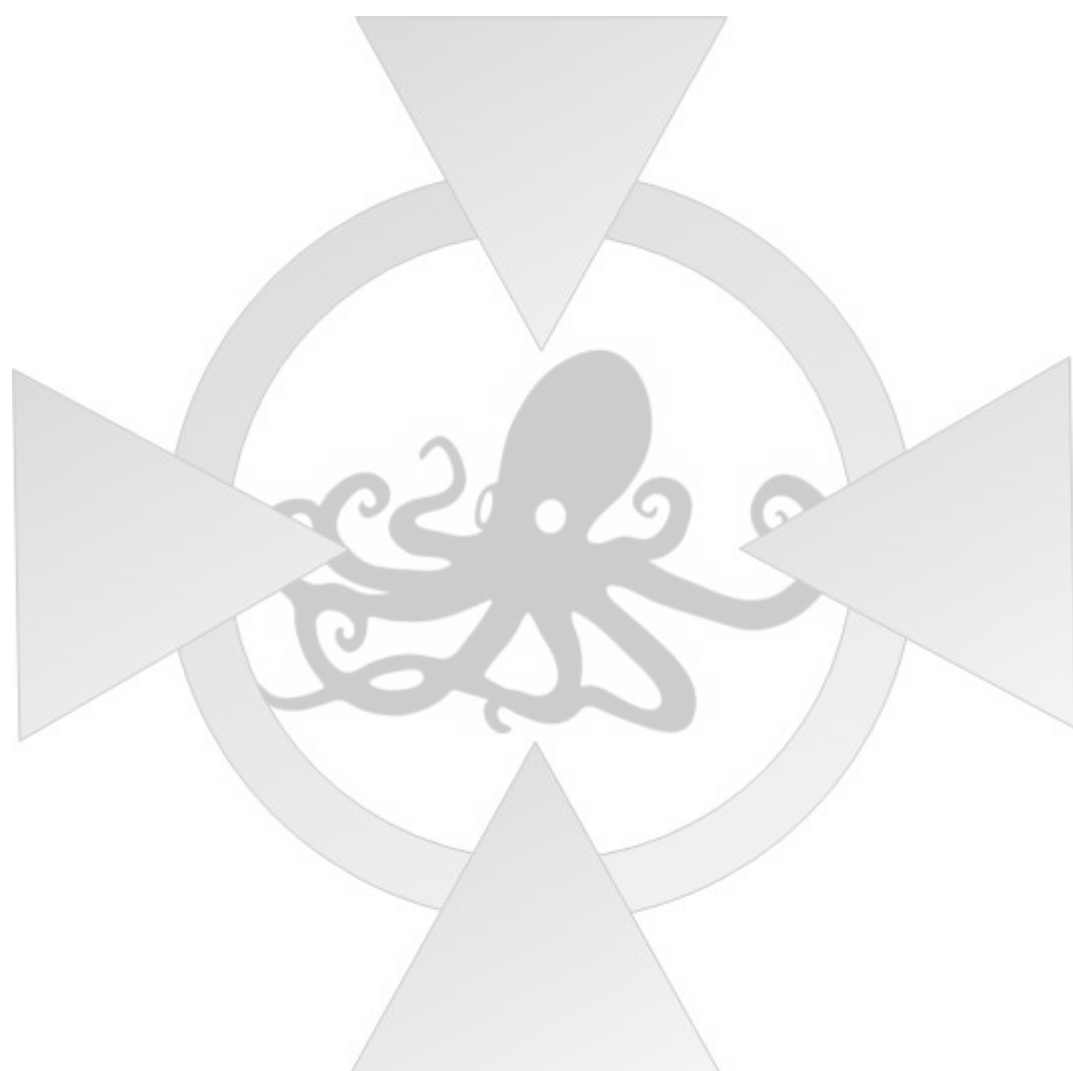


FADING'S UP

Le progrès est mort, nous vivons dans ses cendres





Sommaire

Introduction 2

Règles générales 3

Conversion des attributs des personnages 4

Conversion des jets 5

Langues 5

Matériel et armement 6

Modification des domaines 6

Modification des avantages et désavantages 6

Pouvoirs occultes 9

Les arcanes 10

Mise en oeuvre des pouvoirs 10

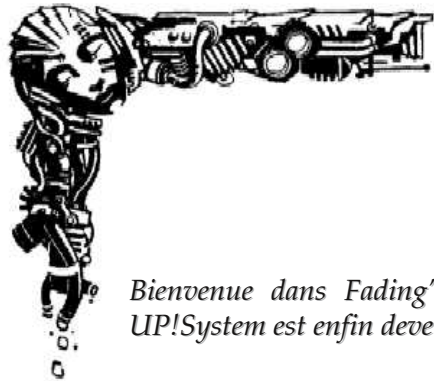
Acquisition et progression 11

L'adversaire 11

Annexe : Feuille Perso 12



UP!System : one system to rule them all



Introduction

Bienvenue dans Fading's UP, après de nombreux efforts cette adaptation de Fading Suns au UP!System est enfin devenue réalité.

L'idée de ce supplément n'est pas de fournir une conversion totale de Fading Suns vers le UP!System. Au contraire, la route empruntée a été celle de la mise en place d'une couche de traduction entre les éléments propres à Fading Suns et les personnages du UP!System. Ainsi l'équipement de Fading Suns est inchangé tout comme le sont la majorité des pouvoirs occultes : en lieu et place de versions UP!System ils sont conservés tels quels mais leurs effets seront convertis en effets équivalents pour les personnages. On gardera par exemple les dégâts des armes de Fading Suns mais, après leur avoir appliqué les armures et autres effets, les dégâts finaux seront convertis en dégâts du UP!System. Ceci revient à supprimer des éléments du UP!System pour les remplacer par ceux venant de Fading Suns.

