

LE TROISIEME MILLENIUM

JEU DE RÔLE
SPACE OPERA



RICK
DE MIL
STUDIO

L'Empire Millénique était un empire galactique florissant au sein d'une petite galaxie, Andromak, perdue aux confins de l'univers. Autrefois, sous le sage règne des Llodas et sous la protection du Grand Concepteur Universel, cet empire prospéra et grandit. Mais un jour, pour des raisons inexplicables, une brèche déchira l'espace-temps et les forces du mal déferlèrent dans le Troisième Quadrant, secteur galactique de l'Empire Millénique.

Ainsi en fut-il de l'Empire des Humains au temps de sa grandeur. Incapable de résister à une telle agression, il commença à faiblir et à se corrompre, bien que le danger ne fut pas visible de l'extérieur. C'est dans le jeune système impérial Omega que le mal décida de frapper en premier. Alors que des mouvements séditieux s'organisaient inexplicablement au sein des Forces de l'Empire, des désertions soudaines se produisirent, surtout dans les rangs de la Flotte. Aussi intervint un être avide de pouvoir : Hillerr, prince des Ténèbres et chef suprême de la Force Noire. Il jura d'anéantir l'Empire Millénique et l'Ordre du Millenium.

L'imperium d'Omega essuya une première offensive par l'armada des Ténèbres, et l'empereur NotoRiuss riposta aussitôt par ce qui allait devenir la Bataille de Sierra, présentant un danger contre son intégrité et la survie de son royaume.

Dès le début, l'armée impériale fut largement surclassée par la formidable puissance de la Force Noire. Pendant ces premières années sombres, il semblait assuré que la flamme brillante de l'Empire Millénique serait soufflée bien avant qu'elle ne puisse faire resplendir la lumière au sein de la galaxie.

Cependant, il est dit qu'à l'aube du prochain millénaire adviendra l'Être Suprême, salvateur et guide de la nouvelle ère. Sa formidable puissance anéantira les ténèbres ainsi que ses serviteurs.

Pour tous les peuples de l'Empire Millénique, il est...

LE TROISIEME MILLENNIUM

Création & développement de
l'univers,
Conception du jeu,
mise en page,
illustrations infographiques
Rick Demil

©2019 Auto-édition

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2
Système de jeu	4
Création du personnage	7
Combat entre personnages	23
Combat entre vaisseaux	34
Psionic	41
Équipement	52
Vaisseaux	60
Autres personnages	68
Diriger une partie	78
Le vaisseau fantôme	86
Fiche de personnage	94
Fiches « Archétype »	96

LE TROISIÈME MILLENIUM, logo LTM, Empire Millénique, Force Noire, Andromak, lldas, Grand Concepteur Universel, Orlesia, Omega, Hillerr, Vandalis, Kalaguerr, Amazone stellaire, Sabroplasma, Carrius, Barthelima, Antarius, Tyrania, Gynesia, Cingulum, Calcinera, Tablinea, Frombola, Irona, Hosta, Androgunes, Homocanin, Seniorhott, Silimen, Cavorix, Ordre du Millenium, Notoriuss, la phrase « Au sein d'une petite galaxie, dans un autre espace-temps... », et toutes les marques, logos, lieux, noms, créatures, races, insignes/symboles/logos de races, véhicules, armes, unités, personnages, produits, illustrations et images tirés de l'univers de LTM sont protégés par les lois internationales du copyright.

© 2019 Rick Demil.

Ce livre ne peut être utilisé que dans le cadre du jeu de rôle space opera « LE TROISIÈME MILLENIUM ».

Introduction

Qu'est-ce que « LTM jeu de rôle » ?

Le Troisième Millenium (LTM) est un jeu de rôle sur table ou jeu de rôle « papier ». C'est un jeu dans lequel les joueurs incarnent le rôle de personnages dans un univers « space opera », conformément à des règles de jeu. Chaque joueur interprète ce rôle principalement par des actions narratives (dialogues et descriptions) et des prises de décision.

Ce jeu rassemble les joueurs durant la partie autour d'une table, avec communément pour accessoires des dés à jouer standards et des feuilles de papier.

Le support de l'imaginaire est très important. Des dés à jouer (6 faces), du papier et des crayons constituent l'essentiel des accessoires nécessaires pour jouer. Les rôlistes (néologisme créé dans les années 1980) font une interprétation du rôle de leur personnage.

LTM se distingue des autres jeux de société car il n'y a généralement ni gagnant ni perdant. Il constitue une forme interactive de conte, basée sur des relations sociales et collaboratives plutôt que sur la compétition. Le but du jeu est simplement le plaisir qu'on éprouve à participer à une aventure, à interpréter un rôle et à faire évoluer son personnage pour le rejouer dans une partie future.

Une partie **LTM** réunit un Meneur de Jeu (MJ) et un groupe de joueurs : les personnages-joueurs (PJ). Tandis que les joueurs contrôlent leurs personnages respectifs, le MJ, quant à lui, gère les personnages-non-joueurs (PNJ) qui vont interagir avec le groupe de missionnaires.

La fréquence des séances de jeu est très variable : quotidienne, hebdomadaire, mensuelle... Une séance dure généralement plusieurs heures suivant l'envie et la

disponibilité des participants. La tradition du jeu de rôle veut qu'une bonne partie de jeu se mesure en quatre à huit heures, voire douze heures et plus, agrémentées de pauses. Tout dépend de la longueur de l'aspect scénaristique de la mission à effectuer et de la capacité des joueurs à rentrer dans l'ambiance.

Pour le meilleur et pour l'empire

LTM rassemble un MJ et plusieurs joueurs autour d'une même table, des apartés étant possibles entre joueurs ou entre le MJ et un ou plusieurs joueurs. Cependant, pour des raisons pratiques (le MJ gérant l'ensemble de l'univers extérieur aux personnages), il est nécessaire que les joueurs soient rassemblés la plupart du temps, ce qui conduit à ce que leurs personnages agissent souvent de concert. C'est l'une des principales limites du jeu : les personnages incarnés doivent, dès le départ, former un groupe de missionnaires ayant des intérêts communs : l'Empire Millénique. Cette limitation peut poser des problèmes aux joueurs souhaitant interpréter des personnalités fortes, qui n'ont pas nécessairement leur place dans ce groupe, mais cela amène justement un côté intéressant : la gestion des conflits au sein du groupe, pouvant se solder de plusieurs manières (mort ou retrait d'un personnage, changement de point de vue, revirement vers l'ennemi, etc.)

Matériel nécessaire pour jouer

LTM se présente sous la forme d'une gamme de livres contenant les règles et des informations sur l'univers du jeu.

Des dés à jouer (6 faces), du papier et des crayons constituent l'essentiel des accessoires nécessaires pour jouer. Les rôlistes (joueurs de jeu de rôle) se contentent de faire une interprétation du rôle de leur personnage suivant les règles du jeu.

Jargon du rôliste

Meneur de jeu (MJ). Le joueur qui choisit l'aventure, guide les joueurs à travers elle, et juge les résultats.

Personnage joueur (PJ). Tout personnage interprété par un joueur. En général, chaque joueur contrôle un seul personnage.

Personnage non-joueur (PNJ). Tout personnage contrôlé par le MJ. Le MJ peut contrôler de nombreux PNJ, principaux ou secondaires.

Codes d'aptitude. Les valeurs numériques qui caractérisent un personnage, un équipement, etc.

Mission. Également appelée *scénario*, c'est « l'unité de base » d'une partie de jeu **LTM**. Une mission – ou aventure – ne s'achève que lorsque les joueurs le décident, mais elle aura un début et une fin. Elle peut s'étaler sur plusieurs séances de jeu ou n'occuper qu'une soirée.

Partie. Épisode d'une mission ou d'une campagne qui dure généralement une soirée.

Groupe. Le groupe de personnages joueurs qui participent à une mission ou à une campagne.

Missionnaire. Nom donné à un personnage de la campagne de **LTM**, désigné par le Sénat Impérial et, le plus souvent, commandité par les services secrets de l'Empire Millénique.

Rencontre. Une « scène » d'une mission, où les PJ croisent le chemin d'un ou plusieurs PNJ, plus ou moins importants, alliés ou ennemis.

Campagne. Une série continue de missions. Une campagne accueille en général les mêmes personnages d'épisode en épisode, et elle est gérée par le même MJ (ou la même équipe de MJ).

Race. L'espèce intelligente à laquelle appartient le personnage. Les races sont au nombre de cinq dans **LTM** (Humain, Androgunes, Seniorhott, Homocanin et Silimen).

Roleplaying. C'est la façon qu'a un joueur à interpréter son personnage en suivant les caractéristiques de ce dernier. Cela demande un certain jeu d'acteur.

Space Opera. Littéralement « opéra de l'espace ». Se déroule habituellement dans l'espace ou sur une (ou plusieurs) planète(s) distante(s). La plausibilité d'un récit de *space opera* peut varier considérablement ; dans de nombreux cas, pour les besoins de la narration, les lois de la physique telles qu'elles sont connues à ce jour ne sont pas forcément respectées : présence de sons dans le vide spatial tels que les bruits d'explosions ou les réacteurs des vaisseaux, etc. De plus, la quasi-majorité des planètes sont habitables par l'homme, les extraterrestres parlent couramment le français, sans parler bien sûr des décalages temporels énormes dus à la relativité qui empêcheraient toute concomitance entre des systèmes planétaires aussi éloignés...

Sans prétention, le jeu **LTM** s'inscrit dans ce registre en proposant sa propre logique physique, psychique et philosophique, tout en essayant de rester crédible et cohérent.

Systeme de jeu

Structure de base

Le système de jeu **LTM** n'utilise que les dés à 6 faces qui s'additionnent les uns aux autres. Si une arme fait **4D+2** cela signifiera de lancer quatre dés à jouer, d'additionner leurs scores et d'ajouter **2** au total. Pareillement, **3D-2** suivra la même logique, à l'exception qu'au total du score des trois dés, viendra se soustraire le malus de **2**.

Cette structure de jeu ne s'intéresse qu'à trois types de jets :

- le jet d'aptitude
- le jet en Opposition
- le jet de réaction
- le jet de dommages

Jet d'aptitude

Il s'agit d'un jet effectué lorsqu'un test est requis. Le jet peut être effectué par le joueur ou bien par le MJ. Lorsqu'un personnage tente une action (par exemple, en utilisant une compétence), il faut toujours lancer 3D pour déterminer le résultat de celle-ci.

Afin de réussir un jet d'aptitude, il incombe au joueur de faire un score aux dés inférieurs ou égal au code d'aptitude, qu'il s'agisse de la caractéristique ou de la compétence de son personnage.

Si le code de VIGueur est de 12, un jet d'aptitude égal à 12 sera une réussite.

Quel que soit le score en dessous duquel on tente un jet d'aptitude, un score aux dés de **3** est toujours une *réussite*. À l'inverse, un score de **18** sera toujours un *échec*.

Quand lancer les dés ?

On effectue un jet d'aptitude pour tester la discrétion d'un personnage, sa réputation, les situations de combats, d'espionnage, de vol... Bref, les choses délicates.

On lance aussi les dés afin d'interagir socialement, pour gagner des alliés, ou encore des informations, du statut social ou de l'argent.

Par contre, il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet d'aptitude pour traverser la rue, conduire pour aller au drugstore du coin, manger un hot-dog, mettre en route un ordinateur.

Il est également inutile de lancer les dés pour le travail de tous les jours, les événements communs de la vie.

Quand le MJ lance-t-il les dés ?

Il arrive que le MJ lance en secret les dés à la place du joueur dans le cas d'une situation abstraite (deviner si un PNJ est en train de mentir).

Le MJ fait aussi un jet secret quand le joueur ne doit pas savoir ce qui est en train de se passer (un jet de **Perception** lorsqu'un ennemi s'apprête à attaquer le PJ dans le dos).

Modificateurs

Dans certains cas particulièrement difficiles ou aisés, un modificateur (bonus/malus) peut s'appliquer sur le code d'aptitude sous lequel on doit effectuer le jet de dés.

C'est au MJ d'en décider en se référant à la table ci-dessous.

MODIFICATEURS DE JET D'APTITUDE

Bonus / Malus	Exemple
+5 / -4	Allumer un téléphone portable dont le modèle est inconnu.
+3 / +2	Emprunter une bretelle d'autoroute bien indiquée à 90 km/h.
+1	Shooter dans un ballon de foot alors qu'on en a jamais fait.
0	Situation de la vie de tous les jours.
-1	Réaliser quelque chose en état de stress.
-2 / -3	Faire les poches de son voisin, alors que celui-ci regarde.
-4 / -5	Escalader une montagne en temps de pluie.

Aptitude de base & aptitude effective

L'aptitude de base est le niveau du PJ dans cette dernière, comme indiqué sur sa fiche de personnage.

L'aptitude effective est son niveau modifié par la table des modificateurs.

Marges

Une fois le niveau d'aptitude calculé avec les éventuels modificateurs, il convient de lancer 3D dont on additionne les scores. Si le jet est inférieur ou égal au code d'aptitude effective, il s'agit d'une réussite. Dans le cas contraire, il s'agit d'un échec. Dans les deux cas, il conviendra de calculer de combien est réussi ou raté le jet d'aptitude, soit la marge.

Pour une aptitude de 13, un score aux dés de 12 correspond à une réussite avec une marge de 1 (13-12).

À l'inverse, toujours pour une aptitude de 13, un score de 15 correspond à un échec avec une marge de 2 (15-13).

Réussite critique

Dans ce cas de figure, il convient au MJ de déterminer ce qui s'est passé. Il s'agira toujours de quelque chose de très positif.

- un **3** est toujours une réussite critique ;

- un **4** est une réussite critique si le code d'aptitude effective est d'au moins **14** ou plus ;
- un **5** est une réussite critique si le code d'aptitude effective est d'au moins **16** ou plus.

Échec critique

Dans le cas d'un échec critique, le MJ détermine toujours l'issue des événements, mais il s'agira toujours de quelque chose de particulièrement négatif.

- un **18** est toujours un échec critique ;
- un **17** est un échec critique si le code d'aptitude effective est de moins de **14** ;
- tout jet réalisé avec une marge supérieure à **10** est toujours un échec critique (faire un score de **16** alors que le code d'aptitude n'est que de **6**).

Jet en Opposition

Parfois il peut arriver que deux personnages utilisent des compétences en Opposition. Par exemple, lors d'une partie de jeu de cartes, les joueurs utiliseront leur INTelligence afin de l'emporter.

Dans le cas où le joueur n° 1 réussit son jet d'aptitude, alors que le joueur n° 2 rate le sien, dans ce cas, le premier joueur l'emporte.

Dans le cas où les deux joueurs réussissent leurs jets, c'est celui avec la marge la plus élevée de réussite qui gagne.

Dans le cas où les deux joueurs ratent, personne ne l'emporte... le jeu en main était trop mauvais.

Jet de réaction

Il s'agit d'une situation où un personnage rencontre un PNJ. Dans ce cas, le dernier effectue un jet de réaction en lançant 3D et en consultant la table ci-dessous. Il s'agit typiquement d'un jet qui peut être gardé secret par le MJ, dans la mesure où il est difficile de savoir avec certitude ce que les autres pensent du personnage.

JET DE RÉACTION	
DÉS	RÉACTION
0 ou moins	Désastreuse. Le PNJ déteste le personnage et fera tout son possible pour lui porter préjudice : trahison, assaut...
1 à 3	Très mauvaise. Le PNJ n'aime pas le personnage et agira contre lui.
4 à 6	Mauvaise. Le PNJ est indifférent au sort du PJ. En cas de difficulté de ce dernier, il ne fera rien pour l'aider.
7 à 9	Indifférente. Le PNJ n'est guère impressionné, mais une somme conséquente d'argent pourra peut-être le convaincre d'aider tout de même le PJ.
10 à 12	Neutre. Le PNJ réagira de manière polie tant que le protocole en vigueur localement est respecté.
13 à 15	Bonne. Le PNJ apprécie le personnage et l'aidera dans la mesure de ses possibilités.
16 à 18	Très bonne. Le PNJ est intimidé favorablement. Il n'hésitera pas à aider le PJ, voire au-delà de ce qui est demandé.
19 et plus	Excellente. L'impression donnée par le PJ est extraordinaire. Le PNJ sera toujours zélé, il risquera même sa vie, réputation ou richesse.

Ce type de jet ne possède pas, à l'instar du jet d'aptitude, de code à battre, il s'agit d'un jet « ouvert ». Plus le jet est élevé, et meilleure sera la réaction du personnage d'en face. Des modificateurs, présentés dans le chapitre suivant ([Personnalité & Apparence](#)), s'appliquent directement au jet de dés.

Jet de dommages

Il s'agit du jet qui est effectué, comme son nom l'indique, dans le cadre de dommages occasionnés pour blesser un personnage ou endommager une structure. Un jet de dommages apparaît sous la forme d'un code-dé : dés + chiffre.

L'armure éventuellement portée par le personnage réduit l'importance des dommages. Se reporter aux règles de combat (voir le chapitre [Combat](#)) pour de plus amples explications.

Création du personnage

La création d'un personnage est la première étape du jeu, et l'une des plus importantes. Le concept même du jeu de rôle est de se glisser dans la peau d'une autre personne – un « personnage-joueur » que l'on crée. **Le Troisième Millenium** permet de choisir exactement le genre de héros que l'on va incarner.

Dans **LTM**, la création d'un personnage se fait de façon originale et rapide, en choisissant parmi des fiches pré-établies qui vont composer un personnage archétype.

Fiches Archétypes

À la fin du livre sont proposées une série de fiches, divisées en trois catégories : Race, Activité et Spéciale. Les deux premières constituent les éléments de base pour concevoir un personnage archétype issu de l'univers de **LTM**. Chaque personnage dispose d'une race (son espèce) et d'une activité sociale (métier appris dans une école spécialisée).

Ainsi, pour composer son propre personnage, il suffit de fusionner les données d'une fiche Race et d'une fiche Activité.

Fiches « Race »

Au nombre de cinq, les fiches « Race » contiennent les caractéristiques propres à chaque espèce intelligente vivant au sein de l'Empire Millénique, répartie sur les deux systèmes solaires de l'imperium.

Ces caractéristiques sont pour la plupart traduites par des aptitudes accompagnées par leurs codes respectifs (valeurs numériques indiquant le seuil de réussite d'une aptitude).

D'autres caractéristiques renseignent plus sur l'apparence de la race (taille, poids, sexe et longévité) ainsi que son équipement de base (habits, accessoires, armes, vaisseau).

Au dos de chaque fiche sont présentées en détail la Race, ainsi que la Personnalité & l'Apparence que peut avoir un personnage de cette espèce.

Fiches « Activité »

Au nombre de sept, les fiches « Activité » présentent toutes les compétences qui permettent au personnage d'exercer dans sa profession, ainsi que l'équipement spécifique dont il dispose (matériel, arme, vaisseau).

Au verso de chaque fiche est détaillée l'activité du personnage, ainsi que les diplômes obtenus, sa Personnalité & Apparence dictée par l'activité et les vêtements de travail normalement portés.

Fiches « Spéciales »

Ces trois fiches à part ont la particularité de proposer chacune un personnage déjà composé (**Race + Activité**) selon un statut bien particulier. En effet, seuls les Humains peuvent devenir Prêtres ou Ingénieurs, tandis que les Betadroid sont des robots particulièrement intelligents, complètement intégrés dans la société impériale, et parfaitement contrôlables par les joueurs.

Ces fiches forment la fusion d'une fiche « Race » et d'une fiche « Activité » en proposant toutes les aptitudes et l'équipement nécessaire. Au dos de chaque fiche « Spéciale » est présenté le personnage archétype, avec son origine sociale, sa carrière typique, sa Personnalité & Apparence due à son activité particulière et ses coutumes vestimentaires.

Dans le chapitre **Autres Personnages** sont proposés les personnages non-joueurs que les PJ peuvent rencontrer (souvent des ennemis) et qui ne seront joués que par le MJ et ses éventuels collaborateurs.

Tirage d'un personnage Archétype

Afin de respecter une certaine proportion de races et d'activités dans un groupe de missionnaires impériaux, selon les critères de l'univers **LTM**, il faut déterminer la Race et l'Activité du personnage par tirage au sort, à moins que l'intitulé de la première mission que choisira le MJ exige une certaine catégorie de personnages.

La première des tables ci-dessous permet de déterminer la race du personnage en lançant 3D.

Une fois la race déterminée, il suffit de relancer 3D et de consulter la seconde des tables ci-dessous pour le métier du personnage. Il est ainsi prêt à jouer.

Dans le cas d'un score de **18** lors de la détermination de la Race du personnage, il suffit de lancer un seul dé et de consulter la dernière des tables ci-dessous.

RACE		ACTIVITÉ		FICHE SPÉCIALE	
3D	Personnage	3D	Personnage	1D	Personnage
3 à 9	Humain	3 à 6	Commerçant	1 à 3	Ingénieur
10 à 12	Androgunes	7 à 10	Technicien	4 ou 5	Prêtre
13 à 15	Seniorhott	11-13	Milicien	6	Betadroid
16	Homocanin	14-15	Soldat		
17	Silimen	16	Astropilote		
18	Fiche spéciale	17	Mercenaire		
		18	Agent		

Cette fois, votre personnage est définitivement prêt.

Feuille de Personnage

L'étape suivante consiste à copier toutes les caractéristiques des fiches « Archétype » choisies afin de constituer la **Feuille de Personnage**. S'il est possible d'im-

primer la **Feuille de Personnage** en fin de ce livre, il sera plus aisé d'y reporter toutes les aptitudes et compétences. Sinon, il faudra se procurer une feuille de papier et recopier les grandes lignes de la **Feuille de Personnage**.

Mais avant d'aller plus loin, il faut s'intéresser aux différentes caractéristiques d'un personnage, qui vont de ses aptitudes physiques et mentales (attributs, qualités, défauts et compétences) à ses biens (équipement et argent).

Attributs

Les « attributs » sont répartis en quatre codes numériques utilisés pour définir les aptitudes de base du personnage :

- **La Vigueur (VIG)** déterminant la puissance musculaire et la constitution physique du personnage
- **La Dextérité (DEX)** représentant l'adresse, la coordination ;
- Le code **Intelligence (INT)** correspondant à la perspicacité intellectuelle, l'aptitude à comprendre rapidement, mais aussi la capacité à mettre en application des compétences apprises
- **Le Psionic (PSY)** mesurant la capacité naturelle et instinctive à se protéger des attaques psychomagnétiques d'un Prêtre obscur (voir le chapitre **Psionic**)

Capacités

Il s'agit de caractéristiques découlant du code des attributs **VIGueur**, **DEXterité**, **IN-Telligence** et **PSY**.

Les **Points de Vie** (PdV) représentent la capacité du corps à supporter les blessures. Le nombre de **PdV** dont dispose le personnage est égal au code de sa **VIG**. Par exemple, une **VIG** de **10** donne **10 PdV**.

Les **Points de Fatigue** (PdF) représentent la réserve d'énergie du corps. Le nombre de **PdF** dont dispose le personnage est égal à son code de **VIG**. Par exemple, un code de **VIG** à **10** donne une réserve de **10 PdF**.

Le **Réflexe** (REF) est la capacité du personnage à réagir dans une situation donnée (**Combat**). Le code de **REF**, est égal au code de **DEX**. Un Humain possède un **REF** de **10**.

Le **Déplacement** (DEP) est la vitesse du personnage au sol en mètres par seconde. Cela représente à quelle vitesse il peut marcher ou courir. Pour calculer le **DEP**, additionner ensemble les codes de **VIG** et **DEX**, puis diviser le total par **4**. Ne pas tenir compte des chiffres derrière la virgule. Un Humain possède un **DEP** de **5**. Ainsi, il peut parcourir 5 mètres par seconde moins son Encombrement (voir la table ci-après).

ENCOMBREMENT	
Charge	Malus de Déplacement
1×VIG	0
2×VIG	-1
3×VIG	-2
6×VIG	-3
10×VIG	-4
11×VIG max	Pas de Déplacement

La **Volonté** (VOL) mesure la capacité du personnage à résister au stress psychologique (lavage de cerveau, peur, hypnotisme, interrogatoire, séduction, torture...) mais pas aux attaques psychomagnétiques : c'est l'attribut de **PSY** qui s'en charge ! Le code de **VOL** est égal à celui de **INT**.

La **Perception** (PER) représente la vigilance générale. C'est souvent le MJ qui fait un jet sous le code de **PER** du personnage pour déterminer quelque chose. Le code de **PER** est égal à celui de **INT**.

Personnalité & Apparence

Ceci permet de définir les traits « sociaux » intrinsèques au personnage et à sa race : son apparence, ses manières et sa tenue. Ces traits sont présentés au verso de chacune des fiches « Archétype ». Ils définissent le physique, mais aussi la transparence d'une certaine éducation ou le port vestimentaire, qu'il soit bon ou mauvais. Cette approche peut, être positive (**Qualité**) ou négative (**Défaut**).

Les traits positifs (une apparence physique supérieure à la moyenne : voir la table ci-dessous) sont considérés comme des **Qualités** et peuvent être attribués des bonus aux jets de **réaction**. Les autres (par exemple une apparence inférieure à la moyenne) ont une valeur négative, et sont traitées comme des **Défauts**. D'autres encore (par exemple la taille, le poids, la main principale) se contentent d'ajouter de la « profondeur » au personnage.

APPARENCE PHYSIQUE	
Apparence	Malus / Bonus de réaction
Hideuse	-4
Affreuse	-2
Déplaisante	-1
moyenne	0
Attractive	+1
Belle	+4 pour le sexe opposé de même race ; +2 pour les autres races
Très belle	+6 pour le sexe opposé de même race ; +4 pour les autres races

Richesse

La richesse d'un personnage est relative et dépend souvent de la planète où il vit, de son contexte social (impérial ou tribal) et de son activité.

Chaque PJ débute avec une somme d'argent qui représente ses richesses de début de campagne.

Pour connaître les économies de départ d'un personnage, il suffit de lancer **3D** et de multiplier le résultat par **1 000**. La monnaie officielle de l'Empire Millénique est le *Pecun' Stella* (crédit stellaire), plus communément appelé **Pecun** (P).

Cependant, suivant l'Activité choisie, il se peut que le personnage soit suffisamment équipé pour sa première mission, surtout si c'est un militaire.

Pour les activités civiles, comme Commerçant ou Technicien, il sera peut-être prudent d'acheter une tenue spéciale et une arme, que le personnage ne portera qu'en mission.

Dans tous les cas, les dépenses effectuées en début de campagne ne sont jamais importantes, sauf si le groupe décide d'investir dans un vaisseau !

Si la campagne dure plusieurs mois (et c'est souvent le cas), il est préférable de connaître le revenu mensuel de chacun. Pour cela, c'est l'Activité sociale qui le déterminer dans la table ci-dessous.

REVENU MENSUEL				
Activité	Statut			Revenu
	F	M	P	
Ingénieur	×1	—	×3	1 800 P
Agent	×1	—	×2	1 700 P
Mercenaire	—	×1	×3	1 600 P
Astropilote *	×2	×1	×3	1 500 P
Soldat	—	×1	×2	1 400 P
Milicien	—	×1	×2	1 300 P
Technicien	×1	—	×2	1 200 P
Commerçant	×1	—	×3	1 100 P
Betadroid	×1	×1	×1	1 000 P

(*) uniquement pour la Catégorie B (Transport)

On peut remarquer que le Prêtre est absent de cette table car, de par la déontologie millénique, aucun Prêtre de l'ODM ne dispose de richesse personnelle. Le gîte et le

couvert lui sont octroyés gratuitement par l'Empire Millénique, et par le bon vouloir des administrés.

Certains personnages peuvent avoir des revenus plus importants suivant si leur statut d'activité est Fonctionnaire, Militaire ou Privé. La colonne **STATUT** de la table ci-contre propose un multiplicateur de revenu suivant les colonnes **F/M/P**. Le cas du Mercenaire est particulier et signifie qu'il peut exercer aussi bien en tant que Militaire que Privé, ainsi les deux revenus s'ajoutent chaque mois.

Qualités

Une **Qualité**, est comme son nom l'indique, une caractéristique utile qui bonifie le personnage. À ce titre, cette caractéristique donnera des avantages au personnage qui influenceront son comportement, mais aussi donneront des bonus sur différents jets (aptitude, réaction...)

Chaque personnage ne peut disposer que d'une seule **Qualité** par Attribut dont elle dépend (en **grisé**), du moment que le code de cet Attribut est égal ou supérieur à **10**.

Cependant, certains types de personnages [entre crochets] peuvent se voir attribués une **Qualité** en priorité de par leur Race ou leur Activité.

Un Seniorhott qui dispose d'un code de **VIGueur de 6**, ne peut obtenir aucune qualité dépendant de cet Attribut.

Voici une liste non exhaustive des **Qualités** que l'on peut attribuer à son personnage lors de sa création. Cependant, aucune **Qualité** ne peut être attribuée par la suite, sauf dans un cas exceptionnel jugé par le MJ (prothèse cybernétique, par exemple).

Attention, certains personnages mentionnés entre crochets [] ne peuvent pas être contrôlés par les joueurs (voir le chapitre **Autres personnages**).

Ambidextrie

DEX

Le personnage peut faire usage indifféremment de ses deux mains. Il ne subit pas le malus de **-4** sur sa main non-usuelle (la main gauche pour un droitier).

[Mercenaire, Contrebandier]

Apnée

VIG

Le personnage est adapté à l'environnement aquatique. Il se déplace de la valeur de son **Déplacement** dans celui-ci. Cette **Qualité** permet au personnage de rester sous l'eau **2D×minutes**. On peut améliorer cette durée en perdant **2 PdF** par minute supplémentaire, sans dépasser le code de VIG.

Carapace

VIG

Octroie une armure naturelle. Seul un Silimen peut normalement posséder cette **Qualité**. La Carapace fait bénéficier d'un bonus de **+2** sur la **Protection au Choc** (PC) d'une armure.

[Silimen]

Empathie

INT

Le personnage « ressent » les gens. Sur un jet de **INT** réussi (réalisé par le MJ) le personnage peut deviner l'état émotionnel d'un PNJ, voire d'un PJ. En cas d'échec, le MJ est libre de lui mentir.

[Androgunes]

Empathie animale

INT

Sur un jet de **INT-5** ou de **Perception** réussi, le personnage peut ressentir les émotions d'un animal. Il peut s'attribuer un bonus de **+2** sur **Faune** (ce qui peut entraîner une bonne réaction, même d'un animal féroce).

[Amazone stellaire]

Griffes

VIG

Le personnage est doté de griffes. Ceux-ci apportent un **+1** par dé aux dommages de base infligés par les pieds ou les points.

[Homocanin, Silimen]

Immunité

VIG

Le personnage est naturellement résistant au poison ou à la maladie. Cela donne un bonus **+2** à tous les jets de **VIG**.

[Homocanin]

Réflexes de combat

DEX

Autorise des réactions rapides et exemptes d'hésitation. Le personnage bénéficie d'un **+1** sur ses défenses actives et de **+2** sur **Phobie**. Le personnage n'est jamais paralysé au combat et bénéficie de **+6** pour se réveiller ou se remettre d'un état assommé.

[Androgunes, Homocanin, Silimen, Agent, Soldat, Faucheur, Terminator, Prêtre Obscur]

Résistance à la douleur

VIG

Le personnage prend des dommages comme le commun des mortels, mais l'ignore. Il ne souffre pas du malus de choc. En plus, il bénéficie de **+3** sur sa **VIG** pour éviter le KO ou d'être sonné. Torturé physiquement, le personnage bénéficie de **+3** sur sa **Volonté** pour résister.

