

MANUEL GALACTIQUE

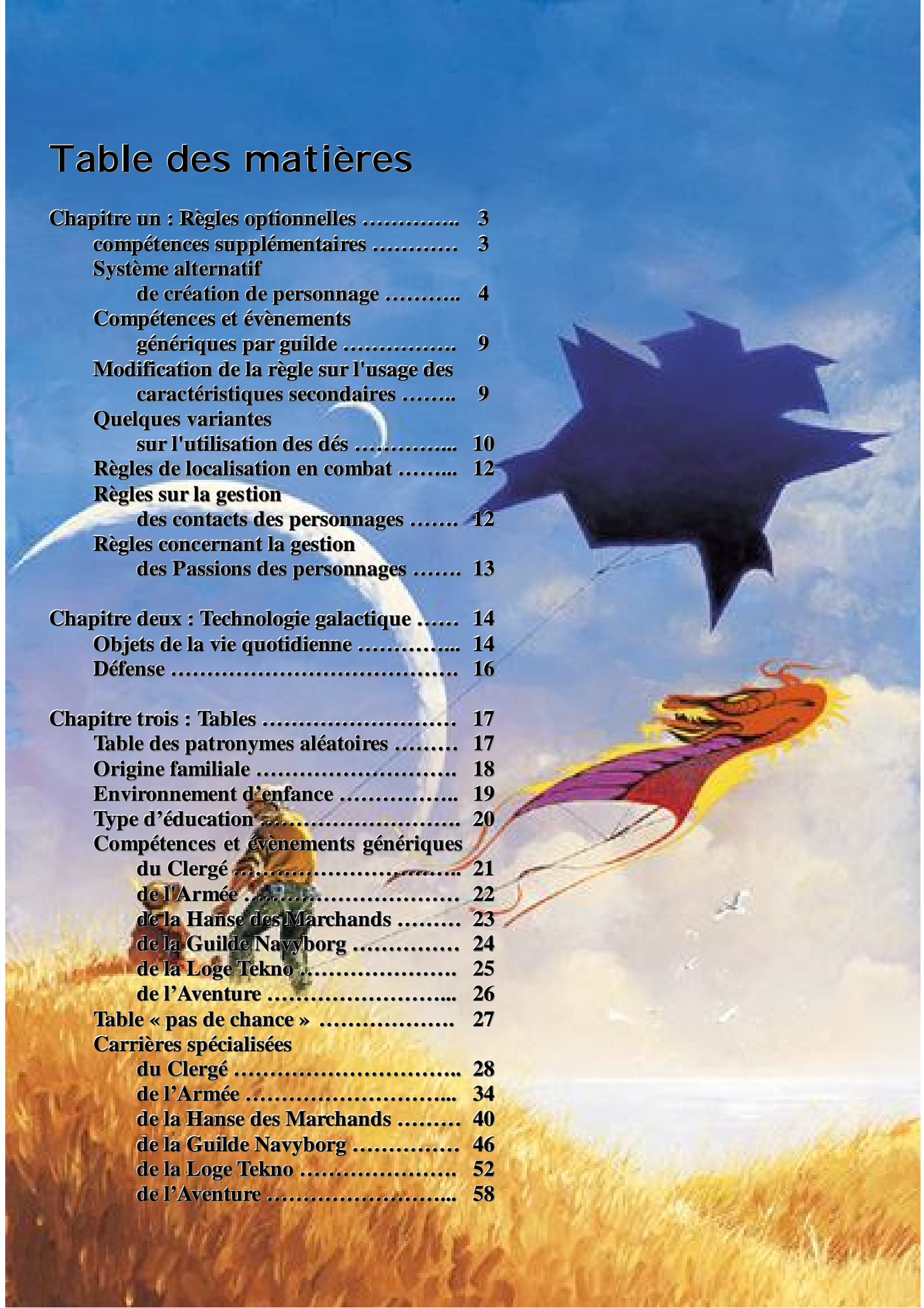
Volume 1

**EMPIRE
GALACTIQUE**

Règles
optionnelles

Table des matières

Chapitre un : Règles optionnelles	3
compétences supplémentaires	3
Système alternatif	
de création de personnage	4
Compétences et évènements	
génériques par guilde	9
Modification de la règle sur l'usage des	
caractéristiques secondaires	9
Quelques variantes	
sur l'utilisation des dés	10
Règles de localisation en combat	12
Règles sur la gestion	
des contacts des personnages	12
Règles concernant la gestion	
des Passions des personnages	13
Chapitre deux : Technologie galactique	14
Objets de la vie quotidienne	14
Défense	16
Chapitre trois : Tables	17
Table des patronymes aléatoires	17
Origine familiale	18
Environnement d'enfance	19
Type d'éducation	20
Compétences et évènements génériques	
du Clergé	21
de l'Armée	22
de la Hanse des Marchands	23
de la Guilde Navyborg	24
de la Loge Tekno	25
de l'Aventure	26
Table « pas de chance »	27
Carrières spécialisées	
du Clergé	28
de l'Armée	34
de la Hanse des Marchands	40
de la Guilde Navyborg	46
de la Loge Tekno	52
de l'Aventure	58





1

Règles optionnelles



Compétences supplémentaires

Arts ☆☆☆

La maîtrise de cette compétence dénote chez le personnage qui la possède un talent artistique certain. Celui-ci peut être purement théorique : connaissance de l'histoire de l'art Panzanopède, appréciation esthétique d'une œuvre plastique selon les critères différents de 1000 mondes... Il peut tout autant être pratique : faire de belles rimes à la façon du poète Malachite PoYi, sculpter le bois souple de la planète Lorien... Le plus souvent, cette compétence sera le mélange de la connaissance et du savoir-faire en matière artistique.

Dans tous les cas, il ne faut pas oublier de distinguer les formes d'arts (poésie, arts plastiques, composition musicale...) des spectacles artistiques qui sont eux représentés par la compétence Performance.

Banques de données ○○○

La Toile permet l'accès à des milliers et des milliers de banques de données les plus disparates : commerciales, administratives, scientifiques... Le tout représente un volume d'informations véritablement effrayant ! Cette compétence permet donc à l'utilisateur de s'y retrouver parmi toutes ces banques, de savoir laquelle consulter pour quel besoin. Elle permet aussi d'y trouver rapidement l'information voulue. En aucun cas cette compétence facilite l'accès aux banques de données confidentielles ! Seules les bases de données publiques (souvent payantes) sont concernées : cela fait tout de même un volume considérable d'informations...

En termes de jeu, un jet réussit avec cette compétence conduira le MJ à donner l'information recherchée par le joueur (si elle existe !) et à moduler la durée et le coût de la consultation des banques (cf. Encyclo. II, p. 23).

Biotechnologies ○○○

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, cette compétence comprend non seulement la connaissance des technologies de manipulation de la vie (ingénierie génétique, clonage, régénération de membre...) mais aussi le savoir fondamental sur la génétique et le fonctionnement du vivant. En pratique, cette compétence n'a pas beaucoup d'applications... à moins de posséder d'imposants et coûteux laboratoires. Toutefois, son utilisation est requise pour comprendre ou connaître toute information en lien avec ces questions.



Composition ○○○

La maîtrise de cette compétence permet de surmonter sans problème la fameuse « angoisse de la feuille blanche ». En effet, ce talent regroupe l'ensemble des techniques permettant de bâtir un récit ou un discours que ce soit dans le but d'écrire un article de presse, de réaliser un documentaire TriD ou de découper en couplets une chanson.

En termes de jeu, une production, écrite ou orale, réalisée avec un jet réussi

Criminologie ○○○

Cette compétence assez inusuelle englobe tout ce qui touche aux techniques permettant la résolution des crimes et délits. Relevé d'empreintes diverses, fouille méthodique, connaissance des habitudes les plus courantes des criminels... en fait, les techniques réellement mises en œuvre dépendant beaucoup du NT de la planète sur laquelle le personnage opère. Bien sûr, cette compétence ne recoupe pas Interrogatoire ou Psychologie Universelle : tout ce qui concerne les relations humaines avec les suspects ou les témoins n'est pas couvert par cette compétence.

En termes de jeu, un jet réussi avec cette compétence conduira le MJ à donner des informations pouvant être relevées sur une scène de crime ou les lieux d'un délit. Le joueur peut aussi l'utiliser pour se renseigner sur les milieux criminels.

Loi universelle ○



Cette compétence reflète la connaissance du droit galactique. Les grandes lignes de ce droit ainsi que le fonctionnement de la justice sont mémorisés. Dans les détails, le PJ sait compiler au plus vite le Digeste ou le Cosmob (cf. Encyclo. II, p. 8) pour retrouver au plus vite l'alinéa nécessaire. Cette compétence permet également de se familiariser au plus vite avec le droit local. Enfin, un personnage pourra utiliser cette compétence pour bâtir son argumentation lors d'une accusation ou d'une défense portée devant la justice.

Performance ☆○○

Cette compétence englobe tous les talents qui consistent à se produire devant un public... en restant crédible aux yeux de celui-ci ! Selon les personnages, cette compétence peut donc couvrir des formes d'expression complètement différentes : chant, danse, jouer d'un instrument de musique, jouer la comédie, défilé sur un podium, présenter une émission TriD... En fait, toutes les formes de divertissement vivant, se produisant donc devant un public, sont ici concernées.

Il faut noter qu'en plus de l'aptitude technique mise en jeu (chanter juste, savoir jouer de la guitare à 36 cordes de la planète Harmonie...), cette compétence représente aussi la capacité plus indéfinissable du performeur à capter son public.

Prothèse Medik ○○○

Cette compétence est l'exact équivalent de la Prothèse Répar (cf. EG LdR, p. 16) pour les Teknos soucieux de la santé d'autrui. Le bras gauche du PJ est remplacé par une prothèse cybernétique contenant tout le nécessaire pour effectuer un diagnostic médical, des soins d'urgence, de petites opérations chirurgicales... La possession de cette compétence au niveau 1 permet de se passer de trousse de secours. Pour le matériel plus sophistiqué, cela dépend du niveau de la compétence qui représente aussi les diverses options et extensions de la prothèse. Le MJ pourra par exemple faire tirer un jet de Chance/Prothèse Medik pour déterminer si tel ou tel accessoire s'y trouve bien en ajustant le nombre de dés à la rareté de celui-ci. Enfin, un jet réussi dans cette compétence permet aussi d'améliorer le résultat ou la rapidité des soins prodigués avec son aide.

Survie ○○○

Grâce à cette compétence le PJ sait se débrouiller pour maintenir en vie lui-même et son groupe... quelque soit l'équipement dont il dispose ! En effet, entraîné à se servir des équipements de survie de tous les NT, il sait aussi bien organiser un abri Antigrav, tirer les conséquences sur la survie des données fournies par des détecteurs divers... que faire un feu avec briquet à silex ou un igloo. Bref, le PJ est un vrai baroudeur jamais pris au dépourvu.

A noter que cette compétence inclut les principes de premiers soins qui ne permettent pas bien sûr de se passer de la compétence Médecine mais suffisent tout de même à stabiliser l'état d'un blessé en désinfectant une plaie ou faisant un garrot évitant une hémorragie.

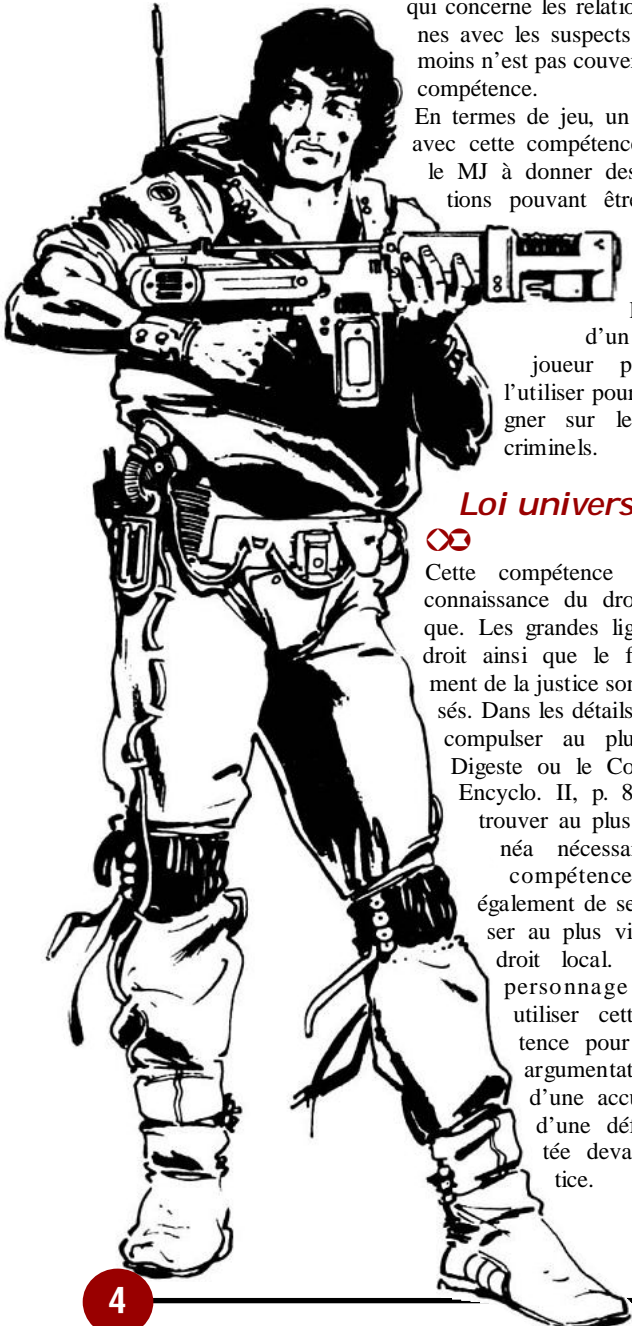
Théologie ○○○

Grâce à cette compétence, le PJ connaît les principales religions de l'Empire Galactique : doctrine, liturgie, clergé... D'une manière plus générale, un PJ théologien peut facilement appréhender le type de religion et le fonctionnement du sentiment religieux au sein de n'importe quelle civilisation qu'il découvre.

Système alternatif de création de personnage

Cette proposition de système de création de personnages alternatif a pour but de régler deux problèmes posés par le système présenté dans la seconde édition révisée et développée d'*Empire Galactique*.

Le premier problème vient du caractère absolument trop aléa-





toire de cette création : toutes les possibilités de choix du joueur quant aux capacités de son alter ego (son niveau dans les caractéristiques, les compétences qu'il va pouvoir apprendre... voire la guilde à laquelle il va appartenir !) sont soumis à des jets de dés. Cela a deux travers : d'une part, les personnages sont très déséquilibrés selon que vous ayez eu ou non de la chance aux dés (ainsi, le total des points de caractéristiques d'un personnage débutant peut varier de 36 à ... 66 !) ; d'autre part, le personnage obtenu peut être très éloigné des desiderata du joueur, d'où des frustrations légitimes nuisant au plaisir du jeu. C'est en fait un des rares points sur lesquels *Empire Galactique* s'avère réellement daté : depuis le milieu des années 1980, les joueurs ne créent plus guère leurs personnages à coups de dés mais apprécient de choisir avec minutie les talents de leurs incarnations.

Le second problème provient de l'histoire éditoriale du jeu. Le découpage un peu artificiel des règles entres règles « de base » et règles « avancées » a débouché sur un partage problématique des compétences entre carrières « de base » (jusqu'au grade 3) et carrières « avancées » (après le grade 3). Un seul exemple pour être plus clair : la compétence « Pilotage TL » est indispensable pour piloter un vaisseau spatial. Or, elle n'est présentée que dans les règles « avancées » de l'*Encyclopédie Galactique* ; c'est logique quelque part : ce sont ces livres qui présentent tout ce qui concerne les vaisseaux mais... elle n'est donc accessible aux navyborgs qu'à partir du grade 4. Donc, pour l'avoir à un niveau satisfaisant, un personnage devra atteindre les grades 5 voire 6 (le maximum possible dans le jeu). Sachant que les personnages débutent le plus souvent le jeu au grade 2, cela signifie qu'en l'état il est impossible d'avoir des PJ pilotant leur propre vaisseau spatial avant des années de jeu !

Toutefois, il ne s'agit pas, en proposant un nouveau système de création de personnages, de renier les choix propres à *Empire Galactique* en la matière. Ainsi, il semblait indispensable de conforter, voire accentuer, l'aspect « carrière » de cette création de personnages : les joueurs doivent avoir la sensation que leur jeune personnage en formation entre de plain pied dans l'univers des Guildes ! Même si on peut supposer à l'origine une influence du jeu de rôles de SF américain *Traveller*, cet aspect du jeu est en effet tout de même très révélateur de l'importance des Guildes dans l'univers d'*Empire Galactique*.

Voici la marche à suivre pour la création d'un personnage :

► **1. Choisir un nom.** Accessoirement, cela permet de réfléchir aussi sur le sexe du personnage que le joueur veut incarner. En fait, cette étape du choix du nom n'est pas si évidente que cela dans un univers de « far science » comme celui d'*Empire Galactique*. En effet, l'humanité a forcément évolué un petit peu au 115^e siècle ! Pas question de s'appeler Jean-Michel Martin, ni même Jason MacCord (pourtant un des exemples de personnage des règles de base...). Si le mieux est forcément de se forger un nom qui n'appartient qu'à soi, il est toujours possible de s'aider des exemples de mélanges culturels fournis par la table aléatoire des patronymes (voir p. 17).

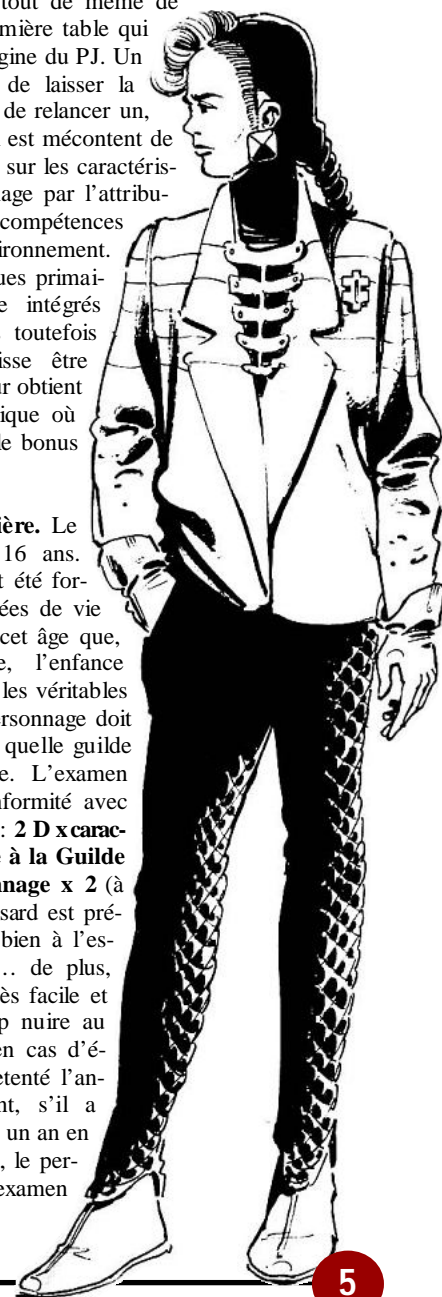
► **2. Définir ses caractéristiques de départ.** Il s'agit dans cette étape de déterminer les grandes lignes de force et de faiblesse dans l'inné du personnage. Chaque joueur dispose pour ce faire d'un capital de **50 points de caractéristiques** qu'il est libre de répartir entre les 6 caractéristiques primaires selon les limites habituelles (minimum : 2 / maximum : 12). Bien sûr, un joueur prudent prendra le soin de se renseigner sur la caractéristique principale de la Guilde qu'il entend faire intégrer à son personnage mais il serait toutefois plus logique que le joueur n'en tienne pas absolument

compte s'il veut vraiment retracer le parcours de son personnage qui devrait choisir sa carrière en fonction de ses possibilités et non l'inverse. De plus, à l'attention des « minimaxeurs », précisons qu'en attribuant un 12 à une caractéristique, il ne reste que 38 points pour 5 caractéristiques toutes très utiles soit une moyenne de 7-8 pour chacune d'elle... à réfléchir.

Bien sûr, un MJ désireux d'avoir à sa disposition des personnages un peu plus puissants peut souhaiter accorder 52 voire 55 points de création à ses joueurs. Dans le système original entièrement aléatoire (6D+30), la moyenne de points de caractéristiques se trouvait à 51. Ici, avec les 50 points plus les deux bonus obtenus à l'étape 3, on se situe donc légèrement au-dessus de la moyenne. A chaque MJ de décider selon le ton de sa campagne.

► **3. Déterminer son origine :** il s'agit, à l'aide des tables sur l'origine du personnage (voir p. 18), de définir grossièrement l'environnement dans lequel le personnage a passé **les premières années de sa vie**. La procédure prévue est entièrement aléatoire mais un MJ généreux peut laisser ses joueurs librement choisir sur chaque table... ce qui risque tout de même de poser problème pour la première table qui induit le niveau social d'origine du PJ. Un bon compromis peut être de laisser la possibilité à chaque joueur de relancer un, et un seul, des trois jets, s'il est mécontent de son sort. Ces jets influenceront sur les caractéristiques chiffrées du personnage par l'attribution de différents bonus et compétences en relation avec cet environnement. Les bonus des caractéristiques primaires doivent bien sûr être intégrés maintenant au calcul, sans toutefois qu'une caractéristique puisse être supérieure à 12. Si un joueur obtient un bonus à une caractéristique où son personnage a déjà 12, le bonus est perdu.

► **4. Choisir sa carrière.** Le personnage a maintenant 16 ans. Son corps et son esprit ont été formés par ses premières années de vie aux étapes 2 et 3. C'est à cet âge que, dans l'*Empire Galactique*, l'enfance prend fin et que commence les véritables années de formation. Le personnage doit donc décider l'académie de quelle guilde il veut tenter de rejoindre. L'examen d'entrée se déroule en conformité avec les règles selon la formule : **2 D x caractéristique primaire propre à la Guilde choisie à l'âge du personnage x 2** (à priori 32). Cette part de hasard est préservée car elle correspond bien à l'esprit « examen d'entrée »... de plus, celui-ci est quand même très facile et ne risque donc pas de trop nuire au personnage. Précisons qu'en cas d'échec, l'examen peut être retenté l'année suivante. En attendant, s'il a échoué, le personnage passe un an en tant qu'Aventurier. De plus, le personnage peut aussi tenter l'examen





d'entrée de plusieurs Guildes durant la même année. Si avec tout ça, le PJ n'arrive pas à entrer dans une Guilde, c'est vraiment que tel est son destin ! En ce qui concerne les Aventuriers, l'entrée dans cette carrière ne nécessite la réalisation d'aucun jet : c'est donc le dernier recours de ceux qui auront échoué partout !

► **5. La première année à l'académie.** Bien évidemment, les cours dispensés à l'académie guildienne sont très diversifiés ; toutefois, comme dans le système de base, pour simplifier la progression du personnage, on considèrera que le joueur ne peut faire progresser son personnage que dans une ou deux compétences enseignées par an. Cela ne veut bien sûr pas dire qu'il ne reçoit pas de cours dans d'autres domaines mais disons que c'est là ses acquis les plus significatifs pour cette année.

La particularité de cette année, par rapport aux suivantes, est de n'être que strictement théorique. En effet, les jeunes guildiens ne sont encore que de grands adolescents sans aucune expérience : pas de stage pratique sur le terrain pour eux ! Ils reçoivent donc **2 points de création** au lieu d'un seul et ne **tirent aucun événement dans les tables aléatoires.**

Le joueur répartit librement ses deux points de création dans la liste des compétences générales de sa guilde et selon la colonne de gauche (« générale ») du tableau d'acquisition des compétences (voir p. 9).

Comme souvent, la carrière de l'Aventurier prend une tournure différente. Apprenant sur le tas, l'Aventurier ne bénéficie pas du bonus de point pour la première année : il ne reçoit donc qu'un seul point pour cette année comme pour les autres. Dans le même temps, il tire un événement aléatoire dès cette première année.

Pour cette étape et les suivantes, se référer p. 21 pour les informations nécessaires (compétences et événements génériques) classées par Guilde.

► **6. Les années suivantes à partir de la deuxième.** Dès la deuxième année, les Guildes entendent former leurs élèves à la dure réalité des terrains des 25 000 mondes. L'année de formation se divise donc dorénavant en deux cycles : l'un théorique qui donne droit à l'obtention d'un **point de création** qui sera dépensé comme indiqué ci-dessus, l'autre pratique qui, en terme de jeu, donne lieu à un **tirage sur la table des événements aléatoires de la guilde.** Ainsi de suite pour chaque année...

► **7. Obtenir le grade 1 dans la hiérarchie de sa Guilde.** Au bout de 4 années de formation académique, tout apprenti guildien arrive à un premier tournant de sa carrière et est soumis à un examen très important. Celui-ci est simulé par un jet suivant le système habituel de résolution : le joueur teste la **caractéristique de sa Guilde + une compétence générale de sa Guilde au choix (la plus élevée tant qu'à faire...)** contre **3D** ; s'il réussit, il reçoit le grade 1, note le niveau 0 dans TOUTES les compétences générales de sa Guilde pour lesquelles il n'avait encore rien (les bases du métier...) et peut continuer sa formation (étape 8) ; s'il échoue, il reste apprenti (étape 6) et devra retenter l'examen l'année prochaine

(il redouble quoi...) aux mêmes conditions mais s'il échoue une deuxième fois de suite, il est renvoyé de sa Guilde !

Dans tous les cas (réussite, redoublement, renvoi), le joueur peut aussi décider que son personnage quitte volontairement la Guilde pour tenter sa chance dans une autre, à condition d'en réussir l'examen d'entrée (cf. étape 4). Il est à noter que changer de Guilde ne peut donc se faire qu'à l'issue d'un examen d'avancement... à moins de tirer un événement aléatoire *ad hoc*. En effet, quand on entre dans une académie, on s'engage à y suivre des cours pendant au moins 4 ans avant de la quitter.

Ceci ne s'applique pas pour l'Aventure où aucun grade, bien sûr, n'est distribué.

Les « minimaxeurs » auront tout de suite noté qu'en multipliant les changements de Guilde, ils bénéficieraient plusieurs fois du bonus de point de compétence la première année dans chaque Guilde et de la « mise à 0 » des compétences générales après l'obtention du grade 1. C'est vrai ! Cela leur permettra d'avoir un personnage avec plus de points de compétence mais pour lequel l'obtention de niveaux élevés sera très difficile (manque de spécialisation) : à voir, donc...

Pourquoi ce cérémonial de l'examen dans la création de personnage ? D'une part, il s'agit de maintenir l'ambiance « carrière ». D'autre part, cela permet d'initier, dès la création de personnage, les nouveaux joueurs aux principes de base des règles : le jet combinant caractéristique et compétence sous 3D.

► **8. Poursuivre sa carrière et se spécialiser.** Une fois le premier grade obtenu, la Guilde sait qu'elle tient un élément de valeur prêt à s'engager réellement. C'est donc à partir de ce seuil que le personnage peut recevoir une formation spécialisée : le joueur est ainsi libre de choisir pour son personnage une spécialité parmi les « carrières de spécialité » offertes par sa Guilde (voir les listes des spécialisations p. 28).

S'il préfère incarner un personnage peut-être un peu moins performant mais aux talents plus diversifiés, le joueur peut tout autant ignorer cette possibilité et continuer selon la procédure décrite à l'étape 6. A tout moment, il peut changer d'avis et rejoindre une spécialité. C'est une solution assez pratique pour le joueur qui veut diversifier un peu son personnage avant de le doter de plus solides spécialisations dans certaines compétences.

Si le joueur opte pour la spécialisation, il se soumet à un test assez semblable à celui des examens d'avancement : le joueur teste **caractéristique de sa Guilde + compétence directrice de la spécialité visée** contre **3D** ; s'il réussit, il est admis dans cette spécialité et son apprentissage se poursuit selon les procédures ci-dessous ; s'il échoue, il reste non-spécialisé (cf. étape 6) mais peut chaque année tenter à nouveau d'entrer dans cette spécialité ou une autre. On peut de même passer d'une spécialité à l'autre quand on le désire, toujours à condition de réussir l'examen. On peut même quitter sa spécialité pour reprendre l'enseignement général à tout





moment et sans condition ; seulement, pour reprendre l'enseignement de spécialité, il faudra réussir à nouveau l'examen.

