

Hoshikaze 2250

Nous les Spatiens



**Vivez des aventures infinies au sein de
la Communauté des Espèces Astropérégrines**



Projet Hoshikaze depuis 1990
Edition actuelle © 2007-2014
Association Hoshikaze 2250

Sommaire

1.	Hoshikaze 2250, le Jeu de Rôles Spatien	5
1.1.	Qu'est-ce que ce livret ?.....	5
1.2.	Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôles ?.....	5
1.3.	Hoshikaze 2250 et le Jeu de Rôles	5
1.4.	L'univers Hoshikaze 2250 en quelques mots.....	6
2.	Espèces intelligentes.....	7
2.1.	Au cœur de la Communauté.....	7
2.2.	Les nouveaux arrivants	8
2.3.	L'énigme des Navigateurs.....	9
2.4.	Les espèces disparues.....	9
2.5.	Et au-delà ?	9
3.	Technologies	10
3.1.	Energie	10
3.2.	Ecologie et terraformation.....	10
3.3.	Transports	11
3.4.	Infosphères, ordinateurs, IAs et implants	12
3.5.	Biotechnologies.....	13
3.6.	Le voyage spatial	13
3.6.1.	En espace normal	13
3.6.2.	Routes interstellaires	14
3.6.3.	Influence sur la structure des États	15
4.	Principales factions.....	16
4.1.	La Communauté des Espèces Astropérégrines	16
4.1.1.	Origine	16
4.1.2.	Etats et Organisations membres	16
4.1.3.	Les États associés	17
4.2.	Les autres États	18
4.2.1.	Les États indépendants	18
4.2.2.	Les Etats spatiaux	19
5.	Les autres factions	20
5.1.	Colonies planétaires indépendantes	20
5.2.	Contrebandiers et mafias.....	20
5.3.	La piraterie	21
5.4.	Les groupes d'opposants armés	21
5.5.	Ashioto et les vestiges purgatoriens	21
5.6.	Le problème Adrim.....	22
5.7.	La scission en cours de la Sphère Sshaade.....	23
5.8.	Les nouvelles factions spatiennes	24
6.	Jouer dans cet univers : les règles de jeu	25
6.1.1.	De l'utilité des règles de jeu.....	25
6.1.2.	Résoudre une action	26
6.1.2.1.	Questions à se poser avant de jeter les dés	26
6.1.2.2.	Lancer un Jet de Résolution	27
6.1.2.3.	Difficulté de l'action	27
6.1.2.4.	Interpréter un Jet de Résolution	28
6.1.3.	Les différents Jets de Résolution	28
6.1.3.1.	Utiliser une Compétences.....	28
6.1.3.2.	Utiliser une Caractéristique.....	28
6.1.3.3.	Résoudre une opposition.....	29
6.1.3.4.	Coopérer sur une même action	30
6.1.4.	Jets cachés	30
6.1.5.	Règles de combat	31
6.1.5.1.	Le temps du combat	31
6.1.5.2.	Déroulement d'un Tour	32
6.1.5.3.	Actions autres qu'attaque et défense.....	32
6.1.5.4.	Résolution des attaques.....	33
6.1.5.5.	Dégâts résultant des attaques	34

010-KdD-013-Remarques.doc

6.1.5.6.	Effets des dégâts	34
6.1.5.7.	Autres dégâts physiques.....	34
6.1.5.8.	Poisons et maladies.....	35

1. Hoshikaze 2250, le Jeu de Rôles Spatien

1.1. Qu'est-ce que ce livret ?

Ce livret de Jeu de Rôles vous permet de *commencer à jouer dans l'univers Hoshikaze 2250*. Il comporte une *introduction succincte* à cet univers, ainsi que les *règles de jeu minimales* pour jouer une partie, mais ni scénarios ni feuilles de personnages. Des personnages pré-tirés et des scénarios d'introduction sont disponibles sur le site <http://hoshikaze.net>.

1.2. Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôles ?

Vu de l'extérieur, *une partie de Jeu de Rôles*, ce sont *plusieurs Joueurs* autour d'une table, l'un d'entre eux faisant fonction de *Meneur de Jeu (MJ)*. Celui-ci a préparé un *Scénario*, dans lequel il emmènera les *Personnages des Joueurs (PJ)*. Ils ont avec eux un peu de matériel : les règles auxquelles se référer au besoin, du papier et des crayons pour noter en cours de partie, quelques dés qui seront utilisés pour résoudre certaines situations, et de quoi manger et boire abondamment, car une partie peut durer plusieurs heures !



A la fin de la partie, chaque Joueur aura *vécu le scénario par les yeux de son Personnage* et l'équipe aura passé un bon moment à *construire une narration collective*. Une ou deux semaines après, ils recommenceront. Ce sera peut-être une *suite du précédent scénario*, les emportant ainsi dans une aventure plus longue où leurs Personnages auront l'occasion de progresser : *une Campagne* ! Certaines peuvent se prolonger sur des années de jeu et des décennies de vie des Personnages.

1.3. Hoshikaze 2250 et le Jeu de Rôles

En 1990, un groupe de rôlistes créa plusieurs univers pour *tester un système de jeu* se voulant universel. Ce projet n'alla pas bien loin, car il existait déjà beaucoup de systèmes universels. Mais *l'un des univers survécut* et prit de l'ampleur...

Au fil des années, le projet attira *des illustrateurs, des auteurs, d'autres rôlistes et beaucoup d'autres personnes*, que nous remercions ici de leur contribution. En 1995, il fit son apparition sur Internet, acquit en 1998 son *domaine internet au nom de Hoshikaze*, signifiant « *le Vent des Etoiles* » en Japonais, influence manga oblige ! Enfin, en 2007, *une Association* fût créée pour structurer son développement.

L'univers Hoshikaze 2250 est *vaste et complexe, jamais manichéen*, avec ses 9 espèces intelligentes et ses quelques 150 planètes habitées sur près de 4000 systèmes stellaires explorés. Le Projet Hoshikaze développe cet univers essentiellement par *une Encyclopédie*, située sur internet, en <http://hoshikaze.net>. Autour de celle-ci s'organise *une communauté de création* et *des réalisations* centrées autour de trois axes : l'édition de livres, les jeux de société (Rôle et Plateau pour le moment) et les jeux vidéo.

Dans ce Jeu de Rôles, vous allez pouvoir évoluer dans ce vaste univers. Rappelez-vous, Hoshikaze est situé entre le *Space-Opera, flamboyant et grandiose*, et le *Hard-Science, terre-à-terre, dangereux et sombre*. Jouez-le comme vous l'entendez, vivez-le et vous en tirerez beaucoup de plaisir !

1.4. *L'univers Hoshikaze 2250 en quelques mots*

Hoshikaze... Le Vent des Etoiles... Cela évoque un futur flamboyant, des vaisseaux sur fond d'étoiles, des espèces étranges et des états à la taille du vide interstellaire...



En 2250, *neuf espèces intelligentes sont allées dans l'espace*. Deux d'entre elles ont disparu et une troisième est quasiment inconnue, ses immenses vaisseaux vivants n'étant aperçus que très rarement. Les six espèces les plus communes ont formé, après des rencontres souvent mouvementées et parfois tragiques, la *Communauté des Espèces Astropérigrines*.

Au cœur des relations inter-espèces se tiennent les *K'Rinns*, ces insectoïdes pacifiques et grands diplomates, qui *cimentent la Communauté*. A leurs côtés se trouvent les *Rithai* et les *Humains*, espèces plus agressives dont les *guerres intestines* ont fini par impliquer les K'Rinns contre leur gré, aboutissant aux conflits connue sous le nom de *Guerres des Confins*.

Les *Marionnettistes* ont contacté les Rithai en pleine *Seconde Guerre des Confins*. Ces *symbiotes naturels*, immensément respectueux de la vie, sont pourtant vus par les autres espèces comme de vulgaires parasites doublés de vampires. Mais *l'incompréhension est réciproque* : lors des premiers contacts, les envoyés Marionnettistes furent horrifiés de découvrir que des êtres sentients pouvaient tuer des animaux pour se nourrir. Depuis, *la barrière culturelle se fissure peu à peu*, au fil des années.

Les *Sshaads*, dont les jeunes ne sont pas sentients et forment des *meutes de prédateurs*, ont récemment contacté la Communauté. Leur particularité reproductive restreint la fondation de co-colonies avec d'autres espèces. Ils ont envahi la planète-berceau des *Changeformes* et au beau milieu du conflit, des factions pacifistes des deux espèces sont parvenues à développé une société commune, le *Complémentarisme*, qui bénéficie à tous. Mais certains Changeformes ne sont pas prêts à accepter de *pardonner les atrocités* perpétrées aux premiers temps de l'invasion, et de nombreux Sshaads craignent que les Changeformes soient en fait en train d'*envahir subrepticement la Sphère Sshaade*.

Ces six espèces se partagent tant bien que mal *environ 4000 systèmes stellaires explorés*, dans lesquels *quelques 200 planètes* sont habitées et *quelques milliers de stations*, grandes ou petites, forment un immense réseau de postes avancés. Mais les États ne contrôlent qu'une petite partie de l'espace, leurs patrouilles s'étendant essentiellement à partir des planètes et des points de saut entre les systèmes stellaires, pour *protéger les zones habitées et les routes majeures* qui les relient.

Le reste de l'espace est *le domaine des Spatiens*, ces personnes de toutes origines qui ont décidé de s'affranchir de la domination des États planétaires. Leur *culture émergente*, basée sur l'entraide et la solidarité, essentielles pour survivre dans le milieu hostile qu'est l'espace profond, *transcende les différences de culture et d'espèce*.

2. Espèces intelligentes

2.1. Au cœur de la Communauté

Trois espèces ont été fondatrices de la *Communauté des Espèces Astropérégrines*, après les Guerres des Confins, une série de conflits qui les a opposées durant plusieurs années. Il s'agit des *Rithai*, des *K'rinn*s et des *Humains*.



Les *K'Rinn*s sont des arthropodes, en grande majorité psychologiquement incapables de tuer. Moins d'un K'Rinn sur dix mille est biologiquement désinhibé. Nommés les *Défenseurs*, ils sont les *soldats sacrifiés au pacifisme*, mais fournissent aussi les rangs des rebelles et des hors-la-loi. Le *Conseil K'Rinn* est le seul organe de gouvernement quasi-global d'une espèce, le seul autre Etat k'rinn étant la *Sécession de Ka'Ralt*, formée pendant les Guerres des Confins. Les K'Rinn ont été entraînés dans ces conflits *via* leur alliance avec le Clan Rith Irilia, un des protagonistes initiaux. Leur influence a été grande dans la formation de la Communauté et le maintien de celle-ci.