[Homocanin, Agent, Faucheur, Prêtre Obscur]

Sens de l'équilibre

DEX

En tant normal, le personnage n'a aucune chance de tomber. Si la surface est humide ou glissante, il bénéficie d'un **+5** sur sa **DEX**. En combat, un **+4** peut s'appliquer à sa **DEX** pour éviter la chute. Dans tous les cas, il gagne un bonus de **+1** pour les jets d'**Athlétisme**.

[Androgunes, Seniorhott]

Sens du danger

INT

Il s'agit d'un sixième sens permettant d'éviter d'être surpris. Un jet de **Perception** doit être nécessairement réussi pour pouvoir réagir normalement. Ce jet est généralement effectué en secret par le MJ.

[Silimen, Prêtre]

Sens exacerbé

INT

Permet un bonus de **+2** sur l'utilisation du sens lié à la *Qualité*. Le joueur doit choisir parmi : L'*Ouïe* [Seniorhott], le *Goût* [Androgunes], l'*Odorat* [Homocanin], le *Toucher* [Amazone stellaire], la *Vue* [Silimen].

Sensitivité au Psionic

INT

Afin de pouvoir utiliser activement les compétences de Psionic, seuls les Humains disposent naturellement de ce don. C'est donc une *Qualité* indispensable à l'utilisation des pouvoirs psioniques (voir le chapitre **Psionic**) et doit être inscrite sur la **Feuille de Personnage** – en plus d'une *Qualité* déjà choisie sous **INT** – si le joueur choisit la fiche « Spéciale » Prêtre ou Ingénieur.

Si le joueur décide d'acquérir cette qualité, sans pour autant opter pour un Prêtre ou un Ingénieur (en accord avec le MJ), il devra alors retirer la *Qualité* déjà choisie sous son **INT**, et uniquement dans le cas d'un Humain ou d'un Androgunes.

[Humain, Prêtre, Ingénieur, Androgunes, Prêtre Obscur]

Souplesse

DEX

Cette *Qualité* fait bénéficier d'un bonus de **+2** sur les jets d'*Athlétisme*.

[Androgunes, Silimen, Agent, Soldat, Faucheur, Terminator]

Talent linguistique

INT

Le personnage possède une bonne aptitude en communication aliène. Cette *Qualité* permet de parler une langue en plus de celle d'origine sans aucun malus sur Langage.

[Prêtre, Ingénieur]

Témérité

DEX

La chance sourit à l'audacieux et c'est ce qui caractérise le personnage. Dans le cas d'actions très risquées, le personnage gagne un bonus de **+1** sur ses jets d'apti-

tudes. Le joueur peut aussi relancer les échecs critiques intervenus au cours de cette même situation.

[Mercenaire, Astropilote, Contrebandier, Chasseur, Pirate de l'espace]

Vision nocturne

INT

Cette *Qualité* permet d'ignorer un malus de **-1** pour combattre dans l'obscurité (il faut une source de luminosité, aussi faible soit-elle).

[Silimen]

Défaut

Il s'agit d'une imperfection qui peut nuire à l'utilisation de certaines compétences ou le résultat de certains jets d'aptitude.

RESTRICTION

Comme décrit précédemment, le maximum de *Défauts* pour un personnage est d'un seul par Attribut dont il dépend, du moment que le code de cet Attribut soit au moins égale à **10**.

RAPPORT PARADOXAL : QUALITÉ / DÉFAUT

On ne peut pas prendre un *Défaut* allant à contre sens d'une *Qualité*, surtout sous le même Attribut. Ainsi, on ne peut pas prendre à la fois **Malentendant** et **Sens exacerbé** (Ouïe). Enfin, certains *Défauts* (comme **Sanguinaire**), correspondent aux plus mauvaises des situations. Certains *Défauts* n'affectent pas le personnage en permanence. Un astérisque (*) apparaît derrière le nom du *Défaut* que l'on peut espérer contrôler. Pour faire ce jet de self-contrôle, lancer 3D et sur un résultat inférieur à **12**, le *Défaut* est contrôlé. Un score de **13** ou plus signifiant que le personnage souffre pleinement des effets de son *Défaut*.

Avarice *

INT

L'objectif du personnage, en plus de s'enrichir, est de dépenser le moins possible. Le jet de self-contrôle subit un malus de **-5** afin de ne rien dépenser.

Code d'honneur

INT

Il s'agit d'une série de principes sur ce qui est bien de faire et ne pas faire, relatif à un ordre, une caste et qui régit la ligne de conduite du personnage. Avec une **INT** effective inférieure à **10**, la violation de ce code devrait entraîner le suicide du personnage [Androgunes]. Une **INT** supérieure à **8** correspondrait au code flibustier [Mercenaire, Contrebandier, Pirate de l'espace] (se venger d'une insulte, ne pas attaquer un membre de l'équipage hormis dans certaines conditions, etc).

Curiosité *

INT

Ceci s'applique au comportement en général, qui peut être très dérangeant pour l'entourage du personnage, jusqu'aux agissements (que se passerait-il si j'appuyais sur ce bouton rouge ?). Un jet de self-contrôle est nécessaire afin de résister à cette propension.

[Seniorhott]

Dépendance

INT

Le personnage doit ingérer une substance ou passer un certain temps dans un environnement particulier afin de pouvoir survivre. S'il ne le fait pas, il perd un point de **VIG** par jour. Ce défaut est prévu pour une substance commune (comme de l'eau), une atmosphère (comme la chaleur [Silimen]) ou un narcotique (**-2** sur la **Volonté**).

Honnêteté *

INT

Le personnage suit les lois à la lettre. Il est persuadé également que ce qui est vrai pour lui l'est aussi pour les autres jusqu'à la preuve du contraire. Un jet de self-contrôle permet de mettre fin au débat.

Impétueux *

INT

Le personnage pense être le meilleur et / ou le plus compétent qu'il ne l'est vraiment. Un jet de self-contrôle est nécessaire lorsque le personnage risque de commettre une erreur du fait de ce *Défaut*. Les personnes naïves réagissent à **+2**, tandis que les professionnels seront à **-2** au jet de **Réaction**.

[Mercenaire, Astropilote, Contrebandier, Chasseur]

Impulsivité *

INT

Le personnage déteste parler pendant des heures. Il lui faut de l'action ! En cas d'échec du jet de contrôle, il fonce sans réfléchir.

[Homocanin]

Intolérance

INT

Le personnage n'aime pas ou se méfie d'une caste, d'un groupe, d'une race... Les victimes de son intolérance réagiront à **-2**. Une intolérance envers une grande communauté, classe religieuse, coûte **-5** points de malus sur la **Réaction**.

[Androgunes, Silimen]

Malentendant

INT

Les jets de **Perception** en Ouïe se font à **-4**.

Malvoyant

INT

Le personnage a des difficultés pour voir correctement, ceci entraînant **-6** aux jets de **Perception** en Vue. Les jets de combat sont à **-2**. Le défaut peut être corrigé par des prothèses oculaires.

Mauvais caractère *

INT

Le personnage a pour habitude de perdre son sang-froid. Dans ce cas, il sera susceptible de s'énerver, insulter, voire attaquer un tiers.

[Homocanin]

Obsession *

INT

La vie du personnage est orientée vers un objectif qui guide ses actions. Un jet de self-contrôle est nécessaire lorsqu'il lui semble en dévier.

Un objectif réalisable à moyen terme coûte **-2** de malus en self-contrôle, tandis que sur le long terme coûte **-5**.

Pacifisme

INT

Il s'agit d'une opposition à la violence. Une réticence à tuer fait subir un **-4** pour toucher une personne avec une arme létale, ou **-2** si le personnage ne peut pas voir son visage.

Le personnage ne peut pas blesser les innocents et il peut se battre, mais ne tuera que les personnes ayant clairement affichées cette intention.

[Humain, Prêtre Millénique]

Phobie *

INT

Le personnage est en proie d'une peur malade de quelque chose. En cas d'échec du jet de self-contrôle il évite la source de sa peur. En cas de réussite, il réagit à **-2** à tout type de jet lorsqu'il est en présence de la source de sa phobie. Toutes les 10 minutes, le joueur doit retenter le jet de self-contrôle.

Quelques phobies courantes :

- **Achluophobie** (obscurité)
- **Acrophobie** (hauteurs)
- **Agoraphobie** (foule)
- **Ailurophobie** (félins)
- **Apiphobie** (insectes à dard)
- **Arachnophobie** (arachnidés)
- **Claustrophobie** (espaces clos)
- **Cynophobie** (canidés)
- **Entomophobie** (insectes)
- **Gynéphobie** (femelles)
- **Hématophobie** (sang)
- **Herpétophobie** (reptiles)
- **Hydrophobie** (eau)
- **Hylophobie** (forêts)
- **Nécrophobie** (cadavres)
- **Pyrophobie** (feu)
- **Technophobie** (technologies)

- **Xénophobie** (étrangers)

Sanguinaire *

VIG

Le personnage veut voir ses adversaires morts. En combat, il doit se retenir pour ne pas systématiquement occire ses ennemis.

[Androgunes, Homocanin, Faucheur, Prêtre Obscur, Terminator, Amazone stellaire]

Sens du devoir

INT

Le personnage se sent toujours redevable vis-à-vis d'une personne, d'une communauté, d'un groupe.

[Soldat, Prêtre Millénique]

Compétences

Une compétence est une connaissance physique, mentale, psychique acquise par le personnage. Le code de compétence détermine son expertise en la matière. Lorsqu'il tente d'en utiliser une, un jet de 3D est effectué. Si le résultat est inférieur ou égal au code de la compétence, alors le test est positif.

Une compétence est forcément l'équivalent d'un Attribut, par défaut.

Ainsi, les compétences nécessitant de la force pure ou de l'endurance découlent de la **VIGueur**. Les compétences manuelles dépendent de la **DEXtérité**, et les compétences intellectuelles par le code **INTelligence**.

COMPÉTENCES ACQUISES

Chaque compétence découle d'un Attribut. Ainsi, par défaut, chaque compétence dispose du même code que celui de l'Attribut dont elle dépend.

Chaque fiche « Archétype » propose une série de compétences pour chaque personnage. Ainsi, ces compétences sont acquises automatiquement et peuvent être inscrites sur la **Feuille de Personnage**. Le joueur pourra les faire évoluer plus tard, et seulement celle-ci.

Encore une fois, les personnages « archétypes » possédant ces compétences acquises sont désignés entre crochets []. Attention, certains sont des personnages ne pouvant être contrôlés par des joueurs, et sont pour la plupart des ennemis (voir le chapitre [Autres personnages](#)).

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Certaines compétences disposent de plusieurs spécificités concernant différentes armes ou appareillages. Elles sont notifiées entre parenthèses sur les fiches « Archétype ».

COMPÉTENCES PAR DÉFAUT

Si un personnage tente d'utiliser une compétence non acquise, il devra faire son jet d'aptitude sous le code de l'Attribut correspondant avec un malus de **-5**.

C'est ainsi que dans la liste ci-après est indiqué en grisé l'Attribut par défaut dont dépend la compétence. Si la mention **NÉANT** apparaît, c'est que le personnage doit obligatoirement posséder cette compétence sur sa [Feuille de Personnage](#) pour pouvoir l'utiliser.

Académie

INT

C'est la connaissance de l'histoire, de l'art, de la littérature, de la philosophie. C'est la compétence de culture générale, par défaut.

[Prêtre, Ingénieur, Technicien]

Administration

INT

Englobe, comme son nom l'indique, la connaissance des procédures, des administrations, des Compagnies impériales, mais aussi la capacité à établir des rapports et autres documents administratifs en bonne et due forme.

[Ingénieur, Génie]

Armée

INT

Il s'agit de la connaissance du protocole militaire, des tactiques, des stratégies mis en œuvre sur le champ de bataille.

[Soldat, Astropilote, Mercenaire, Terminator, Chasseur, Contrebandier]

Armes de mêlée

DEX

Il s'agit de l'utilisation d'armes de mêlée archaïques ou énergétiques, à Lumilames, à Vibrolames...

- **Bâton.** Tout bâton de combat (*vandil* androgunes) ou barre métallique utilisée comme tel, manié à deux mains.
- **Vibrolame.** Toutes les armes blanches à lame énergétique (couteau, poignard, dague). [Homocanin, Agent]
- **Fléau énergétique.** Arme composée d'une masse d'arme énergétique reliée à un manche par un câble métallique. Cette arme se charge d'énergie en la faisant tourner (**Apprêt**).
- **Masse énergétique.** Masse d'arme à charge énergétique instantanée (contact). [Homocanin]
- **Maleus.** Marteau de guerre à charge énergétique instantanée (contact).
- **Dagolum.** Dague à lumilame, de 15 à 30 cm de long. [Prêtre]
- **Fleurolum.** Épée à lumilame de 30 à 60 cm. [Prêtre Obscur]
- **Glaivolum.** Glaive à lumilame de 60 à 90 cm. [Amazone stellaire]
- **Sabroplasma.** Cimenterre à lame énergétique à plasma. Compétence de **Sabroplasma**. [Androgunes]

Armes de tir

DEX

Permet l'utilisation de pistolets et de fusils lasers, ainsi que les canons et les armes archaïques comme les arbalètes.

- **Pistolet.** Toute arme de poing projetant un rayon laser, comme le Minilaser, le Pistolaser et le Turbolt. [Agent, Astropilote, Mercenaire, Milicien, Fau-cheteur, Chasseur, Contrebandier]

- **Arbalète énergétique.** Arme archaïque tirant des carreaux énergétiques à charge cinétique. [Homocanin, Contrebandier]
- **Fusils d'assaut.** Toute arme projetant un rayon laser plasmatique (Lasma) ou à énergie (Hamajacer). [Soldat, Terminator]
- **Canon.** Toute arme lourde projetant un laser plasmatique et pouvant être montée sur affût, voire embarquée à bord de vaisseaux, comme le *Broninn*.

Art

VIG / DEX / INT

Regroupe, l'acrobatie (pour amuser les foules), le chant, la connaissance du spectacle. L'Attribut rattaché dépendant du type d'utilisation (**VIG** pour le chant, **DEX** pour des acrobaties, **INT** pour la mise en scène d'une pièce de théâtre). C'est au choix du joueur.

[Amazone stellaire]

Astronautique

NÉANT

Permet d'identifier un vaisseau (véhicule ou astronef) ou de le réparer. C'est une compétence en **INT**.

[Astropilote, Mercenaire, Technicien, Ingénieur, Chasseur, Contrebandier, Saboteur, Pirate de l'espace]

Athlétisme

VIG / DEX

Représente la capacité à faire de la gymnastique, courir, sauter, escalader (**DEX**), mais aussi assumer un effort sur la longueur, grimper, nager, ramper (**VIG**).

[Androgunes, Homocanin, Silimen, Soldat, Astropilote, Mercenaire, Agent, Terminator, Chasseur, Contrebandier, Faucheur, Clandestin, Amazone stellaire]

Bâtiment

INT

Capacité à fabriquer des maisons ou des immeubles, voire les concevoir.

[Seniorhott, Ingénieur, Technicien, Génie, Saboteur]

Bioénergie

INT

Il s'agit de la capacité à apporter des premiers soins à l'aide d'un Biopak, soigner des maladies, opérer, identifier la cause d'un décès.

[Technicien, Soldat, Agent, Ingénieur, Saboteur, Terminator, Faucheur, Génie]

Biotechnie

NÉANT

Il s'agit de la compétence en **INT** à savoir identifier les droïdes, les réparer, voire fabriquer des prothèses pour remplacer un membre amputé sur un personnage.

[Ingénieur, Technicien, Génie, Saboteur]

Combat à mains nues

VIG

Représente la maîtrise de la frappe mais aussi des prises à mains nues. Cette compétence peut aussi s'utiliser pour une simple bagarre ou en close-combat.

[Homocanin, Milicien, Soldat, Mercenaire, Agent, Terminator, Contrebandier, Faucheur]

Conduite

DEX

Permet de piloter des aéroglisseurs et autres véhicules terrestres comme les motos, exceptés les véhicules à répulseurs (aéronefs).

[Commerçant, Milicien, Soldat, Agent, Clandestin, Terminator, Faucheur]

Diagnostic

INT

Opération d'analyse sur un malade (examen médical) ou sur un cadavre (autopsie), ou bien sur un appareillage. Si cette compétence est utilisée avant celle de **Réparation**, le personnage gagne **+2** sur cette dernière.

[Technicien, Ingénieur]

Dissimulation

INT

Permet de se cacher, camoufler un véhicule ou tout autre objet.

[Seniorhott, Soldat, Agent, Terminator, Faucheur]

Énergie

INT

Cette compétence permet de réparer des appareillages électriques en électroménager, ou des armes.

[Agent, Technicien, Ingénieur, Faucheur, Saboteur, Génie]

Enquête

INT

Capacité d'observation générale, voir si on est suivi, relever des indices sur le lieu d'un crime, pister dans la forêt, recherche un individu.

[Androgunes, Homocanin, Milicien, Agent, Faucheur]

Explosifs

NÉANT

Capacité à faire, réparer, désamorcer, identifier des explosifs. C'est une compétence en **INT**.

[Soldat, Agent, Terminator, Faucheur, Saboteur]

Faune

INT

Cette compétence représente la capacité à identifier, chasser, apprivoiser, dresser, chevaucher des animaux. Ce savoir fait seulement partie de l'écosystème d'où est issu le personnage.

Cependant, suivant le code en **INT**, cette connaissance peut s'étendre :

- **12 et moins.** Milieu local
- **13 - 14.** Toute la planète
- **15 - 16.** Tout le système solaire
- **17 - 18.** Tout l'imperium

[Androgunes, Seniorhott, Homocanin, Amazone stellaire]

Flore

INT

Cette compétence représente la capacité à identifier, cueillir, cultiver, cuisiner, utiliser en médecine des fleurs et des plantes. Ce savoir fait seulement partie de l'écosystème d'où est issu le personnage.

Cependant, suivant le code en **INT**, cette connaissance peut s'étendre :

- **12 et moins.** Milieu local ;
- **13 - 14.** Toute la planète ;
- **15 - 16.** Tout le système solaire ;
- **17 - 18.** Tout l'imperium.

[Androgunes, Seniorhott, Homocanin, Amazone stellaire]

Holographie

NÉANT

Cette compétence en **INT** permet de réparer des appareillages à projection holographique ou holovidéo (HV) comme les tablettes ou les Holophones.

[Technicien, Ingénieur, Saboteur, Génie]

Illégalité

INT

Compétence regroupant, la falsification de documents, la connaissance du milieu criminelle, la tricherie au jeu.

[Mercenaire, Agent, Milicien, Contrebandier, Clandestin, Faucheur, Saboteur, Pirate de l'espace]

Influence

INT

Il s'agit de la compétence sociale par défaut qui regroupe la diplomatie, le baratin, la négociation marchande, mais aussi l'intimidation et le sex-appeal.

[Seniorhott, Homocanin, Commerçant, Mercenaire, Prêtre, Clandestin, Contrebandier, Amazone stellaire]

Ingénierie

NÉANT

Permet de concevoir, mener le projet de nouveaux dispositifs qu'ils soient industriels ou de haute technologie. C'est une compétence en **INT** qui doit être employée avec une compétence spécifique. Ainsi, avec la compétence en **Astronautique**, le personnage peut concevoir un vaisseau.

[Ingénieur, Génie]

Lancer

VIG

Permet d'utiliser toute arme de jet comme la lance, la Vibrolance, voire une simple pierre.

- **Vibrolance.** Vibrolame équilibrée de lancer (Agent, Faucheur).
- **Lance énergétique.** Javelot à lame énergétique qui se charge au lancer. [Seniorhott]
- **Javelum.** Lance à Lumilame. [Silimen]

Langage

INT

Chaque langage est une compétence spécifique. Le code dans la langue natale est égal à celui de **INT**.

Le code par défaut est modifié suivant la seconde langue que le personnage veut employer :

- **Andromon (INT-2).** C'est la langue officielle de l'Empire Millénique au niveau académique. [tout citoyen impérial]
- **Milen (Néant).** C'est une langue morte réservées aux membres de l'Ordre du Millenium (langage des Anciens). [Prêtre, Ingénieur]
- **Dialecte tribal (INT-5).** C'est la langue natale des tribus indigènes comme les Androgunes (Twileki), les Seniorhotts (Woki) et les Homocanins (Glyfork).

Médiatique

NÉANT

C'est la capacité à utiliser, programmer, réparer un ordinateur et tous ses périphériques. C'est une compétence en **INT**.

[Technicien, Milicien, Agent, Ingénieur, Saboteur, Faucheur, Génie]

Milieu

INT

Correspond à la connaissance politique, sociale, économique mais aussi anecdotique d'un site / province / planète, correspondant respectivement aux codes **10 / 16 / 20** en Milieu.

[Milicien, Prêtre]

Navigation

NÉANT

Permet de se repérer sur le terrain, dans les airs, dans l'espace, mais aussi de calculer des coordonnées de saut hyper-spatial. C'est une compétence en **INT**.

[Technicien, Soldat, Astropilote, Mercenaire, Agent, Saboteur, Terminator, Chasseur, Contrebandier, Faucheur, Pirate de l'espace]

Opération sensorielle

NÉANT

Cette compétence en **INT** permet d'utiliser les radars d'un vaisseau, aussi bien pour la navigation que pour l'attaque.

[Technicien, Astropilote, Mercenaire, Saboteur, Chasseur, Contrebandier]

Photonie

NÉANT

Cette compétence en **INT** permet l'utilisation d'appareillages électroniques comme les scopes d'un vaisseau, de la radio, et pourquoi pas d'un biophotoniseur.

[Technicien, Ingénieur, Saboteur, Génie]

Pilotage

NÉANT

Permet de piloter des astronefs, du chasseur stellaire au croiseur interstellaire. Par défaut (**DEX-5**), cette compétence sert à piloter des véhicules à répulseurs.

Dans **LTM**, chaque type d'astronef peut être piloté suivant un niveau technique (catégorie) :

- **Cat. A.** Permet de piloter des astronefs de faible tonnage, du chasseur à la navette, en passant par l'escorteur.
- **Cat. B.** Permet de piloter des astronefs de moyen et fort tonnage des cargos aux croiseurs.

Ces catégories de pilotage sont rarement disponibles en même temps pour un même personnage.

[Astropilote, Mercenaire, Agent, Chasseur, Contrebandier, Faucheur, Pirate de l'espace, Amazone stellaire]

Planétologie

NÉANT

Cette compétence en **INT** permet de connaître la composition atmosphérique et terrestre d'une planète et aussi, d'énumérer ses éventuelles ressources naturelles.

[Technicien, Ingénieur, Saboteur, Génie du Mal]

Réparation

DEX

Permet de réparer tout type de mécanisme, que ce soit des armes, des vaisseaux, des armures. Il faut posséder la compétence adéquate en **INT** qui permet de réparer un matériel précis. Par exemple, pour réparer un circuit électronique, il faut avoir **Photonie**.

[Seniorhott, Technicien, Mercenaire, Saboteur, Contrebandier, Pirate de l'espace]

Sabroplasma

NÉANT

Cette arme à lame d'énergie plasmatique est l'arme de prédilection des Androgunes. Ainsi, seuls les Androgunes disposent de cette compétence de **DEX**, sans aucun code par défaut. Le Sabroplasma est une arme de destruction massive qu'aucune arme ne peut parer. Mais son utilisation particulière demande des années d'entraînement. Cependant, si un autre personnage essaie tout de même d'utiliser un Sabroplasma, il devra le faire avec un malus de 2D sur son code **Armes de**

mêlée. Un *échec* résulte d'une amputation immédiate du membre localisé (voir le chapitre suivant).

[Androgunes]

Science

INT

Regroupe les connaissances scientifiques telle que la chimie, la physique, l'astrophysique et les mathématiques.

[Technicien, Ingénieur, Saboteur, Génie]

Survie

INT

C'est la connaissance relative à la survie dans tout type de milieux hostiles (atmosphère viciée, vide spatial). Mais aussi la connaissance quant à l'utilisation de certaines Tenues spéciales (combinaison spatiale, de plongée).

[Soldat, Astropilote, Mercenaire, Agent, Terminator, Chasseur, Contrebandier, Faucheur, Pirate de l'espace, Amazone stellaire]

Technie

INT

Cette compétence permet de réparer des appareillages mécaniques, des machines-outils.

[Technicien, Milicien, Agent, Ingénieur, Saboteur, Faucheur, Génie]

Spécialités

Il est facile de constater que la liste de compétences présentée ici est loin d'être exhaustive. Libre au MJ et aux joueurs d'en créer d'autres plus spécifiques, en évitant de sortir de l'univers *space opera* de **LTM**.

On peut cependant déduire que ces compétences acquises et spécifiques engendrent une quantité de métiers non négligeable appelés : *Spécialités*. Ainsi, quand on inscrit une compétence spécifique en plus de la compétence acquise, cela devient une *Spécialité*.

Voici une liste des spécialistes en fonction de leurs compétences spécifiques. Certains néologismes peuvent surprendre, mais ils sont complètement intégrés dans l'univers de **ITM**.

Commerçant

Dans le cas de ce personnage mercantile, c'est plutôt sa boutique (stand) qui va se décliner suivant sa compétence spécifique.

Armée, Survie. Cession impériale.

Armes de Mêlée, de Tir, Explosifs, Lancer. Armurerie.

Art. Cirque (acrobatie), stand de musique (chant), théâtre (spectacle).

Astronautique. Concession

Athlétisme, Lancer. Magasin de sport

Bâtiment. Agence immobilière

Bioénergie. Pharmacie

Biotechnie. Comptoir cybernétique

Énergie. Comptoir électrique

Faune. Chenil

Flore. Jardinerie

Holographie, Médiatique. Comptoir informatique

Photonie. Comptoir électronique

Réparation. Comptoir de bricolage

Technie. Comptoir mécanique

Technicien

Suivant la compétence spécifique choisie, le Technicien (labeur) ou l'Ingénieur (élite), se retrouve avec un véritable nom de spécialiste.

Académie. Instituteur

Administration. Burotek

Armes de mêlée. Gladiateur

Armes de tir. Armurier

Art. Artiste

Astronautique. Astrotek

Athlétisme. Athlète

Bâtiment. Bâtitteur

Bioénergie. Biotek.

Biotechnie. Cybertek

Combat à mains nues. Catcheur

Conduite, Pilotage. Conducteur, Pilote

Dissimulation. Magicien

Énergie. Technicien

Enquête (morgue). Coroner

Explosifs. Artificier

Faune. Veto

Flore. Herboriste

Holographie. Visiotek

Lancer. Lancier

Langage. Traducteur

Médiatique. Pupitreux

Milieu. Chroniqueur

Navigation. Navigateur (planète) ou Astronav (espace).

Photonie. Phototek

Planétologie. Topotek

Science. Laborantin

Survie. Sauveteur

Technie. Mekano

Ingénieur

Académie. Professeur

Administration. Burocrate
Art. Régisseur
Astronautique. Astronaute
Bâtiment. Architecte
Bioénergie. Chirurgien
Biotechnie. Cybernaute
Conduite, Pilotage. Moniteur
Dissimulation. Camologue
Énergie. Heliogue
Enquête (morgue). Légiste
Explosifs. Chimiste
Faune. Zoologue
Flore. Botaniste
Holographie. Cristallographe
Ingénierie. Ingénieur
Langage. Linguiste
Médiatique. Concepteur
Milieu. Sociologue
Navigation. Cartographe (planète) ou Astronome (espace)
Photonie. Opticien
Planétologie. Planétologue
Science. Savant
Technie. Ingénieur

Betadroid

La fiche spéciale « Betadroid » constitue un personnage « archétype » bien particulier.

Le Betadroid est un robot hyper-sophistiqué capable d'imiter l'Humain à la perfection, sans pour autant lui ressembler. Le Betadroid est considéré comme un individu à part entière et tout à fait capable d'évoluer en société comme le commun des citoyens impériaux. Ainsi, il est fréquent de rencontrer un Betadroid comme Commerçant, Technicien ou Diplomate, voire quelques fois Astropilote à bord de barges ou de modules spatiaux.

À la différence de ses congénères Cyberdin (voir le chapitre [Autres personnages](#)), le Betadroid ne se loue pas, ne s'achète pas et obéit rarement à un maître ; comme il est inconcevable d'acheter un Betadroid : ce serait de l'esclavage...

Voir la fiche spéciale « Betadroid » à la fin de ce livre.

Betadroid spécialiste

Comme un personnage classique, le Betadroid dispose d'une activité sociale qui lui confère une ou plusieurs compétences, et donc une *Spécialité*. Il existe que peu de *Spécialités* pour le Betadroid avec les compétences qui en découlent comme suit :

Académie. Droïde protocolaire
Administration. Droïde protocolaire
Armée, Armes de tir. Droïde de sécurité
Art. Droïde protocolaire
Astronautique. Astrodroïde
Bâtiment. Technodroïde
Bioénergie. Cyberdoc
Biotechnie. Technodroïde
Conduite, Pilotage. Technodroïde, Astrodroïde
Dissimulation. Technodroïde
Énergie. Technodroïde
Enquête. Droïde de sécurité
Explosifs. Technodroïde
Faune. Cyberdoc

Flore. Technodroïde

Holographie. Technodroïde

Influence. Droïde mercantile

Ingénierie. Technodroïde

Langage. Droïde protocolaire

Médiatique. Technodroïde

Milieu. Droïde protocolaire

Navigation. Technodroïde

Photonie. Technodroïde

Planétologie. Technodroïde

Réparation. Technodroïde

Science. Technodroïde

Survie. Technodroïde

Technie. Technodroïde

Combat entre personnages

Dans **LTM**, les combats se livrent par l'imagination. Le MJ décrit une situation donnée aux joueurs et ceux-ci lui expliquent alors comment ils réagissent.

Toutes les distances employées dans les règles de combat – vitesse et déplacement, portée des armes, etc. – sont exprimées en mètres.

Comme tout est imaginaire et qu'il n'y a donc pas la possibilité d'effectuer des mesures – comme dans un *wargame* – il est assez rare d'avoir à décider quelle distance exacte sépare deux personnages. Il est fourni néanmoins des indications de ce type pour permettre de comparer facilement différentes armes, afin de pouvoir mesurer les distances avec une certaine précision.

Comment peut-on alors savoir à quelle portée deux personnages se tirent dessus, puisqu'on ne mesure pas les distances ?

S'ils sont très proches – à moins de trois mètres l'un de l'autre – ils tirent à bout portant (code de compétence initiale et dommages maximum).

- La plupart des combats ayant pour cadre des lieux clos se livrent à *courte portée*.
- La plupart des combats en extérieur se livrent à moyenne portée (**Dommages/2**). Les pistolets lasers sont quelquefois à portée longue (code de compétence **-4**), alors que les Fusilasers sont encore à *courte portée*.
- La majorité du temps, les personnages ne tirent à longue portée que lorsqu'ils sont embusqués à bonne distance et qu'ils peuvent ajuster leur tir.

Combat au corps à corps

La séquence de combat au corps à corps, ou « round » dure une seconde, la vitesse de réaction d'un personnage est donnée par son code de Déplacement ou **DEP**. Ainsi, au cours d'un round, le personnage disposant du plus haut code agit le premier, suivi du second par ordre décroissant jusqu'à ce que l'ensemble des intervenants ait agi. En cas d'égalité de **DEP**, le MJ peut départager le plus rapide en comparant la **DEX**, voire en jetant un dé pour chaque joueur et en gardant le meilleur résultat.

Manœuvres

Il s'agit des actions qui peuvent être entreprises pendant un round de combat. Le nombre de manœuvres dépend du code en Réflexe ou **REF** (voir la table ci-dessous), et doivent être choisies parmi celles-ci : *Visée, Attaque Totale, Défense Totale, Défense Au Sabroplasma, Attaque, Changement De Posture, Concentration, Ne Rien Faire, Déplacement, Déplacement Et Attaque, Apprêt*.