La raison de ce choix est double : tout d'abord il permet de maintenir l'équilibre et les logiques qui ont présidé à l'élaboration des éléments notoires de Fading Suns. Entre autres, il aurait été difficile de convertir avec précision une épée mono-filament et un pistolet-braguette Decados tout en maintenant précisément les différences entre ces deux objets. La seconde raison est plus prosaïque : il aurait été fastidieux d'énumérer chaque élément de Fading Suns et de le convertir individuellement, sans compter qu'une telle liste aurait nécessité une réactualisation à chaque nouvelle sortie ou découverte d'un supplément non encore exploré.

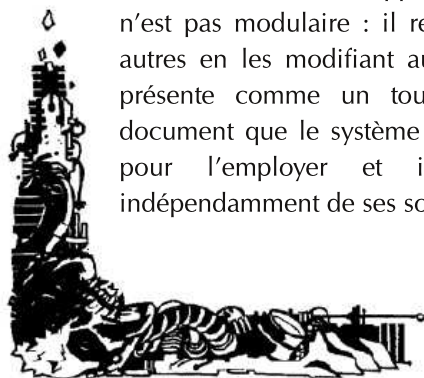
Le résultat est Fading's UP : une hybridation du UP!System et des éléments notables de Fading Suns. Les joueurs peuvent continuer à sélectionner leurs implants cybernétiques, pouvoirs et armes directement dans les suppléments de Fading Suns : Fading's UP se charge de les faire fonctionner tels quels avec leurs personnages UP!System. Contrairement aux suppléments initiaux, celui-ci n'est pas modulaire : il reprend des éléments des autres en les modifiant au cas par cas mais il se présente comme un tout unique. Aucun autre document que le système de base n'est nécessaire pour l'employer et il sera mis à jour indépendamment de ses sources.

Sans plus attendre donc,

ce supplément contient :

- Des **règles générales** permettant de faire fonctionner l'ensemble des détails nécessitant une adaptation pour assurer la compatibilité de base des deux systèmes.
- Des **pouvoirs occultes** qui viendront fournir une superstructure permettant d'accueillir ceux de Fading Suns dans une feuille perso UP!System.

Venez découvrir l'univers de Fading Suns comme vous ne l'avez jamais expérimenté. Arpentez l'empire du Phénix et les monde perdus... sans vous séparer de vos D10.





REGLES GENERALES



Règles générales

Règles générales

Nombre de règles sont nécessaires pour adapter les éléments de l'univers de Fading Suns à l'usage d'un personnage du UP!System. Toutes ces règles de portée générale et aux objectifs divers sont présentées ici en un seul chapitre pour plus de commodité.

Conversion des attributs des personnages

Les règles qui suivent permettent de convertir un personnage conçu avec les règles de Fading Suns en un personnage UP!System. C'est particulièrement utile pour les créatures du bestiaire et les PNJ importants. Dans une moindre mesure ces règles peuvent permettre une recreation de PJ déjà actifs avec les règles originelles. Comme tous les systèmes de conversion celui-ci est forcément imparfait, rien ne peut remplacer la génération propre d'un personnage. Néanmoins ce système s'avère suffisant pour ce pour quoi il a été principalement conçu : permettre d'utiliser la masse importante de personnages et créatures fournie par la gamme Fading Suns.

Note : contrairement à la norme arithmétique, les divisions par deux pour les traits seront arrondies à l'entier inférieur en cas de résultat de la forme "X,5". En effet le système de Fading Suns nécessite des caractéristiques en moyenne plus élevées que celles du UP!System pour le même niveau de résultat et a tendance à créer des personnages qui seraient trop puissants dans le UP!System. L'exemple à la fin de cette section est parlant : messire Singularis aurait deux traits au rang 3 et trois traits au rang 4 si l'on arrondissait au supérieur. D'aucun conviendront que ce serait manifestement trop élevé pour un personnage débutant.

Traits : Les caractéristiques de Fading Suns étant notées sur 10 il suffit de les diviser par deux pour obtenir un trait UP!System. Afin de déterminer quelle caractéristique utiliser, prendre le maximum de *Force* et *Endurance* pour le physique (sauf si grosse différence), *Intelligence* pour le mental, *Dextérité* pour la coordination, *Présence* pour la présence et *Volonté* pour la volonté. Ignorer les caractéristiques *Foi*, *Tech* et *Perception* mais, en cas d'importante disparité entre la *Foi* et la *Volonté* ou l'*Intelligence* et la *Tech* ou la *Perception* (niveau supérieur ou égal au double de la caractéristique non-ignorée), conférer au personnage l'avantage bonus aux jets dans le champ d'application relatif à

la caractéristique ignorée.

Domaines et compétences : les compétences de Fading Suns étant notées sur dix, on les divisera en deux : la première moitié ira abonder le domaine, la deuxième le rang de compétence. En cas d'impair, le point de trop sera adjugé au domaine. Ne pas augmenter plusieurs fois le domaine si plusieurs compétences partagent le même. Les compétences de combat au corps à corps seront dédoublées entre attaque et parade.

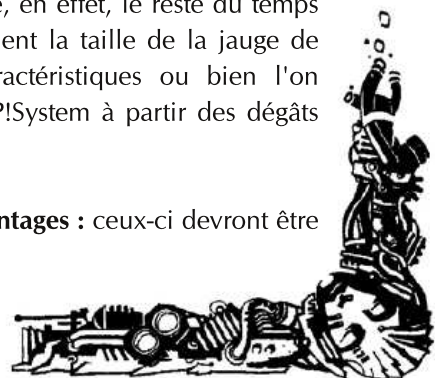
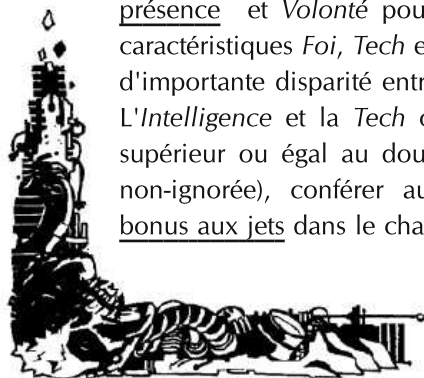
Les compétences gérées par les jets de trait dans le UP!System sont ignorées, c'est le cas par exemple des compétences de connaissance afin de ne pas forcer les joueurs à dépenser des points afin de connaître un minimum leur lieu de naissance et la faction dans laquelle ils ont passé toute leur vie d'adulte, mais aussi des compétences comme self-control ou observation, qui sont gérées par les traits volonté et mental dans le UP!System.