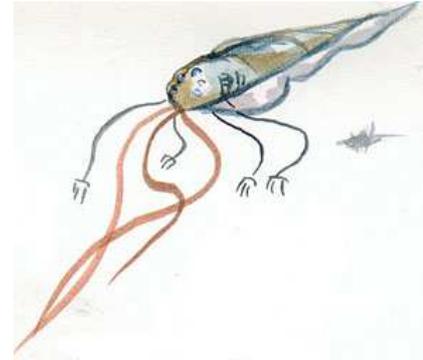
Les *Rithai* sont des centaures aux formes de félins. Ils forment une espèce au caractère général fier et combatif, mettant l'accent sur le sens de l'honneur. Leurs sociétés sont généralement organisées selon un système de castes, qui varie grandement selon les civilisations et tend à devenir plus flou avec le temps. Deux États Rithai majeurs, les Clans *Irilia* et *Arythem*, sont à l'origine des Guerres des Confins et y ont entraîné K'Rinn et Humains. Une organisation quasi-étatique, la *Rithai Kemaë*, tente de regrouper les Clans Majeurs en un État unique sur le modèle du Conseil K'Rinn, mais rencontre de nombreuses oppositions.



Les *Humains*, mammifères bipèdes agressifs et expansionnistes organisés en sociétés pyramidales, étaient quant à eux, selon leur habitude, déjà en proie à une guerre lorsqu'une escadrille d'exploration armée s'est retrouvée au milieu d'un combat entre escadres K'Rinn et Rithai. Le hasard leur a fait aider les K'Rinn. C'est ainsi que l'*Alliance Planétariste* a apporté son aide à l'axe Conseil K'Rinn – Clan Irilia. Cela lui a apporté des avancées technologiques, qui lui ont permis de remporter la victoire dans son propre conflit et de reconquérir le système-berceau Humain, *Sol*. Depuis, leurs factions ont continué de s'opposer et de se diviser, tout en coopérant malaisément au sein de la Communauté.

2.2. Les nouveaux arrivants

Les *Marionnettistes* inspirent le dégoût aux autres espèces du fait de leur *mode de vie symbiotique*, souvent vu comme du parasitisme. Mais cette sensation est réciproque, car comment un marionnettiste pourrait-il *faire confiance à des êtres qui tuent pour se nourrir* ? Ce mur d'incompréhension, aggravé par les circonstances tragiques du *premier contact avec les Rithai*, a pesé sur les relations des États Marionnettistes avec la Communauté. Il s'efface cependant, au fur et à mesure que les Marionnettistes, leur mode de vie et leurs technologies deviennent plus connus et qu'eux-mêmes acceptent plus facilement les autres espèces.



Les *Sshaads* sont l'apogée de la *vie reptilo-avienne*. Aussi expansionnistes que les Humains, ils sont marqués par leur mode de croissance, qui inclut *une enfance animale et prédatrice* suivie par la Renaissance, qui les ouvre à la conscience de soi et à au langage. Leur société est morcelée et ne se mêle pas aux autres espèces. En effet, une colonie Sshaad est dangereuse pour les autres sentients, du fait de la présence en liberté des meutes de jeunes prédateurs. Certains États Sshaads, particulièrement la *Baartish Intersystèmes* et les *Systèmes candidats*, se sont rapproché de la Communauté, mais la majorité reste prudemment à l'écart.

Les *Changeformes* sont composés d'un protoplasme entourant un cerveau central et un squelette élastique. Ils peuvent ainsi *imiter n'importe quel forme*, dans certaines limites de masse et de volume. Leur planète-berceau a été *colonisée par une faction sshaade* alors qu'ils étaient à l'âge industriel et venaient de lancer leurs premiers satellites.



Le *Complémentarisme* est une nouvelle forme de société *commune aux Sshaads et aux Changeformes*. Lors de l'invasion du monde-berceau de ces derniers, des factions pacifistes des deux cotés se sont retrouvées sur le même territoire. Ce qui a commencé comme une coopération pacifique de petites communautés s'est mué en une idéologie, qui clame qu'elle peut apporter la paix aux deux espèces et permettre aux Sshaads de *développer des colonies* avec les autres espèces. Le Complémentarisme se développe dans la Sphère Sshaade et gagne du terrain sur de nombreux mondes, essentiellement dans la Baartish, Etat qui appuie sa politique sur l'établissement de relations avec les autres espèces et *demande son entrée dans la Communauté*.

2.3. L'énigme des Navigateurs

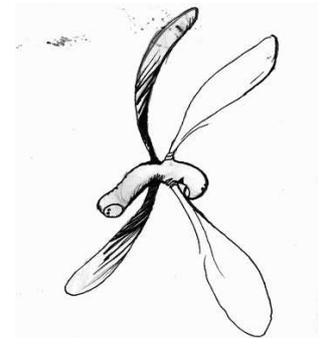
Nul ne sait d'où viennent les *Navigateurs* ni d'où ils tiennent leurs suprématie technologique. Leurs *vaisseaux vivants* ressemblent à certaines espèces sauvages de *Volerochers*, gigantesques animaux spatiaux se nourrissant d'astéroïdes, d'hydrogène puisé dans les hautes couches des géantes gazeuses, et d'énergie solaire. Ils se jouent des *tunnels de saut*, qu'ils



semblent capables de créer et de détruire à volonté. Les *trois systèmes* qui leur sont connus n'en posséder pas, ce qui les rend totalement isolés pour des navires conventionnels. La traduction de certains de leurs chants évoque *une lointaine et mystérieuse catastrophe qui détruisit leur planète-berceau*.

2.4. Les espèces disparues

Les *Purgatoriens* ressemblaient à des *libellules géantes*. Ils ont atteint un haut niveau de technologie et une expansion interstellaire considérable avant d'être soudainement *balayés de toutes leurs possessions*. Les vestiges retrouvés sur des dizaines de planètes de l'univers exploré racontent tous *une extinction d'une terrible soudaineté*. Leur planète-berceau et les vestiges de technologie qu'elle renferme ont été la cible d'une *effroyable guerre intra-humaine*, qui lui a valu le surnom de Purgatoire, devenu depuis son nom officiel.



Les *Ha'Tinkar* sont des *cousins éloignés des K'Rinns*, nés sur la même planète-berceau. *Modifiés génétiquement* dans un lointain passé par *une colonie Purgatorienne*, apparemment éteinte en même temps que le reste de l'espèce, ils ont continué leur évolution tant bien que mal, malgré des *déséquilibres laissés par les manipulations*. Le contact avec leurs cousins leur a été fatal, une faille génétique les rendant très sensibles à une famille de maladies bénignes et endémiques dans un continent éloigné. Les K'Rinns portent encore la *responsabilité collective de ce xénocide involontaire*.

2.5. Et au-delà ?

La présence de *9 espèces sentientes* dans une zone de *moins de 500 AL de diamètre* porte à penser que la vie intelligente est très répandue dans l'univers. Néanmoins, des explorations menées jusqu'à 300 AL des planètes-berceaux connues n'ont révélé que des espèces au stade pré-sentient et aucune espèce astropérigrine. La théorie la plus soutenue en 2250, mais qui reste encore à prouver, est l'existence de *zones fertiles de 1000 AL de diamètre au plus* dans la structure de la galaxie. Néanmoins, le rêve de tout explorateur spatial est d'entrer en contact avec une *civilisation avancée* rassemblant des centaines d'espèces, voire des milliers, *dont les calculs théoriques prédisent l'existence probable*.

3. Technologies

3.1. Energie

Disposer d'énergie est la base de toute technologie. La puissance de fond d'une colonie planétaire, d'une station orbitale ou d'un astronef est fournie par des **réacteurs thermonucléaires**. Ces **centrales à fusion** fournissent d'énormes quantités d'énergie, allant du GigaWatt au TeraWatt. Elles nécessitent cependant un **réseau de distribution** coûteux et délicat à mettre en place et à maintenir.

Dans une colonie, ces installations se trouvent généralement **dans les régions fortement peuplées**, où elles apportent une forte économie d'échelle malgré les énormes investissements initiaux. Dans une station, on trouve deux grandes doctrines sur la manière de les implanter : soit **dans un cœur fortement blindé**, soit au contraire **isolées dans la structure extérieure et souvent éjectables**.

Pour un astronef, elles sont souvent à proximité des distorseurs, des motivateurs de saut et des projecteurs de boucliers, ainsi que des armements à énergie lorsque l'appareil en est pourvu. Un unique générateur à fusion occupe souvent **le cœur du navire**, mais nombre d'astronefs possèdent **plusieurs petits générateurs**, répartis dans la structure, près des composants gourmands en énergie.

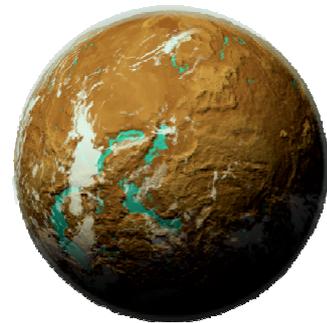


La plupart des outils, machines et véhicules de surface ou aériens, ainsi que les bâtiments jusqu'à la taille d'un immeuble et certains petits planétojets, sont alimentés par des **réacteurs à résonance quantique**. Ces générateurs dépourvus de pièces mobiles extraient **l'énergie de liaison entre noyaux et électrons** par résonance électromagnétique. Des modèles miniatures tiennent dans des outils à main, tandis que les plus grands alimentent des petits villages isolés.

Maints autres types de générateurs sont utilisés dans les colonies, par exemple solaires, éoliens, hydroélectriques, etc. Ils représentent une part très variable de l'énergie produite, **selon les caractéristiques exploitables** de l'implantation considérée. Par exemple, une station proche de son étoile tirera une énergie abondante de ses rayons et pourra se passer totalement de centrale thermonucléaire.

3.2. Ecologie et terraformation

La **colonisation de nombreux mondes** par les espèces de la Communauté et la présence d'une vie indigène sur nombre de planètes a nécessité le développement d'une myriade de techniques autour de l'écologie et des technologies de terraformation.



La première chose à faire en présence d'une biosphère inconnue est d'évaluer sa **biocompatibilité avec les différentes biosphères** des espèces intelligentes. Cela permet de savoir quelles espèces auront facilité à s'installer sur ce monde. Cela implique l'analyse comparative des grands métabolismes utilisés par cette biosphère.

La biocompatibilité d'une biosphère peut **varier fortement avec l'espèce cible**. Par exemple, les espèces skaraennes comme les Rithai sont généralement plus robustes et capable de

s'adapter à un plus vaste éventail d'écosystèmes. C'est pourquoi **les Rithai forment souvent des co-colonies**, dans lesquelles les colons rithai interviennent dans la première vague et entament les transformations qui vont ensuite permettre aux autres colons de quitter les dômes pressurisés des premières implantations.

Le plus souvent, une colonie **modifie délibérément l'écosystème natif** du monde sur lequel elle s'installe. Ce processus de **terraformation** utilise diverses technologies, dont la synergie et le développement a permis de diminuer le temps estimé d'établissement d'une biosphère viable de plusieurs ordres de grandeurs, le réduisant de quelques millénaires ou siècles à **quelques décennies**. Des groupes activistes **s'opposent à cette manière de faire** et prônent **l'adaptation des colons eux-mêmes à leur futur environnement**. Ils ne sont que peu écoutés, car ces adaptations sont risquées et l'usage de la génétique sur des êtres sentients fait peur.