MANŒUVRES	
REF	par Round
6 ou moins	1
7 à 12	2
13 à 18	3
19 et plus	4

Le choix détermine ce que pourra faire le personnage dans le round et accessoirement les options intervenants sur sa défense (*Esquive* et *Parade*). La manœuvre choisie est considérée comme étant active sur toute la durée du round. Par exemple, si on sélectionne la *Défense Totale*, les bénéfices de celle-ci s'appliqueront à partir du moment où le personnage a pris cette option, et ce, jusqu'à ce qu'il ait choisi la même ou une nouvelle au prochain round. S'il est attaqué avant d'avoir eu l'opportunité de choisir une Manœuvre (généralement en début de combat), il est considéré comme ayant sélectionné *Ne rien faire*.

« Ne Rien Faire »

Il s'agit du cas où, comme son nom l'indique, le personnage reste inactif. Un personnage surpris, ou sonné, ou encore conscient de la situation mais n'ayant pas encore eu le temps de choisir son action se retrouve automatiquement dans ce cas de figure. *Ne Rien Faire* n'empêche pas les jets afin de revenir à soi, ou récupérer de dommages physiques ou mentaux (les effets sont applicables alors en fin de round).

Déplacement

Le personnage se déplace et n'entreprend aucune action en dehors des actions gratuites (voir ci-après). Il peut se déplacer d'un certain nombre de mètres égal à son code de **DEP**.

Changement de posture

Permet de passer d'une posture à une autre comme indiqué dans la table ci-dessous. À noter que le fait de s'accroupir peut compter comme une action gratuite.

POSTURES			
Posture	Malus Défense	Malus Attaque	Déplacement
Debout	0	0	max
Accroupi	0	-2	2 / 3
Agenouillé	-2	-2	1 / 3
Rampant	-4	-4	1 / 3
Assis	-2	-2	Aucun

Visée

Après avoir pris une cible et adopter cette manœuvre, le personnage gagne la **PRECISION** de l'arme. Pour chaque round de visé supplémentaire, le personnage gagne **+1** supplémentaire (maximum **+2** avec cette méthode).

Attaque

Il s'agit de l'attaque standard armée ou non, au corps à corps ou à distance (voir plus loin).

Attaque totale

Comme précédemment mais annule toute possibilité de défense. Lors d'une attaque totale, le personnage doit opter parmi l'une des trois options suivantes :

- Apporte un bonus de **+4** sur l'attaque et sur une cible ;
- Permet de doubler une attaque sur une cible. Pour une attaque avec la main non usuelle, celle-ci souffre d'un malus de **-4**, à moins de disposer de la qualité *Ambidextrie* ;
- Après avoir touché la cible, les dommages sont augmentés de **+2** ou **+1** par dé de dommages (prendre la meilleure option). Ceci s'applique pour les attaques aux corps au corps seulement.

Déplacement Et Attaque

Permet de se déplacer de son code de **DEP** puis d'attaquer. Cependant, les attaques à distance souffrent d'un malus de **-4** et les bonus de **Prec** ne peuvent être appliqués. Au corps à corps, l'attaque ajustée ne peut dépasser **9**.

Défense Totale

C'est l'inverse de l'*Attaque Totale* ou le défenseur décide de ne pas attaquer pour optimiser ses chances de ne pas être blessé. Deux options :

- Le personnage augmente une de ses défenses de **+2**, cela peut être l'*Esquive* ou la *Parade*.
- Le personnage peut appliquer deux types de défenses différentes contre une attaque. En cas d'un premier échec contre une attaque, le personnage peut retenter une seconde différente défense. Par exemple si une *Parade* est ratée, une *Esquive* peut être tentée.

Concentration

Faire un jet de **Perception** pour repérer un tireur isolé, donner des ordres à un groupe, effectuer des opérations sur une console tactique sont autant d'exemples. Si le personnage doit utiliser une défense pendant ce type de manœuvre, un jet de **VOL -3** doit être entrepris pour que l'action initiale n'avorte pas.

Apprêt

Charger une arme énergétique, dégainer son arme, recharger cette arme sont des exemples, mais cette manœuvre peut aussi être utilisée pour des fins physiques (ouvrir une porte, escalader un mur...)

Action Gratuite

Parler (mais sans l'utilisation d'une compétence, auquel cas il s'agirait de la manœuvre concentration), lâcher un objet ou s'accroupir sont des actions dites gratuites et ne compte pas pour des manœuvres.

Défense

Il s'agit de l'utilisation standard de l'une des défenses suivantes : *Esquive* ou *Parade*.

IMPORTANT : le personnage bénéficie de la possibilité d'esquiver autant d'attaque qu'il en a identifiée. Ainsi, s'il est conscient de trois attaques, il pourra les esquiver toutes les trois sans limitation.

La *Parade* peut être tentée à nouveau, mais à **-4** de pénalité par parade supplémentaire passée la première. Les personnages disposant des compétences acquises **Armes de mêlée** et **Combat à mains nues** ne souffrent que d'un malus de **-2** de pénalité.

Dans ce cas, l'*Esquive* et la *Parade* ne comptent pas comme des manœuvres, seule la *Défense Totale* est assimilée comme telle. En d'autre terme, l'*Esquive* et la *Parade* sont des actions gratuites.

Défense Au Sabroplasma

Cette *Parade* spéciale ne concerne que les personnages disposant de la compétence spécifique **Sabroplasma**, soit les Androgunes. De par sa nature, le Sabroplasma pare toutes les armes de mêlée connues, ainsi que les tirs au laser. Pour parer un tir au laser (excepté les Turbolasers et autres armes d'astronef), le défenseur doit faire un jet sous [**Sabroplasma /3**]*2 (nombre entier).

Attaque

C'est la tentative de toucher une cible mobile ou non. Pour ce faire le personnage se doit d'user d'une manœuvre de type : *Attaque*, *Attaque Totale Ou Déplacement Et Attaque*. En outre, une arme doit être prête à utilisation (*Apprêt*). Il y a deux types basiques d'attaques : celles au corps à corps et celles à distance. Pour déterminer si un jet d'attaque est réussi il faut :

- Réaliser un jet d'aptitude afin de concrétiser l'offensive (comprendre : il faut réussir le jet).
- La cible, si elle en a l'opportunité / la possibilité, peut réaliser un jet de *Défense*. En cas de réussite de cette dernière, l'attaque échoue. Si la cible échoue à sa *Défense*, alors elle est touchée et subit des dommages.

Jet d'attaque

Un jet d'attaque est réussi si le score des dés est inférieur ou égal au code de la compétence effective (compétence après bonus / malus).

Un **3** est systématiquement une *réussite critique*, et ce, quel que soit le score initial. Des jets de **4** ou **5** peuvent être des *réussites critiques* si les compétences respectives sont de **14** (pour **4**) ou **16** (pour **5**). Sur une *réussite critique*, la cible ne bénéficie d'aucune défense, elle est touchée automatiquement et les dommages sont alors tirés.

Attaque de mêlée

Une attaque de mêlée est possible dans la mesure où l'arme est prête (*Apprêt*). Certaines armes telles les fléaux ou les masses énergétiques, ne sont plus considérées comme prêtes une fois l'attaque effectuée. Cependant, une force exceptionnelle peut changer cela.

Attaque à distance

Il s'agit des attaques effectuées par des armes de tir ou de lancer. Une attaque de ce type ne peut être effectuée que dans la mesure où la *Portée* couvre la distance où se situe la cible. La plupart des armes à distance dispose d'une caractéristique **1/2D** qui représente la distance à partir de laquelle les dommages de l'arme sont divisés par deux.

Les armes de tir bénéficient d'une caractéristique **Préc** qui est le bonus apporté à la compétence du tireur après avoir pris la manœuvre visée. On peut aussi bénéficier de bonus lié à l'utilisation d'un trépied ou encore d'une lunette ou de tout type de situation avantageuse.

Certaines armes de contact (les Vibrolames, par exemple) peuvent être utilisés comme arme de distance (**Lancer**).

Modificateurs d'attaque

Manœuvre déplacement et attaque. Malus de **-4** sur le code de manœuvre.

Situation de l'attaquant.

- Distraction importante : **-3** (vêtement en feu) ;
- Mauvaise assise : **-2** ;
- Distraction mineure : **-2**

VIGueur inférieure au niveau requis. **-1** par point manquant.

Visibilité.

- Noir absolu : **-10** ;
- Ne peut voir la cible : de **-6 à -4** en pouvant estimer son emplacement ;
- Fumée : de **-1 à -9**.

Tir avec viseur. **+1** par round de visée avec un bonus maximum égal au code de cette manœuvre.

Tir et vitesse de déplacement de la cible

Il s'agit de la notion la plus significative pour les attaques à distance.

Dans un premier temps, il convient de déterminer le **Facteur de Taille** (FdT) de la cible en consultant la première des tables ci-dessous. Prendre la taille immédiatement supérieure dans la colonne **FDT**.

TAILLE, VITESSE ET DISTANCE					
Taille	FdT	Vitesse/Portée	Taille	FdT	Vitesse/Portée
1 cm	-10	+10	20 m	+6	-6
3 cm	-9	+9	30 m	7	-7
5 cm	-8	+8	45 m	+8	-8
7,5 cm	-7	+7	70 m	+9	-9
15 cm	-6	+6	100 m	+10	-10
30 cm	-5	+5	150 m	+11	-11
45 cm	-4	+4	200 m	+12	-12
70 cm	-3	+3	300 m	+13	-13
1 m	-2	+2	450 m	+14	-14
1,5 m	-1	+1	700 m	+15	-15
2 m	0	0	1 000 m	+16	-16
3 m	+1	-1	1 500 m	+17	-17
4,5 m	+2	-2	2 000 m	+18	-18
7 m	+3	-3	3 000 m	+19	-19
10 m	+4	-4	4 500 m	+20	-20
15 m	+5	-5			

Dans un second temps, on détermine la vitesse et la distance de la cible qui, en l'occurrence, sont réduits en un seul modificateur.

La distance est exprimée en mètres, et la vitesse en mètres par seconde (m/s). Pour aider à convertir les km/h en m/s, voire en Célérité, il y a la table ci-après (la lettre **K** signifie mille : **000**).

CONVERTISSEUR DE VITESSE

m/s	km/h	Célérité	m/s	km/h	Célérité
1	3,6		450	1 620	
1,5	5,4		700	2 520	
2	7,2		1 000	3 600	
3	10,8		1 500	5 400	
4,5	16,2		2 000	7 200	
7	25,2		3 000	10 800	
10	36		4 500	16 200	
15	54		30 000 K	108 000 K	0,1
20	72		45 000 K	162 000 K	0,15
30	108		60 000 K	216 000 K	0,2
45	162		90 000 K	324 000 K	0,3
70	252		150 000 K	540 000 K	0,5
100	360		210 000 K	756 000 K	0,7
150	540		270 000 K	972 000 K	0,9
200	720		300 000 K	1 080 000 K	1
300	1 080				

Il faut ensuite additionner les deux chiffres et de consulter à nouveau la colonne **TAILLE**, en arrondissant également à la taille supérieure la plus proche. Une fois cette opération effectuée, il suffit de se reporter à la colonne **VITESSE/PORTÉE** pour connaître le **BONUS / MALUS**.

Le modificateur final correspond à l'addition du **FdT** et de la **VITESSE/PORTÉE** de la cible (pas de panique, il y a deux exemples ci-après).

Une cible de la taille d'un Humain (de moins de 2 m : FdT = 0) se déplace à 50 mètres à une vitesse de 30 mètres par seconde (108 km/h). On additionnera 50+30 = 80. En consultant la colonne TAILLE et en arrondissant à la

taille immédiatement supérieure, on obtient 100 m, soit un malus de -10 (colonne VITESSE/PORTÉE).

Un véhicule de 5 mètres de long (+3 en FdT) se trouve à une distance de 40 mètres en se déplaçant à 15 m/s (40+15 = 55, soit -9 dans VITESSE/PORTÉE). La pénalité finale sera de -6 (-9+3).

Défense

Il existe deux défenses actives qu'un combattant peut utiliser pour se défendre :

- **L'Esquive et la Parade.** Un score aux dés de **3** est toujours une réussite critique, même si le code de base n'est que de **1** ou **2** (rare). En revanche, un jet de **18** est toujours un échec. Si le personnage est *sonné*, le jet de défense souffre d'un malus de **-4**.
- Si le personnage dispose d'une Tenue spéciale (combinaison ou armure), il bénéficie d'un bonus à la défense égal à la protection de la tenue (PC, PE ou PL) pour toute action de défense (*Esquive, Parade*) contre toutes les attaques en provenance de face.

Esquive

Le code d'*Esquive* correspond à **REF +3**, moins le malus d'*Encombrement*. Le personnage peut tenter autant d'esquives que d'attaques dont il est conscient.

Contre la dépense d'un point de fatigue (PdF), le personnage peut substituer à ce score son code en *Athlétisme* pendant la durée du round.

Parade

Le code de *Parade* est égal à la compétence [**Arme de Mêlée /2**]+3 (prendre le nombre entier par défaut).

La *Parade* d'une arme de lancer est possible mais à **-2** pour les petites armes et **-1** pour les autres.

Si le personnage pare l'attaque d'une arme de mêlée à mains nues, l'attaquant peut immédiatement effectuer un jet de compétence pour infliger des dommages au défenseur.

Modificateurs de Défense

Équipement :

- Parer avec une vibrolame, le malus est de **-1** ;
- Parer à mains nues une attaque armée vaut **-3** moins le malus d'*Encombrement*.

Situation du défenseur :

- Une mauvaise assise vaut un malus de **-1** ;
- Une distraction vaut **-1** ;
- Sonné vaut **-4**.

Visibilité :

- Ne peut pas voir l'attaquant vaut un malus de **-4** ;
- La défense se faisant uniquement à l'ouïe vaut **-2**.

Dommages

Une fois la cible touchée, il convient de calculer les dommages infligés à celle-ci. Généralement, les armes de mêlée et de lancer archaïques ont un code-dé de dommages auquel on ajoute un bonus lié au code de **VIG** du personnage (voir la table ci-après), les armes de tir bénéficiant uniquement de leur propre code-dé. Avant

d'infliger des dommages, il convient de soustraire le code de protection de l'armure (PC, PE, PL), l'excédent étant directement infligé aux **Points de Vie** (PdV).

FACTEUR DE FORCE			
VIGueur	Facteur de Force	VIGueur	Facteur de Force
1	1D-5	10	1D
2	1D-5	11	1D+1
3	1D-4	12	1D+2
4	1D-4	13	2D
5	1D-3	14	2D+1
6	1D-3	15	2D+2
7	1D-2	16	3D
8	1D-2	17	3D+1
9	1D-1	18	3D+2

Jet de dommages

Les dommages d'une arme sont généralement exprimés par un code-dé : **2D+2**, le chiffre derrière le nombre de dés indiquant une valeur à ôter ou à ajouter au score des dés lancés. Les dommages s'élèvent toujours au minimum à **1**, et ce, même si le résultat est de **0** ou moins.

Protection aux dommages

Il s'agit de la capacité de résistance d'une tenue spéciale. Le code de la *Protection* se déduit des dommages (voir le chapitre **Équipement**).

Si les dommages d'une attaque sont égaux à 6 et que l'armure à une Protection de 4, alors 2 points de dommages sont uniquement infligés à la cible.

Localisation des dommages

Une fois la cible touchée et avant d'infliger les dommages, il peut être intéressant d'appliquer une localisation de ces derniers.

Pour se faire, il suffit de lancer 3D et de consulter la table ci-après. Un membre reste handicapé jusqu'à la fin du combat, cela sous-entend que l'on ne peut plus l'utiliser. À la fin du combat, un jet de **VIG** est effectué pour les membres handicapés. Si le jet est réussi, le membre se rétablira normalement, en cas contraire, le membre est perdu ou nécessite une opération chirurgicale, voire une prothèse cybernétique afin de pouvoir à nouveau fonctionner. Le MJ reste seul décideur en la matière.

LOCALISATION DES DOMMAGES			
Dés	Localisation	Malus de Toucher	Effets
5 ou -	Tête	-5	La victime est <i>sonnée</i> si les dommages sont supérieurs à VIG/3 ; <i>Assommée</i> si supérieurs à VIG/2 . il y a amputation pour des dommages supérieurs à VIG avec un Sabroplasma (mort instantanée).
6 ou 7	Bras	-4	Des dommages supérieurs à VIG/2 handicapent le bras (amputation avec un Sabroplasma).
8	Main	-10	Des dommages supérieurs à VIG/3 handicapent la main (amputation avec un Sabroplasma).
9 à 14	Tronc	0	Des dommages supérieurs à VIG touchent des organes vitaux et occasionnent une blessure mortelle (mort instantanée avec un Sabroplasma).
14 ou 15	Jambe	-2	Des dommages supérieurs à VIG/2 handicapent la jambe (amputation avec un Sabroplasma).
16 ou 17	Pied	-4	Des dommages supérieurs à VIG/3 handicapent le pied (amputation avec un Sabroplasma).
18	Arme	FdT	Des dommages supérieurs au code-dé de l'arme détruisent cette dernière. Sinon, l'arme tombe simplement par-terre. Une arme ne dispose d'aucune protection. En cas de destruction de son arme (autre qu'archaïque), le personnage doit effectuer un jet de REF . Sur un <i>échec</i> , il subit le code-dé de dommages de son arme.

Blessures

Les **Points de Vie** (PdV) représentent l'état d'un personnage. Si ceux-ci sont réduits à **0** ou moins, la victime tombe dans l'inconscience.

Seuil de dommages

La table ci-dessous présente des seuils clés concernant la gestion de la perte de **PdV**.

SEUIL DE DOMMAGES	
Dommages	Effets
1/3 ou moins des PdV initiaux	Les codes de DEP et de REF sont réduits de moitié.
PdV réduits à 0 ou -	Blessure majeure. Le personnage risque l'inconscience. Effectuer un jet de VIG avec un malus de -1 pour chaque point en dessous de 0 . Le jet doit être effectué à chaque round où le personnage entreprend autre chose que la manœuvre <i>Ne rien faire</i> . En cas d' <i>échec</i> , le personnage sombre dans l'inconscience. En cas de <i>réussite</i> , le personnage peut agir normalement.
PdV en dessous de 0	Blessure mortelle. En plus des effets ci-dessus, le personnage doit effectuer un jet de VIG contre la mort. Si le jet est raté de seulement 1 ou 2 , la victime est mourante mais pas encore décédée. En cas de <i>réussite</i> , le personnage peut agir comme spécifié ci-dessus. Ce type de jet doit être effectué à chaque fois que ce montant est atteint. Ainsi, pour une victime disposant de 11 PdV , ce jet sera à effectuer à -11, -22, -33...
5×PdV en dessous de 0	Le personnage meurt immédiatement. Personne ne peut survivre à ce type de dommages.
10×PdV en dessous de 0	En plus d'être mort, le corps du personnage est totalement détruit.

Contre-coup des dommages

Après avoir subi des points de dommages, le personnage souffre d'un malus équivalent aux **PdV** perdus à sa **DEX** et à son **INT**, dans la limite de **-4**, sur le round sui-

vant seulement. Le contre-coup ne touche que les compétences dépendant de la **DEX** et de l'**INT**, pas les défenses actives.

Blessure majeure

Lorsqu'un personnage subit, en un seul coup, plus de la moitié de ses **PdV**, c'est une *blessure majeure*.

Une *blessure majeure* requiert un jet de **VIG** afin d'éviter l'état sonné ou l'inconscience.

« Sonné » ou « Assommé »

Suite à une *blessure majeure*, le personnage se doit d'effectuer un jet de **VIG** (sans malus lié au contre-coup).

Sur un *échec*, le blessé est sonné : il titube, voire tombe au sol et lâche ce qu'il tenait en main. À la fin du tour, le personnage peut tenter le jet de **VIG** pour revenir à lui. En cas d'échec, il perdure dans son état et ce jusqu'au tour suivant où il pourra tenter le jet. Le personnage peut se défendre à **-4**. Sur une *marge d'échec* de plus de **5** ou un *échec critique*, le blessé est assommé, il s'effondre au sol... Le combat est fini pour lui.

Blessure mortelle

Si un personnage grièvement blessé rate son jet de **VIG** contre la mort (voir la table **Seuil des dommages**) de **1** ou **2**, le personnage ne meurt pas mais subit une *blessure mortelle*. C'est une blessure si grave qu'elle risque de causer la mort du blessé, même après que le personnage ait arrêté de saigner.

Un personnage subissant ce type de blessure est considéré comme handicapé. Il peut être ou non éveillé (au choix du MJ). En cas de récurrence de blessure, le personnage doit refaire automatiquement un jet de **VIG** contre la mort. Cette fois-ci, un *échec* sera synonyme de mort instantanée.

Lors d'une *blessure mortelle*, un jet de **VIG** doit être établi toutes les 30 minutes pour éviter la mort. En cas de *réussite critique*, le personnage survit miraculeusement, mais il reste handicapé tout en échappant aux règles de la *blessure mortelle*.

Un blessé peut récupérer de ce type de blessure par des soins médicaux appropriés (Biopak). Après avoir regagné les **PdV** initiaux, le personnage doit effectuer un jet de **VIG** et réussir ou perdre un point permanent dans cette caractéristique. Sur un *échec critique* en sus de la perte de point, le MJ peut généreusement attribuer gratuitement un défaut physique approprié.

Récupération

Il s'agit de la suite au cas de figure où un personnage se retrouve assommé. Dans cette situation, le personnage assommé peut récupérer des manières suivantes :

- S'il reste au personnage plus de **1 PdV**, il récupérera au bout de 15 minutes.
- À **0 ou moins de PdV**, l'inconscient fait un jet de **VIG** sur toutes les heures afin de revenir à lui.
- À moins de ses **PdV** et plus, le personnage (comateux) effectue un jet de **VIG** toutes les 12 heures afin de revenir à lui. En cas de réussite, un **PdV** est regagné et le personnage sort de son inconscience. Si le personnage n'est pas secouru, il effectue ce jet toutes les 12 heures jusqu'à un échec synonyme de mort.

Guérison naturelle

À la fin de chaque journée de repos, le convalescent effectue un jet de **VIG**. En cas de *réussite*, il est sur la voie de la guérison et regagne **1 PdV**. Le MJ est libre d'allouer un bonus / malus à ce jet en fonction du contexte plus ou moins bon.

Premiers soins

Cela s'effectue grâce à la compétence **Bioénergie**, avec une trousse à secours appelée « Biopak ». Le code de **Bioénergie (INT-5)** dans la colonne code : table ci-après) influe sensiblement sur les **PdV** retrouvés (1 min.).

En cas de réussite critique, le personnage soigné gagne automatiquement le maximum des **PdV** autorisés dans la même table.

En cas d'échec critique, le malencontreux soigné perd à nouveau **2 PdV**.

PREMIERS SOINS		
Code	Durée des soins	PdV retrouvés
6 ou -	30 min	1D-4
7 à 9	30 min	1D-3
10 – 11	30 min	1D-2
12 à 15	20 min	1D-1
16 à 20	20 min	1D
21 à 29	10 min	1D+1
30 et +	10 min	1D+2

Guérison par Biophotoniseur

Le Biophotoniseur est un caisson médical dont l'intérieur est recouvert d'une multitude de canons à photons qui régénèrent les cellules bioénergétiques.

Cependant, ce genre d'appareil – aussi sophistiqué soit-il – ne fait pas de miracles : un membre amputé ne repoussera jamais dans un Biophotoniseur ! Pour cela il faudra avoir recours à l'adjonction d'une prothèse cybernétique.

Un personnage placé dans un Biophotoniseur guérira toujours, c'est une question de temps. Quel que soit le type de blessure, le patient retrouve **1 PdV** par heure, mais peut rester dans le coma si c'était son état d'entrée dans le Biophotoniseur.

C'est seulement à la fin du séjour, que le blessé est totalement guéri et sort éventuellement du coma.

Bien entendu, il est inutile de placer un personnage mortellement blessé dans un Biophotoniseur avec **-5×PdV** : on ne ressuscite pas les morts avec ce type de technologie !

Fatigue

La perte de **Points de Fatigue (PdF)** est cumulative et se répercute comme dans la table ci-après.

SEUIL DE FATIGUE	
Fatigue	Effets
1/3 ou moins des PdF initiaux	État de fatigue. Les codes de Déplacement et Réflexe sont divisés par deux, cela influant sur les défenses et sur la VIG (mais pas sur les PdV).
PdF réduits à 0 ou moins	Proche de l'inanition. Toute perte de PdF entraîne une perte de PdV. un jet de Volonté est nécessaire pour entreprendre quoi que ce soit. en cas d'échec, le personnage s'évanouit.
PdF en dessous de 0	Le personnage s'effondre automatiquement. il s'éveillera lorsqu'il aura retrouvé un niveau positif de PdV.

Perte de PdF

Voici une liste des cas les plus courants de perte de fatigue :

Combat

Au-delà de 10 rounds de combat, il en coûtera **1 PdF + le niveau d'Encombrement**.

Sous-alimentation

Pour chaque repas manqué (sur une base d'un par jour), le missionnaire impérial perd **1 PdF**.

Déshydratation

Au bout de 8 heures de non-hydratation, le personnage perd **1 PdF**. Une fois les **PdF** à **0**, on entame les **PdV** au même rythme.

Manque de sommeil

Après 16 heures d'activité, un personnage doit avoir **6 à 8** heures de sommeil. Par tranche supplémentaire de 4 heures éveillées, **1 PdF** sera perdu.

Lorsque la moitié des **PdF** est atteinte, un jet de **Volonté** est nécessaire afin de rester éveillé durant les deux prochaines heures.

Récupération des PdF

Par tranche de 10 minutes de repos, **1 PdF** est récupéré. Le MJ peut gracieusement ajouter **1 point** en cas de bon repas ou de complément énergétique. Pour la récupération à cause de manque de sommeil, le personnage devra dormir 8 heures consécutives. Auquel cas, la récupération se fera à raison d'un **PdF** par heure de sommeil.

Autres dangers de la vie

Outre les combats, voici quelques autres dangers inhérents à la vie d'un missionnaire impérial.

Climat

En fonction des conditions climatiques et de l'équipement du personnage (table ci-après), un jet de **VIG** doit être effectué toutes les 15 ou 30 minutes à partir de -20° ou de $+50^{\circ}$. Un jet raté entraîne une perte de **1 PdF**. Une fois à **0 PdF**, les retranchements de points se feront sur les **PdV**.

INFLUENCE DU CLIMAT

Vêtements portés	Modificateur
Vêtements humides ou nu	-10
Vêtements standards sans protection	-5
Vêtement appropriés	0
Tenue spéciale	Pas de jet
Pour chaque seuil au-dessous de -20° ou au-dessus de 50°	-5

Collision

Pour déterminer les dommages liés à une collision (nombre de dés à lancer), effectuer le calcul suivant :

[PdV (PdS pour un vaisseau) × vitesse] / 100. La vitesse s'obtient en prenant le nombre de mètres parcourus en 1 seconde (round) ou le code de **DEP** du personnage (voir la table **Taille, Vitesse et Portée**). Si le résultat fait moins de **1D**, considérer que les dommages sont de **1D-2**.

Un personnage dont le DEP est de 6 et possédant 10 PdV subira 0.6 [(10 x 6) / 100], soit 1d-2.

Un véhicule possédant 60 PdS et se déplaçant à 72 km/h (20 m/s) fera 12D de dommages.

Si le véhicule entre en collision avec un objet statique et beaucoup plus lourd (comme un véhicule entrant en collision avec un mur), alors les dommages sont appliqués à lui-même.

Chute

Lorsqu'un missionnaire impérial chute, lancer les dés de dommages comme suit :

- 1 ou 2 mètres : **1D-4** par mètre ;
- 3 ou 4 mètres : **1D-3** par mètre ;

- 5 mètres ou + : **1D-2** par mètre.

Un jet en **Athlétisme** peut diminuer les dommages de **-5**.

Maladie

Quatre facteurs caractérisent une maladie dans le jeu **LTM**.

Jet de résistance

Un jet de **VIG** pour ne pas attraper la maladie. Un malus en fonction de la virulence peut être appliqué, celui-ci s'échelonne de **-1** à **-6**. Sur un jet réussi, le personnage n'attrape pas la maladie. En cas d'échec, il l'attrape et peut tenter de s'en défaire à la fin de chaque cycle.

Période d'incubation

C'est la période entre le moment où la maladie est contractée et où les effets se déclenchent réellement.

Effets

Il s'agit des effets néfastes en termes de jeu, cela peut aller de **1D** à beaucoup plus. La qualité **Immunité** prévient de ce type de dommages. Ces effets pathologiques ne sont récupérés que lorsqu'un jet de **VIG** est réussi en début d'un nouveau cycle.

Cycle

Période au bout de laquelle le personnage peut effectuer un jet de **VIG** pour guérir. Certaines maladies peuvent faire subir des dommages supplémentaires par cycle passé.

Poison

Il présente la même logique que pour la maladie.

Jet de résistance

S'effectue sous la **VIG** pour ne pas souffrir des effets néfastes, un modificateur de **+2** à **-8** peut s'appliquer. La moyenne d'un poison efficace est de **-4**.

Période de latence

Durée entre le moment où l'organisme assimile le poison et où ses effets néfastes se font ressentir. Cela peut être très rapide (quelques secondes) comme plus long (quelques heures).

Effets

Les effets les plus communs sont une réduction des **PdV** entre **1 point et 1D** de dommages, voire plus. La qualité Immunité protège de ce type de dommages. Si la victime survit, les effets se soignent normalement.

Suffocation

Sans oxygène (ou trioxyn, l'équivalent pour l'univers de **LTM**) pendant 1 round, la perte de **1 PdF** intervient. En cas de début de noyade, un jet en **Athlétisme** peut être nécessaire toutes les 5 secondes pour ne pas perdre à nouveau **1 PdF**. Arrivé à **0 PdF**, le personnage fait un jet de **Volonté** toutes les secondes afin de ne pas s'évanouir. En outre, il commence à perdre **1 PdV** par seconde, et ce, jusqu'à sa mort à moins qu'il ait pu se ré-oxygéner. Auquel cas, les **PdF** se retrouvent à leur code initial. En cas de réanimation après un manque de trioxyn pendant plus de 5 minutes (2 dans une eau très froide), un jet de **VIG** est nécessaire afin d'éviter la perte définitive d'un point en **INT**.

Combat entre vaisseaux

Qu'ils soient spatiaux, aériens ou terrestres, les combats de vaisseaux suivent sensiblement les mêmes règles que ceux entre personnages. Seule l'échelle des dommages et de la résistance diffèrent. Il est traité dans ce chapitre des combats spatiaux, terrestres et aériens. Tout comme pour le combat au corps à corps, c'est le **Déplacement** (DEP) qui donne l'ordre d'initiative des intervenants et le **Réflexe** (REF) qui détermine le nombre de manœuvres disponibles aux pilotes et autres intervenants divers.

Dans **ITM**, un vaisseau est le terme générique pour désigner les véhicules (terrestres et aériens) et les astronefs (véhicules spatiaux).

Combat spatial

Ce type de combat concerne donc les astronefs.

Afin de simplifier au maximum les règles des combats spatiaux, il convient d'intégrer deux données particulières.

Vitesse

Celle-ci, n'est pas exprimée en km/h, ni en Mach, mais en unités abstraites que sont : *Stationnaire*, *Lent*, *Croisière*, *Attaque*, *Luminique*.

