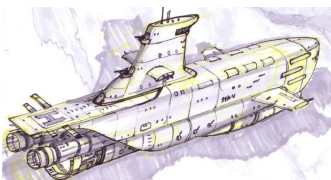


John Connor

Alt: 10-06

GG
GamersGallery.com

Pouvoirs Psychiques



15



pouvoirs psychiques

Cette section ajoute plusieurs familles de pouvoirs psychiques ainsi que des règles générales pour les gérer.

Afin de simuler les pouvoirs psychiques, un MJ peut utiliser le système de magie présent dans le supplément Swords and Sorcery en limitant les arcanes (par exemple, seulement psyché). Cette section présente un système alternatif, plus spécifique aux pouvoirs mentaux.

Les différentes catégories de pouvoirs mentaux sont représentées par différents domaines, appelés potentiels, leurs compétences étant les pouvoirs afférents. La plupart d'entre eux fonctionnent avec des règles identiques, le potentiel psionique brut diffère quant à lui.

Compétences de pouvoir: Pour activer un pouvoir, un personnage doit dépenser un point de force d'âme puis effectuer un jet de la compétence correspondante + le domaine psychique auquel elle appartient en gardant le trait précisé dans la description du pouvoir. La difficulté du jet est moyenne si le contraire n'est pas précisé.

Comme toutes les compétences, les pouvoirs ne peuvent dépasser en rang leur domaine (i.e. leur potentiel).

Acquisition d'un potentiel: Pour acquérir un potentiel psychique, un personnage doit dépenser 30XP. Il acquiert alors le domaine correspondant au rang 1 et peut commencer à en monter les compétences.

Transe: Certains pouvoirs nécessitent que le personnage les utilisant soit en état de transe. Pour ce faire le personnage doit utiliser 10 actions et réussir un jet volonté moyen. La difficulté varie avec la situation (lieu bruyant, paix totale...). En transe un personnage ne peut rien faire d'autre qu'utiliser son pouvoir.

Les Potentiels

Suit la liste des potentiels, chacun accompagné des différents pouvoirs le composant.

perception extrasensorielle

Pouvoirs: Clairvoyance, Perception, Postcognition, precognition, Projection Astrale, psychométrie, Sensation, Voyage Onirique

Clairvoyance

Trait: Mental

Description: Ce pouvoir permet à un personnage de percevoir les choses au delà de ses sens. Ses sens sont délocalisés en un autre lieu à sa convenance.

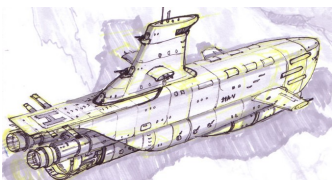
La difficulté est facile si le lieu est très familier ou résonne d'émotions très fortes et difficile si le lieu est totalement inconnu ou si il est « sec » en émotion; elle est moyenne dans les autres cas.

Perception

Prérequis: Clairvoyance, canalisation Cayce ou canalisation spirituelle.

Trait: Mental

Description: Une forme de divination limitée. Le personnage peut trouver des objets cachés (ou d'autres choses comme de l'eau pour un sourcier par exemple). Le personnage utilise un pendule ou une baguette et doit marcher sur le lieu où il effectue la recherche. La difficulté dépend de l'objet et de l'étendue de la zone de recherche (à la discrétion du MJ).



<_octopus 347_>

Postcognition

Prérequis: Precognition

Trait: Mental

Description: Le personnage peut voir dans le passé. Si il se trouve en un lieu il peut tenter de visualiser des événements passés. Le ND varie avec la durée:

Un jour: 15

Une semaine: 20

Un mois: 25

Un an: 30

Cinq an: 35

Dix an: 40

Par dix années supplémentaires: +5

La difficulté peut baisser si le personnage a une connexion avec un événement qu'il pourrait voir (exemple dans le cas d'un crime: la victime est son frère, le personnage possède l'arme du crime etc..).

On ne peut utiliser ce pouvoir en un lieu qu'une fois par 24 heures.

Precognition

Prérequis: Precognition

Description: C'est le pouvoir de voir le futur. Il marche de manière similaire à postcognition, il faut se trouver en un lieu et chercher à y voir des choses.

Le futur est cependant toujours nébuleux et complexe, il faudra parfois recourir à la compétence occultisme pour interpréter les visions reçues.

La difficulté dépend de la distance dans le futur:

Un jour: 15

Une semaine: 20

Un mois: 25

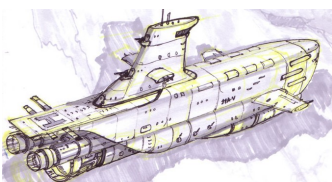
Un an: 30

Cinq an: 35

Dix an: 40

Par dix années supplémentaires: +5

On ne peut utiliser ce pouvoir en un lieu qu'une fois par 24 heures.



Projection Astrale

Prérequis: Clairvoyance.

Trait: Physique (pour la durée); Mental (pour naviguer)

Description: Ce pouvoir permet à un clairvoyant de séparer sa conscience de son corps physique et de se déplacer sur de grandes distances sans lui.

Le personnage doit d'abord entrer en transe. Le personnage effectue un premier jet moyen avec Physique, le nombre d'augmentations * 10 minutes est le temps que le personnage pourra passer en projection.

Il effectue ensuite un jet moyen avec Mental pour se déplacer instantanément en un lieu qu'il peut percevoir avec Clairvoyance.

Le personnage est invisible mais peut être perçu par des moyens psychiques.

Il peut retourner à son corps en réussissant un jet moyen avec Mental. Un autre jet moyen avec esprit lui permet d'être alerté si l'on touche à son corps inerte.

Psychométrie

Trait: Mental

Description: Ce pouvoir permet de « lire » les objets et de détecter les émotions et souvenirs leurs étant attachés. Le personnage doit pouvoir toucher l'objet. La difficulté dépend de l'intensité de l'émotion ou souvenir et du temps écoulé depuis que l'objet a été marqué (à la discrétion du MJ). Ce pouvoir peut être utilisé pour lire ce qui est attaché à un lieu plutôt qu'à un objet mais la difficulté est alors augmentée d'un degré.

Voyage Onirique

Prérequis: Projection Astrale, Lecture de pensées et projection de pensées.

Trait: Mental

Description: Il s'agit d'un raffinement de projection astrale combinée avec des éléments de télépathie. Le personnage peut entrer dans les rêves d'une autre personne. Il doit d'abord effectuer une projection astrale puis naviguer astralement jusqu'à là où dort la personne. Il effectue alors son jet à difficulté moyenne pour entrer dans le rêve. Le rêve est tout à fait réel pour le personnage: il peut y être blessé ou même y mourir.



<_octopus 347_>

medium

Pouvoirs: Appel de fantôme, Canalisation, Écriture automatique, Vision de l'au delà

Appel de Fantôme

Trait: Mental

Description: Le personnage peut invoquer à lui des esprits de personnes décédées. Si le jet est réussi, il devient une « ancre » pour un fantôme et peut le faire venir à lui sur simple désir. Le fantôme peut éventuellement faire un jet de volonté de volonté en opposition à un jet de cette compétence avec volonté pour résister.

La difficulté du jet est moyenne mais peut changer avec l'appariement du fantôme au personnage.

Canalisation

Trait: Mental

Description: La canalisation permet à un personnage d'acquérir des capacités qu'il ne posséderait normalement pas en canalisant de l'énergie venue d'ailleurs. Il existe trois formes de canalisation, chacune est une compétence différente qu'il faut monter et utiliser séparément. La difficulté du jet est moyenne. Chaque augmentation accorde un rang dans une compétence définies par le type de canalisation effectuée. Ces rangs sont possédés jusqu'à ce que le personnage aille dormir ou tente une nouvelle canalisation. Le personnage doit entrer en transe avant d'utiliser un tel pouvoir.

Canalisation Cayce: Le personnage en appelle à la conscience universelle, la somme de tout le savoir humain, tout ce qui a un jour été su, pour obtenir de la connaissance. Il ne peut cependant le maîtriser comme Edgar Cayce le faisait, il n'a donc pas accès aux détails personnels et aux événements précis liés à un lieu (les talents de la perception extrasensorielle sont là pour cela). Ce pouvoir marche pour des compétences purement intellectuelles (le MJ est juge, occultisme et culture sont de bons candidats par exemple, sport n'en est pas un).

Canalisation des vies antérieures: Le personnage puise dans le savoir faire instinctif de ses propres existences

précédentes. Il est plus facile de canaliser les incarnations très anciennes que celles très récentes. Voilà pourquoi la plupart des réponses viendront d'époques primitives. On ne peut donc utiliser ce pouvoir pour une quelconque compétence technique ou purement intellectuelle. Les compétences sociales ou physiques par contre peuvent être librement apprises.

Canalisation spirituelle: Le personnage appelle un fantôme à se manifester à travers lui. Le fantôme a cependant des difficultés à interagir avec les mortels et ne peut donc accorder aucune compétence sociale.

Écriture Automatique

Trait: Mental

Description: Ce pouvoir permet d'accéder à une source de connaissances paranormales par des moyens indirects. Le personnage doit entrer en transe. Ses dessins sont au début juste des figures aléatoires, généralement en spirale, puis, quand la transe prend, l'écriture devient moins aléatoire. Une fois la transe terminée, le personnage est entouré d'étranges dessins contenant des informations sur le mystère qu'il cherche à élucider.

Le jet s'effectue avec un bonus de deux dés lancés si le personnage possède aussi clairvoyance et canalisation.

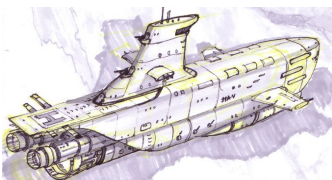
Vision de l'au delà

Trait: Mental

Description: Le médium peut voir des personnes mortes. Il peut communiquer avec tout fantôme qu'il rencontre. La plupart des fantômes sentent qu'un mortel peut les voir et tenteront spontanément de communiquer, l'inonderont de requêtes désespérées pour échapper à leur condition.

psychokinésie

Pouvoirs: Biokinésie, Cryokinésie, Empathie végétale, façonnage pyrokinétique, Guérison Psychique, Immunité Pyrokinétique, Pyrokynésie, Télékinésie, Thermokinésie, Vampirisme psychique



<_octopus 347_>

Biokinésie

Trait: Volonté

Description: Permet de manipuler les processus biologiques du vivant.

Le pouvoir peut être activé pour obtenir divers bonus valables pendant une scène(un seul par activation):

-Chaque rang de biokinésie peut être ajouté en dés lancés à toute tentative de médecine ou d'entrée en transe (diff moyenne).

-Le personnage peut obtenir un avantage physique si il en satisfait les éventuels prérequis (diff. = triple du coût en XP de l'avantage).

-Gagner un nombre de dés lancés supplémentaires sur tous les jets effectués avec Coordination ou physique égal au nombre d'augmentations sur le jet d'activation (diff. Moyenne).

Cryokinésie

Prérequis: Au moins l'un des deux traits physique et volonté doit être plus élevé que cette compétence.

Trait: Volonté

Description: Permet de faire baisser la température dans une petite zone (quelques mètres carrés). La difficulté du jet est moyenne, la température baisse d'un certain facteur dépendant du rang dans la compétence fois le nombre d'augmentations obtenues.

Rang 1: 2 degrés par augmentation

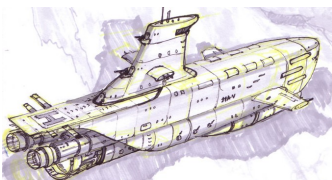
Rang 2: 5 degrés par augmentation

Rang 3: 10 degrés par augmentation

Rang 4: 15 degrés par augmentation

Rang 5: 25 degrés par augmentation

Une fois la température baissée sur une action, le personnage peut soit: maintenir sa concentration et la température obtenue, dépenser un nouveau point de force d'âme et effectuer un nouveau jet pour baisser la température davantage ou cesser l'utilisation de son pouvoir pour que celle-ci s'équilibre avec la température extérieure (dans le cas de grandes différences cela peut mener à des explosions).



Empathie végétale

Prérequis: biokinésie

Trait: -

Description: Activer ce pouvoir ne coûte rien et ne demande pas de jet. Le personnage peut ajouter son rang dans cette compétence à tous ses jets en rapport avec des végétaux.

Façonnage pyrokinétique

Prérequis: pyrokinésie et immunité pyrokinétique rang 4

Trait: mental

Description: Ce pouvoir permet de façonner la façon dont un feu croît. Le personnage peut par exemple créer un jet de flammes à partir d'un feu de camp à proximité. Le personnage doit se concentrer tout le long qu'il manipule les flammes et ne peut rien faire d'autre.

Guérison Pyschique

Prérequis: biokinésie rang 3 pour se guérir soit même, biokinésie rang 5 pour guérir d'autres.

Trait: volonté

Description: Ce pouvoir permet d'améliorer la guérison en donnant un bonus de 5 à un personnage sur tous ses jets pour stabiliser ses blessures et divise par deux toutes les durées de rémission des blessures stabilisées.

Immunité pyrokinétique

Prérequis: pyrokinésie

Trait: volonté

Description: Une fois ce pouvoir activé avec succès (diff. Moyenne), le personnage peut, lorsqu'il subit des dégâts de feu, réduire le nombre de dés de dégâts que le feu lui inflige de son rang dans cette compétence.

Pyrokinésie

Trait: volonté

Description: Ce pouvoir représente la capacité à faire en sorte que les objets s'enflamment spontanément. Le ND est la somme de trois facteurs: la taille, la température du feu et le type de matériau



<_octopus 347_>

enflammé.

Un tel feu dure jusqu'à ce que son combustible soit épuisé ou qu'il soit éteint, ne peuvent brûler que les matériaux naturellement inflammables.

Taille

Chandelle: ND0

Torche: ND5

Petit feu de camp: ND10

Gros feu de camp: ND15

Feu de taille humaine: ND20

Bûcher: ND25

Chaleur

Combustion lente(cigarette): ND0

Feu de bois: ND5

Feu très chaud (forge): ND10

Feu chimique: ND15

Chaleur de plasma: ND20

Matériau

Gaz inflammable: ND0

Liquide inflammable: ND5

Solide facilement inflammable: ND10

Solide sec et léger (papier): ND15

Bois, carton, vêtements: ND20

Plastique, chair humaine etc: ND25

Télékinésie

Prérequis: Autant de rangs en Volonté que dans cette compétence

Trait: volonté

Description: Ce pouvoir permet de faire bouger des objets par la volonté seule. Le personnage peut déplacer 20 kg par augmentation sur le jet d'activation (diff. Moyenne).

Thermokinésie

Prérequis: Au moins l'un des deux traits physique et volonté doit être plus élevé que cette compétence.

Trait: volonté

Description: Permet d'augmenter la température dans une petite zone (quelques mètres carrés). La difficulté du jet est moyenne, la température augmente d'un certain facteur dépendant du rang dans la compétence fois le nombre d'augmentations obtenues.

Rang 1: 2 degrés par augmentation

Rang 2: 5 degrés par augmentation

Rang 3: 10 degrés par augmentation

Rang 4: 15 degrés par augmentation

Rang 5: 25 degrés par augmentation

Une fois la température augmentée sur une action, le personnage peut soit: maintenir sa concentration et la température obtenue, dépenser un nouveau point de force d'âme et effectuer un nouveau jet pour augmenter la température davantage ou cesser l'utilisation de son pouvoir pour que celle-ci s'équilibre avec la température extérieure (dans le cas de grandes différences cela peut mener à des explosions).

Vampirisme Psychique

Prérequis: biokinésie rang 5

Trait: volonté

Description: Ce pouvoir permet de voler des points de force d'âme à un autre personnage. On soustrait au résultat du jet d'activation un jet de volonté du personnage agressé, chaque augmentation (diff. Moyenne) obtenue sur le jet diminué permet au personnage de voler un point de force d'âme.

Télépathie

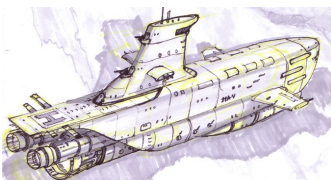
Pouvoirs: Brisure d'esprit, communication télépathique, Contrôle mental, Empathie animale, empathie psychique, illusions psychiques, invisibilité psychique, Lecture d'aura, Lecture de pensées, Lien animal, lien télépathique, Possession animale, Projection de pensées, Rafale Mentale

Brisure d'esprit

Prérequis: Projection de pensée

Trait: Volonté

Description: Ce pouvoir permet d'infliger une folie permanente à la cible. La cible doit être visible. La folie en question n'est pas débilite mais peut être très forte. Le jet d'activation se fait en opposition à un jet de volonté de la cible.