Le principal défi sur des **mondes déserts aux biosphères pauvres** ou inexistantes est souvent d'extraire les éléments du sol pour les disperser dans l'atmosphère. Ceci est réalisé par la dispersion en masse de **bactéries spécialement modifiées**, ou par des **processeurs atmosphériques** chimiques ou biochimiques.

Lorsqu'une biosphère est déjà présente, les choses sont généralement plus faciles et se font essentiellement *via* des **espèces-ponts**, qui font la liaison entre deux écosystèmes, en décomposant des composés d'une biosphère source pour les transformer en biomolécules, spécifiques de l'environnement cible. De telles espèces sont parfois indigènes, mais le plus souvent, elles sont **créées par génie génétique** à partir des caractéristiques des biosphères source et cible. Leur **insertion dans les écosystèmes** pose cependant souvent problème et nécessite des adaptations nombreuses pour effectivement **relier deux ou plusieurs environnements** d'une manière équilibrée et pérenne.



3.3. Transports

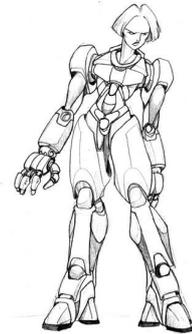
Les **transports de surface** sont très différents selon que l'on habite une planète-berceau, une colonie ancienne ou récente, voire une station ou une implantation sur une planète non terraformée.

Sur une planète-berceau, **les réseaux de transport historiques** des époques pré-spatiales existent souvent encore et sont très développés. Ils sont donc utilisés en priorité, bien que souvent **peu optimisés, voire vétustes** pour certains. Par ailleurs, certaines régions conservent en état des réseaux historiques **dans un but touristique**.

Une colonie a quant à elle **dû construire à partir de rien son réseau** de transport. Celui-ci est donc **limité, très structuré et centré sur les zones importantes** : astroport, centre urbain, minier, agricole ou industriel. Les zones excentrées étant peu ou pas desservies, les colons y sont tous pourvus de **véhicules individuels**, le plus souvent des tout-terrains à roues, chenilles ou jambes, ou des véhicules aériens. Plus la colonie est récente, plus la part de véhicules individuelle est importante. Certaines communautés ont fait **des choix plus radicaux**, soit de privilégier le transport individuel pour éviter les coûts initiaux d'infrastructure, soit au contraire de construire une infrastructure collective pour réduire le coût d'exploitation cumulé de millions de véhicules individuels.

Dans les stations, la petite taille de l'infrastructure fait que *les transports individuels non utilitaires sont quasiment inexistantes*. Les moyens de transport sont calqués sur la structure et la géométrie de la station : tube central dans un cylindre, chemin de fer en circonférence sur une station torique ou lenticulaire, etc.

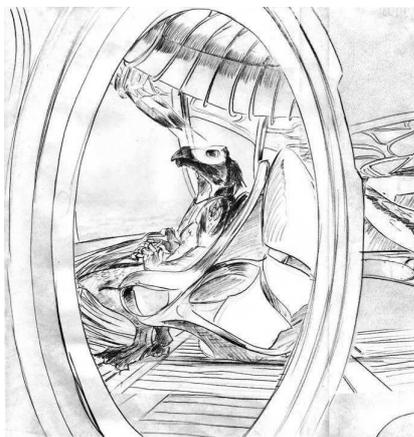
Il convient aussi de mentionner *l'utilisation extensive des méchas*. Sous forme d'exosquelettes ou de véhicules marcheurs, *leur capacité tout-terrain* inégalée et *l'intuitivité de leur pilotage* ont conquis les utilisateurs, en dépit de leur *coût initial plus élevé* que les véhicules à roues ou à chenilles. En particulier, les *exosquelettes* sont couramment utilisés comme *amplificateurs de force*, au point que peu de personnes de quelque espèce qu'elles soient peuvent prétendre ne jamais en avoir revêtu au cours de leur vie.



3.4. Infosphères, ordinateurs, IAs et implants

Une *infosphère* est définie comme étant *un ensemble de systèmes d'information interconnectés*. Les communications interplanétaires et interstellaires étant limitées par la *vitesse de la lumière*, cela implique une *unité de lieu*. Chaque planète, station ou ensemble de tels objets regroupés en *moins d'une minute-lumière* possède une ou plusieurs infosphères.

Les IA sont nombreuses à gérer une bonne partie des systèmes complexes qui maintiennent en fonctionnement les villes et les stations. Les *IA reconnues comme conscientes* possèdent la *citoyenneté dans certains États*, mais ce sujet est un des points d'incompréhension entre les différentes civilisations. Depuis l'entrée des Marionnettistes, certaines sont d'origine organique, utilisant des *cerveaux animaux artificiels*, réputées plus réactif et moins sujets aux attaques venant de l'infosphère, mais parfois moins stables.



Les technologies d'interface neurale sont très utilisées pour donner aux personnes contrôlant des systèmes complexes une interaction directe avec les IA et les systèmes automatiques. C'est ainsi que *la quasi-totalité du pilotage spatial* est géré sous interface neurale. Utilisables par tous après un calibrage simple, les *casques de réalité augmentée* agissant à distance sur les influx nerveux sont courants dans les appareils commerciaux et particuliers. Pour les applications nécessitant plus de précision et rapidité, les *implants* sont utilisés, pouvant remplacer totalement le sensorium de l'opérateur mais ne fonctionnant au mieux que dans des *cuves d'isolation sensorielle*.

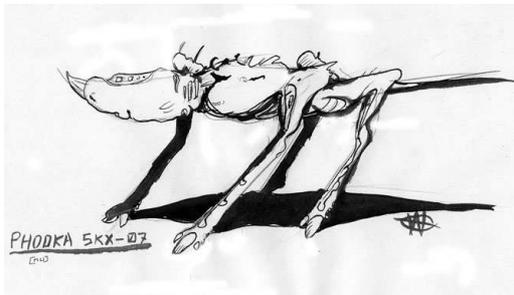
Enfin, certaines personnes, souvent suite à des déficiences physiques graves ou à des accidents, *ne possèdent pas ou plus de corps*. Leur cerveau est directement raccordé à des systèmes informatiques. C'est le cas des *navires-personnes* ou des *cerveaux-managers* qui gèrent beaucoup de systèmes complexe. C'est aussi le cas des *cyborgs* complets, qui ne conservent d'organique que le cerveau dans un corps entièrement robotisé.

3.5. **Biotechnologies**

Les biotechnologies *ont existé depuis longtemps* chez toutes les espèces sentientes. Elles étaient cependant assez limitées, principalement à cause de questions éthiques. Elles remettaient en cause une *vision sacralisée du vivant*, couramment acceptée sans discussion chez les K'Rinns et liée à leur réticence d'utiliser des implants, mais répandue aussi chez les autres espèces.



L'irruption des Marionnettistes dans la Communauté a modifié la position du problème. Elle a d'abord provoqué un recul des biotechnologies sous l'effet d'une *réaction primaire de peur*. Puis, au fil du temps, le *profond respect des Marionnettistes pour toute vie* a fait évoluer les opinions et leurs technologies ont commencé à se répandre, révolutionnant les biotechnologies préexistantes. Cette évolution a considérablement *modifié le rapport au vivant* dans les cultures actuelles, particulièrement chez les Spatiens. Ceci s'est fait malgré plusieurs tragédies liées à l'*exploitation sans scrupules d'êtres vivants artificiels*, comme l'affaire Balinger, impliquant des *biomechas* construits secrètement sur un code génétique humain à 97% et utilisés pour des opérations spéciales.



L'évolution est cependant lente et il se passera sûrement encore de nombreuses années avant que les biotechnologies d'origine marionnettiste soient devenues une composante majeure de la base technologique de la Communauté.

3.6. **Le voyage spatial**

3.6.1. **En espace normal**

Les navires sont construits autour de *distorseurs*, systèmes qui tordent l'espace autour du vaisseau et lui communiquent une *accélération selon son axe longitudinal*. Des *verniers* permettent d'orienter le navire et des *amortisseurs inertiels* inclus dans les distorseurs atténuent fatement les effets de l'accélération sur la structure et le contenu du navire.



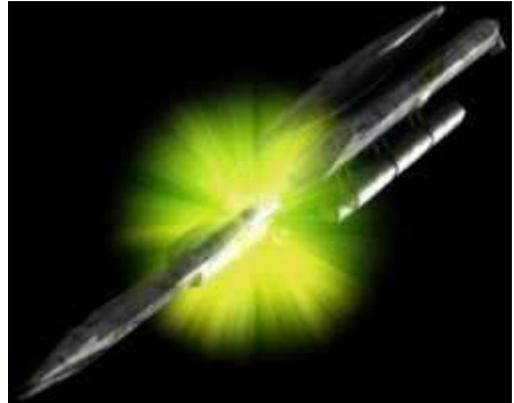
Pour minimiser le temps de trajet, un navire en espace libre *accélère durant la moitié du temps*, puis *décélère durant l'autre moitié*. Les *accélérations d'espace libre* vont de 1g pour les cargos économiques, qui se passent ainsi d'amortisseurs inertiels, à 20g pour les drones de combat. Traverser un système stellaire d'un côté à l'autre prend *entre une dizaine d'heures et quelques semaines*. L'énorme quantité d'énergie nécessaire est fournie par des réacteurs à fusion, qui possèdent une autonomie de plusieurs mois d'accélération.

Lorsqu'un navire se trouve *près d'un puits de gravité ou d'un autre distorseur activé*, des *interférences* réduisent fortement la stabilité des champs de distorsion et augmentent la chaleur produite. Aux premiers temps de l'ère spatiale, la méconnaissance de ces problèmes a causé la perte de nombreux navires expérimentaux. Tous les distorseurs sont maintenant *dotés de senseurs et de limiteurs* qui empêchent ces phénomènes. L'accélération que peut atteindre

un navire à proximité d'une source d'interférence, dite *accélération de manœuvre*, est ainsi *divisée par un facteur compris entre 10 et 100* par rapport à l'accélération d'espace libre.

3.6.2. Routes interstellaires

Le déplacement interstellaire se fait par des *tunnels de saut*, trous de vers reliant des objets singuliers appelés *points de saut*, créés aux premiers instants de l'univers. Le transfert utilise un *motivateur de saut*, ensemble de distorseurs disposés pour concentrer la distorsion de l'espace-temps sur un point précis. Activer un point de saut *échange instantanément une sphère d'espace* et la matière qu'elle contient avec son homologue à l'autre extrémité du tunnel.



La *topologie des routes de saut* est totalement distincte de l'emplacement physique des systèmes. Ainsi, deux étoiles éloignées peuvent être reliées, alors que deux étoiles proches peuvent être éloignées de 10 ou 20 sauts. Ceci modèle les États, qui semblent imbriqués sur une carte physique et ne montrent leur cohérence que sur une carte de saut.

La *durée d'un trajet* est la somme des *temps de traversée des systèmes* de la route de saut. Ces temps varient en fonction de la position orbitale des points de saut. Pour des orbites larges, la différence entre les temps minimal et maximal peut se chiffrer en jours, voire en semaines.