Stationnaire

C'est, comme son nom l'indique, un état d'immobilité totale (ou quasi-totale dans la mesure où l'astronef peut dériver dans l'espace).

Lente

Correspond à la vitesse atteinte par la plupart des transporteurs de gros tonnage ou disposant d'un système de propulsion de très mauvaise qualité.

Croisière

C'est la vitesse relativement commune parmi les gros vaisseaux, comme les avisos, les croiseurs, les destroyers.

Attaque

Correspond à la vitesse communément trouvée parmi les chasseurs spatiaux, les escorteurs ou les navettes. Cette vitesse spatiale constitue la vitesse maximale autorisée lors d'un combat. Au-delà, c'est la fuite.

Luminique

N'indique pas la vitesse de la lumière, mais la capacité de déplacement la plus rapide dans ce système de jeu. On devrait plutôt dire : *Subluminique*. La plupart des astronefs possèdent cette vitesse de déplacement (0,1 à 0,9 Célérité). Cependant, cette vitesse ne peut être utilisée en combat, mais seulement pour fuir.

Accélération

Normalement, un astronef en accélération augmente sa vitesse d'un niveau par tour jusqu'à sa vitesse maximale. Même chose pour la décélération. Ainsi, il faudra 4 rounds à un chasseur stellaire pour passer de l'état *Stationnaire* à celui de *Luminique*. Il existe une Manœuvre qui peut changer cet état. Outre le fait de savoir quel astronef est rapide ou non, la vitesse va directement influencer sur les **Portées de combat**.

Portée spatiale

Tout comme la vitesse n'est pas exprimée en km/h, les portées de tir des astronefs de combat n'apparaissent pas en mètres, mais en **Portées** que sont : *Bout portant, Courte, Moyenne et Longue*.

Bout portant

Correspond à une distance particulièrement rapprochée, surtout pour un combat spatial. Il s'agit de la portée la plus commune dans le cadre du combat entre chasseurs stellaires qui combattent « à vue ». Cette portée est souvent inférieure à un kilomètre ; se rapprocher encore au-delà du *Bout Portant* impliquerait une collision.

Courte

Correspondrait dans l'absolu à une distance de plusieurs kilomètres. En termes de combat spatial, elle reste une distance relativement rapprochée et est surtout utilisée par les escorteurs.

Moyenne

La plupart des chasseurs et des escorteurs ne disposent pas d'une telle portée qui se retrouve le plus souvent auprès de bâtiments plus lourds, du type Aviso, voire Croiseur.

Longue

Portée très lointaine qui se trouve qu'auprès des gros bâtiments de guerre comme les croiseurs interstellaires et les destroyers.

Facteur vitesse / portée

Plus un astronef est rapide par rapport à sa cible, et plus vite il se rapprochera de cette dernière.

Ainsi, la table ci-après donne le nombre de **Portées** que gagne ou perd un astronef (Attaquant) sur sa cible en un round.

		NOMBRE DE PORTÉES PAR ROUND				
		VITESSE DE LA CIBLE				
		Stationnaire	Lente	Croisière	Attaque	Luminique
VITESSE DE L'ATTAQUANT	Stationnaire	0	-1	-2	-3	-4
	Lente	+1	0	-1	-2	-3
	Croisière	+2	+1	0	-1	-2
	Attaque	+3	+2	+1	0	-1
	Luminique	+4	+3	+2	+1	0

Un escorteur se rapproche d'une station orbitale. L'escorteur se déplace en Attaque et la station est Stationnaire. Lorsque l'on compare la vitesse de l'escorteur à celui de la station on obtient un +3, ce qui signifie qu'en un round de combat, l'escorteur passera de la Portée Longue à Bout portant.

Un chasseur stellaire poursuit ce même escorteur. Le chasseur se déplace en Luminique, et l'escorteur toujours en Attaque. Lorsque l'on compare la vitesse du chasseur Attaquant à celle de l'escorteur, on obtient un +1. Chaque round, le chasseur gagne une Portée sur sa cible. Ainsi, au premier tour, il passera de Longue à Moyenne. Au second round de Moyenne à Courte etc...

L'escorteur décide de pourchasser à son tour ce même chasseur stellaire qui est en fuite. Il reste en Attaque contre sa cible qui est toujours en Luminique. la table en haut de page indique cette fois un code négatif (-1), ce qui signifie qu'à chaque round, le chasseur augmente d'une Portée la distance qui le sépare de son poursuivant (de Bout Portant à Courte au premier tour, puis de Courte à Moyenne au second round, etc...).

Quel que soit la **Portée**, on ne peut engager un combat spatial si l'un des astronefs est en vitesse *Luminique*.

Malus de tir liés à la portée

Plus la cible est lointaine, et plus celle-ci est difficile à toucher. À noter qu'après avoir soustrait le malus lié à la portée (table ci-dessous), il convient d'ajouter le **Facteur de Taille** (souvent assez avantageux) pour obtenir le score définitif.

MALUS DE PORTÉE	
Portée	Malus
Bout portant	0
Courte	-5
moyenne	-10
Longue	-20

Détection et localisation

Qu'elle soit à portée de vue ou de senseur, un jet de **Perception -5** ou en **Opération Sensorielle** est nécessaire afin de localiser la cible. À ce jet, il conviendra d'ajouter le **Facteur de Taille** (FdT).

Manœuvres spatiales

Tout comme le corps à corps, un pilote peut entreprendre un certain nombre de Manœuvres en fonction du code **REF** qu'il possède.

Accélération

Permet d'augmenter la rapidité de l'astronef. Chaque round où cette manœuvre est utilisée, la vitesse de l'astronef croît (de *Stationnaire* vers *Lente*, puis de *Lente* à *Croisière...*), et ce, jusqu'à son maximum (ou moins si tel est le désir du pilote). Cette Manœuvre est très utile pour prendre en chasse une cible. Par contre, une fois celle-ci atteinte, il faudra prendre le soin de décélérer (sous peine de dépasser ou percuter la cible). Aucun jet n'est nécessaire pour parvenir à effectuer cette manœuvre.

Décélération

L'inverse d'*Accélération* qui permet à l'astronef de baisser sa vitesse en passant au niveau inférieur, et ce, jusqu'à ce que celui-ci s'arrête. Aucun jet n'est nécessaire pour parvenir à effectuer cette manœuvre.

Surpuissance

Permet de croître ou décroître non pas d'un niveau de vitesse, mais de deux. Un jet en **Pilotage** est nécessaire pour y parvenir. En cas d'*échec*, l'astronef stagne à sa vitesse initiale. En cas de *réussite*, le vaisseau augmente ou baisse sa vitesse non pas de 1 mais de **2 niveaux**.

Cette manœuvre n'est possible qu'une fois par round et par astronef. En cas d'*échec critique*, des suites très fâcheuses peuvent arriver (le cyclotron se coupe, par exemple).

Le pilote d'un chasseur stellaire se prépare à l'attaque, et use de cette manœuvre pour accélérer rapidement. Avec un jet réussi, il passera de Stationnaire à Croisière au lieu d'être à Lente. En cas d'échec, le vaisseau ne passera que d'un niveau sa vitesse (ici Lente). Sur un échec critique, le chasseur restera en vitesse Stationnaire.

Position d'Attaque

Il s'agit d'une tentative d'optimisation qu'adopte un pilote par rapport à sa cible. Pour réussir, les deux astronefs doivent être de la même catégorie (chasseur, escorteur, aviso, etc.), à *Bout portant* ou *Courte portée* et avec un jet en opposition de **Pilotage** entrepris par l'initiateur de la Manœuvre. En cas de réussite, le pilote s'est positionné avantageusement par rapport à sa cible qui ne peut que *Esquiver*, et gagne la **PRECision** de son arme principale. La cible ayant échoué son *Esquive*, est prisonnière de cette manœuvre pendant au moins deux rounds.

Évasion

Il s'agit d'une manœuvre visant à rompre les avantages d'une *Position d'Attaque* adoptée par des ennemis. Le pilote doit réussir un jet en **Pilotage** en opposition contre son ou son (ses) adversaire(s). En cas de *réussite*, le pilote rompt la position

d'attaque que ses ennemis avaient adoptée. En cas *d'échec*, la position est maintenue.

Attaque

Manœuvre classique où le pilote use de ses armes pour toucher sa cible. Pour y parvenir, un jet de **Pilotage** doit être réussi. Cette manœuvre peut aussi être adoptée par un Artilleur, ou un Officier tactique n'occupant pas forcément le poste de pilotage (dans ce cas, le jet se fera sous la compétence **Arme de tir**). À noter, qu'à ce jet d'attaque doit être ajouté le Facteur de Taille de la cible et doit être soustrait le malus de portée.

Attaque Totale

Comme précédemment, mais annule toute possibilité de défense. Lors d'une *Attaque Totale*, le pilote doit opter parmi l'une des deux options suivantes :

- Apporter un bonus de **+2** sur l'attaque d'une cible ;
- Permettre de doubler son attaque sur une cible.

Esquive

C'est l'action d'éviter une attaque ou un objet céleste. Pour y parvenir, un jet en [(**Pilotage /2**) +/- la **MANiabilité** de l'astronef] doit être réussi. En cas d'échec, l'astronef est touché et subit des dommages. À noter qu'un Point de fatigue peut être dépensé pour ne pas diviser par deux le code de Pilotage. Ceci dure pendant tout le round.

Défense Totale

C'est l'inverse de l'*Attaque Totale* où le défenseur décide de ne pas attaquer pour optimiser ses chances de ne pas être touché. Le pilote augmente alors sa défense de **+2**, soit son *Esquive*.

Fuite Hyper-spatiale

C'est le recours le plus judicieux mais désespéré lorsqu'une bataille ou une poursuite spatiale tourne au vinaigre. Cette manœuvre n'est cependant pas disponible pour les chasseurs.

Deux choses sont primordiales pour y parvenir.

Dans un premier temps, il faut concéder au Navocomputeur le temps nécessaire pour le saut. Plus l'astronef sera petit, et plus ce délai sera court. Une fois le laps de temps écoulé, un jet de **Navigation** doit être réussi. En cas *d'échec*, toute l'opération est à reprendre depuis le début. Le temps en round est de **1D** pour les escorteurs, **2D** pour les navettes et avisos et **4D** pour les croiseurs et destroyers.

Opération Sensorielle

Il s'agit ici de toutes les actions visant à user d'un appareillage d'astronef de type : senseur, intercoms... Un jet sous **Opération Sensorielle** pour obtenir les bonnes informations est nécessaire.

Réparations

Permet d'entamer une réparation grâce à la compétence du même nom afin de pallier une déficience (rupture des cyclotrons, dépressurisation d'un compartiment etc...).

Action Gratuite

Parler (mais sans l'utilisation d'une compétence, auquel cas il s'agirait de la manœuvre Concentration), insulter son ennemi ou s'arracher les cheveux de stress sont des exemples d'actions dites gratuites et ne compte pas pour des manœuvres.

Jet de dommages

Si une attaque est réussie et les tentatives de défense avortées, alors il est devenu temps d'occasionner des dommages à la cible. Le principe reste toujours le même. Ainsi, des dés de dommages (code-dés) sont lancés et additionnés : de ce chiffre est soustrait le **Blindage** (BD) de l'astronef ciblé. La différence représente les points

de dommages infligés aux **Points De Structure** (PdS) de l'engin, comme les **PdV** d'un personnage.

Lorsque la moitié des **PdS** est atteinte, alors il incombe d'effectuer un jet de **3D** dans la table ci-dessous. À noter que tous les dommages infligés en dessous de ce seuil, impliquent un jet dans cette même table.

DOMMAGES SUR LES ASTRONEFS	
Dés	Système endommagé
3 – 6	Stabilisateurs : -2 aux jets de <i>Pilotage</i> et à la MAN.
5 – 6	Boucliers : le Blindage est limité à la moitié de son niveau, et ce, jusqu'à réparation.
7 – 8	Senseurs : les jets d'opération sensorielle se font à -4.
9 – 10	Computeur : les jets de navigation et d'opération sensorielle se font à -2.
11 – 12	Cyclotron : la vitesse maximale est réduite d'un niveau.
13	Système d'arme : à déterminer au hasard par le MJ.
14	Hyper-propulsion : la durée du saut en hyperspace est triplé.
15	Computeur HS : saut Hyper-spatial impossible et les attaques subissent un malus permanent de -2.
16	Cyclotron HS : l'astronef ne peut plus avancer (<i>Stationnaire</i>).
17	Boucliers HS : l'astronef n'a pas plus de Blindage . Les dommages affectent directement les PdS.
18	Système d'arme HS : l'astronef ne peut plus attaquer.

Pour savoir si ces dommages sont définitifs ou non, il conviendra à la fin du combat, et dans la mesure où le vaisseau est encore entier, d'effectuer un jet de dés sous le code de **Structure** (ST). Celle-ci représente l'équivalent de la **VIG** mais pour un vaisseau, ou un objet quelconque. En cas d'échec du jet, les dommages sont permanents et nécessiteront des réparations dans un Relais technique. En cas de réussite, un simple jet en **Réparation** suffira pour ramener le système déficient à l'état de marche.

Échelle de dommages

En consultant la table des astronefs dans le chapitre **Vaisseaux**, on constate peu de différence de **Blindage** (BD) et de **PdS** entre un aviso et un destroyer, alors que leurs tailles sont totalement différentes. Ainsi, pour le calcul des dommages, les astronefs ont été classés en trois classes de tonnage, suivant leur **FdT** :

- **FdT inférieure à +10**. Faible tonnage (chasseurs, escorteurs, navettes) ;
- **FdT de +10 à +14**. Moyen tonnage (cargos, avisos) ;
- **FdT supérieure à +14**. Fort tonnage (croiseurs, destroyers).

Ainsi, chaque astronef de même classe de tonnage peuvent s'attaquer en utilisant les codes-dés de leurs armes principales. Par contre, un astronef s'attaquant à un autre d'une classe de tonnage supérieure, doit diviser les dommages de son arme principale par **10**. On considère cependant, pour une meilleure crédibilité, que des astronefs séparés de deux classes de tonnages ne peuvent s'affronter (hors missiles).

Dans le même concept, si un bâtiment de guerre attaque un astronef de la classe de tonnage inférieure, les dommages de son arme principale seront multipliés par **10**. De même, ce même bâtiment ne peut pas attaquer un autre astronef de deux classes de tonnages inférieures.

Un chasseur TD-25 peut attaquer un escorteur XC-5 en lui infligeant un maximum de 90 points de dommages par tir, mais ne peut s'attaquer à un croiseur de classe Destruktor. Par contre, le TD-25 peut attaquer un aviso CTC-300 en ne lui infligeant cependant que 9 points de dommages au maximum par tir. Or le BD de l'avisos est de 66.

Suivant le même concept, le croiseur de classe Destruktor peut attaquer un croiseur de classe Nautilator en lui infligeant un maximum de 192 points de dommages par tir, mais ne peut attaquer le chasseur TD-25. De même, ce croiseur peut attaquer un aviso UTS-700 en lui infligeant cette fois jusqu'à 1920 points de dommages en un tir.

Ce concept de combat spatial ne s'applique que sur les armes principales (canons lasers, Turbolasers, Megalasers). Les missiles infligent aussi bien des dommages

sur le **BD** que sur les **PdS**. En défense contre les astronefs de faible tonnage, les tourelles des croiseurs sont tout aussi efficaces, sans aucun modificateur.

Réparation

Pour réparer un astronef endommagé, il convient de disposer d'un Relais technique (terrestre ou orbital), ou de l'outillage et des pièces détachées adéquates. Une réparation de fortune devrait entraîner un malus de **-5** sur les jets de **Réparation**, et de **-10** si la compétence **Astronautique** n'est pas acquise.

La durée de la réparation ainsi que les coûts sont en général considérés dans des conditions optimales (Relais technique + main d'œuvre compétente + outillage + pièces de rechange). Le MJ est libre de ralentir la progression des réparations si toutes ces conditions ne sont pas réunies.

Ainsi, on autorise une récupération équivalente à 10 % des **PdS** initiaux par jour de réparation. Le coût doit représenter 10 % du coût total de l'astronef (au prix acheté, évidemment). Quant au nombre de techniciens, il devrait aller de 1 à 5 pour un chasseur stellaire ou un escorteur, une dizaine pour une navette, jusqu'à une centaine de personnes pour un croiseur ou un destroyer (en relais orbital seulement).

Dans ce livre, le prix des astronefs n'a pas été indiqué (voir le chapitre **Vaisseaux**) par souci de clarté dans les tables. Aussi, de façon approximative, on peut estimer le prix d'un astronef en multipliant par **10** le prix d'un véhicule à répulseurs avec une **FdT** équivalente.

Dommages particuliers

Certaines armes disposent de capacités particulières. Il en est ainsi des armes à ions qui désactivent les systèmes des astronefs, et des rayons tracteurs qui les capturent, ou les tractent simplement.

Canon à ions

Un astronef ayant subi le feu de ce type d'arme se doit de réussir un jet de **Structure** ou être totalement inopérant jusqu'à ce qu'un jet de **Réparation** soit effectué.

La ionisation est possible que sur un astronef de la même catégorie de taille ou bien d'un niveau inférieur. Ainsi, une navette spatiale dotée d'une arme à ions pourra paralyser une autre navette mais pas un aviso. Par contre, un aviso peut ioniser un autre aviso ainsi qu'une navette...

L'astronef ionisé dérive dans l'espace et ne peut plus rien faire.

Magnétolaser

Lorsqu'un rayon tracteur ou Magnétolaser frappe un astronef, celui-ci doit effectuer un jet en opposition de Puissance (voir la table ci-dessous).

PUISSANCE DE FEU	
Astronef	PUI
Chasseur – escorteur	10
Navette	12
Aviso	14
Croiseur	16
Destroyer	18

Si la cible gagne son jet de *Puissance*, alors elle échappe au rayon tracteur et peut agir librement. Si, au contraire, elle a raté son jet, alors le Magnétolaser peut la déplacer d'une portée dans la direction qui lui conviendra (en général à son propre bord). Le jet peut être retenté chaque round. La *Puissance* d'un Magnétolaser et d'un astronef tentant d'y échapper dépend de la taille de celui-ci (voir la table ci-dessus).

Ainsi, si un aviso use d'un Magnétolaser sur un chasseur, les Puissances respectives seront de 14 et 10.

À savoir que le Magnétocoupleur est aussi utilisé comme rayon de remorquage sur les navettes de secours chargées de récupérer les astronefs alliés à l'issue d'une bataille. Il n'y a donc pas de jet en *Opposition*, mais la *Puissance* de la navette doit être égale ou supérieure à celle de l'astronef remorqué.

Combat aérien

Par combat aérien on entend les combats entre véhicules aéroglesseurs ou à répulseurs. Tous les astronefs plus petits qu'un aviso peuvent se battre en atmosphère en utilisant le mode de combat spatial et avec le code de **MANiabilité** pour toutes leurs manœuvres).

Dans la logique du jeu **LTM**, on ne s'éloignera pas beaucoup du combat au corps à corps.

Comme pour le combat spatial, on part du principe que le véhicule est une extension du conducteur.

Manœuvres

Elles restent sensiblement les mêmes que pour le combat spatial, à par les deux manœuvres citées ci-après.

Accélération

À la différence du combat spatial, celle-ci est égale à son niveau d'accélération par tour (palier en m/s), et ce, jusqu'à ce qu'elle ait atteint son niveau de vitesse maximum.

Décélération

Un véhicule à répulseurs décroît sa vitesse de **5 m/s** par round. Un véhicule aéroglesseur décroît sa vitesse de **10 m/s** par round. Il est possible de décélérer plus mais en tentant un jet d'attribut dans la compétence appropriée (**Conduite** ou **Pilotage**).

Dommages

Une fois de plus, il s'agira de la même logique que pour le combat spatial.

Une fois la moitié des **PdS** atteint, effectuer pour chaque dommage supplémentaire un jet de **3D** et vérifier dans la table ci-après.

DOMMAGES SUR LES VÉHICULES	
Dés	Système endommagé
3 – 6	Stabilisateurs : -2 aux jets de Conduite (aéroglesseur) ou Pilotage (Celer) ainsi que pour la MAN.
5 – 6	Boucliers : le Blindage est limité à la moitié de son niveau, et ce, jusqu'à réparation.
7 – 8	Senseurs : les jets d'opération sensorielle se font à -4.
9 – 10	Computeur : les jets de navigation et d'opération sensorielle se font à -2.
11 – 12	Turbines : la vitesse maximale est réduite de deux niveaux.
13 – 14	Système d'arme : à déterminer au hasard par le MJ (refaire le jet pour un véhicule non armé).
15	Turbines HS : le véhicule n'avance plus.
16	Computeur HS : les armes automatiques (sans tireur) ne fonctionnent plus, les attaques subissent un malus permanent de -2.
17	Boucliers HS : l'astronef n'a pas plus de Blindage . Les dommages affectent directement les PdS .
18	Système d'arme HS : le véhicule ne peut plus attaquer.

Réparation

Cette compétence implique une équipe de techniciens (de 1 à 20 personnes, suivant la taille du véhicule), un relais technique, un outillage et des pièces détachées. Considérer un coût de réparation de 10 % du prix à l'achat du véhicule pour une récupération des **PdS** de 10 % des points totaux maximum par jour.

Psionic

Dans la protogalaxie Andromak, perdue au fin fond de l'univers, toute créature intelligente possède des facultés psychomagnétiques dès la naissance. Le cerveau d'un Andromon (habitant d'Andromak) baigne constamment dans une solution d'énergie pure, composant naturel du métabolisme biologique des êtres vivants dans cet endroit de l'univers.

Sollicité ainsi, le cerveau émet des ondes psychomagnétiques capables d'influer sur son environnement immédiat.

Mais le Psionic, résultante de la « canalisation » de cette énergie, reste une faculté spéciale que seuls les Humains savent maîtriser de façon innée. Leurs maîtres spirituels, les LLodas, restent, quant à eux, experts dans l'exercice de ce pouvoir paranormal.

Le Psionic est une énergie inhérente au corps de chaque créature qui ne peut la maîtriser et la contrôler que si elle a la foi en elle et en admet la réelle existence.

Après avoir canalisé et contrôlé son énergie psychomagnétique, un Prêtre peut ainsi agir sur la vie, l'esprit et la matière.

Il existe plusieurs formes de pratique et de disciplines qui sont liées au Psionic, mais la plus connue dans la galaxie est celle de l'Ordre du Millenium. Certains mondes très éloignés des routes impériales peuvent connaître la pratique du Psionic qui est plus assimilée à de la magie pour des cultures primitives ou des pouvoirs télépathiques pour les plus avancées. L'utilisation du Psionic dans **LTM** sera traitée sous trois angles : la **Voie Millénique** (VM), pratiqué communément par les Prêtres milléniques les Llodas ; les **Puissances Obscures** (PO) par les Prêtres de la Force Noire ; et enfin le **Psionic Neutre** (N), utilisé par tous les Prêtres et initiés.

Sensitivité au Psionic

Afin de pouvoir utiliser activement les compétences du Psionic, il faut prendre au préalable cette qualité. C'est un prérequis indispensable à l'utilisation du Psionic. Sauf cas extraordinaire, il ne peut être pris qu'à la création du personnage.

D'autre part, cette qualité, sous réserve d'un jet secret réussi en **PERception -5**, peut agir comme la qualité Sens du danger, UNE fois par heure de jeu.

Le MJ peut également accorder des visions prémonitoires au personnage, un jet secret de **PERception -5** étant encore nécessaire pour en tirer des éléments concrets (une *réussite de 5* correspondant à une bonne compréhension alors qu'un *échec de 5*, une mauvaise interprétation (le MJ peut raconter n'importe quoi).

Pouvoirs du Psionic

Un pouvoir de Psionic est en fait une compétence acquise utilisant une des facultés de l'énergie psychomagnétique d'un Prêtre.

Le code en Psionic (PSY) est un code prérequis, inscrit sur chaque fiche « archétype » (**Race** et **Spéciale**). Les compétences en Psionic ne disposent d'aucune aptitude par défaut et ont, au départ, le même code que celui du **PSY**. Ne pas disposer d'une compétence en Psionic, c'est ne pas pouvoir l'utiliser.

L'utilisation d'une compétence de **PSY** requiert souvent la dépense de **PdF**, ceux-ci variant en fonction du pouvoir utilisé.

Une réussite critique en pouvoir de PSY exempt le Prêtre de la dépense de PdF et garantit un superbe effet.

Un échec critique entraîne la dépense du double des PdF et il en découle un résultat inattendu, voire catastrophique.

L'utilisation d'une compétence de **PSY** (ou pouvoir) compte comme une Manœuvre en combat.

Le code maximum que peut atteindre une compétence de **PSY** est le double de ce code qui, quant à lui, dépend du niveau du Prêtre (voir les tables suivantes).

Utilisation du Psionic en défense

Tout personnage de **ITM** dispose d'un code **PSY**, excepté le Betadroid et les robots en général. Pour les personnages non-Prêtres, ce code sert uniquement pour la défense contre l'attaque d'un Prêtre, généralement en jet *d'Opposition*. C'est le Prêtre qui désigne le personnage (le MJ pour un PNJ) qui l'attaque. Le MJ fait donc un jet secret de **PSY**. Sur une *réussite*, l'attaque du Prêtre échoue. Le MJ peut faire un jet de **Perception** pour savoir si la victime s'est rendu compte de l'attaque.

En fait, la plupart des actions de Psionic se font en secret, sans pour autant en informer au préalable les victimes.

Apprentissage du Psionic

Une fois cette qualité acquise, il existe plusieurs cas de figure parmi lesquels le joueur devra choisir ce qui caractérise son personnage :

- Les talents du personnage ont été localisés très tôt par l'Ordre du Millenium (ODM), qui a intégré et formé l'élève (Prêtre Millénique).
- Les talents ont été détectés par des Prêtres obscurs qui ont éduqué l'élève (Prêtre Obscur).
- Le personnage sensitif au Psionic a grandi au sein d'une société primitive (Androgunes), et a développé des dons qu'il pense relever de la magie (Shaman).

Les compétences autorisées à la création ainsi que les qualités que peut prendre le pratiquant du Psionic, sont variables et se différencient au cas par cas, comme indiqué ci-après.

Voie Millénique

Dès l'âge de cinq années standards, une personne disposant d'aptitude au Psionic peut être intégrée au sein de l'École Millénique afin d'y devenir Prêtre ou Ingénieur.

La formation est très longue et difficile. Les moins talentueux occuperont des postes plus administratifs (Ingénieurs) tandis que l'élite fournira les Prêtres Milléniques, les défenseurs de la paix et les diplomates de l'Empire Millénique.

À l'époque troublante où commence la campagne **ITM**, l'École Millénique reste la meilleure enseigne de formation, et ce, même si elle a déjà perdu une partie de ses savoirs d'antan. Néanmoins, la formation d'un Prêtre sur la Voie Millénique est très académique et ne permet que très peu de « fantaisie ». Ainsi, les connaissances d'un Prêtre Millénique dépendent directement de son rang au sein de l'École Millénique.

La table ci-dessous montre les différentes qualités et le nombre de compétences que va acquérir un Prêtre Millénique durant sa carrière. Ainsi, la règle des *Qualités* ne s'applique pas pour un Prêtre car celui-ci peut en disposer de la même manière, mais en plus de celles acquises à l'école. On peut remarquer que le code **PSY** augmente en même temps que le rang du Prêtre pour atteindre son maximum de **18**, mais aussi au-delà (ceci ne concernant que des personnages exceptionnels qu'on ne peut rencontrer qu'en PNJ : l'Empereur, par exemple). Comme pour les compétences standards, les compétences en Psionic ne peuvent atteindre que le double du code **PSY**, qui lui, dépend du rang du Prêtre.

MAÎTRISE DE LA VOIE MILLÉNIQUE			
Rang	Qualité	Nb de compétences	PSY
Intitié (élève admis)	PdF+2	3	10
Disciple (avec mentor)	Sens du danger	6	12
Mentor (Prêtre confirmé)	Sens du devoir	9	14
Spirit (membre du sénat impérial)	Pacifisme	Tous les pouvoirs connus	18 et +

Puissances Obscures

Parler d'école dans le cadre des Prêtres obscurs est un bien grand mot. En fait, les serviteurs des Ténèbres suivent en théorie le précepte empirique d'un maître et d'un élève.

Tout comme un Prêtre Millénique, un Prêtre Obscur doit posséder la sensibilité au Psionique, mais la similitude s'arrête là. Un Prêtre Obscur est avant tout un disciple de l'ODM qui a basculé vers les **Puissances obscures des Ténèbres** (POT). Ainsi, il se retrouve naturellement un agent du Mal. Mais certains initiés se laisse influencer par des Prêtres Obscurs et ainsi deviennent leurs apprentis. À la différence des Prêtres Milléniques qui ne peuvent prendre qu'un seul Disciple par session, les Prêtres Obscurs peuvent prendre deux Disciples en tant que Maître et trois en tant qu'Avatar.

Les Puissances des Ténèbres donnent la longévité à ses serviteurs car on peut voir sur la table ci-dessous qu'un Prêtre Obscur au rang d'Avatar acquière **2 PdV**.

MAÎTRISE DES PUISSANCES OBSCURES			
Rang	Qualité	Nb de compétences	PSY
Intitié (élève admis)	PdF+2	3	10
Disciple (avec maître)	Résistance à la douleur	6	12
Maître (Prêtre confirmé)	Réflexes de combat	9	14
Avatar (Hillerr et Ortellia)	Sanguinaire, PdV+2	Tous les pouvoirs connus	18 et +

La discipline des **POT** repose sur une base spirituelle, mais est complétée par l'enseignement guerrier et magique des Prêtres obscurs.

Mais à moins de jouer un Prêtre obscur infiltré et de condamner le personnage à court terme, il est recommandé de garder ce rôle pour les PNJ.

Voie shamanique

On peut supposer que les peuples qui n'ont pas encore été colonisés par l'Empire Millénique au sein de la galaxie utilisent toujours leurs pouvoirs de Psionique comme de la magie.

Mais en ce qui concerne le jeu, un seul peuple est concerné par l'utilisation magique du Psionique les Androgunes. Cousins des Humains, les Androgunes sont cependant moins sensibles au Psionique et rares sont ceux qui deviennent Prêtres. Chez les Androgunes, cette « magie » est de type shamanique. Les Shamans androgunes utilisent surtout leurs pouvoirs pour prédire l'avenir, prévoir la météo et, jamais pour modifier leur environnement car ils sont très respectueux de la nature, ni pour l'attaque. En fait, quand un Androgunes sensible au Psionique, arrive à l'âge de se reproduire, il y renonce en se consacrant à la voie shamanique et en délaissant celle du Guerrier. Ainsi, tout en vieillissant normalement, l'apprenti va apprendre à contrôler ses pouvoirs auprès d'un Mentor durant de longues années. Puis, il reviendra au sein de son clan et en deviendra le Shaman.

Il est dit qu'un certain Shimodae aurait été influencé par les Puissances Obscures pour devenir Sorcier (Shaman Obscur) et aurait manipulé la magie noire des Ténèbres. Cette même légende dit qu'il aurait éduqué un jeune Prêtre qui allait devenir le redoutable prince Hiller, chef de la Force Noire... Mais ce n'est qu'une légende.

Pour ce qui de la voie shamanique, un Androgunes disciple du Psionique ne dispose que de trois rangs :

- **Disciple.** L'Androgunes acquiert **+2 PdF** et deux pouvoirs, avec un **PSY de 10**.
- **Padawan.** Le disciple acquiert quatre pouvoirs et un **PSY de 12**.
- **Shaman.** Le Shaman ne peut acquérir que la moitié des pouvoirs connus, avec un **PSY de 14**.