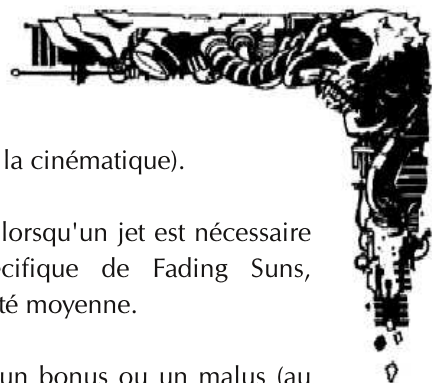
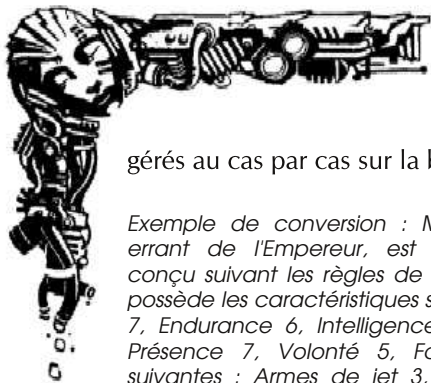
Anima : L'*anima* remplace la *force d'âme*. Mécaniquement on ne reprend pas les effets de Fading Suns mais on utilise les règles normales du UP!System à l'exception du regain : l'*anima* est gagnée de la façon habituelle de Fading Suns (par le sommeil, les événements religieux ou astrologiques etc voir p.98 du guide du joueur).

Défense : tous les modificateurs à la défense issus d'éléments non convertis de Fading Suns sont doublés et appliqués à la défense UP!System.

Vitalité : lorsque cette valeur est explicitement nécessaire on prendra un point de vitalité = une blessure. Cette conversion servira principalement pour le matériel médical qui intervient directement sur les points de vitalité, en effet, le reste du temps on recalculera simplement la taille de la jauge de santé à partir des caractéristiques ou bien l'on générera des dégâts UP!System à partir des dégâts Fading Suns.

Avantages et désavantages : ceux-ci devront être





gérés au cas par cas sur la base de l'équivalence.

sur les statistiques et pas la cinématique).

Exemple de conversion : Messire Singularis, chevalier errant de l'Empereur, est un personnage débutant conçu suivant les règles de Lifepath de Fading Suns et possède les caractéristiques suivantes : Force 7, Dextérité 7, Endurance 6, Intelligence 5, Perception 4, Tech 3, Présence 7, Volonté 5, Foi 6 et les compétences suivantes : Armes de jet 3, Combat à mains nues 4, Connaissances (Phénix, Faction et Planète) 3, Discrétion 3, Influence 7, Observation 4, Vigueur 3, Etiquette 7, self Control 1, survie 3; Mêlée 8, Physique 2, Commandement 7 et Art de la guerre 7.

Son équivalent UPISystem vaut donc :

Physique : 3
Coordination : 3
Mental : 2
Volonté : 2
Présence : 3

Domaine Arts & métiers : 1
Médecine : 1

Domaine Combat au corps à corps : 4
Armes de mêlée (attaque et parade) : 4
Mains nues (attaque et parade) : 2

Domaine Combat à distance : 2
Armes de jet : 1

Domaine Erudition : 4
Stratégie : 3

Domaine Nature : 2
Survie : 1

Domaine Ombres : 2
Furtivité : 1

Domaine Social : 4
Art Oratoire : 3
Etiquette : 3

Ce qui équivaut à 256XP en UPISystem.

Conversion des jets

Incréments et points de victoire : lorsqu'un jet est effectué, les incréments sont multipliés par deux pour obtenir le nombre de points de victoire.

Cette règle est employée partout où les points de victoire sont nécessaires pour les éléments non-convertis de Fading Suns (donc pas pour les dégâts des armes).

Critiques : dans les cas où ceux-ci ont un effet particulier en jeu (comme pour l'éveil de la pulsion et de l'hubris) on équivaldra un fumble au fait de n'obtenir aucun résultat supérieur à 5 sur ses dés et un critique au fait d'obtenir un résultat supérieur ou égal à 50.

Dans tous les autres cas les fumble et critiques sont ignorés (ces concepts sont en contradiction avec le fonctionnement du UPISystem qui est basé

Difficultés des jets : lorsqu'un jet est nécessaire pour un élément spécifique de Fading Suns, effectuer un jet à difficulté moyenne.

Bonus et malus : Si un bonus ou un malus (au seuil, dans le système de fading suns) est indiqué (par un matériel ou un pouvoir par exemple), le multiplier par deux et l'affecter au score obtenu sur le jet de compétence ou de trait concerné.

Jets de traits : Les jets de Fading Suns s'effectuant avec une compétence représentée par un jet de trait dans le UPISystem s'effectuent tout simplement sous la forme d'un jet de trait à difficulté moyenne. Par exemple résister à un effet de psyché ou méditer pour regagner de l'anima sont des jets simples de volonté dans le UPISystem.

Autres effets : on utilisera simplement la règle Fading Suns idoine en convertissant les effets via les autres règles génériques de ce chapitre. Par exemple les dégâts des radiations seront traités comme des dégâts classiques à convertir.