Les *stations-frondes* permettent de réduire les temps de trajets au départ des centres importants, au prix d'une débauche d'énergie exorbitante. Ces satellites bourrés de distorseurs permettent de *détourner temporairement des points de saut*, autorisant un saut entre la station-fronde et n'importe quel système précisément localisé en direction et distance et doté d'au moins un point de saut. Il est par contre impossible de déterminer à l'avance *de quel point de saut du système visé apparaîtra le navire* envoyé par une station-fronde. Cela n'est cependant *pas impossible théoriquement*, mais plutôt une question de précision et de raffinement technologique, qui constitue un axe de recherche majeur de tous les constructeurs de stations-frondes.

3.6.3. Influence sur la structure des États

Un État est formé de *systèmes reliés entre eux*, généralement par des alliances politiquement assez lâches. Toutes les formes de gouvernement sont représentées et les particularités de chaque espèce et civilisation trouvent largement matière à s'exprimer. *Les planètes ont généralement un grand pouvoir*, du fait de la taille de leur population. L'influence des stations est surtout dictée par *leur position dans le réseau de saut*, ceci déterminant leur poids commercial et leur valeur militaire.



Un gouvernement local contrôle directement *une zone couverte par une ou plusieurs infosphères proches*. Au-delà, son influence est difficile à maintenir, faute de communication efficace. Ainsi, tout État doit être *représenté par des stations* dans les zones les plus lointaines du territoire qu'il revendique. Cette influence s'exerce par le biais du gouvernement local, de l'armée et de la flotte. Un des rôles de ces dernières est aussi de *limiter les vellétés d'indépendance* des possessions lointaines, en même temps que de les *protéger des attaques de pirates* et de renforcer la police locale dans les *tâches de maintien de l'ordre*.



Les *ceintures d'astéroïdes* sont couramment utilisées comme refuges pour des groupes de Spatiens, parfois bien intégrés, souvent rebelles ou dissidents, parfois criminels. Il est en effet aisé de *cacher de petites bases dans des astéroïdes*. C'est ainsi que vivent les mineurs d'astéroïdes, mais aussi la plupart des groupes illégaux, dont les pirates et les contrebandiers.



4. Principales factions

4.1. La Communauté des Espèces Astropérigrines

4.1.1. Origine

La Communauté a été formée *à la fin des Guerres des Confins*, qui ont opposé les Clans Rithai Irilia et Arythem. Les Irilia ont entraîné avec eux le Conseil K'Rinn lors des deux phases de ce conflit. Les Humains de l'Alliance Planétariste ont aussi été impliqués dans cette guerre, quasi-fortuitement. Ils y ont gagné une avance technologique qui leur a permis de vaincre Cartel Sol, dans un conflit qui était alors en train de s'enliser.

L'objectif premier de la Communauté a été de *regrouper les anciens protagonistes* des Guerres des Confins pour *empêcher tout nouveau conflit*. Elle a jusqu'en 2250 bien rempli cette mission. Peu à peu, d'autres États ont demandé leur admission, intéressés par la *stabilité politique et économique* qu'elle leur apportait. Certains sont devenu Membres, d'autres se sont simplement associés. Beaucoup d'États *refusent cependant de rejoindre la Communauté*, mais tous *entretiennent des relations diplomatiques* avec elle.

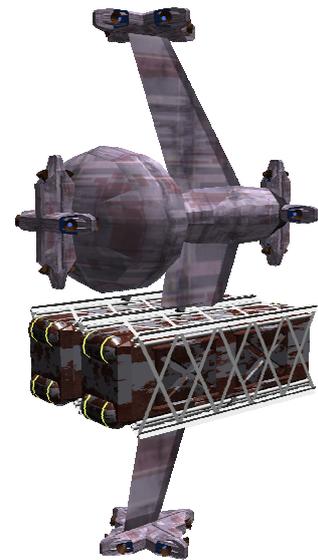
4.1.2. Etats et Organisations membres

Le *Conseil K'Rinn* est le plus stable de tous les États existants. Fondé bien avant l'ère spatiale k'rinne, après la seule guerre réellement marquante de l'histoire de l'espèce, il a peu à peu absorbé pacifiquement tous les états locaux au cours de l'exploration de H'Rkann. Il s'est étendu grâce au commerce spatial, avec des navires comme le T'Kalt.

Les *Clans Majeurs Rithai* sont également des structures stables, dont certaines sont plus anciennes que le Conseil K'Rinn lui-même. Deux d'entre eux, *Irilia* et *Arythem*, entre lesquels débutèrent les Guerres des Confins, sont membres fondateurs de la Communauté. Il existe aussi au sein de la Sphère Rith *une myriade de plus petits États* de diverses formes, liés entre eux par des liens complexes et dont beaucoup sont Membres de la Communauté.



Enfin, la *Rithai Kemaë*, littéralement « Honneur du Peuple », a joué un rôle important aux côtés du Conseil K'Rinn dans la création de la Communauté. Cette organisation est liée au concept de « noblesse de l'Epreuve » ou *Idrimar*, caste dirigeante à laquelle un Rith ne peut accéder qu'en passant une *épreuve potentiellement dangereuse*, voire mortelle. Elle regroupe plusieurs *Guildes internes aux Clans*, dont le rôle traditionnel est de déterminer pour chaque candidat les formes de l'Epreuve d'Honneur. Elle a évolué en une *organisation inter-clanique* qui vise à *unifier la Sphère Rith* en prenant exemple sur le Conseil K'Rinn. Mais cette vision a *de nombreux opposants*, même au sein des Clans Majeurs dont elle est issue.



Des quatre États Humains majeurs, les deux plus importants, l'*Alliance Planétariste* et la *Ligue Centrale*, sont membres de la Communauté. Ils forment à eux deux près des deux tiers de la Sphère Humaine. L'Alliance Planétariste est née de la *révolte de colonies* contre le contrôle excessif des Policorpos terriennes. Au terme des *Guerres Corporatistes*, l'Alliance a reconquis le système Sol et quasi-unifié la Sphère Humaine. Assez rapidement cependant, *Sol et une partie des Premières Colonies* humaines ont fait sécession pour créer la *Ligue Centrale*. Cette crise, qui semblait devoir conduire à une guerre ouverte, a été résolue pacifiquement grâce à la *médiation du Conseil K'Rinn*.



La *Ligue des Treize Planètes* est à l'origine une alliance assez vague entre colonies planétaires marionnettistes, formée *dans un but défensif* après les premiers *contacts distants avec des vaisseaux des Navigateurs*. Cette alliance a été réactivée lors de la tragique *prise de contact des Rithai avec les Marionnettistes*. Prenant ensuite de l'importance, elle est devenue le *premier Etat Marionnettiste à être accepté dans la Communauté*.

4.1.3. Les États associés

Le *Clan Irmothem*, un des trois Clans Majeurs rithai, s'est tenu à l'écart des Guerres des Confins et n'a pas rejoint la Communauté par la suite. Les trois Clans Majeurs se partagent Skarae, la planète-berceau rith, Irmothem est par la force des choses associé à la politique de la Communauté. Il est pour le moment représenté par la *Guilde Rithai Kemaë*, mais il est possible qu'il rejoigne la Communauté dans un avenir proche.

Parmi les États rithai indépendants, beaucoup sont proches de la Communauté sans avoir le statut de Membre. C'est le cas par exemple du *Clan Leïnth*, qui a connu des heures difficiles à cause de ses liens avec les *Adrim Libres* via les premiers colons d'*Irilia-17*.



La *Ligue du Quadrant Rouge* est formée de deux planètes marionnettistes indépendantes et de deux qui ont récemment *fait sécession des Treize Planètes*, autour de sujets de gouvernance interne des colonies. En dépit de sa petite taille, elle promeut activement les colonies et se positionne comme un *Etat pro-Spatien*. Elle est actuellement en cours d'entrée dans la Communauté, *appuyée par les Treize Planètes*, car les deux États, étroitement imbriqués sur la carte de saut, restent très liés.



Les États Sshaads, *à la stabilité toute relative*, ne sont guère que des regroupements lâches de systèmes autour de puissances commerciales et d'objectifs communs assez vagues. Aucun d'entre eux n'est actuellement membre de la Communauté, mais plusieurs ont un statut d'Etat associé. De plus, la Sphère Sshaade est actuellement très divisée sur *la question du Complémentarisme* et la scission de certains Etats paraît inévitable à moyen terme, ce qui rend délicates les négociations pour leur entrée dans la Communauté.

La plus importante de ces puissances est la *Baartish Intersystèmes*. Elle a été créée par un regroupement de Maîtres comme une *Corporation de Colonisation* en charge de gérer l'extension de la Sphère Sshaade. Puis, lors de la prise de contact avec des non-Sshaads, elle a été mise en

avant afin de *donner aux intérêts sshaads des porte-paroles* jouissant d'une certaine influence. Elle représente environ deux cinquièmes de la Sphère Sshaad.

Les *Systèmes Candidats*, quant à eux, regroupent des systèmes sshaads indépendants qui se sont alliés dans le but d'entrer dans la Communauté. Ils ont très rapidement *intégré le Complémentarisme et adopté une charte* bannissant la guerre de course et sécurisant leur espace. Ils sont très actifs dans leurs relations commerciales et diplomatiques avec les États de la Communauté et *pourraient être le premier Etat sshaad à intégrer l'organisation*. Ils peuvent être considérés comme le premier véritable Etat Complémentariste.



La *Trainée Pourpre* est un Etat humain, héritier des Policorpos regroupées pour former *Cartel Sol* lors des Guerres Corporatistes et finalement vaincus par l'*Alliance Planétariste*. Lors de la reconquête de Sol, les dirigeants cartellistes, voyant l'avancée inexorable des planétaristes, ont choisi d'abandonner le système et de fuir en utilisant le prototype d'un nouveau modèle de croiseur, le *Purple Flag*. Ils ont colonisé la planète *Redrose*, renommé en *Cartel*, à partir de laquelle ils ont construit un Etat par une exploration intensive. Ils ont récemment repris contact avec le reste de la Sphère Humaine et postulé pour l'admission dans la Communauté, malgré *l'opposition farouche de l'Alliance Planétariste*. Ils peuvent cependant mettre en avant leurs *contacts dans les Sphères Sshaade et Marionnettiste*.

4.2. Les autres États

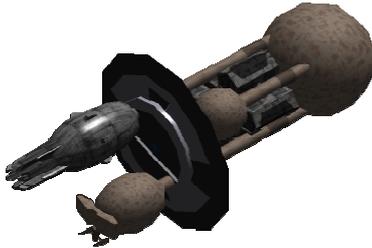
4.2.1. Les États indépendants

La *Sécession de Ka'Ralt* est le deuxième Etat k'rinn. La planète qui lui donne son nom a été la troisième colonie k'rinne. Durant la Seconde Guerre des Confins, Ka'Ralt *refusa de soutenir le Conseil* dans sa décision d'accepter l'aide des Humains de l'*Alliance Planétariste*. Pour eux, *un pacte avec des non-k'rinns* était déjà à l'origine de la guerre et nouer de nouveau une telle alliance ne pouvait que se révéler néfaste. Au lieu de cela, la colonie mit en œuvre un plan de *défenseurisation génétique de sa population*, qui avait été rejeté par le Conseil. Chaque partie est donc persuadée d'avoir, par ses actes lors de cette crise, *préservé l'esprit de l'espèce*, que l'autre partie aurait trahie. Ka'Ralt a réussi à tenir à distance les flottes arythèmes durant la fin de la guerre et s'est depuis tenue à l'écart de la politique interstellaire, *étendant son territoire par l'exploration*. Les relations avec le Conseil K'Rinn se normalisent au fil du temps, mais l'adhésion de Ka'Ralt à la Communauté n'a jamais encore été à l'ordre du jour des discussions.