Chaque année de formation spécialisée est, comme auparavant, découpée en deux cycles : théorique et pratique. Logiquement, elle donne donc droit à un point de création et un jet d'événement aléatoire avec toutefois les changements suivants :

- le point de création annuel sera dépensé en fonction de la colonne « spécialisée » de la table d'acquisition (plus avantageux donc...)

- ce point de création ne pourra être dépensé qu'uniquement dans les six compétences enseignées par la spécialité (et non dans la table générale)

- l'événement aléatoire pourra être tiré soit sur la table de la spécialité, soit sur la table générique de la guilde, au choix du joueur.

Pour une fois, l'Aventurier obéit à ces règles générales et peut donc choisir de se spécialiser dans les mêmes conditions.

► **9. Monter dans la hiérarchie de sa Guilde.** Tous les 4 ans, après un examen d'avancement réussi, l'académicien est soumis à l'examen d'avancement suivant dans la hiérarchie de sa Guilde. Les différences avec l'étape 7 sont que le personnage suivant à ce moment là une spécialité devra obligatoirement choisir pour l'examen sa caractéristique directrice de spécialité. Les autres (ceux qui ne se sont pas spécialisés donc) restent libres de leur choix parmi les compétences générales de la Guilde. De plus, le nombre de dés

Grade visé	Difficulté de l'examen d'avancement
1	3D
2	3D
3	4D
4	4D
5	5D
6	5D

et donc la difficulté du test évolue selon le grade visé :

Il est à noter que le titre correspondant à la carrière de spécialité éventuellement suivie par le personnage ne lui sera accordé qu'à partir de l'obtention du grade 2. Auparavant, il est simplement considéré comme étant en formation dans cette carrière. Par exemple, un personnage ayant choisi de suivre la spécialité « conseiller militaire » dès l'obtention de son grade 1 pourra bénéficier des conditions de formation de cette carrière dès ce moment mais ne sera réellement un « conseiller militaire » qu'à partir de l'obtention du grade 2.

► **10. S'engager dans une carrière avancée.** Une fois le grade 3 obtenu, le personnage est véritablement devenu une valeur sûre de la Guilde. Ce cap est traditionnellement au sein de l'univers des Guildes le moment des grands engagements : engagement définitif dans la Guilde, choix d'une Division ou d'une Église... le moment est venu pour une spécialisation encore accrue du personnage.

Dans le processus de création, le joueur dont le personnage a réussi à atteindre le grade 3 peut choisir pour lui une « carrière avancée » s'il en réussit l'examen d'entrée : **caractéristique de sa Guilde + compétence directrice de la spécialité avancée visée contre 4D**. Comme précédemment, son personnage n'en portera de toute façon pas le titre avant l'obtention effective du grade 4.

Le processus de formation est très semblable : il donne donc droit à un point de création et un jet d'événement aléatoire avec toutefois les changements suivants :

- le point de création annuel sera dépensé en fonction de la colonne « avancée » de la table d'acquisition

- ce point de création ne pourra être dépensé qu'uniquement

dans les six compétences enseignées par la carrière avancée (et non dans la table générale ou dans celle de son ancienne spécialité)

- l'événement aléatoire pourra être tiré soit sur la table de la carrière avancée, soit sur la table générique de la guilde (mais pas sur celle de l'ancienne spécialité), au choix du joueur.

► **11. Terminer sa formation.** Le moment de la formation s'achève en fait quand le MJ le décide ! Plus exactement, le MJ aura dit au joueur avant que la création de personnage ne débute le nombre d'années de formation qu'il accorde aux personnages dans l'optique de sa campagne. La durée la plus courante est de **12 années** de formation guildienne (soit 13 points de création en comptant la spécificité de la première année). Cela donne, par exemple et pour information, la possibilité d'avoir un PJ possédant une compétence au niveau 4, une au niveau 3, deux au niveau 2 et deux au niveau 1 (en dehors des différents bonus obtenus dans l'origine et les événements aléatoires). Cela ne donne pas des personnages très puissants mais pour autant largement viables. Toutefois, le MJ peut souhaiter diminuer ce temps de formation ou, plus couramment, l'allonger pour obtenir une équipe plus autonome qui serait, par exemple, réellement capable de piloter un vaisseau spatial.

► **12. Calculer ses caractéristiques secondaires.** Le calcul se fait selon la moyenne des 3 caractéristiques primaires indiquées pour chacune d'entre elles (voir p. 9 « variante des caractéristiques secondaires »).

On peut englober dans les « caractéristiques secondaires » les points de Destin, points PSI, perception hyperluminique... qu'il faut calculer et noter sur la feuille de personnage.

► **13. Calculer le viatique du personnage et l'équiper.** A l'issue de sa formation, chaque académicien a réussi à mettre quelques économies de côté ; ce « viatique » est déterminé selon la formule suivante : **(niveau social d'origine x total des grades obtenus + /- les modificateurs obtenus lors des événements aléatoires) x 1D x 1000 crédits**.

Avec cette somme, le joueur doit équiper son personnage selon les indications de MJ qui peut, par exemple, limiter le NT maximum disponible selon le point de départ de sa campagne.

Pour vérifier si vous avez tout bien compris, le mieux est de lire attentivement l'exemple de création d'un personnage selon cette méthode alternative.

Exemple de création de personnage

Voici un exemple détaillé de création de personnage selon le système alternatif :

► **1. Choisir un nom.** Bien que nous pourrions attendre la fin du processus avant de baptiser notre personnage, essayons d'être guidé par l'inspiration de son patronyme et nommons notre futur personnage : Aldrinn Bengazza.

► **2. Définir ses caractéristiques de départ.** Sans idée préconçue, nous décidons de répartir nos 50 points comme suit : Force 6, Habileté 10, Endurance 7, Volonté 10, Intelligence 7, Charme 10. Ce qui caractérise donc Aldrinn, c'est à la fois la grande habileté (qu'il a sans doute développé, on le verra plus tard, avec son père) et sa forte personnalité qui s'exprime par des caractéristiques élevées à la fois en Volonté et en Charme.

► **3. Déterminer son origine.** Les tirages sur les tables d'origine nous donnent dans l'ordre habituel : 7, 9 et 5 ; lecture faite, on



apprend que Aldrinn est enfant unique et fut particulièrement choyé par ses parents durant son enfance, qu'il a passé son enfance sur un monde de faible NT et qu'il y a reçu un apprentissage. Ceci donne les bases d'une histoire personnelle qui reste bien sûr entièrement à écrire mais on devine déjà que Aldrinn est né et a grandi au sein d'une communauté de colons courageux isolés, dans l'espoir de faire fortune, sur un monde très récemment colonisé ; son père, très aimant, était un habile Tekno et lui a très tôt fourni les bases de son art en espérant voir son jeune fils prendre sa suite... Plus froidement, ces tirages nous fournissent aussi les données suivantes : Banques de données 1, niveau social d'origine 5, Force +1, Intuition +1, Habileté +1, Conversion 1.

► **4. Choisir sa carrière.** Pour pimenter l'exemple, nous allons un peu sortir des chemins battus. Supposons donc que Aldrinn décide de se soustraire aux pressions de son père qui le pousse à s'engager dans la Loge Tekno pour y faire carrière : il fugue et, pendant quelques temps, sillonne sa planète d'origine sans but précis. Nous simulerons cela par le choix d'une carrière d'Aventurier.

► **5. Premières années en tant qu'Aventurier.** Nous recevons 1 point de création que nous pouvons utiliser dans n'importe quelle compétence. Tant qu'à faire, nous irons donc dans l'exotique et nous attribuons à Aldrinn un niveau de compétence en Télépathie. Il faut maintenant tirer aléatoirement l'événement marquant de cette année d'Aventure sur la table générique de l'Aventure : avec un 11, la vie d'adulte du pauvre Aldrinn débute mal, c'est « Pas de chance ! ». Le tirage sur la table « Pas de chance ! » donne 4 : une intrigue amoureuse problématique ! Cela colle assez bien avec cette histoire de fugue, hélas, cela veut aussi dire que la seconde année sera vierge de point de compétence... Rien donc pour cette deuxième année d'Aventure, si ce n'est un nouveau tirage sur la table des événements annuels : un 4. Durant cette année de ses 18 ans, Aldrinn est conduit à se battre et on peut noter un niveau 0 en Combat Mains Nues. Le bilan de ces 2 ans d'errance aventureuse est toutefois maigre et nous pensons qu'il est temps pour Aldrinn de choisir un « vrai » métier...

► **6. L'entrée dans une Guilde.** Nous repoussons l'option de la Loge Tekno pour coller à cette relation conflictuelle avec le père puis nous envisageons la Prêtrise pour laquelle Aldrinn a des aptitudes... avant de tenter notre chance auprès de la Hanse des Marchands. Il faut donc réussir un jet de 2D x Charme supérieur à 36 (eh oui : 2 x 18 ans). Aldrinn ayant 10 en Charme, nous devons obtenir au moins 4 avec 2 D : un examen facile... et réussit avec un jet de 12 ! Aldrinn entre donc à l'académie de la Hanse où il bénéficie la première année de 2 points de compétence à répartir dans la liste générale : nous choisissons classiquement Marchandage et Conduite NT5. La seconde année : un seul point

(Orientation) et un jet sur la table d'événements générique de la Hanse : c'est le premier stage pratique de Aldrinn. Avec un 6, on voit que Aldrinn se fait un Contact parmi les Teknos. Pourquoi pas un ami de son père ? Avec la troisième année ; on entre dans la routine : 1 point en Marchandage (pour le niveau 2, même en carrière générale, un seul point suffit encore) et un jet de 5 qui donne 5 points de Destin supplémentaires à notre personnage à l'issue d'un stage mouvementé. 4^e année chez les Marchands : 1 point en Conduite NT5 et un jet de 8 qui, grâce à ses progrès commerciaux, donnent un bonus de 1 au futur viatique d'Aldrinn.

► **7. Obtenir le grade 1 dans la hiérarchie de sa Guilde.**

Après 4 ans d'études et de stages, Aldrinn peut prétendre obtenir le grade 1 de Marchand, il passe son examen de promotion sous Charme + Marchandage (sa compétence de Marchand la plus élevée) contre 3 D : son jet de 9 est inférieur à 12 (10 + 2), il est promu ! Nous pouvons noter le niveau 0 dans toutes les compétences générales de la Hanse pour lesquelles nous n'avions encore rien obtenu.

► **8. Poursuivre sa carrière et se spécialiser.**

Dans la foulée, nous essayons de rejoindre une spécialité enseignée par la Hanse. Aldrinn tente sa chance dans une carrière de Caravanier qui lui rappellera ses années d'Aventurier. L'examen d'entrée se teste avec 3D sous Charme + Orientation (10 + 1). Avec un jet de 8, Aldrinn est reçu et débute sa nouvelle qualification. Il reçoit un point de compétence à dépenser dans les six compétences de spécialité : nous choisissons la Survie. L'événement aléatoire peut être tiré sur la table générique ou sur celle des Caravaniers. Nous choisissons cette dernière et avec un 3, nous obtenons encore un succès commercial qui augmente à nouveau de 1 notre futur viatique. La seconde année : 1 point en Conduite NT5, ce qui, grâce au principe des spécialisations, nous permet de passer directement au niveau 3 dans cette compétence. Cette année, nous préférons tenter notre chance sur la table générique et, avec un 7, nous découvrons que la confrérie des Prêtres-Marchands cherche à réorienter de jeunes Marchands vers la Prêtrise. Considérons cela comme un signe du destin car, au début, nous hésitions avec cette autre Guilde. Banco ! Aldrinn ne va tout de même pas finir camionneur ou conducteur de bœufs sur un monde provincial... D'ailleurs, en quittant la Hanse, il garde son grade 1 de Marchand mais n'obtient pas le titre de Caravanier.

► **9. Changer de carrière et de Guilde.**

Ici, nous n'avons aucun jet d'examen d'entrée à faire grâce à notre événement aléatoire. Directement, Aldrinn est accueilli au sein de l'Académie du Clergé où il reçoit, comme il se doit pour une première année, 2 points de création que nous dépensons dans la liste des compétences générales du Clergé : en Télépathie et Combat à Mains nues (le 0 obtenu lors de l'Aventure n'aura donc servi à rien...). Pas d'événement cette année. Deuxième année : 1 point en Télékinésie et un jet de 8 sur la table d'événements, ce qui, grâce à une rencontre marquante, donne un bonus de 2 points PSI à Aldrinn. Troi-





sième année : 1 point en Combat à mains nues et un jet de 3 qui donne l'accès à Commandement comme compétence de spécialisation (nous le notons tout en sachant que nous ne nous en servirons guère...). La quatrième année est la douzième de la formation de Aldrinn : il va avoir 28 ans et c'est l'âge auquel le MJ a fixé la fin de notre formation. Nous utilisons notre point de création en Médecine PSI et tirons un dernier événement : encore 3 ! Finalement, par la règle de cumul des bonus, nous notons 1 niveau gratuit en Commandement. Pour terminer, puisque cela fait 4 ans d'apprentissage à l'académie du Clergé, Aldrinn peut passer son examen de promotion qui se joue avec 3D sous Volonté + Télépathie (ou Combat à Mains Nues peu importe...). Avec un jet de 10, Aldrinn obtient in extremis le grade 1 de Prêtre et donc toutes les compétences générales de cette guilde à 0.

Conclusion

Au moment de terminer la création de ce personnage, nous avons obtenu les niveaux de compétence suivants : 3 en Conduite NT5, 2 en Marchandage, Télépathie, Combat à Mains Nues, 1 en Conversion, Banques de données, Survie, Orientation, Télékinésie, Médecine PSI et Commandement, 0 dans de nombreuses autres compétences. Aldrinn n'est donc pas très spécialisé mais dispose de nombreuses compétences différentes qui lui seront utiles durant les scénarios (commerce, pouvoirs PSI, combat, conduite...) A cela s'ajoute l'obtention du grade 1 de Marchand et de celui de Prêtre, un Contact de niveau 3 chez les Teknos, 2 points PSI en bonus. C'est justement le moment de calculer toutes les caractéristiques secondaires, sans oublier les différents bonus obtenus en cours de route. Enfin, le viatique : avec un niveau social d'origine de 5, deux grades obtenus, un bonus de 2 dus aux évènements et un jet de 1D de 5, Aldrinn Bengazza se trouve richement doté de 60 000 crédits pour faire ses emplettes.

Compétences et évènements génériques par guilde

Acquisition des compétences

Le tableau ci-dessous indique, pour chaque niveau de compétence visé, le nombre de points de création que le joueur devra dépenser selon le type de formation que son personnage reçoit.

Il est important de noter que la progression dans une compétence ne se fait que niveau par niveau : il est impossible, par exemple, de faire directement passer son personnage de 0 à 2 dans une compétence ; il faut d'abord obtenir le niveau 1 puis le niveau 2 d'où une dépense cumulative des points de création.

Il est à noter également que dans la plupart des cas, les joueurs qui donnent une carrière assez traditionnelle à leur personnage (c'est-à-dire qu'ils le spécialisent dès que cela est possible) n'ont guère à se soucier de cette table : la dépense en points de création est généralement d'un point pour un niveau.

NIVEAU VISEE	TYPE DE FORMATION RECUE		
	GENERALE	SPECIALISEE	AVANCEE
1	1	1	1
2	1	1	1
3	2	1	1
4	2	1	1
5	3	2	1
6	4	3	1

Chaque guilde offre en effet 12 compétences pouvant être apprises par leur personnel non-spécialisé. Une fois le grade 1 obtenu dans l'une ou l'autre guilde, toutes les compétences de la liste sont considérées comme étant au niveau 0 : après quelques années de formation généraliste, le personnage a alors au moins quelques notions sur ces compétences liées à sa guilde. Il peut ainsi être intéressant de recommencer à bas-niveau une carrière dans une autre guilde...

Notes à propos des tables p. 21 à 26 :

- les évènements « 2 » (entraînant un bonus dans une caractéristique secondaire) ne peuvent être tirés qu'une seule fois ; si un autre tirage survient, il ne s'est tout simplement rien passé de notable pour le PJ cette année.
- pour l'effet « Accorde directement le niveau 0 en xxxxxxxx (compétence hors-Guille) », le fait de retirer le même événement accorde un nouveau bonus de + 1 et ainsi de suite jusqu'à ce que la compétence en question atteigne le niveau 6. Même réflexion si le personnage possède déjà cette compétence.
- pour les effets « Donne accès à xxxxxxxx (compétence hors-Guille) comme une compétence de spécialisation », même remarque que ci-dessus.
- l'effet « Accorde un bonus de xxxxx » est cumulable ; le fait de le retirer ne change donc rien.
- pour l'effet « Accorde un Contact de niveau 3 », le fait de retirer le même événement entraîne un bonus de + 1 au niveau du contact jusqu'à concurrence du niveau 6. Si le choix du type de Contact n'est pas trop restreint, il peut aussi être possible de choisir à la place un autre Contact de niveau 3.
- lorsqu'un effet ne peut plus être appliqué (par exemple, contact ou compétence déjà au niveau 6), l'évènement ne rapporte rien.

Modification de la règle sur l'usage des caractéristiques secondaires

L'utilisation des jets de caractéristique (sous la Force, la Volonté...) dans les règles d'Empire Galactique peut poser problème pour certaines personnes. Rappelons que les caractéristiques s'étalent sur un échelle de 2 à 12 et que les jets pour les tester se font à l'aide de 2D6 qui doivent donner un résultat inférieur ou égal à la caractéristique.

Les problèmes de règles sont les suivants :

- elle vient briser le bel ordonnancement du système en n'utilisant pas le tableau de résolution.
- la réussite de ces jets est automatique pour ceux qui ont 12 dans leurs caractéristiques favorites.
- Elle ne permet pas de faire varier la difficulté du jet en fonction de la difficulté de l'action : c'est 2D un point c'est tout !

Une solution possible consiste à distinguer plus clairement les caractéristiques primaires des caractéristiques secondaires. En effet, Empire Galactique possède tout un panel de celles-ci (8 quand même !) qui découlent des primaires (ce sont des moyennes) et sont très peu utilisées par les règles de jeu.

Considérons que seules ces caractéristiques secondaires feront l'objet de jets de caractéristiques. Les caractéristiques primaires ne seront utilisées qu'uniquement en conjonction avec une compétence alors que les caractéristiques secondaires (conformément aux règles de base d'ailleurs) ne le seront jamais.

Dans ces conditions, les caractéristiques secondaires ne seront



plus fixées sur une échelle de 2 à 12 mais sur une échelle de 3 à 18. Pour ce faire, on conserve les mêmes formules mais on divise le total par 2 (arrondi à l'inférieur) au lieu de 3. En effet, ayant un score sur 18, il est possible dès lors de soumettre ces caractéristiques aux tests habituels : le nombre de dés lancé varie avec la difficulté selon les règles habituelles. De même, il n'est rien besoin de changer sur les feuilles de personnage : les caractéristiques et les formules restent identiques.

Exemple : Prenons un PJ quelconque qui possède les caractéristiques primaires suivantes : Endurance 8, Charme 10, Force 11. La caractéristique secondaire qui découle de la moyenne de ces trois primaires est la Perception. Ce PJ a donc un score de $(8 + 10 + 11) / 2$ arrondi à l'inférieur soit 14 en Perception. Le MJ demande à ce joueur de faire un jet à la difficulté 4D pour savoir si son personnage entend un bruit assez ténu (d'où les 4 D) : 3, 2, 4 et 2 ; avec un jet de 11, le personnage entend le bruit.

Voici quelques précisions sur les caractéristiques secondaires et leur utilisation avec des jets de caractéristiques :

- **Résistance mentale.** Cette caractéristique est utilisée dans les situations de stress pour jauger la capacité du PJ à conserver son sang-froid.
- **Résistance physique.** Cette caractéristique est utilisée pour toutes les actions relevant de la prouesse athlétique : course, saut... Elle permet aussi de tester la capacité du PJ en cas de condition de survie difficile : faim, froid...
- **Intuition.** L'utilisation de cette caractéristique de type « sixième sens » est à manier avec précaution par le MJ. Il l'utilisera pour des jets de « seconde chance » si les joueurs passent à côté d'un indice ou d'une attitude étrange d'un PNJ.
- **Adaptation.** C'est avant tout une caractéristique sociale qui permet de tester la capacité d'un PJ à entrer en contact avec une population qui ne lui est pas familière. Elle possède aussi une dimension psychologique : elle représente alors la capacité du PJ à supporter des conditions de vie qui ne lui sont pas habituelles.
- **Beauté.** Il semble que ce soit plus une indication générale qu'une possibilité d'évaluer une quelconque capacité pouvant entraîner des jets de dés.
- **Réflexes.** Cette caractéristique est utile pour tester la rapidité de réaction du PJ, par exemple lorsqu'il doit éviter au dernier moment quelque chose de néfaste ou se raccrocher au bord de la falaise de 20 km de profondeur sur cette planète au relief si hostile !
- **Perception.** Voici une caractéristique très utile en cours de jeu pour tester si les PJ repèrent leurs ennemis ou remarquent des indices...
- **Discrétion.** C'est le pendant de la caractéristique précédente ; elle permet notamment de tromper la perception des PNJ !

Quelques variantes sur l'utilisation des dés

Le système de base permettant la résolution des actions dans *Empire Galactique* est très simple et fonc-

tionne déjà remarquablement bien.

Rappelons-le en deux mots : le seuil de réussite est défini par les capacités du personnage tentant de réaliser une action (Caractéristique + Compétence) ; il faut réussir un jet égal ou inférieur à ce seuil en jetant un nombre de dés à six faces dépendant de la difficulté de l'action entreprise : plus l'action est difficile, plus on lance de dés.

En pratiquant ce système, on lui découvre une réelle richesse. Voici quelques suggestions pour utiliser au mieux toutes les possibilités de celui-ci.

Élargir l'échelle des jets possibles

Officiellement, les règles ne prévoient que la possibilité de faire des jets entre 1 et 5 dés. Il semble intéressant d'élargir ces possibilités et nous pouvons suggérer qu'il soit possible de faire des jets allant de 1 à 6 dés. On peut y donner deux explications :

- L'une est symbolique. Tout, dans Empire Galactique, est codé en base 6 (dés à six faces, compétences sur 6, caractéristiques sur 12, 6 grades, NT de 1 à 6...). Pourquoi ne pas y inclure le nombre de dés ?

- L'autre est plus pratique. Un personnage de haut niveau peut sans grande difficulté atteindre le maximum dans son duo Caractéristique + Compétence, c'est-à-dire 18. Si on y ajoute un petit bonus venant du matériel performant que ce PJ a accumulé au fil des aventures, cela peut lui donner un seuil de 20 par exemple. Or, pour une action à 5 dés, la moyenne des résultats obtenus se situe à 17-18. Cela fait donc plus de 50 % de chance pour ce personnage très expérimenté, de réaliser les actions les plus difficiles prévues par les règles. En adoptant une échelle à 6 dés, cela laisse au MJ la possibilité de définir des actions de difficulté « héroïque » qui donneront un peu de fil à retordre aux vétérans.

Introduire la notion de « dé critique »

L'idée est de permettre d'évaluer le degré de réussite d'une action de manière extrêmement simple. Cela peut aider le MJ dans ses descriptions ou permettre l'application de nouvelles règles comme celle des réussites et échecs « critiques » ou encore celle des localisations en combat.

Le principe en est des plus simples : il nécessite un dé de couleur différente des autres.

On lancera toujours ce dé parmi le total de ceux que le jet nécessite. Ainsi, pour un jet ne nécessitant qu'un seul dé, on ne lancera que le « dé critique ». Pour un jet à 2 dés, on jettera le « dé critique » et un dé normal... etc.

Le « dé critique » doit être lu deux fois. En effet, il est d'abord comptabilisé dans la somme des résultats obtenus pour savoir si l'action réussit ou échoue. Puis, il doit être vu pour lui-même pour qualifier plus précisément le degré de réussite ou d'échec de l'action. Comme les résultats des jets de dés dans Empire Galactique doivent être les plus petits possibles, nous retiendrons le même principe pour le « dé critique » : plus il indique un résultat bas, plus c'est positif.





Une fois que vous savez si votre action est ou non une réussite et que vous avez relevé le score du « dé critique », vous pouvez vous reporter à la table ci-dessous pour avoir une idée de l'interprétation à donner à celui-ci.

« DÉ CRITIQUE »	RÉUSSITE	ÉCHEC
1	Fantastique	Marginal
2	Excellente	Préoccupant
3	Remarquable	Pénible
4	Correcte	Flagrant
5	Passable	Lamentable
6	Médiocre	Catastrophique

Évidemment, les nuances entre ces adjectifs sont souvent minces et le MJ peut difficilement prétendre réussir à moduler à ce point ses descriptions du résultat des actions entreprises par les personnages.

Le plus simple est alors de faire comme dans la plupart des jeux de rôles : ne retenir que les cas extrêmes qui deviennent alors des échecs ou réussites « critiques », c'est-à-dire ayant des conséquences vraiment inoubliables dans un sens ou dans l'autre.

Dans ce cas, il y aura donc réussite critique lorsque l'action est une réussite et que le « dé critique » marque 1 et il y aura donc échec critique lorsque l'action est un échec et que le « dé critique » indique 6.

A chaque MJ d'imaginer, selon le contexte et l'action entreprise, les conséquences réelles de ces résultats critiques.

Exemple : Aldrinn Bengazza, jeune marchand un peu mystique, qui a 7 en Intelligence (c'est avant tout un instinctif...) et 1 en Orientation se retrouve bien malgré lui obligé de fausser compagnie à une sympathique tribu d'ET anthropophages en pleine nuit. Aldrinn tente de regagner le petit spatioport guildien distant de quelques kilomètres mais, au milieu de la jungle, il ne peut guère compter que sur la position des étoiles pour s'orienter. N'ayant qu'un très vague idée du ciel de cette planète hostile, le joueur d'Aldrinn se voit contraint par son MJ de réussir un jet d'INT + Orientation sous 5 dés ! Le joueur se saisit de 4 dés normaux plus de son dé critique de couleur différente. Il les lance et commence le décompte : 1, 1, 5, 6 pour les 4 dés normaux et encore un 6 pour le dé critique ! Avec un total de 19 pour un seuil de 8, le jet est complètement raté. Mais le MJ, avisant le jet "catastrophique" du dé critique, décide que Aldrinn, au lieu de simplement ignorer vers où se diriger, se persuade de prendre la bonne direction, marche quelques minutes... pour finir par déboucher en plein milieu du village ET, parmi les guerriers NTI énervés !!



Introduire la notion de « jet progressif »

Si pour les actions les plus soudaines (savoir ou non quelque chose, donner un coup...), il est nécessaire de jeter tous les dés d'un coup pour avoir immédiatement le résultat, pourquoi ne pas prendre son temps pour les actions plus étalées dans le temps ? Pour une course à pied, une recherche dans les banques de données ou la réalisation d'une oeuvre d'art, on peut alors très bien imaginer que tous les dés nécessaires ne soient pas lancés d'un seul coup mais plutôt de manière progressive.

On peut trouver plusieurs utilités à cette variante :

- tout d'abord, cela peut permettre de ménager le suspens et fournir des rebondissements ; en effet, dans le système de résolution d'actions de Empire Galactique, la marge entre l'échec et la réussite peut être mince : même si tout va bien au 3e dé, le 4e peut tout précipiter dans l'échec. Cette variante pourra ainsi venir pimenter une opposition entre deux personnages ou PNJ : le premier qui dépasse son seuil a alors perdu l'opposition. Le MJ devra interpréter la différence de réussite selon le nombre final de dés lancés par chacun des deux (ou plus) opposants.