Tout le long de sa vie, le Shaman n'acquiert aucune *Qualité* (sauf celles choisies à la création du personnage). La voie shamanique ne permet que l'utilisation des pouvoirs « Neutres » (voir plus loin).

Ainsi, un personnage Androgunes peut choisir ce changement de statut, en accord avec le MJ.

Pouvoirs du Psionic

De l'attribut Psionic découle un ensemble de compétences appelées « pouvoirs ». Afin d'utiliser un pouvoir psionique, il faut l'avoir préalablement acquis. Au départ, chaque prêtre dispose d'un nombre de pouvoirs suivant son rang (consulter la table **Maîtrise de la voie millénique**).

Pour enclencher un pouvoir, une seconde de concentration est nécessaire, puis un jet d'aptitude réussi sous la compétence dont découle le pouvoir, ainsi que la dépense en **PdF** s'y afférant. À noter que la seconde de concentration peut être annulée en dépensant **1 PdF** supplémentaire.

Pour chaque pouvoir est indiqué :

NOM DU POUVOIR

Comme son nom l'indique.

ORIENTATION

Certains pouvoirs sont orientés vers les Puissances obscures (PO), leur utilisation entraîne le gain d'un point de **POT**. Un **N** signifie Neutre et **VM**, Voie millénique. Un Prêtre obscur tentant d'user d'un pouvoir millénique souffre d'un malus de **-2** à son jet de compétence. Cette orientation est indiquée en grisé.

DESCRIPTION

La description inhérente au pouvoir utilisé.

POINTS DE FATIGUE

Il s'agit du coût en **PdF** qui doit être dépensé afin de pouvoir utiliser le pouvoir.

DURÉE

C'est la période pendant laquelle le pouvoir reste actif. Il peut être le cas échéant, renouvelé dans la mesure où les **PdF** sont dépensés, un nouveau jet de compétence n'est pas utile.

Absorption énergétique

N

Le Prêtre peut absorber l'énergie d'une batterie, d'un droïde, ou d'un objet possédant des capacités de stockage énergétique. La *marge de réussite* correspond au nombre de points volés qui peuvent être convertis en **PdF** à hauteur de **1 point** pour **1 PdF ou PdV**. Par exemple, une *réussite de 4* permet de regagner **4 PdF ou PdV**.

Un Holopad, par exemple, possède **2 points** d'énergie, un Pistolaser **4**, un Sabroplasma **6**, un Lasma **8**, une Cellule énergétique **12**.

1 PdF

Instantané

Absorption du savoir

PO

Le Prêtre doit se concentrer cinq minutes et être en contact avec sa victime. Un jet en *Opposition d'Absorption du savoir* pour le Prêtre et de **PSY** pour la victime. En cas de réussite du Prêtre, celui-ci absorbe temporairement une compétence en **INT** possédée par sa victime (choix du MJ).

La *marge de réussite* détermine le niveau de maîtrise de la compétence :

- **1 à 3** = INT-1 ;
- **4 à 6** = INT ;
- **7 et +** = INT+1.

Le Prêtre ne peut cependant pas posséder un code supérieur à celle de sa cible. Ainsi, si la victime possède la compétence à 12, quel que soit le succès du Prêtre, le plafond sera de **12**. La victime subit pendant un jour une perte de **1D3** points en **INT**. Elle les regagne à raison de **1 point** par tranche de jour de repos.

3 PdF

5 minutes

Astrogation

N

Le personnage peut utiliser ce pouvoir afin d'éviter les malus liés à la destruction ou à la malfonction du Navocomputeur avant de calculer un saut en hyperspace.

3 PdF Instantané

Attaque kinétique

PO

Permet au Prêtre de repousser via le Psionique un groupe de personnages (cinq au maximum). Effectuer un jet **d'Attaque kinétique** en *Opposition* contre la **VIG** des cibles. En cas d'échec des cibles, celles-ci se retrouvent projetées en arrière et échouent sur le sol. Un jet sous **VIG** doit être entrepris pour que chaque cible ne soit pas assommée.

1 PdF Instantané

Bouclier énergétique

VM

Ce pouvoir permet au Prêtre de dévier une attaque énergétique de type masse, lance, arbalète... Le Prêtre fait un jet d'aptitude en *Opposition* au jet d'attaque de son ennemi. S'il réussit de plus de **5** de marge, le code-dé de l'arme employée est démuné de son bonus (le chiffre après le +). Ceci est considéré comme une manœuvre de défense.

0 PdF 1 seconde

Chaleur psionique

VM

Ce pouvoir millénique peut produire de l'énergie thermique émanant alors du Prêtre qui y fait appel. Cette énergie peut contrer une manifestation atmosphérique, mais pas vaincre le froid absolu du vide spatial. Le déclenchement du pouvoir est uniquement psychologique et facilité par une agression extérieure, c'est donc un pouvoir de défense.

0 PdF Instantané

Clairvoyance

N

Permet d'avoir une vision du passé, présent ou futur. Pour ce faire, le personnage doit méditer entre 1 et 10 minutes. La marge de réussite détermine la fiabilité des informations :

- **1 à 3** : éléments confus et difficilement interprétables ;
- **4 à 6** : un début de compréhension mais toujours libre à interprétation ;
- **7 et +** : des éléments relativement compréhensibles, dignes d'intérêt et sûrement viables.

2 PdF Variable

Contorsion

N

Apporte les mêmes effets que la qualité *Souplesse* pendant un nombre de minutes égal à la *marge de réussite*.

1 PdF Marge de réussite

Contrôle de l'esprit

PO

Permet au Prêtre de prendre possession de l'esprit de sa victime. Celle-ci devient une sorte de pantin dont le Prêtre contrôle les actions. Si le Prêtre tente de tuer sa victime en utilisant ce pouvoir, celle-ci peut être protégée sur un jet de **PSY** avec un bonus de **+3**. En cas de *réussite*, le Prêtre perd le contrôle de sa victime.

3 PdF 1 minute

Course amélioré

N

Permet au Prêtre d'ajouter un bonus à son déplacement pour le round. S'applique uniquement au code de **DEP** (et non celui de **REF**). Le bonus est égal à la *marge de réussite*.

2 PdF 1 minute

Dissimulation psionique

N

Ce pouvoir permet au Prêtre de dissimuler sa **Sensitivité au Psionic** (aussi bien du côté de la Voie millénique que des Puissances Obscures), sa capacité à le contrôler, et même parfois d'occulter sa présence par rapport à d'autres Prêtres. C'est le seul pouvoir capable de contrecarrer le **Sens vital et psionique**.

1 PdF **1 minute**

Effroi

PO

Permet au Prêtre de s'entourer d'une aura maléfique intimidant les personnes qui interagissent avec lui. Un jet en *Opposition* doit être effectué, le pouvoir **Effroi** contre le **PSY** de la victime. En cas *d'échec* de la victime, celle-ci est intimidée, les interactions se font à **+2** pour le Prêtre, et si la victime souhaite attaquer, tous ses jets se feront à **-3**, la défense souffrant d'un malus de **-2**.

1 PdF **5 minutes**

Énergie cinétique

PO

Le Prêtre projette de ses mains des éclairs d'énergie pure qui frappent une zone de 3 mètres autour de la cible. Les dommages sont de **2D** par point de *marge de réussite*. La portée est de 100 mètres **maxi**, **1/2D** à 50 mètres.

3 PdF **Instantané**

Frénésie

PO

Le Prêtre fait appel aux puissances obscures des Ténèbres pour passer en rage. Par **PdF** investi, le Prêtre gagne **+1** en attaque et **+1** en défense par round. Il est en outre immunisé contre les effets du contre-coup et ne peut être sonné ou assommé.

PdF variables 5 secondes

Guérison accélérée

VM

Permet au Prêtre de se guérir de **1 PdV** par point de *marge de réussite*.

1 PdF **Instantané**

Guérison d'autrui

VM

Permet de guérir un personnage d'un montant de **1 PdV** par point de *marge de réussite*. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et par personnage.

1 PdF **Instantané**

Illusion

N

Le Prêtre peut utiliser ce pouvoir afin de créer une illusion. Dans la mesure où la victime est consciente de la possibilité de l'illusion, un jet de **PSY** peut être entrepris. En cas de *réussite* de la (les) victime(s), l'illusion se dissipe. En cas *d'échec*, ou si la ou la (les) victime(s) n'ont pas intégré la supercherie, l'illusion se substitue à la réalité pendant la durée de son maintien.

La *marge de réussite* détermine la taille de l'illusion :

- **1 à 3** : permet d'imiter une personne, un lieu de petite taille ;
- **4 à 6** : l'illusion peut représenter jusqu'à une centaine de personnes, sur un périmètre de plus de 5 Km ;
- **7 et +** : l'illusion permet d'influer sur un périmètre de plus de 20 km et ne possède pas de limitation tant qu'à ce qu'elle représente.

5 PdF **1 minute**

Infliger la douleur

PO

Permet d'infliger des douleurs intolérables à la victime. Cette dernière se doit de faire un jet sous sa **VIG**. En cas *d'échec*, elle est prise de terribles douleurs. Ceci apporte un **+3** pour toutes les tentatives d'interrogatoire ou d'intimidation et **1D** de **PdF** (pour chaque **PdF** perdu de la sorte, la victime perd **1 PdV** également). Un échec critique de la victime peut entraîner un arrêt cardiaque et la mort.

Usé dans le cadre d'un combat, ceci entraîne les mêmes effets qu'un contre-coup égal à la *marge de réussite* de l'utilisateur (**4** maximum). La **Résistance à la douleur** divise par deux le malus.

2 PdF **Instantané**

Influence

En cas de *réussite*, le Prêtre implante une suggestion dans l'esprit de sa victime. Celle-ci n'a pas conscience de la manipulation et agit comme si l'idée venait d'elle. Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour faire percevoir à la victime des sons qui ne sont pas réels. La victime résiste par un jet de **PSY**.

2 PdF **Instantané**

Méditation de combat

N

C'est une manifestation particulière du Psionic dont le but est de galvaniser les troupes en leur donnant du courage (+2 sur les jets d'attaque) alors, que chez les troupes ennemies, ce pouvoir permet de réduire leur volonté de combattre (-2 sur les jets de *Défense*). Ce pouvoir, dont la sphère d'influence est en fonction des **PdF** dépensés (**1 PdF = 100 mètres**) et requiert donc une concentration absolue, s'avère très utile pour gagner des batailles, parfois en ne versant que peu de sang.

La durée en secondes de ce pouvoir est égale au nombre de points de la *marge de réussite*.

3 PdF **Marge de réussite**

Mémoire eidétique

N

Ce pouvoir permet au Prêtre de se remémorer un détail, une information anodine à un très haut niveau de précision. La *marge de réussite* indique la qualité de l'information :

- **1 à 3** : détails sans plus ;
- **4 à 6** : le personnage visualise la scène qui l'intéresse et peut en exploiter les détails ;
- **7 et +** : l'utilisateur revoit la scène dans ses moindres détails avec une très grande précision.

3 PdF **Instantané**

Meurtre kinétique

PO

Ce pouvoir est utilisé pour assassiner une personne en compressant ses organes vitaux (attaque favorite du prince Hillerr). La portée est celle de la vue. Après un jet réussi en Opposition contre la VIG de la victime, celle-ci commence à dépérir. Par tour, la victime perd 2D de PdV par point de marge de réussite.

2 PdF **Instantané**

Neutralisation d'une maladie

VM

Permet au Prêtre d'annuler les effets d'une maladie sur lui-même. Effectuer un jet d'aptitude avec un malus de -1 par dé de dommages qu'occasionnerait normalement la maladie. Si cette dernière a des effets affaiblissants ou autres, effectuer le jet normalement. En cas d'*échec*, le Prêtre peut toujours tenter un jet de **VIG**.

3 PdF **Instantané**

Neutralisation d'un poison

VM

Identique au pouvoir de *Neutralisation des Maladies*.

3 PdF **Instantané**

Neutralisation d'une maladie sur autrui

VM

Permet d'annuler les effets d'une maladie sur un tiers. Effectuer un jet de compétence avec un malus de -1 par dé de dommages qu'occasionnerait normalement la maladie. Si cette dernière a des effets affaiblissants ou autres, effectuer le jet normalement. En cas d'*échec*, le personnage peut toujours tenter un jet de **VIG**. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et par personnage.

3 PdF **Instantané**

Neutralisation d'un poison sur autrui

VM

Similaire à la *Neutralisation d'une maladie sur autrui*, mais appliqué aux poisons.

3 PdF **Instantané**

Perception ultra sensorielle

N

Autorise le Prêtre à posséder un sens qu'il ne possède normalement pas. Cela peut revêtir plusieurs aspects : perception des ondes radio / laser, vision infra rouge, etc... (à définir avec le MJ une fois pour toute).

2 PdF **1 minute**

Récupération de fatigue

N

Ce pouvoir permet au Prêtre de récupérer **1 PdF** par point de *marge de réussite*. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

0 PdF **Instantané**

Récupération de fatigue sur autrui

VM

Ce pouvoir permet de faire récupérer **1 PdF** par point de *marge de réussite*. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et par personnage.

1 PdF **Instantané**

Résistance au choc

N

Ce pouvoir permet au Prêtre d'échapper aux effets liés à un contre-coup (sonné) pour le round.

2 PdF **Instantané**

Résistance au coma

N

Dans la mesure où le Prêtre peut encore agir, ce pouvoir permet de ne pas souffrir des effets d'un jet raté pour rester éveillé.

1 PdF **Instantané**

Résistance kinétique

N

Un jet réussi permet au Prêtre d'ignorer les effets liés à une nuisance de l'environnement. Chaleur ou froid intense, radiations. En cas de réussite, le personnage évite les inconvénients (perte de **PdF**, **PdV**) liés à ces phénomènes.

1 PdF

1 heure

Révolusion

VM

C'est un pouvoir psionique qui permet à un Prêtre de déstabiliser son adversaire en provoquant chez lui d'importants vertiges et nausées sans lui infliger de dommages permanents. Employé convenablement, ce pouvoir se révèle une technique puissante de défense.

1 PdF **Instantané**

Saut amélioré

N

Permet d'ajouter à la distance de saut habituelle la *marge de réussite* sous la compétence en mètres.

1 PdF **1 seconde**

Sens du combat

PO

Autorise une manœuvre supplémentaire par round (généralement une attaque). Ne peut être utilisé qu'une fois par round.

2 PdF **5 secondes**

Sens vital et psionique

N

Permet au Prêtre de sentir les remous de son énergie psychomagnétique, indicateur de vie. En ce sens et dans un périmètre allant de la distance de vue à 2 km pour le cas de sens approximatifs, le Prêtre peut effectuer un jet pour sentir la présence d'êtres vivants.

Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour sentir le Psionique, connaître la présence de personnages dans un périmètre de 5 km autour du Prêtre. Une victime potentielle peut tenter de se cacher de la perception en réussissant un jet de **PSY**. Un Prêtre peut utiliser *Voile psionique* pour se cacher de ce pouvoir.

1 PdF **1 minute**

Télékinésie

N

Permet de déplacer un objet par l'énergie psychomagnétique, la *marge de réussite* indiquant le poids maximum qui peut être déplacé.

- **1 à 2** : moins de 5 kg ;
- **3 à 4** : entre 6 et 10 kg ;
- **5 et 6** : entre 101 et une tonne ;
- **7 et +** : entre 1 et 6 tonnes.

Il est possible d'attaquer en usant de ce pouvoir, le jet d'attaque se faisant sous la compétence, avec les règles de **Collision**, la vitesse de **DEP** étant de **10 m/s**. L'utilisation malveillante de ce pouvoir apporte un point de **POT** et coûte une manœuvre.

1 PdF **1 seconde**

Télépathie

N

Le Prêtre peut entrer en contact télépathique avec un personnage dans un nombre de kilomètres de portée égal à la *Marge de réussite*. À noter que le jet de **Télépathie** est majoré de **+1** pour les membres de l'ODM.

Si un Prêtre Obscur utilise son pouvoir de **Télépathie** pour sonder l'esprit d'un PJ, cela est considéré comme une attaque et la victime peut être protégée d'un jet en **PSY**.

1 PdF **1 minute**

Téléportation

N

La téléportation est un pouvoir permettant au Prêtre de mouvoir son corps à une vitesse proche de celle de la lumière. Son action est comparable à celle de la **Télékinésie** mais sur soi-même.

Le Prêtre détermine mentalement son point de destination et fait appelle à son énergie psychomagnétique pour le faire disparaître puis réapparaître en un éclair à cette position. La distance qu'il est possible de parcourir n'excède pas quelques mètres,

soit autour d'une cible. L'intérêt de ce pouvoir est que l'on peut attaquer son adversaire par derrière rapidement ou éviter un coup mortel.

3 PdF **Instantané**

Transe cataleptique

N

Permet au Prêtre d'entrer en hibernation profonde pendant un laps de temps proportionnel à la réussite du jet. Hormis le ralentissement du système biologique, considérer la capacité de vivre avec l'équivalent d'une heure en trioxyn (oxygène dans **LTM**) pour un temps en heure égal à la *marge de réussite*.

Lorsqu'un Prêtre entre en **Transe cataleptique**, le joueur doit indiquer au MJ ce qui le réveillera. Il peut aussi dire combien de temps il souhaite rester en hibernation, ou quel stimulus provoquera son réveil (exemple : « Quand la capsule de sauvetage s'ouvrira et que je percevrai de la lumière sur mes yeux »).

Réveiller un Prêtre en **Transe cataleptique** à un autre moment que celui qu'il a choisi n'est pas facile. Des claques distribuées généreusement pourront être efficaces, mais cela pourra prendre des heures. Un autre Prêtre pourra utiliser le pouvoir **d'Influence**, mais faire aussi un jet en *Opposition* contre le **PSY** du Prêtre à réveiller.

5 PdF **Variable**

Voile psionique

N

C'est un pouvoir du Psionique aux applications très pratiques, surtout si le Prêtre désire passer inaperçu. Ce pouvoir consiste à détourner les rayons lumineux qui arrivent sur le Prêtre afin d'empêcher qu'ils ne soient réfléchis et donc, que la personne soit visible.

Cependant, ce pouvoir à ses limites et un personnage observateur peut découvrir la supercherie sur un jet de **Perception** ou de **Sens vital et psionique** pour un autre Prêtre.

3 PdF **1 minute**

Voyage astral

VM

Ce pouvoir singulier permet au Prêtre de quitter momentanément son corps afin que son esprit « voyage » sans qu'il ait besoin de se déplacer.

Pour cela, le Prêtre doit se trouver dans un lieu calme et ne jamais être dérangé. Il se met alors en **Transe cataleptique**. Son esprit se détache du corps et se déplace dans une direction donnée. Le **Voyage astral** permet au Prêtre d'aller en éclaireur dans un lieu précis sans forcément le connaître, et sans que les personnages présents en ce lieu ne s'en rendent compte. Seul un autre Prêtre peut deviner sa présence spirituelle sous **Sens vital et psionique**.

La durée de ce voyage en minutes est égal au code de **PSY** du Prêtre.

Cependant, ce pouvoir peut s'avérer extrêmement dangereux pour le Prêtre effectuant ce type de voyage extrasensoriel. En effet, si quelqu'un réussit à le réveiller (voir **Transe cataleptique**), son esprit n'a pas le temps de réintégrer son corps d'origine et le Prêtre est considéré comme mort tandis que son esprit errera à jamais dans les limbes de l'Astral.

3 PdF

PSY

Voie millénique et Puissances obscures

Bien qu'il existe un équilibre, le jeu ne s'intéresse qu'au côté manichéen du Psionic : la Lumière (le Bien) et les Ténèbres (le Mal).

Le Prêtre contrôlé par un joueur est forcément millénique (Humain) ou shamanique (Androgunes), et il débute la partie avec une jauge du côté millénique égale à son **PSY** et une jauge **POT** à 0. L'utilisation de ces points sont détaillés plus loin.

PSY

Le code de **PSY** représente dans le jeu la maîtrise d'un Prêtre (millénique ou obscur) de son énergie psychomagnétique issue de son lobe frontal, appelé aussi

glande pinéale. Ce code ne peut augmenter qu'avec l'acquisition du rang supérieur de Prêtre.

N'importe quel personnage de l'univers de **ITM** peut utiliser son code de **PSY** pour se protéger de l'attaque psionique d'un Prêtre.

Sauf cas exceptionnel, le code de **PSY** pour un Prêtre-joueur ne peut dépasser **18**, et en aucun cas plus du double.

Cependant, la valeur de ce code peut être affectée par l'utilisation de certains pouvoirs psioniques, autres que *Neutres*.

Puissances Obscures des Ténèbres

Les **POT** représentent la propension d'un Prêtre millénique vers le Mal en utilisant ses pouvoirs de façon malveillante. À ce moment, le Prêtre millénique va gagner un point de **POT** :

- en utilisant un pouvoir orienté *Puissances Obscures* ;
- en utilisant un pouvoir *Neutre* pour faire le mal (comme le pouvoir de **Télékinésie**, par exemple) ;
- en réalisant une action mauvaise (tuer de sang froid, torturer une personne...).

Lorsque la jauge **POT** du personnage atteint la moitié du code de sa **VOL** (nombre entier), celui-ci est tenté par les Puissances obscures des Ténèbres. À ce moment, le Prêtre corrompu devra faire un jet de **VOLonté** pour ne pas utiliser un pouvoir dans un acte de malveillance. Lorsque la jauge **POT** du Prêtre atteint le code de sa **VOL**, le personnage a sombré définitivement dans le Mal, et devient un Prêtre obscur.

Dans une campagne où les personnages jouent des missionnaires impériaux, ceci a pour résultat, vis-à-vis du joueur, de perdre son personnage qui devient un PNJ ennemi, ou Agent noir.

À chaque point de **POT** gagné, un Prêtre millénique doit effectuer un jet sous sa **VOL** pour ne pas devenir un Agent noir. Il s'agit de l'effet corrupteur des Puissances

obscur. Le nombre de points maximum de **POT** que peut posséder un Prêtre est égal à sa **VOL**.

La perversité des points de **POT** est qu'ils s'ajoutent au code de **PSY** du moment que le personnage utilise un pouvoir obscur (un score de **18** aux dés entraîne toujours un *échec*). Bien évidemment, un Prêtre obscur PNJ dispose à la base d'un code de **POT** égal à celui de son **PSY**. C'est ainsi que les Prêtres obscurs sont toujours plus puissants que leurs homologues milléniques.

Génie du Mal

À l'instar des Prêtres milléniques, les Ingénieurs gagnent aussi des points de **POT** en commettant des actes malveillants ou des expériences contre nature (le concepteur de la race des Silimens, par exemple). Sous les mêmes conditions, un Ingénieur est tenté par les Puissances obscures avec un code de **POT** égal à la moitié de sa **VOL**, et devient un Génie du mal quand ce code atteint celui de sa **VOL**.

Cependant, cette acquisition obscure n'apporte rien dans l'utilisation du **PSY**, car l'Ingénieur ne dispose que d'un pouvoir psionique (VM ou N) qui ne peut évoluer.

Rédemption

Dans **ITM**, un Prêtre obscur peut perdre des points de **POT** en utilisant des pouvoirs *Neutres* à des fins bienveillantes ou des pouvoirs milléniques. Ceci est vrai dans le cadre d'une rédemption.

Il est possible, pour un Prêtre ou un Ingénieur déchu se repentant, de perdre des points de **POT**. Au terme d'une partie où le personnage corrompu a fait preuve de bienveillance, de contrôle et d'un réel désir de revenir vers le Bien, le MJ peut autoriser la perte d'un point de **POT**. Ceci est une opération longue qui peut prendre plusieurs mois (dans le jeu) voire plusieurs séances de jeu (dans le monde réel).

La rédemption est néanmoins impossible lorsque les **POT** du personnage ont atteint son code de **VOL**. Il est devenu irrémédiablement un agent du Mal.

Équipement

Ce chapitre présente une liste non exhaustive de l'équipement dont peut disposer un Missionnaire impérial dans le jeu **LTM**. Pour une liste plus complète, il est recommandé de se tourner vers le livre **LTM : Le Guide**.

Accessoires

La grande table de la page suivante représente une liste du matériel le plus couramment utilisé par les Missionnaires impériaux. Certains de ces accessoires sont automatiquement acquis suivant la **Race** ou l'**Activité** d'un personnage « archétype ».

Type

Indique le genre d'accessoire.

Coût

Correspond au prix universel moyen exprimé en Pecun (P) dans la plupart des Cessions impériales. Ce prix peut être doublé ou de moitié dans des cessions clandestines.

Poids

Comme son nom l'indique, c'est la masse de l'accessoire qui entre dans le mode de calcul de l'Encombrement.

Autonomie

Correspond à la période où l'accessoire peut rester allumé non-stop avant de subir un changement de sa pile ou cellule énergétique.

Description

Les particularités liées à l'emploi de l'accessoire.

Armes de tir

La plupart des armes présentées dans la table **Armes de tir** englobent les armes à lasers (individuelles ou lourdes), mais aussi les armes de lancer, plus archaïques. Il faudra à ces dernières ajouter le **Facteur de Force** (FF) du lanceur en se référant à la table correspondante du chapitre **Combat entre personnages**.

Prec

Donne le bonus au code d'attaque lorsqu'une manœuvre de visée a été effectuée. Si l'arme dispose d'un viseur et que la manœuvre de visée est entreprise, alors à ce bonus s'ajoute le chiffre après le +.

Pour une Prec de 3+2, le viseur apporte un +2 supplémentaire au jet d'attaque.

1/2D

Distance à partir de laquelle, les dommages sont divisés par deux.

Max

Indique la distance maximum que couvre la portée de l'arme.

Poids

Comme son nom l'indique, le poids de l'arme qui impliquera son *Encombrement*.

CdT

C'est la cadence de tir, soit le nombre de projectiles (rayons ou autres) que peut envoyer l'arme en un round de combat. Pour une cadence de tir élevée, un bonus au jet d'attaque est apporté comme indiqué dans la table ci-dessous.

ACCESSOIRES DU MISSIONNAIRE

Type	Coût	Poids	Autonomie	Description
Ardoise	400 ₮	500 g	5 heures	Tablette à écran holovidéo avec lecteur de cartouche mémorielle (non fournie).
Auricom	50 ₮	20 g	10 heures	Émetteur-récepteur auriculaire avec micro intégré (capteur maxillaire) d'une portée de 1 kilomètre.
Biopak	100 ₮	500 g		Trousse stérile utilisable une fois afin d'apporter les premiers soins. Concrètement, permet l'utilisation de Bioénergie ou DEX-5 . il permet de regagner 1D+1 PdV .
Biorations (lot de 10)	50 ₮	500 g		Rations macrobiotiques équivalent chacune à un repas.
Bioscann	800 ₮	500 g	20 heures	Scanneur de diagnostic médical apportant +5 en Bioénergie .
Bipeur	250 ₮	100 g	1 jour	Balise personnelle de détresse à transpondeur qui peut être captée par n'importe quel récepteur radio situé à 10 km.
Blister	50 ₮	50 g	Variable	Pile énergétique jetable destinée à la plupart des équipements.
Cartouche mémorielle	50 ₮	10 g		Carte à puce destinée à contenir des données informatiques.
Cellule énergétique			Variable	Batterie énergétique rechargeable de forte puissance adaptée à tout type d'équipement.
Compumap	800 ₮	600 g	5 heures	Tablette à écran holovidéo avec scanner topographique et visionneuse de cartes holographiques (lecteurs de cartes / disques).
Colmax+cartouche	100 ₮	500 g		Pistolet à résine spéciale destiné au colmatage des fissures dans une cabine d'astronef pour éviter la dépressurisation. La prise est instantanée. Une cartouche coûte 15 ₮.
Convertisseur thermique	300 ₮	10 kg	12 heures	Radiateur polyvalent pouvant réchauffer ou rafraîchir un lieu confiné de 3 m³. Fonctionne sur cellule énergétique seulement.
Couverture de survie	100 ₮	3 kg	12 heures	Sac de couchage à doublure homéotherme. Fonctionne sur blister.
Creuset thermique	50 ₮	400 g	2 heures	Réchaud énergétique.

Disque numérique	10 ₮	20 g		Disque compact à lecteur optique destiné à stocker des données informatiques. Grande capacité.
Dôme de survie	50 ₮	3 kg	12 heures	Tente individuelle automatique à doublure homéotherme et ignifugée. Fonctionne sur blister.
Fluogène	50 ₮	500 g	2 heures	Torche à fission éclairant à 100 m
Focus	20 ₮	300 g	1 heure	Briquet énergétique rechargeable.
Holocam	600 ₮	500 g	2 heures	Camescope holovidéo avec disque numérique de stockage. Écran plasma et viseur numérique. Zoom optique 20x.
Holocap	400 ₮	300 g	12 heures	Appareil photo holographique avec cartouche mémorielle. Écran plasma et viseur numérique. Zoom optique 20x.
Holomobile	100 ₮	100 g	8 heures	Visiophone mobile à écran plasma d'une portée de 5 kilomètres.
Holopad	100 ₮	100 g	3 mois	Petite tablette à écran plasma tactile (stylaser), servant uniquement à écrire et stocker des données (nom, adresse, répertoires, etc.).
Laptop	600 ₮	2 kg	4 heures	Ordinateur portable avec lecteur de disque numérique et de cartouche mémorielle. Peut se connecter sur le réseau Holotel.
Macrosenseur	200 ₮	600 g	1 jour	Jumelles holovidéo à zoom 20x. Permet en termes de jeu d'effectuer des jets en Perception (Vue) sur 100 mètres de distance.
Magnétocoupleurs (lot de 6)	100 ₮	600 g		Clés magnétiques pour le serrage des rivets et boulons.
Magnétograp				Grappin magnétique disposant de 15 m de câble, utilisé avec un pistolet spécial (jet sous lancer). Apporte un +3 en Athlétisme pendant une escalade.
Mémocarte	50 ₮	10 g		Cartouche mémorielle formattée servant notamment de carte d'identité et de carte de crédit. elle comporte une puce de données (cryptée pour les agents) et un hologramme.
Nanopile	100 ₮	100 g		Pile nucléaire non rechargeable.
Pak (vide)	100 ₮	600 g		Sac à dos étanche et isotherme de 30 litres.
Pak de survie	200 ₮	1 kg	3 jours	Pack contenant tout le nécessaire de survie en milieu hostile (dôme, compumap, couverture, fluogène, focus, pointeur statique, biopak, biorations)

Perfolium	200 ₮	1 kg	1 heure	Perceuse à lumilame rotative (diamètre et longueur réglable).
Pointeur	50 ₮	100 g	1 jour	Boussole à visée télémétrique et écran plasma.
Riveteur	200 ₮	1 kg	1 heure	Pistolet à soudure universelle.
Technopak	300 ₮	20 kg		Mallette d'outillage spécifique (dont un Tekscann) pour réparer un système précis (suivant la compétence spécifique du Technicien). Donne +2 en réparation.
Tekscann	800 ₮	1 kg	20 heures	Scanneur d'analyse technique. Permet une meilleure analyse d'un système électronique ou mécanique. Donne +2 en Réparation, Ingénierie.

Ces armes sont déterminées comme suit, suivant leur puissance de feu et d'autres caractéristiques.

Type

Correspondant au nom de l'arme ou à une catégorie d'armes.

Dommmages

Correspond au nombre de dés à lancer (code-dé). Le terme (**FF**) indique qu'il faut ajouter le **Facteur de force** du lanceur. Un (!) signifie que l'armure individuelle ne protège pas. Les Tenues spéciales peuvent atténuer les effets de certains dommages : entre () apparaît le type de protection qui peut diminuer ces dommages.