<_octopus 347_>

Communication télépathique

Prérequis: projection de pensée.

Trait: Sociabilité

Description: Ce pouvoir permet à un personnage de mettre en place une communication bilatérale avec une autre personne par le seul biais de l'esprit. La cible doit être visible. Ce pouvoir ne peut qu'être volontaire, on ne peut forcer quelqu'un à communiquer. La communication s'effectue par envoi direct de pensées. Le jet d'activation est de difficulté moyenne mais peut être modifié par les circonstances.

Contrôle mental

Trait: Volonté

Description: Ce pouvoir permet de forcer quelqu'un à obéir à un ordre. La cible doit être visible. Le jet se fait en opposition avec un jet de volonté de la cible. Le jet peut avoir des malus liés à la complexité de l'ordre, la réticence de la victime.

Empathie Animale

Trait: Mental pour communiquer, Volonté pour contrôler.

Description: Ce pouvoir permet de lire les pensées, communiquer mentalement contrôler et contrôler les émotions d'un animal. La cible doit être visible. La difficulté est normalement moyenne, mais elle peut être plus élevée si l'animal est hostile ou si l'ordre est très complexe.

Empathie Psychique

Prérequis: Lecture d'aura et projection de pensées.

Trait: Volonté.

Description: Ce pouvoir permet de modifier les émotions ressenties par une personne. La cible doit être visible. Le personnage doit tout d'abord parvenir à lire son aura. Il peut alors tenter « d'ajuster les couleurs ». Le jet d'activation se fait alors avec une nouvelle opposition de la volonté de la cible.

Illusions psychiques

Prérequis: Contrôle mental et projection de pensée.

Trait: Volonté

Description: Ce pouvoir est un raffinement du pouvoir de contrôle mental. Plutôt que de prendre le contrôle d'un esprit en lui soumettant des commandements hypnotiques, le télépathe fait apparaître des illusions. Les photographies et vidéos ne sont pas affectées. Le jet d'activation se fait en opposition avec le mental de la cible. Une illusion de base n'affecte qu'un sens à la fois. En affecter plus cause un malus d'un dé lancé sur le jet.

Invisibilité psychique

Prérequis: Contrôle mental et projection de pensée.

Trait: Mental

Description: Ce pouvoir permet à un personnage de s'effacer lui même de l'esprit d'autres personnes pour qu'ils ne le remarquent pas. Les photographies et vidéos ne sont pas affectées. Le jet d'activation se fait en opposition avec la volonté des personnes affectées. Le personnage doit se concentrer pour maintenir l'effet et ne peut rien faire d'autre que se déplacer lentement pendant qu'il le maintient.

Lecture d'aura

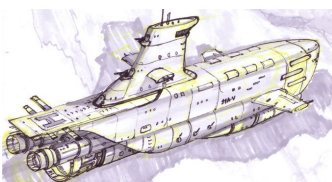
Trait: Mental

Description: Ce pouvoir permet de lire l'aura d'un sujet pour y voir son état général et les sentiments qui l'habitent. La cible doit être visible. Le jet se fait en opposition à un jet de volonté de la cible.

Lecture de pensées

Trait: Mental

Le personnage peut lire dans l'esprit d'une autre personne. La cible doit être visible. Le jet d'activation se fait en opposition d'un jet de volonté de la cible. Des malus peuvent être affectés au jet selon le point auquel les pensées sont enfouies ou réprimées.



<_octopus 347_>

Lien Animal

Trait: Volonté

Description: Ce pouvoir s'utilise sans coût et sans jet. Le personnage peut communiquer à volonté et ajouter son rang dans cette compétence en dés lancés à tous ses jets sociaux avec un type d'animal particulier.

Lien Télépathique

Prérequis: Communication télépathique

Trait: Volonté

Description: Ce pouvoir permet d'établir une connexion télépathique permanente avec une personne. Il s'utilise sans jet. En dépensant un point de force d'âme, le personnage peut initier une communication avec la personne liée jusqu'à une distance de 1000km par rang dans cette compétence. Ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois pour plusieurs personnes différentes.

Possession Animale

Prérequis: Empathie animale.

Trait: Volonté

Description: Ce pouvoir permet de posséder le corps d'un animal, agissant par ses membres et sentant par ses sens. Son corps est inerte, si il est tué, son esprit meurt immédiatement, si le corps animal est tué, l'esprit revient dans son corps. L'animal doit être au moins aussi intéressant qu'un poisson ou un petit rongeur (les insectes ne peuvent être possédés). Le jet d'activation se fait en opposition avec un jet de volonté de l'animal. Des malus peuvent être appliqués si l'animal est très grand, particulièrement hostile etc..

Projection de pensée

Prérequis: Lecture de pensée

Trait: Sociabilité

Description: Ce pouvoir permet de projeter des pensées vers une cible qui doit être visible. La cible peut résister à ces pensées et effectuer un jet de volonté en opposition pour s'y opposer.

Rafale Mentale

Trait: Volonté.

Description: Ce pouvoir permet d'attaquer une cible par la pensée. La cible doit être visible. Le jet d'activation se fait en opposition à un jet de volonté de la cible. Si l'attaque réussit, elle inflige 2g3 dégâts plus un dé lancé par différence de 5 entre les deux résultats.

potentiel psionique brut

Ce potentiel fonctionne de manière totalement différente des autres potentiel et ne peut être possédé en même temps qu'eux. Il représente le potentiel brutale et difficile contrôler d'un psionique aux grandes capacités qui peine à dominer son pouvoir. Le système de jeu est un peu différent des autres potentiels:

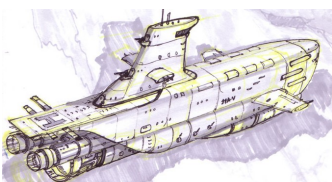
Le personnage doit effectuer un jet de la compétence de pouvoir qu'il désire utiliser en conjonction avec le trait volonté contre un ND dépendant de la situation, la difficulté sera plus ou moins élevée selon le niveau de stress du personnage (en situation idyllique, elle est moyenne). Si le test est réussi, le pouvoir se déclenche, si il ne l'est pas, le personnage n'est pas parvenu à maîtriser les vastes énergies qui l'habitent et il doit alors effectuer un jet sur la table des incidents qui suit à l'aide d'1D100.

Quel que soit son résultat, le personnage doit réussir un jet de volonté contre une difficulté moyenne ou recevoir un point de fatigue.

Quand le personnage est en situation de stress intense (grande anxiété, douleur, perte d'un proche etc) il doit réussir un test de volonté de difficulté moyenne ou libérer involontairement un pouvoir, lancez 1D100: le résultat indique le pouvoir libéré, la liste des pouvoirs qui suit est indexée par les valeurs de 1 à 100 afférentes (2 effets sur un 99-100). Le personnage peut aussi volontairement libérer son pouvoir de manière incontrôlée, en ce cas, il effectue directement le jet d'1D100 permettant de déterminer le pouvoir en question.

En cas de libération incontrôlée (volontaire ou non) le personnage reçoit automatiquement un point de fatigue.

Enfin, ce potentiel coûte 50XP au lieu de 30.



<_octopus 347_>

Les Pouvoirs

Les pouvoirs ont toujours les caractéristiques suivantes si applicable:

zone d'effet: 5m + 1/augmentation

portée: 15m +2/augmentation

durée: 5 phases + 1/augmentation

les augmentations considérées sont celles obtenues après les augmentations nécessaires à certains effets.

01-02 Altération temporelle

Le personnage peut se déplacer dans le passé ou le futur (ou déplacer d'autres êtres ou choses). Le ND d'activation du pouvoir est augmenté de la manière suivante en fonction de la taille du voyage:

+5: quelques phases.

+10: quelques heures.

+20: quelques jours.

+40: quelques semaines.

+80: quelques mois.

+160: quelques années.

Si le personnage se déplace dans le futur, il est incapable de se redéplacer dans le passé durant la période où il « n'existait pas ». Il se retrouve au même endroit (de façon relative: si il est dans un avion qui s'est déplacé entre temps, il réapparaît dans l'avion).

Si le personnage se déplace dans le passé il réapparaît à la position qu'occupait son corps à l'époque.

La manipulation du temps est dangereuse et le personnage doit lancer 1D10 à l'issue du voyage et appliquer l'effet correspondant parmi les suivants:

1-5: tout se passe bien.

6: Echo temporel: le personnage pourra voir durant un certain temps (1D10 jours) une chimère temporelle: écho fantomatique de lui-même accomplissant les actes qu'il aurait accompli dans la chronologie normale. Le phénomène est visible par tous.

7: incident: effectuer un jet sur la table des incidents.

8: Autre dimension: le personnage se retrouve dans une dimension parallèle où la réalité est atrocement déformée, il va lui

falloir y survivre durant 1D10 jours avant que lentement, il ne réintègre progressivement une réalité normale (à moins qu'il ne s'adapte?).

9: déphasage temporel: durant 1D10 jours le temps s'écoule différemment pour chaque chose du point de vue du personnage: une goutte d'eau tombera au ralenti tandis que les voitures dans la rue sembleront aller à la vitesse du son.

10: lacération temporelle: le personnage vieillit ou rajeunit (selon le sens du voyage) de 1D10 ans.

03-04 Attaque psychique

Le test s'effectue en obtenant autant d'augmentations que la volonté de la cible. Si il est réussi, le personnage inflige à la cible autant de « blessures légères mentales » qu'un jet de volonté qu'il effectue immédiatement. Ces blessures sont absorbées avec la volonté et causent des points de fatigue au lieu de blessures graves.

05-06 Barrière de force

Le personnage établit une barrière conférant une protection de type « blindage » d'une valeur de 15 + 5/augmentation.

07-08 Barrière moléculaire

Le personnage établit une barrière conférant une protection de type « blindage » d'une valeur de 25 + 5/augmentation.

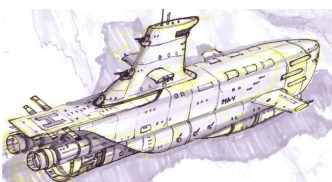
Contrairement à la barrière de force, la barrière moléculaire peut être endommagée. Sa valeur de protection est réduite de 1 pour chaque tranche complète de 5 points de dommages qui lui sont infligés.

09-10 Barrière psychique

Le personnage dresse une barrière protégeant des attaques mentales. L'adversaire doit obtenir une augmentation sur son jet de pouvoir + 1 par augmentation obtenue à l'activation de la barrière.

11-13 Bête du Flux

Ce pouvoir fait apparaître une créature issue des plus noirs abîmes de l'esprit du personnage. Ses traits, 1 domaine et toutes les compétences afférentes sont égaux au nombre d'augmentations obtenues sur le jet d'activation (maximum 5).



<_octopus 347_>

14-15 Brouillage

Ce pouvoir rend nécessaire d'utiliser une augmentation +1/augmentation sur le jet d'activation du pouvoir pour pouvoir opérer du matériel électronique.

16-17 Cauchemar

Le personnage doit obtenir un nombre d'augmentations égal à la volonté de la cible. Toutes les augmentations supplémentaires augmente le rang de peur du personnage de 1 vis à vis de cette cible (ou des cibles dans la zone si désiré).

18-19 Champ de Force

Le personnage établit un champ conférant une protection de type « blindage » d'une valeur de 15 + 5/augmentation.

Le champ a une forme circulaire, entoure le personnage et se déplace avec lui.

20-21 Champ moléculaire

Le personnage établit un champ conférant une protection de type « blindage » d'une valeur de 25 + 5/augmentation.

Contrairement au champ de force, le champ moléculaire peut être endommagée. Sa valeur de protection est réduite de 1 pour chaque tranche complète de 5 points de dommages qui lui sont infligés.

Le champ a une forme circulaire, entoure le personnage et se déplace avec lui.

22-23 Champ psychique

Le personnage dresse un champ protégeant des attaques mentales. L'adversaire doit obtenir une augmentation sur son jet de pouvoir + 1 par augmentation obtenue à l'activation du champ.

Le champ a une forme circulaire, entoure le personnage et se déplace avec lui.

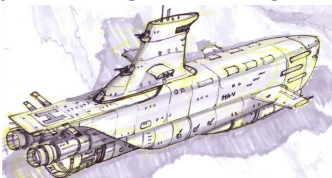
24-25 Contrôle mental

Si le personnage obtient autant d'augmentations sur son jet que la volonté de la cible, il peut alors la forcer à obéir à ses ordres.

Des ordres allant à l'encontre de la nature de la cible ou menaçant sa vie ou son intégrité physique vont requérir davantage d'augmentations.

26-27 Dague psychique

Ce pouvoir fait apparaître dans la main du personnage une dague infligeant 4g3 dégâts



+1g0 / augmentation (bonus d'init de 3).

28-29 Déstructuration

Le personnage déstructure les personnes et les choses, les rendant intangibles. Il doit obtenir autant d'augmentations sur son jet d'activation que le physique de la cible (physique d'un être vivant ou équivalent estimé pour une chose).

30-31 Disruption moléculaire

Ce pouvoir cause des dégâts de 2g3 +1g0/augmentation à tout ce qui se trouve dans la zone d'effet.

32-33 Foudre

Ce pouvoir cause des dégâts de 3g3 +1g0/augmentation à une cible en particulier et agit comme un brouillage sur tout appareil électronique affecté.

34-35 Guérison psychique

Ce pouvoir permet de supprimer un point de fatigue de la cible par augmentation.

36-37 Guérison moléculaire

Ce pouvoir permet de supprimer une blessure grave de la cible par tranche de trois augmentations.

38-40 Lames d'énergie

Ce pouvoir crée un nombre de lames d'énergie égal au nombre d'augmentations obtenues. Chacune inflige 2g2 de dégâts et effectue son jet d'attaque avec la compétence du pouvoir.

41-43 Lames psychiques

Ce pouvoir crée un nombre de lames d'énergie égal au nombre d'augmentations obtenues. Chacune inflige 2g2 de dégâts mentaux (i.e. Absorbés avec volonté et donnant des points de fatigue au lieu de blessures graves) et effectue son jet d'attaque avec la compétence du pouvoir.

44-45 Mangeur d'esprit

Ce pouvoir crée une entité immatérielle ne pouvant être détruite que par des armes à énergie ou des pouvoirs psioniques. La créature a autant de rangs de volonté et d'initiative que le nombre d'augmentations obtenues sur le jet d'activation de ce pouvoir.



<_octopus 347_>

La créature attaquera toute cible désignée par le personnage, elle se déplace d'un nombre de mètres égal à sa volonté à chacune de ses actions et utilise celles-ci, une fois qu'elle est proche d'une victime, pour dévorer son esprit. Elle effectue des jets de volonté en opposition avec sa cible, chaque duel cause au perdant la perte temporaire d'un rang de volonté. Si la cible se retrouve sans volonté, elle meurt, son esprit dévoré par la créature, si la créature se retrouve sans volonté, elle est dissipée.

46-47 Masse de destruction

Un protoplasme noir déferle d'une fissure de la réalité et s'attaque à tout dans la zone d'effet.

La masse est indestructible et cause 5g5 de dégâts à tout ce qu'elle touche.

48-49 Modification de la masse

Ce pouvoir permet de réduire ou d'augmenter la masse d'un objet de 20kg/augmentation obtenue sur le jet d'activation.

Le MJ est seul juge des résultats.

50-51 Modification de la pression

Le personnage augmente la pression dans la zone d'effet d'un équivalent de 100 mètres de profondeur par augmentation.

52-53 Modification de la température

Le personnage augmente ou diminue la température de 10°C par augmentation.

54-55 Ondes de choc

Ce pouvoir libère des ondes de chocs infligeant 5g5 de dégâts +1g0/augmentation mais étant réduites de 1g0 par mètre d'éloignement du personnage.

56-57 Ondes de choc psychiques

Ce pouvoir est identique aux ondes de choc mais inflige des dégâts mentaux (i.e. Absorbés avec la volonté et causant des points de fatigue plutôt que des blessures graves).

58-59 Pacification/Excitation

Le personnage effectue le jet d'activation en opposition avec un jet de volonté de la cible. Si il réussit, il excite grandement ou calme de façon importante son opposant.

60-62 Passage

Ce pouvoir ouvre un passage entre le personnage et un autre point du globe.

1 augmentation: quelques mètres

2 augmentations: quelques centaines de mètres

3 augmentations: quelques kilomètres

4 augmentations: quelques centaines de kilomètres

5 augmentations: quelques milliers de kilomètres.

A chaque phase d'existence du passage, le MJ doit lancer 1D10. Sur un 1, une créature en sort.

Le MJ doit alors lancer un autre D10 pour en déterminer la nature:

1-4: bête du flux

5-7: Mangeur d'esprit

8-9: Masse de destruction

10: Étrange entité psychique.