Langues

Le tableau ci-dessous indique le coût en XP des langues de l'univers de Fading Suns :

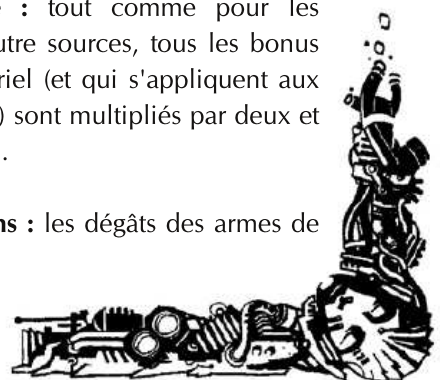
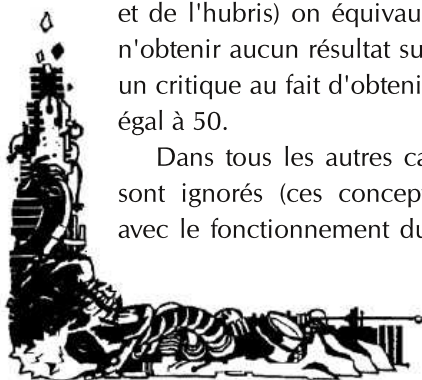
LANGUE	COUT
Teyrien	2
Technoteyrien	2
Latin	3
Langue barbare	3
Code scriver	4
Langue gracieuse	4
Xenolangue	5

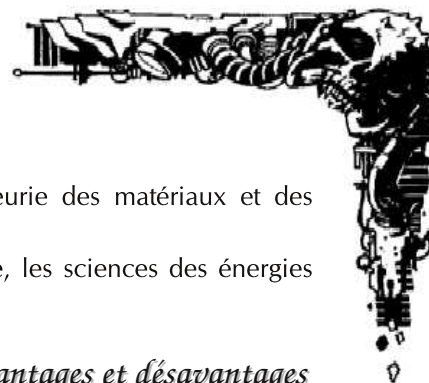
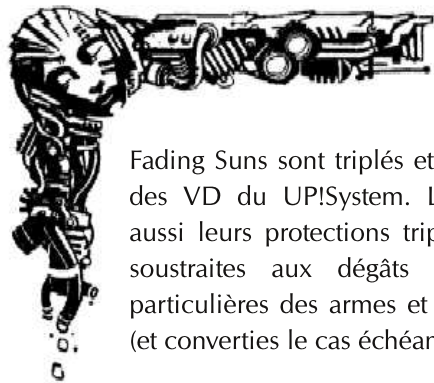
Lingua Franca : Le *Teyrien* est la lingua franca de l'Empire du Phénix. Ne pas la connaître est un grave handicap. Elle est parlée par les personnages humains à la création mais les aliens doivent l'apprendre.

Matériel et armement

Assistance et gêne : tout comme pour les modificateurs issus d'autre sources, tous les bonus et malus issus du matériel (et qui s'appliquent aux seuils dans Fading Suns) sont multipliés par deux et affectés au score obtenu.

Dégâts et protections : les dégâts des armes de





Fading Suns sont triplés et considérés alors comme des VD du UP!System. Les armures voient elles aussi leurs protections triplées et sont simplement soustraites aux dégâts infligés. Les propriétés particulières des armes et armures sont conservées (et converties le cas échéant).

Incompatibilité cybernétique : seule règle nécessaire à l'utilisation de la cybernétique (les autres demeurant identiques). Le maximum d'*incompatibilité* se calculera en multipliant le rang de *volonté* par 6.

Initiative : lorsqu'une armure ou arme admet un modificateur d'initiative on le traite suivant la règle des bonus d'init du UP!System.

Mains nues : on utilisera les règles standard du UP!System.

Modificateur de portée des armes : on utilisera pour définir les portées longues et courtes les couples de portées définies dans Fading Suns.

Rafales : On utilise les règles du UP!System.

Modification des domaines

On ajoute les domaines et compétences optionnels pour la science-fiction du UP!System. Avec les exceptions suivantes :

Opérations : la compétence *armure mécanisée* ne sera pas employée.

Pilotage : les compétences sont renommées en : *aérodynes*, *éthérodynes*, *hydradynes* et *terradynes* pour les véhicules respectivement aériens, spatiaux, marins et terrestres.

Sciences : ce domaine n'est pas repris. Il est remplacé par le domaine suivant : Technorédemption : comprenant les savoirs tels que codifiés par l'ordre suprême des ingénieurs :

Biotech : biologie, biochimie, génétique et xenosciences.

Cybertech : l'application de l'électronique et de la micromécanique, permet de concevoir des systèmes de sécurité, des implants mais contribue aussi à la robotique et à la conception de machines pensantes.

Geotech : la science planétaire de la météorologie à la terraformation en passant par la

géologie.

Mecatech : l'ingénierie des matériaux et des machineries.

Physitech : la chimie, les sciences des énergies et du mouvement.

Modification des avantages et désavantages

Il est nécessaire d'ajouter les avantages permettant de créer un personnage de Fading Suns. Ces avantages sont principalement sociaux : statut et possessions.

Tous les autres avantages peuvent être émulés à partir de ceux du UP!System qui sont moins nombreux mais plus généraux : au lieu d'avoir des dizaines d'avantages spécialisés le UP!System propose une liste réduite mais polyvalente où le joueur peut "acheter le système" et déterminer lui-même le roleplay qui ira avec.

Ajouts : sont ajoutés tous les avantages de Fading Suns des sections *possessions* (qui remplacent l'avantage *économies* du UP!System), *artefacts*, *richesses* et *statuts* (p.145-150 du guide du joueur) au coût du double en XP des points de création de Fading Suns.

Suggestion sur l'utilisation des avantages et désavantages classiques : la plupart de ceux de Fading Suns peuvent être émulés aisément. Voici quelques suggestions :

Honte : permet d'émuler *éducation Alien*, *famille infâme*, *issu des mondes perdus*, *excommunication*, *brebis galeuse*, *barbare*, *bâtard*, *déchu de la grâce*, *marqué d'infâmie* et *stigmaté* (pour les plus graves ce dernier peut être combiné avec *secret*).

Adversité : remplace *hors la loi*, *serf échappé* et *esclave échappé*.