Les *Etoiles Indépendantes* sont un groupe de *trois colonies marionnettistes* qui refusent toute intégration à une plus grande structure. Ses dirigeants estiment que le *mode de vie pacifiste* des Marionnettiste ne peut survivre en tant que tel s'il est soumis à la *pression du contact avec des espèces agressives et expansionnistes*. Naturellement isolés et en contact seulement avec la *Ligue du Quadrant Rouge*, ils ont établi une zone de sécurité interdite aux navires non-organiques.

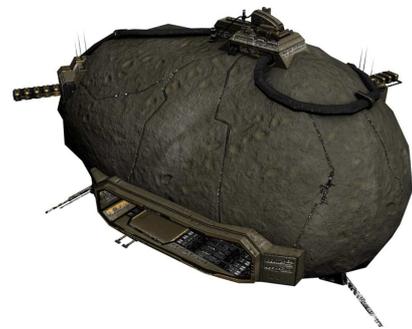
Les *Etoiles Sshaades Confédérées* sont similaires aux *Etoiles Indépendantes* pour leur volonté de se maintenir isolées d'avec la politique interstellaire. Cet Etat est formé de *quatre anciennes colonies baartishes* lointaines, qui ont rompu les contacts avec leur Corporation de Colonisation, sans que celle-ci ne réagisse. Ils ont alors déclaré leur indépendance, qui a été *acceptée pacifiquement par la Baartish Intersystèmes*, le coût de maintenir sous contrôle ces colonies mineures dépassant de beaucoup les revenus apportés par les maigres échanges de ces mondes quasi-autarciques.



La *Compagnie de l'Instrumentalité* est une force récente, mais importante dans la Sphère Sshaade. Elle a été fondée pour résister au pouvoir du *Groupement Hiban*, qui possédait alors une mainmise sur quasiment l'ensemble de la Sphère Sshade. Ses deux fondateurs étaient eux-mêmes le résultat *d'expérience du Groupement*. Ce dernier a *implosé quelques décennies plus tard* sous la pression combinée de la Baartish et de l'Instrumentalité. Ses actifs ont été *divisés entre les trois forces majeures du moment* : Baartish, l'Instrumentalité et les Shodens. Cela a donné lieu à la *Guerre de Succession Hiban*, dernière mention du Groupement dans l'Histoire sshaade, qui a déterminé l'ordre actuel de la Sphère Sshaade.

4.2.2. Les Etats spatiaux

Les *Hoshi no Hekka* sont des systèmes miniers humains, qui ont gagné leur indépendance lors des Guerres Planétaristes. Ils sont réputés comme une *zone neutre pour la diplomatie*, mais aussi un *refuge pour les hors-la-loi*, contrebandiers et autres pirates. Ils comportent une seule planète habitée, *Eden*, mais celle-ci est plutôt vue comme un havre de paix, et non comme une capitale. Les HnH sont en effet gouvernés par les Capitaines des navires qui regroupaient jadis le minerai extrait des astéroïdes, et qui furent *reconvertis en Forteresses* durant la guerre.



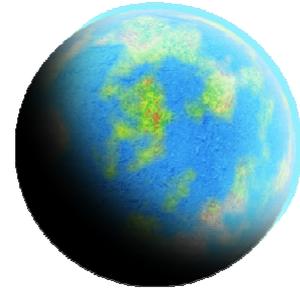
Le *Shadow Complex* est un Etat fondé par *d'anciens militaires de Cartel Sol*, abandonnés par leur commandement lors d'une mission d'infiltration pour trouver une *route de Sol vers Sanctuary*, la capitale planétariste, dont l'emplacement était alors *le secret le mieux gardé de l'Alliance*. *Les survivants de l'expédition* s'installèrent dans une ceinture d'astéroïdes, recevant de l'aide de leurs anciens ennemis, Hoshi no Hekka et Planétaristes. Depuis, ce petit territoire de quelques systèmes est devenu le refuge d'anciens soldats en rupture de ban, issus de toutes les espèces et les Etats. Il se tient à l'écart de la politique interstellaire, excepté pour une opposition de toujours à la *Trainée Pourpre*, issue de la haine de ses fondateurs pour Cartel Sol. Le Shadow Complex n'hésite pas à faire de lourds efforts pour *humilier pacifiquement la Trainée Pourpre* dès que cela est en son pouvoir, par exemple par des victoires sportives savamment exploitées sur le plan médiatique.

5. Les autres factions

5.1. Colonies planétaires indépendantes

Certaines colonies sont restées de fait indépendantes de tout État et possèdent un gouvernement planétaire uniquement lié à des États majeurs par des accords de coopération.

Dans la Sphère Humaine, plusieurs mondes possèdent un gouvernement indépendant, tout en étant liés par traités à des États qui leur donnent accès aux routes interstellaires en échange de privilèges économiques. Ainsi, pour *Nya Jorden* avec la Traînée Pourpre et *Ziffel IV* dans la Ligue centrale. C'est également le cas du *Clan Aragwedyr*, organisation ritho-humaine certes limitée à une planète, *Amarynn*, mais qui possède un rang de légende et une grande influence dans la Sphère Rith, tout en étant formellement rattachée à l'Alliance Planétariste.



Dans les Sphères Rithe et K'Rinne, par contre, chaque colonie planétaire est affiliée à un État, même celles qui ont pris leur indépendance et ont formé leurs propres États, comme le *Clan Leïnth*, restent très liées à leur État d'origine.

De nombreux mondes sshaads et marionnettistes, comme *Ren'sh*, *Svenia* ou *Fille de l'Eclipse*, peuvent être considérés comme indépendants, mais se sont affiliés à des États existants pour faciliter leurs relations avec les autres espèces et leur entrée dans la Communauté.

5.2. Contrebandiers et mafias

La légalité des marchandises varie beaucoup en fonction des systèmes, certaines routes peuvent être très lucratives, pour autant que l'on évite les patrouilles. Ainsi, les *Contrebandiers* sont très présents dans l'espace profond, que les États ne sont pas en mesure de surveiller efficacement. Le principal risque qu'ils courent est de se faire intercepter à proximité de leur destination ou lors de la revente de leurs marchandises.

Dans certains systèmes éloignés du cœur des États, les ceintures d'astéroïdes et les anneaux des planètes géantes forment des *cachettes parfaites pour les cargaisons illégales*. Des organisations de contrebandiers se sont même formées et entretiennent des marchés parallèles. Certaines sont liées à des *mafias interstellaires* à l'influence non négligeable même sur les planètes et qui dirigent certaines stations comme *le Clan familial Pei sur Nouvelle Hong-Kong*. Y être affilié, moyennant bien sûr un modeste écot, peut augmenter la magnanimité des autorités en cas de saisie.



5.3. La piraterie

Certains Spatiens en marge de la loi *ont franchi le pas de la piraterie*. Ils s'attaquent en priorité aux contrebandiers, moins enclins à se plaindre auprès des autorités, mais ne dédaignent pas un navire marchand légitime. Ils *respectent généralement le Code Spatien*, laissant à leur victime le carburant et les vivres nécessaires pour survivre jusqu'à l'arrivée des secours, et vont souvent, dans un système désert, jusqu'à *envoyer des capsules à message* aux autorités. Par contre, *toute tentative de résistance est réprimée* souvent très brutalement.

Les escadrons pirates sont souvent basés dans *des astéroïdes évidés et transformés en stations sommaires*. Chaque groupe pirate dispose de plusieurs caches semblables, contenant quelques ressources, un peu de matériel de réparation et des munitions, ainsi qu'un entrepôt pour stocker le butin, le tout *dissimulé aux senseurs sous des mètres de roche*. De la sorte, en cas de poursuite, ils ont souvent à portée une cachette où se terrer pendant que les patrouilleurs à leur recherche s'épuisent à scanner des milliers d'astéroïdes.

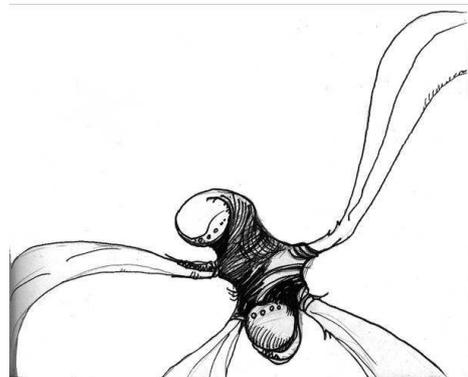
5.4. Les groupes d'opposants armés

Dans certaines zones de l'espace, des groupes d'opposants armés aux Etats en place ont adopté un mode de vie spatien. Ils utilisent *la contrebande ou la piraterie* pour déstabiliser leur cible, cherchent à se constituer une *image de redresseurs de torts* et se positionnent souvent *en opposition sur des questions politiques contre l'Etat qu'ils rejettent*.

5.5. Ashioto et les vestiges purgatoriens

Le *Cluster d'Ashioto* est une zone sous co-protectorat entre la Ligue centrale et le Conseil K'Rinn. Elle comporte le *système Ashioto*, dans lequel se trouve Purgatoire, la planète-berceau de cette espèce mystérieusement disparue il y a de cela des milliers d'année : *les Purgatoriens*.

Cette planète est ainsi nommée à cause de *la terrible guerre qui s'y est déroulé* entre Policorpos humaines, et qui a finalement abouti aux Guerres Corporatistes. Le *Conseil K'Rinn* ayant des routes de saut proches et une forte motivation pour explorer les vestiges Purgatoriens du fait de l'implication de ceux-ci dans la tragédie Ha'Tinkar, *le système et la zone environnante* ont été placés sous contrôle d'une entité politique indépendante *ad hoc*.



Plusieurs factions k'rinnes considèrent que toucher aux *technologies purgatoriennes* est intrinsèquement *si dangereux que rien ne peut le justifier*, et s'opposent à l'implication k'rinne sur Ashioto. D'autres oppositions se cristallisent sur la *question ha'tinkare*. Certaines considèrent qu'il est du devoir des K'Rinns de ressusciter l'espèce, tandis que d'autres considèrent que cela ne ferait qu'ajouter aux souffrances déjà causées par le passé. Ces mouvances sont surtout actives dans l'espace du *Conseil K'Rinn*, les Ka'Raltiens se considérant déchargés de l'histoire et des fardeaux liés à la planète-berceau.