Enfin, chaque personnage qui emprunte le passage doit réussir un jet de volonté moyen où se perdre dans le flux psychique. Si tel est le cas, il doit lancer 1D10 et appliquer le résultat suivant:

1-4: Réapparaît à l'endroit où s'est ouvert le passage, 1D10 minutes plus tard.

5-6: Est possédé par un esprit psychique.

7-8: Réapparaît n'importe où dans le monde.

9: Est prisonnier d'une sinistre et puissante noirceur imbibant le flux psychique.

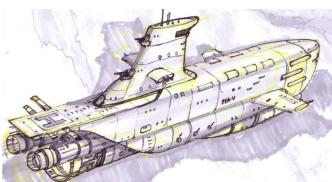
10: Perdu à jamais dans le flux (à moins qu'un autre personnage n'y plonge délibérément pour le sauver).

63-65 Perturbation de la réalité

La réalité est perturbée, toutes les actions dans la zone d'effet subissent un malus de 5 par augmentation obtenue sur le jet d'activation.

66-67 Prescience

Le personnage obtient une vision du futur. Cette vision est imparfaite et troublée. La distance dans le temps dépend du nombre d'augmentations obtenues:



<_octopus 347_>

Jet réussi: 1 an

Une augmentation: 5 ans

Deux augmentations: 20 ans

Trois augmentations: 50 ans

Trois augmentations: 100 ans

Cinq augmentations et +: 500 ans

Dix et +: 1000 ans et plus

Cependant la vision du futur est dangereuse et recèle des méandres et complexités insoupçonnables.

Le joueur doit lancer un D10, sur un 1, il doit relancer le dé et appliquer le résultat suivant:

1-2: Légères douleurs et saignements de nez, mais rien de très grave.

3-7: Le personnage contemple le Temps dans son entièreté, il est traumatisé à jamais et perd un rang de mental.

8-10: Le personnage attire l'attention d'une sinistre noirceur imbibant le flux psychique. Celle-ci va désormais tenter de dévorer son esprit ou d'en faire son jouet. Le MJ peut traiter cela ainsi qu'il le désire (comme un mangeur d'esprit de rang 6 ou 7 par exemple).

68-70 Prison mentale

Le personnage doit prendre autant d'augmentations que la volonté de la cible (ou la volonté maximale de la zone). Si le jet est réussi, la cible voit son esprit emprisonné dans le flux durant 1D10 tours de combat.

71-73 Pulsion électromagnétique

Dans la zone d'effet tous les appareils tombent en panne. Le personnage peut avoir à obtenir des augmentations dans le cas de certains appareillages de grande qualité.

74-76 Recomposition moléculaire

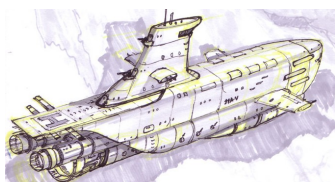
Le personnage fait vieillir ou rajeunir la cible d'un an par groupe de deux augmentations obtenues.

77-78 Sensibilité psychique

Ce pouvoir permet de repérer instinctivement les êtres vivants dans la zone d'effet.

79-80 Siphon d'énergie

Ce pouvoir annule toute énergie dans la zone d'effet. Le personnage peut être amené à obtenir des augmentations en cas de source très importante.



81-82 Sonar

Le personnage parvient à analyser par onde sonore la disposition des lieux dans la zone d'effet. Le nombre d'augmentations indique la précision de l'analyse.

83-84 Sphère de gravité

Le personnage attire à lui tous les objets pesant moins de 10 kg / augmentation.

85-86 Sphère de répulsion organique

Le personnage crée une sphère repoussant les êtres organiques. Toute créature souhaitant y pénétrer doit réussir un jet de volonté moyen et obtenir une augmentation par augmentation obtenue sur le jet d'activation du pouvoir.

87-88 Sphère temporelle

Le personnage crée une sphère où le temps s'écoule différemment. Pour chaque augmentation le personnage, peut faire s'écouler une phase de plus à l'extérieur quand il s'en écoule une à l'intérieur et vice-versa.

89-90 Sphère de terreur

Le personnage crée une sphère terrorisant tous ceux qui y pénètrent. Toute créature souhaitant s'y trouvant doit réussir un jet de volonté moyen et obtenir une augmentation par augmentation obtenue sur le jet d'activation du pouvoir.

91-92 Télékinésie

Le personnage peut agir avec une force mentale équivalent, en termes de rangs du trait physique, au nombre d'augmentations obtenues sur le jet d'activation.

93-94 Téléportation

Ce pouvoir permet de déplacer 10 kg+ 10/augmentation n'importe où instantanément dans la zone d'effet.

95-96 Tourbillon

Ce pouvoir crée un tourbillon, sorte de cyclone miniature, autour du personnage et faisant un diamètre en mètre égal aux augmentations obtenues sur le jet.

97-98 Tourbillon de mort

Ce pouvoir crée un tourbillon d'énergie crépitante de 1m de diamètre et causant 4g4



<_octopus 347_>

dommages avec tout ce qui entre en contact avec lui. Le MJ le déplace à sa guise.

Table des incidents

01-03. Altération de la température : la température grimpe ou baisse de 10 degrés, pendant 1D10 phases.

04-06. Altération mineure de la gravité : la gravité est légèrement altérée. Les gens se sentent plus lourds ou plus légers et les objets les plus légers (plume) flottent ou (gobelet en plastique) sont légèrement écrasés.

07-09. Altération mineure de la pression : la pression est légèrement augmentée ou diminuée pendant 1D10 phases. Tous les personnages doivent réussir un Test de Volonté moyen ou être dérangés par le phénomène (-5 aux jets).

10-12. Bruits : des bruits mystérieux résonnent tout autour du personnage pendant 1D10 phases, altérant les communications et les sons entendus.

13-15. Démangeaisons : les gens sont pris de démangeaisons soudaines (malus de -5 aux actions pendant 1D10 phases).

16-18. Choc structurel mineur : la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit quelques dommages(des canalisations se mettent à fuir, des parois se fissurent,les vitres explosent, certains éléments internes se fragilisent,etc.). Il faudra réparer pour que le problème ne s'aggrave pas.

19-21. Illuminations : la luminosité augmente inexplicablement.

22-24. Onde de choc mineure : l'atmosphère est parcourue d'une onde de choc de faible intensité, infligeant 1D10 points de dommages aux personnages.

25-27. Pannes mineures : des appareils sans importance tombent en panne, les armes à feu s'enrayent momentanément (1D10 phases).

28-30. Perturbation mineure de la réalité : la réalité est très légèrement déformée. Les droites ne sont plus tout à fait droites, les

courbes sont accentuées, les distances sont légèrement altérées (ce qui entraîne une pénalité de -5 aux actions)

31-33. Pourrissement : la nourriture pourrit et l'eau croupit.

34-36. Saignements : le personnage et les gens qui l'entourent se mettent à saigner du nez, des oreilles ou des yeux(effet déstabilisant et inquiétant, qui entraîne un malus de -5 aux actions pendant 3 phases).

37-39. Courant d'air : toute la zone est parcourue par un souffle d'air glacé (assez puissant pour infliger un malus de -5 aux actions pendant 1D10 phases).

40-42.Tremblement de structure mineur : la structure vibre légèrement comme sous l'effet d'un très léger tremblement de terre.

43-45. Choc psionique mineur : le personnage à l'origine de la libération subit un point de fatigue supplémentaire.

46-48. Électricité : de petits arcs électriques courent sur les surfaces métalliques, infligeant 1D10 points de dégâts à tous les personnages présents.

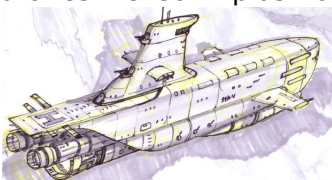
49-51. Vertiges : le personnage à l'origine de la libération est pris de vertiges, et ne peut pas agir pendant 1 Tour de combat.

52-54. Tremblements : le personnage à l'origine de la libération est pris d'un léger tremblement (pénalité de -5 à toutes ses actions pendant 1D10 phases).

55-56. Altération majeure de la température : la température augmente ou baisse de 20 degrés, pendant 1D10 phases.

57-58. Altération majeure de la gravité : la gravité est fortement augmentée ou diminuée. Les personnages subissent un malus de -10 à leurs actions, et leur vitesse de déplacement est divisée par deux. Autour d'eux, des objets se mettent à voler ou sont écrasés.

59-60. Altération majeure de la pression : la pression est fortement augmentée ou diminuée pendant 1D10



27



<_octopus 347_>

phases. Tous les personnages subissent un malus de -5 à leurs actions, ainsi que 2D10 points de dommages, à cause des dégâts occasionnés par la pression à leurs organes internes.

61-62. Désorientation : le personnage à l'origine de la libération est totalement désorienté, et ne peut pas agir pendant 1D10 phases.

64-65. Bruits assourdissants : des bruits assourdissants résonnent dans la zone, empêchant toute communication pendant 1D10 phases.

66-67. Décharge électrique : toutes les surfaces métalliques dans la zone sont parcourues d'électricité. Tous ceux qui se trouvent dessus et qui ne sont pas isolés subissent 2D10 points de Dommages.

68-69. Blessures : le personnage à l'origine de la libération subit 2D10 points de Dommages. Ceux qui l'entourent subissent l'effet « 34-36. Saignements ».

70-71. Illumination aveuglante : une lumière aveuglante inonde la zone, inflige un malus de -10 pour toute action nécessitant la vue.

72-73. Choc psionique majeur : le personnage à l'origine de la libération de la subit deux points de fatigue supplémentaires.

74-75. Hurlement strident : un hurlement strident brise toutes les structures fragiles (verres, cadrans, etc.). Tous les êtres vivants présents ne peuvent rien faire d'autre que se boucher les oreilles pendant 1 Tour de combat.

76-77. Tremblements incontrôlables : le personnage à l'origine de la libération est pris de violents tremblements (pénalité de -10 à toutes ses actions).

78-79. Pannes majeures : des appareils importants tombent en panne. Les armes à feu s'enrayent et doivent être réparées.

80-81. Onde de choc majeure : l'atmosphère est parcourue par une grosse onde de choc, infligeant 2D10 points de dommages aux personnages.

82-83. Perturbation majeure de la réalité : la réalité est déformée. Les droites ne sont plus droites, les courbes sont accentuées, les distances sont altérées (malus de -15 à toutes les actions pendant 1D10 phases).

84-85. Choc structurel majeur : la structure dans laquelle les personnages se trouvent subit d'importants dommages (les canalisations explosent, les parois se brisent ou se déforment, certains éléments internes sont détruits, etc.). Il faut impérativement réparer au plus vite, sinon la structure elle-même est en danger.

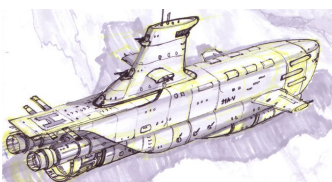
86-87. Souffle majeur : un vent fort souffle dans toute la zone, infligeant un malus de -10 aux actions pendant 1D10 phases. Tous les objets assez légers volent dans la zone.

88-89. Spasme : le personnage à l'origine de la libération est pris de violents spasmes (-2g0 à toutes ses actions).

90-99. Libération accidentelle d'un pouvoir : un pouvoir se déclenche aléatoirement. Le pouvoir touche indistinctement alliés et ennemis.

100. Déclenchement d'un phénomène exceptionnel : l'échec du personnage provoque l'apparition d'un phénomène extrêmement étrange et dangereux. Relancez 1D10 pour en déterminer la nature :

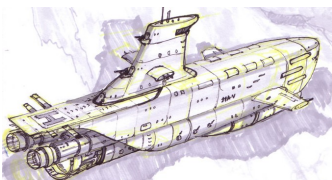
- ° 1. Déchirure du flux
- ° 2. Désintégration moléculaire
- ° 3. Oblitération psychique
- ° 4-7. Onde psionique
- ° 8. Tempête de flux
- ° 9. Vortex psychique
- ° 10. Vortex physique



<_octopus_ эуҭ_>



Technologies



29



<_octopus 347_> technologies

Cette section introduit les nouveaux équipements nécessaires au jeu de rôle de science-fiction comme le matériel médical et les nouvelles armes et armures.

Accessoires pour armes

Lunette de visée: Une lunette de visée permet de mieux tirer avec une arme. Il peut s'agir d'une simple loupe ou d'un complexe système à visée laser avec asservissement du canon à la force du vent. Un tel dispositif accorde autant de dés lancés supplémentaires sur un jet pour toucher que son niveau technologique.

Matériel de Communication

Balise de détresse portable: Équipement standard permettant d'être détecté en cas de problème. Il s'agit d'une petite balise aisément transportée, pas d'un véritable équipement de secours embarqué dans un vaisseau. La balise a un fonctionnement qui dépend du niveau technologique de l'univers:

NT1: 100 km de portée, émet pendant quelques heures.

NT2: 1000 km de portée émet pendant une journée.

NT3: 10000 km de portée, émet un message enregistré de quelques mots toutes les heures pendant une journée.

NT4: 1 million de km de portée, émet un bref message enregistré toutes les heures pendant trois jours.

NT5: 1 année lumière de portée, émet un bref message enregistré toutes les demie heures pendant un mois.

NT6: 10 années lumière de portée, émet un message enregistré toute les demie heures pendant un an.

NT7: un bras de la galaxie, émet un message en continu toute les demie heures pendant des décennies.

NT8: la galaxie entière, émet un message en

continu pour l'éternité.

Communicateur portable: Les communicateurs sont des pièces d'équipement indispensables pour maintenir le contact entre plusieurs équipes.

Les communicateurs peuvent avoir de nombreux autres usages (heure universelle, balise, accès informatique, traduction de langages etc).

Selon la technologie disponible, le communicateur pourra être plus ou moins petit, jusqu'à en devenir invisible, implanté dans le corps de son utilisateur.

Dans la plupart des cas, les communicateurs peuvent utiliser des relais qui rendent leur portée sans réelle limite (comme dans le cas des téléphones portables). Cependant, dans le cas où de tels relais ne sont pas disponibles (circonstances illégales, planète inhabitée etc), leur portée individuelle devient importante. Celle-ci peut dépendre de l'environnement (relief, hauteur, obstacles).

NT1: Quelques centaines de mètres

NT2: Quelques kilomètres.

NT3: Quelques dizaines de kilomètres.

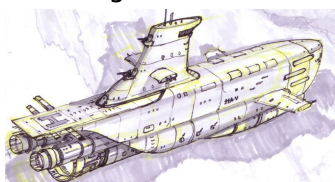
NT4: Quelques centaines de kilomètres.

NT5: Quelques milliers de kilomètres.

NT6: Quelques dizaines de milliers de kilomètres.

Le Niveau de Technologie

Dans une période donnée, le meilleur niveau de technologie n'est pas toujours disponible. Ainsi les performances exprimées en fonction du NT de l'appareil représentent les performances du meilleur appareil de cette période. On peut tout à fait imaginer qu'un modèle commun ait des performances du type NT-1 ou NT-2 si il est bas de gamme ou usé.



<_octopus 347_>

Traducteur automatique(NT3): Il s'agit d'un appareil capable de traduire un langage automatiquement en un autre sur simple contact oral. Les performances dépendent du niveau de technologie.

NT3: Une seule langue qui doit déjà être connue et complètement encodée dans le traducteur, important temps de calcul avant réponse, erreurs courantes.

NT4: Le traducteur peut connaître un ensemble de langues (quelques dizaines) et les reconnaître automatiquement, la conversation est assez fluide. L'appareil est assez petit pour être transporté aisément sur soit et dissimulé.

NT5: Le traducteur peut analyser une nouvelle langue entendue et la traduire automatiquement après quelques heures d'exposition.

NT6: La détection de nouvelles langues est très rapide et presque sans faille. Le traducteur est capable de masquer la voix de son porteur (qui s'exprime dans sa propre langue) et d'en modifier les ondes sonores pour que son interlocuteur ait l'impression que celui-ci s'exprime directement dans son propre langage (et vice-versa).

NT7: fonctionnement mental complet.

Crypteur/décodeur de données: Ce genre d'instrument permet de crypter des données (comme une communication, ou le code d'une serrure) et, à l'inverse, de les décrypter. Un tel équipement accorde un bonus de deux fois son niveau technologique à un jet pour crypter ou décrypter des données.

Matériel divers

Hologénérateur portables (NT 4): Ce générateur permet de créer des hologrammes en fonction de son niveau technologique.

NT4: Motifs très simples et statiques (nuit étoilée...).

NT5: Des animations sont possibles mais de façon limitée, le son est disponible (imitation d'une clairière ou d'une forêt).

NT6: Hologrammes très complexes, illusion complète pour tous les sens.