Par exemple, on peut utiliser cette variante pour une poursuite : imaginons deux personnages, Aldrinn Bengazza et un guerrier ET de NTI vindicatif, le second poursuivant à pied le premier qui tente de s'échapper. Aldrinn a 11 en Résistance Physique, l'ET 13. Le MJ décide que l'opposition se déroulera selon la méthode du "jet progressif". Le joueur d'Aldrinn étant le poursuivi, il lance en premier un dé : 4, pas terrible ; peu habitué à la course dans la jungle, Aldrinn n'avance guère surtout qu'avec un 3 à son premier dé l'ET est déjà sur ses talons. Second dé : Aldrinn obtient un 1 pour un total de 5 et l'ET arrive à 8 avec un jet de 5. Grâce à l'énergie de l'instinct de survie, Aldrinn prend un peu de distance. Troisième dé (les deux concurrents sont en effet encore nettement sous leur seuil de 11 et 13 respectivement) : avec un autre 1, Aldrinn (total 6 alors que son seuil est de 11) se sent pousser des ailes ! L'ET, avec un 5, est vraiment balourd : son total de 13, égal à son seuil d'aptitude, ne l'autorise pas à lancer d'autres dés. Aldrinn est au moins sûr d'une chose : à égalité de dés lancés, il ne peut pas être rattrapé. Mais Aldrinn décide de ne pas s'en tenir là et tente de semer l'ET en lançant un quatrième dé sur lequel son opposant ne pourra pas suivre : hélas, avec un 6, Aldrinn arrive finalement au total de 12 et manque son jet d'action !! L'ET, lui, l'a malgré tout laborieusement réussi et profite de la mauvaise gestion de l'effort de son opposant pour le rattraper...

- ce système peut aussi être utilisé en dehors d'une opposition lorsque un seul PJ se trouve pris dans une action de longue durée dont il peut lui-même décider la fin ; là aussi, le nombre de dés lancés finalement sera au choix du joueur et permettra au MJ d'évaluer soit la qualité, soit la durée de



l'action entreprise.

Par exemple, revenons aux aventures de Aldrinn Bengazza et les ETs anthropophages. Ceux-ci ayant réussi à capturer l'intrus, ils décident de lui donner une dernière chance de s'en sortir autrement que sous forme de ragoût. Pour ce faire, Aldrinn doit satisfaire l'aspiration profonde de ces ETs sensibles : il doit danser pour eux. Mouaïf. Le MJ décide que pour deviner le style de danse qu'affectionnent ces ETs Aldrinn aura besoin de toute son Intuition (12). Il décide aussi que le joueur pourra utiliser la variante du "jet progressif". Celui-ci lance donc un premier dé correspondant aux premiers entrechats d'Aldrinn : 3. Puis un second : 5, pour un total de 8. En regardant la mine des ETs gravement réunis en cercle autour du danseur, Aldrinn se dit que ce pauvre jet à 2 dés ne suffira pas à les contenter. Il continue de danser en jetant un 3ème dé : ouf, avec un 3, c'est encore une réussite (total de 11 pour un seuil de 12). Se sentant fatigué et en panne d'imagination (et surtout son joueur ne voulant engager son avenir sur un jet n'ayant plus qu'une chance sur six de réussir !), Aldrinn finit par une révérence. Le MJ décide que cette réussite à 3 dés est satisfaisante au regard des ETs qui applaudissent poliment...

Règles de localisation en combat

Si vous souhaitez simuler la localisation des coups et blessures en combat, vous devez avant toute chose lire et adopter la variante de règle sur le « dé critique ». C'est le résultat de ce « dé critique » que vous devez lire, lors de la résolution d'une action de combat réussie, sur un tableau de ce genre :

Dé	Localisation	Protection	MOD	État de santé
6	Tête			
5	Torse			
4	Bras gauche			
3	Bras droit			
2	Jambe gauche			
1	Jambe droite			

Explications :

- le dé désigné dans la première colonne est le « dé critique » tiré avec les autres dés lors de la détermination des dégâts ; ce dé indique donc la localisation des blessures. Toutefois, afin de ne pas alourdir ces règles, il n'est pas prévu de système de bonus/malus pour prendre en compte le fait qu'il est plus dangereux d'être touché à la tête qu'à la jambe... si ce n'est le fait qu'avec un 6 les dégâts devraient naturellement être un peu plus importants qu'avec un simple 1. Cependant, cela est très dépendant des autres dés et effectivement une blessure à la jambe peut provoquer une blessure bien plus importante qu'un coup à la tête. Très simplement, on considère que le coup à la jambe a touché une articulation ou un nerf ou une veine importante... alors que le coup à la tête n'est qu'une éraflure.

- Ce système de localisation possède toutefois quelques avantages qui justifient son utilisation. Tout d'abord, il permet de gérer de façon simple et logique la protection des armures. Le joueur

notera dans son tableau pour chaque localisation si elle est ou non protégée par une pièce d'armure (casque pour la tête...). La protection ne s'appliquera ainsi qu'aux localisations effectivement couvertes. On peut de même facilement tenir à jour sur ce tableau l'évolution de la dégradation des armures utilisées.

- De même, s'il n'est pas prévu de système précis pour savoir quel handicap affectera un PJ touché au bras ou à la jambe, le joueur est invité à noter dans ce tableau l'endroit où il subit une blessure. Le MJ se servira alors de son bon sens pour affecter des malus ou prononcer des interdictions selon la gravité de cette blessure aux actions qui semblent être affectées par celle-ci : courir pour un PJ touché à la jambe, tenir un objet à la main pour un PJ touché au bras directeur...

- Le tableau sert également, bien que cela ne concerne normalement pas la résolution des dégâts, à noter dans la colonne MOD les équipements cybernétiques possédés par le PJ : s'il dispose d'une Prothèse Répar, par exemple, il peut l'indiquer dans ce tableau etc...

Règles sur la gestion des contacts des personnages

Le terme de "contact" désigne tout PNJ connu d'un PJ (et non pas introduit par le MJ dans le scénario) et que ce dernier est susceptible de solliciter pour recevoir de l'aide.

Dans un jeu comme *Empire Galactique*, les contacts seront gérés très simplement à l'aide de deux déterminants et d'un unique jet d'un dé lorsque le doute habite le MJ quant à la réaction du contact sollicité par un PJ.

Les contacts sont donc définis selon deux déterminants :

- le **fonction** (en quelques mots, les possibilités offertes par ce contact doivent pouvoir être cernées : profession, poste occupé, domaine de compétence...)

- le **niveau**, exprimé sur une échelle progressive de 1 à 6, indique la solidité du lien qui unit le contact au PJ ; à chaque chiffre correspond un adjectif qui peut aider à comprendre l'intensité de ce lien :

Niveau	Attitude du contact vis à vis du PJ
1	Simple connaissance
2	Bon camarade
3	Bienveillant
4	Amical
5	Fraternel
6	Paternel / Filial (selon leur âge respectif)

Lorsque un PJ tente de solliciter un de ses contacts pour obtenir une quelconque faveur, le MJ doit se servir de ces deux déterminants pour pouvoir y répondre. Le plus souvent, aucun jet de dé ne sera nécessaire, notamment dans les cas suivants :

- la demande ne correspond pas à la fonction du contact : refus automatique

- la demande correspond à la fonction du contact et est raisonnable : réponse favorable automatique

- la demande correspond à la fonction du contact mais est trop ambitieuse ou met le contact en très grand danger : refus automatique.

Dans tous les autres cas, si le MJ hésite sur la réponse à donner, il peut faire tirer un jet d'un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau du contact, celui-ci répond favorablement à la demande. Si le résultat est supérieur, il refuse. Si le jet est strictement égal au niveau du contact, cela signifie en outre que l'acceptation du



contact entraîne pour lui de désagréables conséquences ; le MJ est libre de décider de celles-ci selon les circonstances (mort, emprisonnement, perte de sa fonction, brouille avec le PJ qui fait baisser son niveau...).

Exemple de tableau de contacts pour la feuille de personnage :

Nom	Fonction	Niveau	Attitude	Notes
Moon Staveski	Gendarme Galactique	3	Bienveillant	En mission (indisponible 3 mois)

Règles concernant la gestion des Passions des personnages

Pour des raisons de commodité, nous réunirons ici sous le vocable de **Passion** tous les sentiments puissants pouvant entraîner chez un personnage une certaine dépendance ; ainsi, un personnage peut avoir une Passion pour une femme/un homme, une religion, une drogue, un loisir, une collection...

Certaines Passions sont attribuées par des jets sur la table « Pas de chance ! » lors de la version longue de la création de personnage qui vous est proposée ici. Ceci dit, un joueur peut attribuer, avec l'accord du MJ, autant de Passions à son personnage qu'il le souhaite. De même, le MJ peut attribuer à un personnage une Passion à la suite d'une aventure (à la suite d'une histoire d'amour avec un/une PNJ, par exemple).

Les Passions sont définies tout d'abord par leur **Objet** (nom de la personne, de la drogue...) et leur **Intensité**, celle-ci allant, comme il se doit, de 1 à 6 comme on le voit dans le tableau ci-dessous :

Passion...	Intensité
A la folie !	6
Obsédante	5
Envahissante	4
Prononcée	3
Confirmée	2
Naissante	1

L'Intensité peut être utilisée en cours de jeu pour tester la résistance du personnage à la tentation qui s'offre à lui d'assouvir sa passion. Pour cela, on testera la Résistance Mentale du personnage avec le nombre de dés correspondant à l'Intensité de la Passion.

Exemple : le Marchand Ugo Vandedriss est atteint depuis longtemps d'une Passion pour l'Eglise de la Glorieuse Volonté. Particulièrement dévot, sa Passion est d'Intensité 5 (obsédante donc). Au cours d'une aventure, Ugo est entraîné par ses camarades dans un mauvais coup qui nécessite l'utilisation d'armes à feu pour des motifs vénaux. Tout ceci est fondamentalement interdit par la Glorieuse Volonté. Pour suivre ses compagnons d'aventure, Ugo doit donc surmonter son code moral. Pour ce faire, il teste sa Résistance Mentale (20) avec les 5 dés qui correspondent à son chiffre d'Intensité. Avec un jet de 17, il réussit à surmonter sa Passion et

garde ainsi toute l'estime de ses amis. Par contre, pour ce qui en est de la Glorieuse Volonté...

On voit avec l'exemple ci-dessus que surmonter une Passion peut ne pas être sans conséquence sur l'Intensité de celle-ci. Selon les circonstances exactes et la réaction du personnage, le joueur et le MJ peuvent décider alors d'augmenter ou diminuer l'Intensité de 1.

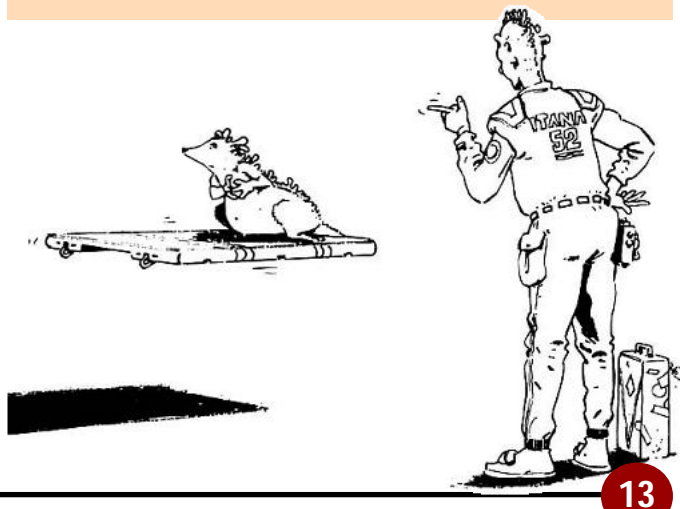
Exemple : ayant découvert lors de sa précédente aventure les joies du pillage et de la filouterie, ayant aussi grâce à ses compagnons découvert à quel point la morale de la Glorieuse Volonté pouvait nuire à son libre-arbitre, Ugo voit sa foi en cette Eglise diminuer : sa Passion a dès lors une Intensité de 4.

En dehors de cette principale utilisation, le score d'Intensité peut, le cas échéant, être utilisé comme un score de compétence ponctuelle. En effet, on peut supposer que quelqu'un ayant développé une passion possède dans le strict cadre de celle-ci certaines connaissances ; ainsi, quelqu'un ayant la passion du jeu ne peut que connaître les règles des principaux jeux d'argent ou les habitudes des casinos et de leur personnel.

Exemple : mis aux prises, dans une nouvelle aventure, avec un Prêtre-Marchand, Ugo Vandedriss souhaite en apprendre plus sur cette caste très liée à l'Eglise de la Glorieuse Volonté. Le MJ estime que Ugo, avec sa Passion pour cette Eglise, est susceptible de posséder de telles informations ; il ordonne ainsi un jet Moyen (3 dés) avec l'Intelligence (10) de Ugo et l'Intensité (4) de sa Passion pour l'Eglise : avec un 8, Ugo réussit largement et le MJ lui offre donc les renseignements qu'il souhaite obtenir.

Enfin, selon une troisième règle, l'Intensité peut aussi être utilisée, exceptionnellement, à la façon d'un niveau de contact. En effet, toujours pour les mêmes raisons, un personnage sous l'emprise d'une Passion est en général, bon gré mal gré, amené à fréquenter certaines personnes ; ainsi, un personnage ayant développé une Passion pour une drogue doit fatalement connaître des fournisseurs de celle-ci.

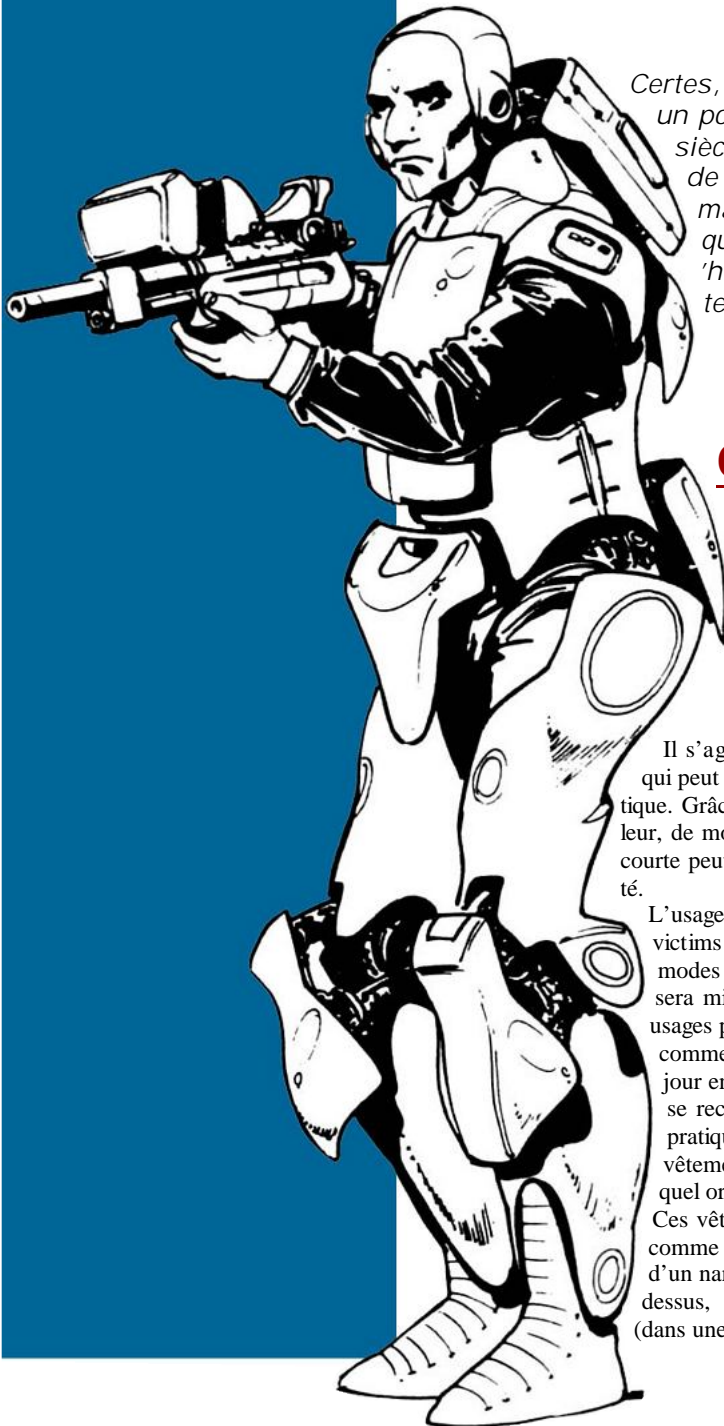
Exemple : de manière à obtenir des informations plus confidentielles sur le fameux Prêtre-Marchand, Ugo Vandedriss tente de faire jouer ses relations au sein de l'Eglise de la Glorieuse Volonté. Le MJ l'autorise en effet à traiter, dans ce cas précis, son Intensité (4) en niveau de Contact. Le joueur jette donc un dé : avec un 5, Ugo reçoit donc une fin de non-recevoir. Personne au sein de l'Eglise, en effet, n'a assez confiance en sa foi pour l'aider. Si seulement Ugo n'avait pas relâché l'intensité de sa foi !





2

Technologie galactique



Certes, la course à la technologie tous azimuts a connu un point d'arrêt avec l'essor des pouvoirs PSI au 96^e siècle. Cependant nul ne peut nier que la multitude de gadgets et objets hautement sophistiqués est la marque fondamentale de la vie moderne. À part quelques prêtres idéalistes, qui pourrait aujourd'hui se passer des commodités de la technologie tekno ?

Aldémar Pou Yi, l'Âme du monde

OBJETS DE LA VIE QUOTIDIENNE

Confort

Vêtement « intelligent » (NT 5)

Poids : 500 g. Prix : variable selon le type de vêtement et la coupe (généralement entre 5 000 et 20 000 €)

Il s'agit d'un vêtement assez classique (veste, pantalon, robe...) mais qui peut être entièrement paramétré par l'utilisateur via une puce informatique. Grâce à son nano-tissage, le vêtement peut changer de taille, de couleur, de motifs... : ainsi, en quelques secondes, une petite robe noire assez courte peut se transformer en une ample robe à fond mauve et décor argenté.

L'usage premier de ce type de vêtement est celui qu'en font les « fashion victims » : en laissant la puce connectée sur un des nombreux sites de modes de la Toile via l'Infosphère, ils sont certains que leur vêtement sera mis au goût du jour (voire de l'heure...) en temps réel. Parmi les usages parallèles, on peut citer l'utilisation des vêtements « intelligents » comme signe de ralliement par des groupes (le site du groupe mettant à jour en temps réel les vêtements des membres inscrits qui peuvent ainsi se reconnaître facilement parmi la foule) et bien sûr comme outil très pratique pour échapper à une filature, un signalement de police... Le vêtement peut ainsi être configuré « manuellement » grâce à n'importe quel ordinateur.

Ces vêtements peuvent aussi être considérés comme « intelligents » car, comme pour la plupart des vêtements de NT 5 et plus, ils sont composés d'un nano-tissu qui, outre les caractéristiques de composition décrites ci-dessus, est aussi : régulateur thermique, auto-nettoyant, auto-réparant (dans une certaine limite : petits accrocs...).



Communication

Cube traceur (NT 5)

Poids : 1 g. Prix : 10 000 €

Cette substance, qui se présente généralement sous la forme d'un petit cube de matière gélatineuse, est un redoutable outil pour tous les détectives et autres espions de la Galaxie. En effet, une fois dilué dans la boisson ou mélangé à la nourriture puis ingéré par un Être, le produit « marque » ce dernier de façon absolue : son odeur, les traces de sueur qu'il laisse au contact des objets... sont très facilement détectables... et permettent donc de le suivre à la trace ou de le retrouver le cas échéant au milieu d'une population de millions d'habitants. Pour pouvoir profiter des émanations du cube traceur, il faut être équipé d'un synthéviseur, d'un logimec fileur ou encore d'une prothèse olfactive... bref, d'un moyen technologique permettant de les localiser.

Notes : Les émanations du cube traceur diminuent au fil des jours, durant au grand maximum 6 jours. La Virulence du cube traceur est donc égale à 6 le 1^{er} jour d'utilisation, à 5 le 2^e jour, etc. On procédera à un jet d'un dé sous cette virulence pour vérifier si la localisation est réussie.

Ordinateur jetable (NT 6)

Poids : 10 g. Prix : 10 000 €

De l'aspect d'une simple carte de crédit, cet objet d'allure modeste possède toutefois l'essentiel des caractéristiques d'un ordinateur de NT6 : interface holo, connexion à l'Infosphère ... Il est doté toutefois de moindre capacité de traitement des informations et surtout de l'incapacité de changer sa dotation logicielle : c'est un ordinateur à utilisation unique ! Chargé avec un seul logiciel en version simplifiée, il est doté d'une autonomie allant de 24 à 48 h selon l'intensité d'utilisation : ensuite, vous pouvez le jeter ! Très pratique pour utiliser un progiciel de manière occasionnelle ou pour accéder à l'Infosphère de façon discrète.

Divers

Bobine de mono-filament (NT 3)

Poids : 500 g. Prix : 50 000 €

De la taille d'une bobine de fil de cuisine grâce à l'extrême minceur de ce filament, cette bobine contient 100 m de mono-filament brut. Elle est fournie avec des ciseaux spéciaux et des pitons utilisés pour fixer les extrémités du mono-filament. L'usage de gants de sécurité est conseillé au plus haut point : normalement, le mono-filament peut-être tenu en main sans problème mais une mauvaise manœuvre a vite fait de trancher le doigt ou la main du maladroit. En effet, rigidifié ou heurté avec vitesse, le mono-filament devient une arme redoutable capable de trancher pratiquement tous les matériaux, à fortiori un membre. De ce fait, certains guérilleros l'utilisent pour tendre des pièges ou empê-

cher l'accès d'une zone. Il faut en effet rappeler que le mono-filament est quasiment invisible à l'œil nu. En dehors de cette utilisation martiale, le mono-filament peut aussi être utilisé comme une corde ultra-résistante (cf. Encyclopédie Galactique, volume 2, page 27).

Notes : utilisé comme arme passive, le mono-filament occasionne des dégâts de catégorie « E Mono-filament » si le fil est heurté à vitesse « normale » (mouvement du bras, de la jambe...). A vitesse réduite (fil simplement effleuré ou touché), les dégâts doivent être nettement réduits. A contrario, à pleine vitesse (course, véhicule...), les dégâts doivent être augmentés jusqu'à E x 2 !

Pompe osmotique (NT 4)

Masse : 50 g. Prix : 20 000 €

Cette prothèse est constituée d'une poche sous-dermique en tissu organique artificiel. Elle peut être placée aisément dans n'importe quelle partie du corps. Toutefois à des fins pratiques, la plupart des usagers la place dans leur bras gauche.

Cette poche est conçue pour recevoir des drogues de tout type... pour peu que le mode habituel de prise se fasse en injection. La pompe osmotique régule elle-même la diffusion de la drogue dans

l'organisme au gré des besoins du porteur. Ceux-ci sont communiqués au processeur de la pompe osmotique par l'intermédiaire d'une puce interne mesurant les fonctions biologiques du porteur. Celle-ci peut d'ailleurs être programmée (avec un ordinateur NT 6 ou directement par plot vertébral) selon les volontés de l'utilisateur. En général, la puce est programmée par défaut pour respecter la santé de son porteur mais celui-ci peut le reprogrammer à ses risques et périls. Ainsi, certains junkies profitent de cette prothèse médicale pour se droguer discrètement... par exemple au boulot !

De manière plus courante, toutefois, les utilisateurs de la pompe osmotique la remplissent de drogues de soins ou d'anti-douleurs... qui ainsi se diffusent dans le sang en cas de blessure. D'autres, des Marchands par exemple, préfèrent la remplir d'anti-stress et autres drogues décontractantes pour que la pompe osmotique les aide lors de leurs entretiens avec leur patron ou un gros client.

Sac de sûreté (NT 5)

Poids : 500 g (à vide)

Prix : 10 000 €

D'aspect, il ne s'agit guère mieux que d'un sac à dos classique. Ce qui distingue le sac de sûreté, c'est à la fois le tissu employé et le mode de fermeture : le premier est totalement imperméable, relativement résistant au choc et ignifugé ; le second isole par une couche d'air le contenu du sac de l'extérieur le rendant totalement étanche et, lui aussi, capable d'absorber les chocs. Ce système de fermeture a par contre pour défaut de réduire le volume utile du sac à dos mais rend le matériel contenu à l'intérieur à peu près insensible à ce qui pourrait arriver au sac : plongé dans l'eau, le feu, piétiné... il est probable que le contenu reste intact. Il est à noter que les sacs de sûreté sont souvent équipés de poches extérieures : celles-ci, bien que pratiques par leur facilité d'accès, ne disposent pas de la même





protection que la poche principale.

Notes : le sac de sûreté a une contenance maximale de 25 kg. La protection qu'il offre à son contenant est environ équivalente à celle d'une armure de type Abestos.

Torche Laser (NT 4)

Poids : 500 g. Prix : 5 000 €

De la forme d'une torche classique, cet objet est tout simplement un générateur de lumière d'intensité et de direction variable. Réglée sur un rayon diffus, la torche éclaire peu loin mais large. Réglée sur un rayon plus étroit, elle éclaire une plus petite surface mais beaucoup plus loin. Réglée sur un rayon très concentrée, le rayon de lumière produit est suffisamment cohérent pour servir de rayon laser de faible puissance.

Cet objet est utilisé comme un véritable couteau suisse de l'explorateur de NT supérieur ; il peut en effet servir à s'éclairer, couper du bois, trancher des lianes, allumer un feu... et bien d'autres utilisations. Les utilisateurs les plus ingénieux rapportent en effet s'être servi de la torche laser comme d'un instrument de mesure couplé à un ordinateur personnel, comme d'un générateur de signaux lumineux pour communiquer en cas de danger ou encore comme d'une arme basique contre d'éventuels prédateurs.

Notes : fonctionne à l'aide de piles NT 4. Son autonomie est d'environ 24 heures d'utilisation continue. La portée de l'éclairage dépend de la largeur du rayon : au plus large, elle ne dépasse guère 10 m de visibilité. Plus étroit, le rayon peut éclairer une faible surface à 100 m de distance. Utilisée pour son rayon laser, la torche fait des dégâts de catégorie C Laser jusqu'à une portée de 100 m.

DÉFENSE

Protection

Pâte nanotechnologique durcissante (NT 5)

Poids : 1 kg. Prix : 25 000 € pour un pot permettant d'enduire l'équivalent de 4 vêtements de type veste ou pantalon pour un adulte moyen.

Cette pâte, vendue en grands bocaux en plastique, vous permet de transformer n'importe quel vêtement en armure légère ! En effet, il vous faut enduire préalablement l'ensemble du vêtement (attention : il est impossible de ne protéger qu'une partie du vêtement : cf. plus loin) avec la pâte. Celle-ci est invisible et ne possède qu'une légère odeur âcre que l'on peut aisément dissimuler avec un peu de parfum. Le contact avec le tissu n'est pas non plus modifié... sauf lorsqu'il est soumis à un choc puissant (coup, impact...) où il se durcit instantanément dans la partie touchée sous l'action des nanos. Cela offre une protection de secours appréciable. Et ce d'autant plus que la nanopâte durcissante offre deux avantages inhabituels :

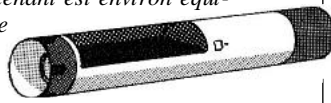
- d'une part, la protection offerte est uniforme ; c'est-à-dire que la protection est soumise aux règles habituelles de détérioration des protections mais les nanos se transfèrent seuls d'une localisation à l'autre : il ne peut donc jamais y avoir une différence supérieure à 1 entre 2 localisations (la répartition, notamment pour savoir quelles sont les localisations à couvrir en priorité) est laissée

à la discrétion du joueur

- d'autre part, la protection peut être réparée à tout moment en quelques minutes ; il suffit pour cela de procéder à une nouvelle application de la nanopâte.

La clientèle ciblée par ce nouveau produit ? Ceux qui veulent un minimum de sécurité tout en restant discret et élégant : « comment ? cette robe du soir est une armure !? ».

Notes : la protection offerte est de 8 contre tous les types d'armes. Il n'y a bien sûr aucun malus du au port d'une telle protection.