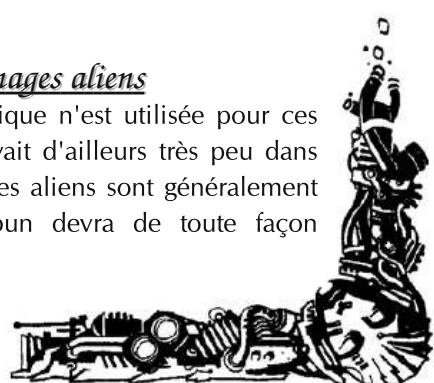
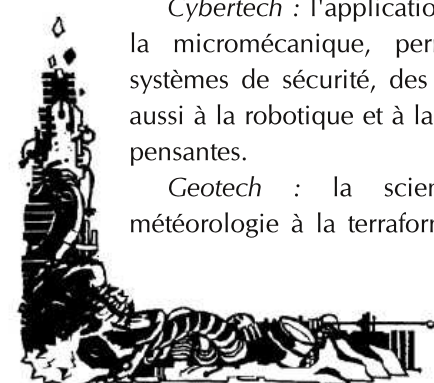
Obligation : permet de simuler *vœu de vassalité*.

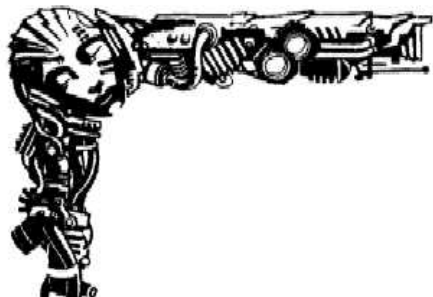
Code d'honneur : se substitue aux *vœux*.

Appartenance : va représenter le fait d'être apparenté à un puissant noble sans pour autant être soit même titré (ex : troisième fils d'un comte ; ses frères pourront hériter mais lui-même restera chevalier).

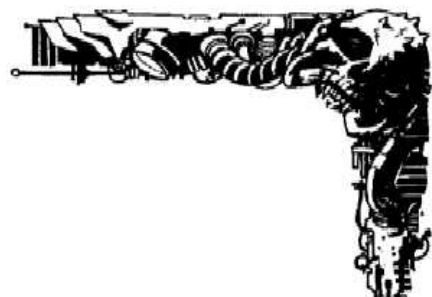
Personnages aliens

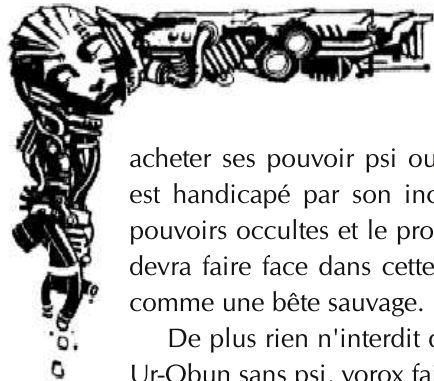
Aucune règle spécifique n'est utilisée pour ces personnages. Il y en avait d'ailleurs très peu dans Fading Suns de base. Les aliens sont généralement équilibrés : un Ur-Obun devra de toute façon





FADING SUNS





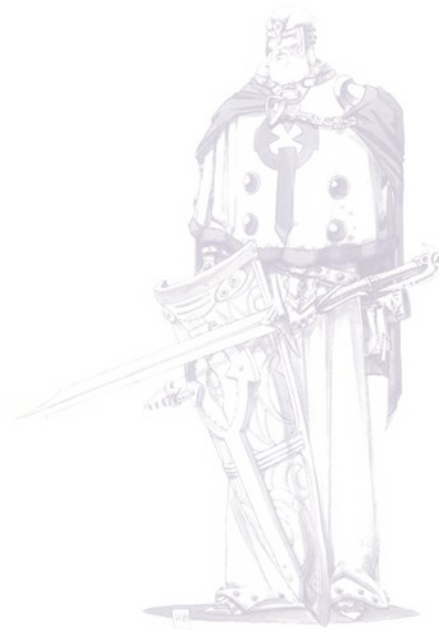
FADING SUNS



acheter ses pouvoir psi ou sa théurgie et un Vorox est handicapé par son incapacité à développer des pouvoirs occultes et le profond ostracisme auquel il devra faire face dans cette société qui le considère comme une bête sauvage.

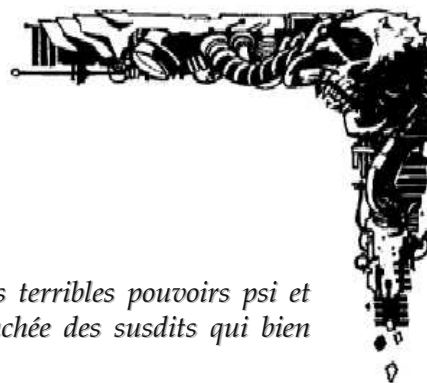
De plus rien n'interdit de jouer des handicapés :
Ur-Obun sans psi, vorox faible etc.

Règles générales





POUVOIRS OCCULTES



Pouvoirs occultes

Pouvoirs occultes

Il est des puissances qui échappent au lot du commun. Parmi celles-ci les terribles pouvoirs psi et merveilles de la théurgie. Mais tout pouvoir à un prix et c'est la face cachée des susdits qui bien souvent cause la perte de leurs pratiquants.

L'essentiel du système de Fading Suns est ici maintenu : les occultistes utilisent les mêmes composantes, dépensent les mêmes valeurs d'anima et sont soumis aux mêmes règles pour les distances et durée. Les modifications portent principalement sur les caractéristiques utilisées et les types de jets effectués.

Les Arcanes

Les traits employés par un occultiste sont dénommés arcanes. Ces arcanes ne sont pas accessibles aux personnages n'ayant pas acheté un avantage spécial permettant de leur affecter de l'XP (voir plus loin). Les arcanes diffèrent selon le type de pouvoir occulte détenu par le personnage.

Psi : l'arcane est le trait psi. Il est désormais noté sur 5 comme les autres traits du UP!System.

Théurgie : l'arcane est la théurgie, de même noté désormais sur 5.