NT7: Les hologrammes peuvent acquérir une vie propre.

Liste de matériel

La liste de matériel devant être présente dans un véritable supplément de jeu de rôle digne de ce nom dépasse les ressources allouées à un simple supplément amateur. Voilà pourquoi de nombreux matériels ne sont pas décrits ici, tout simplement parce qu'ils n'ont pas vraiment besoin de règles ou de descriptions.

Ainsi vous ne trouverez pas dans ces listes de lampes torches, de lunettes de vision nocturne et autres enrouleurs de câbles, car vraiment vous n'avez ni besoin de règles, ni de descriptions pour ces ustensiles dont vous connaissez très bien l'existence.

Outil Réplicateur(NT 6): Il s'agit d'un outil capable universel capable de réorganiser sa matière pour adopter diverses formes.

NT6: L'outil peut prendre toutes les formes d'outils mécaniques simples sans parties comportant des mécanismes (pinces etc...). L'outil permet aussi de répliquer n'importe quelle clé de n'importe quelle serrure non électronique ou tout autre usage ou la création dynamique d'une forme particulière serait utile.

NT7: L'outil peut devenir n'importe quel outil, même des matériels complexes manipulant de l'énergie ou des systèmes électroniques.

Matériel de Sécurité

Ceinture anti-senseurs: Cette ceinture émet des rayonnements électromagnétiques dissimulant le porteur aux appareils de détection. Elle inflige une pénalité aux instruments de détection égale à $5 * (\text{niveau technologique} - 3)$; (ce qui implique qu'elle n'est pas disponible avant le NT4).

Champ de force portable(NT 5): Un dispositif permettant d'ériger un champ de force. Un tel champ peut encaisser jusqu'à 100 fois son niveau technologique en points dégâts ou jusqu'à 10 fois son niveau technologique en un seul coup avant de s'effondrer.

Combinaison d'isolation(NT 2): Cette combinaison permet de s'isoler de certains senseurs, elle offre un nombre d'augmentations gratuites égal à son niveau technologique - 1 à tout jet pour échapper à la détection, dans la mesure de ses capacités, déterminées par son niveau technologique.

NT2: Camoufle la chaleur, cela empêche la détection par infrarouge et bloque la plupart des détecteurs de mouvements.

NT3: Bloque la plupart des dispositifs de détection (renvoie les ondes des scanners).

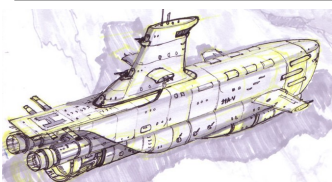
NT4: La combinaison ne produit aucun bruit.

NT5: Thermo-optique: le porteur devient invisible.

NT6: Même les meilleurs senseurs, y compris ceux fonctionnant aux ondes gravimétriques souffrent de l'isolation.

NT7: A ce niveau de technologie, il n'y a plus vraiment de limites.

Modulateur de champ(NT 5): Un modulateur de champ permet de neutraliser un champ de force du même niveau technologique pendant un temps égal à deux fois son niveau technologique en minutes.



<_octopus 347_>

Matériel Scientifique

Scanner portable: Un indispensable compagnon du héros de science fiction (le plus visiblement en la personne du célèbre Tricorder de Star Trek), un scanner portable fonctionne en fournissant des augmentations gratuites au personnage sur certains jets. Cela peut être la compétence investigation, si le personnage se sert de son scanner pour trouver du sang, à la compétence science planétaire, si le personnage tente de prévoir une tempête ou une éruption volcanique ou encore à la compétence biologie pour détecter certains microbes.

Le nombre d'augmentations gratuites fournies par un scanner portable est égal à son niveau technologique - 3 (ce qui implique qu'il n'est pas disponible avant le NT4).

En plus des fonctions de scan pures, le scanner peut rendre d'autres services en fonction du NT, la liste suivante n'est pas exhaustive:

NT5: bases de données contenant de nombreuses informations scientifiques, fonctions complexes d'enregistrement des données, fonctionnement en réseau.

NT6: holoprojecteur intégré, scan à très grandes distances.

NT7: réarrangement moléculaire de la matière.

NT8: à ce stade, tout est possible!

Matériel Médical

Accélérateur métabolique(NT3): Un équipement permettant de suractiver le métabolisme d'un sujet. Tout individu en utilisant un ne peut plus être sonné et ne reçoit plus de points de fatigue, il ne peut être plongé dans l'inconscience et ne ressent plus la douleur. Les effets secondaires et la durée dépendent du niveau technologique:

NT3: Un tour de combat. Le personnage reçoit 1D10 points de fatigue à l'issue et fait un arrêt cardiaque sur un 8 ou plus sur 1D10.

NT4: Dix minutes. Le personnage reçoit 1D10 points de blessures mentales à absorber avec la volonté et donnant des points de fatigue au lieu de blessures graves à l'issue et fait un arrêt cardiaque sur un 9 ou plus sur 1D10.

NT5: Une heure. Le personnage reçoit 1D10 points de blessures mentales à absorber avec la volonté et donnant des points de fatigue au lieu de blessures graves à l'issue et fait un arrêt cardiaque sur un 10 sur 1D10.

NT6: Une journée. Le personnage reçoit 1D10 points de blessures mentales à absorber avec la volonté et donnant des points de fatigue au lieu de blessures graves à l'issue.

NT7: Une semaine, pas d'effets secondaires.

Altérateur Biologique(NT4): Un altérateur biologique fournit au sujet l'utilisant une mutation pendant un certain laps de temps. Les modalités exactes dépendent de son niveau de technologie.

NT4: Mutation aléatoire pendant un tour de combat. Celle-ci peut rester permanente sur un 8 ou plus sur 1D10.

NT5: Mutation choisie pendant dix minutes. Celle-ci peut rester permanente sur un 10 sur 1D10.

NT6: Mutation choisie pendant une heure.

NT7: Plusieurs mutations pendant une journée.

Booster métabolique(NT3): Un booster métabolique est un appareil augmentant d'un rang un ou plusieurs traits d'un personnage, les modalités dépendent de son niveau technologique:

NT3: L'appareil n'opère que sur un trait. Durée: Un tour de combat. Le personnage reçoit 1D10 points de fatigue à l'issue et perd un rang permanent dans le trait concerné sur un 8 ou plus sur 1D10.

NT4: L'appareil n'opère que sur un trait. Durée: une heure. Le personnage reçoit 1D10 points de blessures mentales à absorber avec la volonté et donnant des points de fatigue au lieu de blessures graves à l'issue et perd un rang permanent dans le trait concerné sur un 9 ou plus sur 1D10.

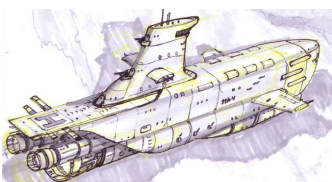
NT5: L'appareil opère sur deux traits trait. Durée: une heure. Le personnage reçoit 1D10 points de blessures mentales à absorber avec la volonté et donnant des points de fatigue au lieu de blessures graves à l'issue et perd un rang permanent dans le trait concerné sur un 10 ou plus sur 1D10.

NT6: L'appareil opère sur deux traits trait. Durée: une journée. Le personnage reçoit 1D10 points de blessures mentales à absorber avec la volonté et donnant des points de fatigue au lieu de blessures graves à l'issue.

NT7: Une semaine, autant de traits que désiré, pas d'effets secondaires.

Bloc opératoire portable(NT3): Un tel équipement fournit un bonus égal à deux fois son niveau technologique à tout jet de médecine.

Caisson de survie(NT3): Un personnage placé pendant un nombre d'heures égal à (nombre de blessures graves + 7 - niveau technologique) dans un caisson de survie voit ses blessures graves stabilisées automatiquement. Par ailleurs, un personnage mortellement blessé peut y survivre un



<_octopus 347_>

nombre d'heures égal à son physique + le niveau technologique de l'appareil.

Cuve de soin(NT3): une cuve de soin divise le temps de guérison par (NT - 1) et stabilise automatiquement les blessures durant ce laps de temps tout en faisant automatiquement réussir les jets pour guérir les blessures et en en guérissant (NT - 1) de plus par période de récupération.

Intrasondes médicales(NT4): Ces sondes accordent un bonus égal à deux fois leur niveau technologique à tout jet pour stabiliser ou guérir une blessure. Elles divisent également le temps de récupération par (NT - 2).

Système de surveillance de santé(NT3): Ce système se porte au poignet et surveille l'état de son porteur. Dès qu'une toxine (ou autre effet) pénètre son organisme, l'appareil a droit à un jet par heure pour (dont la difficulté est déterminée par le MJ) la détecter. Pour ce faire, l'appareil lance et garde autant de dés que son niveau technologique.

Médikit: Un médikit contient de nombreux accessoires médicaux. Selon le niveau technologique, il peut s'agir uniquement de quelques médicaments et d'ustensiles manuels (scalpels, seringues, pansements...) ou de matériel avancé (régénérateur dermal, hypospray).

Un médikit donne un bonus à un jet de la compétence médecine, dans le cas d'une stabilisation (pas d'une guérison), égal au double de son niveau technologique. Par ailleurs, le médikit peut rendre certaines interventions simplement possibles du fait de son niveau de technologie, il n'est pas possible de sortir du coma quelqu'un avec un trousse de soin de la seconde guerre mondiale, un médikit contenant un neuro stimulateur de NT6 le pourra, lui.

Un médikit stabilise en plus automatiquement une blessure grave par semaine si il est entre les mains d'un médecin compétent (médecine rang 3).

Un médikit contient d'autres équipement, il ne peut donc pas être combiné avec les bonus apportés par les équipements en question (dont la description de certains suit) qui sont d'usage moins général (et apportent moins d'aide qu'un véritable médikit si utilisés séparément car l'on combine presque

toujours plusieurs équipements).

Autosuture(NT4): Une autosuture exploite les liaisons moléculaires entre les tissus et peut réparer les coupures, fractures et autres lacérations. Dans le cas de ce type de blessure, l'autosuture apporte un un bonus à un jet de la compétence médecine dans ce genre de cas égal au double de son niveau technologique.

Régénérateur Dermal(NT5): Un régénérateur dermal répare la peau et les tissus superficiels. Il peut soigner les brûlures de toutes sortes, les contusions, et les petites coupures. Dans le cas de ce type de blessure, le régénérateur dermal apporte un nombre un bonus à un jet de la compétence médecine égal au double de son niveau technologique.

Hypospray(NT3): Un hypospray est un injecteur de médicaments sans aiguille permettant une injection rapide, aisée et sans douleur ni invasion.

Un hypospray possède un nombre d'ampoules égal à son niveau technologique - 2. Chacune de ces ampoules contient un nombre de doses d'un médicament égal à son niveau technologique.

Voici plusieurs exemples de ces médicaments avec leur durée d'effet. Sauf mention contraire, les doses sont cumulables en effets seulement (pas en durée) jusqu'à concurrence de 5 doses.

Alizine(1D10 +2 heures): Élimine les effets d'une allergie.

Analeptique(1D10 heures): Réduit les points de fatigue causés par une blessure non stabilisée de 1. Non cumulable.

Anesthésine(5 minutes par dose): étourdit le sujet (volonté ND 15 + 5 / dose pour résister).

Anetrizine(1D10 heures): Anesthésie automatique complète du système nerveux cranien. Une erreur de dosage cause des dégâts (-1 en mental).

Animazine(1D10 heures): Stimulant, confère une augmentation gratuite en volonté pour résister aux effets d'un sédatif.

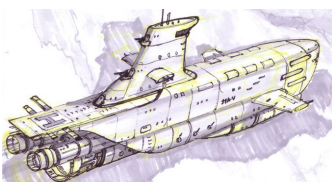
*Arithrazine(1D10 * 10 mins):* Confère un bonus de 10 aux jets pour résister aux radiations. Restaure de façon permanente les réductions de traits causées par elles toutes les 1D10 doses.

Asinolyathine(2D10 heures): Anti-douleur. Divise par deux les points de fatigues liés aux blessures, non cumulable.

Axonol(variable): Inflige 3g3 dégâts mentaux (blessures absorbées avec volonté et encaissées en points de fatigue plutôt qu'en blessures graves).

Benjisidrine(12 heures): +1g1 aux jets pour résister aux maladies cardiaques.

Cateline(1D10 heures): Simule un choc anaphylactique. Nécessite



<_octopus 34_>

un jet moyen de physique pour ne pas subir une blessure grave.

Cervaline(1D10 heures): Drogue anti rejet, +15 aux jets de physique pour résister à un rejet d'organe.

Chloromydride: Stabilise une blessure grave (utilisable au maximum une fois par semaine, non cumulable).

Coradrenaline(2D10 heures): divise immédiatement par deux tous les dégâts dus au froid. Non cumulable.

*Cordrazine(1D10 * 15 minutes):* confère + 2 à la santé (non cumulable, sauf pour la durée, jusqu'à concurrence de 5 doses).

Corophizine(2D10 heures): +1g1 pour résister aux maladies bactériennes.

Cortoline(1D10 phases): supprime les effets d'étourdissement. Similaire à la retinaline.

Dalaphaline: Fait disparaître un point de fatigue causé par une attaque psychique.

Delactovine(1D10 heures): confère + 1 à la santé, non cumulable.

Desegranine(2D10 heures): +1g1 aux jets pour se remémorer quelque chose.

Dexaline: restaure immédiatement tous les dégâts dus à la noyade ou à l'asphixie.

Formazine(1D10 heures): Stimulant, augmente la santé de 2, cause des sautes d'humeur diminuant la sociabilité de 1.

Hyperzine: Stimulant cardiaque, enlève une blessure grave causée par un défaut cardiaque, utilisable une fois par semaine.

*Hyronaline(1D10 * 10minutes):* confère une augmentation gratuite pour résister aux radiations.

Inaprovaline: Confère une augmentation gratuite pour résister aux infections, intoxication et maladies.

Inpedrezine(1 journée): divise par deux le temps de guérison d'une traumatisme osseux.

Kayolane(1D10 heures): Sédation du sujet (volonté ND 15 + 5 / dose pour résister). Et lui donne -1 en physique durant la durée d'effet même si il résiste à la sédation.

Kelotane: stabilise les brulure, supprime une blessure grave liée à une brûlure, utilisable une fois par semaine.

Lectrazine(2D10 heures): +1g1 pour résister aux problèmes cardiaques ou des reins.

Lexorine(1D10 heures): +1g1 aux jets pour résister aux effets psychiques. Divise par deux toutes les pénalités aux jets basés sur le mental.

Masiforme D: Antidote à la plupart des neurotoxines (comme le curare). Supprime les pertes de physique éventuelles mais laisse le sujet avec trois points de fatigue supplémentaires pendant 1D10 heures.

*Melorazine(1D10 * 30 minutes):* Sédation du sujet (volonté ND 15 + 5 / dose pour résister). Et lui donne -2 en physique durant la durée d'effet même si il résiste à la sédation.

Metrazene(12 heures): Une augmentation gratuite pour résister aux maladies cardiaques.

*Morphenolog(1D10 * 10 minutes):* Supprime la douleur et les convulsions. Équivalent à un jet de premiers soins (stabilisation d'une blessure grave) réussi sur un patient inconscient.

Neodextraline(1D10 heures): Fixe mieux l'eau, divise par deux les dégâts de déshydratation.

Retnax V(12 heures): supprime toute anomalie oculaire. Certains

patients y sont allergiques.

Ryetaline: antidote à la terrible fièvre Rigellienne!

Stokaline(1D10 heures): supplément de vitamines. Réduit les besoins alimentaires.

Terakine(1D10 + 2 heures): Réduit les points de fatigue causés par une blessure non stabilisée de 1. Cumulable deux fois.

Tri-Ox composé(1D10 heures): +1g1 pour résister à la fatigue due à la raréfaction de l'air. Divise par deux les dégâts subits par suffocation.

Verazine(1D10 +2 heures): Élimine les malus liés à la gravité 0 ou autre environnement désorientant.

Neurostimulateur(NT5): Un neurostimulateur permet d'ajuster les fonctions cérébrales pour leur permettre de mieux résister à la peur, la douleur ou l'inconscience. Un neurostimulateur offre un bonus au double de son niveau technologique à la volonté du patient pour augmenter la résistance de son esprit.

Patch(NT3): Un patch est une sorte de compresse stérile adhérent automatiquement à la peau et ayant un nombre d'effets médicaux égal à son NT - 2 (voir la liste des effets plus loin). La grande force des patchs est qu'ils ne nécessitent aucune compétence médicale pour être utilisés.

Auto-médicamenteux: une augmentation gratuite à un jet pour résister à l'inconscience ou à la mort suite à des blessures.