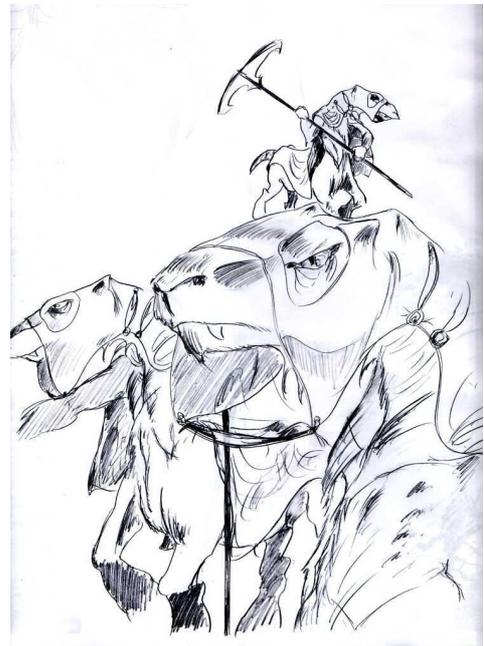
5.6. Le problème Adrim

Les Adrims sont des Rithai *exclus de la société* et *considérés comme morts* au nom de très anciennes traditions, qui remontent aux temps où l'*Empire Arrhan* a conquis une grande partie de Skarae avant de s'effondrer en donnant naissance aux clans rivaux Irmothem et Arythem. Seuls quelques Rithai « vivants » sont autorisés de par leur position sociale à interagir avec les Adrims, le reste de la population *les percevant littéralement comme des fantômes*, à travers un phénomène d'inhibition sociale des perceptions propre aux Rithai. Leur existence est niée et ils sont cependant exploités dans certaines besognes, qui « se font toutes seules » aux dires des Rithai « vivants ». Les Adrims eux-mêmes *se considèrent souvent ainsi* et se cachent aux lisières des zones habitées, voire dans des régions inhabitées, comme les dangereux *Monts Noirs* de Skarae ou *les déserts d'Irilia-17*.

Lors de la *prise de contact avec des non-rithai*, le fait que ceux-ci voyaient les Adrims et les traitaient comme des vivants a provoqué de nombreuses frictions. Cependant, durant la Guerre des Confins, les belligérants avaient déjà commencé à *prendre contact avec des factions Adrims clandestines*, qu'ils comptaient utiliser comme des atouts dans leur combat. Peu à peu, l'évolution des mentalités a fait que certains Rithai ont *commencé à voir les Adrims*, puis à remettre en cause leur statut d'exclus. Les perturbations dans les sociétés rithai ont été nombreuses et chaque Clan a apporté ses propres réponses à ce qui est maintenant connu comme « le problème Adrim ».

Les *Adrims Libres* forment un mouvement visant à briser le statut d'exclusion des Adrims au sein de la Sphère Rith. Née sur Skarae, *dans les Monts Noirs*, cette organisation a par la suite regroupé plusieurs autres mouvements clandestins, particulièrement en espace Irilia *autour d'Irilia-17*. Peu à peu, des *filières d'exfiltration* se sont formées, pour diriger les Adrims vers des planètes où l'ostracisme en vigueur sur Skarae et Irilia ne prévalait pas.

Suite à la montée en puissance des Adrims Libres, des *groupes traditionnalistes rithai* se sont manifesté pour empêcher l'exfiltration des Adrims. En effet, *ils redoutent le retour d'anciens Adrims dans la société rith*, brisant ainsi le tabou qui les assimile à des revenants. Certains groupes se sont organisés en véritables factions paramilitaires. La plus important est les *Gham Garri*, ce qui signifie « les chiens de garde de l'honneur ». Depuis leurs stations aux frontières de l'espace Irilia, ils interceptent ce qu'ils appellent les « *convois fantômes* », ces navires qui exfiltrent les Adrims depuis le cœur de la Sphère Rith.

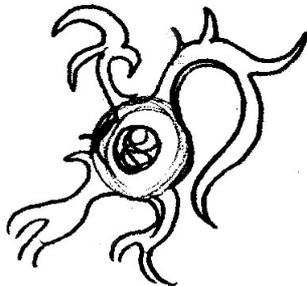


5.7. La scission en cours de la Sphère Sshaade

La planète-berceau des Changeformes fut découverte par le *corps explorastro shoden*, puis revendue à une filiale de la Baartish, *en cachant que des satellites orbitaux préexistants avaient été détruits* pendant l'approche finale. Les Changeformes s'étant aussitôt dissimulés en *effaçant toute trace de civilisation technologique*, les explorateurs initiaux ont été incapables d'identifier les mystérieux constructeurs des satellites. Ils en ont profité pour se débarrasser très vite de ce monde potentiellement encombrant. Ainsi, les Sshaads ont colonisé la planète *sans savoir qu'elle hébergeait des êtres sentients*. Un contingent de Shodens est resté comme sur toute nouvelle colonie, pour faire face aux dangers naturels de l'écosystème. Parmi eux, certains, dissimulés, *cherchaient les mystérieux sentients*.



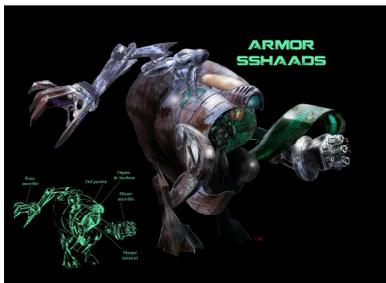
Peu à peu cependant, les colons baartishs ont observé des *faits étranges* et les rumeurs ont commencé à courir. Des communautés sont *entrées en contact* avec les Changeformes et certains danebs ont noué des liens forts avec des Ruches voisines, dans le secret. Lorsque l'existence des Changeformes a été révélée, *deux camps se sont constitués* : ceux qui souhaitaient une *cohabitation pacifique*, et parfois l'avaient réalisée, et ceux, Shodens en tête, qui voulaient *débarrasser la planète de ses anciens habitants* : en clair, perpétrer un xénocide.



Le Complémentarisme est né d'une double constatation : les Sshaads et les Changeformes ont une *structure sociale assez similaire* et les Changeformes peuvent aider les Sshaads à *maîtriser le danger que représentent les meutes d'immatures* pour une co-colonie. A partir des premières expériences de certains villages, des factions pacifiques des deux espèces ont assez vite théorisé une doctrine organisant la cohabitation. La promesse de co-colonies et d'*une entrée facilitée dans la Communauté* a entraîné *la Baartish et les Systèmes Candidats* à

adhérer dans un premier temps fortement à cette idéologie.

Cependant, au bout de plusieurs années, suite à des affrontements entre des danebs anti-complémentaristes et des Ruches, les *éléments liés aux Shodens* ont ensuite *repris la main sur le monde-berceau* des Changeformes. Les terribles exactions commises alors ont aliéné maintes Ruches à l'idée même de coopérer avec les Sshaads, de quelque faction qu'ils soient.



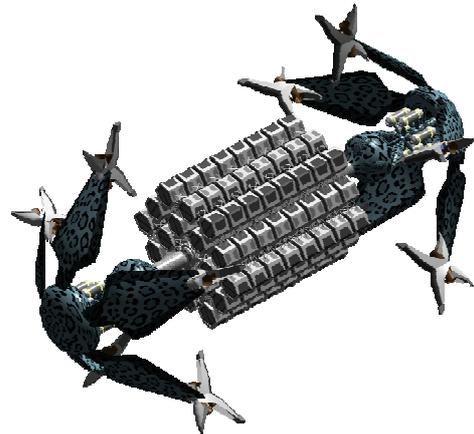
Dans cette affaire, les *Groupements Shodens*, un Etat sshaad formé à partir d'une petite armée mercenaire liée à la *Baartish Intersystèmes* et dédiée à la protection des nouvelles colonies, ont fortement attisé les hostilités. Lors de l'émergence du Complémentarisme, les dirigeants shodens, *jugeant la Baartish déjà infiltrée par les Changeformes*, décidèrent de couper les liens et de devenir un *Etat stationnier*, sans colonie planétaire. Peu à peu, ils s'établirent dans deux ensembles de systèmes entre les Sphères Sshaade et Humaine. Les Shodens

sont le *seul Etat spatien ouvertement xénophobe*. On leur doit par exemple une tentative avortée d'établissement d'une station d'observation autour de *Banthory IV*, afin de réaliser des expériences sur les habitants de cette colonie humaine isolée.

Après l'apparition du Complémentariste, un mouvement minoritaire, la *Résistance Changeforme*, est apparu pour réclamer la création d'un Etat exclusivement changeforme autour de leur planète-berceau libérée des envahisseurs Sshaads. Opérant autour de quelques Ruches planétaires clandestines et de stations indépendantes, ils ont entrepris de *lutter contre les Shodens, mais aussi contre le Complémentarisme*, utilisé selon eux par les Sshaads pour contrôler les Changeformes. Leur emprise s'est étendue peu à peu par l'exploration de systèmes voisins. Ils ont fini par découvrir et coloniser une planète qu'ils appellent *Nouvel Espoir* et comptent utiliser comme base arrière pour reconquérir leur monde d'origine. Le mouvement est cependant *divisé quant à ses méthodes*. Certains sont en effet prêts à *négoier avec la Baartish*, tandis que d'autres *en appellent exclusivement aux armes*. Actuellement, ils agissent essentiellement en pratiquant une guerre de course et un *blocus des navires sshaads* à destination de leur système-berceau. Leur objectif avoué est de rendre la conservation de la colonie *trop coûteuse pour la Baartish*, l'incitant ainsi à évacuer la planète.

5.8. Les nouvelles factions spatienes

Les *Domaines Vagabonds* regroupent des Spatiens, en majorité des Marionnettistes, vivant dans de grands vaisseaux-habitats. Ils possèdent plusieurs habitats fixes dans le territoire de la *Ligue des Treize Planète*, dont ils restent cependant indépendants d'un point de vue politique. Ils sont en *négociation avec d'autres Etats*, dont le Clan Irlia et la Baartish, pour établir des stations-relais en-dehors du territoire des Treize Planètes.



6. Jouer dans cet univers : les règles de jeu

6.1.1. De l'utilité des règles de jeu

Une question qui revient souvent lors d'une partie de Jeu de Rôle est « *J'essaie telle action, est-ce que j'y parviens ou non ?* ». Celle qui vient juste après est « *De quelle ampleur est ce succès ou cet échec ?* ». Les règles de résolution d'action sont là pour répondre à ces deux questions.

Ces règles doivent être appliquées avec parcimonie, en utilisant le bon sens. La majorité des actions se résolvent selon la situation, par *le dialogue entre MJ et Joueurs*. Les jets de dés, ici appelés « Jets de résolution » sont réservés aux *actions pour lesquelles il est pertinent que le hasard intervienne*.



Le combat est particulier en deux choses :

- Il nécessite une gestion de *l'ordre dans lequel les protagonistes attaquent et défendent*. Mettre hors de combat un adversaire avant qu'il puisse contre-attaquer peut en effet s'avérer précieux.
- Il nécessite de calculer les dommages subis par le défenseur lorsqu'une attaque touche sa cible, ce qui ajoute aux jets de résolution des attaques des *jets de dégâts*.



6.1.2. Résoudre une action

6.1.2.1. Questions à se poser avant de jeter les dés

1/ Les enjeux sont-ils importants ?