3 Tables

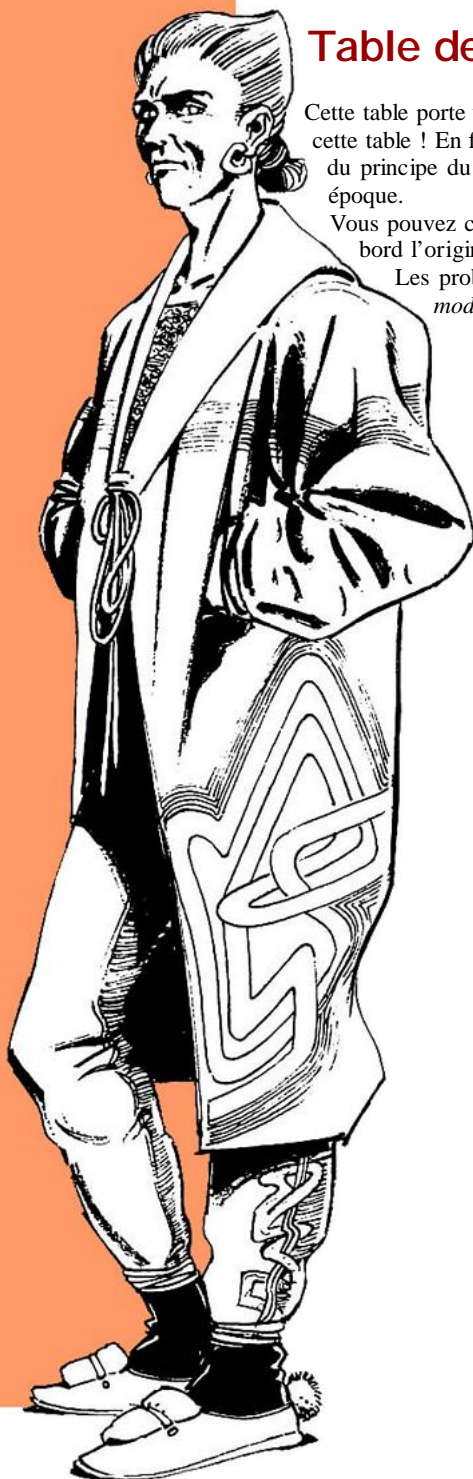


Table des patronymes aléatoires

Cette table porte un nom mensonger : n'espérez pas avoir un nom en deux coups de dés sur cette table ! En fait, elle ne donne que des pistes pour essayer de se forger un nom à partir du principe du métissage culturel des quelques 100 siècles s'étant écoulés depuis notre époque.

Vous pouvez choisir sur cette table ou vous en remettre au hasard pour déterminer d'abord l'origine de votre prénom (ou ce qui en tient lieu...) puis votre nom de famille.

Les probabilités d'obtenir telle ou telle origine dépend *grosso modo* (très *grosso modo* !) de la diffusion de ces origines culturelles sur Sol III au 21^e siècle...

3 DES	ORIGINE DU PATRONYME	EXEMPLES DE PRENOMS	EXEMPLES DE NOMS
3	Marque commerciale	Coke, Vivendi, Yahoo, Sony...	Idem
4	Nom commun	Chaussure, Papillon, Chat, Cactus...	Idem
5	Antiquité	Ulysse, Démétrios, Cassandre, Ramsès...	Idem
6	Surnom	Bel-enfant, Béni-des-Etoiles, Supernova...	Le Mauvais, Sans-Regret, Goutte de pluie...
7	Européenne anglo-Saxonne (allemande, scandinave...) sauf anglophone.	Karl, Helmut, Jürgen, Renata, Uta, Bjorn, Sven, Ingmar...	Larsson, Bergstroem, Andersen, Kohler, Van Wonderen, De Coort, Grüber...
8	Arabe	Majid, Khadija, Mohammed, Toufik...	Al-Jaber, Abdallah, Belhadj...
9	Indienne	Rajah, Raman, Pravi...	Singh, Pasha, Ghosh...
10	Anglophone	John, Chris, Jennifer, Michael, Marylin...	Morris, Smith, ergusson, Mac Connolly...
11	Extrême-orientale (chinoise, japonaise...)	Fu, Hiro, Yoshi, Liu, Sun...	Weigang, Tokada, Nakajima, Bao...
12	Hispanophone	Luis, Rita, Maria, Dolores, Raul, Javier...	Martinez, Simeone, Alonso...
13	Européenne latine (française, grecque...) sauf hispanophone.	Sophie, Marco, Julien, Cyril, Francesca...	Prevot, Di Chiara, Nikopolidis, Martin, Da Silva...
14	Slave (russe, polonaise, croate...)	Ivo, Sergueï, Nikita, Dragan, Goran...	Simic, Adamski, Grigoriev, Ivanov...
15	Noire-Africaine	Moussa, Babacar, Salif...	Lawal, Traoré, Diallo, Camara...
16	Minoritaire (hébraïque, basque, finlandaise...)	Moshe, Javi, Inaki, Jussi...	Cohen, Karanka, Heikkinen...
17	Exotique	Zorglub, Xipizzzz...	Idem
18	Numérique	2 556 489, 46B, 6PO...	Idem



Tables permettant de déterminer aléatoirement l'origine des personnages

Origine familiale

DÉS	TYPE D'ÉDUCATION	+1 À UNE COMPÉTENCE	NIVEAU SOCIAL D'ORIGINE
2	Obtient le statut de Pupille de l'Empereur (famille méritante ou morte au service de l'Empereur)	Les écoles de Pupilles sont réputées pour leur enseignement militaire traditionnel. Ainsi, vous développez les différents arts martiaux du Combat au contact.	Si vous avez pu obtenir ce statut, c'est très probablement que votre famille était vraiment dans le besoin : niveau social d'origine = 2.
3	Famille connue au moins localement (criminel notoire, présentateur TriD, politicien local...)	Pour ne pas être systématiquement assimilé à vos parents, vous avez très tôt appris à dissimuler votre véritable identité et avez ainsi acquis les bases du Déguiement.	Pour tailler votre propre route, il vous a fallu vous affranchir de vos propres parents et de leur éventuelle fortune : niveau social d'origine = 4.
4	Issu d'un mariage communautaire (structure familiale élargie à plusieurs pères et mères partageant revenus, relations sexuelles et éducation)	Vous avez bénéficié des conseils de vos 3 mères et 4 pères sur la façon de se comporter en société faisant de vous très jeune un enfant doué d'une Psychologie Universelle.	Les revenus de tous les pères et toutes les mères étant mis en commun, on arrive dans cette structure familiale à un certain équilibre : niveau social d'origine = 3.
5	Famille d'un milieu social très aisé	Toujours entouré d'une foule de serviteurs à vos ordres, vous vous êtes initié dès l'enfance aux joies du Commandement.	Evidemment, les premiers pas dans la vie sont plus aisés dans ces conditions... : niveau social d'origine = 6.
6	Famille d'un milieu social très modeste	Votre nourriture et votre coucher n'étaient pas toujours assurés : vous avez du développer les bases de la Survie*.	A part leur amour, vos parents ont peu de choses à vous donner : niveau social d'origine = 1.
7	Enfant unique choyé par ses parents	Incarnant l'espoir de réussite de vos parents, vous êtes poussé très tôt sur la voie des études. A force de parcourir la Toile à des fins éducatives, vous obtenez une bonne connaissance des Banques de données*.	Gâté, couvé... vos parents vous ont toujours soutenu dans le moindre de vos désirs : niveau social d'origine = 5.
8	Famille nombreuse	Avec vos nombreux frères et sœurs, vous mettez sans cesse au point d'in vraisemblables courses au trésor et autres jeux de groupe développant chez vous le sens de la Tactique.	Ayant profités au maximum des possibilités de la procréation assistée, vos parents ont donc eu 16 enfants ; évidemment, il a fallu que chacun se serre un peu la ceinture : niveau social d'origine = 3.
9	Famille dévouée corps et âme à une institution (mégacorpo, Guilde, Eglise...)	Jamais là pour vous, vos parents vous ont très tôt laissé vous amuser seul. Votre ordinateur est devenu votre meilleur ami et sa fidèle compagnie vous donne des bases en Informatique.	Se sentant très coupables de ne pas vous donner tout l'amour qu'il faudrait à un enfant, vos parents ont pris l'habitude de compenser avec de généreux cadeaux : niveau social d'origine = 4.
10	N'a jamais connu ses parents (abandonné, séparé à la naissance...)	Baladé d'institutions de bienfaisance en familles d'accueil, vous n'êtes pas toujours bien reçu par vos camarades. Souvent, il faut vous défendre au Combat à mains nues.	Sans aucune aide de votre famille, vos débuts dans la vie seront plus difficiles : niveau social d'origine = 1.
11	Famille récemment déchue socialement (le PJ, encore enfant, a connu ce triste événement)	Ayant appris de manière plutôt violente ce que vaut le moindre crédit, vous avez très tôt développé des capacités en Marchandage.	Ce n'est pas que votre famille ne veut pas mais elle ne peut plus vous aider : niveau social d'origine = 2.
12	Famille presque entièrement décimée dans un événement tragique (massacre, accident...)	Très tôt livré à vous même, vous avez du grandir très vite pour vous occuper de nombreuses démarches pénibles et avez ainsi pris connaissance avec l'Administration.	Même si votre famille n'était pas forcément richissime, vous êtes le seul bénéficiaire de plusieurs héritages : niveau social d'origine = 5.



Environnement d'enfance

DÉS	ENVIRONNEMENT D'ENFANCE	+1 À UNE CARACTÉRISTIQUE PRIMAIRE	+1 À UNE CARACTÉRISTIQUE SECONDAIRE
2	Un monde à l'atmosphère impropre à la vie.	Devoir toujours porter des appareils d'assistance respiratoire, lutter contre les bactéries nocives... renforce l'Endurance des habitants de ce monde.	Toujours penser à ajuster son masque, ne pas pouvoir gambader librement à l'air libre... renforce la Résistance Mentale des habitants de ce monde.
3	Un monde aride et désertique.	La chaleur écrasante, les paysages d'une monotonie désespérante... renforcent la Volonté des habitants de ce monde.	Devoir scruter des étendues de sable parcourues de tempêtes de sable, s'habituer au silence du désert pour écouter les lointains cris d'animaux... renforce la Perception des habitants de ce monde.
4	Un milieu confiné (base souterraine, monastère fermé, arcologie...).	Ne pouvant guère sortir jouer dehors, les enfants ayant grandi dans de telles conditions passent des heures devant leur ordinateur ou leur écran de lecture électronique. Cela développe leur Intelligence.	Dans ce milieu, les voisins, les colocataires, les compagnons... sont à prendre en permanence en considération. Cela développe la Discrétion des Êtres habitués à ces conditions de vie.
5	Une enfance itinérante passée sur de nombreux mondes.	Découvrir des cultures différentes, rencontrer des Êtres d'une autre race et s'en faire des amis... renforce le Charme des enfants habitués à cette existence.	Devoir faire sans cesse ses bagages, se fondre à nouveau dans le moule d'une existence radicalement différente... développe l'Adaptation des petits voyageurs.
6	Un monde à la gravité élevée.	Ce monde est assez vaste et la gravité à la surface oblige les habitants à faire des efforts supérieurs à la moyenne pour se mouvoir et soulever des charges. Cela développe leur Force.	Courir est un calvaire, monter les escaliers essouffle rapidement... Impossible pour s'adapter de ne pas être doté d'une solide Résistance Physique.
7	Un monde de NT très élevé (NT6).	Sollicités en permanence par la profusion d'images, d'écrans, le contact de l'intelligence artificielle... , les enfants élevés sur ces mondes développent très tôt leur Intelligence.	La mode est omniprésente, la chirurgie esthétique simple et accessible... et surtout le règne de l'apparence est sans partage. Comment les enfants de cette planète pourraient-ils avoir négligé leur Beauté.
8	Un monde de faible gravité.	Ce monde est plutôt petit et la gravité qui s'exerce à la surface permet des mouvements faciles et gracieux. Cette facilité à la manipulation et au déplacement développe l'Habilité de ses habitants.	Toutefois, la faible gravité implique également de ne pas lâcher l'objet auquel on tient ou de faire attention à ne pas se cogner contre les murs ! Les enfants s'habituent très tôt à ces Réflexes.
9	Un monde de faible NT (NT1 ou 2).	La rareté des Mecs et autres machines, la rudesse des mœurs chez les habitants de cette société... impliquent pour tout survivant le développement précoce de sa Force.	Sur de tels mondes, la science est peu de choses et les mythes, la magie... sont des croyances très répandues qui favorisent le développement de l'Intuition des enfants.
10	Dans l'espace (vaisseau Lehouine, base orbitale...).	Les petits espaces pleins de câbles et de boutons, la gravité aléatoire, la nécessité de manœuvres minutieuses... renforcent l'Habilité des enfants de l'Espace.	S'habituer au milieu confiné, à la crainte de la dépressurisation, l'impossibilité absolue de « prendre l'air »... contribuent à développer la Résistance Mentale des enfants habitués à cette existence.
11	Un monde au climat polaire.	Les températures largement inférieures à 0, le vent glacial... renforcent l'Endurance des habitants de ce monde.	Le froid polaire et la glace permanente qui l'accompagne sont tellement hostiles à la vie que cela renforce aussi la Résistance Physique des hôtes de cette planète.
12	Un monde multiracial.	Par la nature duale (ou plus...) de leur population d'origine, les habitants de ce monde sont habitués à nouer des contacts avec autrui et renforcent ainsi leur Charme.	Comprendre une race radicalement différente de la sienne conduit à développer des capacités d'Intuition supérieures à la moyenne.

Note : il est bien évidemment possible pour un personnage d'être né sur une planète qui soit à la fois polaire et de NT6 puis d'avoir passé le reste de son enfance sur une planète multiraciale de faible NT... bien sûr. Mais cela relève de la liberté que chaque joueur conserve d'écrire pour son personnage l'histoire dont il rêve. Seul UN trait dans cette histoire sera jugé suffisamment marquant pour justifier des bonus à ses caractéristiques.



Type d'éducation

DÉS	TYPE D'ÉDUCATION	+1 À UNE CARACTÉRISTIQUE PRIMAIRE	+1 À UNE COMPÉTENCE
2	Formé dans une institution para-militaire	L'aspect essentiellement militaire de cette éducation valorise la Force.	Les instructeurs de ce type d'écoles raffolent des parcours du combattant et ce genre de choses : vous avez développé ainsi votre sens Tactique.
3	Elevé au sein d'une communauté d'une race différente à la vôtre	L'ouverture d'esprit résultant de ce métissage culturel fait de vous un Etre plein de Charme.	Bien sûr, vous en savez long maintenant sur votre communauté d'accueil et vous avez ainsi pu développer les bases des Langages E.T.
4	Elevé à la dure au milieu d'une nature hostile	Cette éducation fut très éprouvante et vous a permis de développer votre Endurance.	Votre nourriture et votre coucher n'étaient pas toujours assurés : vous avez du développer les bases de la Survie*.
5	Elevé dans une institution religieuse	L'aspect essentiellement spirituel de cette éducation valorise la Volonté.	Vous possédez un vernis de culture religieuse et même de Théologie*.
6	Eduqué par un précepteur/maître	L'aspect essentiellement intellectuel de cette éducation valorise l'Intelligence.	Votre vieux maître était très cultivé bien sûr mais c'était avant tout un spécialiste dans une Connaissance de votre choix.
7	Scolarisé uniquement par ordinateur	L'aspect essentiellement intellectuel de cette éducation valorise l'Intelligence.	Pour les mêmes raisons, l'accès à la connaissance n'a pu se faire qu'en connaissant un minimum le fonctionnement de votre outil principal : l'Informatique.
8	Placé en apprentissage	L'aspect essentiellement pratique de cette éducation valorise l'Habilité.	Ayant eu largement le temps de vous exercer sur toutes sortes de matériel lors de vos longues heures d'apprentissage, vous êtes initié à l'art de la Conversion.
9	Bénéficie d'une éducation très libérale	Laissé entièrement libre de développer votre personnalité, cela fait de vous un Etre plein de Charme.	Délaissant les matières traditionnelles, vous avez profité de votre liberté pour développer votre fibre artistique et donc la Performance*.
10	Laissé à votre propre sort dans la rue	Dans les rues des mégapoles règne souvent la loi du plus fort. Vous avez survécu : vous devez donc avoir de la Force.	Pour vous défendre et vous faire respecter de vos semblables, vous avez très tôt été initié au Combat à mains nues.
11	Elevé au sein d'une communauté sectaire	Souvent victime de privations, cette éducation vous fut très éprouvante et vous a permis de développer votre Endurance.	L'embrigadement spirituel que vous avez subi dès votre plus jeune âge a développé chez vous la Foi.
12	Elevé au sein d'une tribu/gang/bande organisée...	Pour trouver une place dans votre groupe, il faut savoir s'imposer : vous y développez précocement votre Force.	Pour les mêmes raisons, vous devez pour survivre être capable de dominer les plus faibles et connaissez ainsi les ficelles de Commandement.



Compétences et évènements génériques du Clergé

Liste des compétences enseignées hors-spécialités par l'Armée

- Combat à mains nues
- Conscience PSI
- Foi
- Langages ET
- Médecine
- Médecine PSI
- Neutralisation PSI
- Psychologie universelle
- Sixième sens
- Télékinésie
- Télépathie
- Théologie*

Table des évènements génériques du Clergé

DÉS	EVÈNEMENT	EFFETS
2	Quelle étrange expérience... votre stage vous emmène en effet sur la planète Smog, entièrement recouverte de vapeurs impénétrables. L'atmosphère y est tout à fait respirable mais les 5 sens sont mis à rude épreuve au cœur de ce brouillard permanent. Vivre 6 mois dans cet environnement fut une épreuve initiatique très enrichissante.	Accorde directement un bonus de 1 à l' Intuition (caractéristique secondaire) !
3	Votre lieu de stage : un monde NT 3 régressif où les religions en vigueur formate les peuples et les états. Un sujet d'étude théologique très intéressant. Par contre, vous n'aviez pas compris dans un premier temps que vous deviez participer activement à l'encadrement totalitaire de ces populations dans le cadre de la « police de la vertu » !	Donne accès à Commandement (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
4	Votre stage pratique sur la planète de NT 2 Inquisition Alpha ne vous disait rien qui vaille : une planète au totalitarisme théologique tolérée par l'Empire pour des raisons d' « exception culturelle », hum ! Stoïquement, vous assistez aux procès impitoyables frappant le moindre pécheur. De quoi récupérer deux ou trois idées au cas où...	Accorde directement le niveau 0 en Interrogatoire (compétence hors-Gilde).
5	Normalement, les PSInocides ont disparu de l'Empire depuis des siècles. Normalement. Car sur la planète Ghetto III où vous avez été affecté, les gens ne sont pas au courant. Bref, quand vous avez utilisé vos pouvoirs PSI croyant les aider, vous avez été à deux doigts du lynchage. Heureusement, des Soldats Impériaux sont intervenus in extremis.	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
6	Vous avez été choisi par une famille ambitieuse pour leur servir de chapelain privé lors d'un voyage de six mois. Depuis, le chef de famille a été élu au Conseil de votre Région Galactique. Heureusement, il garde un bon souvenir de votre sacerdoce...	Accorde un Contact de niveau 3 au sein du Conseil le plus proche de votre planète de départ.
7	Grâce à l'entremise de la puissante confrérie des Prêtres-Marchands, une convention de recrutement conjointe a été signée entre l'Eglise et la Hanse. Votre promotion académique fait justement partie des bénéficiaires de cet accord.	Donne la possibilité de rejoindre maintenant la Hanse des Marchands sans condition.
8	Vous avez une chance inouïe d'être un des très rares bénéficiaires d'un stage auprès d'un des plus grands maîtres PSI encore vivants. Ce stage vous aura été très utile mais... quel dommage que le grand homme s'obstine à parler à l'envers !	Accorde un bonus de 2 Points PSI .
9	En débarquant sur la planète NT 4 Network, vous avez été choqué du vide spirituel de ses habitants, abrutis par la consommation de plusieurs heures de TriD quotidiennes. Vous consacrez votre stage à multiplier les apparitions à la TriD locale au point de réussir à susciter quelques vocations religieuses sur cette planète que votre hiérarchie croyait perdue pour la cause.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde .
10	Lorsque vous avez appris que vous étiez affecté cette année sur une planète NT 1 aux indigènes cannibales, vous avez craint le pire. Pourtant, dès votre arrivée, les populations locales vous ont pris pour l'un de leurs dieux, vous couvrant de colifichets et autres babioles. Pour leur faire plaisir, vous avez gardé tout ce fatras lors de votre départ... et avez avec surprise découvert leur excellente côte sur le marché de l'art primitif !	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique .
11	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.
12	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.



Compétences et évènements génériques de l'Armée

Liste des compétences enseignées hors-spécialités par l'Armée

- Armes lourdes
- Combat à distance
- Combat à mains nues
- Combat au contact
- Commandement
- Communications TriD
- Conduite au choix
- Foi
- Interrogatoire
- Prothèse Arme
- Stratégie
- Tactique

Table des évènements génériques de l'Armée

DÉS	EVÈNEMENT	EFFETS
2	Vous êtes engagé dans une sale campagne. Avec une poignée de compagnons, vous êtes chargés de tenir coûte que coûte l'unique spatioport d'une turbulente planète NT 2 dont un des féodaux veut s'emparer. Jusqu'à l'arrivée des renforts impériaux, vous avez dû veiller jour et nuit, rationner vos vivres et être prêt à repousser les assaillants à tout moment... voilà de quoi endurcir son homme !	Accorde directement un bonus de 1 à la Résistance physique (caractéristique secondaire) !
3	Que voilà un croustillant stage survie ! Vos supérieurs vous lâchent avec un équipement minimum sur la planète Slurp. Celle-ci est parcourue par d'énormes prédateurs au cuir insensible aux armes à énergie. Reste plus qu'à se planquer et à se débrouiller seul en attendant le retour du vaisseau... dans six mois.	Donne accès à Survie* (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
4	Une fois de plus, force est de constater que les ordres transmis par Mac-Mahon, l'IA de votre régiment sont truffés d'erreur ! Pour manœuvrer correctement, contourner habilement l'ennemi et rentrer à la base sans bobos, vous et vos compagnons avez du ressortir cartes et boussole.	Accorde directement le niveau 0 en Orientation (compétence hors-Gilde).
5	Argh, cette fois, vous êtes touché ! Les lasers des rebelles de ce monde NT 4 viennent de vous trancher les chairs à vif : vous allez inexorablement mourir... Heureusement, juste à ce moment, un glisseur-ambulance passe par là et vous emmène loin du champ de bataille pour vous soigner.	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
6	Ah, les chambrées de 200 dans les vaisseaux Lehouïne ! Ah, les quarts de garde sur les mondes dont la nuit dure 30 heures ! Bref, la vie militaire est aussi faite de patience et de longues discussions avec les copains de régiment.	Accorde un Contact de niveau 3 (copain de régiment).
7	La Division Armement de la Gilde Navyborg s'inquiète de la crise du recrutement. En effet, les longues gardes sans histoire dans les Lehouïne n'attirent plus guère les jeunes Navyborgs à la sortie de l'Académie. La Gilde Navyborg propose donc à tous les Soldats qui désirent changer de carrière de les rejoindre.	Donne la possibilité de rejoindre maintenant la Gilde Navyborg sans condition.
8	Cette fois-ci, vous avez bien cru voir votre dernière heure arrivée. Alors que vous étiez affecté à la garde d'une base militaire, des terroristes ont lancé une attaque bactériologique contre votre casernement. Heureusement, le virus militaire s'est avéré inoffensif pour votre race. Par contre, deux camarades ETs ont trouvé la mort lors de cette attaque mal préparée...	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
9	Votre héroïsme au combat durant l'assaut de la base de Custon par les indigènes insectoïdes de cette planète NT 1 a été remarqué par votre hiérarchie. Elle vous juge désormais positivement. Pourtant, vous avez surtout fait ça pour éviter de finir entre des mandibules répugnantes !	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde .
10	Un potentat d'un monde NT 2 aux marges de l'Empire a besoin de troupes expérimentées. Son monde intéresse l'Empire, il obtient le droit de recruter des mercenaires au sein de l'Armée en échange de la future adhésion de son monde à l'Empire. Vous faites partie de ces quelques heureux soldats qui, pour le bien de la diplomatie impériale, ont touché double salaire pendant six mois.	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique .
11	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.
12	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.



Compétences et évènements génériques de la Hanse des Marchands

Liste des compétences enseignées hors-spécialités par la Hanse des Marchands

- Communications TriD
- Conduite au choix
- Déguisement
- Estimation
- Langages ET
- Loi universelle
- Marchandage
- Marché
- Orientation
- Psychologie universelle
- Séduction
- Stratégie

Table des évènements génériques de la Hanse des Marchands

DÉS	EVÈNEMENT	EFFETS
2	Vous êtes nommé, pour la durée de ce stage, en plein cœur d'une étrange communauté d'humains de NT 3 régressif. Ceux-ci, bien qu'ayant des habitudes plutôt insensées (notamment en matière de comportements sexuels et alimentaires...), possèdent un remarquable savoir-faire artisanal. Vous devez vivre parmi eux pendant 6 mois pour tenter d'y tisser de premiers liens commerciaux.	Accorde directement un bonus de 1 en Adaptation (caractéristique secondaire) !
3	Ah, voilà un stage passionnant ! Vous êtes chargé de rédiger pendant 6 mois les feuilles de paye et les bordereaux d'achat/vente d'une mégacorpo. Pendant que vous ronger votre frein en jurant de partir dès que possible en aventure, vous vous initiez malgré tout aux contraintes de l'administration impériale...	Donne accès à Administration (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
4	Vous faites cette fois-ci un stage auprès d'une riche famille de diplomates impériaux. En effet, pour tenir leur train de vie, ils ont besoin d'un Marchand s'occupant de l'approvisionnement de leur immense maisonnée. Qu'est-ce qu'un oignon doré de Méthala ? Où trouver des pois géants de Bodolo ? Vous avez vraiment eu besoin des ressources de la Toile pour vous en sortir.	Accorde directement le niveau 0 en Banques de données* (compétence hors-Gilde).
5	Les indigènes NT 1 de la planète sur laquelle vous effectuez votre stage sont notoirement agressifs et cannibales. Il s'apprêtait d'ailleurs à vous faire « directement » découvrir leur gastronomie locale quand vous avez réussi, grâce à une langue des gestes improvisées, à leur faire comprendre que vous pouviez leur vendre de très efficaces vibro-couteaux de cuisine. Ils vous épargnent pour faire commerce avec vous...	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
6	Les techniciens, les ingénieurs, les réparateurs, les ouvriers spécialisés... il y a toujours mille occasions pour un Marchand de rencontrer un Tekno. Vous mettez d'ailleurs à profit ce stage dans un centre de recherche appliqué à l'industrie pour tisser avec eux des liens durables.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Loge Tekno.
7	Grâce à l'entremise de la puissante confrérie des Prêtres-Marchands, une convention de recrutement conjointe a été signée entre l'Eglise et la Hanse. Votre promotion académique fait justement partie des bénéficiaires de cet accord.	Donne la possibilité de rejoindre maintenant le Clergé sans condition.
8	Vendre des salopettes Malachites à des Karias ?! Votre employeur ne revient toujours pas de votre audace commerciale et vous laisse une grosse commission sur cette vente pour le moins inespérée.	Accorde un bonus de 1 au dé lors du jet déterminant le viatique .
9	Lors d'un stage au sein de l'administration de la Hanse sur un monde provincial, vous découvrez avec stupéfaction que la tonne de Lüllabi, utilisée là-bas comme unité de mesure de base dans l'import/export, représente en fait à peine 970 kg selon les normes impériales ! Vous en informez votre hiérarchie qui dénonce cette escroquerie interstellaire et vous en sait gré.	Accorde un bonus de 5 Points de Guide .
10	Dans le cadre de votre stage, une mégacorpo vous a confié un vaisseau commercial chargé de boîte de conserves d'un horrible plat traditionnel Karia. Direction : une planète-décharge pour éliminer tout ça ! Alors que vous faites route, vous apprenez qu'une planète proche souffre d'une terrible famine. Vous prenez la liberté de détourner le vaisseau pour y vendre à prix d'or votre abominable cargaison. La mégacorpo vous offre une prime exceptionnelle...	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique .
11	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.
12	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.