Stabilisant: une augmentation gratuite à un jet de stabilisation naturelle.

Antipoison: une augmentation gratuite à un jet pour résister au poison.

Cybertech et Biotech

Le corps ne doit plus être la limite. La technologie permet de le réparer, de le modifier et de l'améliorer à volonté.

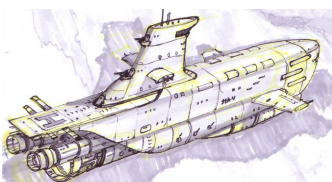
Cyber/Bio - Améliorations (NT3)

La cybernétique ou la biologie peuvent permettre de rendre un individu plus fort, plus endurant, plus beau ou plus intelligent. Une intervention intégrant un implant cybernétique ou un reséquençage génétique peuvent permettre d'améliorer un trait.

Le nombre de rangs apportés en bonus par une telle amélioration est égal au maximum à son niveau technologique - 2 (ce qui implique qu'elles ne deviennent disponibles qu'à partir du niveau technologique 3).

Dispositif implanté (NT3)

On peut implanter dans un individu un nombre de dispositifs (communicateur,



<_octopus 347_>

ordinateur, interface neurale...) égal au double du niveau technologique de la période (chaque implant d'un NT inférieur à celui de la période prend un emplacement de plus par point d'écart entre les deux Nts).

Interfaçage (NT3)

Une interface permet à un personnage de contrôler un appareil (ordinateur, véhicule...) de façon beaucoup plus intuitive. Une interface accorde un nombre de dés lancés supplémentaires égal à son niveau technologique à tout jet effectué pour contrôler l'appareil.

Plaques subdermales (NT3)

On peut blinder un organisme jusqu'à concurrence de 3 fois le niveau technologique de la période en points d'armure. Le type de ces points d'armure va dépendre de la qualité des implants.

Proto appendice (NT4)

Il s'agit d'une substance gélatineuse que l'on relie au système nerveux d'un patient amputé d'une partie de son corps. Le proto appendice copie alors les schémas génétiques du patient et remplace le membre perdu de manière quasi parfaite.

Remplacement artificiel/organique (NT3)

Le remplacement d'un membre ou d'un organe par un équivalent artificiel ou organique. Ces modifications sont voyantes (contrairement aux améliorations). Un tel remplacement permet au maximum d'augmenter un trait de son niveau technologique.

Puces de compétences (NT3)

Un personnage peut utiliser ce genre de puces pour améliorer ses compétences en acquérant un savoir qu'il ne possède pas normalement. Une telle puce est spécifique à une compétence et apporte un nombre de rangs supplémentaires à la compétence en question égal au maximum à son niveau technologique.

Implant spécifique (NT4)

Un tel implant accorde un nombre d'augmentations gratuites égal à son niveau technologique - 3. Il s'agit d'un implant permettant de réaliser une action spécifique avec une grande précision (un implant

palmaire lié à la visée avec une arme précise, un implant oculo-cérébral augmentant la vitesse de lecture etc...).

Armes et protections

Avant de déployer brutalement la liste des nouveaux objets permettant de s'entretuer entre amis, voici les nouvelles règles permettant d'en tirer le meilleur parti.

Niveau de technologie des armes

A chaque arme est associé un niveau de technologie (**NT**) qui indique à partir de quand l'arme devient disponible.

Bien entendu, si vous jouez dans un univers où le niveau technologique est supérieur à celui d'une arme donnée, il est possible alors de posséder une « version évoluée » de l'arme en question.

Une arme peut donc être utilisée dans une version à NT supérieur à celui dont elle est issue. Pour chaque point de NT de différence, l'arme possède l'une des caractéristiques suivantes (si applicable):

Stabilité améliorée: La portée de l'arme est doublée.

Grande maniabilité: l'arme offre un bonus de +5 aux jets pour toucher.

Arme compacte: L'arme est très facile à dissimuler et transporter.

Arme légère: L'arme est très facile à transporter, c'est utile pour les armes lourdes.

Indécelable: L'arme ne peut être détectée.

Meilleure capacité: la capacité des chargeurs est doublée.

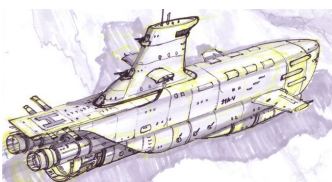
Munitions supérieures: L'arme gagne +1g0 aux dégâts.

Munitions spéciales: les munitions peuvent être de deux types spéciaux à la fois (voir plus loin).

Munitions spéciales

Il faut généralement une action (sauf mention contraire) pour recharger une arme.

Les armes à feu peuvent employer toute sorte de munitions spéciales à partir du NT2 (un peu d'imagination permet de généraliser ceci



<_octopus 347_>

à toutes les armes en pensant à des formes de rayonnements particuliers pour les armes à énergie). Ces munitions spécifiques ont des effets particuliers:

Munitions expansives: le jet de dégâts se fait avec avec une augmentation gratuite mais l'armure adverse voit sa valeur augmentée de 50%.

Munitions assomantes: Les dégâts de ces munitions s'absorbent avec la volonté et causent des points de fatigue au lieu de blessures graves.

Munitions explosives: les dégâts sont augmentés de 1g1. En revanche l'armure est doublée.

Munitions perforantes: L'arme est considérée comme « pénétrante » (voir le paragraphe « types de protections »).

Munitions à uranium appauvri: L'arme est considérée comme « perce-blindage » (voir le paragraphe « types de protections »).

Grenades

Pour lancer une grenade, on utilise la compétence lancer(grenade). Le ND se calcule comme pour une arme à distance. Si une zone est visée, le ND de base est 5 plus les modificateurs de portée et de situation.

Chaque grenade possède un rang d'explosion (voir l'Opus Mare Tenebrosus). Le rang d'explosion maximum d'une grenade dans un univers en particulier est égal à son niveau technologique + 2.

types de protections

Les armures fonctionnent de la manière décrite dans le UP!System (points d'armures à répartir selon la zone) avec la précision additionnelle de la catégorie d'armure. La catégorie d'armure permet de définir le comportement d'un type d'armure face à certaines armes (ainsi une cotte de maille ne résiste pas un tir de pistolet, contrairement à une veste en kevlar).

Les armures se classent elles dans les catégories suivantes:

Anciennes: Les armures traditionnelles, comme les cottes de mailles, les armures en

cuir bouilli ou les armures de plates. Ces armures sont dépassées et ne fonctionnent que contre les armes blanches classiques.

On calcule les points d'armure d'une telle protection de façon classique en fonction du type d'armure (cuir, maille, plate).

Protection moderne: Les protections modernes sont constitués de matériaux pare balles (composites, kevlar etc). Une protection moderne protège efficacement des armes à projectiles classiques.

On calcule les points d'armure en utilisant la colonne « maille » du tableau du UP!System.

Blindage: De lourdes plaques de blindage ou un matériau de technologie très avancée. La plupart des balles ricocheront, les armes à énergie peuvent le découper cependant.

On calcule les points d'armure en utilisant la colonne « plates » du tableau du UP!System.

Bouclier énergétique: La technologie exacte importe peu (champ magnétique, système inertiel, champ de conversion d'énergie). Mêmes les armes à énergie ont des difficultés à les traverser.

On calcule les points d'armure en utilisant la colonne « plates » du tableau du UP!System.

Les armes se classent quant à elles dans les catégories suivantes:

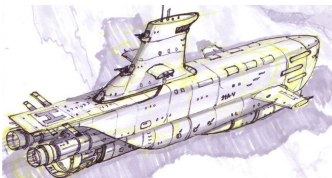
Simple: Ces armes ne possèdent aucune particularité permettant de vaincre une armure (armes blanches, arcs etc).

Perce-armures: Ces armes viennent à bout des armures les plus simples, elles causèrent historiquement leur perte (arbalète, armes à feu).

Pénétrantes: Ces armes sont capables de traverser des protections modernes pare balles (balles spéciales etc).

Perce-Blindage: Ces armes (souvent massives) sont capables de triompher d'épaisses plaques de blindage.

Énergétique: Ces armes ne sont efficacement arrêtées que par les boucliers énergétiques.



<_octopus 347->

Les différentes catégories d'armes ne considèrent pas la même quantité de points d'armure suivant la catégorie d'armure qui leur est opposée. La quantité de points d'armures d'une armure peut être augmentée ou diminuée suivant le type d'arme cherchant à la pénétrer.

Points d'armures considérés par les armes

	Simple	Perce-armure	Pénétrante	Perce-blindage	Énergétique
Ancienne	x1	x(1/2)	x(1/3)	x(1/4)	x(1/5)
Moderne	x2	x1	x(1/2)	x(1/3)	x(1/4)
Blindage	x3	x2	x1	x(1/2)	x(1/3)
Énergétique	x4	x3	x2	x1	x(1/2)

Compendium d'armement

armes à feu modernes

Certaines armes sont capables de tirer en rafales. C'est ce que l'on appelle le tir automatique.

La plupart des armes automatiques sont capables de délivrer des rafales courtes, moyennes et longues, si tel n'est pas le cas, cela est précisé dans leur description.

Rafales courtes: Afin d'économiser les balles, seules trois d'entre elles sont tirées. Le personnage effectue son jet d'attaque avec deux dés lancés supplémentaires.

Rafales moyennes: C'est un tir d'entre quatre balles et neuf balles. Pour chaque

groupe de trois balles d'un tel tir, le personnage peut soit ajouter deux dés lancés soit à son jet d'attaque, soit aux dégâts.

Rafales longues: C'est un tir d'entre dix et vingt balles. Pour chaque groupe de cinq balles d'un tel tir, le personnage peut lancer et garder un dé supplémentaire soit sur son jet d'attaque soit sur son jet de dégâts.

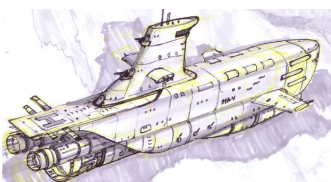
Tir sur plusieurs cibles: Un personnage peut très bien utiliser une arme automatique pour toucher plusieurs ennemis. Le personnage ne peut toucher plus de cibles que la moitié des balles qu'il a tiré. Par cible (incluant la première) le personnage subit un malus cumulatif d'un dé au jet d'attaque.

Armes automatiques

Nom	VD	portée	Mod. Court	Mod. Long	Chargeur	NT	Notes
pistolet mitrailleur	3g4	100	-5	-10	20	1	Tir auto. Perce-armure
fusil d'assaut	7g4	300	-5	-10	30	2	Tir auto. Perce-armure
mitrailleuse légère	9g4	400	-5	-10	100	2	Tir auto. Perce-armure physique minimum 3

Armes à feu modernes

Nom	VD	portée	Mod. Court	Mod. Long	Chargeur	NT	Notes
pistolet léger	3g4	100	-5	-10	6	1	Perce-armure bonus init. +1
pistolet lourd	5g4	120	-5	-10	9	1	Perce-armure bonus init. +1
fusil	7g4	300	-5	-10	10	1	Perce-armure
shotgun	Portée courte: 5g5 Portée Longue: 3g3	60	-5	-15	6	1	catégorie « simple »



347



<_octopus 347_>

Différencier les armes

Vous aurez remarqué que les armes sont décrites de façon très générique.

Rien ne vous empêche cependant de différencier différentes armes d'un même type en décidant que, par exemple, tel fusil d'assaut est plus puissant mais moins précis (+1g0 aux dégâts, -1g0 au jet d'attaque).

Vous pouvez créer des versions différentes de la même arme avec des capacités de chargeur inégales.

armes lourdes

Les caractéristiques de ces armes sont valables pour leur utilisation stationnaire, sur un trépied ou sur une position de tir fixe, il est totalement impossible normalement à un être humain de les transporter et de faire feu avec elles dans leur niveau technologique de base. On peut améliorer cela avec les modifications suivantes qui sont réservées à ces armes:

Un niveau technologique supérieur de un cran

permet de les transporter avec un physique minimal de 4 et la nécessité d'un harnais (en son absence, le jet d'attaque subit une pénalité de -3g0).

Un niveau technologique supérieur de deux rangs supprime le physique minimal mais le harnais reste nécessaire (pensez à Vasquez dans Aliens!).

Un niveau technologique supérieur de trois rangs rend l'arme transportable normalement.

Armes Lourdes

Nom	VD	portée	Mod. Court	Mod. Long	Chargeur	NT	Notes
mitrailleuse lourde	6g5	1000	-10	-15	500	1	Tir auto, physique minimum 2
canon d'assaut	6g6	2000	-10	-15	10	2	physique minimum 2
lance missile	9g7	3000	-15	-20	1	1	physique minimum 2

Armes blanches

Ces armes sont particulières en ceci qu'il ne s'agit pas vraiment de nouvelles armes mais de modifications qu'il est possible d'apporter à des armes déjà existantes. La dague, par exemple, ne va pas être réinventée dans le futur, mais elle pourra être électrifiée. Ces modifications sont possibles pour toutes les armes et permettent de recréer des outils modernes (une hache à deux mains thermique peut très bien être considérée comme une torche à plasma au fond et une épée courte mécanisée peut très bien représenter une tronçonneuse).

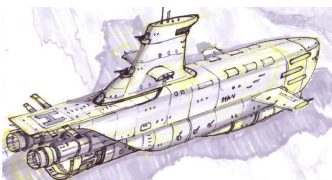
Arme mécanisée(NT2): L'arme possède une lame de tronçonneuse, une pince mécanique ou tout autre dispositif mécanique augmentant ses dégâts. Ceux-ci sont plus importants de 1g1. L'arme est alimentée par un générateur fonctionnant avec des cellules d'énergie (20 charges par chargeur), ces « cellules d'énergie » sont abstraites, dans le cas d'une tronçonneuse par exemple, il s'agit sans doute d'essence (à moins que l'arme ne

soit alimentée par secteur et en ce cas, ne nécessite un fil).

Arme Thermique(NT3): L'arme est chauffée à blanc par un générateur fonctionnant avec des cellules d'énergie (20 charges par chargeur). Les dégâts de l'arme sont augmentés de 1g1. Il faut un tour de combat entier (soit 1 minute) pour la faire chauffer avant de pouvoir s'en servir correctement. Cette limitation peut être dépassée par un niveau technologique supérieur.

Arme Monomoléculaire(NT4): L'arme est épaisse comme une seule molécule et peut potentiellement couper n'importe quoi, elle ignore les protections.

Arme Neurale(NT3): L'arme administre des chocs électriques ou d'une autre forme de nature à étourdir la cible grâce à un générateur fonctionnant avec des cellules d'énergie (20 charges par chargeur). Ces chocs peuvent être administrés soit en plus des dégâts normaux de l'arme soit en lieu et



<_octopus 347_>

place de ceux-ci. Les dégâts neuraux valent la moitié des dégâts physiques de l'arme, sont absorbés avec la volonté et causent des points de fatigue plutôt que des blessures graves.

En plus de ces « modifications » d'armes ancestrales, il existe des armes lourdes de corps à corps, qui peuvent être conçues comme armes (tronçonneuse géante) ou être des outils industriels (perceuse industrielle, marteau piqueur, découpe-carlingue...).

Armes lourdes de corps à corps			
Nom	VD	Bonus init	Notes
Arme lourde de corps à corps	6g5	frappe toujours en dernier dans les phases ou une action est présente	physique minimal 3, nécessite un harnais (sinon -3g0 à l'attaque).

armes à énergie

Les armes énergétiques de corps à corps et à distance utilisent les mêmes règles, qui suivent, elles ne diffèrent que dans la compétence qui permet de les utiliser et dans le fait que les armes de tir ont une portée. Elles ne deviennent disponibles qu'à partir du niveau technologique 4.

Les armes à énergie sont divisées en deux niveaux. Les armes à énergies inférieures, qui représentent les armes soniques, émettant des radiations ou des vibrations et causent moins de dégâts, et les armes à énergie supérieures qui représentent les lasers, disrupteurs et autres désintégrateurs et ont tendance à causer beaucoup plus de dégâts. On peut représenter les armes à énergie ayant pour effet d'anesthésier plutôt que de tuer par des armes énergétiques inférieures infligeant des dégâts à absorber avec la volonté et causant des points de fatigue plutôt que des blessures graves. On peut aussi décider de faire des versions automatiques de certaines des armes suivantes (mais pour représenter de façon fidèle la précision au blaster à répétition des stormtroopers impériaux il faudra en plus imposer une pénalité de cinq dés lancés au jet pour toucher, sauf quand la cible est une princesse de dos...).

Les armes lourdes à énergie suivent normalement les règles des autres armes lourdes pour ce qui est de la maniabilité.