Mise en œuvre des pouvoirs

Anima : un occultiste peut produire de l'anima via ses jauges internes. Tant que de l'anima est disponible dans sa jauge, c'est ici que sont pris les points. Lorsqu'il n'y plus d'anima, elle va être créée depuis la *jauge de fatigue* (ajoutant uncommotion) si le personnage emploie un effet dont le rang est inférieur ou égal au double de son arcane et depuis la *jauge de santé* sinon (ajoutant une blessure). Ceci représente plus finement la façon dont les pouvoirs occultes fonctionnent : au début un personnage peut compter sur son énergie intrinsèque puis il commence à devoir puiser dans ses réserves. Si il reste raisonnable le drain sera sous la forme d'une puissante fatigue pouvant le conduire au coma si il va trop loin. Mais si il tente de manipuler des énergies qui le dépassent, alors le drain deviendra physique et dévorera son corps pour nourrir les effets nés de son outrecuidance.

En plus du coût d'activation de l'anima peut être employée pour servir de bonus au jet. Elle peut dans ce cas précis là aussi être générée depuis une jauge interne.

Exemple : Jalina tente d'espionner un inquisiteur. Il lui reste un point d'anima. Elle déclenche donc sans problème particulier son pouvoir de psyché de niveau 1

intuition afin de lire les émotions de l'inquisiteur. Apercevant un autre psionique de sa loge, elle tente de lui communiquer sa présence via son pouvoir de niveau 2 émotion. Comme son psi est de 1 (il permet donc de contrôler des pouvoirs jusqu'au niveau 2 sans subir de drain physique) et que sa jauge d'anima est vide, l'anima est générée via une commotion. Jalina subit instantanément une forte impression de fatigue sans pour autant être abattue. Mais lorsque l'inquisiteur la regarde dans les yeux elle panique et tente instinctivement de lire ses pensées superficielles via son pouvoir de niveau 3 vision mentale. N'ayant toujours pas d'anima mais utilisant un pouvoir hors de sa maîtrise normale, Jalina subit une blessure tandis que son corps brûle pour nourrir l'effet psi. Elle accepte d'en subir une deuxième afin d'ajouter un dé lancé et gardé à ce jet difficile pour elle vu son maigre rang de psi.

Déclencher un effet : le jet est effectué avec la compétence occultisme en usant de l'arcane idoine comme trait. Le ND est moyen en situation parfaitement contrôlée, difficile en situation de stress modéré (combat, colère, douleur etc) et très difficile en situation de stress intense (traqué, blessé, rage furieuse etc). Les bonus et malus habituels de Fading Suns sont employés (reliques, accoutrements sacerdotaux etc) avec la règle habituelle de conversion de ceux-ci (voir partie « règles générales »).

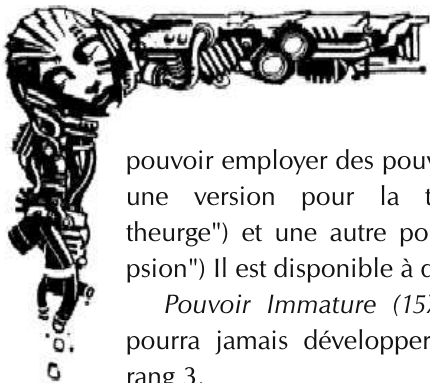
Résister à un effet : Lorsque le pouvoir admet un jet de résistance. Celui-ci est représenté par un nombre d'incrémentes à obtenir sur le jet d'activation égal au rang de la cible dans le trait idoine.

Exemple : l'inquisiteur possède un rang 3 en volonté ce qui force Jalina à obtenir trois incréments sur son jet. Elle y parvient et peut donc lire ses pensées superficielles. L'inquisiteur ne soupçonnait en fait rien, mais le drain physique dont elle souffre désormais et qui fait perler le sang à sa bouche va certainement attirer son attention.

Acquisition et progression

Apprentissage occulte : un personnage doit d'abord acheter cet avantage spécial avant de





pouvoir employer des pouvoirs occultes. Il en existe une version pour la théurgie ("Apprentissage theurges") et une autre pour le Psi ("Apprentissage psion") Il est disponible à deux niveaux de coût :

Pouvoir Immature (15XP) : Le personnage ne pourra jamais développer son arcane au-delà du rang 3.

Pouvoir Mature (20XP) : Le personnage n'a pas de limite autre que celles habituelles sur les traits pour son arcane.

Une fois acquise, une arcane commence au rang 1 et progresse au même coût qu'un trait.

Exemple : Jalina a dû payer 20XP pour avoir accès sans limite au trait psi. Elle ne peut pas augmenter son rang de theurgie sans acheter un deuxième fois l'avantage. Son psi commence au rang 1 dès l'achat de l'avantage, si elle souhaite augmenter son psi au rang 2 elle devra payer 10XP.

Apprentissage des pouvoirs : posséder une arcane ne donne aucun pouvoir, ceux-ci doivent être acquis séparément au prix du *double* en XP du niveau du pouvoir. Il n'y aucune limite au nombre ou au niveau des pouvoirs possédés, un personnage pouvant très bien lancer des pouvoirs d'un niveau très supérieur à ses capacités, sous peine d'un possible drain physique. La seule limitation est qu'un pouvoir psi (pas un rituel de théurgie) ne peut être acheté que si un autre pouvoir de la même voie et d'un niveau immédiatement inférieur est possédé.

L'adversaire

Les theurges font face aux noirceurs de l'hubris là où les sauvages pulsions guettent les psions. Le fonctionnement de ces adversaires est quasi-inchangé sauf sur les points suivants :

- Les adversaires sont rééchelonnés sur 5 et non plus sur 10. Conséquemment un rang d'hubris de 1 cause les effets d'hubris de niveau 1 et 2.
- La compétence employée par la pulsion est toujours occultisme.
- On ne gagne jamais plus d'un rang d'hubris ou de pulsion quel que soit le niveau du péché.