Compétences et évènements génériques de la Guilde Navyborg

Liste des compétences enseignées hors-spécialités par la Guilde Navyborg

- Armes lourdes
- Combat à distance
- Combat robot
- Combinaison
- Communication TriD
- Conduite NT 5 ou 6
- Langages ET
- Mécanique
- Moteurs Varlet
- Orientation
- Pilote TL
- Prothèse Arme

Table des évènements génériques de la Guilde Navyborg

DÉS	EVÈNEMENT	EFFETS
2	Affecté dans une station orbitale en apesanteur, vous vous retrouvez pendant 6 mois immergé dans un environnement où le moindre geste du quotidien nécessite un ré-apprentissage du à ce milieu si spécifique. Vous en retirez des progrès sensibles dans la précision et la rapidité de vos mouvements.	Accorde directement un bonus de 1 aux Réflexes (caractéristique secondaire) !
3	Les cliniques privées de la Guilde Navyborg sont particulièrement réputées pour leur maîtrise de la cybertechnologie. Aussi, quand vous vous êtes blessé au bras durant votre dernier stage vous avez pu obtenir en compensation la pose d'une Prothèse Répar.	Donne accès à Prothèse Répar (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
4	Pas de vol durant ce stage pratique ! Votre affectation sur une base orbitale a principalement pour but de vous former à la composition et l'épaisseur des différentes atmosphères planétaires afin de pouvoir au mieux en déterminer l'approche. Un peu aride...	Accorde directement le niveau 0 en Physique (compétence hors-Gilde).
5	En plein Triche-Lumière, bientôt à court de carburant anti-matière, le vaisseau sur lequel vous effectuez votre stage doit obligatoirement tenter sa chance au beau milieu d'une gigantesque Cathédrale. Vous fermez les yeux, priez au milieu des étranges sensations fournies par le Triche-Lumière... et miracle ! Tout se passe bien et le vaisseau atteint sa destination sans problème.	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
6	La Guilde Navyborg ne s'occupe pas que des vaisseaux spatiaux. Elle construit et entretient aussi des quantités de bases orbitales ou en espace profond. Votre stage se résume cette année à six mois passés en garde à bord d'une de ces bases de secours de l'espace profond ne regroupant qu'une poignée de personnels. Cela laisse le temps de faire connaissance...	Accorde un Contact de niveau 3 au sein même de la Guilde Navyborg .
7	La Division Nova de l'Armée s'inquiète de la crise du recrutement. En effet, les longues gardes sans histoire dans les Lehouine n'attirent plus guère les jeunes Soldats à la sortie de l'Académie. L'Armée propose donc à tous les Navyborgs qui désirent changer de carrière de les rejoindre.	Donne la possibilité de rejoindre maintenant l' Armée sans condition.
8	Un voyage dans le Triche-Lumière à bord d'un Lehouine, c'est beau... mais c'est long ! Vous n'apprenez rien de neuf mais au moins vous accumulez un certain nombre d'années-lumière de vol.	Accorde un bonus de 1 au jet déterminant l' Expérience T.L.
9	Durant le stage de cette année, vous êtes amené à servir sur le vaisseau transportant l'un des pontes de la guilde lors d'une tournée d'inspection. Lors d'un contrôle de routine, vous détectez une avarie qui aurait pu avoir des conséquences dramatiques en espace profond. Outre le fait que cela vous sauve la vie, votre guilde est surtout satisfaite de vous voir sauvegarder la vie d'un de ses dirigeants !	Accorde un bonus de 5 Points de Guilde .
10	Le vaisseau sur lequel vous êtes affecté cette année est amené à croiser dans une zone infestée de pirates. Pris à parti par l'un de leurs vaisseaux, vous et les autres membres d'équipage vous battez tant et si bien que l'agresseur est mis hors d'état de nuire et capturé par vos soins. En guise de récompense, les autorités locales vous laissent partager les fruits de la vente du matériel capturé.	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique .
11	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.
12	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.



Compétences et évènements génériques de la Loge Tekno

Liste des compétences enseignées hors-spécialités par la Loge Tekno

- Administration
- Conversion
- Électronique
- Estimation
- Informatique
- Logique
- Loi universelle
- Mécanique
- Médecine
- Prothèse Répar
- Robotique
- Technologie Universelle

Table des évènements génériques de la Loge Tekno

DÉS	EVÈNEMENT	EFFETS
2	Vous êtes affecté durant ce stage à d'assommantes patrouilles de maintenance auprès d'installations vitales pour les travaux de la Loge. Les nombreux briefings que vous subissez insistent bien sur les conséquences désastreuses pour votre carrière en cas de manque de vigilance. Autant dire que pendant 6 mois, vous ouvrez grands les yeux...	Accorde directement un bonus de 1 à Perception (caractéristique secondaire) !
3	Durant ce stage, vous êtes affecté aux services d'enseignement à distance de la Loge. Non, petit scarabée, tu n'es pas encore assez bon pour enseigner ta science ! Mais, chaque jour, le service relie des centaines de Teknos à des milliers d'élèves éparpillés aux 4 coins de la Galaxie... vous, vous êtes juste chargé de la maintenance des systèmes de communications...	Donne accès à Communications TriD (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
4	Ce qui est bien avec les machines, c'est qu'avec elles, on peut exploiter des planètes à l'atmosphère toxique pour les Etres... comme ce monde sur lequel vous effectuez votre stage. Toutefois, quand une des machines tombe en panne, il vous faut malgré tout vous risquer hors de la base.	Accorde directement le niveau 0 en Combinaison (compétence hors-Gilde).
5	Affecté comme assistant dans un laboratoire de la Loge, vous jouez sur votre temps libre à l'apprenti-sorcier. Le résultat de vos essais s'avère pour le moins instable et, alors que vous venez juste de quitter le labo pour vous restaurer finit par exploser dans une magnifique gerbe d'étincelles ! Cela vous apprend à être plus prudent...	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
6	Si les Mécaniciens Navyborgs sont chargés de l'entretien et de la mise au point des vaisseaux de la guilde, ils sont toutefois étroitement dépendants du savoir-faire de la Loge Tekno, grande spécialiste de la technologie. Justement, ce stage à bord d'un vaisseau spatial vous permet de tisser des liens solides avec l'équipage.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Guilde Navyborg .
7	En parcourant la Toile pour vous tenir au courant des dernières recherches scientifiques, vous découvrez une information publiée officiellement par la Loge et qui, selon votre travail personnel, est totalement erronée. Vous en faites immédiatement part à votre hiérarchie qui vous est très reconnaissante d'avoir évité l'humiliation de la Loge en empêchant que l'erreur ne se diffuse au gré des 25 000 mondes.	Accorde un bonus de 5 Points de Guilde .
8	Grâce à ce stage dans un centre de recherche appliqué à l'industrie mis en place avec le concours de la Hanse des Marchands, vous réalisez toutes les possibilités d'enrichissement qui s'offrent à vous pour peu que vous abandonniez la recherche fondamentale. A méditer...	Donne la possibilité de rejoindre maintenant la Hanse des Marchands sans condition.
9	Durant le stage de cette année, vous êtes amené à servir sur le vaisseau transportant l'un des pontes de la guilde lors d'une tournée d'inspection. Lors d'un contrôle de routine, vous détectez une avarie qui aurait pu avoir des conséquences dramatiques en espace profond. Outre le fait que cela vous sauve la vie, votre guilde est surtout satisfaite de vous voir sauvegarder la vie d'un de ses dirigeants !	Accorde un bonus de 5 Points de Guilde .
10	Alors que vous êtes affecté à un morne stage constituant à tester des prototypes, vous avez une idée pouvant permettre d'améliorer sensiblement la qualité du produit en question. Une mégacorpo achète les droits de cette amélioration.	Accorde un bonus de 1 au jet lors de la détermination du viatique .
11	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.
12	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.



Compétences et évènements génériques de l'Aventure

Liste des compétences enseignées hors-spécialités par l'Aventure

En ce qui concerne la voie de l'Aventure, il n'existe pas de liste pour la bonne raison que TOUTES les compétences sont accessibles à l'Aventurier en tant que compétences non-spécialisées. C'est une aubaine bien sûr, mais rappelez-vous que, sans spécialisation, il devient très coûteux de maîtriser une compétence à haut-niveau.

Table des évènements génériques de l'Aventure

DÉS	EVÈNEMENT	EFFETS
2	Votre dernière aventure s'étant terminée de façon plutôt scabreuse, vous vous retrouvez recherché par une importante organisation (police, mafia, mégacorpo... peu importe). Pendant toute cette année, vous devez en permanence faire attention à vos faits et gestes pour passer inaperçu.	Accorde directement un bonus de 1 en Discrétion (caractéristique secondaire) !
3	Après une aventure rondement menée sur une planète hostile, vous pensez pouvoir rentrer tranquillement sur votre planète NT 6 pour profiter de votre récompense. Hélas, votre convoyeur vous fait faux-bond et vous restez coincé de longues semaines sur cette foutue planète !	Accorde directement le niveau 0 en Survie *.
4	Votre vie d'aventurier ne vous amène pas qu'à fréquenter des Etres délicats et polis... Cette fois-ci, après avoir fait parler tous les autres arguments en votre possession, il vous faut en venir aux poings !	Accorde directement le niveau 0 en Combat à mains nues *.
5	Arrêté par la Gendarmerie Galactique (à tort ou non...), vous voyez votre avenir en sombre lorsque vous apprenez qu'à peine 48 heures après votre interpellation, une grâce impériale décrète la relaxe pour les cas comme le vôtre. Vous disparaîsez sans demander votre reste...	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
6	Toujours à la recherche d'une possibilité de gagner un peu de crédit pour survivre, vous avez pris l'habitude de fréquenter quelques Marchands qui ont toujours une opportunité plus ou moins légale à vous proposer.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi le personnel de la Hanse.
7	Au gré d'une de vos aventures, vous découvrez une authentique opportunité commerciale. Faute d'en avoir les compétences, vous la signalez contre une récompense à la Hanse. Ceux-ci vous proposent de les rejoindre.	Donne la possibilité de rejoindre maintenant la Hanse des Marchands sans condition.
8	La planète sur laquelle vous avez échoué après votre dernière aventure est en état de siège, l'Armée y mène des campagnes de recrutement peu regardantes sur l'origine des volontaires. Engagez vous, rengagez-vous !	Donne la possibilité de rejoindre maintenant l' Armée sans condition.
9	Une aventure de rêve ! Une mission claire et raisonnablement délicate, un plan millimétré, des compagnons fiables, un commanditaire honnête et un brin de chance : après votre succès total, vous percevez une double gratification.	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique .
10	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.
11	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.
12	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.



Table « pas de chance »

DÉS	EVÈNEMENT	EFFETS
3	C'est vrai que ce stage était assommant. Toutefois, vous regrettez de vous être ainsi laissé aller : si sur le moment cela vous a rendu la vie plus attractive, vous n'arrivez plus maintenant à vous débarrasser de cette saloperie.	Entraîne une sérieuse dépendance (Passion de niveau 4) à quelque chose de néfaste (drogue, jeux d'argent...). La nature exacte de la dépendance doit être fixée conjointement par le joueur et le MJ.
4	Sans vraiment le faire exprès, alors que vous pensiez simplement faire le travail demandé, vous avez fait perdre la face/une grosse occasion à quelqu'un de haut placé. Depuis, celui-ci n'attend que le jour où il pourra vous faire chuter à son tour...	S'est fait un ennemi assez haut-placé dans une quelconque hiérarchie (Guilde, police, organisation politique, mégacorporation...). La nature exacte de l'ennemi doit être fixée conjointement par le joueur et le MJ.
5	Ce stage dans un contexte de grande spiritualité pouvait à priori être une bonne idée. De fait, les relations avec cette secte/religion furent d'abord très enrichissantes. Petit à petit, elles furent plutôt envahissantes. Finalement, vous n'avez jamais pu vous en défaire : vous voilà embrigadé.	Entraîne une dévotion intense (Passion de niveau 4) vis à vis d'un mouvement sectaire/religieux au choix.
6	Les stages sont aussi l'occasion de découvrir le monde du travail et ses relations humaines si spécifiques. Hélas, cette fois-ci, cela s'est mal passé et vous restez fâché à mort avec un collègue que vous êtes malheureusement appelé à fréquenter régulièrement.	S'est fait un ennemi dans son propre milieu professionnel : celui-ci doit être en relations régulières avec le PJ. La nature exacte de l'ennemi doit être fixée conjointement par le joueur et le MJ.
7	Vous vous étiez juré de ne jamais croire à de pareilles somettes. Pourtant, depuis que ce foutu prêtre NT 1 vous a maudit pour ce que vous aviez fait à son peuple, il ne vous arrive que des choses insensées... A méditer.	Entraîne un malus de 5 Points de Destin .
8	Vous avez essayé de profiter des circonstances de votre stage pour améliorer d'une façon ou l'autre vos fins de mois. Hélas, cette intrusion dans le monde des affaires/magouilles se passe mal et vous perdez finalement votre mise.	Entraîne un malus de 1 au jet lors de la détermination du viatique .
9	Peut-être est-ce dû aux circonstances difficiles du stage de cette année, toujours est-il que vous y contractez un sérieux ennui de santé : non seulement vous n'apprenez rien sur votre lit de malade mais votre convalescence risque de durer longtemps.	Entraîne une perturbation importante dans les études du PJ : il ne bénéficiera l'année suivante d'aucun point de création et ne pourra passer aucun examen avec succès.
10	Votre maman vous disait toujours : il y a un temps pour l'amusement et un temps pour les études. Là, manifestement, vous avez confondu les deux moments. Un rapport a par conséquent été rédigé sur votre comportement immature.	Entraîne un malus de 5 Points de Guilde (ceux-ci pouvant dès lors avoir un total négatif).
11	Alors que vous étiez prêt à vous investir totalement dans un stage qui s'annonçait fort intéressant, vous y rencontrez ce que vous attendiez le moins : l'amour ! Malheureuses ou heureuses, peu importe : ces amours et leurs suites perturbent ce stage et même la suite de votre apprentissage.	Entraîne une perturbation importante dans les études du PJ : il ne bénéficiera l'année suivante d'aucun point de création et ne pourra passer aucun examen avec succès.
12	Que ce soit à votre insu ou de la part d'un malfaiteur bien identifié, peu importe : vous êtes victime d'un vol/escroquerie qui porte un rude coup à vos économies.	Entraîne un malus de 1 au jet lors de la détermination du viatique .
13	Vous avez incontestablement fait une faute. Cela n'est pas trop grave étant donné que vous êtes encore en phase d'apprentissage. Ce qui vous est reproché par votre hiérarchie, c'est d'avoir essayé maladroitement de dissimuler cette faute.	Entraîne un malus de 5 Points de Guilde (ceux-ci pouvant dès lors avoir un total négatif).
14	Cette fois-ci, vous étiez dans une sale situation. Pour vous en sortir, vous décidez de faire porter le chapeau à un autre stagiaire que vous n'appréciez pas trop. Vous avez de la chance : le pot aux roses n'est pas découvert. On peut dire que vous avez brûlé votre joker d'une façon pas très jolie-jolie...	Entraîne un malus de 5 Points de Destin .
15	Une statistique galactique indique très clairement que la majorité des couples se forment sur leur lieu de travail. Vous avez failli y croire... Hélas, pour une raison ou pour une autre, cette histoire d'amour s'est mal engagée.	Entraîne un amour malheureux (Passion de niveau 4) . La nature exacte de la relation doit être fixée conjointement par le joueur et le MJ.
16	Sans vraiment le faire exprès, alors que vous pensiez simplement tirer de votre manœuvre quelques crédits bien mérités, vous avez gravement dérangé les intérêts d'une puissante organisation. Depuis, celle-ci n'attend que le jour où elle vous aura entre ses mains.	Est recherché par une organisation ennemie (mégacorporation, diaspora, mafia...). La nature exacte de l'organisation doit être fixée conjointement par le joueur et le MJ.
17	Vous pensiez tout maîtriser. Pourtant, à cause de votre relative inexpérience, la manœuvre s'est avérée désastreuse pour votre partenaire... qui y trouva la mort ! Depuis, si votre culpabilité a été écartée, il vous reste le sentiment d'être responsable de cette mort.	Entraîne un traumatisme psychologique récurrent qui se manifeste par des cauchemars, obsessions... au moins une fois par aventure. La nature exacte du traumatisme et ses manifestations doivent être fixées conjointement par le joueur et le MJ.
18	Un stage plus dangereux que de raison entraîne une situation pour le moins scabreuse dont vous ne ressortez qu'avec une collection de sérieuses blessures. Qui plus est, vous ne pouvez recevoir de soins immédiatement : cela explique les séquelles que vous ressentez encore aujourd'hui (cicatrices, douleurs...).	Entraîne une perte définitive d' 1 point en Résistance Physique !

Notes :

- les événements 3, 5 et 15 (passions) peuvent être retirés indéfiniment ; lorsque cela arrive, le joueur a le choix de créer une nouvelle Passion de niveau 4 ou bien d'augmenter de 1 le niveau de la Passion précédente et ce jusqu'au maximum de 6.
- les événements 4, 6 et 16 (ennemis) peuvent être retirés une seconde fois : c'est alors un ennemi différent qui s'ajoute aux trousseaux du PJ ! Toutefois, ces événements ne peuvent être retirés une troisième fois : si cela arrive, il n'arrive finalement rien de fâcheux au PJ cette fois-ci.
- les événements 17 et 18 ne peuvent être retirés une seconde fois ; si cela arrive, il n'arrive finalement rien de fâcheux au PJ cette fois-ci.
- les événements 7 et 13 sont sans objet pour les Aventuriers ; toutefois, ceux-ci ne s'en tirent pas à si bon compte et doivent retirer à nouveau sur cette table
- tous les autres événements peuvent être retirés sans difficulté.



Carrières spécialisées du Clergé

Aumônier

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Toutes les armées de la Galaxie éprouvent tôt ou tard le besoin d'encadrer ses soldats par des membres du clergé spécialisés. En effet, pas facile, même à l'âge du laser et du formec, de tuer ou d'être tué. Les aumôniers sont là pour aider à trouver un sens à tout cela. Plus largement, la fonction d'aumônier regroupe aussi tous les membres du clergé qui, après les PSicides des siècles passés, se sont investis dans les techniques d'autodéfense et qui remplissent ainsi une fonction de protection auprès des membres de la Guilde ou d'une quelconque Église.

Examen d'entrée

Volonté / Combat à mains nues

Liste des compétences enseignées

1	Combat à mains nues
2	Arts martiaux
3	Foi
4	Tactique
5	Psychologie universelle
6	Sixième sens



Table des événements spécifiques

DÉ	ÉVÈNEMENT	EFFETS
1	Vous étiez jeune et fougueux. Trop sans doute. Vous voilà au cœur de la mêlée ! C'est vous ou vos adversaires : d'irascibles E.T. NT1 sourds à toute négociation. Vous avez choisi de vivre en ramassant ce laser abandonné par un des vôtres, mortellement blessé. Feu !	Accorde directement le niveau 0 en Armes à distance (compétence hors-Guilde).
2	L'état-continent Théocratos, sur un monde NT 2 oublié. Voilà votre lieu de stage. Alors que vous pensiez assister spirituellement de pauvres soldats terrorisés à l'idée de combattre, vous découvrez, à votre grande surprise que là-bas les aumôniers sont chargés de commander les troupes de « fous de dieu ».	Donne accès à Commandement (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Un massacre... ça allait être un massacre. Après avoir subi de très lourdes pertes, vos ouailles avaient fini par l'emporter. Et voilà qu'ils s'étaient mis en tête de passer les prisonniers par les armes. Vous vous êtes interposés et avez pu les ramener à la raison.	Accorde un bonus de 5 points de Guilde .
4	Ah, les chambrées de 200 dans les vaisseaux Lehouine ! Ah, les quarts de garde sur les mondes dont la nuit dure 30 heures ! Bref, la vie militaire est aussi faite de patience et de longues discussions avec vos ouailles.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de l'Armée.
5	Soutenir vos ouailles durant leurs derniers instants, c'est bien. Mais parfois, ces derniers instants peuvent attendre un peu. C'est ce que vous avez découvert en côtoyant de près les médecins de l'Armée.	Donne accès à Médecine (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées du Clergé

Confesseur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Bien sûr, toutes les religions de l'Empire Galactique ne possèdent pas de système où le fidèle doit confesser ses péchés ! Par contre, tous les peuples de l'Univers aiment confier leurs problèmes de conscience à des spécialistes reconnus pour leur grande sagesse. Certains riches citoyens ou des potentats locaux s'entourent de un ou plusieurs confesseurs pendant que le « vulgum pecus » ira en consulter un en séance de 15 mn à son cabinet.

Examen d'entrée

Volonté / Télépathie

Liste des compétences enseignées

1	Télépathie
2	Psychologie universelle
3	Foi
4	Langages E.T.
5	Sixième Sens
6	Contrôle des émotions



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Plus d'une fois, vous vous êtes heurtés à des fameux sceptiques mais là ce client dépassait vraiment les bornes ! Pour arriver à vos fins, vous avez dû employer un peu de finesse.	Accorde directement le niveau 0 en Séduction (compétence hors-Gilde).
2	Hum, tirer les vers du nez d'un pêcheur récalcitrant demande un peu de doigté... Heureusement, votre stage pratique sur la planète de NT 2 Inquisition Alpha vous a ouvert de nouvelles perspectives dans ce domaine.	Donne accès à Interrogatoire (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Quand cette pauvre âme tourmentée vous a fait part de ce projet de complot, vous avez été déchiré : respecter ou non le secret de la confession ? Pour le malheur de votre rigueur éthique mais à la grande satisfaction de votre hiérarchie, vous avez tout dévoilé.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde .
4	Même les pires criminels ont une âme... C'est ainsi que vous avez, au fil de confessions toujours plus détaillées, partagé l'intimité d'un fameux criminel. Liaisons dangereuses...	Accorde un Contact de niveau 3 dans la sphère du crime organisé.
5	Quelle prière, quel sacrifice... relié à chaque péché dans les innombrables religions de 25 000 mondes ? Un véritable casse-tête théologique qui demande un peu de recherches pour tout Confesseur qui veut voyager.	Donne accès à Théologie (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées du Clergé

Ermite

Type

Base (grade 2 et +)

Description

L'ermite est un prêtre qui a choisi de vivre sa foi en solitaire. Ceci ne veut pas dire que tous les ermites vivent reclus dans des environnements hostiles. Certains le font en effet mais d'autres se contentent de vivre à proximité de la civilisation mais en abstraction totale avec les problèmes de celle-ci. De plus, l'ermite se fait souvent pèlerin et vit ainsi sa foi toujours en solitaire mais de façon itinérante. Certains ermites finissent par devenir si respectés qu'il leur est bien difficile de rester isolés et reçoivent ainsi régulièrement des visites de fidèles ou de disciples. Un ermite, pour toutes ces raisons, peut facilement s'intégrer à un groupe d'aventuriers. Toutefois, ses motivations resteront peut-être inaccessibles à ses compagnons.

Examen d'entrée

Volonté / Conscience PSI

Liste des compétences enseignées

1	Conscience PSI
2	Combat à mains nues
3	Survie*
4	Théologie*
5	Sixième Sens
6	Projection astrale

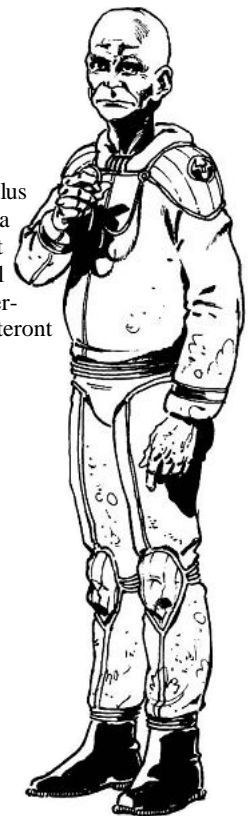


Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Relier les 99 temples du Grand Sasha-sachant perdus au milieu de la forêt vierge : voilà une idée de stage originale. Et qui nécessite de savoir lire une carte et un compas !	Accorde directement le niveau 0 en Orienta-tion (compétence hors-Gilde).
2	A dos d'animal ou sur une péniche NT 3, l'Ermite qui souhaite accomplir un pèlerinage doit pouvoir ne compter que sur lui-même pour se déplacer de lieu saint en lieu saint.	Donne accès à Conduite au choix (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Seul au milieu de la nature hostile. Sans équipement. Entouré de bêtes sauvages. Vous avez cru bon entamer votre dernière prière. Et pourtant vous êtes toujours là. Sans doute votre mission dans l'Univers n'est-elle pas terminée...	Accorde un bonus de 5 Points de Destin .
4	Que ce soit pour être parmi les premiers à aborder un monde nouveau. Ou pour pratiquer un pèlerinage de milliers d'années-lumière. Ou simplement pour être ravitaillé au milieu de votre splendide isolement. Pour toutes ces raisons et bien d'autres encore, un Ermite a toujours besoin d'un Navyborg.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les Navyborgs.
5	Seul, loin de toute civilisation d'un NT suffisant, il faut être polyvalent pour pouvoir survivre. Ainsi, une plaie causée par un animal sauvage ou une forte fièvre doivent pouvoir être solutionnées seul.	Donne accès à Médecine (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées du Clergé

Guérisseur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

A l'époque du règne des pouvoirs PSI, le recours aux Mediks n'est qu'une alternative comme une autre, pas plus. Beaucoup de citoyens de l'Empire, y compris parmi les plus éduqués préfèrent confier leur santé à des prêtres spécialisés dans la Guérison des bleus à l'âme... et au corps !

Examen d'entrée

Volonté / Médecine

Liste des compétences enseignées

1	Médecine
2	Télépathie
3	Médecine PSI
4	Psychologie universelle
5	Conscience PSI
6	Contrôle des sens



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Vous vous êtes porté volontaire pour servir sur une base spatiale servant de lieu de transit pour les réfugiés de toute la Galaxie. Ces pauvres gens avaient bien besoin de soins physiques et moraux. Pour la communication... bah, il a bien fallu se débrouiller.	Donne accès à Langages E.T (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
2	Bien que pour vous il s'agit d'une atteinte à l'Unimanité et à son caractère sacré, vous êtes bien obligé, pour des raisons strictement médicales, d'en apprendre un minimum sur ces manipulations biotech dont les Etres de votre monde d'affectation sont si friands.	Accorde directement le niveau 0 en Biotechnologies* (compétence hors-Guille).
3	Parfois, le recours au pouvoirs PSI ne s'impose pas. Contre les modestes virus dont les Etres de votre monde d'affectation NT 6 sont les cibles, il est tout aussi raisonnable de recourir aux bienfaits livrés par la Loge Tekno et ainsi économiser votre énergie PSI pour des causes plus graves.	Donne accès à Pharmacologie (compétence hors-Guille) comme une compétence de spécialisation.
4	Appelé au chevet du grand sage de l'Incommensurable Suffisance, vous êtes le dernier espoir pour des millions de fidèles attendant les fameuses maxims sacrées du saint homme. Vous ne les avez pas déçus, prolongeant de quelques années cette expérience religieuse enrichissante.	Accorde un bonus de 5 points de Guilde.
5	Affecté d'urgence au sein d'un vaisseau-hôpital de l'Armée, en renfort du personnel militaire, vous avez en peu de temps réussi à vous faire apprécier des soldats grâce à vos qualités médicales et personnelles.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de l'Armée.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées du Clergé

Précepteur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Après les différents tourments qui ont affectés la science dans les siècles passés, la plupart des membres du clergé ont acquis une réputation de sages... plus ou moins confirmée par les faits. Quoiqu'il en soit, la civilisation impériale a pris l'habitude de confier assez souvent l'éducation de ses enfants aux bons soins d'un précepteur. Bien sûr, les caissons à immersion SimStim permettent d'apprendre beaucoup plus vite qu'avec le plus doué des professeurs mais le difficile rôle d'Etre accompli ne s'apprend pas avec une machine.

Examen d'entrée

Volonté / Foi

Liste des compétences enseignées

1	Foi
2	Télépathie
3	Une connaissance au choix
4	Une connaissance au choix
5	Psychologie universelle
6	Intégration mentale

Notes : Parmi les Connaissances, on peut considérer : toutes les disciplines scientifiques mais aussi Langages ET, Théologie*, Loi Universelle*...