BONUS DE TIR	
CdT	Bonus
1 à 4	0
5 à 8	+1
9 à 12	+2
13 à 16	+3
17 à 24	+4
25 à 49	+5
50 et plus	+6

NdC

C'est le nombre de tirs que peut effectuer l'arme avant de devoir être rechargée (blister ou projectile).

Coût

Correspond au prix universel moyen exprimé en Pecun (₮) dans la plupart des Cessions impériales. Ce prix peut être doublé ou de moitié dans des cessions clandestines.

Malfonction

Lorsqu'un **18** est obtenu, il faut estimer que l'arme s'est « enrayée » ou souffre d'un mauvais fonctionnement. L'interprétation est libre pour le MJ, mais l'arme devrait être inopérante tant qu'un jet en **Réparation** n'a pas été entrepris.

ARMES DE TIR

Type	Dommages	Prec	1/2D	Max	Poids	CdT	NdC	Coût
Arbalète énergétique	1D (PC+PE)	4+2	35 m	40 m	8 kg	1	1	3 400 ₮
Javelot	1D (FF, PC)	—	—	—	400 g	—	—	300 ₮
Lance énergétique	1D+1 (FF, PC+PE)	—	—	—	500 g	—	—	600 ₮
Bolega	1D+1 (PE)	—	—	—	400 g	—	—	700 ₮
Javelum	1D+2 (FF, PL)	—	—	—	400 g	—	20	1 200 ₮
Vibrolame de lancer	1D+1 (FF, PC)	—	—	—	200 g	—	50	600 ₮
Minilaser ML-45	1D (PL)	2	10 m	25 m	500 g	3	30	2 200 ₮
Pistolaser PL-55	2D (PL)	2+1	25 m	50 m	1 kg	3	20	3 000 ₮
Turbolt TB-34	3D (PL)	2+1	50 m	100 m	1,5 kg	2	10	4 000 ₮
Carabine Elit-5	3D (PL)	4+4	150 m	300 m	1,8 kg	1	10	4 200 ₮
Fusil d'assaut Lasma LM-32	4D (PL)	8+4	150 m	300 m	2,2 kg	2	20 ¹	4 800 ₮
Fusil d'assaut à impulsions Hamajacer HJ-45*	4D (PC)	8+4	150 m	300 m	3,5 kg	1	10 ¹	5 000 ₮
Mitrailleur laser scorpio LM-35	4D/3D* (PL)	10+2/0 ₂	150 m	300 m	1,6 kg	2/6 ²	10	10 600 ₮
Canon laser d'infanterie Boninn 2L55	5D (!)	4+2	450 m	1 000 m	18 kg	1	50	15 000 ₮
Lance-grenades Typhon (pour fusil ou mitrailleur)	3D×3 (!)	2	—	100 m	800 g	1	1	750 ₮
Lance-missiles Vulcain TR-72 (arme d'épaule)	3D×3 (!)	2	—	3 000 m	17 kg	1	1	6 600 ₮

(1) Avec 2 blisters. (2) mode coup par coup / en rafale. (*) ne fonctionne qu'en milieu aquatique.

Explosifs

Il existe peu de modèles différents d'explosifs mais leurs dommages sont tout aussi dévastateurs car ils utilisent la technologie de l'antimatière.

La plupart de ces explosifs ont deux modes de déclenchement : instantané et à retardateur. Certains peuvent même être déclenchés à distance avec un émetteur radio (portée : 100 m). Le joueur utilisant un explosif doit préciser au MJ le mode de déclenchement choisi.

La table ci-dessous les principaux explosifs utilisés par les troupes au sol, comme les Missionnaires impériaux. Cependant, il n'est jamais discret de transporter sur soi des explosifs, à moins de le faire dans un sac à dos (Pak).

EXPLOSIFS

Type	Dommages		Poids	MIN	Coût
	Ø L	Ø T (PL)			
Grenade de lancer	1 m	5 m	800 g	0	400 ₮
Grenade de tir (lance-grenades)	1 m	5 m	300 g	0	400 ₮
Charge de démolition	5 m	50 m	7 kg	10 / RC	1 200 ₮
Mine antipersonnel	1 m	5 m	1 kg	0 / RC	400 ₮
Mine antivéhicule	3 m	30 m	4 kg	0 / RC	1 000 ₮

Les explosifs nucléiques se retrouvent également dans les ogives des roquettes et missiles tirés par les vaisseaux et sont décrits dans les chapitres les concernant.

Type

Le modèle de l'explosif.

Dommages

Cette double colonne présente le **Rayon létal** (Ø L) de l'arme, ainsi que le **Rayon thermique** (Ø T) dont le code-dé de dommages est toujours de **3D×3**, moins la **PL** de l'armure de combat. Le **Rayon léthal** constitue le point **0** de l'explosion d'antimatière (micro nova) qui détruit toute matière connue, *a fortiori* un personnage. Le **Rayon thermique** est l'aire d'effet de l'explosion où toute cible est soumise à une forte montée de température. Seule une armure de combat peut protéger la cible avec sa **PL**.

Poids

Comme son nom l'indique, le poids de l'arme qui impliquera son *Encombrement*.

MIN

C'est la valeur du minuteur en secondes qui déclenchera l'explosion après activation de l'explosif. **0** signifie une explosion inférieure à 3 secondes ou instantanée (à l'impact). S'il existe plusieurs modes de déclenchement, ils sont séparés par une barre oblique. Un **RC** signifie une possibilité de déclenchement à distance (radio-commande).

Coût

Correspond au prix universel moyen exprimé en Pecun (P) dans la plupart des Cessions impériales. Ce prix peut être doublé ou de moitié dans des cessions clandestines.

Lancer d'une grenade

Dans **LTM**, les grenades sont pourvues d'un manche permettant de les lancer assez loin. Sur un jet réussi en **Lancer**, une grenade atteint toujours sa cible. La portée d'une grenade de lancer est de **2×VIG** du lanceur. C'est au MJ d'estimer l'impact suivant le relief du terrain.

Les grenades de tir ont une portée égale à celle du lance-grenade employé.

Pose d'une charge de démolition

Les explosifs destinés à dynamiter une structure ont une base magnétique permettant de les fixer sur n'importe quelle surface métallique.

Mines

Les mines antipersonnel agissent comme les grenades et les charges de démolition. Par contre, les mines antivéhicule occasionnent des dommages particuliers. En

effet, une explosion nucléaire détruit systématiquement à la fois la structure du véhicule et son éventuel **Blindage** antilaser. Les dommages d'une mine antivéhicule, en plus de passer outre le code de **Blindage** (non soustrait) de la cible, affectent ce code au même titre que les **PdS**. Lors d'une explosion nucléaire, le véhicule touché se verra soustraire les dommages de l'arme, aussi bien à ses **PdS** qu'à son code de **BD**.

Un véhicule touché par une explosion nucléaire implique de consulter la table de **Dommages sur les véhicules** du chapitre [Combat entre vaisseaux](#).

Armes de mêlée

Les caractéristiques de celles-ci restent similaires aux armes à distance (voir la table ci-contre).

Type

Correspondant au nom de l'arme ou à une catégorie d'armes.

Il existe trois types d'armes de mêlée : *archaïques*, *énergétiques* et *à lumilame*.

Armes archaïques. Ce sont des armes principalement utilisées par les autochtones et les tribus locales. Elles sont pour la plupart contondantes ou tranchantes. Les Vibrolames, dont le tranchant est traité à l'échelle moléculaire, sont également considérées comme archaïques. La **PC** d'une armure constitue une protection contre ce type d'arme.

Armes énergétiques. Ce sont des armes souvent employées par des autochtones et ont la particularité d'infliger une décharge électrique à l'impact, après une charge dite « cinétique ». Pour les armes de jet, la charge est automatique. Pour les armes de mêlée, il faut une manœuvre *d'Apprêt* pour charger l'arme en énergie avant de frapper, sinon le bonus du code-dé de dommages ne sera pas pris en compte. La **PE** des armures constitue une protection contre ce type d'arme.

Armes à Lumilame. La Lumilame est constituée d'un puissant arc électrique fait d'énergie pure dont la forme est donnée par un puissant champ magnétique. Ces lames d'énergie dotent généralement les dagues et les épées. On les trouve aussi

sur certaines lances. La protection standard contre une lumilame est la même que celle contre les lasers (**PL**).

ARMES DE MÊLÉE					
Type	Dommages	Force	Poids	NdC	Coût
Bâton. Vandil	FF. PC	10	500 α	—	—
Barre métallique, masse d'arme, fléau d'arme	1D (FF, PC)	12	4 kα	—	200 β
Vibrolame	1D (FF, PC)	6	100 α	—	300 β
Matraque énéraétique	1D+1 (FF, PC+PE)	10	500 α	—	100 β
Masse énéraétique	1D+1 (FF, PC+PE)	12	4 kα	—	400 β
Fléau énéraétique	1D+2 (FF, PC+PE)	14	5 kα	—	500 β
Daalolum ¹	1D (PL)	6	500 α	30	1100 β
Fleurolum ¹	2D (PL)	6	600 α	20	2 000 β
Glaivolum ¹	3D (PL)	6	700 α	10	3 000 β
Sabroplasma (voir le texte)	4D (!)	10	1 kα	10 ²	15 000 β

(1) Arme à lumilame. (2) nanopile.

Dommages

Correspond au nombre de dés à lancer (code-dé). Le terme (**FF**) indique qu'il faut ajouter le **Facteur de Force** du lanceur. Les tenues spéciales peuvent atténuer les effets de dommages, sauf pour le Sabroplasma (!). Entre () apparaît le type de protection qui peut diminuer ces dommages.

Force

Certaines armes, de par leur poids, demande une certaine force pour les manier correctement. Il est indiqué dans cette colonne la **VIG** minimum dont doit disposer le personnage sinon, les dommages occasionnés seront divisés par deux.

Poids

Comme son nom l'indique, le poids de l'arme qui impliquera son *Encombrement*.

NdC

C'est le nombre d'allumages que peut encaisser l'arme avant de devoir être rechargée (blister). Cette rubrique concerne uniquement les armes à Lumilames.

Coût

Correspond au prix universel moyen exprimé en Pecun (β) dans la plupart des Cessions impériales. Ce prix peut être doublé ou de moitié dans des cessions clandestines.

Sabroplasma

Le Sabroplasma est, par excellence, l'arme du guerrier Androgunes. Elle se caractérise par sa capacité de destruction particulièrement élevée. D'une manière générale, les dommages du Sabroplasma sont de **4D**. Aucune armure individuelle connue ne peut résister à une telle arme.

Un bonus supplémentaire aux dommages de l'arme est apporté en fonction de la compétence en Sabroplasma de l'utilisateur. Ceci représente la capacité du guerrier Androgunes à pouvoir user de son art martial afin d'optimiser la puissance du Sabroplasma (voir la table ci-après).

L'initiation du guerrier Androgunes passe par la fabrication de son propre Sabroplasma, généralement cela se déroule en plusieurs phases.

SABROPLASMA	
Compétence	Bonus
14	0
15- 18	+1
19 – 22	+2
23 – 26	+3
27 – 30	+4
31 et +	+5

Le jeune guerrier doit trouver son cristal qui définira la puissance de son arme. Il doit ensuite passer par une phase de méditation afin de s'accorder avec celui-ci. Il doit ensuite fabriquer le Sabroplasma qui deviendra une extension de lui-même.

Recherche du cristal

Le type de cristal influe sur les capacités du Sabroplasma. À ce titre, la couleur n'est pas anodine. Le jeune guerrier doit effectuer un jet de **Perception** afin de simuler sa perspicacité à la recherche de son cristal. Cette recherche peut prendre entre 1 heure à parfois des années ! La table ci-après renseigne sur les capacités du cristal découvert.

CRISTAL PLASMATIQUE		
Jet de Perception	Cristal	Effets
Raté	Spath (blanc)	Le cristal est de qualité médiocre et apporte un -1 en <i>Attaque</i> et <i>Défense</i> .
Réussite de 0 à 2	Silicum (jaune)	Le cristal est de qualité standard et n'apporte rien.
Réussite de 3 à 6	Smaragdyt (rouge)	Le cristal est de bonne qualité et apporte un +1 en <i>Attaque</i> et <i>Défense</i> .
Réussite de 7 et critique	Actinium (bleu)	Le cristal est exceptionnel et apporte un +2 en <i>Attaque</i> et <i>Défense</i> .

Méditation

Il s'agit de l'accord entre l'esprit du guerrier Androgunes et le cristal du Sabroplasma. Une phase de méditation de **1D × 4 heures** doit être entreprise. Au terme de celle-ci, un jet de **Volonté** doit être effectué. Sur une *réussite*, le guerrier Androgunes peut utiliser son arme sans danger. En cas *d'échec*, la phase de méditation doit être à nouveau entreprise, car le jeune guerrier se blesserait mortellement en utilisant son arme. En cas de *réussite critique*, l'arme dispose définitivement de **+1** en *Attaque* et *Défense*.

Fabrication du Sabroplasma

C'est la dernière étape pour l'initiation du jeune guerrier. Il s'agit de réussir un jet en **Réparation**. Une *réussite critique* apporte définitivement un **+1** en *Attaque* et *Défense*, car sa réalisation a été du domaine du chef-d'œuvre. En cas *d'échec*, il faudra retenter ultérieurement (il n'y a pas de limite quant aux nombres d'essais). De toutes manières, l'Androgunes n'est pas un guerrier sans son arme...

L'opération prend **1D** heure(s).

Utilisation du Sabroplasma

Pour le jeu, seul un Androgunes initié peut utiliser un Sabroplasma sans finir amputé ! En effet, chaque coup porté entraîne une *blessure majeure* et ampute le membre touché (*mort instantanée* pour la tête).

Ainsi, pour utiliser un Sabroplasma, un personnage doit obligatoirement posséder **Armes de mêlée** avec un code minimal de **12**. Il ne bénéficiera cependant d'aucun bonus.

Tenues spéciales

Dans **LTM**, il est possible aux Missionnaires impériaux de porter des Tenues spéciales qui leur confèrent différentes protections, aussi par rapport au climat que dans un combat (voir la table ci-après).

Tenue

Renseigne sur le nom de la Tenue spéciale.

PROTECTIONS DES TENUES SPÉCIALES					
Tenues spéciales	Protections			Poids	Coût
	PC	PE	PL		
Combinaison technique	0	6	0	1 kg	900 P
Combinaison spatiale	6	9	0	8 kg	1 200 P
Combinaison de vol	6	9	0	10 kg	1 500 P
Tenue de mercenaire	0	6	6	700 g	2 000 P
Tenue de commando	9	9	9	12 kg	2 500 P
Armure de Combat	12	12	12	16 kg	3 000 P

Protections

C'est la résistance aux dommages. On déduit ce montant des points de dommages. Chaque Tenue spéciale propose diverses protections :

- **PC.** La **Protection au choc** est destinée à réduire les dommages d'une arme de mêlée archaïque (bâton, barre, masse d'arme, vibrolame).
- **PE.** La **Protection énergétique** réduit les dommages d'une arme à énergie cinétique, comme une masse énergétique, un carreau d'arbalète, une lance énergétique.
- **PL.** La **Protection au laser** protège des armes de tir au laser, mais aussi des armes de mêlée à lumilame.

À noter que les dommages se déduisent par nombre de coups ou d'impacts. Si la valeur d'une protection est de **10**, et que deux tirs de lasers font respectivement **7 et 8**, l'armure protégera complètement (ce qui n'aurait pas été le cas pour un impact de **15**).

Une Tenue spéciale doit être portée entière (combinaison, gants, casque, bottes : exceptée la combinaison technique) pour être efficace.

Après une blessure, on considère que la tenue spéciale est endommagée et ne protège plus la zone du corps touchée. Il faut donc faire réparer ou changer la tenue spéciale.

Poids

Même si la plupart des tenues spéciales ont un poids négligeable et sont entièrement anatomiques, les armures et autres scaphandres sont plutôt encombrants.

Coût

Correspond au prix universel moyen exprimé en Pecun (P) dans la plupart des Cessions impériales. Ce prix peut être doublé ou de moitié dans des cessions clandestines.

Vaisseaux

Dans **LTM**, les vaisseaux regroupent les véhicules (terrestres et aériens) et les astro-nefs. Ainsi, en terme générique, les vaisseaux disposent de caractéristiques similaires en données de jeu.

Véhicules

En règle générale, on considère deux types de véhicules :

Les **aéroglisteurs** qui sont des véhicules terrestres se déplaçant sur coussin d'air et propulsés par des turbines solaires. La compétence de **Conduite (DEX-5)** suffit pour les contrôler.

Les **aéronefs** qui sont en fait des véhicules terrestres se déplaçant par sustentation magnétique au-dessus du sol, plus ou moins haut, et qui sont bien plus rapides que les aéroglisteurs. Ils sont aussi propulsés par des turbines solaires. Cependant, la compétence de **Pilotage** (pas d'attribut par défaut) est obligatoire pour les contrôler, au risque d'un accident mortel.

Les véhicules (civils et militaires) disposent donc de caractéristiques de jeu (voir la table ci-après).

Nom

C'est le code constructeur du véhicule suivi d'une désignation.

Type

C'est l'usage qui est généralement attribué au véhicule.

VÉHICULES									
Nom	Type	PdS	MAN	Vitesse	FdT	BD	Coût	Armes	
X-3 Pulex	Motoceler	24	+2	20 / 50	0	0	8 kP		
ZR-900 Rodster	Motoceler	24	+2	30 / 80	+1	0	12 kP		
Y-64Velox	Motoceler	24	+2	30 / 80	+1	6	12 kP	Lasma LM-32B, Lance-filets	
Z6-P Raptor	Motoceler	24	+2	30 / 90	+2	0	18 kP		
Shark*	Motoceler	24	+2	30 / 80	+3	6	NC	Canon laser, Lasma LM-32B x2	
XP-38 Lubricor	Aéronef	30	+1	15 / 50	+1	0	12 kP		
XT-47 Karter	Aéronef	30	+1	20 / 80	+1	0	18 kP		
TX-3 Arakyd	Aéroglisteur	30	+1	5 / 20	+2	0	8 kP		
PX-10 Tarentul	Aéroglisteur	30	+1	5 / 20	+2	12	16 kP	Canon laser, Lance-grenades Plexus x2	
HC-55 Hover*	Aéronef	30	+1	15 / 50	+2	12	36 kP	Canon laser	
C-43 Aerodyn	Aéronef	30	+1	20 / 80	+1	0	21 kP		
V-8 Komet	Aéronef	30	+1	20 / 80	+2	0	18 kP		
SL-9 Levinav	Submersible	36	0	15 / 80 ¹	+4	0	36 kP		
RG-6 Milicar	Submersible	36	0	15 / 80 ¹	+4	18	72 kP	Canon laser x2, Canon impulsion x2, Lance-roquettes x2	
LS-11 Leviceler	Aéronef	36	0	15 / 80	+3	0	24 kP		
T-47 Celer	Aéronef	36	0	15 / 80	+3	18	48 kP	Canon laser	
AT-50 Karus*	Aéronef	42	-1	5 / 20	+4	24	96 kP	Turbolaser TL-55, Canon laser, Roquettes x6, lance-grenades Plexus x2	
RAT-874*	Aéronef	42	-1	5 / 20	+3	24	NC	Turbolaser TL-55, Obusier à protons x2	
Vyper*	Aéronef	42	-1	5 / 20	+4	24	NC	Turbolaser TL-55, Canon laser x2, Lance-grenades Plexus x6	

LC-12 Leviporter	Aéroglesseur	48	-2	3 / 20	+7	0	96 kP	
NG-8 Porter	Aéroglesseur	48	-2	3 / 20	+7	36	190 kP	Tourelle laser B2-G Turbolaser TL-55 ×2, Canon laser ×2, Tourelle B2-G
SPA-7 Gargant*	Aéronef	48	-2	3 / 20	+7	36	NC	
Prism*	Aéronef	48	-2	3 / 20	+6	36	NC	Tourelle B2-G ×2
CAB-05*	Aéronef	48	-2	20 / 160	+6	36	580 kP	Turbolaser TL-55 ×2, Tourelle B1-G ×2

(*) Véhicule très rare à l'acquisition. (1) Divisé la vitesse par 2 en milieu aquatique.

PdS

Ce sont les **Points de Structures** qui correspondent aux points de vie du véhicule.

MAN

C'est le code de Maniabilité qui apporte un bonus ou un malus lors des jets de Conduite ou Pilotage du véhicule.

Vitesse

Celle-ci est indiquée en mètres par seconde. Le premier chiffre correspond à l'accélération (palier par round), le deuxième donne la vitesse maximale en mètre par seconde.

FdT

Facteur de Taille qui indique le bonus lié à la dimension la plus longue du véhicule.

BD

C'est le **Blindage** anti-laser du véhicule (militaire uniquement).

Coût

Correspond au prix universel moyen exprimé en Pecun (P) dans la plupart des Cessions impériales. Ce prix peut être doublé ou triplé dans des cessions clandestines.

Armes

Donne une indication sur le type d'arme monté sur le véhicule. Les caractéristiques sont les mêmes que pour les armes de distance. Cette catégorie concerne surtout les véhicules militaires.

Armement

La plupart des véhicules terrestres militaires sont dotés de canons lasers montés sur affût, comme le Broninn 2L-55 (Canon laser). Seuls les chars d'assaut sont dotés d'un armement plus spécifique.

La table ci-dessous décrit les armes embarquées sur les véhicules militaires. Les termes entre parenthèses sont similaires à ceux employés pour les armes à distance classiques (voir le chapitre précédent).

ARMES MONTÉES SUR LES VÉHICULES					
Type	Dommages	Prec	1/2D	Max	CdT
Canon Lasma LM-32B	4D (PL)	12	150 m	300 m	2
Canon laser Broninn 2L55	5D (!)	6	450 m	1 000 m	1
Canon à impulsions*	4D (PC)	12	150 m	300 m	1
Tourelle B1-G	5D (!)	6	450 m	1 000 m	1
Tourelle B2-G	5D×2 (!)	12	450 m	1 000 m	1
Turbolaser TL-55	6D (!)	12	1 000 m	2 500 m	1
Lance-grenades Plexus	3D×3 (!)	2	—	500 m	1
Lance-roquettes	3D×3 (!)	12	—	1 000 m	1
obusier à protons	5D (!)	6	450 m	1 000 m	1

(*) ne fonctionne qu'en milieu aquatique.

La colonne **PREC** ne présente qu'un seul bonus car on estime que le viseur est toujours intégré. Ceci est valable pour toutes les armes embarquées.

Roquettes

Ce sont des projectiles autopropulsés à ogive nucléaire. Les dommages sont calculés comme pour une mine antivéhicule (voir la table **Explosifs** du chapitre précédent). Les roquettes ne disposent pas de portée **1/2D** car les dommages ne sont pas affectés par la distance de la cible.

Les dommages d'une roquette passent automatiquement le blindage antilaser d'un véhicule, en affectant à la fois ses **PdS** et son code de BD.

Obusiers à protons

Cette arme particulière, créée dans les laboratoires de la Force Noire, a la particularité de projeter un faisceau d'énergie protonique capable de traverser n'importe quel blindage. Ainsi, tout comme les roquettes, les obusiers à protons passent outre le code de **BD** du véhicule touché en affectant à la fois ce même code et ses **PdS**.

Voyage terrestre

Tous les véhicules terrestres circulant sur le territoire impérial, sont équipés d'un ordinateur. Ce dernier gère entièrement les différents appareillages ainsi que la navigation.

On peut donc relier deux cités impériales via les voies magnétiques particulièrement conçues pour les véhicules à répulseurs (peu recommandées pour les aéroglisseurs). Cependant, la distance entre deux cités est considérable et le voyage risque d'être long. Il y a bien sûr des motels répartis le long des voies, mais les missionnaires seront souvent dans l'urgence et devraient plutôt opter pour un vol régulier.

Néanmoins, si les personnages décident d'employer un véhicule (militaire ou non), ils pourront utiliser les bus interurbains qui sont rapides et confortables pour le prix modique d'un billet de transport (voir la table ci-après).

TRANSPORTS

Type – Transport / Durée	Tarif
Urbain – autobus / heure	3 ₮
Urbain – taxi / heure	15 ₮
Interurbain – autobus / heure	6 ₮
Interurbain – taxi / heure	30 ₮
Interurbain – monorail / heure	15 ₮
Interurbain – navette / minute	6 ₮
Interplanétaire – navette / minute	12 ₮
Interstellaire – navette / forfait	300 ₮
Croisière – paquebot / jour	1 k

En clair, un véhicule sert surtout à transporter le groupe de Missionnaires en ville ou sur de courts trajets uniquement.

Dans **LTM**, les véhicules fonctionnent à énergie solaire et n'utilisent leurs batteries qu'en cas de détérioration des collecteurs hélioniques ou pour voyager de nuit.

Astronefs

Les astronefs sont donc des vaisseaux spatiaux capables de voler dans l'espace. Cependant, les plus petits d'entre eux peuvent aussi voler en atmosphère. Ainsi, en termes de jeu, ils disposent des mêmes données que pour les véhicules (vitesse en m/s). La colonne vitesse de la table en page suivante indique à la fois la **Vitesse spatiale** (variable de jeu) et en mètre/seconde pour un vol atmosphérique.

La colonne coût a été remplacée par **FC** qui est le **Facteur Célérique** de l'astronef (voir le **Voyage Spatial** plus loin).

Dans **LTM**, les astronefs sont largement plus nombreux que les véhicules, et pour cause, c'est avant tout un univers *space opera*.

ASTRONEFS

Nom	Type	PdS	MAN	Vitesse	FdT	BD	FC	Armes
CAB-03	Micronav	36	+3	CROISIÈRE 40 / 300	+5	0	2	
CAB-02	Micronav	36	+3	CROISIÈRE 40 / 300	+5	0	2	
VP-16s Vespar	Astronef	36	+4	CROISIÈRE 120 / 400	+5	0	1.4	
VP-16A Venum	Chasseur	36	+3	ATTAQUE 70 / 400	+4	18	1.4	Canon 2L55 ×2*
TD-25 Tempest	Chasseur	42	+3	ATTAQUE 120 / 700	+5	24	1.1	Canon LB-57 ×3*
Cyclon	Chasseur	36	+3	ATTAQUE 50 / 250	+6	24	2	Canon laser ×2*, lance-mines NM-74
CR-117 Cobra	Chasseur	48	+3	ATTAQUE 170 / 1000	+5	30	1.1	Canon LB-57 ×2*, obusier à protons ×2* (peuvent tirer ensemble)
Vs-29 Hypercor	Chasseur	48	+3	ATTAQUE 170 / 1000	+5	30	1	Canon LB-57 ×4*, missile MAC-10 ×2
F-14 Falcor	Escorteur	54	+2	ATTAQUE 50 / 400	+7	36	1	Turbolaser TL-55, missile MAC-10 ×2
F-14m Vampyr	Escorteur	54	+2	ATTAQUE 50 / 400	+7	36	1	Turbolaser TL-55, missile MAC-10 ×2, missile MAC-50 ×2, mine nm- 74 ×4
XC-5 Contumax	Escorteur	60	+2	ATTAQUE 90 / 700	+7	42	0.9	Turbolaser TL-55B, Tourelle B2-G ×2, missile MAC-10 ×2, missile MAC-50 ×2, mine 2M-410 ×3
X-2002 Radius	Navette	72	+1	CROISIÈRE 30 / 400	+9	0	1.1	
GXM-500 Gama	Navette	72	+1	CROISIÈRE 30 / 400	+9	54	1.1	Turbolaser TL-55 ×4, missile MAC-50 ×4
X-23 Incom	Barge	72	0	CROISIÈRE 30 / 300	+9	54	3.3	Tourelle B2-G
BS-99 Aquila	Barge	72	+1	CROISIÈRE 30 / 300	+9	0	3.3	

BS-58 Opifex	Barge	72	0	CROISIÈRE 20 / 300	+10	0	3.3	
AT-4 Axiom	Cargo	84	-1	LENTE	+11	0	3.3	
CVL-900 Caravell	Navette	84	-1	LENTE	+11	0	1.4	
SCR-130 Spaciocargir	Cargo	90	-1	LENTE	+14	0	10	
C-3 Ferrybot	Paquebot	90	-1	LENTE	+14	0	10	
CTC-300 Glokost	Aviso	84	-1	CROISIÈRE	+11	66	1.4	Turbolaser TL-55B ×4*, Tourelle B2-G ×2, missile MAC-10 ×4, missile MAC-50 ×4
UTS-700 Scula	Aviso	84	-1	CROISIÈRE	+12	66	1.4	Turbolaser TL-55B ×4*, tourelle B2-G ×2, missile MAC-10 ×4, missile MAC-50 ×4
CDR-500 Comodor	Croiseur	102	-2	LENTE	+16	84	1.1	Megalaser GTL-55 ×2*, Tourelle B2-G ×16, missile MAC-10 ×12, missile MAC-50 ×6
DKR-500 Destruktor	Croiseur	108	-3	LENTE	+16	90	1.1	Megalaser GTL-55 ×4*, Tourelle B2-G ×16, missile MAC-10 ×16, missile MAC-50 ×8
NTR-707 Nautilator	Croiseur	114	-3	LENTE	+18	96	1	Megalaser GTL-55 ×3*, Tourelle B2-G ×18, missile MAC-10 ×20, missile MAC-50 ×10
BTR-800 Brontosor	Croiseur	120	-4	LENTE	+18	102	1	Megalaser GTL-55 ×4*, Canon à ions ×2, Tourelle B2-G ×18, missile MAC-10 ×12, missile MAC-50 ×25
DTR-330 Gallium	Destroyer	126	-5	LENTE	+19	108	1	Megalaser GTL-55 ×4*, Canon à ions ×2, Tourelle B2-G ×20, missile MAC-10 ×28, missile MAC-50 ×14
Mantagor 22	Destroyer	138	-6	LENTE	+20	124	0.8	Megalaser GTL-55B ×4*, Canon à ions ×20, Obusier à protons ×20, Tourelle B2-G ×40, missile MAC-10 ×32, missile MAC-50 ×16

(*) Jumelés.

Armement

Tous les astronefs de guerre sont dotés d'armes spécifiques embarquées. Cependant, les chasseurs sont toujours armés de canons lasers dérivés du célèbre Bronn 2L55.

Certaines armes principales montées sur les astronefs de combat fonctionnent en simultané, c'est-à-dire qu'il faut multiplier le score des dés de dommage de l'arme présentée dans la table ci-après par le nombre d'armes jumelées (après ×).

ARMES MONTÉES SUR LES ASTRONEFS					
Type	Dommages	Prec	PS	1/2D / Max	CdT
Canon laser 2L55	5D	6	COURTE	450 / 1000	2
Canon laser LB-57	5D	12	COURTE	450 / 1000	2
Tourelle B2-G	5D×2	12	COURTE	450 / 1000	2
Obusier à protons	5D	6	COURTE	450 / 1000	1
Turbolaser TL-55	6D	12	MOYENNE	1000 / 2500	1
Turbolaser TL-55B	7D	12	MOYENNE	1200 / 3000	1
Megalaser GTL-55	8D	18	LONGUE	3000 / 8000	1
Megalaser GTL-55B	10D	24	LONGUE	7000 / 15000	1
Lance-mine NM-74	3D×3	—	COURTE	1 000	2
Lance-mine 2m-410	3D×3*	—	COURTE	1 000	2
Missile MAC-10	3D×3	auto	MOYENNE	3 000	2
Missile MAC-50	3D×3	auto	LONGUE	15 000	1

(*) Dommages perpétuels.

Les trois canons du chasseur stellaire TD-25 sont jumelés. Il faut donc lancer 5D et multiplier le score par trois.