Les caractéristiques d'une arme à énergie dépendent de son niveau technologique et de son mode de fonctionnement, il y en a trois:

Armes à cellules d'énergie: Ce sont des

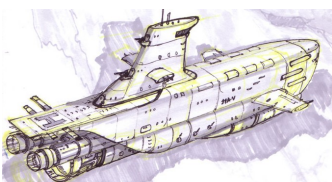
armes qui émettent toujours à la même puissance, comme des armes à feu tirant des balles. La valeur d'énergie dans un chargeur est le nombre de coups que l'arme peut porter avec ce chargeur (blasters de Star Wars, armes laser de Warhammer 40000). La plupart des univers dépeignent ces armes comme n'étant guère plus puissantes (et même souvent moins!) que les bons vieux fusils d'assauts. En échange, elles semblent souvent beaucoup plus fiables et pouvant tirer de nombreuses fois.

Pour représenter ceci, ces armes sont moins puissantes que les autres types d'armes à énergie mais possèdent de nombreuses charges, le MJ pourra gérer leur fiabilité de manière roleplay.

Armes à sélecteur de tir: Ces armes disposent de plusieurs réglages. Leur chargeur possède une quantité d'énergie définie et chaque réglage en consomme une certaine quantité pour des effets donnés (phasers de Star Trek). Ces armes sont généralement dépeintes comme d'une puissance absolument monstrueuse par les univers de science fiction. Voilà pourquoi elles sont plus dangereuses que les autres (tout en restant moins versatiles que les armes à intensité).

Armes à intensité: Ces armes ont un utilisation complètement libre. Leur puissance de feu est en fonction de la quantité d'énergie utilisée, celle ci étant décidée par le tireur librement (sans devoir faire appel à des « réglages » pré définis).

Ces armes infligent des dégâts égaux à (niveau d'énergie) g (niveau d'énergie). Le niveau d'énergie étant un nombre entier



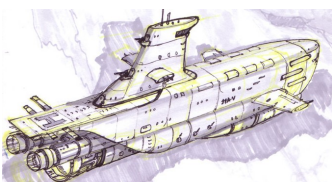
<_octopus 347_>

compris entre 1 et le niveau d'énergie maximum de l'arme. A chaque tir, la réserve d'énergie de l'arme est réduite du niveau d'énergie utilisé. Les univers de science fiction montrent souvent ces armes comme potentiellement très puissantes (sans atteindre le niveau des armes à sélecteur de

tir) mais sans jamais causer d'effets de zone, généralement il y a toujours une scène où un personnage utilise l'arme en augmentant progressivement la puissance pour couper ou transpercer quelque chose. Voilà pourquoi les règles qui suivent les rendent plus puissantes que les armes à cellules d'énergie

Armes à cellules d'énergie					
	VD	portée	Mod. Court	Mod. Long	Capacité
arme de poing inférieure	NT g 4	NT * 10	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	5 * NT
arme de poing supérieure	NT g 5	NT * 10	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	5 * NT
arme d'épaule inférieure	NT + 2 g 4	NT * 30	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	10 * NT
arme d'épaule supérieure	NT + 2 g 5	NT * 30	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	10 * NT
arme lourde inférieure	NT + 2 g 6	NT * 100	-10 + (NT - 4)	-15 + (NT - 4)	100 * NT
arme lourde supérieure	NT + 3 g 7	NT * 100	-10 + (NT - 4)	-15 + (NT - 4)	100 * NT

Armes à sélecteur de tir					
	Réglages	portée	Mod. Court	Mod. Long	Charges
arme de poing inférieure	De 1 à NT	NT * 10	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 10
arme de poing supérieure	De 1 à NT + 3	NT * 10	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 20
arme d'épaule inférieure	De 1 à NT + 3	NT * 30	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 50
arme d'épaule supérieure	De 1 à NT + 6	NT * 30	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 100
arme lourde inférieure	De 6 à NT + 6	NT * 100	-10 + (NT - 4)	-15 + (NT - 4)	NT * 500
arme lourde supérieure	De 8 à NT + 10	NT * 100	-10 + (NT - 4)	-15 + (NT - 4)	NT * 1000



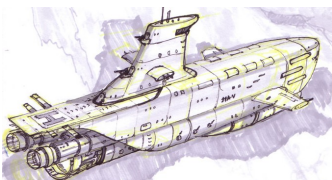
<_octopus 347_>

Effets des Réglages

Réglage	label	dégâts	Description / effets secondaires	Charges
1	étourdissement léger	mentaux: 1g1	étourdissement pendant 5 minutes	1
2	étourdissement moyen	mentaux: 3g3	inconscience pendant 15 minutes	2
3	étourdissement lourd	mentaux: 5g5	sommeil lourd de une heure	3
4	thermique inférieur	1g1	découper un trou de 1m dans 10cm de bois en 3 minutes	5
5	thermique supérieur	3g3	découper un trou de 1m dans 10cm d'acier en 3 minutes	8
6	disruption légère	5g5	découper un trou de 1m dans 10cm d'acier ou de roche en 30s	12
7	disruption moyenne	10g10	découper un trou de 1m dans une cloison blindée en 10 minutes	15
8	disruption intermédiaire	désintégration complète et explosion de rang 2	désintégration totale de la cible	20
9	disruption élevée	désintégration complète et explosion de rang 3	vaporisation d'alliages très résistants (le rayon peut ricocher)	30
10	disruption extrême	désintégration complète et explosion de rang 4	vaporisation de toute substance connue (le rayon peut ricocher)	40
11	explosif limité	désintégration complète et explosion de rang 5	désintégration de 10 mètres cube de roche	50
12	explosif léger	désintégration complète et explosion de rang 6	désintégration de 50 mètres cube de roche	60
13	explosif modéré	désintégration complète et explosion de rang 7	désintégration de 100 mètres cube de roche	70
14	explosif moyen	désintégration complète et explosion de rang 8	désintégration de 160 mètres cube de roche	80
15	explosif important	désintégration complète et explosion de rang 9	désintégration de 400 mètres cube de roche	90
16	explosif extrême	désintégration complète et explosion de rang 10	désintégration de 600 mètres cube de roche	100

Armes à intensité

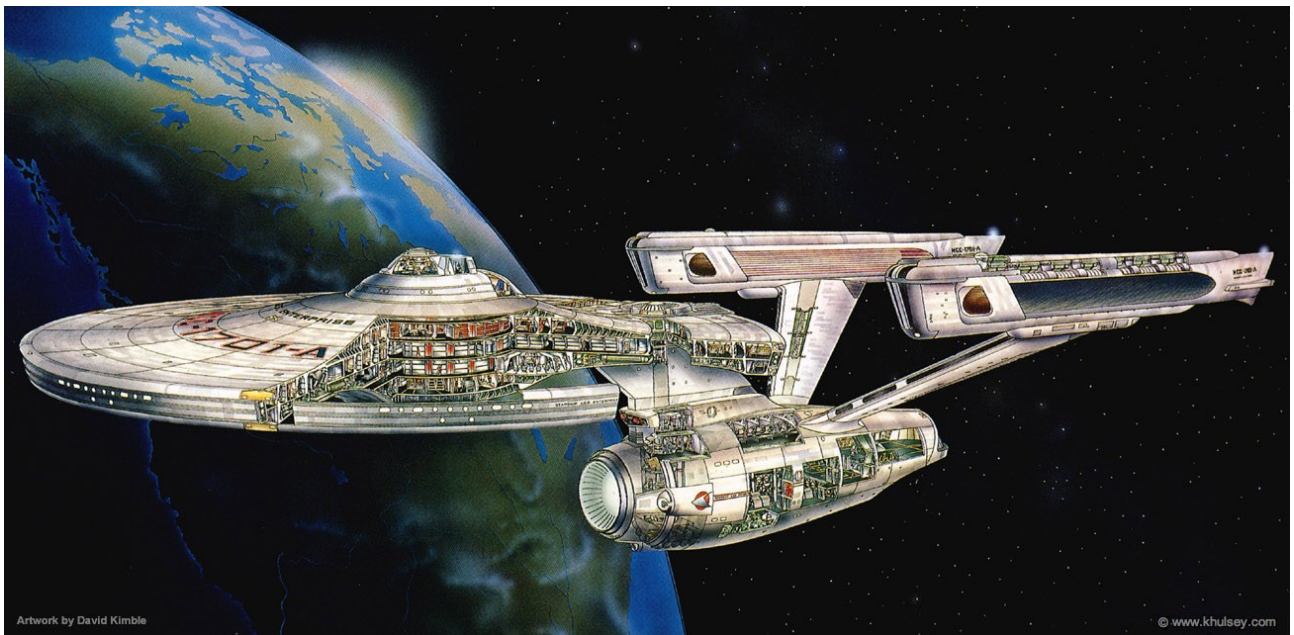
	Niveau d'énergie max	portée	Mod. Court	Mod. Long	Réserve d'énergie
arme de poing inférieure	NT - 2	NT * 10	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 4
arme de poing supérieure	NT	NT * 10	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 4
arme d'épaule inférieure	NT	NT * 30	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 10
arme d'épaule supérieure	NT + 4	NT * 30	-5 + (NT - 4)	-10 + (NT - 4)	NT * 10
arme lourde inférieure	NT + 4	NT * 100	-10 + (NT - 4)	-15 + (NT - 4)	NT * 100
arme lourde supérieure	NT + 8	NT * 100	-10 + (NT - 4)	-15 + (NT - 4)	NT * 100



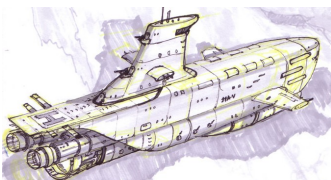
41



<_օժեօրս էս ԿԴ_>



Vaisseaux



ԿԴ



VAISSEaux

Sillonnant l'espace dans de vastes nefs ou plongeant au coeur de la bataille dans des chasseurs monoplaces, vos joueurs auront besoin de ces règles pour utiliser leurs fabuleuses machines.

Qui ne rêve de naviguer à travers le cosmos dans un vaisseau spatial? Le jeu de rôle doit permettre de gérer tous les aspects d'un univers et la science fiction se caractérise souvent par une débauche de véhicules interstellaires. L'heure est venue de donner des règles pour les représenter.

Ces règles ne vont pas très loin dans les détails, elles ne s'encombrent pas de la caractérisation individuelle de chaque appareillage de l'astronef mais donnent des valeurs abstraites pour divers grands champs. De la même manière elle ne décrivent pas de façon précise comment se déroule une bataille mais plutôt sa direction générale.

Le système reste ainsi assez fluide et ne transforme pas chaque rencontre en un wargame.

Échelle des Vaisseaux

Il y a principalement deux échelles de vaisseaux (mais rien ne vous interdit d'en créer d'autres pour gérer d'immenses juggernauts!): les astronefs et les petits vaisseaux.

Les astronefs emportent un équipage d'au minimum une dizaine de personnes (mais le plus souvent il se compte en centaines ou en millier) et sont de grands navires capables de naviguer de façon indépendante durant de longues périodes dans l'éther.

Par opposition, les petits vaisseaux sont des chasseurs ou de petits transports (comme les navettes embarquées dans les astronefs), ils n'ont absolument aucune chance dans un combat contre un astronef.

Les deux échelles emploient des règles très proches mais ne peuvent être comparées, ainsi un chasseur ayant une arme avec la même valeur de pénétration que celle d'un astronef possède en vérité une arme infiniment moins puissante mais aussi efficace à son échelle que celle de l'astronef dans la sienne. De la même manière, les senseurs d'un petit vaisseau, même si ils sont d'excellent qualité, ne lui permettront pas

d'analyser un système solaire à longue portée alors que ceux, d'une même valeur, d'un astronef le pourront.

Il n'y a pas vraiment de règles pour faire se confronter astronefs et petits vaisseaux, les astronefs écrasant sans nul doute les petits vaisseaux. Si un astronef affronte une grande vague de chasseurs par contre, il vaut mieux compter la vague comme un seul astronef et assigner des caractéristiques à cet agrégat.

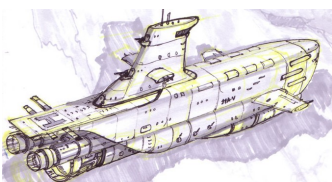
Caractéristiques des Vaisseaux

Chaque vaisseau possède des caractéristiques permettant de le représenter. Ces caractéristiques sont toutes notées sur 10 et sont généralement valables pour une période donnée dans un univers donné (le vaisseau le plus lourd de la marine stellaire romulienne dans Star Trek est assez petit en comparaison de certains vaisseaux impériaux de Star Wars).

Défense: Mesure de la protection du vaisseau, cela peut provenir de la puissance de ses boucliers mais aussi d'une conception intelligente de la coque, d'une armure ablative ou de propulseurs spéciaux pour éviter les tirs.

Furtivité: La visibilité du navire aux senseurs. Cette valeur est généralement très faible, la plupart des vaisseaux n'étant pas conçus pour être furtifs. Il est possible de donner de drastiques bonus à cette caractéristique par un usage intelligent du terrain (se cacher dans une nébuleuse par exemple). Dans certains univers le fait d'activer ou désactiver les boucliers change radicalement la furtivité.

Manoeuvrabilité: Représente moins la capacité du vaisseau à changer de cap que la facilité à lui faire accomplir de complexes manœuvres de navigation. C'est aussi sa vitesse. Cela ne tient compte que du comportement du vaisseau à vitesses sub-



<_octopus 347_>

luminiques. Les règles ne gèrent pas le voyage plus rapide que la lumière tout d'abord parce qu'il s'agit plutôt d'un élément de roleplay (« votre voyage prendra trois jours ») et que les univers varient très grandement sur ce sujet (point de saut? Warp?).

Senseurs: La qualité du matériel de détection du navire ainsi que des analyseurs et banques de données décryptant les informations récoltées.

Signification des caractéristiques

- 1:** le plus faible, terrible faiblesse.
- 2:** Faible, un mauvais point.
- 3:** Moyen inférieur, juste passable sur cette caractéristique.
- 4:** Moyen supérieur, tout à fait acceptable.
- 5:** Bon, une des forces du modèle.
- 6:** Très bon, le vaisseau est reconnu pour cette caractéristique.
- 7:** Exceptionnel, les capacités du vaisseau sont célèbres et il codifie littéralement cette caractéristique.
- 8:** Extraordinaire: le vaisseau est totalement légendaire pour cette caractéristique.
- 9:** Hyper avancé: seule une étrange technologie extra terrestre incompréhensible (ou son équivalent) permet de telles performances.
- 10:** Omnipotent: Seules les races les plus anciennes sont capables de telles prouesses et leur technologie semble de la magie aux espèces moins avancées.

Structure: La capacité du vaisseau à encaisser les dégâts, cela représente comment le vaisseau résiste une fois que sa défense est traversée. Cela peut provenir d'un excellent compartimentage, de redondance dans les systèmes, d'une architecture intelligente ou simplement de la pure taille du vaisseau.

Commandes: La qualité de l'infrastructure de commandement du vaisseau, c'est à dire son système de communication, l'entraînement

de son équipage, le temps de réponse de ses systèmes et le niveau d'intégration de ceux-ci.

Bien entendu ces valeurs peuvent varier au cours du temps par manque d'entretien, par l'installation d'un nouveau système plus performant ou par une anomalie subite.

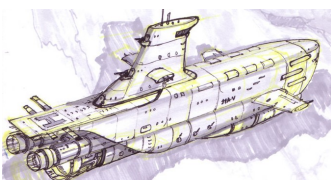
De même on peut imaginer qu'un vaisseau sorti de son époque (un vaisseau musée volé par des pirates par exemple) puisse subir un malus à toutes ses caractéristiques pour représenter son obsolescence (-1: démodé, -2 très vieux, -3 totalement ancien, -4 relique quasi inutilisable).

Utilisation des caractéristiques

Les caractéristiques ne sont presque jamais utilisées seules, un vaisseau n'est rien sans son équipage.

A la place de cela, les caractéristiques offrent un bonus aux jets de l'équipage. Ainsi la manœuvrabilité aide à tout ce qui est lié au pilotage, les commandes aident le capitaine à contrôler son navire etc

Chaque rang dans une caractéristique donne un bonus de 2 à tout jet effectué par un membre d'équipage dans son champ d'application. Par exemple si l'officier scientifique cherche à scanner une planète, les senseurs du vaisseau lui fourniront des bonus.



<_octopus 347_>

Caractéristiques dérivées

On dérive de certaines des caractéristiques du vaisseau des valeurs principalement utilisées en opposition à des actions des adversaires.

Initiative: De même que pour un personnage, l'initiative d'un vaisseau est son nombre d'actions par tour de combat et une mesure générale de sa réactivité.

Elle se calcule en additionnant les modificateurs associés à la caractéristique commandes du vaisseau et au rang de la compétence tactique de son commandant issus des deux tableaux suivants.