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Vous avez été choisi par une famille ambitieuse pour encadrer l'année scolaire de leur enfant. Depuis, le chef de famille a été élu au Conseil de votre Région Galactique. Heureusement, il garde un bon souvenir de votre travail...	Accorde un Contact de niveau 3 au sein du Conseil le plus proche de votre planète de départ.
2	Donner pendant 6 mois des cours sur « la microbiologie en milieu confiné » ? Pourquoi pas... mais il va vous falloir une sérieuse préparation en parcourant au plus vite les ressources de la Toile galactique.	Donne accès à Banques de données* (compétence hors-Guille) comme une compétence de spécialisation.
3	Vous, l'amoureux de la connaissance et du savoir, vous voilà affecté pour ce stage au Grand Séminaire des Pupilles de l'Empereur ! Vous vous retrouvez à encadrer des milliers de jeunes déshérités dans une discipline para-militaire des plus strictes. Bref, une nouvelle approche de l'enseignement...	Accorde directement le niveau 0 en Commandement (compétence hors-Guille).
4	Vous avez été affecté à l'éducation du fils d'un riche Marchand. Ce jeune gars n'a jamais supporté que vous le bassiniez avec les mythes de Sol III. Et puis, quand il a vu le sujet de son examen : « La survivance des mythes de Sol III dans l'âge interstellaire », il a fait en sorte que son père vous remercie grassement...	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique.
5	Le stage dans le service « Enfants et adolescents » de l'hôpital impérial des Invalides fut éprouvant moralement, c'est vrai. Mais cela vous a permis également de vous familiariser avec le monde des malades et de ceux qui les soignent.	Donne accès à Médecine (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générique de sa guilde)



Carrières spécialisées du Clergé

Théologien

Type

Base (grade 2 et +)

Description

25 000 mondes habités... combien de religions ? Combien de sectes ? Combien de schismes, de dieux, de catéchismes et de liturgies différents existe-t-il dans l'immensité de l'Empire Galactique ? Pour pouvoir simplement prétendre apporter un début de réponse à cette question, il faut accepter de se lancer dans un long cheminement de recherches, lectures, rencontres et expériences spirituelles : celui du théologien.

Examen d'entrée

Volonté / Théologie*

Liste des compétences enseignées

1	Théologie*
2	Conscience PSI
3	Logique
4	Télépathie
5	Contrôle des émotions
6	Foi



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Humpf ! C'est bien la dernière fois que vous essayez de discuter avec un intégriste Karia du manque de transcendance de ses croyances religieuses. Vous en gardez un souvenir... douloureux. Chat échaudé craint l'eau froide paraît-il ? Vous entendez donc vous préparer au mieux à votre futur stage en territoire karia en évitant, cette fois-ci, les dramatiques erreurs de syntaxe !	Donne accès à Langages E.T. (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
2	Votre lieu de stage : un monde NT 3 régressif où les religions en vigueur formate les peuples et les états. Un sujet d'étude théologique très intéressant. Par contre, vous n'aviez pas compris dans un premier temps que vous deviez participer activement à l'encadrement totalitaire de ces populations dans le cadre de la « police de la vertu » !	Accorde directement le niveau 0 en Commandement (compétence hors-Guilde).
3	Vous êtes chargé durant ce stage de mettre en forme les minutes des procès en canonisation de quelques saints Etres locaux. Un travail fort peu passionnant mais qui vous initie malgré tout au formalisme administratif.	Donne accès à Administration (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
4	Publier sur la Toile un traité sur « la transcendance inversée dans les religions en milieu NT 1 » ne semblait pas un gage de succès. Pourtant, le nombre de consultations payantes a dépassé toutes les prévisions de votre éditeur. Peut-être est-ce du à l'étude, très étayée sur le plan iconographique, des cérémonies religieuses à caractère sexuel chez ces peuples primitifs ?	Accorde un bonus de 1 au dé lors du jet déterminant le viatique.
5	Ah, le bonheur des discussions de conclaves ! Ah, la rigueur des débats dans les séminaires ! Bien sûr, cela ne vous sort guère de votre milieu habituel mais vous avez toutefois le loisir d'y nouer de solides amitiés liées à une même passion intellectuelle.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi vos semblables.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Armée

Agent des transmissions

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Assez conservatrice, l'Armée aime utiliser ce nom venu du fond des âges pour désigner un type de soldat qui s'occupe du lien entre les troupes. Son rôle reste assez large et les soldats de ce type assez polyvalents bien que généralement éloignés des théâtres d'opération et donc peu compétents dans le maniement des armes. Ce « lien » que les transmissions tissent entre les troupes peut être physique (véhicules, drones...) ou immatériel (radio, champ de bataille virtuel...).

Examen d'entrée

Force / Communications TriD

Liste des compétences enseignées

1	Communications TriD
2	Une Conduite au choix
3	Informatique
4	Robotique
5	Orientation
6	Langages ET



Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Et voilà, encore en panne ! Les communicateurs que vous utilisez durant ce stage sont tout sauf fiables. Si vous ne voulez pas réhabiliter en catastrophe les signaux de fumée, il faut bien finir par mettre les mains dans les circuits.	Accorde directement le niveau 0 en Electronique (compétence hors-Gilde).
2	ZXW232M ?? Mais bon sang quel est ce numéro de matricule ? Avant de donner l'ordre d'entrer ou non dans la zone de tir de vos armes orbitales, vous avez dix secondes avant vaporisation pour retrouver dans vos bases si ce matricule possède ou non une accréditation en bonne et due forme.	Donne accès à Banques de données (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Votre écoute zélée des communications ennemies vous permet de démasquer un dangereux terroriste s'appêtant à attenter à la vie d'un potentat local ayant placé son Monde sous la protection de l'Armée. Une action aussi exceptionnelle n'a pu qu'être notée par vos supérieurs.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde.
4	Pas de transmissions sans bon matériel... Oliphant ou communicateur stellaire, peu importe. Mieux vaut entretenir de bonnes relations avec ceux chargés de l'entretien de votre matériel.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Loge Tekno.
5	Mais puisque je vous dis que ce sont les ordres ! Transmettre des ordres à des masses de soldats abrutis va finir par faire de vous un véritable chef...	Donne accès à Commandement (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées de l'Armée

Cavalier

Type

Base (grade 2 et +)

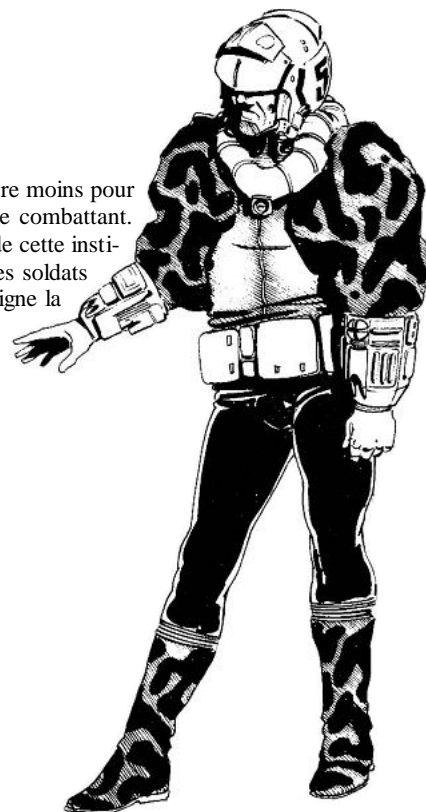
Description

Bien évidemment, les troupes de l'Empereur n'utilisent guère d'équidés pour se déplacer, encore moins pour combattre. Toutefois ce terme est encore utilisé au sein de l'Armée pour désigner ce type de combattant. Pourquoi ? Il faut d'abord prendre en compte le relatif conservatisme qui règne dans les rangs de cette institution. D'autre part, il faut se rappeler que l'Armée, gigantesque guildes rassemble aussi bien les soldats NT 6 que NT 2... qui eux utilisent parfois des animaux de monte. En définitive, ce terme désigne la spécialisation militaire qui entraîne le soldat à combattre monté sur un animal ou un véhicule.

Examen d'entrée

Force / Une Conduite au choix

Liste des compétences enseignées



1	Une Conduite au choix
2	Une autre Conduite au choix
3	Mécanique
4	Orientation
5	Armes Lourdes
6	Informatique

Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Plus que 200 km en plein désert et vous êtes rentré à la base pour prendre votre permission. Qu'est-ce que c'est 200 km quand on vient d'en parcourir 1800, hein ? Bien évidemment, c'est alors que le moteur se mit en rade. Vous auriez pu réparer ce putain de moteur avec un trombone tellement vous vouliez partir en permission !!	Accorde directement le niveau 0 en Conversion (compétence hors-Gilde).
2	Les motos antigrav, vous aimez bien. A 300 km/h, c'est un peu casse-gueule, mais vous aimez bien. Sur une planète à l'atmosphère toxique, il faut en plus porter une combinaison de confinement. Et là, ça devient vraiment casse-gueule !	Donne accès à Combinaison (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Bon, vous ne l'avez pas vraiment fait exprès. Votre véhicule vous ayant lâchement abandonné, vous vous êtes retrouvé derrière les lignes ennemies. Fallait bien traverser ces dernières l'arme au poing pour rejoindre les vôtres. Toutefois, votre pugnacité au combat a d'ors et déjà été remarquée par vos supérieurs.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde.
4	Pas de bon cavalier sans monture... Fer à cheval ou transpondeur à impulsion, peu importe. Mieux vaut entretenir de bonnes relations avec ceux chargés de l'entretien de votre véhicule.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Loge Tekno.
5	Un stage sur une planète NT 2 ?? Quelle bonne idée... Et c'est parti pour des mois à apprendre le maniement de l'épée et de la lance !	Donne accès à Combat au contact (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guildes)



Carrières spécialisées de l'Armée

Conseiller militaire

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Toutes les entités politiques incluses dans l'Empire Galactique ne disposent pas, loin de là !, de troupes permanentes de l'Armée. Leurs forces armées sont composées de troupes locales qui, pour la plupart, n'ont pas reçu d'instruction militaire de la part de l'Armée. Les personnages suivant cette carrière sont donc rattachés à la Division Formation et spécialement formés pour apporter conseils et encadrement à ces milliers d'armées locales, voire privées.

Examen d'entrée

Force / Commandement

Liste des compétences enseignées

1	Commandement
2	Stratégie
3	Langages E. T.
4	Tactique
5	Logique
6	Orientation



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	C'est bien la première fois que vous deviez donner des conseils à des robots ! En effet, sur cette planète sous-peuplée, l'armée locale était composée pour une bonne moitié de robots destinés à toutes les tâches hors-combat : transport, soins...	Accorde directement le niveau 0 en Robotique (compétence hors-Gilde).
2	Comment faire comprendre à un potentat local fanatique, auprès duquel vous êtes affecté, que ses prêtres-chevaliers NT 2 ne pourront pas sortir vainqueur d'un combat face à des glisseurs NT 4 équipés de lasers ? En déployant des trésors de psychologie...	Donne accès à Psychologie universelle (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Le Seigneur Imbu II vous avait prévenu : si vous faites de son armée d'archers NT 2 des foudres de guerre capables d'affronter les troupes NT 3 de son belliqueux voisin, il vous couvrira d'or. Voilà de quoi vous donner du cœur à l'ouvrage...	Accorde un bonus de 1 point au dé lors de la détermination du viatique.
4	C'était pourtant une bonne recrue : courageux, endurant, volontaire... mais trop indépendant d'esprit pour l'Armée. Après vous avoir serré la main pour tout ce que vous lui avez appris, il est parti vers l'Aventure sans se retourner derrière lui.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les Aventuriers.
5	La planète Marijuana IV a un vrai problème de motivation de ses (maigres) troupes. Trop amorphes. En parlant de la nécessité de protéger l'équilibre écologique et donc les plantations de la planète, vous réussissez à trouver les mots justes.	Donne accès à Foi (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa gilde)



Carrières spécialisées de l'Armée

Éclaireur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Scout, ranger, voltigeur... l'Éclaireur a, dans l'Armée, porté de nombreux noms à travers les millénaires. Dans tout les cas, on peut ainsi résumer sa mission : s'infiltrer au plus près des lignes ennemies pour réunir des informations sur celles-ci et, éventuellement, les frapper par surprise. L'Éclaireur doit donc être discret, mobile mais savoir aussi se battre.

Examen d'entrée

Force / Tactique

Liste des compétences enseignées



1	Tactique
2	Combat au contact
3	Combat à distance
4	Déguisement
5	Orientation
6	Une Conduite au choix

Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Ah, putain de guerre ! Je l'ai portant toujours dit : c'est pourtant pas ma putain de guerre ! Ok, mais maintenant que t'y es, va bien falloir que tu te débrouilles tout seul avec ta blessure. Alors, on prend du fil, une aiguille... et on sert les dents.	Accorde directement le niveau 0 en Médecine (compétence hors-Gilde).
2	Ok, ok... on compte sur les drones pour notre couverture aérienne, qu'ils disaient les officiers. Et si ils tombent en panne, on fait quoi ? Ben, on essaie de les réparer avec les moyens du bord.	Donne accès à Robotique (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Cette fois-ci, c'est la fin. Vous êtes au cœur du territoire ennemi mais votre armure de camouflage vient de vous lâcher. Quant à votre communicateur, il n'a plus de batterie. Pas moyen d'appeler à l'aide. Vous êtes fait et re-fait. Heureusement, le cessez-le-feu intervient juste à ce moment là.	Accorde un bonus de 5 points de Destin.
4	Ah, les chambrées de 200 dans les vaisseaux Lehouine ! Ah, les quarts de garde sur les mondes dont la nuit dure 30 heures ! Bref, la vie militaire est aussi faite de patience et de longues discussions avec les copains de régiment.	Accorde un Contact de niveau 3 (copain de régiment).
5	Bien joué de la part de l'ennemi d'essayer de vous transmettre des informations erronées sur vos récepteurs. Vous aviez été bien inspiré de choisir ce stage de Tridologie : vous signalez à vos compagnons que ces messages sont des faux grossiers.	Donne accès à Communications TriD (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Armée

Fantassin

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Il y a longtemps que les armées des mondes de NT 5 et 6 n'utilisent plus des contingents massifs de fantassins pour se faire la guerre. Pourtant, dans toutes les armées de la Galaxie, ils restent indispensables. En effet, la destruction aux bombes antimatières est rarement la finalité des combats ! Qu'il s'agisse d'occuper un pays, de faire des prisonniers ou de piller des richesses, à un moment donné, il faudra bien envoyer des fantassins.

Examen d'entrée

Force / Combat à distance

Liste des compétences enseignées

1	Combat à distance
2	Combat au contact
3	Tactique
4	Combinaison
5	Prothèse arme
6	Une Conduite au choix



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Raaaah, c'est bien du matos NT 6, ça ! Votre tout nouveau fusil d'assaut à compensateurs stéréomagnétiques vient juste de s'enrayer. Dommage parce que les terribles rebelles NT 1 de votre monde d'affectation viennent de sonner la charge... Bon, après tout, ce fusil peut toujours servir de massue.	Accorde directement le niveau 0 en Conversion (compétence hors-Gilde).
2	Une fois de plus, force est de constater que les ordres transmis par Mac-Mahon, l'IA de votre régiment sont truffés d'erreur ! Pour manœuvrer correctement, contourner habilement l'ennemi et rentrer à la base sans bobos, vous et vos compagnons avez du ressortir cartes et boussole.	Donne accès à Orientation (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Bon, vous ne l'avez pas vraiment fait exprès. Votre ceinture antigrav étant déréglée, vous vous êtes retrouvé derrière les lignes ennemies. Fallait bien traverser ces dernières l'arme au poing pour rejoindre les vôtres. Toutefois, votre pugnacité au combat a d'ors et déjà été remarquée par vos supérieurs.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde.
4	Ah, les chambrées de 200 dans les vaisseaux Lehouine ! Ah, les quarts de garde sur les mondes dont la nuit dure 30 heures ! Bref, la vie militaire est aussi faite de patience et de longues discussions avec les copains de régiment.	Accorde un Contact de niveau 3 (copain de régiment).
5	On ne peut pas vraiment dire que ça rigolait sur la planète Napoléon IV... Confronté aux vagues incessantes de l'ennemi, votre commandant a décidé d'employer les grands moyens : « Sortez les canons à fusion ! ». Il a bien fallu apprendre à en maîtriser le recul infernal...	Donne accès à Armes lourdes (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées de l'Armée

Gendarme Galactique

Type

Base (grade 2 et +)

Description

L'Armée offre cette formation à toutes les organisations sécuritaires de la Galaxie qui souhaitent se doter d'une police de haut-niveau. Celle-ci est généralement réservée aux mondes de NT6 voire NT5, à l'exclusion des régimes totalitaires qui ne supportent pas cette intrusion de l'Empire dans leurs affaires intérieures. En effet, outre l'application d'un code de conduite strict interdisant formellement tous les passages à tabac et autres bavures, les Gendarmes Galactiques font systématiquement remonter les informations en leur possession jusqu'à leur banque de données galactique. Pour certains, il peut être dangereux d'être ainsi fiché dans des milliers de systèmes stellaires ! Pourtant, outre la formation reçue par les Gendarmes, le principal intérêt de recourir à la Gendarmerie Galactique est bel et bien l'accès aux données contenues dans cette banque.

Examen d'entrée

Force / Interrogatoire

Liste des compétences enseignées

1	Interrogatoire
2	Administration
3	Commandement
4	Une conduite (NT4 à 6)
5	Loi universelle*
6	Criminologie*

Note :

le Gendarme Galactique possède donc un droit d'accès à la banque de données de son organisation. Toutefois, certaines informations peuvent avoir un accès réservé selon le grade du Gendarme (de nombreuses informations ne sont accessibles qu'aux grades 4 et plus).



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	De petits malins semblent avoir décidé de ridiculiser la glorieuse image de sa Majesté en trafiquant des enregistrements irrévérencieux. Vous finissez par mettre fin aux agissements de cette dangereuse bande de gamins de 8 ans... mais il a fallu vous mettre à jour sur les possibilités infinies qu'offre l'informatique aux délinquants astucieux.	Accorde directement le niveau 0 en Informatique (compétence hors-Gilde).
2	Un stagiaire, par définition, ce n'est pas très connu. Qu'à cela ne tienne, vous êtes aussitôt désigné volontaire pour une très dangereuse mission d'infiltration au cœur d'une organisation mafieuse. Il s'agit de la jouer subtil pour s'en sortir...	Donne accès à Déguisement (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Votre action zélée en faveur de la loi impériale vous permet de démasquer un dangereux terroriste s'apprêtant à attenter à la vie d'un potentat local ayant placé son Monde sous la protection de l'Armée. Une action aussi exceptionnelle n'a pu qu'être notée par vos supérieurs.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde.
4	Pas de bon Gendarme sans son réseau d'informateurs : voilà ce que l'on vous a enseigné à l'académie. Vous profitez de ce stage au sein d'une brigade de répression du crime organisé pour mettre cette devise en application et vous constituer ainsi de précieux indicateurs dans votre future occupation.	Accorde un Contact de niveau 3 dans le crime organisé.
5	Chouette un stage dans les Compagnies du Réseau Stellaire... Pas vraiment enthousiaste, vous avez été obligé de vous soumettre à cette affectation : vous voilà pendant 6 mois à manier la matraque électrique et le canon à odeurs pour apprendre à disperser les attroupements séditionnels.	Donne accès à Combat au contact (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées de la Hanse des Marchands

Caravanier

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Le nom de cette carrière ne doit pas être trompeur : il ne s'agit pas ici de mener des chameaux à travers le désert ! Enfin, pas seulement... En effet, l'Empire regorge de millions de ressources différentes pouvant faire l'objet d'une exploitation par la Hanse. Mais chacune de ces ressources nécessite de se rendre à un endroit précis pour être transportée selon un mode opératoire précis... bref, le transport de marchandises sur les mondes, notamment des lieux de récoltes/extraction/achat jusqu'aux astroports de la Hanse justifie l'existence de professionnels capables tout à la fois d'organiser un convoi de 200 camions NT3 ou... une caravane d'animaux de bat nauséabonds.

Examen d'entrée

Charme / Orientation

Liste des compétences enseignées

1	Orientation
2	Langages ET
3	Écologie
4	Une Conduite NT 4 à 6 au choix
5	Une Conduite NT 1 à 3 au choix
6	Survie*

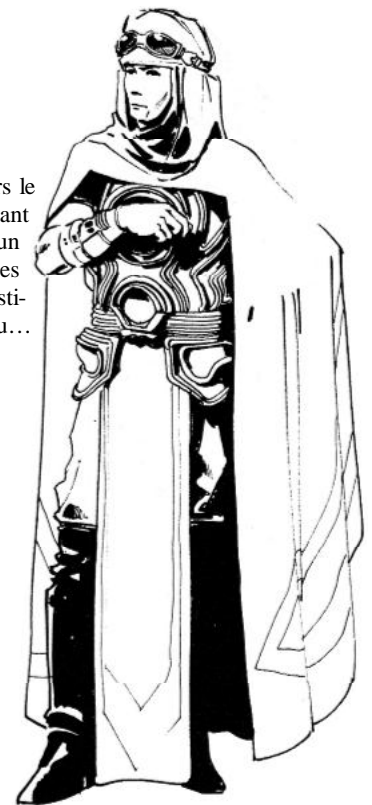


Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Et voilà, encore en panne ! Les véhicules que vous utilisez durant ce stage sont tout sauf fiables. Il faut bien finir par mettre les mains dans le cambouis.	Accorde directement le niveau 0 en Mécanique (compétence hors-Gilde).
2	Le monde de NT 2 sur lequel vous effectuez cette année est infesté de hordes de pirates s'en prenant régulièrement à vos caravanes. Vous devez finir par vous mettre à l'art de la guerre local.	Donne accès à Combat au contact (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Vous êtes plutôt audacieux ou vous vous êtes égaré et avez eu de la chance mais toujours est-il que vous avez essayé une route différente de celle qu'emprunte habituellement la caravane. Et elle est plus rapide ! Votre employeur vous accorde un petit pourcentage sur l'argent économisé.	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique.
4	A force de maintenir seul la liaison entre le spatioport planétaire et le reste de la planète, vous ne pouvez que vous faire apprécier des Navyborgs locaux auxquels vous apportez nouvelles fraîches et ravitaillement.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Gilde Navyborg.
5	Le négociant que vous accompagnez durant ce stage est devenu très malade et à moitié fou après avoir abusé des hallucinogènes locaux dont vous faites le commerce. Arrivés au spatioport planétaire, vous devez vous-même négocier la cargaison.	Donne accès à Marchandage (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées de la Hanse des Marchands

Colon

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Le terme de Colon désigne les courageux marchands pionniers dans l'exploitation d'un monde par la Hanse. Ils sont tour à tour prospecteurs, défricheurs, découvreurs de nouvelles richesses... puis s'installent à proximité de celle-ci pour les exploiter. Il n'est pas rare qu'une fois ces premiers temps passés les Colons se fassent doubler par les jeunes Entrepreneurs engagés par les Mégacorporations mais il restera toujours au Colon, à défaut de richesse, la satisfaction d'avoir servi au mieux les intérêts de la Hanse en ouvrant encore et encore de nouveaux marchés.

Examen d'entrée

Charme / Langages ET

Liste des compétences enseignées



1	Langages ET
2	Survie*
3	Estimation
4	Une Conduite au choix
5	Marché
6	Marchandage

Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Ah c'est malin, ça ! Une implantation sur une planète panzanopède... Bon, autant dire qu'avant de maîtriser quelques vagues rudiments de Télépathie, vous avez passer de premiers mois dans une galère absolue.	Accorde directement le niveau 0 en Télépathie (compétence hors-Gilde).
2	Le monde sur lequel vous essayez de vous implanter n'en est qu'au tout début de son exploitation. L'ambiance qui y règne est très proche de celle que l'on peut voir dans les antiques western en 2D. Autant dire que les bagarres et autres échauffourées sont légion !	Donne accès à Combat à mains nues (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Un peu au hasard, vous dirigez votre implantation près d'une impénétrable forêt vierge. Coup de chance ou de génie, cette forêt jusqu'ici inexploitée offre des ressources pharmaceutiques très intéressantes.	Accorde un bonus de 1 au dé lors du jet déterminant le viatique.
4	Vous embarquez sur un vaisseau d'exploration au long cours. Hélas, l'apport de ce stage pratique reste à démontrer car la mission ne découvre aucune planète à coloniser. Restent les longues journées de navigation passées à bord à tuer le temps...	Accorde un Contact de niveau 3 dans la sphère des Navyborgs embarqués.
5	A peine installé en plein milieu d'un désert absolu que les ennuis commencent ! Un puissant noble indigène tente de faire valoir de soi-disant droits ancestraux sur les terres que vous exploitez. Après vous êtes plongé dans le droit local et les recours impériaux, vous finissez par l'emporter.	Donne accès à Loi universelle (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées de la Hanse des Marchands

Courtier

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Les courtiers sont au moins aussi répandus que les négociants dans toute la Galaxie. Mais on les voit moins. Pourquoi ? Parce que l'essentiel de l'activité commerciale des courtiers se passe par l'intermédiaire de la Toile. En effet, tranquillement installé dans son comptoir, le courtier négocie aux quatre coins de la Galaxie toutes les valeurs immatérielles possibles : actions, obligations, devises exotiques mais surtout de l'information brute. Les banques de données privées sont bien plus nombreuses que les banques publiques et la gestion de leur consultation peut générer de gros bénéfices. Le courtier est toutefois parfois obligé d'aller visiter les mondes concernés pas les transactions qu'il réalise.

Examen d'entrée

Charme / Marché

Liste des compétences enseignées

1	Marché
2	Intégration mentale
3	Langages E.T.
4	Loi universelle*
5	Marchandage
6	Banques de données*



Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Engagé pendant cette année par la mégacorporation intergalactique <i>Consolidated</i> , vous avez été chargé de mettre en valeur les fichiers du personnel ayant quitté la corpo depuis plus de 200 ans TU. Encaissant à cette occasion un grave échec commercial, vous avez du apprendre à mettre coûte que coûte en valeur votre stock de fichiers morts.	Donne accès à Techniques de vente (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
2	Ca alors ! C'est au moment précis où vous venez de vous rendre compte que votre inexpérience vous a fait acheter un stock bien trop important d'étoffes Malachite par rapport aux capacités du marché que ces immondes vêtements deviennent à la mode sur les mondes NT 6 de l'Empire. Gros bénéfice !	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique.
3	Pour vos ventes, vous avez du faire avec ce foutu matériel informatique NT5 dont sont équipés les comptoirs commerciaux de cette fichue planète provinciale sur laquelle vous tentez de faire fortune. Autant vous dire qu'il a fallu mettre les mains dans le cambouis...	Accorde directement le niveau 0 en Informatique (compétence hors-Gilde).
4	Quand on est jeune, on est souvent prêt à faire du zèle. C'est votre cas : lors du terrible krach de la bourse de Trefolia, vous acceptez de rester à votre poste jour et nuit pendant une semaine. Grâce à votre dévouement, la mégacorpo qui vous accueillait en stage a économisé quelques tétracrédits. De quoi rester éternellement reconnaissant...	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les dirigeants de mégacorporations.
5	Roohh, les escrocs ! Le commerce planétaire que vous êtes chargé de superviser est gangrené par les faussaires et autres amateurs de fausses factures. Peine perdue : vous apprenez à les démasquer un par un derrière l'écran de votre terminal.	Donne accès à Communications TriD (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Hanse des Marchands

Diplomate

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Contenant des milliers de mondes, des centaines de cultures différentes et donc un nombre incalculable de potentats locaux à l'esprit étroit et au regard sourcilieux, l'Empire Galactique ne peut survivre que grâce à l'action complémentaire de ses soldats... et de ses diplomates ! Embauchez par une agence impériale ou par une corporation privée vous êtes chargé des relations humaines de votre institution.