NOM			
JOUEUR	GENRE	CHEVEUX	ÂGE
ALLIANCE	ESPECE	YEUX	TAILLE
TITRE PRINCIPAL	PLANETE NATALE	PEAU	POIDS

TRAIT	RANG	CARACS DERIVEES	LANGUE	L/E	/		
Physique	OOOOO OO	Vitesse :			TYPE DE BOUCLIER	PUISSANCE	CHARGES
Coordination	OOOOO OO	Poids portable :			OOOOO	OOOOO	OOOOO
Mental	OOOOO OO	Poids trainé :			OOOOO	OOOOO	OOOOO
Volonté	OOOOO OO	Vitesse de base :			/		
Présence	OOOOO OO	Vitesse de sprint :			TYPE DE BOUCLIER	PUISSANCE	CHARGES
					OOOOO	OOOOO	OOOOO
					OOOOO	OOOOO	OOOOO

COMPETENCE		RANG	SPECIALISATIONS
Analyse	Empathie	OOOOO OO	
	Investigation	OOOOO OO	
	Politique	OOOOO OO	
Arts et Métiers	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
Arts Physiques	Acrobatie	OOOOO OO	
	Athlétisme	OOOOO OO	
	Équitation	OOOOO OO	
Combat au corps à corps	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
Combat à distance	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
	.	OOOOO OO	
Erudition	Culture	OOOOO OO	
	Occultisme	OOOOO OO	
	Sciences sociales	OOOOO OO	
	Stratégie	OOOOO OO	
Ombres	Furtivité	OOOOO OO	
	Larcin	OOOOO OO	
	Sécurité	OOOOO OO	
Nature	Pièger	OOOOO OO	
	Pister	OOOOO OO	
	Survie	OOOOO OO	
Social	Art Oratoire	OOOOO OO	
	Étiquette	OOOOO OO	
	Séduction	OOOOO OO	
	Subterfuge	OOOOO OO	

Dégâts choc : _____

← OOOOOOOOOOOOOOOOOOO Anima

Fatigue OOOOOOOOOOOOOOOOOOO →

Santé OOOOOOOOOOOOOOOOOOO →

← OOOOOOOOOOOOOOOOOOO Initiative

Dégâts physiques : _____

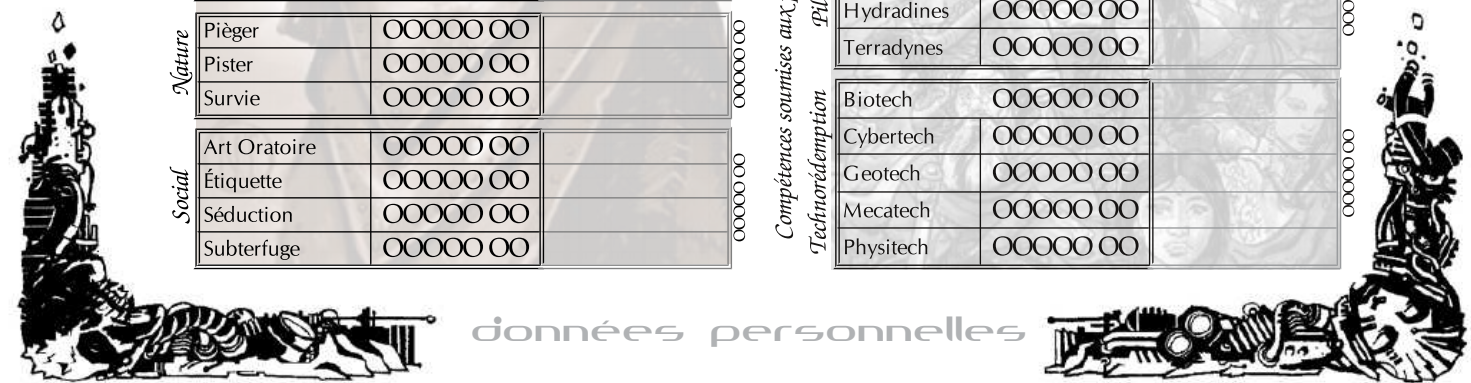
FACTEUR	EFFET DE STATUT

XP DISPONIBLES

XP DEPENSES

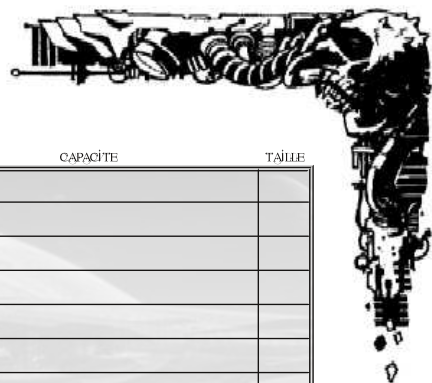
HERALDIQUE PERSONNELLE

COMPETENCE		RANG	SPECIALISATIONS
Opérations	Outils	OOOOO OO	
	Systèmes	OOOOO OO	
	Tir assisté	OOOOO OO	
Pilote	Aérodynes	OOOOO OO	
	Éthérodynes	OOOOO OO	
	Hydradynes	OOOOO OO	
	Terradynes	OOOOO OO	
Technorédemption	Biotech	OOOOO OO	
	Cybertech	OOOOO OO	
	Geotech	OOOOO OO	
	Mecattech	OOOOO OO	
	Physitech	OOOOO OO	





FADING SUNS



POSSESSION	CAPACITÉ	TAILLE

POSSESSION	CAPACITÉ	TAILLE

TITRES, COMMISSIONS, CHARGES, CHARTES ET HONNEURS	INVESTISSEMENTS	REVENUS	LIQUIDITES ET BIENS ACTUELS

AVANTAGE	EFFETS

DESAVANTAGE	EFFETS

CONTACT	NATURE DE LA RELATION

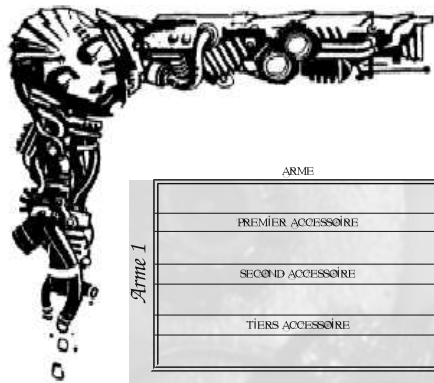
Entraînement :	000
Attaque	00000 00
.	00000 00
.	00000 00
.	00000 00