Cette même table montre aussi deux nouvelles colonnes. **PS** est la *Portée spatiale* pour les combats dans l'espace. La colonne **1/2D / Max** rassemble les deux portées en mètres de l'arme pour un combat en atmosphère (air-air ou air-sol).

Missiles

Comme les roquettes, les missiles ne disposent pas de portée **1/2D** car les dommages ne sont pas affectés par la distance de la cible. De plus, ils ne disposent pas non plus d'un code de **Prec** car les missiles possèdent des senseurs qui les guident automatiquement sur leur cible.

Dans **LTM**, il existe deux types de missiles :

- le missile antichasseur **MAC-10** qui peut atteindre n'importe quelle cible dont le **FT** est supérieur à **+3**. Ses dommages sont calculés comme pour une roquette ;
- le missile anticroiseur **MAC-50** qui, quant à lui, ne peut toucher que des cibles dont le **FT** est supérieur à **+9**. Ses dommages sont calculés comme pour une charge de démolition (voir la table **Explosifs** du chapitre précédent).

Les dommages d'un missile passent automatiquement le blindage antilaser d'un astronef, en affectant à la fois ses PdS et son code de BD.

Mines spatiales

Les lance-mines se comportent exactement comme les lance-grenades et ne disposent pas d'une portée à **1/2D**. Cependant, les mines ne se comportent pas comme les grenades car elles ne visent aucune cible. En fait, le pilote envoie une ou plusieurs mines dans le sillage de son appareil, sur sa trajectoire. S'il est poursuivi, la mine a des chances de percuter l'attaquant sans que ce dernier ne puisse l'éviter. C'est au MJ de juger la situation. D'autre part, une mine lancée devient errante et dérive dans l'espace. Sur un jet secret du MJ, un Astropilote malchanceux peut percuter une mine spatiale.

Dans **LTM**, il existe deux types de mines spatiales :

- La mine **NM-74** qui est une mine nucléaire dont les dommages sont identiques à ceux d'une mine antivéhicule (voir la table **Explosifs** du chapitre précédent).

- La mine magnétique **2M-410** qui « éclate » en une centaine de shrapnels métalliques au passage d'un astronef ennemi. Ensuite, les shrapnels reviennent graviter autour d'un noyau magnétique. C'est donc une mine « perpétuelle » qui ne se détruit jamais. À l'inverse d'une arme nucléaire, cette mine spatiale ne dispose que d'un rayon de dommages équivalent au *Rayon thermique* d'un missile **MAC-10**.

Les dommages d'une mine spatiale passent automatiquement le blindage antilaser d'un astronef, en affectant à la fois ses PdS et son code de BD.

Obusiers à protons

Tout comme les obusiers montés sur les véhicules de la Force Noire, ces armes destructrices passent outre le code de **BD** de l'astronef touché, tout en affectant à la fois ce même code et ses **PdS**.

Dans le cas du chasseur **CR-117 Cobra**, les canons lasers peuvent tirer simultanément avec ses obusiers à protons. Cependant, on opère d'abord les dommages des lasers de façon standard, puis on affecte ceux des obusiers à protons. Ainsi, la cible peut profiter de son code de BL avant son éventuelle annihilation.

Voyage spatial

Dans **LTM**, la plupart des astronefs volent en vitesse subluminaire, soit une vitesse proche de celle de la lumière. Les plus répandus sont les navettes qui volent aussi bien en stratosphère pour rejoindre rapidement deux grandes cités impériales, qu'entre chaque planète. Tout ceci se fait en vol régulier, soit sur le simple achat d'un billet (voir la table **Transports** en début de chapitre). Ces différents voyages s'effectuent en quelques minutes et ne nuisent donc en rien sur la continuité d'une mission.

Afin de ne pas alourdir le système de jeu, la table ci-dessous indique seulement la durée d'un voyage entre la première et la dernière planète de chaque système connu, en vitesse lumière.

VOYAGES INTERPLANÉTAIRES

Système	Voyage entre...	Durée
Orlesia	Hermece et Antarius	25 minutes
Omega	Tyrania et Calcinera	29 minutes
Tablinea	Frombola et Hosta	45 minutes

Facteur Célérique

Tous les voyages interplanétaires se font uniquement en vitesse subluminaire (Célérité ou **Ce**), les autres vitesses n'étant pas prises en compte dans le jeu.

Dans la grande table **Astronefs**, chaque astronef dispose d'un **Facteur Célérique** (FC). Il suffit de multiplier ce coefficient par la durée initiale du voyage de la table précédente pour en connaître la durée effective. Or, plus la vitesse de l'astronef est élevée plus son **FC** est faible. À l'inverse, plus le **FC** est élevé, plus le voyage sera long.

Mais dans le cas d'un vol interplanétaire, la vitesse-lumière n'étant pas autorisée, le **FC** utilisé sera au minimum de 1.1.

Voyage hyper-spatial

Les astronefs de l'univers de **LTM** sont pour la plupart capables de voyager en hyper-espace (sauf les chasseurs). Il s'agit en fait de la capacité de voler à la vitesse de la lumière, voire au-delà, en utilisant une hyper-propulsion. Au passage de la « barre » hyper-spatiale, l'astronef passe dans une sorte d'univers spatiotemporel où les corps célestes ne sont plus que des ombres, même si ces « ombres » sont tout aussi solides. La table ci-dessous montre la durée d'un voyage entre deux systèmes solaires. En vol hyper-spatial, ces durées sont donc identiques, voire inférieures avec un astronef dépassant la vitesse-lumière.

VOYAGES INTERSTELLAIRES			
Voyage entre...	Orlesia	Omega	Tablinea
Orlesia	—	90 jours	234 jours
Omega	90 jours	—	144 jours
Tablinea	234 jours	144 jours	—

Pour éviter de percuter une ombre hyper-spatiale, les astronefs volant à la vitesse-lumière empruntent les routes interstellaires qui se trouvent entre les systèmes solaires (interspace).

Incident hyper-spatial

Bien évidemment, il arrive lors d'un combat spatial qu'un personnage essaie d'échapper à un rude adversaire qui menace de l'abattre (voir le chapitre **Combats entre vaisseaux**). Dans un geste désespéré, alors qu'il se trouve dans un système solaire, le personnage tente un saut hyper-spatial. Compte tenu du nombre d'objets célestes (météorites, astéroïdes, planètes, etc) errant dans un système solaire, on peut s'attendre à un incident hyper-spatial. Au mieux, des météorites vont endommager un appareillage, au pire l'astronef percutera de plein fouet une planète...

Lors d'un saut hyper-spatial au cours d'un voyage interplanétaire « forcé », le MJ doit lancer en secret **1D** et consulter la table ci-dessous.

INCIDENT HYPER-SPATIAL	
Dé	Incident
1	Coupure de l'hyperpropulsion
2	Détour
3	Fluctuation énergétique
4	Cavatorix
5	Panne grave
6	Collision

Coupure de l'hyper-propulsion. Les astronefs volant en vitesse lumineuse sont propulsés par des cyclotrons à hyper-propulsion. Lorsqu'une micro-météorite transperce un câble énergétique, le Navocomputeur coupe instantanément l'hyper-propulsion en renvoyant ainsi l'astronef dans l'espace normal. Le pilote doit donc se repérer et recalculer sa route en vitesse subluminaire vers sa destination finale. La durée du voyage sera multipliée par **dix**.

Détour. L'astronef frôle un planétoïde errant, subissant une distorsion spatio-temporelle. L'appareil est dévié de sa route initiale et effectue un vol parabolique rallongeant considérablement sa route. La durée du voyage sera multipliée par **vingt**.

Fluctuations énergétiques. Les surgénérateurs de l'hyper-propulsion subissent des fluctuations d'alimentation. Cela peut avoir pour conséquence d'allonger la durée du voyage (à la discrétion du MJ), mais ne fait pas sortir l'astronef de l'hyperespace. La durée du voyage est donc multipliée par **vingt** (voir le calcul précédent).

Cavatorix. Les Cavatorix sont des créatures ressemblant à des chauves-souris qui vivent dans l'espace (voir la mission **Le vaisseau fantôme**). Elles s'accrochent souvent aux astronefs qui passent à leur portée et grignotent leurs câbles énergétiques. Ceci a pour conséquence de perturber l'alimentation des surgénérateurs ioniques. Si les joueurs ne se sont pas rendus compte de ce problème, le trajet prend **20 fois** plus de temps que prévu. Les Cavatorix peuvent être enlevés une fois arrivé à destination. Si les dommages causés par ces créatures sur les câbles énergétiques alimentant l'hyper-propulsion sont trop importants (un jet secret de **ST**), les surgénérateurs peuvent se couper automatiquement. Les personnages se retrouvent ainsi dans le cas d'une Coupure de l'hyper-propulsion.

Panne grave. Une pluie de météorites a endommagé un appareillage de l'astronef autre que la propulsion. Le voyage continue, mais des réparations doivent être effectuées. Au MJ de déterminer quel appareillage est endommagé (voir la table **Dommages des astronefs** dans le chapitre **Combat entre vaisseaux**).

Collision. Lors d'une erreur de programmation ou d'un détour, l'astronef entre en collision avec un astre errant. L'impact pulvérise littéralement l'engin, ainsi que tous ses occupants... L'aventure s'arrête ici.

Portes spatiotemporelles

Voilà encore une preuve de la formidable technologie de l'Empire Millénique. En effet, depuis que les impériaux ont découvert les voyages spatiaux, ils ont dû couvrir des distances considérables avec des durées de voyage extrêmement longues. La distance séparant deux systèmes solaires est de l'ordre de plusieurs centaines de milliards de kilomètres. En vitesse-lumière, il faut des heures pour les relier en hyperspace.

Les éminents ingénieurs impériaux RessNostrann et KerrNiwmann ont conçu une sorte de « trou de ver » qui relie les deux systèmes impériaux Orlesia et Omega. La porte d'entrée de ce tunnel hyper-célérique est une sorte de « trou noir » et la porte de sortie un « trou blanc ». Ces portes sont bien-entendu réversibles afin que le voyage se fasse dans les deux sens, mais pas en même temps.

N'importe quel astronef impérial identifié empruntant ce trou de ver artificiel est propulsé à des vitesses bien supérieures à celle de la lumière, et ceci sans le moindre recours d'un quelconque Navocomputeur, ni d'hyper-propulsion. Cet immense « trou de ver » à double flux (aller-retour) constitue ce qu'on appelle les *Portes spatiotemporelles*.

Depuis leur installation, il suffit seulement que quelques heures de voyage pour relier les deux systèmes impériaux, Orlesia et Omega, et ceci sans aucune programmation.

Ainsi, la lecture de la table **Voyages interstellaires** se fait, non pas en jours, mais en heures pour les voyages entre Orlesia et Omega.

Autres personnages

Méchants archétypes

Parmi les PNJ que vont rencontrer les Missionnaires impériaux, certains représentent des communautés entières dont le culte est rattaché directement à celui des Ténèbres. Ces personnages ne pourront donc jamais être contrôlés par les joueurs car ils constituent les ennemis potentiels de l'Empire Millénique, c'est-à-dire les « méchants ».

Depuis l'avènement des forces du Mal dans le Troisième Quadrant d'Andromak, divers groupes séditieux se sont formés et ont déserté les rangs des Forces de l'Empire pour composer ceux de la Force Noire. Ainsi, les principales activités militaires et civiles de l'Empire Millénique se trouvent maintenant opposées à une nouvelle forme de corps de métiers dont la motivation est de servir purement et simplement les obscurs desseins du prince Hillerr, chef suprême de la Force Noire. Voici les principaux PNJ archétypes « méchants » que les joueurs rencontreront la plupart du temps au cours de leurs aventures.

Il est souhaitable que les informations présentées dans ce chapitre soient connues uniquement du MJ afin que les joueurs puissent les découvrir lors de leurs différentes missions.

Dans les différentes tables de ce chapitre présentant chaque PNJ « méchants », est inscrit sa race et son activité sociale impériale « Archétype ». Il est bien entendu possible de changer la race du personnage afin d'étendre la panoplie des « méchants ». Mais, cependant, il est préférable de rester dans l'esprit de l'univers **LTM** en ne choisissant que des races non-humaines – de préférence mutantes – qui constituent la majorité des partisans de la Force Noire.

Clandestin

L'avènement des forces du Mal a créé un nouveau type de marché parallèle à celui de l'Empire Millénique. Ce trafic, contrôlé par les Clandestins, est destiné principalement à détourner des matériels impériaux pour les bases secrètes de la Force Noire et à introduire des marchandises illégales. Ce marché frauduleux constitue actuellement la gangrène de l'économie impériale dans le système Omega, et même les Mercenaires impériaux ont du mal à l'endiguer.

CLANDESTIN		Silimen Commerçant	Taille 1 m Genre mâle/femelle	Poids 70 kg Longévité 60
VIG 10		Lancer	ACCESSOIRES	
FF 1D			Vêtements standards	
PdV 10			Cartalyseur	
PdF 10			Ardoise HV	
DEX 14		Athlétisme, Conduite	ARMEMENT	
REF 14			Pistolaser (blister)	
DEP 6				
INT 10		Influence, Illégalité + 1 compétence de Spécialité	QUALITÉ / DÉFAUT	
VOL 10			Carapace	
PER 10			Souplesse	
			Sens exacerbé (vue)	
PSY 6		Télépathie (espèce)	VAISSEAU	
			Leviceler	

Le rôle du Clandestin est souvent tenu par un Silimen, ennemi héréditaire des Humains. Il est généralement gérant d'un stand ordinaire et, en arrière-boutique, possède un dépôt de marchandises illégales et volées avec lesquelles il fait de la contrebande. Il arrive parfois qu'il se fait protéger par des agents de la Force Noire, voire par des droïdes-assassins (voir plus loin). Il se sert aussi des marchandises

vendues pour faire circuler des messages codés entre les différentes antennes des Services Secrets des Ténèbres (SST).

Saboteur

Depuis ces derniers temps, la Force Noire a recruté beaucoup de techniciens afin qu'ils contribuent à son formidable essor technologique ; tout ceci dans le but de supplanter rapidement les forces armées de l'Empire Millénique.

SABOTEUR		Seniorhott Technicien	Taille 1 m Genre mâle/femelle	Poids 30 kg Longévité 200
VIG 6		Lancer	ACCESSOIRES	
FF 1D-3			Combinaison technique Technopak	
PdV 6				
PdF 6				
DEX 10		Réparation	ARMEMENT	
REF 10			Minilaser (blister)	
DEP 4				
INT 10		Bâtiment, Diagnostic, Dissimulation, Énergie,	QUALITÉ / DÉFAUT	
VOL 10		Faune, Flore,	Sens de l'équilibre	
PER 10		Influence, Woki, + 1 compétence de Spécialité	Sens exacerbé (ouïe)	
PSY 8			VAISSEAU	

Parallèlement, une majorité de Seniorhotts ont été corrompus afin de former des bataillons de Saboteurs au sein des SST. Ces techniciens obscurs, baptisés « kabotts » par les agents impériaux, ont déjà paralysé pas mal d'installations des Forces impériales et détruit une multitude de matériels militaires et civils. Depuis

peu, certains Saboteurs se sont spécialisés dans la Médiatique et commencent à inoculer des « virus » à l'intérieur des systèmes informatiques des compagnies impériales. Avec ces nouveaux agents des Ténèbres, le prince Hillerr a le projet de paralyser tout le système impérial et, en particulier, de neutraliser l'état-major des Forces en vue d'une offensive de grande envergure.

Terminator

Les Troupes Obscures constituent la composante terrestre de la Force Noire sous le commandement du taciturne seigneur Vaderr, le bras droit du prince Hillerr. Au sein de cette force sévissent les terribles Troupes de Choc des Ténèbres, qui ont pour but la protection rapprochée de l'état-major.

TERMINATOR		Homocanin Soldat	Taille 2 m Genre asexué	Poids 120 kg Longévité 60
VIG 16	Athlétisme Combat à mains nues	ACCESSOIRES		
FF 3D		Armure de combat THC-6H Pak de survie		
PdV 16				
PdF 16				
DEX 12	Conduite Fusil d'assaut Masse d'arme Arbalète	ARMEMENT		
REF 12		Lasma LM-32 (blister x2) Grenade de lancer		
DEP 7				
INT 10	Armée, Bioénergie, Dissimulation, Explosifs, Navigation, Faune, Flore, Influence, Illégalité, Glyfork, Survie	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL 10		Sanguinaire Sens du devoir		
PER 10				
PSY 6		VAISSEAU		

Composé uniquement d'Homocanins, ce régiment d'infanterie est employé pour des actions d'éclat et des missions ponctuelles à fort impact. Ces commandos de choc, appelés « Terminators », sont impitoyables et totalement dévoués aux Ténèbres. Les Terminators sont reconnaissables à leur armure sombre dont le casque caractéristique épouse les formes canines du porteur.

Chasseur

Depuis l'avènement des forces du Mal, une multitude de pilotes impériaux a rejoint insidieusement les rangs de la Force Noire, guidés par les Puissances Obscures des Ténèbres. Alors que les Humains formaient les tristement célèbres Pirates de l'espace (voir plus loin), les autres races de pilotes venaient prendre place dans les astronefs de la Flotte des Ténèbres.

CHASSEUR		Silimen Astropilote	Taille 1,70 m Genre mâle/femelle	Poids 60 kg Longévité 60
VIG 10	Lancer	ACCESSOIRES		
FF 1D		Combinaison de vol Biopak		
PdV 10				
PdF 10				
DEX 14	Athlétisme Pistolet Pilotage cat. A	ARMEMENT		
REF 14		Pistolaser (blister)		
DEP 6				
INT 10	Armée Astronautique Navigation Survie Opération sensorielle	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL 10		Sens exacerbé (vue) Témérité Apnée		
PER 10				
PSY 6	Télépathie	VAISSEAU		
		CR-117 Cobra		

Récemment, l'armada du prince Hillerr a acquis des chasseurs stellaires puissamment armés : les redoutables CR-117 Cobra. Ces chasseurs rapides et blindés requièrent une adresse particulière.

C'est ainsi que des Astropilotes silimens furent recrutés afin de constituer la terrible Chasse Pourpre, le corps d'élite qui forment l'escorte rapprochée du croiseur-amiral du prince Hillerr.

Contrebandier

Les Homocanins font partie des créatures les plus influençables par les Puissances Obscures des Ténèbres car leur faible Psionic ne leur permet guère de résister longtemps à une conversion psychique ; tandis que leurs capacités intellectuelles ne suffit pas à leur faire prendre conscience du danger. C'est ainsi que l'on trouve une multitude de ces mutants canidés dans les rangs de l'armée des Ténèbres.

Les Contrebandiers sont des Mercenaires dont le culte est voué au Mal et à la luxure. Ils constituent les facteurs déterminants à la bonne marche des trafics de marchandises illégales entretenus pas les Clandestins. Le charisme belliqueux des Homocanins fait des Contrebandiers des êtres que l'on craint plus que l'on respecte. Leur obéissance aveugle fait d'eux des agents du Mal redoutables et impitoyables. Ils flirtent souvent avec les Pirates de l'espace.

Tout comme les Mercenaires impériaux, les Contrebandiers constituent le fer de lance de la Chasse Pourpre, à bord d'escorteurs de classe Falcor.

CONTREBANDIER		Homocanin Mercenaire	Taille 2 m Genre asexué	Poids 120 kg Longévité 60
VIG 16	Athlétisme Combat à mains nues	ACCESSOIRES		
FF 3D		Vêtements standards Biopak		
PdV 16				
PdF 16				
DEX 12	Arbalète Pistolet, Pilotage cat.A, Réparation	ARMEMENT		
REF 12		Arbalète Turbolt (blister)		
DEP 7				
INT 10	Faune, Flore, Influence, Glyfork, Astronautique, Illégalité, Survie, Navigation, Opération sensorielle	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL 10		Immunité Témérité Code d'honneur		
PER 10				
PSY 6		VAISSEAU		
		Astronef faible tonnage, Véhicule		

Faucheur

Les Services Secrets des Ténèbres (SST) constituent le centre névralgique de la Force Noire. Son personnel est essentiellement composé d'agents noirs, dont le corps d'élite est constitués par les « Faucheurs ». Ces derniers sont principalement des Androgunes dont le rôle est l'infiltration et l'élimination.

Nombreuses sont déjà les antennes isolées des Services Impériaux du Renseignement SIR qui ont subi l'attaque sournoise de ces agents sans peur ni pitié. Les Faucheurs sont imprévisibles et frappent n'importe quand, n'importe où. Même leurs supérieurs sont incapables de prévoir leur attaque à partir du moment qui leur ont confié une mission. La philosophie martiale des Androgunes fait des Faucheurs de véritables machines à tuer efficaces et précises, dont le taux d'échec est extrêmement faible.

FAUCHEUR		Androgunes Agent	Taille 1,90 m Genre androgyne	Poids 90 kg Longévité 40 ou +
VIG 12	Combat à mains nues Lancer	ACCESSOIRES		
FF 2D+1		Combinaison (PE=6), Pointeur, Bipeur, Focus, Fluogène, Intercom, Biopak, Macrosenseur		
PdV 14				
PdF 14				
DEX 12	Athlétisme, Sabroplasma, Armes de tir, Conduite, Armes de mêlée, Pilotage cat.A ou B	ARMEMENT		
REF 12		Sabroplasma (nanopile), Minilaser (blister), Vibrolame, Charge de démolition		
DEP 6				
INT 10	Enquête, Faune, Flore, Twileki, Bioénergie, Dissimulation, Énergie, Enquête, Explosifs, Illégalité, Médiatique, Navigation, Survie, Technie	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL 10		Réflexe de combat		
PER 10		Obsession Sanguinaire		
PSY 10		VAISSEAU		

Génie du Mal

Même si un Prêtre impérial a cessé toute progression le long de la Voie Millénique pour se consacrer à la technologie en tant qu'Ingénieur, il n'en est pas moins vulnérable aux Puissances Obscures des Ténèbres.

Un Génie du Mal – ou *Génie* – est donc un Ingénieur impérial ayant œuvré pour le compte des forces du Mal, souvent à son insu. Son destin étant maintenant dominé à tout jamais par les Puissances Obscures, ce serviteur malveillant et cupide ne peut employer ses connaissances technologiques que pour faire le Mal et uniquement pour le compte du prince Hillerr.

GÉNIE du MAL		Ingénieur obscur	Taille 1,70 m Genre andron/gynon	Poids 70 kg Longévité 100
VIG 10		ACCESSOIRES		
FF 1D		Tunique ou Combinaison		
PdV 10				
PdF 10				
DEX 10		ARMEMENT		
REF 10		Minilaser (blister)		
DEP 5				
INT 14	Andromon, Milen, Diagnostic, Ingénierie	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL 10		Sensitivité au Psionique		
PER 10		+1 compétence de Spécialité		
PSY 10	1 pouvoir bloqué (PO ou N) au choix	VAISSEAU		
POT 10				

Corrompu et cupide, cet ingénieur des Ténèbres peut désormais évoluer avec ses compétences en Psionique (rang *Initié*) et acquérir des pouvoirs obscurs, du moment qu'il devient le disciple d'un Prêtre obscur.

Prêtre obscur

En général, un Prêtre obscur est avant tout un Prêtre millénique ayant basculé vers les Puissances Obscures. Le prince Hillerr a été l'un des premiers Prêtres milléniques à se laisser guider vers les Ténèbres. En ces temps, sa puissance était déjà grande ; ce qui fait de lui aujourd'hui, le plus puissant Prêtre que l'Ordre du Millénum n'est jamais porté.

PRÊTRE OBSCUR		INITIÉ	Taille 1,70 m	Poids 70 kg
			Genre andron/gynon	Longévité 200
VIG 10	Combat à mains nues	ACCESSOIRES		
FF 1D		Tunique		
PdV 10				
PdF 10				
DEX 10	Armes de mêlée Armes de tir	ARMEMENT		
REF 10		Fleurolum (blister) Pistolaser (blister)		
DEP 5				
INT 14	Andromon, Milen, Académie, Influence, Milieu	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL 10		Sensivité au Psionic Réflexe de combat Sanguinaire		
PER 10				
PSY 10	3 pouvoir (PO ou N) au choix	VAISSEAU		
POT 10				

Le Prêtre Obscur est donc un individu entièrement voué aux Puissances Obscures des Ténèbres et dont les actes sont tous malveillants. C'est également un guerrier et un spécialiste du corps à corps. Son arme de prédilection est le Fleurolum. Il n'utilise ses pouvoirs Psionics uniquement dans le but d'attaquer et de détruire son prochain. Il n'hésite pas à tuer pour assouvir ses desseins de puissance et de pouvoir.

Aujourd'hui, les Prêtres obscurs sont certainement plus nombreux que leurs congénères de l'Ordre du Millenium et sont en majorité bien plus puissants. Cela s'explique par le fait que les Puissances Obscures des Ténèbres sont très accessibles et apportent des pouvoirs beaucoup plus rapidement que la Voie Millénique (voir le chapitre [Psionic](#)).

Factions ennemies

Depuis que les forces du Mal ont envahi le système Omega, beaucoup d'individus ont succombé aux Puissances Obscures des Ténèbres et ont quitté l'Empire Millénique en tant que déserteurs ou hérétiques ; tandis qu'une grande Prêtresse déchu dressait une armée de guerrières sanguinaires, sous la houpe des Ténèbres.

Pirates de l'espace

Il y a une trentaine d'années, un escadron spécial d'escorte ne rentra jamais de sa patrouille. Pour cause, de puissantes ondes psioniques issues d'une déchirure cosmique – l'Anomalie – pénétra le cerveau des pilotes qui devinrent ainsi les premiers serviteurs des Ténèbres. Investis par le Mal, d'autres Astropilotes impériaux désertèrent les Forces et rejoignirent le corpuscule de renégats pour former une communauté de flibustiers : les Pirates de l'espace. Ces corsaires spatiaux se mirent à piller des convois militaires et civils afin de se ravitailler et à s'approprier de nouveaux astronefs de guerre. Sous la tutelle de leur chef, un certain Kalaguerr, les Pirates de l'espace se réfugièrent sur une planète inexplorée du système Omega, l'astre Vega I, qui devint plus tard Tyrania. Ils y établirent une base de fortune installée dans un des plus profonds canyons. Devenue depuis peu la capitale planétaire, Bellica est une base paramilitaire abritant aujourd'hui la Flotte Pirate de Tyrania, l'armada des corsaires de l'espace.

Le Pirate de l'espace obéit à un code d'honneur qui consiste à ne piller et à ne dépouiller que les grandes fortunes de l'Empire Millénique sans répandre le sang. Ces règles de flibusterie ont été érigées par le pirate Kalaguerr, ennemi juré de tous les Mercenaires impériaux, et en particulier d'un certain TomaxBrenn (bande dessinée **TomaxBrenn, le mercenaire impérial**).

Le Pirate de l'espace, exclusivement humain, est facilement reconnaissable à son crâne rasé où subsiste une large crête de cheveux terminée quelquefois par une queue de cheval ou une simple natte. C'est une marque d'allégeance à leur chef Kalaguerr qui, paradoxalement, est le seul à ne pas s'être rasé.

PIRATE DE L'ESPACE		Humain Contrebandidier	Taille 1,70 m Genre andron/gynon	Poids 70 kg Longévité 100
VIG 10	Combat à mains nues	ACCESSOIRES		
FF 1D		Tout vêtement		
PdV 10	Armes de tir Athlétisme Pilotage cat.A Réparation	ARMEMENT		
PdF 10		Pistolet (blister) Grenade de lancer		
DEX 10		QUALITÉ / DÉFAUT		
REF 10		Témérité Code d'honneur		
DEP 5	Astronautique Illégalité Influence Navigation Opération sensorielle	VAISSEAU		
INT 10		Chasseur ou Escorteur (+ véhicule)		
VOL 10				
PER 10				
PSY 10				

Mais depuis peu, un nouveau chef a défié Kalaguerr pour lui prendre sa place : Vandalis. D'origine inconnue, cet humanoïde imposant à la peau verte est en train de mettre en place une nouvelle communauté de pirates sanguinaires : les Hackers.

Amazones stellaires

Il y a un siècle environ, une grande Prêtresse millénique, nommée OreTellia, fût bannie de l'Ordre du Millenium pour hérésie. Sa pénitence était d'achever sa rédemption sur Vega III, un monde destiné à devenir la future planète pénitentiaire de l'imperium Omega. Le temps s'écoula et on oublia *OreTellia la Damnée*. Mais lorsque les forces du Mal débarquèrent dans le jeune imperium, la Prêtresse déchu fut investie par les Puissances Obscures des Ténèbres alors qu'elle agonisait,

vieille et faible. Cette nouvelle énergie lui permit de survivre et, après avoir acquis la Magie noire des Ténèbres, Ortellia entreprit de créer sa propre armée à partir d'un module de clonage biophotonique de sa propre conception. Ainsi naquit la première Amazone stellaire, Orpha, sur la planète baptisée depuis Gynesia.

AMAZONE STELLAIRE		Humaine Soldat	Taille 1,70 m Genre gynon	Poids 65 kg Longévité ?
VIG 10	Combat à mains nues	ACCESSOIRES		
FF 1D		Tunique de combat		
PdV 10	Armes de mêlée Athlétisme Pilotage cat.A	ARMEMENT		
PdF 10		Glaivolum (blister)		
DEX 10		QUALITÉ / DÉFAUT		
REF 10		Empathie animale Toucher Sanguinaire		
DEP 5	Bioénergie, Dissimulation, Explosifs, Navigation, Faune, Flore, Influence, Survie	VAISSEAU		
INT 10		Cyclon		
VOL 10				
PER 10				
PSY 10				
POT 10				

Au fil des années, d'autres clones d'Ortellia et d'Orpha sortirent du convertisseur biophotonique, tous investis de la haine de leur créatrice et des Puissances Obscures. Entraînées par Orpha, les amazones apprirent le maniement du Glaivolum et l'art de la guerre. Avec l'aide des Pirates de l'espace, Ortellia constitua sa flotte à la tête de laquelle elle fit bâtir un somptueux destroyer, le Gallium : ainsi étaient nées les Forces Royales de Gynesia.

Une Amazone stellaire est une guerrière athlétique et très habile. Elle ne connaît ni la pitié, ni la peur. L'Amazone stellaire est le plus souvent habillée d'une tunique

noire et pourpre. Sur ses hanches pend toujours le manche de son Glaivolum. Ses cheveux blonds la différencie du modèle humain classique.

Pouvoir psionique ?

De par leur nature de clone de la reine Ortellia et de posséder un lien psychique et vital avec cette dernière, les Amazones stellaires sont capables d'utiliser le pouvoir de **Télépathie** pour communiquer entre elles, sans pour autant savoir le faire évoluer. C'est donc une compétence de Psionic figée dans le temps et endémique.

Cependant, étant totalement dévouées à leur reine et aux services des Ténèbres, les Amazones stellaires sont avant tout des agents du Mal et disposent en plus de leur code de **PSY**, la même valeur en **POT**, leur permettant d'utiliser la **Télépathie** (ou leur défense psychique) sous un code de **20**.

Droïdes

Dans **LTM**, il y a aussi beaucoup de robots plus ou moins intelligents. Leur seul point commun est leur forme peu anthropomorphique, un concept impérial visant à ne pas altérer la nature humaine.

Mise à part les Betadroid pouvant être contrôlés par les joueurs, les autres robots sont souvent utilisés comme des personnages secondaires – alliés, ennemis ou neutre (PNJ), voire seulement comme des objets destinés à faire avancer l'intrigue d'une aventure.