Commandes	Mod. Commandes
1	+1
2	+1
3	+2
4	+2
5	+3
6	+3
7	+4
8	+4
9	+5
10	+6

Tactique	Mod. Tactique
1	-1
2	+0
3	+0
4	+1
5	+1
6	+2
7	+2

Dans le cas des petits vaisseaux on utilise la compétence de pilotage adaptée au lieu de la compétence tactique.

Intégrité: L'état général du vaisseau. Quand l'intégrité tombe à 0, le vaisseau est détruit. L'intégrité initiale d'un vaisseau vaut 5 fois son rang de structure.

Protection: le ND pour être touché du vaisseau. Il est égal au rang de *Défense* du vaisseau * 5 + 5.

Résistance: Il s'agit d'une valeur qui est soustraite à tous les dégâts infligés au vaisseau. La résistance est égale au rang de *Défense* du vaisseau.

Visibilité: La difficulté qu'il y a à détecter le vaisseau, elle est égale au rang de *furtivité* du vaisseau * 5 + 5.

Bien entendu ces valeurs dérivées peuvent varier indépendamment des caractéristiques dont elles proviennent, ainsi même si la

Structure d'un vaisseau reste la même, son intégrité peut avoir diminué du fait d'un combat et devra être réparée. De même les boucliers se régénèrent entre les combats.

Actions des vaisseaux

Les vaisseaux ne sont (généralement!) pas capables d'accomplir des actions par eux mêmes. Leur équipage les contrôle. Voilà pourquoi il est important de faire une différence entre les actions individuelles des membres d'un équipage et les actions effectivement entreprises par le vaisseau.

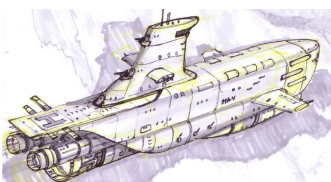
Manœuvres: les manœuvres sont les actions des vaisseaux. Une manœuvre utilise les dés d'actions issus de l'initiative du vaisseau (calculée comme indiqué ci-dessus). On définit une manœuvre par le fait qu'il s'agit d'une opération complexe impliquant plusieurs systèmes du vaisseau. Ainsi faire feu sur une cible est une manœuvre (les senseurs fonctionnant en conjonction avec l'armement et la propulsion pour cibler et affecter la cible) de même qu'accomplir certaines figures de vols en plein combat.

Les manœuvres sont définies, une liste est disponible plus loin dans cette section. Cela signifie, qu'en combat notamment, les vaisseaux ne peuvent faire n'importe quoi, les personnages les contrôlant devant choisir les manœuvres exactes qu'ils utiliseront dans le tour.

Actions de l'équipage: Le vaisseau ne peut rien faire sans que son équipage n'entreprenne une action pour le diriger! Voilà pourquoi, quand le vaisseau accomplit une manœuvre, chaque personnage y participant doit utiliser une action (peu important les phases) pour la réaliser (sans forcément effectuer de jet).

Exemple: L'officier tactique de l'USS Valiant, escorteur lourd de la Fédération Unie des Planètes, possède une initiative de 3. Cela signifie qu'il peut effectuer trois actions par tour de combat. Ainsi, même si le Valiant possède une initiative de 4, il ne pourra pas effectuer 4 manœuvres tactiques par tour car son officier tactique n'est tout simplement pas assez rapide pour toutes les accomplir! Il pourra cependant sans problème accomplir trois manœuvres tactiques et une manœuvre de navigation car on peut supposer que son navigateur aura au moins une action à lui consacrer...

Un membre de l'équipage, une fois défalquées les actions qu'il doit dépenser pour les manœuvres auxquelles il est affecté



<_octopus 347_>

durant le tour, peut utiliser ses éventuelles actions restantes pour agir dans le vaisseau (comme s'y déplacer pour éteindre un incendie et revenir à son poste pour le tour suivant) ou pour faire effectuer au vaisseau une petite action suffisamment simple pour ne pas compter comme une manœuvre, une telle action n'est pas défalquée du total d'actions du vaisseau (encore une fois, l'initiative du vaisseau ne sert que pour les manœuvres) mais bien de celui du personnage (qui doit accomplir l'action).

Exemple: au milieu d'un combat, l'officier tactique du Valiant effectue une manœuvre tactique, comme il possède une initiative de 3, il lui reste deux actions dans le tour. Il peut donc par exemple en utiliser une pour scanner un des vaisseaux ennemis, cela ne compte pas comme une manœuvre (c'est une action très simple) et cela ne compte donc pas dans le total d'actions du vaisseau (qui ne prend en compte que les manœuvres) mais bien dans celui de l'officier tactique.

Les systèmes principaux

En plus de leurs caractéristiques, les vaisseaux possèdent différents sous-systèmes dont il faut tenir compte de l'état. Ces systèmes sont les suivants: *senseurs, propulsion, opérations, armement, systèmes de survie et boucliers*

Fiabilité: Chaque système principal possède un rang de fiabilité allant de 1 à 5. Plus le rang est élevé, plus le système est fiable, peut être possède-t-il plus de redondances ou est-il fabriqué avec de meilleurs matériaux.

Le rang de fiabilité d'un système est utilisé pour certaines opérations à bord du vaisseau (voir plus loin), ainsi pousser les moteurs sera plus facile sur un vaisseau possédant des moteurs très fiables, peu enclins à tomber en panne quand ils sont trop sollicités.

Test de panne: Lorsque pour une raison ou une autre, un des systèmes principaux est en situation de potentiellement tomber en panne (ex: moteurs poussés trop forts, armement surchargé) un test de panne doit être effectué.

On lance et garde un nombre de dés égal au rang de fiabilité du système principal considéré contre une difficulté moyenne. Si le test est raté, le système tombe en panne ou se comporte anormalement.

Distances

Afin de ne pas transformer les batailles spatiales en wargame, on ne tient pas compte des positions relatives des vaisseaux entre eux mais uniquement des distances les séparant. Il existe cinq incréments de distance pouvant séparer deux vaisseaux, ceux-ci sont utilisés notamment pour l'armement. Ces cinq incréments sont les suivants:

- 1: bout portant.
- 2: distance courte.
- 3: distance moyenne.
- 4: longue distance.
- 5: distance extrême.

Armement et Dégâts

Pénétration: Chaque type d'armement d'un vaisseau possède cinq valeurs de pénétration notée sur 20: une pour chaque distance.

Exemple: une puissante torpille à plasma disposant d'une énergie monstrueuse mais se dissipant rapidement pourrait avoir les caractéristiques de pénétration suivantes: 16/10/4/2 de même qu'un canon générique standard fiable et efficace à toutes distances pourrait être plutôt 10/10/10/10/10.

Défense et Boucliers: La défense d'un vaisseau va compter en ceci qu'elle va permettre de calculer la protection et la résistance d'un vaisseau.

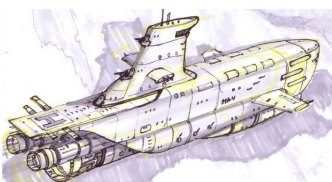
La protection est le ND pour être touché, la résistance est soustraite de la pénétration de l'arme avant évaluation des dégâts.

Exemple: La torpille à plasma précitée, si elle est tirée à bout portant fera donc 16 points de dégâts, mais si elle rencontre une défense de rang 6, elle n'en infligera que 10.

Les boucliers d'un vaisseau commencent avec une force de 10: ils sont à 100% de leur capacité.

Chaque augmentation obtenue sur le jet pour toucher (voir manœuvres) réduit la force des boucliers de 1.

Quand la force des boucliers diminue, des pénalités s'appliquent au fonctionnement général de ceux-ci, comme indiqué dans le tableau suivant:



<_octopus 347_>

Force des Boucliers	
10	Pleine force
9	Le vaisseau est tres secoue.
8	-1 à la defense
7	explosion de certains appareillages
6	-1 à la defense
5	degat inflige à un systeme principal
4	-2 à la defense
3	la structure grince, autres explosions
2	degats inflige a un systeme principal
1	-2 a la defense
0	effondrement des boucliers

Dégâts: Une fois la résistance du vaisseau ôtée de la pénétration de l'arme, ce qui reste pénétration est soustrait à l'intégrité du vaisseau.

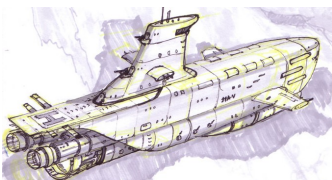
Chaque tranche entière de cinq points de structure perdue cause un dommage aux systèmes principaux du vaisseau.

Dommages aux systèmes principaux: En tant normal, un système principal fonctionne à pleine efficacité. Cependant, dans certains cas, les systèmes peuvent être endommagés. A chaque système principal est associé un compteur. Sur ce compteur sont affichées des pénalités encourues pour la perte de chaque rang de fiabilité. Chaque fois que le système est endommagé, sa fiabilité est diminuée de 1. Quand la fiabilité diminue, le vaisseau subit les pénalités associées à tous les rangs de fiabilité supérieurs.

Exemple: L'USS Valiant possède des senseurs ayant un rang de fiabilité de 5. Une surcharge endommage ce système qui tombe donc à une fiabilité de 4. Le Valiant subit donc la pénalité associée au rang 5 de fiabilité: -5 à toutes les manœuvres.

En contraste, le Dehup, vaisseau klingon pas vraiment conçu pour autre chose que le combat. ne possède des senseurs n'ayant qu'un rang de fiabilité de 3. La même surcharge fait passer son rang de fiabilité à 2, il subit donc les pénalités des rangs 5: -5 à toutes les manœuvres ; 4: -1 à l'initiative du vaisseau et 3: -10 aux manœuvres tactiques.

Dommages aux systemes principaux			
Senseurs		Propulsion	
5	-5 à toutes les manoeuvres	5	-5 aux manoeuvres de navigation
4	-1 à l'initiative du vaisseau	4	-1 à l'initiative du vaisseau
3	-10 aux manoeuvres tactiques	3	-10 aux manoeuvres de navigation
2	Plus de verrouillage	2	-2 à l'initiative du vaisseau
1	Detruit: vaisseau aveugle	1	Detruit: plus de propulsion
Operations		Armement	
5	-5 manoeuvres de commandement	5	-5 aux manoeuvres tactiques
4	-5 aux jets d'informatique	4	-2 en penetration toutes distances
3	-2 à l'initiative	3	pas de manoeuvre de tiers 2
2	-10 à toutes les manoeuvres	2	-10 aux manoeuvres tactiques
1	Detruit: commandes sans reponse	1	Detruit: plus d'armement
Systemes de survie		Boucliers	
5	Fluctuations de pression	5	-1 à la force du bouclier
4	fluctuations de temperature	4	-1 à la caractéristique defense
3	panne de la gravite artificielle	3	-2 à la caractéristique defense
2	panne du systeme atmospherique	2	-3 à la caractéristique defense
1	Detruit: 2d10 minutes pour evacuer	1	Detruit: plus de bouclier



<_octopus 347_>

Pour déterminer quel système est touché lors d'un dommage aux systèmes principaux, on utilise le tableau suivant:

Dommages aux Systèmes	
1	Systèmes de survie
2-3	Boucliers
4-5	Armement
6-7	Opérations
8	Senseurs
9	Propulsion
10	Tous les systèmes.

Détection de Vaisseaux

Détection: Généralement, lorsqu'un vaisseau cherche à en détecter un autre, il suffit que la personne en charge des senseurs fasse un jet de la compétence *systèmes* avec un ND égal à la *visibilité* du vaisseau ciblé.

Lorsqu'un vaisseau est détecté, peu d'informations sont initialement connues sur lui. Si le jet a été réussi avec au moins une augmentation, alors une information est connue en plus de la position et de l'existence du contact. Cette information peut prendre de nombreuses formes (vitesse, classe du navire, taille, type d'armement, niveau des boucliers etc).

Si davantage d'informations sont désirées, il faut alors se livrer à une analyse.

Analyse: Une fois qu'un contact est établi, un personnage peut très bien effectuer un jet de la compétence *système* avec pour ND la visibilité du vaisseau. Il obtient ainsi une information, plus une par augmentation.

Situation: La situation extérieure peut grandement modifier les capacités des vaisseaux à se détecter. Ainsi, un vaisseau qui se cache dans une nébuleuse est beaucoup plus difficile à débusquer.

Il est préférable de ne pas donner de système fixé pour toutes les situations, le MJ reste seul juge des bonus/malus à apporter.

Senseurs passifs et actifs: Les senseurs d'un vaisseau peuvent être utilisés en mode passif ou actif.

Un vaisseau utilisant des senseurs passifs est beaucoup plus discret mais reçoit moins d'informations de ses senseurs. Lorsqu'il émet en actif cependant, ses capacités de détection augmentent mais il est aussi beaucoup plus aisément repérable.

En termes de jeu, le MJ reste seul juge des effets exacts des senseurs actifs (tout comme dans le cas des situations). Notamment du fait que dans certains cas les senseurs actifs ne soient pas une bonne solution (proto-étoile à haute énergie renvoyant les ondes des détecteurs). Une bonne règle basique pourrait être qu'ils accordent un bonus de 10 aux jets de détection et suppriment le bonus d'un vaisseau en course silencieuse (voir *Opérations à bord des vaisseaux*) tout en abaissant le ND de visibilité du vaisseau de 10.

Opérations à bord des vaisseaux

De nombreuses actions sont possibles aux ingénieurs à bord de leurs navires. La plupart pourront être improvisées, en terme de système, par le MJ. Voici cependant quelques indications.

Transfert d'énergie: Lorsqu'un des systèmes a perdu de la fiabilité et est endommagé, un personnage peut tenter de transférer de l'énergie d'un autre système pour le faire fonctionner mieux. Le personnage s'occupant de cette tâche doit réaliser, selon l'univers, un jet de mécanique (s'occuper des machineries du vaisseau) ou de systèmes (tout est contrôlé par une console sur la passerelle) d'une difficulté moyenne et obtenir un nombre d'augmentations égal à 5 - le minimum de fiabilité des deux systèmes considérés.

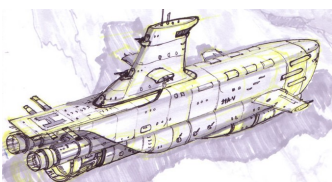
Si le jet est réussi, le système détourné perd un rang de fiabilité et le système recevant l'énergie en gagne 1.

La durée est de 10 minutes + 5 par augmentation.

Recalibrer les senseurs: Un personnage peut recalibrer les senseurs d'un vaisseau, les rendant plus capables de repérer certaines choses mais moins bons pour toutes les autres.

Il s'agit d'un jet de systèmes, électronique ou mécanique, selon l'univers (faut-il régler les senseurs manuellement ou non?) de difficulté moyenne, difficile ou très difficile en fonction de la complexité à détecter l'élément en question.

Une fois l'action réalisée, les senseurs doivent passer un test de panne et, si réussi, le vaisseau obtient un bonus de 10 à ses jets visant à détecter l'élément ciblé et un malus de 10 pour tout le reste.



<_octopus 347_>

Course silencieuse: Un vaisseau tente d'être le plus discret possible pour échapper à un poursuivant ou se placer en embuscade. L'ingénieur de bord doit réaliser un jet de mécanique ou de systèmes en fonction de l'univers contre une difficulté moyenne pour rendre les machines discrètes et limiter les flux d'énergie.

Le vaisseau obtient alors un bonus de 5 plus 5 par augmentation obtenue par l'ingénieur à son ND de visibilité.

Renforcer les boucliers: Renforcer la force des boucliers avant qu'ils ne s'effondrent. L'ingénieur de bord effectue un jet de mécanique ou systèmes (selon l'univers) contre un ND de 15 + 2 par point de force perdu par les boucliers.

Si le jet est réussi un bloc de dommage est affecté au système *propulsion* et les boucliers gagnent un point de force + 1 par augmentation; si le jet est raté, le système *bouclier* prend un dommage.

Tour de combat spatial

Un combat spatial se déroule de manière un peu différente d'un combat normal. Le tour se déroule de la façon suivante:

1. Cible principale: Si il s'agit du premier tour de combat, chaque vaisseau en combat doit choisir une cible primaire. C'est en fonction de cette cible que se feront la plupart des manœuvres du vaisseau. Un vaisseau ne peut changer de cible primaire qu'en utilisant la manœuvre *désengagement* ou lorsque sa cible primaire est détruite ou se désengage.

2. Choix des actions: Chaque vaisseau choisit les manœuvres qu'il va effectuer et l'ordre dans lequel il va les effectuer sans connaître la décision des autres vaisseaux.