Si l'action n'entraîne *pas de conséquences sur la suite*, le MJ peut indiquer son issue sans jet de dés. Il existe aussi des cas où, malgré l'absence de conséquences majeures, tirer l'action aux dés va avoir pour effet de *relancer l'intensité dramatique* ou *l'implication des Joueurs*.



2/ L'action est-elle impossible ou immanquable ?

Dans ce cas, elle échoue ou réussit automatiquement, sans jet de dés. Sinon, elle requiert un *Jet de Résolution*, avec *une difficulté* évaluée par le MJ, *qui en interprète le résultat* afin de l'insérer dans l'histoire en cours.

3/ Est-elle l'application d'une Compétence que possède le PJ ?

Dans ce cas, le jet requis se fait *sous cette Compétence*. Sinon, on utilise un jet de *la Caractéristique la plus proche* pour remplacer la Compétence.

4/ L'action est-elle une opposition ?

Dans ce cas, la compétence ou caractéristique utilisée est *opposée* à une compétence ou une caractéristique d'un autre personnage, d'un animal ou d'un objet de l'environnement.

5/ Plusieurs PJs travaillent-ils de concert pour effectuer cette action ?

Des règles particulières permettent de faire effectuer une action *à un groupe* plutôt qu'à un Personnage.

5/ Les Joueurs doivent-ils connaître le résultat du Jet ?

Il peut être souhaitable que le Joueur ne connaisse que le résultat de l'action et non celui du dé. Le MJ effectue alors un *Jet caché*.

6.1.2.2. Lancer un Jet de Résolution

Tous les jets de résolution d'une action sont des *dés de pourcentages* (D100). Comme il existe peu de dés à 100 faces et qu'ils ne sont pas pratiques à lire, on jette plutôt *deux dés à dix faces* (D10) en désignant au préalable lequel représentera les dizaines et lequel les unités. On obtient donc un nombre à deux chiffres représentant un pourcentage. Un résultat de *01 représente 1%*, 37 représente 37% par exemple, tandis que *00 représente 100%*.



Sur un jet de pourcentage, il faudra toujours *faire petit*. C'est pourquoi on appelle cela « faire un jet *sous une valeur* ». Par exemple, lorsque la chance de réussir est égale à 28%, un jet de 01-28 est un succès, un jet de 29-00 un échec.

La valeur à utiliser peut être *une Compétence*, *une Caractéristique*, deux Compétences ou Caractéristiques *opposées* ou la *combinaison* de plusieurs Compétences et Caractéristiques.

6.1.2.3. Difficulté de l'action

Entre impossible et immanquable, les actions peuvent être de niveaux de difficulté divers. On comptera cela par des modificateurs, à estimer par le MJ. Pour des raisons de simplicité, il est d'usage de graduer ces modificateurs de 10 en 10, avec les indications suivantes :

Difficulté	Modificateur
Extrêmement facile	+50
Assez facile	+20
Normale	0
Assez difficile	-20
Extrêmement difficile	-50

6.1.2.4. Interpréter un Jet de Résolution

Déterminer la *marge de succès ou d'échec* est simple : il suffit de soustraire le résultat du dé de la compétence. Généralement, on n'utilise qu'une approximation pour limiter les calculs, et le MJ interprète le résultat en fonction de la situation.

Un jet de 01 à 05 a un effet sans commune mesure avec un succès normal : on appelle cela un *succès critique*. Plus le jet est petit, plus le succès est excellent, voire extravagant.

De même, un jet de 96 à 00 entraîne un échec critique. Plus le jet est grand, plus l'échec est catastrophique.

Le résultat exact d'un échec ou d'une réussite critique est généralement laissé à l'appréciation du MJ, sauf en combat, où ses effets sont décrits dans les paragraphes appropriés des règles.



6.1.3. Les différents Jets de Résolution

6.1.3.1. Utiliser une Compétences

Le plus simple des jets de résolution est le *Jet de Compétence*. Une *Compétence* représente les chances *exprimées en pourcentages* qu'a le personnage de réussir une action déterminée.

Un Jet de Compétence est donc d'un *Jet de Résolution* sous la Compétence utilisée. Le choix de celle-ci est laissé à l'initiative du Joueur et du MJ, qui doivent se mettre d'accord. Généralement, cela ne pose pas de problème. Sinon, le dernier mot revient au MJ.



6.1.3.2. Utiliser une Caractéristique

Les *Caractéristiques* représentent le potentiel inné du personnage. Elles remplacent les Compétences lorsqu'aucune de celle que possède le personnage ne s'applique.

Pour utiliser une Caractéristique, notée de 1 à 20, il faut effectuer un *Jet de Résolution* sous la valeur de la caractéristique multipliée par 5. Ce score est marqué à côté de chaque caractéristique sur la feuille de personnage, pour référence rapide lors du jeu.

6.1.3.3. Résoudre une opposition

Dans certains cas, une action oppose deux adversaires. L'action est toujours *vue du côté de l'adversaire actif*, l'attaquant en combat, tel Uke dans les arts martiaux japonais. *Son opposant est dit passif ou réactif*, le défenseur en combat, Tori en arts martiaux.

On sélectionnera d'abord pour chacun des deux adversaires une Compétence ou une Caractéristique représentative de son rôle dans l'action. On pourra par exemple avec un jet d'*INT contre INT* dans une discussion ou un jet de *FOR contre FOR* en bras de fer. Mais un PnJ pourra aussi répondre à une tentative de *Persuasion* par son *INTelligence*.

À valeurs égales, l'action a 50% de chances de succès. Cette chance se modifie en fonction de la *différence entre les valeurs d'attaque et de défense*. Au final, la formule devient donc la suivante :

$$50 + \%_{\text{Actif}} - \%_{\text{Passif}}$$



6.1.3.4. Coopérer sur une même action

Parfois, pour effectuer une même action, plusieurs personnages pourront *combiner leurs Compétences et Caractéristiques*.

Il convient d'abord de savoir *si les personnages peuvent joindre leurs forces* ou si des circonstances physiques (place, agencement...) ou intellectuelles (compréhension, informations disponibles...) les en empêchent, voire les feront se gêner mutuellement.

Par exemple, si 4 personnages entrent dans une pièce pour la fouiller, selon la taille de la pièce, le MJ pourra alors dire « Seuls 2 d'entre vous peuvent fouiller efficacement ». S'ils insistent, la présence du 3^{ème} et du 4^{ème} donnera des malus à l'action finale. Par contre, pour fouiller une grande pièce, pas de gêne. *Le MJ est libre* de demander aux Joueurs *un seul jet combiné* ou *des jets individuels*, selon l'ambiance qu'il souhaite créer.

Pour un travail de groupe, *la Compétence ou Caractéristique de plus fort pourcentage* sera utilisée. Chaque participant supplémentaire ajoutera un bonus en fonction de son score.

Valeurs	Bonus
Jusqu'à 09%	+5%
De 10% à 39%	+10%
De 40% à 79%	+20%
De 80% à 99%	+30%
Plus de 100%	+50%



6.1.4. Jets cachés

Certaines compétences pourront être *testées par le MJ sans le dire aux Joueurs*, n'avertissant ceux-ci que du résultat apparent du jet. Ceci est souvent utilisé pour les *Compétences de perception*, ou bien lorsque le résultat du Jet de Résolution n'a *pas d'effets visibles immédiats*.

Exemple : un jet d'*Ecouter* permettra à un Personnage qui monte la garde d'entendre de furtifs bruits de pas s'approchant du groupe endormi. Mais s'il échoue, le MJ n'informera pas le Joueur, dont le Personnage ne se doutera de rien avant de sentir sur son cou l'acier froid d'une lame !

Ruse de MJ : ceci peut aussi vous permettre de garder vos Joueurs en éveil, le doux son des dés lancés hors de la vue des Joueurs leur faisant *supposer un danger potentiel*. Ne pas en abuser cependant, au risque de lasser vos Joueurs !



6.1.5. Règles de combat

6.1.5.1. Le temps du combat

Un combat se déroule vite. Très vite ! Souvent, tout est fini en quelques minutes, après un enchaînement d'actions rapides comme l'éclair. C'est pourquoi il est décomposé en unités élémentaires : les **Tours de Combat**, de 10 secondes, soit 6 Tours par minute.

La règle générale est d'effectuer **une seule action par Personnage et par Tour**. Des actions supplémentaires sont possibles moyennant des malus sévères : -30% par action supplémentaire. Dans un Tour, chaque Personnage agit avec une certaine vitesse, qui dépend de sa DEXtérité et des circonstances aléatoires du combat.

On utilise pour cela un système d'**Initiative**. Les Personnages agissent par Initiative décroissante. En début de combat, chaque Joueur fait pour son Personnage un **Jet d'Initiative** selon la formule :

$$DEX + 1D6$$

Ce jet définit le **Rang d'Initiative** auquel le Personnage effectuera sa première action à chaque tour. Chaque action supplémentaire éventuelle sera effectuée à un Rang d'Initiative réduit de 5 par rapport à la précédente. Il pourra effectuer des actions tant que le Rang d'Initiative restera supérieur ou égal à 0.

Attention, un Tour ne comporte **pas** un nombre déterminé de Rangs d'Initiative ! Il s'agit juste d'une mesure **relative** de l'ordre dans lequel agissent les différents protagonistes.



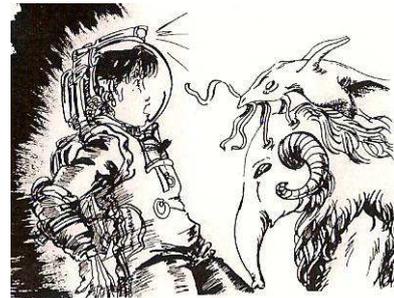
6.1.5.2. Déroulement d'un Tour

Un Tour se déroule invariablement de la manière suivante :

- Initiatives éventuelles,
- Déclaration d'intention,
- Mouvement,
- Résolution des actions.

D'abord, les Joueurs et le Meneur, agissant pour les PnJ lancent leurs *Jets d'Initiative*, soit tous si c'est le début du combat, soit seulement ceux qui ont au Tour précédent fait une action pour modifier leur Initiative.

Ensuite, chaque Joueur et le MJ *déclarent les attaques et mouvements de leurs Personnages*. Ces annonces se font par Initiative décroissante, mais entre l'annonce d'une attaque et le Jet d'Attaque, le défenseur peut à tout moment annoncer qu'il pare ou esquive. Généralement, le MJ fait à chaque tour un appel de chaque Personnage par Initiative décroissante. *Au sein d'un Rang d'Initiative*, peu importe l'ordre dans lequel les actions sont déclarées. Elles auront lieu simultanément et les dégâts seront résolus d'un seul bloc à la fin du Rang d'Initiative.



Tout personnage non directement engagé en combat rapproché peut *se déplacer*. Le déplacement précédera toute autre action et comptera pour une action complète par tranche de 10 m.

De la même manière que pour la déclaration d'intention, les protagonistes agissent par Rang d'Initiative décroissant et les actions ayant lieu au même Rang d'Initiative sont résolues simultanément.

Généralement, une action est :

- Une *Attaque* ou une *Défense*,
- Un *Jet de Bagarre* pour modifier les conditions tactiques du combat,
- *L'utilisation d'une Compétence* dont l'exécution ne prend que quelques instants.