CAPACITÉ	EFFET

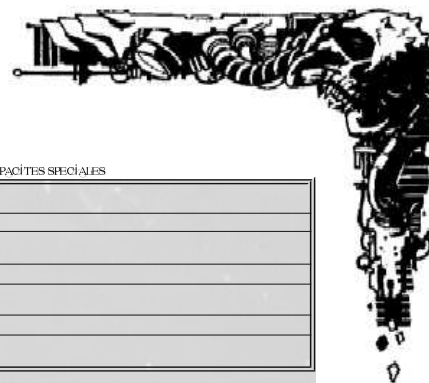
Entraînement :	000
Attaque	00000 00
.	00000 00
.	00000 00
.	00000 00

CAPACITÉ	EFFET





FADING SUNS



Arme 1

ARME	SEUIL	DÉGATS	FORCE MIN. OU PORTÉE	CAPACITÉ	CADENCE DE TIR	TAILLE	CAPACITÉS SPÉCIALES
PREMIER ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
SECOND ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
TIERS ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES

Arme 2

ARME	SEUIL	DÉGATS	FORCE MIN. OU PORTÉE	CAPACITÉ	CADENCE DE TIR	TAILLE	CAPACITÉS SPÉCIALES
PREMIER ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
SECOND ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
TIERS ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES

Arme 3

ARME	SEUIL	DÉGATS	FORCE MIN. OU PORTÉE	CAPACITÉ	CADENCE DE TIR	TAILLE	CAPACITÉS SPÉCIALES
PREMIER ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
SECOND ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
TIERS ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES

Arme 4

ARME	SEUIL	DÉGATS	FORCE MIN. OU PORTÉE	CAPACITÉ	CADENCE DE TIR	TAILLE	CAPACITÉS SPÉCIALES
PREMIER ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
SECOND ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
TIERS ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES

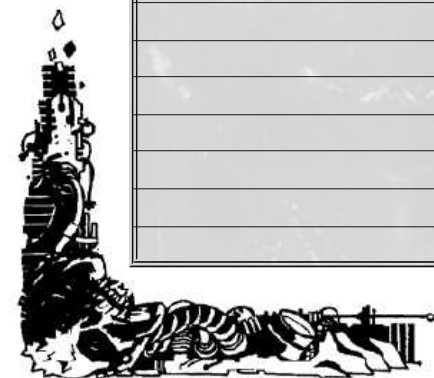
Arme 5

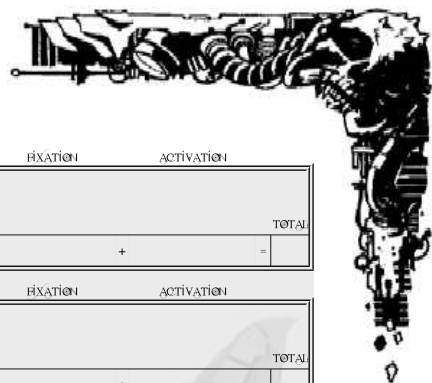
ARME	SEUIL	DÉGATS	FORCE MIN. OU PORTÉE	CAPACITÉ	CADENCE DE TIR	TAILLE	CAPACITÉS SPÉCIALES
PREMIER ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
SECOND ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
TIERS ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES

Arme 6

ARME	SEUIL	DÉGATS	FORCE MIN. OU PORTÉE	CAPACITÉ	CADENCE DE TIR	TAILLE	CAPACITÉS SPÉCIALES
PREMIER ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
SECOND ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES
TIERS ACCESSOIRE							CAPACITÉS ADDITIONNELLES

ARMURE	PROT.	CAPACITÉS SPÉCIALES





	IMPLANT	ALIMENTATION	VISIBILITE	MATERIEL	QUALITE	FIXATION	ACTIVATION	
TYPES								TOTAL
incomp		+	+	+	+	+	+	=
	IMPLANT	ALIMENTATION	VISIBILITE	MATERIEL	QUALITE	FIXATION	ACTIVATION	
TYPES								TOTAL
incomp		+	+	+	+	+	+	=
	IMPLANT	ALIMENTATION	VISIBILITE	MATERIEL	QUALITE	FIXATION	ACTIVATION	
TYPES								TOTAL
incomp		+	+	+	+	+	+	=
	IMPLANT	ALIMENTATION	VISIBILITE	MATERIEL	QUALITE	FIXATION	ACTIVATION	
TYPES								TOTAL
incomp		+	+	+	+	+	+	=
	IMPLANT	ALIMENTATION	VISIBILITE	MATERIEL	QUALITE	FIXATION	ACTIVATION	
TYPES								TOTAL
incomp		+	+	+	+	+	+	=
	IMPLANT	ALIMENTATION	VISIBILITE	MATERIEL	QUALITE	FIXATION	ACTIVATION	
TYPES								TOTAL
incomp		+	+	+	+	+	+	=

Psi



Théurgie



Pulsion



Hubris

[illegible]

Par édit impérial

Sont chaleureusement remerciés :

Messires Alban, Boris, Micky et Nico : pour ne pas avoir laissé leur sens de l'esthétique prendre le pas sur leur bon sens et avoir su résister aux versions initiales de ce document et contribué ainsi au perfectionnement d'iceluy pour la plus grande gloire de l'Empire.

Messire(s?) Eddy&Adrien (une enquête de l'Oeil Impérial permettra d'établir plus précisément s'il s'agit d'un ou de deux individus) : pour avoir sauvagement mis à la torture le système jusqu'à ce qu'il couine en implorant la pitié... qui lui fut refusée. L'on dit qu'il erre désormais à demi-nu par les terres de la frange extérieure des mondes connus en machônant une chaussette sale et en délirant sur les coûts en XP des pouvoirs occultes et les ND de ceux-ci.

Qu'il soit su et connu à travers nos impériaux domaines que les louanges d'iceux devront être chantées après les cantiques des mâtines de chaque cathédrale de nos mondes et ce, jusqu'à ce que notre impériale volonté en décide autrement.