3. Initiative: Chaque vaisseau détermine les phases dans lesquelles il pourra agir en lançant autant de dés que son rang d'initiative, ceci fonctionne comme un jet d'initiative classique. Les membres de l'équipage lancent aussi leur initiative mais en enlevant le nombre d'actions qui sont réservées pour des manœuvres. Les dés qu'ils lancent sont donc des actions supplémentaires qu'ils pourront effectuer à bord du vaisseau.

4. Manœuvres: Phase par phase, on effectue les manœuvres des vaisseaux (et les actions de leur équipage s'il y a lieu).

Réparation de vaisseaux

Diagnostic: Lors d'une panne, l'ingénieur de bord doit effectuer un diagnostic du système afin de déterminer plus précisément d'où vient le problème.

Chaque problème possède un rang d'échelle, allant de 1 à 5. Les problèmes de rang 1 sont mineurs, ceux de rang 5 sont très graves, impliquant de vastes parts du vaisseau. Le MJ détermine le rang d'échelle du problème à sa convenance, ce rang peut, par exemple, valoir 5 - le rang de fiabilité actuel d'un système pour estimer les dégâts subits.

L'ingénieur doit alors effectuer une série de jets de la compétence appropriée (généralement mécanique) contre un ND de 5 + 5 fois le rang d'échelle. Chaque jet réussi est ajouté aux précédents jusqu'à atteindre un résultat cumulé de 50 fois le rang d'échelle. Chaque jet prend un temps dépendant du rang d'échelle:

Rang 1: 1 minute.

Rang 2: 10 minutes.

Rang 3: une heure.

Rang 4: une demie-journée.

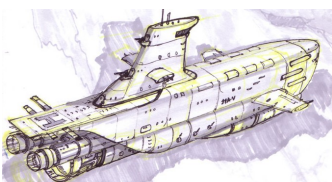
Rang 5: une journée.

Le MJ est bien entendu libre de modifier ces règles (le vaisseau peut par exemple posséder un système de diagnostic informatisé aidant l'ingénieur en baissant le rang d'échelle des problèmes).

Réparations hors combat: Une fois le diagnostic effectué, les réparations peuvent commencer. Notez qu'il s'agit là de véritables réparations, pas de contrôle des dégâts au cours d'un combat.

L'ingénieur doit effectuer un jet de la compétence appropriée (généralement mécanique) contre un ND égal à 5 + 5 fois le rang d'échelle du problème, cette action prend un temps égal à celui associé à ce rang d'échelle pour un diagnostic.

Chaque fois que l'ingénieur réussit un tel jet, le système principal réparé regagne un rang de fiabilité, il ne peut remonter au dessus de sa fiabilité initiale et, si il avait été détruit, ne pourra jamais remonter au dessus d'une fiabilité de 3.



<_octopus 347_>

Contrôle des dégâts: L'ingénieur peut effectuer des réparations rapides en combat, celles ci ne tiennent jamais très longtemps mais peuvent permettre à un système de rester fonctionnel le temps du combat.

Un contrôle de dégâts réussi permet de faire regagner un rang de fiabilité au système, il ne peut remonter au dessus de sa fiabilité initiale et, si il avait été détruit, ne pourra jamais remonter au dessus d'une fiabilité de 3.

A chaque type de contrôle des dégâts est associé une durée de réparation, un ND et un temps avant panne. L'ingénieur doit effectuer un test de la compétence appropriée contre le ND du contrôle tenté et le système doit effectuer un test de panne au bout du temps avant panne ou revenir à son état antérieur.

Rustine

C'est la technique la plus simple et la plus rapide. L'ingénieur fait marcher le système par tous les moyens possibles, en utilisant les mauvais composants ou juste en tapant sur le système à réparer.

ND: 20

Temps de réparation: 1 phase.

Temps avant panne: 1 tour de combat.

Bricolage

L'ingénieur n'a pas le temps de vraiment réparer le système mais peut au moins rapidement bricoler quelque chose pour le faire tenir.

ND: 20

Temps de réparation: 1 tour de combat.

Temps avant panne: 5 tours de combat.

Contournement

L'ingénieur contourne proprement la partie endommagée, elle ne fonctionne pas vraiment mieux mais au moins le problème ne s'étend pas et il est possible de contrôler le système quelque temps.

ND: 25

Temps de réparation: 5 tours de combat.

Temps avant panne: 30 tours de combat.

Réparation Rapide

L'ingénieur répare rapidement la panne, en remplaçant quelques composants et en relançant la machine. Cela prend plus longtemps mais c'est toujours faisable dans le cas des combats ou des vaisseaux se

traquent durant des heures, par opposition aux véritables réparations qui nécessitent que le vaisseau ne soit plus au feu.

ND: 30

Temps de réparation: 30 tours de combat.

Temps avant panne: 100 tours de combat.

Les manœuvres

voici la liste des manœuvres. Celles-ci sont organisées par tiers. Les manœuvres de tiers 2 sont plus difficiles que les manœuvres de tiers 1 et ont souvent des pré requis parmi elles. Les manœuvres de tiers 3 sont complexes et généralement entreprises par les meilleurs équipages.

Chaque manœuvre est d'un type particulier, pointant la personne responsable de son accomplissement. Les manœuvres de navigation sont effectuées par le pilote, les manœuvres tactiques par l'officier tactique (artilleur ou responsable des senseurs selon les cas) et les manœuvres de commandement par le capitaine du vaisseau.

Dans le cas des petits vaisseaux le pilote doit tout faire (avec éventuellement un copilote ou deux).

Le ND des manœuvres est élevé pour deux raisons: tout d'abord, il s'agit d'actions complexes en plein cœur du combat dans des conditions stressantes et surtout, n'oubliez pas que les personnages tirent des bonus à leurs jets des caractéristiques de leur vaisseau.

Manœuvres de Tiers 1

Arrêt complet.

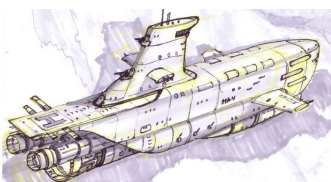
Type: Navigation

Pré requis: ne peut être utilisée après une attaque évasive, une attaque rapide ou une manœuvre subspatiale.

Durée: instantané

ND: 15

Le pilote se laisse poursuivre par le vaisseau adverse et stoppe soudainement son propre navire. La distance entre le vaisseau et la cible principale est réduite de 1 plus 1 par augmentation.



<_octopus 347_->

Balayage à Faisceaux larges

Type: Tactique

Pré requis: Pas après une attaque évasive, une attaque rapide ou une manœuvre d'axe Z

Durée: instantané

ND: Protection de la cible principale.

L'artilleur oublie la précision pour balayer l'espace autour de la cible. Il y a plus de chances de toucher mais moins d'énergie destructrice atteindra la cible au milieu de tout ce gaspillage.

Le navire ouvre le feu sur sa cible principale. Pour chaque malus de 2 infligé à la pénétration du système d'arme, l'artilleur obtient un bonus de 5 au jet pour toucher (maximum 15).

Élargir la distance

Type: Navigation

Pré requis: -

Durée: instantané

ND: 25

Le pilote écarte le vaisseau de l'ennemi. La distance entre le vaisseau et sa cible principale augmente de 1 plus 1 par augmentation.

Esquive

Type: Navigation

Pré requis: -

Durée: instantané

ND: 25+2 par augmentation obtenue par l'ennemi sur son verrouillage s'il y a lieu.

Le pilote effectue plusieurs manœuvres dilatoires. Cette manœuvre brise un verrouillage ennemi ou, si il n'y avait pas de verrouillage actif, ajoute +5 à la protection du vaisseau +2 par augmentation (uniquement par rapport à la cible primaire) pour la durée du tour. Cette manœuvre ne peut être effectuée plusieurs fois pour cumuler les bonus.

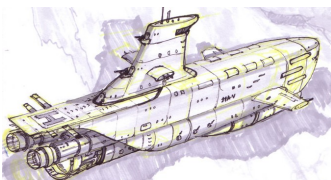
Feu

Type: Tactique

Pré requis: ne peut être utilisée après une attaque évasive, une attaque rapide ou une manœuvre d'axe Z.

Durée: instantané

ND: protection de la cible.



Le vaisseau fait feu avec l'un de ses systèmes d'arme sur la cible principale.

Réduire la distance

Type: Navigation

Pré requis: -

Durée: instantané.

ND: 25

Le pilote accélère et effectue une série de manœuvres pour se rapprocher de l'adversaire. La distance entre le vaisseau et sa cible principale se réduit de 1 plus 1 par augmentation.

Verrouillage

Type: Tactique

Pré requis: -

Durée: Tant qu'il n'est pas brisé par l'adversaire.

ND: Protection de la cible

L'armement du vaisseau cible précisément l'adversaire et enregistre ses trajectoires de vol afin que les prochains coups soient mortels.

Le vaisseau obtient un bonus à ses prochains jets pour toucher égal à 5 + 2 par augmentation obtenue.

Manœuvres de Tiers 2

Aligner la vitesse

Type: Navigation

Pré requis: Pas après une manœuvre d'axe Z.

Durée: Tant que la distance est maintenue.

ND: Protection de la cible + 10

Le pilote maintient strictement la distance et l'alignement des deux navires, facilitant le ciblage. Le vaisseau obtient un bonus de 10 à ses jets pour toucher.

Axe Z

Type: Navigation

Pré requis: -

Durée: Instantané

ND: 35 + 2 par augmentation obtenue par l'ennemi sur son verrouillage s'il y a lieu.

Le pilote effectue une complexe série de manœuvres exploitant la nature tridimensionnelle du combat spatial.



<_octopus 347_>

Si la prochaine manœuvre du vaisseau est une manœuvre de navigation, elle est effectuée avec un bonus de +10. En outre, il est possible de diminuer la distance entre le vaisseau et sa cible de 1 + 1 par augmentation ou de briser un verrouillage ennemi.

Ciblage système

Type: Tactique

Pré requis: Verrouillage

Durée: instantané

ND: protection de la cible + 10.

Le vaisseau ouvre le feu sur un des systèmes principaux de la cible principale. Calculez les dégâts comme d'habitude, tous ceux qui passent la résistance de la cible ne sont pas infligés à l'intégrité, au lieu de cela, chaque groupe de 5 points de dégât cause un bloc de dommage au système ciblé.

Désengagement, + ne plus être détecté

Type: Navigation

Pré requis: -

Durée: Tant qu'il n'est pas brisé par l'adversaire.

ND: 25 + 10 par ennemi.

Le pilote manœuvre le navire de sorte qu'il puisse échapper à l'ennemi.

Le vaisseau peut soit échapper à la détection de l'ennemi (et alors en profiter pour quitter le champ de bataille à moins qu'il ne soit redétecté entre temps), soit changer de cible principale. Dans les deux cas, le vaisseau subit un malus de -10 à sa prochaine manœuvre de navigation.

Eperonnage

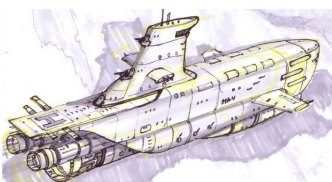
Type: Navigation

Pré requis: distance = bout portant.

Durée: instantané

ND: Protection de la cible (avec d'éventuels bonus et malus en fonction de la différence de taille et de manœuvrabilité entre les deux vaisseaux)

Le pilote dirige le vaisseau droit sur la cible pour l'éperonner. La cible principale et le vaisseau subissent tous deux des dégâts égaux à la force des boucliers plus la moitié de la structure restant à la cible.



Esquive soutenue

Type: Navigation

Pré requis: -

Durée: instantané

ND: 35

Le vaisseau effectue de brutales et complexes évolutions. Cette manœuvre a les mêmes effets que l'esquive avec, en plus, la possibilité d'augmenter ou diminuer la distance entre le vaisseau et la cible principale de 1 par augmentation.

Feu multiarmes

Type: Tactique

Pré requis: Verrouillage

Durée: Instantané

ND: Protection de la cible + 15

Le vaisseau ouvre le feu sur la cible principale avec plusieurs systèmes d'arme (potentiellement tous), on ajoute les pénétrations.

Feu multicibles

Type: Tactique

Pré requis: toutes les cibles à la même distance à 1 incrément prêt.

Durée: Instantané

ND: Protection de la cible principale + 5 par adversaire supplémentaire.

Le système d'arme ouvre le feu sur plusieurs cibles avec un malus de pénétration de 5 cumulatif pour chaque cible au delà de la première (qui est toujours la cible principale).

Manœuvres de Tiers 3

Attaque évasive

Type: Commandement

Pré requis: Esquive ou esquive soutenue

Durée: Spécial

ND: 40

Augmente la distance de 1 et donne un bonus de +15 à la prochaine manœuvre de navigation (valable jusqu'à la prochaine action de la cible). L'officier tactique a droit à un tir gratuit (dans la limite de ses propres actions).



<_octopus 347_>

Attaque rapide

Type: Commandement

Pré requis: le vaisseau doit se rapprocher de sa cible principale de deux incréments en une seule manœuvre.

Durée: instantané

ND: 35

Le vaisseau fonce sur sa cible et la dépasse à toute vitesse, l'arrosant de tirs.

Le vaisseau a droit à une manœuvre multi-armes gratuite (dans la limite des actions de l'officier tactique) et la distance entre le vaisseau et sa cible principale augmente de 2.

Attaque totale

Type: Commandement

Pré requis: verrouillage, alignement de vitesse, distance = bout portant ou distance courte.

Durée: instantané

ND: 45

L'équipage lance le vaisseau dans un enfer de manœuvres de vol totalement démentes et de feu à outrance de toutes ses armes.

Le vaisseau gagne une manœuvre gratuite spéciale: attaque multiarmes multicibles. Cette manœuvre permet de tirer sur plusieurs cibles avec plusieurs systèmes d'arme avec une mécanique similaire aux manœuvres multiarmes et multicibles classiques. Le ND se calcule de la même manière que pour le feu multicibles.

Décélération spatio-temporelle

Type: Commandement

Pré requis: esquive, alignement de vitesse

Durée: spécial

ND: 35

Le vaisseau utilise sa propulsion supra luminique pour freiner à rebours dans l'espace temps.

La protection est augmentée de 10 (par rapport à la cible primaire), la distance entre le vaisseau et la cible primaire augmente de 1, le vaisseau bénéficie des avantages de l'arrêt complet et gagne une manœuvre tactique gratuite.

Immelmann

Type: Commandement

Pré requis: Réduire la distance et esquive soutenue

Durée: spécial

ND: 35

Le vaisseau effectue une version spatiale plus complexe de la boucle d'Immelmann permettant à un vaisseau poursuivi de se retrouver en situation de poursuivant.

Si la prochaine manœuvre des vaisseaux ayant le vaisseau joué comme cible principale est une manœuvre de navigation ou une manœuvre tactique, elle s'effectue avec un malus de 10, de plus la distance entre le vaisseau et sa cible primaire diminue de 1.

Manoeuvre subspatiale

Type: Commandement

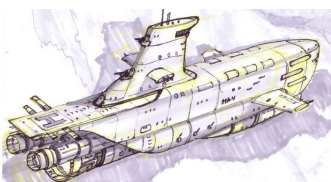
Pré requis: réduire la distance, verrouillage

Durée: instantané

ND: 60

Le vaisseau utilise sa propulsion supra luminique pour modifier légèrement la vitesse de l'écoulement du temps autour de lui.

Le vaisseau obtient un bonus de 10 à sa protection durant tout le tour et gagne une manœuvre tactique gratuite.



53



<_octopus 347_>

Les contributions à Octopus347 (par ordre majoritairement alphabétique)

Alban: Relecteur unique et assidu, toujours aussi motivé et motivant.

Rodolphe et Olivia: Parce que sans Pjs pour betatester et justifier les centaines d'heures nécessaires pour écrire ce genre de choses, la vie est tellement vaine...

Eddy: Correction et amélioration des entraînements de combat, de toute façon je sais que tu ne liras pas ces remerciements, tu t'es arrêté à la partie « armement » de la section « technologies ».

De nombreux auteurs de jeux de rôles: Le UP!System a toujours en grande partie été de la compilation d'idées intéressantes réparties dans plusieurs systèmes. Cela a atteint son apogée avec Octopus347 qui est un vaste pillage organisé et sans trop d'imagination de nombreux autres jeux. Merci donc à tous les gens qui ont écrit Polaris, Star Trek RPG (versions Decipher et Last Unicorn) et le Monde des ténèbres principalement.

Mention spéciale pour les auteurs de Dark Heresy et Fading Suns: des milliers de créateurs de systèmes vous remercient de leur avoir fourni de si brillants exemples de ce qu'il ne faut pas faire!

Pas moi: On ne récompense pas les voleurs!

Moi quand même: Des centaines d'heures vous dis-je!