Examen d'entrée

Charme / Séduction

Liste des compétences enseignées

1	Séduction
2	Corruption
3	Langages E.T.
4	Administration
5	Psychologie universelle
6	Loi universelle*



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	L'affectation sur Gabegie, planète NT 2, vous a placé directement à la tête d'une ambassade comptant 2 222 employés (toutes les ambassades et administrations sur Gabegie ont 2 222 employés : c'est un nombre sacré). Pour mettre de l'ordre dans tout ça et faire fonctionner votre ambassade, il a fallu donner un peu de la voix.	Accorde directement le niveau 0 en Commandement (compétence hors-Gilde).
2	Ah c'est malin, ça ! Un stage sur une planète panzanopède... Bon, autant dire qu'avant de maîtriser quelques vagues rudiments de Télépathie, vous avez passer de premiers mois dans une galère absolue.	Donne accès à Télépathie (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Ouf... cette fois-ci, le coup n'était pas passé loin. La planète de NT3 où vous effectuez ce stage vient de mettre au point sa première bombe A ! Grâce à votre entremise efficace, vous les dissuadez de tester aussitôt leur invention en atmosphère.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde pour la préservation de l'environnement d'un monde pouvant offrir de futures perspectives commerciales.
4	Ah, les inoubliables réceptions de l'ambassadeur ! Outre ces délicieuses friandises de la planète Rochedor dont vous vous êtes empiffré, vous avez réussi durant votre stage à vous lier à d'importantes personnalités locales.	Accorde un Contact de niveau 3 dans les sphères politiques provinciales (non : pas l'Empereur !).
5	Engagé pendant cette année par la mégacorporation intergalactique <i>Consolidated</i> , vous avez eu à négocier l'implantation des usines du groupe près de zones protégées pour des raisons écologiques. Vous avez appris à potasser les facteurs de localisation industrielle. Sujet ardu s'il en est !	Donne accès à Industrie (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Hanse des Marchands

Entrepreneur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Là où le négociant fait du crédit en exploitant la loi de l'offre et la demande sur des centaines de mondes différents, vous, tout autant Marchand respectable, vous choisissez de vous concentrer sur les ressources d'une planète et de les exploiter sur place en transformant celles-ci (matières premières, ressources humaines, qualité de vie... peu importe !) en produits négociables. Il faut bien que quelqu'un fournisse les biens et les services échangés par les négociants !

Examen d'entrée

Charme / Estimation

Liste des compétences enseignées



1	Estimation
2	Stratégie
3	Industrie
4	Marché
5	Techniques de vente
6	Technologie universelle*

Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Engagé pendant cette année par la mégacorporation intergalactique <i>Consolidated</i> , vous avez été chargé de produire de magnifiques statuettes en thermoplastique reproduisant la diversité des costumes ethniques de la planète <i>Levi Strauss</i> . Encaissant à cette occasion un grave échec commercial, vous avez dû apprendre à négocier petit à petit votre stock d'invendus.	Donne accès à <i>Marchandage</i> (compétence générale de <i>Guilde</i>) comme une compétence de spécialisation.
2	S'implanter sur <i>Zone</i> , planète aride mais riche en minerais divers, aurait pu être une bonne idée. Mais la population de 10 000 Etres limite le marché de l'emploi... Heureusement, l'installation de quelques mecs a réussi à pallier ce problème.	Accorde directement le niveau 0 en <i>Robotique</i> (compétence hors- <i>Guilde</i>).
3	La mégacorporation qui vous accueille pour ce stage vous confie la tâche de diriger son secteur « confection » sur la planète <i>Ruche</i> . Mais sur ce monde de 20 milliards d'Etres, les usines atteignent vite des effectifs considérables. Cela vous a obligé à développer vos capacités à diriger des équipes de... disons... 100 000 ouvriers.	Donne accès à <i>Commandement</i> (compétence hors- <i>Guilde</i>) comme une compétence de spécialisation.
4	Fallait y penser ! Implanter une usine de confection sur ce monde NT 1 où l'esclavage est toléré pour des raisons de « spécificité culturelle »... ce n'est pas très moral mais cela permet des bénéfices conséquents.	Accorde un bonus de 1 au dé lors du jet déterminant le <i>viatique</i> .
5	Au début, votre entreprise de fabrication de sabliers remplis du sable rouge de cette planète désertique les a rendu sceptiques. Mais quand les sabliers rouges sont devenus le bibelot préféré des habitants de l'Empire, les responsables politiques ont su voir en vous le principal animateur économique de leur monde.	Accorde un <i>Contact</i> de niveau 3 dans les sphères politiques provinciales.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa *guilde*)



Carrières spécialisées de la Hanse des Marchands

Négociant

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Des milliers de mondes offrant des ressources inépuisables... des milliards de citoyens demandeurs avides de produits exotiques... l'Empire Galactique est le paradis du négoce et du marchandage réunis. Véritable pilier de la Hanse, vous êtes ainsi, à votre compte ou dans le cadre d'une grande corporation d'import/export, chargé de faire vivre les interminables routes commerciales qui parcourent à l'infini le territoire de l'Empire.

Examen d'entrée

Charme / Marchandage

Liste des compétences enseignées

1	Marchandage
2	Estimation
3	Langages E.T.
4	Séduction
5	Marché
6	Techniques de vente

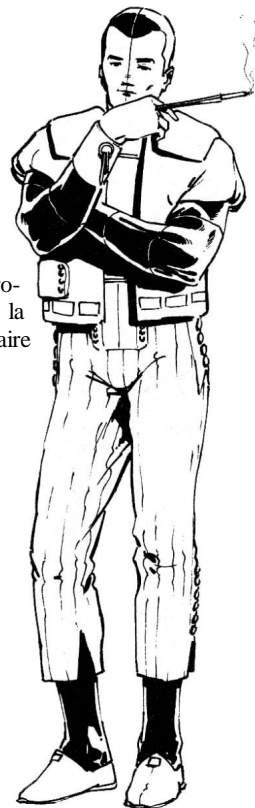


Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Engagé pendant cette année par la mégacorporation intergalactique <i>Consolidated</i> , vous avez eu à négocier la vente de disrupteurs thermomécaniques à fusion. Pour ne pas rester coi devant un client, vous avez appris à potasser les dossiers techniques afférents. Un sujet tout à fait passionnant !	Donne accès à Technologie universelle (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
2	Ah c'est malin, ça ! Un stage sur une planète panzanopède... Bon, autant dire qu'avant de maîtriser quelques vagues rudiments de Télépathie, vous avez passer de premiers mois dans une galère absolue.	Accorde directement le niveau 0 en Télépathie (compétence hors-Gilde).
3	Vendre des salopettes Malachites à des Karias ?! Votre employeur ne revient toujours pas de votre audace commerciale et vous laisse une grosse commission sur cette vente pour le moins inespérée.	Accorde un bonus de 1 au dé lors du jet déterminant le viatique.
4	Pas de bon négociant sans son réseau d'informateurs : voilà ce que l'on vous a enseigné à l'académie. Vous profitez de ce stage au sein d'une mégacorpo pour mettre cette devise en application et vous constituer ainsi de précieux alliés dans votre future occupation.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi vos semblables.
5	Un poste à responsabilité ! A défaut de vendre vous même, votre corporation vous confie la direction d'un service de plusieurs centaines de VRP interstellaires. Savoir qui envoyer où et à quel moment pour faire quoi demande une organisation sans faille.	Donne accès à Stratégie (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées de la Guilde Navyborg

Équipage

Type

Base (grade 2 et +)

Description

La Guilde Navyborg désigne sous le terme général d' « équipage » tout personnel de bord n'ayant ni des fonctions de pilotage, ni des fonctions de mécanicien... cela laisse en réalité de nombreuses fonctions très diverses mais indispensables à la bonne marche d'un vaisseau spatial dans cette catégorie : hôtesse et stewards, intendants et gestionnaires, canonnières... Même si certains membres d'équipage se spécialisent, la Guilde préfère compter sur des personnels polyvalents et interchangeables.

Examen d'entrée

Habilitété / Langages ET

Liste des compétences enseignées

1	Langages ET
2	Armes Lourdes
3	Communications, TriD
4	Maintien de vie
5	Psychologie Universelle
6	Transmetteur



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Vous vous en doutiez... Devoir encadrer des passagers karias effectuant un pèlerinage était plus que risqué. Surtout quand le pilote du vaisseau vous a informé que l'arrivée sur la planète sacrée ne se ferait qu'avec plusieurs jours de retard. Il vous a fallu déployer des trésors de diplomatie pour maintenir le calme sur le vaisseau.	Accorde directement le niveau 0 en Séduction (compétence hors-Guilde).
2	Suite à un engagement avec des pirates, votre vaisseau d'affectation est durement touché. Après avoir quitté votre poste de combat, vous constatez que les passagers dont vous avez la responsabilité sont nombreux à être blessés. Il est temps d'éprouver par la pratique vos notions de premiers soins...	Donne accès à Médecine (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Morne stage... vous êtes en effet affecté à l'encadrement des passagers d'une « bétailière » faisant la navette entre deux mondes assez proches. Vous n'apprenez rien de neuf mais au moins vous accumulez un certain nombre d'années-lumière de vol.	Accorde un bonus de 1 au jet déterminant l'Expérience T.L.
4	Affecté durant ce stage au service de la « classe affaires » d'un puissant Lehouine, vous vous rendez populaire auprès des Marchands y voyageant grâce à vos bons soins et votre conversation. De longs mois passés ensemble qui vous permettent de tisser des liens durables.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les membres de la Hanse.
5	Votre stage se déroule à bord d'un Varlet touristique. L'une des attractions proposées aux touristes stellaires est la traditionnelle sortie dans l'Espace. Devinez qui doit les accompagner pour éviter qu'ils se perdent dans le vide interstellaire ?	Donne accès à Combinaison (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Guilde Navyborg

Interfacé

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Les Navyborgs, outre leur maîtrise de l'Espace, se distinguent du commun des habitants de l'Empire par le goût, souvent jugé répugnant, qu'ils ont des implants cybernétiques. En effet, bien qu'il soit aisé pour chaque citoyen de se faire greffer des implants cybernétiques, peu le font par goût. La Guilde Navyborg va, elle par contre, jusqu'à former des spécialistes des prothèses et, partant de cela, de l'interface homme-machine : ce sont les Interfacés. Ces spécialistes ne sont donc pas forcément embarqués sur un vaisseau spatial : on les retrouve le plus souvent parmi le personnel au sol, s'occupant de véhicules, mecs et autres machines. La particularité la plus remarquable de ces Interfacés est sans doute leur maîtrise exclusive (c'est un des secrets de la Guilde) des redoutables Formecs, popularisés dans maints dessins animés pour enfants.

Examen d'entrée

Habilité / Combat robot

Liste des compétences enseignées

1	Combat robot
2	Conduite NT 6
3	Robotique
4	Cybernétique
5	Prothèse Répar
6	Armes lourdes



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Sur le champ de bataille, pas toujours facile d'obtenir la pièce de rechange nécessaire pour faire redémarrer votre véhicule ou votre Formec. Ce stage a pour but de vous apprendre à vous débrouiller seul en attendant de pouvoir rentrer à la base.	Accorde directement le niveau 0 en Conversion (compétence hors-Guilde).
2	Equiper les Formecs de masses d'armes géantes ? A priori, vous trouviez l'idée de ce stage aussi idiote que certains films d'animations pour adolescents mettant en scène des combats de Formecs. Par contre, dès que votre Formec d'entraînement a été mis en pièce en dix secondes par deux grands coups de masse, vous avez changé d'idée...	Donne accès à Combat au contact (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Cette fois-ci, c'est la fin. Vous êtes au cœur du territoire ennemi mais votre Formec vient de vous lâcher. Quant à votre communicateur, il n'a plus de batterie. Pas moyen d'appeler à l'aide. Vous êtes fait et re-fait. Heureusement, le cessez-le-feu intervient juste à ce moment là.	Accorde un bonus de 5 points de Destin.
4	Parfois les soldats et les administrateurs de Formecs se méfient les uns des autres : comme si les robots allaient leur prendre leur place de chair à canon sur le champ de bataille ! Heureusement, d'autres fois, d'inaltérables liens de virile camaraderie se noue au-delà de la barrière des guildes.	Accorde un Contact de niveau 3 dans les rangs de l'Armée.
5	Pas toujours très raisonnable d'escompter pouvoir obtenir les services de Teknos pour réparer son véhicule ou son Formec : voilà ce qu'on vous inculque dans ce stage. En plus de vos cours de Robotique, vous subissez donc une révision en règle des bases de la Mécanique.	Donne accès à Mécanique (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Guilde Navyborg

Mécanicien

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Derrière ce nom dont l'origine se perd dans la nuit des temps, la Guilde Navyborg rassemble tous les personnels techniques nécessaires à la bonne marche d'un vaisseau spatial. Ils peuvent s'occuper de l'entretien des moteurs ou de toute autre machinerie de bord.

Examen d'entrée

Habilité / Mécanique

Liste des compétences enseignées

1	Mécanique
2	Énergie
3	Prothèse Répar
4	Combinaison
5	Moteurs Varlet
6	Informatique



Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Vous êtes affecté sur un vaisseau marchand de la <i>Consolidated</i> , une mégacorporation qui, pour réduire ses coûts de main d'œuvre, introduit un nombre incroyable de robots à la place des membres d'équipage. Pour faire fonctionner tout cela, vous devez apprendre sur le tas à dépanner ces auxiliaires mécaniques.	Accorde directement le niveau 0 en Robotique (compétence hors-Guilde).
2	Une grave avarie en plein cœur du Triche-Lumière ! Vous êtes le seul mécano à bord du vaisseau et vous ne disposez pas des pièces de rechange nécessaires pour effectuer la réparation. Mais votre survie ainsi que celle des autres membres d'équipage est en jeu. C'est le moment de se débrouiller en branchant l'interrupteur d'accélération dynamique sur le turbo-ionificateur d'ondes. Cela tiendra bien jusqu'à la prochaine base...	Donne accès à Conversion (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Durant le stage de cette année, vous êtes amené à servir sur le vaisseau transportant l'un des pontes de la guilde lors d'une tournée d'inspection. Lors d'un contrôle de routine, vous détectez une avarie qui aurait pu avoir des conséquences dramatiques en espace profond. Outre le fait que cela vous sauve la vie, votre guilde est surtout satisfaite de vous voir sauvegarder la vie d'un de ses dirigeants !	Accorde un bonus de 5 Points de Guilde.
4	Si les Mécaniciens Navyborgs sont chargés de l'entretien et de la mise au point des vaisseaux de la guilde, ils sont toutefois étroitement dépendants du savoir-faire de la Loge Tekno, grande spécialiste de la technologie. Justement, ce stage vous permet des échanges inter-guildes fructueux. De quoi tisser des liens solides...	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Loge Tekno.
5	Votre vaisseau est pris à parti par une escadrille de chasseurs pirates. Durement touché, vous vous retrouvez sans canoniers alors qu'il reste encore quelques chasseurs ennemis valides. C'est le moment de laisser tomber la clef à molette pour apprendre, sur le tas, les rudiments de la bataille spatiale !	Donne accès à Armes lourdes (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Guilde Navyborg

Opérateur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Héritiers des lointains « radios » embarqués à bord des bateaux et avions des temps antédiluviens, les opérateurs sont des spécialistes des moyens de communication entre vaisseaux spatiaux ou de base fixe (orbitale ou terrestre) à vaisseaux spatiaux. Par conséquent, on trouve des opérateurs aussi bien embarqués que parmi le personnel Navyborg terrestre. D'une manière plus générale, les Opérateurs sont ceux qui utilisent et entretiennent tous les systèmes techniques complétant le pilotage. Ainsi, aujourd'hui, leur rôle le plus populaire est la localisation des vaisseaux spatiaux en sortie de Triche-Lumière.

Examen d'entrée

Habilité / Orientation

Liste des compétences enseignées

1	Orientation
2	Communications TriD
3	Physique
4	Transmetteur
5	Informatique
6	Langages ET



Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Votre stage pratique se déroule cette année à bord d'une station orbitale sémaphorique qui a pour tâche d'organiser le trafic dans un système stellaire quelque peu encombré. L'afflux des vaisseaux demandant une autorisation d'approche, d'atterrissage ou autre vous oblige à apprendre à vous organiser et à définir l'ordre des priorités.	Accorde directement le niveau 0 en Stratégie (compétence hors-Guilde).
2	Vous êtes affecté pour ce stage à terre, au cœur d'un spatioport NT 6. Peu passionnant car éloigné de vos rêves d'étoiles, ce stage vous permet tout de même de vous familiariser avec les procédures administratives régissant le trafic spatial.	Donne accès à Administration (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Mes aïeux, quel mal de l'Espace ! Votre stage pratique vous sort en effet des bancs de l'académie pour vous propulser la tête dans les étoiles. Vous êtes si malade que vous n'apprenez rien de neuf mais au moins vous accumulez un certain nombre d'années-lumière de vol.	Accorde un bonus de 1 au jet déterminant l'Expérience T.L.
4	Morne stage... vous êtes en effet affecté aux systèmes de communications d'une « bataillère » faisant la navette entre deux mondes assez proches. Vous n'apprenez rien de neuf mais vous profitez de ces longs mois pour nouer des liens d'amitié avec d'autres membres de l'équipage.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les membres de la Guilde Navyborg.
5	Votre vaisseau est pris à parti par une escadrille de chasseurs pirates. Durement touché, vous vous retrouvez sans canoniers alors qu'il reste encore quelques chasseurs ennemis valides. C'est le moment de laisser tomber la clef à molette pour apprendre, sur le tas, les rudiments de la bataille spatiale !	Donne accès à Armes lourdes (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Guilde Navyborg

Pilote

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Héros des temps intergalactiques, trait d'union entre 1000 mondes, explorateur du vide intersidéral... le pilote de vaisseau spatial est une figure incontournable de l'Empire Galactique. Toutefois, il ne faut pas oublier que derrière cette image romantique du pilote solitaire que véhicule volontiers la TriD il y a en général la réalité d'un équipage de plusieurs pilotes chacun affecté à une tâche spécifique. Il n'y a donc pas que des « capitaines » mais aussi des co-pilotes, radio...

Examen d'entrée

Habilitété / Pilote TL

Liste des compétences enseignées

1	Pilote TL
2	Commandement
3	Information
4	Communications, TriD
5	Orientation
6	Moteurs Varlet



Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Pas de vol durant ce stage pratique ! Votre affectation sur une base orbitale a principalement pour but de vous former à la composition et l'épaisseur des différentes atmosphères planétaires afin de pouvoir au mieux en déterminer l'approche. Un peu aride...	Accorde directement le niveau 0 en Physique (compétence hors-Guilde).
2	Comment organiser un convoi ? Comment évoluer en escadrille ? Cette initiation aux rôles de pilote-officier est forcément très riche d'enseignements. De quoi être ambitieux pour la suite de la carrière !	Donne accès à Stratégie (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Morne stage... vous êtes en effet affecté au pilotage d'une « bêtaillère » faisant la navette entre deux mondes assez proches. Vous n'apprenez rien de neuf mais au moins vous accumulez un certain nombre d'années-lumière de vol.	Accorde un bonus de 1 au jet déterminant l'Expérience T.L.
4	Pas de bon pilote sans un vaisseau réglé au quart de tour : tous les navyborgs savent cela. Au-delà des mécanos de la Guilde, vous avez ainsi été amené à nouer des contacts fructueux avec ceux qui conçoivent, réparent et améliorent vos outils de travail.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi le personnel de la Loge Tekno.
5	Voici une prestigieuse affectation ! Votre stage fut éprouvant pour les nerfs mais il est toujours très enrichissant pour un jeune pilote d'intégrer une escadrille de vaisseaux de chasse.	Donne accès à Armes Lourdes (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Guilde Navyborg

Pressyborg

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Navyborg d'un type bien particulier car pas directement lié aux vaisseaux spatiaux, le Pressyborg est chargé d'entretenir des routes tout aussi vitales que les routes du trafic spatial : celles de l'information qui doit pouvoir circuler librement entre les 25 000 mondes. Il est donc le grand reporter des temps galactiques. Rattachés volontairement par l'Empereur au corps des Navyborgs et non à celui des Marchands, les Pressyborgs entretiennent en général un sens très aigu de l'éthique et mettent un point d'honneur à faire triompher la vérité à tout prix.

Examen d'entrée

Habilité / Communication TriD

Liste des compétences enseignées

1	Communication TriD
2	Langages ET
3	Interrogatoire
4	Banques de données*
5	Composition*
6	Séduction

Note :

chaque Pressyborg, dès l'accession au grade 2, reçoit la pose d'une prothèse TriD qui fait d'eux des enregistreurs vivants. Branchée sur leur système nerveux, cette prothèse peut, sur simple commande mentale, enregistrer dans sa mémoire interne ou externe tout ce que voit, entend, ressent le porteur de l'implant.



Table des événements spécifiques

DÉ	ÉVÈNEMENT	EFFETS
1	La fois où vous avez vexé à mort une star malachite des shows TriD par méconnaissance de la psychologie propre à cette espèce vous est resté en travers de la gorge ! Vous décidez donc pour la prochaine fois de vous préparer en potassant un peu le sujet.	Accorde directement le niveau 0 en Psychologie universelle (compétence hors-Guille).
2	Le vrai Pressyborg est le Pressyborg d'investigation ! Celui qui, comme vous durant ce stage, infiltre les bandes de pirates de l'Espace pour en rapporter un témoignage de l'intérieur. Ce n'est toutefois pas sans danger et il vaut donc mieux être un peu prudent.	Donne accès à Déguisement (compétence hors-Guille) comme une compétence de spécialisation.
3	Participer à un show TriD sur les accidents sanglants de vaisseaux spatiaux n'est pas le meilleur programme que vous avez fait. Mais quels scores d'audience !	Accorde un bonus de 1 au dé lors du jet déterminant le viatique.
4	Interview, conférences de presse, plateaux TriD confidences faites « off » des enregistreurs TriD... les occasions de côtoyer les personnalités politiques sont nombreuses pour les Pressyborgs. Des liens finissent par se créer.	Accorde un Contact de niveau 3 dans la sphère des politiciens provinciaux (non : pas l'Empereur !).
5	Votre stage pratique consiste cette fois-ci à sillonner et enregistrer - à distance respectable bien sûr ! - tout ce qui se passe sur une planète-bagne. Pas question d'y aller à pied pour rester vivant : vous devez survoler cet enfer au volant d'un véhicule antigrav spécialement aménagé.	Donne accès à Conduite NT 5 ou 6 (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Loge Tekno

Bureaucrate

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Bien sûr, derrière le nom de cette fonction, il est possible d'imaginer un type gris et quelconque avec des lunettes vous recevant de manière pénible dans un bureau quelconque... Certes. Mais la fonction de Bureaucrate regroupe dans les faits tous ces spécialistes de l'administration que la Loge Tekno forme et met à la disposition de toutes les institutions de l'Empire. Quelle corporation, quel gouvernement... peut se vanter de pouvoir se passer de leurs services d'expert dans leurs bureaux administratifs ? Les Bureaucrates font beaucoup pour la puissance politique de la Loge au sein de l'Empire.

Examen d'entrée

Intelligence / Administration

Liste des compétences enseignées

1	Administration
2	Logique
3	Banques de données*
4	Loi Universelle*
5	Stratégie
6	Commandement



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Votre responsable de stage a été clair : vous avez six mois pour pondre un rapport synthétique sur les 258 volumes de circulaires impériales archivées dans son service. Du coup, vous avez du effectivement apprendre à être synthétique...	Accorde directement le niveau 0 en Composition* (compétence hors-Gilde).
2	Affecté à la Commission de l'Immigration Interstellaire, vous devez durant votre stage faire face à des demandes d'obtention du statut de réfugié politique venant de centaines de mondes différents. On peut dire que, assis derrière votre bureau, vous voyagez à votre façon...	Donne accès à Langages E.T. (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Grâce à votre zèle, en refaisant pour la cinquième fois la comptabilité du service auquel vous êtes affecté, vous découvrez une malversation portant sur des millions de crédits. En informant aussitôt votre hiérarchie, tout en restant discret, vous vous faites positivement remarquer par la Loge.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde.
4	Vous passez votre stage aux trousseaux d'un politicien d'un monde NT 3 qui rencontre quelques difficultés face à la masse d'informations provenant des multiples services de l'administration impériale. Lui fournissant des synthèses et des recommandations très claires, vous vous attirez sa sympathie.	Accorde un Contact de niveau 3 dans la sphère des politiciens provinciaux (non : pas l'Empereur !).
5	Pour vos rapports, vous avez du faire avec ce foutu matériel informatique NT5 dont sont équipés les administrations de cette fichue planète provinciale sur laquelle vous avez été affecté. Autant vous dire qu'il a fallu mettre les mains dans le cambouis...	Donne accès à Informatique (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa Gilde)



Carrières spécialisées de la Loge Tekno

Infonaute

Type

Base (grade 2 et +)

Description

L'Infonaute est le type d'expert formé par la Loge Tekno pour maintenir, alimenter et utiliser la gigantesque Toile galactique. Ce sont donc des experts de l'informatique appliquée à l'échange des informations dans l'Empire.

Examen d'entrée

Intelligence / Informatique

Liste des compétences enseignées

1	Informatique
2	Bases de données*
3	Langages ET
4	Logique
5	Communications TriD
6	Administration

Note :

la Guilde Navyborg fournit par accord avec la Loge un plot vertébral à chaque Infonaute à l'obtention du grade 1.



Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Oh, le morne stage ! Vous êtes affecté au sein d'une corpo à la rédaction de fiches pour alimenter une immense banque de données en construction. Au bout de la 10 000ème fiche, on peut dire que vous savez écrire de manière précise et efficace...	Accorde directement le niveau 0 en Composition* (compétence hors-Guilde).
2	Votre stage pratique au sein de la mégacorporation <i>DataStar</i> vous permet de mieux vous rendre compte des sommes faramineuses (exprimées en trilliards de crédits !) générées dans l'Empire par l'échange de données marchandes.	Donne accès à Marché (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Vous êtes affecté durant ce stage auprès de la corpo <i>Ghostbusters</i> . Pour son compte, vous arpentez les endroits délaissés de la Toile afin de retrouver des infos oubliées là depuis des siècles. Vous découvrez ainsi un incroyable stock d'archives érotiques que votre corpo met en vente avec un succès foudroyant. Vous recevez, en tant qu'inventeur de ce trésor, une prime substantielle.	Accorde un bonus de 1 au jet lors de la détermination du viatique.
4	Durant ce stage interguildes, vous étudiez toutes les incroyables possibilités du deal d'infos collectées sur la Toile. Durant ces longs mois passés en commun, vous nouez des contacts avec des courtiers en informations qui vous seront utiles à l'avenir.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les Marchands de la spécialité « courtier ».
5	Après avoir découvert un gisement d'informations datées de plusieurs siècles et que vous avez décidé de mettre en vente, vous êtes confrontés à un procès que vous attendent les soi-disant ayants-droits sur ces informations. Vous écarterez finalement ces gagnes-petits... mais au prix d'une mise à jour sérieuse de vos connaissances sur la propriété intellectuelle.	Donne accès à Loi universelle* (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générique de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Loge Tekno

Mec-A

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Le Mec-A, diminutif d' « administrateur de mecs », est un technicien spécialisé dans les technologies de la robotique et assimilées. En effet, du simple statut de réparateur voire de concepteur de mecs, les Mec-A ont également acquis une science certaine dans l'intégration d'éléments cybernétiques et biotech dans le corps humain. Expert dans les technologies de pointe, il est aussi moins polyvalent que le simple technicien. Ce point peut représenté un inconvénient pour un personnage destiné à vivre des aventures sur des mondes très divers...