6.1.5.3. Actions autres qu'attaque et défense

Utiliser une Compétence en combat nécessite que celle-ci puisse s'exécuter en quelques instants. Par exemple, un Jet de *Sauter* ou de *DEXtérité* pour franchir la salle suspendu à un lustre - où à un monofilament, car nous sommes en Space-Op'! - est une action quasi-instantanée, qui tient dans un tour de jeu.

Utiliser une Compétence nécessitant du temps implique de *s'isoler du combat* pendant toute la durée de l'action. Toute *interruption*, c'est-à-dire une autre action ou un déplacement, entraînera la *remise à zéro du décompte du temps* de l'action, et donc la perte du temps déjà passé. Ainsi, crocheter une serrure prendra plusieurs tours, que décomptera le MJ, pendant lesquels le Personnage devra s'isoler du combat et à l'issue desquels le Jet de Compétence sera effectué.

6.1.5.4. Résolution des attaques

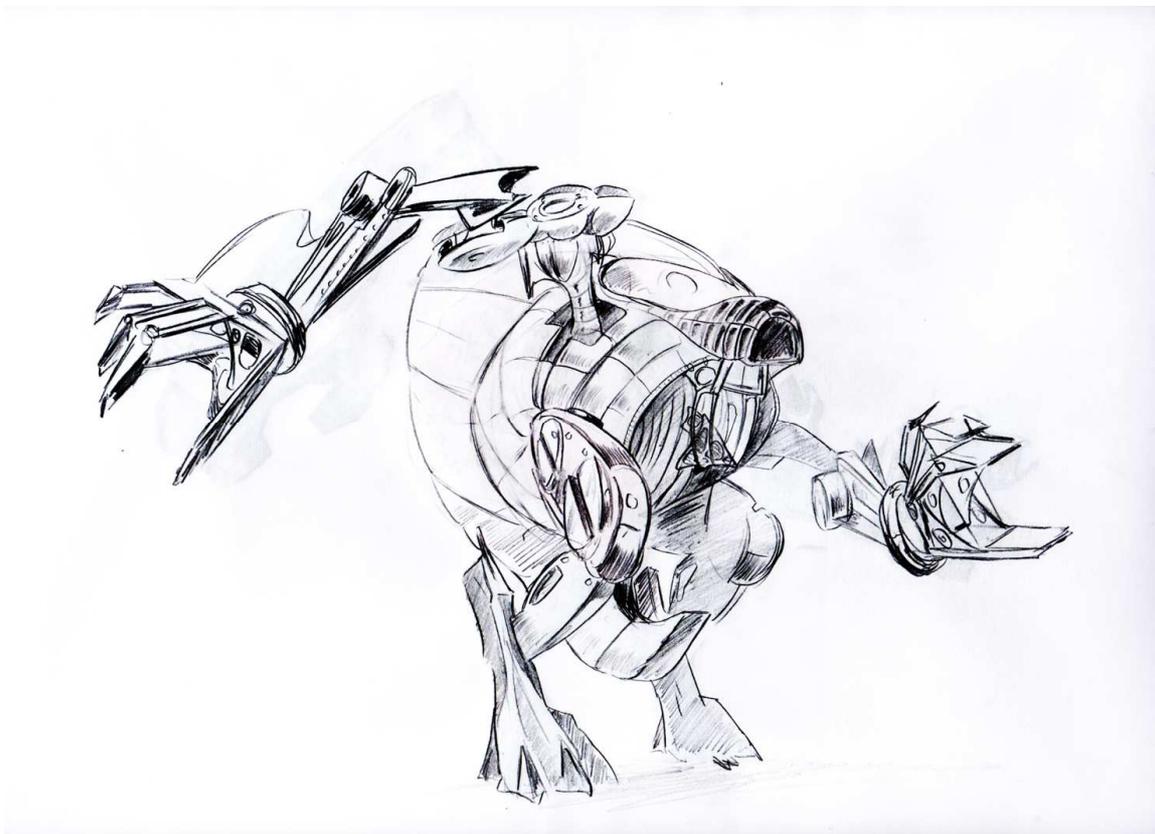
Une attaque est résolue en trois phases. L'attaquant lance son *Jet d'Attaque* et détermine son succès. Puis le défenseur lance éventuellement son *Jet de Défense* et en détermine la réussite. Ensuite, les *Dégâts* sont résolus et appliqués.

Tant qu'une attaque n'a pas été *entièrement résolue et ses éventuels dégâts calculés*, on ne passe pas à l'attaque suivante, même si celle-ci se situe au même Rang d'Initiative. Par contre, l'ensemble des dégâts survenant lors d'un Rang d'Initiative est appliqué simultanément lorsque toutes les actions du Rang ont été résolues.

Le Jet d'Attaque est un *Jet de Compétence* ordinaire, sous la Compétence correspondant à l'arme utilisée. Des modificateurs peuvent être éventuellement adjoints à ce jet, à la discrétion du MJ, généralement pour prendre en compte les actions du tour précédent.

Une Défense est, soit une Parade, soit une Esquive. Une seule défense est possible par attaque. Elle est effectuée en même temps que l'attaque qu'elle tente de contrer. Le nombre de défenses effectuées dans un tour n'est pas limité. Une défense ne compte pas pour déterminer les Rangs d'Initiative des autres actions du Personnage, mais elle ajoute le malus ordinaire de -30% aux actions qui la suivent, y compris les défenses suivantes.

Pour parer ou esquiver, il est *nécessaire de voir arriver l'attaque*. Une attaque en mêlée se contre normalement. Une arme de lancer manuelle, une arme à feu ou à énergie, peut être parée ou esquivée à -30%, en raison de la vitesse d'arrivée, qui laisse peu de temps à la cible pour réagir. Dans le cas d'une arme à feu ou à énergie, la cible doit amorcer sa défense dès que l'attaquant déclare son coup. En pratique, il doit le faire avant qu'un autre Joueur n'effectue sa déclaration d'intention.



6.1.5.5. Dégâts résultant des attaques

Les dégâts d'une attaque se résolvent de la manière suivante :

- Tirer le **Jet de Dégâts** selon le résultat du Jet d'Attaque et la description de l'arme,
- Soustraire les **dégâts parés ou esquivés** en fonction du Jet de Défense,
- Soustraire les **dégâts amortis par l'armure**,
- Appliquer les **dégâts restants**.

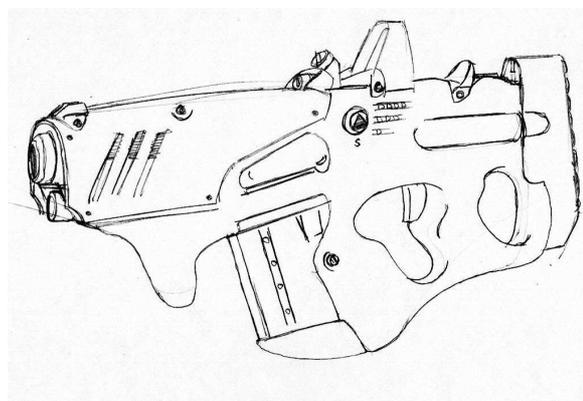
Le **Jet de Dégâts** est défini par l'arme utilisée. Il peut utiliser des dés particuliers, les D4, D6, D8, D10, D12, D20 étant les plus courants, et leur additionner des dégâts fixes. On ajoutera à ce Jet de Dégâts le **Modificateur de Dommages** de l'attaquant. Le résultat final peut être nul, mais jamais négatif : un coup de couteau ne soigne pas !

Si une **Parade** ou une **Esquive** a été réussie contre cette attaque, on soustrait d'abord des Dégâts les dégâts parés ou esquivés :

- **Parade** : Points de Parade de l'arme ou du bouclier utilisé pour parer.
- **Esquive** : 1 pt/5% de réussite de l'esquive, arrondis à l'entier supérieur.

Les dégâts sont ensuite amortis par l'**Armure**. On retire au plus le nombre de **Point de Protection** de celle-ci.

Lorsque toutes les actions d'un Rang d'Action sont effectuées, les dégâts finaux sont soustraits aux **Points de Vie** du défenseur.



6.1.5.6. Effets des dégâts

Si un Personnage se retrouve à 1 PV, il tombe dans l'inconscience jusqu'à ce qu'un événement extérieur le réveille. S'il tombe -1 PV, il meurt. Un personnage laissé sans soins perd 1 PV par heure. Un personnage à 1 PV dispose donc de 2h pour être soigné avant de mourir.

6.1.5.7. Autres dégâts physiques

Il existe bien d'autres manières de subir des dommages physiques, en voilà quelques-unes :

Asphyxie : Lorsqu'un personnage ne peut plus respirer (décompression, noyade, gaz toxique...) il doit réussir au premier tour de combat un jet de CONstitution x10, au second CON x9, au troisième CON x8. A chaque tour de combat supplémentaire, le multiplicateur diminue d'une unité jusqu'à demeurer à CONx1 au-delà du dixième tour. Le personnage subit 1D6 de dégât par échec.

Chute : lorsqu'un personnage tombe, il subit 1D3 de dommage par tranche de 2 m de chute. Par exemple, un personnage qui tombe de 7 m subira 3D3 de dommages.

Feu : un personnage entièrement enveloppé par un feu perd 1D6 PV par tour de combat. Pour une simple flamme qui ne l'enveloppe pas complètement, les dommages sont à atténuer par le MJ. Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses point de vie par le feu perd 1D6 de charisme.

6.1.5.8. Poisons et maladies

Poison : un poison possède les paramètres suivants :

- Une **Virulence**, qui exprime sa capacité à pénétrer les défenses de l'organisme,
- Un **Temps d'Effet**, qui peut varier de la seconde à plusieurs jours, voire semaines,
- Les **Effets** si la victime résiste au poison,
- Les **Effets** si elle y succombe.

Chaque fois que passe un intervalle de Temps d'Effet, le Personnage doit faire un jet de **CONstitution contre la Virulence** du poison. S'il réussit ce jet, il résiste au poison. S'il le rate, il y succombe. Les effets sont ensuite gérés par le Meneur. Ils peuvent être décrits de manière littéraire ou quantifiée, par exemple des dégâts en PV, des pertes temporaires ou définitives d'Attributs ou de Compétences, ou tout autre effet, généralement indésirable.

Maladie : une maladie est gérée comme un poison, mais avec un cycle de vie défini par des **Niveaux d'Effets**, allant de la guérison à la mort. A chaque Temps d'Effet, une réussite au jet de **CONstitution contre la Virulence** de la Maladie est interprétée comme une rémission, soit une **descente d'un Niveau d'Effets**. Au contraire, un échec entraîne une aggravation de l'état du malade, qui se traduit par la **montée d'un Niveau d'Effets**. La maladie est définitivement guérie avec l'élimination du dernier Niveau d'Effet.

Des soins médicaux appropriés peuvent dans ces deux cas ajouter des bonus au jet de CONstitution. Par contre, des circonstances défavorables peuvent se traduire par des malus. Ces modificateurs sont à déterminer par le MJ.



Entrez dans notre univers
Association Hoshikaze 2250
<http://hoshikaze.net>