Examen d'entrée

Intelligence / Robotique

Liste des compétences enseignées

1	Robotique
2	Informatique
3	Prothèse Répar
4	Cybernétique
5	Technologie Universelle*
6	Biotechnologies*



Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	La plupart des Logimecs sont dotés d'une personnalité pseudo-intelligente : les gens se sentent rassurés si leur robot est aussi pénible qu'un Etre moyen ! Pour vous qui êtes chargé durant ce stage de les réparer, cela nécessite de jongler avec une infinité de caractères différents.	Accorde directement le niveau 0 en Psychologie universelle (compétence hors-Gilde).
2	Ce qui est bien avec les robots, c'est qu'avec eux, on peut exploiter des planètes à l'atmosphère toxique pour les Etres... comme ce monde sur lequel vous effectuez votre stage. Toutefois, quand une des machines tombe en panne, il vous faut malgré tout vous risquer hors de la base.	Donne accès à Combinaison (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Lors d'un contrôle de routine sur des Formecs de garde, vous constatez que, de manière incompréhensible, l'un des robots de combat ne comporte pas dans son cerveau positronique les 3 Lois d'Asimov ! Vous prévenez votre hiérarchie de ce risque de scandale et en gagnez une réelle reconnaissance de sa part.	Accorde un bonus de 5 Points de Gilde.
4	Vous êtes affecté à un bataillon de choc interguildes comprenant à la fois des soldats de la Division Intervention, des Navyborgs interfacés à leur Formec et des Mec-A. Bien sûr, la proximité du danger conduit à tisser de solides liens de solidarité avec ces compagnons de régiment.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les Navyborgs de la spécialité « Interfacé » ou dans les rangs de l'Armée.
5	Perdu sur une planète NT 1, pas toujours facile d'obtenir la pièce de rechange nécessaire pour faire redémarrer un Formec ou autre Mec. Ce stage a pour but de vous apprendre à vous débrouiller seul en attendant de pouvoir vous rendre à une base de la Loge.	Donne accès à Conversion (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générale de sa guild)



Carrières spécialisées de la Loge Tekno

Medik

Type

Base (grade 2 et +)

Description

A l'époque du règne des pouvoirs PSI, le recours aux Mediks n'est qu'une alternative comme une autre, pas plus. Pourtant, avec les progrès de la science médicale, de la chirurgie de précision et de la pharmacopée individualisée, cela reste le moyen le plus sûr d'assurer sa guérison sans risque. L'avenir des Mediks, spécialistes polyvalents des sciences de la santé, est donc largement assuré.

Examen d'entrée

Intelligence / Médecine

Liste des compétences enseignées



1	Médecine
2	Prothèse Medik*
3	Pharmacologie
4	Psychologie universelle
5	Cybernétique
6	Biotechnologies*

Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Ce jour là, vous étiez au bon endroit et au bon moment. Un grand chirurgien de notoriété galactique (grade 6) a eu besoin de soins pour calmer les horribles maux de ventre qui le clouaient au lit : bien que débutant, vous l'avez soulagé sans coup férir.	Accorde un bonus de 5 points de Guilde grâce à l'intervention de ce haut personnage auprès des autorités de la Loge.
2	Vous vous êtes porté volontaire pour servir sur une base spatiale servant de lieu de transit pour les réfugiés de toute la Galaxie. Ces pauvres gens avaient bien besoin de soins physiques et moraux. Pour la communication... bah, il a bien fallu se débrouiller.	Accorde directement le niveau 0 en Langues E.T. (compétence hors-Guille).
3	Mouais... à priori, un stage dans une mégacorpo médicale s'occupant d'interventions express, ce n'est pas très exaltant. Heureusement, vous en profitez pour vous perfectionner en conduite rapide et sportive.	Donne accès à Conduite au choix (compétence hors-Guille) comme une compétence de spécialisation.
4	Affecté d'urgence au sein d'un vaisseau-hôpital de l'Armée, en renfort du personnel militaire, vous avez en peu de temps réussi à vous faire apprécier des soldats grâce à vos qualités médicales et personnelles.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les rangs de l'Armée.
5	Durant ce stage dans un hôpital automatisé d'un monde de NT 6, vous prenez pleinement conscience du rôle que joue désormais les Mecs dans la médecine et la chirurgie. Un Medik voulant être pleinement autonome doit donc être capable d'entretenir seul ses assistants robotisés.	Donne accès à Robotique (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Loge Tekno

Scientifique

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Non, les Teknos ne sont pas tous des bricolos de génie ! Certains seraient même bien en peine de tenir par le bon bout un tournevis ou d'utiliser un marteau sans se blesser... En effet, de très nombreux Teknos sont des rats de laboratoires ou des scientifiques de terrain collectant des données, procédant à des expérimentations mais ne développant pas pour autant à tous les coups des applications industrielles. Ces chercheurs n'en sont pas moins indispensables à l'hégémonie scientifique de la Loge Tekno et, partant, de l'Empire Galactique.

Examen d'entrée

Intelligence / Logique

Liste des compétences enseignées

1	Logique
2	Banque de données*
3	Langages E.T.
4	Intégration mentale
5	Une discipline scientifique au choix
6	Une discipline scientifique au choix

Notes :

Les disciplines scientifiques correspondent aux compétences Médecine, Biotechnologies*, Chimie, Ecologie et Physique.

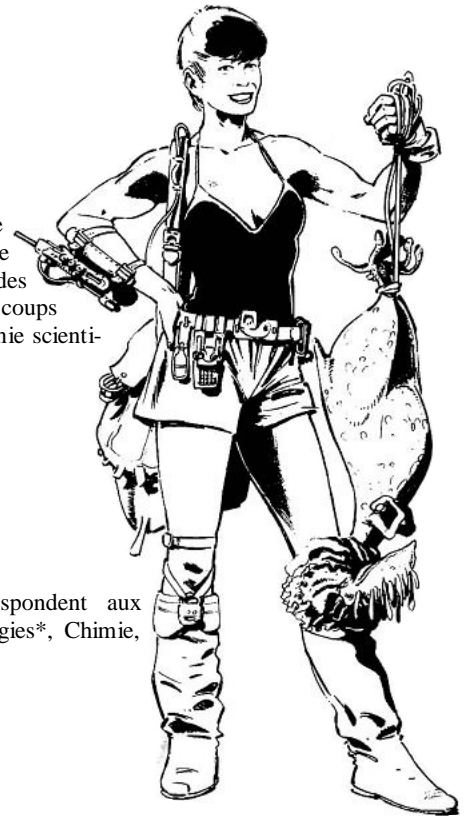


Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Pour vos recherches, vous avez du faire avec ce foutu matériel informatique NT5 dont sont équipés les laboratoires de cette fichue planète provinciale sur laquelle vous êtes affecté. Autant vous dire qu'il a fallu mettre les mains dans le cambouis...	Donne accès à Informatique (compétence générale de Guilde) comme une compétence de spécialisation.
2	Durant ce stage, vous êtes affecté à l'enseignement à distance. Chaque jour durant ces six longs mois de stage, vous êtes relié à des centaines d'étudiants aux 4 coins de la Galaxie qui vous posent mille questions saugrenues... Bien sûr, il faut que la technique suive.	Accorde directement le niveau 0 en Communications TriD (compétence hors-Guilde).
3	Pour obtenir des données exploitables, rien ne vaut l'observation scientifique sur le terrain. Évidemment, quand le terrain est la planète Koh-Lanta II, un monde vierge peuplé de créatures hostiles et de marais putrides, il faut pouvoir s'adapter...	Donne accès à Survie* (compétence hors-Guilde) comme une compétence de spécialisation.
4	En parcourant la Toile pour vous tenir au courant des dernières recherches scientifiques, vous découvrez une information publiée officiellement par la Loge et qui, selon vos recherches personnelles, est totalement erronée. Vous en faites immédiatement part à votre hiérarchie qui vous est très reconnaissante d'avoir évité l'humiliation de la Loge en empêchant que l'erreur scientifique ne se diffuse au gré des 25 000 mondes.	Accorde un bonus de 5 Points de Guilde.
5	En guise de stage, vous êtes convié à un séminaire interstellaire portant sur la question de l'origine de la vie dans l'Univers. Ah la passionnante question que voilà ! Au fil des discussions, vous vous liez avec quelque théologien en compagnie duquel vous conservez de véritables émotions intellectuelles.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les membres de l'Eglise.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de la Loge Tekno

Technicien

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Vous alors, vous êtes bien le Tekno type tel que la TriD l'a popularisé dans tous les foyers galactiques. La trousse d'outils toujours à portée de main, vous êtes, dans votre domaine de prédilection, capable de réparer, transformer ou améliorer n'importe quel objet avec deux cure-dents et un chewing-gum. Vous pouvez aussi concevoir les plans de machines ou de dispositifs techniques.

Examen d'entrée

Intelligence / Prothèse Répar

Liste des compétences enseignées

1	Prothèse Répar
2	Estimation
3	Conversion
4	Technologie universelle*
5	Une discipline technique au choix
6	Une discipline technique au choix

Note :

Les disciplines techniques correspondent aux compétences Électronique, Informatique, Mécanique, Robotique, Communications-TriDologie, Cybernétique.

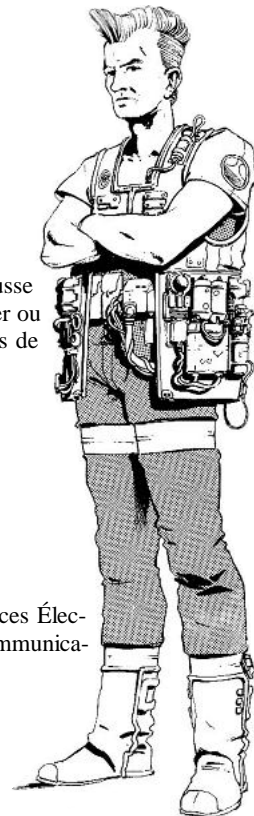


Table des évènements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	We need you ! C'est la guerre sur le monde où vous effectuez cette année de stage pratique. En tant que technicien, vous êtes réquisitionné dans les forces de défense et affecté à la maintenance des armes lourdes. Vous vous en sortez plutôt bien...	Accorde directement le niveau 0 en Armes lourdes (compétence hors-Gilde).
2	Mouais... à priori, un stage dans une mégacorporation s'occupant de dépannage express, ce n'est pas très exaltant. Heureusement, vous en profitez pour vous perfectionner en conduite rapide et sportive.	Donne accès à Conduite au choix (compétence hors-Gilde) comme une compétence de spécialisation.
3	Alors que vous êtes affecté à un morn stage constituant à tester des prototypes d'appareils électroménagers, vous réussissez à mettre au point un système permettant d'améliorer sensiblement le goût des aliments préparés par l'Autocuisine. Une mégacorporation achète les droits de cette amélioration.	Accorde un bonus de 1 au jet lors de la détermination du viatique.
4	Le convoi sur lequel vous avez été affecté ramène une précieuse cargaison de fruits frais des plus exotiques vers l'astroport d'exportation. Pour ce faire, il doit emprunter un des périlleux ponts qui fleurissent partout sur cette planète très escarpée... un pont qui, hélas, est impraticable ! Heureusement, vous supervisez habilement les travaux et permettez ainsi de sauver la cargaison. De quoi conserver une amitié éternelle de la part des Marchands du convoi...	Accorde un Contact de niveau 3 parmi le personnel de la Hanse.
5	Lors de ce stage pratique, vous êtes affecté au bureau de vérification des normes techniques d'une mégacorporation. Pour une fois, vous devez délaissier votre tournevis préféré pour un ordinateur et apprendre à remplir toutes ces fiches de certification technique.	Donne accès à Administration (compétence générale de Gilde) comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son évènement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Aventure

Bien que ce ne soit pas à proprement parler une Guilde, vous noterez qu'à des fins de simplification, nous donnons aussi dans ces listes les spécialisations offertes par l'Aventure.

Artiste

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Voici une occupation dont on pourrait presque dire qu'il s'agit d'un des plus vieux métiers du monde... Ici, elle regroupe toutes les formes d'expression artistique à la condition que l'intéressé soit lui-même créateur de celle-ci et non seulement interprète. Poète, artiste visuel, infographiste, réalisateur de films TriD... de nombreux cas particuliers peuvent être inclus dans cette carrière.

Examen d'entrée

Endurance / Langages ET

Liste des compétences enseignées

1	Langages ET
2	Psychologie Universelle
3	Informatique
4	Arts*
5	Banques de données*
6	Composition*

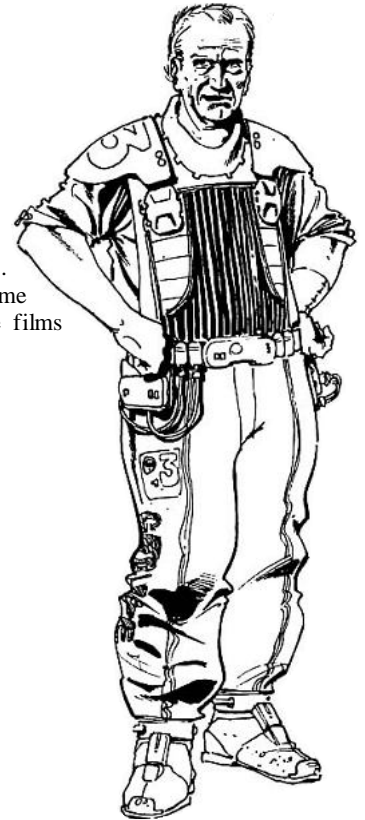


Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Confronté à une commande d'œuvre pour une nation panzanopède, vous vous heurtez à un abîme d'incompréhension. Seule la maîtrise des rudiments de télépathie vous permettent de réaliser une œuvre conforme à l'attente de vos clients.	Accorde directement le niveau 0 en Télépathie.
2	Suite à votre visite sur une planète-sanctuaire, vous vous rendez compte que les mythes et les religions sont une source d'inspiration inépuisable. Vous vous lancez dans les études des grands mythes de la Galaxie.	Donne accès à Théologie* comme une compétence de spécialisation.
3	Votre dernière œuvre, qui vous semblait pourtant bien mineure, a beaucoup plu à une mégacorpo qui organise autour d'elle une campagne publicitaire. Cette utilisation commerciale ne nourrit pas votre gloire artistique mais vous obtenez d'importants droits d'auteur.	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique.
4	Votre travail artistique est apprécié par les élites du monde sur lequel vous vous trouvez en ce moment. Assister à vos vernissages ou vos soirées de lancement est même un must où se pressent les personnages politiques soucieux de se montrer. Voilà l'occasion de nouer quelques contacts utiles...	Accorde un Contact de niveau 3 dans la sphère politique provinciale (non : pas l'Empereur !).
5	Après avoir découvert un gisement d'œuvres datées de plusieurs siècles et que vous ayez décidé d'en faire une nouvelle œuvre sous forme de <i>cut-up</i> , vous êtes confrontés à un procès que vous attendent les soi-disant ayants-droits sur ces œuvres. Vous écarterez finalement ces gagnes-petits... mais au prix d'une mise à jour sérieuse de vos connaissances sur la propriété intellectuelle.	Donne accès à Loi universelle* comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Aventure

Bien que ce ne soit pas à proprement parler une Guilde, vous noterez qu'à des fins de simplification, nous donnons aussi dans ces listes les spécialisations offertes par l'Aventure.

Baroudeur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Y a du danger ? Ok, j'arrive ! Voilà en peu de mots la définition que l'on peut donner au Baroudeur. Aventurier au sens premier du mot, il ne craint pas le danger physique et sa moralité reste en général assez souple pour s'accommoder de toutes les situations. Même celles à l'extrême limite de la légalité. En général, le Baroudeur a vu du pays et connaît de nombreuses planètes différentes.

Examen d'entrée

Endurance / Survie*

Liste des compétences enseignées

1	Survie*
2	Une Conduite au choix
3	Tactique
4	Combat à mains nues
5	Combat au contact
6	Ecologie



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Ce coup-ci, vous avez pu vérifier l'adage selon lequel il n'y a point de salut dans la fuite. En effet, enfui en urgence d'une base coloniale où vous ne vous étiez pas fait que des amis, vous vous êtes retrouvé en plein désert, perdu au milieu de nulle part. Par chance et avec un peu d'astuce, vous avez finalement réussi à rejoindre une autre base...	Accorde directement le niveau 0 en Orientation.
2	Vous n'aimez pas que l'on vous confonde avec un Soldat et pour cela, vous sortez le plus souvent avec une arme discrète ou vos seuls poings. Mais là, sur la planète John IV, il y a tant d'aventuriers sans foi ni loi qui cherchent des histoires que vous avez du vous munir d'un solide laser.	Donne accès à Combat à distance comme une compétence de spécialisation.
3	Cette fois-ci, le plan était foireux... Si l'idée de récupérer des trésors archéologiques NT 1 semblait très « enrichissante », encore fallait-il compter avec les pièges dont ces primitifs avaient truffé les tombes de leurs ancêtres. Vous vous apprêtiez à des moments difficiles... si ils ne vous avaient pas pris pour un envoyé divin !	Accorde un bonus de 5 Points de Destin.
4	Finalement, vous êtes un gars assez sympa... Toujours prêt à donner un coup de main. Des E.T. pénibles à chasser ? Des concurrents menaçants à intimider ? Une route commerciale dangereuse à baliser ? Vous avez très souvent l'occasion de vous rendre indispensable auprès des Marchands de ce monde.	Accorde un Contact de niveau 3 parmi les membres de la Hanse.
5	Connu comme le loup blanc et franchement indésirable dans cette mégapole NT 6 bourrée de capteurs biométriques, vous avez du malgré tout vous y faufiler incognito pour répondre à l'irrépressible appel de l'Aventure.	Donne accès à Déguisement comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Aventure

Bien que ce ne soit pas à proprement parler une Guilde, vous noterez qu'à des fins de simplification, nous donnons aussi dans ces listes les spécialisations offertes par l'Aventure.

Détective privé

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Souvent la Gendarmerie Galactique est bien loin. Parfois les polices locales sont incompetentes. Ou corrompues. Il est donc très fréquent que d'honnêtes mais riches citoyens impériaux aient besoin de recourir aux services de bons vieux Détectives Privés. Sans compter multiples raisons des citoyens malhonnêtes...

Examen d'entrée

Endurance/Interrogatoire

Liste des compétences enseignées

1	Interrogatoire
2	Déguisement
3	Loi universelle*
4	Banques de données*
5	Psychologie universelle
6	Criminologie*



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Le bourre-pif n'est pas toujours la bonne solution pour obtenir des infos ! Dans cette affaire, votre témoin principal est une petite grand-mère de 142 ans. De santé plutôt fragile, votre témoin sera plus sensible aux petits cadeaux et aux conversations banales qu'aux menaces et intimidations.	Accorde directement le niveau 0 en Séduction.
2	Vous êtes aux prises avec une affaire particulièrement difficile : le nombre de témoins, suspects, de pistes s'ouvrant à vous... forment un marécage impénétrable. En mettant tout à plat, en trouvant les relations et les recoupements, vous finissez par trouver le coupable.	Donne accès à Logique comme une compétence de spécialisation.
3	Une sale affaire... Sans le savoir, votre client vous a entraîné dans une embrouille concernant une dangereuse organisation criminelle. Décidés à vous faire taire, les mafieux se lancent à vos trousses. Ayant réussi à leur échapper, il semble que, depuis le temps, vous ayez réussi à vous faire oublier.	Accorde un bonus de 5 Points de Destin.
4	Dans cette relation de haine/amitié, il n'est pas toujours facile de faire la part des choses lorsque un privé fréquente un « officiel ». Pour vous, cela se passe bien en général et vous conservez des liens solides avec vos quasi-collègues.	Accorde un Contact de niveau 3 dans les rangs de la Gendarmerie Galactique.
5	Les enquêtes dans les quartiers chauds, que ce soient ceux d'un bouge de NT 3 ou d'une mégapole de NT 6, se terminent souvent de la même façon : par une bonne baston générale !	Donne accès à Combat à mains nues comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Aventure

Bien que ce ne soit pas à proprement parler une Guilde, vous noterez qu'à des fins de simplification, nous donnons aussi dans ces listes les spécialisations offertes par l'Aventure.

Dilettante

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Qu'il en ait les moyens ou non, le dilettante se caractérise par sa farouche volonté de ne rien faire. Traîne-savate miséreux, noble en attente d'un héritage planétaire, femme mariée à un riche armateur, escroc à la petite semaine... les véritables visages du dilettante sont innombrables. Tous ont pour point commun de valoriser leur temps libre pour profiter au maximum de leurs possibilités des plaisirs offerts par la vie.

Examen d'entrée

Endurance / Stratégie

Liste des compétences enseignées

1	Stratégie
2	Séduction
3	Psychologie Universelle
4	Arts*
5	Une Connaissance au choix
6	Marchandage

Notes :

Parmi les Connaissances, on peut considérer : toutes les disciplines scientifiques mais aussi Langages ET, Théologie*, Loi Universelle*... Cela représente ici le « violon d'Ingres » du personnage. Ayant beaucoup de temps à lui consacrer (et pour cause...), il maîtrise celui-ci au niveau d'un professionnel.



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Les voyages forment la jeunesse, n'est-ce pas ? Vous décidez d'appliquer à la lettre cette formule en vous livrant à un peu de tourisme interstellaire.	Accorde un bonus de 1 au jet déterminant l'Expérience T.L.
2	Ah la beauté des combats d'escrime Haecar ! Après avoir vu un tel spectacle lors de vos voyages, vous décidez de vous lancer à corps perdu dans l'entraînement à une multitude de sports de combat esthétisants. Qui plus est, cela peut toujours être utile...	Donne accès à Combat au contact comme une compétence de spécialisation.
3	Vous faites la rencontre d'une adorable grand-mère de 148 ans. Grâce à votre humour et votre charme, vous égayez les derniers mois de sa vie. Elle vous couche sur son testament aux côtés des ses 23 enfants. Heureusement, la vieille dame était fort riche et il vous reste une part substantielle...	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique.
4	Votre charisme naturel, votre décontraction légendaire, votre conversation si spirituelle... tout cela fait de vous un incontournable des soirées jet-set (en général, en tant que « curiosité amusante »...) durant lesquelles vous réussissez à vous faire apprécier de riches hommes d'affaires.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Hanse.
5	Cette fois-ci, votre situation est problématique : plus un crédit vaillant dans votre auricasse ! Avant même que vous ayez à ne serait-ce que commencer à vous préoccuper de votre avenir, vous apprenez que vous gagnez un lot fort honorable au bingo impérial.	Accorde un bonus de 5 points de Destin.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Aventure

Bien que ce ne soit pas à proprement parler une Guilde, vous noterez qu'à des fins de simplification, nous donnons aussi dans ces listes les spécialisations offertes par l'Aventure.

Hors-la-loi

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Que dire de plus ? Bien évidemment, il existe des multitudes de style de délinquants : cambrioleur, pickpocket, faux-monnaieur, contrebandier... La liste serait interminable ! Disons que les Aventuriers se spécialisant dans cette voie font l'expérience d'au moins quelques-uns de ces domaines de délinquance. C'est finalement plus un comportement qu'un savoir-faire : le personnage sera prêt à faire face à toutes les situations lui permettant de s'enrichir en enfreignant la loi impériale.

Examen d'entrée

Endurance / Corruption

Liste des compétences enseignées

1	Corruption
2	Déguisement
3	Estimation
4	Combat à mains nues ou au contact
5	Tactique
6	Loi universelle*

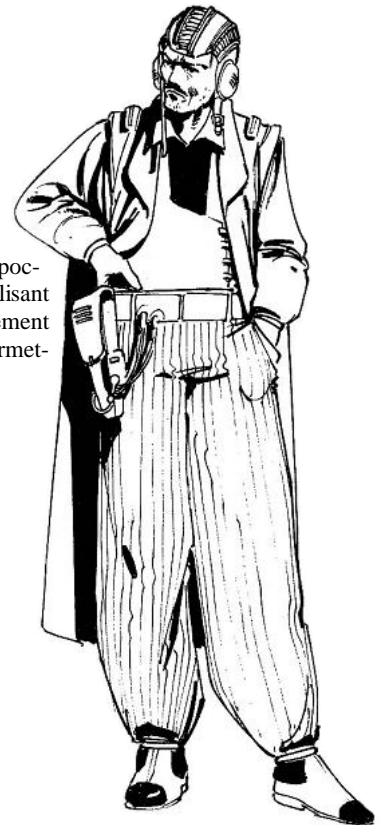


Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	Ce type de plan ne vous convient pas vraiment mais l'organisation mafieuse avec laquelle vous trempez ne vous a guère laissé le choix : dans le cadre d'une sanglante guerre des gans, chaque membre doit porter une arme puissante. Vous en réchappez et cela vous permet de vous familiariser avec les armes à distance.	Accorde directement le niveau 0 en Combat à distance.
2	La revente des fruits d'un trafic ou d'un larcin est souvent un problème mais là, face à un receleur Malachite insupportable de mauvaise foi, il vous a fallu progresser en négociations pour ne pas vous retrouver plus pauvre qu'avant de commettre des délits !	Donne accès à Marchandage comme une compétence de spécialisation.
3	Vous réussissez, sans trop de risques, à vous glisser dans un juteux trafic. Avant que la Gendarmerie ne découvre quoi que ce soit, votre petite association de malfaiteurs s'est déjà séparée... chacun, dont vous, emportant sa part de butin.	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique.
4	Parfois, il faut savoir négocier... Sans être une balance, il vous arrive de servir d'informateur à la Gendarmerie. En échange, vous savez souvent où et quand il faut éviter de se montrer. Avec de tels échanges de bons procédés, des relations de confiance mutuelle finissent par se créer.	Accorde un Contact de niveau 3 dans les rangs de la Gendarmerie Galactique.
5	Dans votre trafic actuel, vous devez absolument réussir à concevoir de fausses autorisations. Mais les douanes impériales ont des moyens de vérification puissants qui vous obligent à vous initier aux bidouillages TriD.	Donne accès à Communications TriD comme une compétence de spécialisation.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générale de sa guilde)



Carrières spécialisées de l'Aventure

Bien que ce ne soit pas à proprement parler une Guilde, vous noterez qu'à des fins de simplification, nous donnons aussi dans ces listes les spécialisations offertes par l'Aventure.

Performeur

Type

Base (grade 2 et +)

Description

Il s'agit de désigner par ce terme l'ensemble des personnes travaillant dans l'immense industrie galactique du spectacle : acteur de série TriD, joueur de Exomusic (divers instruments de cultures extra-terrestres : très prisé de la bonne société humaine !), top-model définissant les canons de la beauté pour des milliards d'habitants, présentateur d'holoshow... etc. Cette occupation doit se distinguer du Pressyborg (journalisme, émissions « sérieuses ») comme de l'Artiste (qui crée sa propre expression artistique).

Examen d'entrée

Endurance / Séduction

Liste des compétences enseignées

1	Séduction
2	Déguisement
3	Langages ET
4	Psychologie Universelle
5	Communications TriD
6	Performance*



Table des événements spécifiques

DÉ	EVÈNEMENT	EFFETS
1	C'est bien votre veine : pour une fois que vous réussissez à décrocher un contrat, vous vous rendez compte que vous n'avez personne sur qui compter pour alimenter en contenu votre show. Vous décidez de vous coller vous-même à la création. Ce fut affligeant mais au moins vous aurez profité de cette épreuve pour ajouter une corde à votre arc !	Donne accès à Composition comme une compétence de spécialisation.
2	Obtenir une juste rétribution pour sa performance est souvent un problème mais là, face à un producteur Malachite insupportable de mauvaise foi, il vous a fallu progresser en négociations pour ne pas vous retrouver plus pauvre qu'avant de faire votre show !	Donne accès à Marchandage comme une compétence de spécialisation.
3	Bien qu'apprentie star, il vous est parfois agréable de manger à votre faim ! Il vous faut alors délaissier votre activité préférée pour accepter des « ménages » (pubs, apparition dans des soirées...) fort bien rémunérés. Evidemment, apparaître sur une boîte de conserve de nourriture pour Balik n'est pas très glorieux mais...	Accorde un bonus de 1 au dé lors de la détermination du viatique.
4	Votre charisme naturel, votre look toujours très « hype », votre conversation si spirituelle... tout cela fait de vous un incontournable des soirées jet-set durant lesquelles vous réussissez à vous faire apprécier de riches hommes d'affaires.	Accorde un Contact de niveau 3 au sein de la Hanse.
5	Votre minable producteur ne vous a confié pour ce show qu'un obscur matériel NT 4 servi par un technicien abruti par l'alcool. Autant dire que, pour éviter une prestation ridicule, vous avez dû mettre la main à la pâte...	Accorde directement le niveau 0 en Electronique.
6	Pas de chance...	Nécessite un tirage aléatoire sur la table « Pas de chance ! » p. 27.

(un tirage par année complète de formation ; toutefois, le joueur peut aussi choisir de tirer son événement annuel sur la table générique de sa guilde)