Cyberdin

Les Cyberdin sont des droïdes de base ayant reçu une programmation primaire destinée à leur inculquer une tâche bien précise dans un seul et unique domaine. Ces droïdes sont rarement doués de parole et ne communiquent avec l'extérieur que par des sons synthétiques ou des messages virtuels. La plupart des Cyberdin ont pour interprète et précepteurs des Betadroid et communiquent rarement avec les Humains.

À l'encontre du Betadroid, le Cyberdin ne peut donc pas être interprété par un joueur.

Les Cyberdin sont des robots perfectionnés capables de réparer des ordinateurs, d'exploiter des fichiers informatiques et d'assurer la maintenance des vaisseaux. Ils peuvent travailler dans des environnements hostiles, tel que le vide spatial. Petits, trapus, et le plus souvent de la forme d'un assemblage de segments métalliques pliés en plusieurs parties, ils sont dotés d'un support automoteur à galets ou, pour les plus récents modèles, d'un plateau antigravitationnel.

Droïdes et combat

Tous les droïdes impériaux sont programmés pour éviter de faire du mal aux Humains, et aux êtres vivants en général. Si on leur donne l'ordre d'employer une arme ou de tuer, ils n'obéissent pas. En effet, une clé informatique, appelée « Directive 47 », bloque immédiatement leurs circuits vitaux et entrave leur fonctionnement. Il faut entièrement reprogrammer un droïde ayant « accidentellement » violé cette directive. Il existe cependant des droïdes de sécurité au sein des SIR ou dans la Milice Impériale, mais ils ne sont armés que de matraques énergétiques, destinées à neutraliser un renégat. Leur emploi est strictement contrôlé et limité.

Mais depuis l'avènement de la Force Noire, il n'est pas rare de rencontrer un droïde armé de lasers et capable de lancer des grenades. Ce type de robot de combat totalement illégal, commence maintenant à hanter les cités impériales.

Droïdes assassins

Le droïde dit « assassin » le plus couramment rencontré aujourd'hui est communément appelé Sentinel. Cet engin de guerre est programmé pour assassiner un individu et il ne s'arrête que lorsque sa mission a été accomplie. Si pour une raison indépendante de sa volonté, le Sentinel ne peut pas atteindre son objectif, ses circuits logiques se dérèglent. Mais nul ne peut prédire ce qui arrive dans ce cas...

Le Sentinel est un droïde-assassin de type Cyberdin fréquemment employé par les Services Secrets des Ténèbres pour abattre un agent impérial particulièrement perspicace ou un haut dignitaire récalcitrant d'un gouvernement local. Son répulseur

magnétique silencieux lui confère un déplacement furtif et lui permet de créer un effet de surprise saisissant lors de son attaque. Ses senseurs très performants lui permettent de localiser sa cible à plusieurs kilomètres avec une précision inférieure à trois mètres.

DROÏDE ASSASSIN		Cyberdin Agent	Taille 1,70 m * Genre néant	Poids 90 kg Longévité 200 et +
VIG 12	Lancer	ACCESSOIRES		
FF 1D+2		Corps métallique (PC=9, PE=9)		
PdV 12		Manomodules		
PdF 12				
DEX 14	Armes de tir Conduite	ARMEMENT		
REF 14	Pilotage cat. A	Pistolasers x2 (indépendants)		
DEP 5	Réparation	Grenade de lancer		
INT 10	Médiatique, Biotechnie, Diagnostic, Dissimulation, Énergie, Explosifs, Illégalité, Navigation	QUALITÉ / DÉFAUT		
VOL 10		Obsession		
PER 10		VAISSEAU		

(*) En marche.

Amélioration d'un personnage

À la fin de chaque partie, le MJ peut accorder des points d'expérience ou **XP** à des joueurs ces points sont principalement destinés à augmenter les codes de compétences dans lesquelles le personnage a particulièrement brillé. Il reçoit des points pour avoir « bien joué » ; « bien jouer » signifiant faire avancer la mission et ayant été bien interprété par son joueur (*roleplaying*).

Les **XP** sont distribués séparément à chaque joueur. En général, le joueur concerné lance **1D**, le score étant les points de compétence qu'il vient de gagner. À noter qu'on ne gagne jamais de **XP** à la fin d'une séance durant laquelle un des membres

du groupe est mort, a été grièvement blessé ou a été enlevé de par sa mauvaise interprétation.

Amélioration et acquisition des compétences

Quand on utilise les **XP** pour améliorer les compétences acquises du personnage et en acquérir de nouvelles, ces points s'ajoutent normalement. Lorsqu'on améliore une compétence spécifique, il suffit d'ajouter un ou plusieurs points à son code qui est, au départ, celui de l'attribut dont dépend la compétence, et dans la limite du double de ce même code.

Les capacités de **Points de Fatigue**, de **Perception**, de **Réflexe** et de **Volonté** peuvent être aussi améliorées dans la limite du double du code de l'attribut correspondant.

En aucun cas, un code d'attribut ne pourra être amélioré, sauf dans le cas exceptionnel où l'issue d'une mission particulière l'exige.

Dès qu'une compétence a atteint le double du code d'attribut dont elle dépend, le personnage devient un *expert* dans cette compétence (il est toujours sujet au jet critique de **18**). Le joueur peut ainsi choisir une nouvelle compétence sous ce même attribut.

Toute compétence – voire Attribut – dont le code-dé dépasse 18, est testée non plus avec 3D, mais avec 4D. Un échec demeure à 18 ; et devient Critique quand le score des dés est égale au code-dé correspondant.

Dans le cas de l'acquisition de nouvelles compétences (une par personnage et par partie au maximum, et jamais plus de **4** par Attribut, pour un seul personnage), il doit s'agir de compétences ayant une utilité significative dans la campagne, et en relation avec la race ou l'activité du personnage. Dans ce cas, cette nouvelle compétence acquise aura bien entendu le code par défaut de l'Attribut dont elle dépend, mais n'étant pas une compétence spécifique, son code ne pourra jamais dépasser **18 points**, tout au long de la vie du personnage.

Bien entendu, ces règles peuvent être appliquées pour des PNJ importants ayant un rôle-clé dans la campagne.

Créer un PNJ

Comme pour les PJ, ce chapitre propose des archétypes « méchants ». Mais le MJ peut très bien vouloir créer son propre PNJ impérial ou partisan de la Force Noire.

Pour commencer, le MJ dispose d'un certain nombre de points qui servent à « acheter » les attributs et les compétences. Cette règle pourra aussi concerner les joueurs experts désirant concevoir leur propre personnage.

Tout le long de cette création, le MJ devra se reporter au chapitre [Création du personnage](#).

Attributs

Pour constituer les caractéristiques de base du PNJ, il faut répartir un certain nombre de points parmi les codes d'attributs. Pour ce faire, il suffit de consulter la table ci-dessous pour établir le niveau du personnage.

POINTS DE PERSONNAGE

Nombre de points	Type de personnage	Exemple
30 et -	Faible	Enfant, zombie
30 à 40	Moyen	Commun des mortels, Humain, Seniorhott, Silimen
40 à 50	Compétent	Athlète, militaire, Prêtre, Ingénieur, Androgunes, Homocanin
50 à 60	Exceptionnel	Athlète de haut niveau, militaire surentraîné
60 à 70	Héros	Personnage important, chef de guerre

Capacités

On détermine les *Capacités* de la même manière que lors de la création d'un PJ.

Personnalité & Apparence

Il suffit de se reporter au verso des fiches archétypes des personnages en fin de ce livre pour ce faire une idée de la personnalité et de l'apparence du PNJ, suivant sa race et son activité sociale.

Il suffit ensuite de se référer à la table **Apparence physique** du chapitre [Création du personnage](#) pour déterminer les modificateurs de réaction.

Richesse et influence

Dans **LTM**, la richesse d'un personnage est déterminée par ses revenus (**3D×1 000**). Dans le cas d'un PNJ, ce dernier dispose, au moment de rencontrer les missionnaires impériaux, d'une certaine richesse découlant de ses activités, honnêtes ou non.

Le niveau de vie au sein de l'Empire Millénique est déterminé par le **Revenu Minimum Annuel (RMA)**. La table ci-dessous permet de déterminer le niveau de richesse et le rang social du PNJ.

RICHESSE

Ressources	Niveau social	Description
3 000 ₮	Misère	Personne sans abris et sans emploi.
6 000 ₮	Précarité	Sans activité sociale (SAS)
12 000 ₮	Classe de labeur	Salarié
18 000 ₮	Classe moyenne	Salarié fonctionnaire ou militaire.
180 000 ₮	Classe aisée	Directeur de Compagnie, notable, officier
1 800 K₮	Millionnaire	Directeur de Cartel
1 800 M₮	Milliardaire	Puissant homme d'affaire

Qualités et Défauts

On détermine les *Capacités* de la même manière que lors de la création d'un PJ.

Compétences

Pour attribuer les compétences du PNJ, il suffit de se référer aux fiches archétypes en retenant que le code de chaque compétence acquise ne peut excéder le double du code d'Attribut dont elle dépend.

Au fil des aventures, un PNJ récurrent peut acquérir d'autres compétences sous les Attributs où se trouve au moins une compétence dont le code est égal au double du dit Attribut.

Si le MJ détermine un PNJ important dans une aventure (comme ceux déterminés dans les scénarii de **LTM**), les codes de compétences peuvent être ajustés par rapport à leur Attribut correspondant, suivant son âge équivalent à un code-dé. On peut donc consulter la table ci-dessous pour créer l'expérience d'un tel personnage.

EXPÉRIENCE		
Âge	Niveau	Codes de compétences
1D	Enfant	1
2D	Étudiant	Attribut / 2
3D	Diplômé	Attribut
4D	Initié	Attribut + 25 %
6D	Confirmé	Attribut + 50 %
7D	Expert	Attribut + 75 %
9D	Mentor	Attribut ×2
12D	Senior (retraite)	-1D par compétence

Par exemple, un personnage de 30 stellars dispose d'une expérience d'Initié (4×6=24) et tous ses codes de compétences sont augmentés de 25 % par rapport au code de l'Attribut correspondant.

Équipement

Pour déterminer l'équipement du PNJ (vêtements, accessoires, armes, véhicule, etc.), il suffit de se référer au chapitre **Équipement**. Ne pas oublier de calculer l'*Encombrement*.

Diriger une partie

Que doit exactement faire un Meneur de Jeu ?

Le Meneur de jeu, ou MJ, présente des aventures pour le plus grand plaisir de ses joueurs. Ces derniers jouent à être des Missionnaires de l'Empire Millénique : ils incarnent des personnages pittoresques, font des réflexions avisées, affrontent des adversaires de plus en plus puissants et de plus en plus méchants, abattent des soldats obscurs, font exploser des chasseurs noirs, avec la plus grande désinvolture. C'est au MJ de s'occuper de tout ça : des méchants, des soldats ennemis, de l'intrigue, des personnages secondaires que rencontrent les joueurs, du Troisième Quadrant galactique et de tout ce qu'il contient. Il se comporte comme un arbitre, décidant si les PJ peuvent accomplir ce qu'ils ont l'intention d'entreprendre.

Quand le MJ décrit une situation aux joueurs, ils décident de ce qu'ils veulent faire et ils lui font part de leurs intentions. Ensuite, le MJ les dés (ou il demande de le faire) et, à l'aide des règles de ce livre et de sa propre conception de ce qui est possible ou pas, il décide si les PJ réussissent ou s'ils échouent. Il dit alors aux joueurs ce qui se produit, avant de leur demander ce qu'ils font ensuite. En même temps, le MJ joue les rôles de tous les personnages non-joueurs, ou PNJ, qu'ils rencontrent ; décidant comme ceux-ci agissent et déterminant si leurs actions sont, ou non, couronnées de succès.

Le MJ doit même faire encore plus : il doit lier les scènes d'action avec une histoire et fournir un but, des obstacles, des rencontres intéressantes aux joueurs avant de mettre en scène un grand final.

Maîtriser un jeu de rôle comme **LTM** est plus difficile que d'y jouer. Tout ce qu'un joueur a à faire, c'est se mettre dans le rôle qu'il incarne ; il n'a pas besoin de bien

connaître les règles. Il peut faire confiance au MJ et aux joueurs expérimentés pour qu'ils le remettent dans le droit chemin, s'il commet une erreur.

Mais, être MJ peut aussi être extrêmement gratifiant. Il est ainsi le seul à savoir ce qui se passe vraiment, tout en proposant un univers entièrement imaginaire avec la complicité de ses joueurs.

À la base, la tâche du MJ se décompose en trois activités : arbitrer, incarner les PNJ et maintenir la crédibilité de l'univers du jeu.

Mener le jeu

« Mener le jeu » signifie s'assurer que les joueurs se conforment aux règles du jeu, interpréter ces mêmes règles et aplanir les contestations de façon impartiale et raisonnable.

En tant qu'arbitre, le MJ est censé connaître les règles aussi bien que ses joueurs et, de préférence, mieux qu'eux. Ses décisions sont sans appel en cas de conflit. Quand les règles n'envisagent pas précisément une situation donnée, on attend de lui qu'il décide ce qui se produit.

Les PJ sont des héros de l'histoire que le MJ suit avec leur concours. Il faut qu'il y ait des employeurs, des méchants et des figurants. C'est au MJ qu'il revient de jouer tous ces rôles. À l'instar des joueurs, il est censé donner une personnalité originale, des traits de caractère et des croyances individuelles, à chacun des personnages qu'il joue.

L'univers de **LTM** est entièrement imaginaire. Pourtant, jouer demande aux joueurs et au MJ de faire abstraction de son incrédulité, afin d'agir comme si tout était réel. Plus le monde et les personnages semblent « réels », meilleurs sera le jeu de rôle.

La plus grosse part de la tâche du MJ consiste à rendre crédible l'univers et les PNJ. C'est lui qui dit à ses joueurs ce qu'ils voient et ce qu'ils entendent ; il est le créateur du décor et de l'ambiance. Des aventures prêtes à jouer comme **Le Vaisseau Fantôme** aident en décrivant les rencontres que font les joueurs. Mais c'est au MJ d'insuffler la vie dans ces descriptions. Il faut être prêt à improviser au quart de tour. Si les joueurs capturent un agent de la Force Noire et le menacent de mort

pour qu'il leur révèle la position d'une base secrète, il faut être inventif ; le MJ leur dit un endroit bidon, laisse l'agent leur cracher au visage, ou essaie de les impressionner par d'éventuelles repréailles. Une aventure prête à jouer ne peut pas fournir tous ces petits détails « qui font vrai », c'est au MJ de les apporter.

Ne pas oublier que les joueurs ont cinq sens. Lorsque le MJ dit à un joueur ce qu'il voit, il lui dit aussi ce qu'il entend – bruit de la nature, de machines, de voix – ce qu'il sent et ce qu'il ressent. Les perceptions sensorielles entretiennent la crédibilité. Il faut être cohérent. L'univers, même celui d'Andromak, n'est pas soumis à l'arbitraire ; s'il y a un chasseur stellaire endommagé dans un coin du hangar à un moment donné, il y sera encore au suivant, ou s'il n'y est plus, il y aura une bonne raison à cela. Si le MJ décrète qu'un joueur ne peut pas utiliser une compétence pour accomplir une action particulière pendant une mission, il ne faut pas lui dire qu'il peut le faire dans la suivante, à moins d'avoir une explication rationnelle à lui fournir.

Le MJ doit être attentif aux besoins de ses joueurs. Si ces derniers veulent manifestement des explications supplémentaires, le MJ leur plus de détails sur ce qu'ils voient. S'ils s'endorment pendant un brillant discours ou piaffent d'impatience de passer à l'action, le MJ accède à leur désir. Répondre à toutes les questions raisonnables avec le sourire (ou, au moins, s'abstenir d'envoyer des objets à la tête de ceux qui posent des questions inutiles).

Mettre de l'ambiance

Il y a une dernière chose que le MJ doit faire : maintenir le jeu dans un esprit propre à **LTM**. Ce jeu se passe dans un univers « space opera », un monde de science-fiction qui implique des planètes et des systèmes solaires entiers.

Mais comment peut-on agir pour que ce jeu fasse penser à ce genre d'ambiance ?

Voici quelques suggestions :

- **Emprunter des éléments à des films du même genre.** Dès qu'on a la possibilité, employer dans une aventure des personnages pris dans ces films. Emprunter des lieux et des événements quand on en a l'opportunité.

- **Extraterrestres.** Les joueurs contrôlent des personnages foncièrement différents des terriens et dont certains ont des apparences non humaines. Il leur faudra donc – et au MJ – apporter un peu d’attention sur la façon de les interpréter. Donner aux PJ et PNJ un mode original d’expression, un comportement crédible, etc (voir plus loin).
- **Décors de science-fiction.** Quand le MJ décrit un paysage désertique aux personnages, il ne prend pas le cliché banal du Sahara ; il pense plutôt aux vastes contrées sablonneuses et arides d’une planète désertique. Quand les personnages entrent dans un bar, celui-ci ne ressemble pas au troquet du coin de sa rue. C’est une taverne hyper-moderne dans laquelle on trouve des extraterrestres, des créatures reniflant du gaz orange, une chose dans un coin qui glousse en s’amusant avec un petit ordinateur de poche et un monstre patibulaire aux allures canines qui demande ce qu’on veut boire. Quand les PJ ressortent, le décor ne ressemble ni à Paris, ni à Marseille par un beau matin de printemps. Il y a un soleil rouge, et la ville est constituée de centaines de pyramides de verre. Les joueurs peuvent s’en moquer – et continuer à se comporter comme s’ils étaient en France – mais le décor reste, et en le rappelant à leur mémoire, le MJ peut leur faire prendre conscience qu’ils ne sont décidément pas sur Terre...
- **Échelle grandiose.** Dans **LTM**, tout est grand. On n’y fait pas sauter des ponts, mais carrément des vaisseaux de la taille d’une petite ville. Il faut donc faire toujours les choses en grand.
- **Jargon pseudo-scientifique.** Dans **LTM**, les astronefs n’ont pas des radars, mais des senseurs. Les robots n’ont pas des rouages mécaniques, ils ont des systèmes biotechniques. Les Astrotechniciens n’emploient pas des clés à molettes, mais des Magnétocoupleurs. Ne jamais appeler un véhicule à répulseurs une automobile, si on peut l’appeler un Leviceler ; même un simple bloc-notes est appelé Holopad. Employer des termes « terriens » est banal ; recourir plutôt à des mots inventés.

Diriger des aventures

On peut jouer à **LTM** en utilisant les missions pré-conçues (comme celle présentée dans le chapitre suivant). Inventer des aventures pour le plus grand plaisir des joueurs peut être très amusant. Néanmoins, les missions préparées peuvent être utiles pour plusieurs raisons :

- Lorsqu’on dirige ses premières parties de **LTM**, employer un scénario créé permettra de mieux comprendre ce monde de science-fiction bien particulier.
- Ce genre d’aventure constitue un excellent exemple indiquant comment il faut organiser et préparer les éléments dont on aura besoin pour jouer.
- Créer une mission peut demander beaucoup de travail et une excellente connaissance du monde de **LTM**. Ceci peut s’avérer délicat car la campagne de ce jeu suit un esprit particulier qui, s’il n’est pas respecté convenablement, pourrait altérer le final de cette saga pour lequel **Le Troisième Millenium** a été conçu et réalisé.
- Cependant, on peut insérer dans la campagne de **LTM** quelques missions de son cru. Il est particulièrement conseillé de s’inspirer de scénarii de jeux de rôles *space opera*, d’espionnage ou de pure science-fiction, largement disponibles de nos jours, en particulier sur Internet.

Se préparer pour une partie

Que doit-on faire pour se préparer à jouer à **LTM** ? Lire entièrement l’intrigue de la mission. S’assurer qu’on comprenne les principaux événements du scénario et on se fait une idée des personnages qu’on aura à interpréter en cours de partie. Ne pas s’embarrasser à tout mémoriser, on se contente de survoler la mission et de retenir les éléments essentiels. On peut improviser les points de détails, ou les rechercher quand le besoin s’en fait sentir.

S’assurer qu’on a des copies de tout ce qui est nécessaire. Si on peut, imprimer les fiches de personnages archétypes afin que les joueurs n’aient plus qu’à les choisir sans faire circuler le livre des règles. Si on ne peut pas imprimer la **Feuille de Per-**

sonnage, au moins, s'assurer de disposer d'assez de papier et de crayons. À part cela, on fait des copies de tout ce dont on pourrait éventuellement avoir besoin.

S'assurer de disposer de suffisamment de dés à jouer, de papier, de stylos ou de crayons. Inviter plusieurs amis à participer à une partie. Préparer de quoi manger et de quoi boire. Faire du jeu de rôle est une activité conviviale, après tout. Lorsque ses amis arrivent, on leur fait choisir et personnaliser des fiches. On décide avec eux des rapports existants entre leurs personnages. On est maintenant prêt à commencer.

Durée d'une partie

Il faut se préparer à passer de trois à cinq heures à jouer. Une aventure courte – ne comptant que deux ou trois épisodes – pourra durer moins longtemps. Ne pas oublier que la première soirée d'une groupe de joueurs novices servira uniquement à présenter le jeu de rôle et le monde de **LTM**, dans les grandes lignes ; à moins qu'on dispose d'une nuit entière...

Présenter les personnages

Avant que la partie ne commence, le MJ demande à chaque joueur de présenter son personnage aux autres membres du groupe. On s'arrange pour que les présentations soient brèves et efficaces. Les joueurs doivent limiter les commentaires à des détails tel que :

- **Le nom et le type de personnage.** Si les joueurs se parlent entre-eux en employant les noms de leur personnage, cela contribuera à l'ambiance de la partie. Ainsi, il est bon de demander à chaque joueur d'inscrire le nom de son personnage en clair sur sa Fiche et de le montrer aux autres joueurs. Pour garder l'esprit de **LTM**, il serait souhaitable que le nom des PJ soient à consonance grecque ou latine avec un minimum de deux syllabes et scindé en deux particules par une majuscule (sorte de collage nom-prénom). De plus, la terminaison du nom est relativement importante car elle détermine généralement l'origine ethnique et sociale d'un personnage, au sein de l'Em-

pire Millénique. Les terminaisons latines ou grecques comme « -uss » ou « -oss » (remarquer la consonne doublée) sont monnaie courante dans **LTM**. La première exception est tenue par les Prêtres milléniques dont le nom se termine toujours par « -ann ». Les personnages féminins constituent la seconde exception car leur nom prend toujours la terminaison en « -a ». Et enfin, les Androgunes possèdent des noms se terminant par « -ae », pour se distinguer des noms féminins. Il est déconseillé d'employer des noms à consonance germanique ou slovaque qui sont souvent réservés pour les « méchants ». Cependant, dans le cas des PNJ ennemis, le MJ prépare un nom impérial (comme couverture) et leur pseudonyme ténébreux que les PJ découvriront plus tard en les démasquant. Ces noms de « méchants » sont, le plus souvent, faits d'un seul tenant, sans particule.

- **L'apparence.** Taille, poids, genre (sexe), ou tout autre signe distinctif, armure, armes, équipement, etc.
- **Le comportement,** les attitudes, la façon de parler. Un personnage bien conçu aura toujours un ou deux traits de personnalité originaux. Un Mercenaire, par exemple, pourra avoir l'habitude d'étudier avec minutie son environnement, avant de s'asseoir toujours le dos au mur. Un Seniorhott pourra terminer sa phrase en répétant souvent « chouette ! ». Un Homocanin pourra sourire d'une façon sinistre. Un Androgune lancera toujours la citation d'un ancien dans une situation critique. Pour les dialogues, les races mutantes ont des difficultés à parler l'Andromon (en français dans le texte) à cause de leurs appendices buccaux. Ainsi, un Homocanin prononce tous les « v » en « oua » (w), alors qu'un Silimen transforme les « ce, se » en « che, she ».

Quand on joue avec des joueurs débutants, on peut très bien faire la présentation soi-même, donnant ainsi des exemples de la concision, du souci du détail et de l'humour avec lesquels ils pourront présenter eux-mêmes leur personnage une fois qu'ils seront plus expérimentés.

Lancer l'intrigue

Un problème qui se pose souvent consiste à faire entrer les joueurs dans une aventure. Il faut pour cela les intéresser et les impliquer de façon émotionnelle. Dans les scénarii préconçus, on emploie deux techniques.

Briefing

On trouvera dans la mission **Le Vaisseau Fantôme** le premier passage consacré au briefing des PJ par des autorités impériales. Ce type de lancement est le plus communément utilisé dans les scénarii de **LTM** car il permet aux joueurs de bien prendre compte de la situation et de la nature de la mission pour laquelle ils vont s'investir. C'est au MJ de développer ce paragraphe afin de motiver ses joueurs par une ambiance solennelle.

Comme les PJ sont tous des Missionnaires recrutés par l'Empereur NotoRiuss, la majorité de leurs briefings se feront soit dans la grande salle du Sénat Impérial, sur Barthelima, soit dans un des bureaux des Services Impériaux du Renseignement (SIR), avec la même présentation, et le plus souvent, avec les mêmes autorités afin que les joueurs se familiarisent.

In medias res

In medias res (du latin signifiant littéralement « au milieu des choses ») est un procédé littéraire qui consiste à placer sans préalable le lecteur, ou le spectateur, au milieu d'une action, les événements qui précèdent n'étant relatés qu'après coup. Débuter une mission *in medias res* est une technique délicate mais utile. De cette façon, les joueurs sont plongés au cœur de l'action. Ils commencent dès le départ avec une situation intéressante, au lieu de perdre une heure ou plus à écouter un briefing qui peut quelquefois être soporifique ; et ensuite à se demander par quoi commencer l'enquête.

Plus important encore, le MJ n'a pas, dans ce cas, à s'inquiéter d'orienter ses joueurs dans la bonne direction. Quand quelqu'un leur tire dessus, ils ne sont pas à se demander s'ils acceptent ou non la mission, ou quelles sont les options qui s'offrent à eux.

Maintenir une bonne cadence

Quelquefois, les joueurs mettent du temps à se lancer. Parfois, des événements ralentissent le cours du jeu. D'autres fois, les joueurs se retrouvent dans une impasse, ne parviennent pas à trouver un moyen pour se procurer ce qu'ils désirent ou tergiversent pour savoir qui gardera une pièce d'équipement qu'ils ont trouvée.

Quelquefois, les joueurs sont trop lents. Le problème vient souvent du fait que le MJ a donné trop d'options possibles à ses joueurs. Ils sont alors paralysés ou intimidés par le choix qu'ils doivent prendre, et n'arrivent pas à décider ce qu'ils vont faire ensuite. Le MJ peut alors les soulager de leur embarras en les forçant à agir.

S'il semble que les choses s'éternisent et que la partie commence à devenir ennuyeuse, on a certainement raison. Après tout, **LTM** est un jeu dont l'action ne ralentit jamais et il devrait en être de même pour une partie. C'est au MJ de relancer l'action. Que peut-il faire pour cela ?

La Force Noire fait son apparition

Les « méchants » (qu'il s'agisse de la Force Noire ou de quelqu'un d'autre) peuvent toujours faire leur apparition. Rien ne monopolise plus l'attention des joueurs qu'un adversaire.

Nouvelle information

Le MJ donne à ses joueurs une nouvelle information importante qui leur donne une raison de choisir une option plutôt qu'une autre.

Les surgénérateurs cyclotroniques viennent de se couper et les joueurs dérivent dans l'espace. Le MJ leur dit qu'ils ont le choix entre trois destinations. Ils discutent à propos de celle qu'ils doivent choisir, mais n'ont en fait aucune raison d'en préférer une plutôt qu'une autre et n'arrivent pas à prendre une décision. Le MJ leur dit alors que le Computer leur fournit une indication supplémentaire : la première des trois planètes possède une atmosphère respirable, ou bien elle abrite une civilisation de guerrières sanguinaires, ou encore c'est là que des tribus d'Homocanins vivent...

Alerte !

L'astronef tombe en panne, ou un droïde se dérègle, ou bien l'astéroïde sur lequel sont les personnages se révèle instable... Il peut se produire tout ce qu'on veut.

Confronter les joueurs à un nouveau problème. Il occupera leur attention et ils devront réfléchir à la meilleure façon de le résoudre.

Le temps passe...

Dans la plupart des missions de **LTM**, le temps est un facteur important. Les joueurs devront souvent faire la navette entre les deux systèmes stellaires Orlesia et Omega, et ce type de voyage se compte en heures (voir le chapitre **Vaisseaux**). Si les joueurs perdent trop de temps, la Force Noire attaquera une base impériale avant que celle-ci soit alertée, ou le bandit recherché se sera définitivement volatilisé dans la nature, ou encore un haut dignitaire de l'Empire Millénique sera assassiné avant que les joueurs puissent le protéger... Si les choses vont trop lentement, le MJ doit s'arranger pour qu'un PNJ rappelle aux joueurs que le temps presse. Il ne parle pas « lui-même », c'est par le biais d'un personnage de l'univers de **LTM**. Si les joueurs ne réagissent pas, il sera temps de prendre les mesures qui s'imposent : la Force Noire attaquera effectivement la base impériale, ou bien le bandit s'échappera définitivement, etc.

Cela ne me dit rien qui vaille... !

Si un prêtre ou un ingénieur fait partie du groupe, le MJ dit à l'un des joueurs concernés qu'il ressent une perturbation de son énergie psionique. Il ne sait pas exactement de quoi il s'agit, mais il a la conviction qu'il vaudrait mieux se dépêcher. Ou alors, il a la sensation d'être observé...

L'un des grands avantages qu'il y a de posséder un membre de l'Ordre du Millenium dans le groupe, c'est que le MJ n'a pas besoin de se montrer très persuasif. Les Prêtres possèdent des pouvoirs intuitifs et sont souvent en relation avec les LLOdas. Les joueurs éprouvent suffisamment de respect à leur égard, pour ne pas passer outre de telles prémonitions.

L'imprévu

Un événement inattendu se produit. Le commerçant d'un réseau clandestin de la Force Noire intervient et fait aux personnages une proposition qui (en apparence) n'a aucun rapport avec l'aventure en cours. Ou les actualités commentent un événement qui change la situation. Ou alors un droïde part sans prévenir et les joueurs réalisent qu'ils ne l'ont pas vu depuis des heures...

Peu importe ce qui se produit réellement, aussi longtemps que cela monopolise l'attention des joueurs et les pousse à continuer la mission.

Maintenir les joueurs sur la bonne voie

Quelquefois, les joueurs ne veulent pas faire ce que le MJ veut. Il peut arriver qu'ils veuillent se rendre sur la planète Sierra, alors que le scénario exige qu'ils aillent sur la planète morte Calcinera.

Que faire dans ce cas ?

Il existe plusieurs options plusieurs options.

Les droïdes comme PNJ

Dans **LTM**, les droïdes ont deux fonctions principales : ils servent de comiques de service et d'éléments d'intrigue.

- **Comiques de service.** Les droïdes, et en particulier les Cyberdin, sont un peu sots. Comme ils sont ultra-spécialisés, dès qu'ils veulent accomplir une action pour laquelle ils n'ont pas été programmés, ils se ridiculisent souvent. Ainsi, si on demande à un Astrodroïde de servir dans une taverne, cela risque de vite tourner au verre brisé. **LTM** n'est pas un jeu humoristique, mais un moment de détente de temps en temps ne trahit pas – bien au contraire – l'esprit de cette saga *space opera*. Si les choses traînent en longueur et s'il ne s'est rien passé depuis un bon moment, le MJ peut faire parler ou agir un droïde de façon stupide. S'il parvient à faire rire ses joueurs, il relancera leur intérêt et la partie pourra reprendre de plus belle.

- **Éléments d'intrigue.** Que faire si les joueurs se mettent dans le pétrin et ne parviennent pas à trouver un moyen de s'en sortir ? Le MJ doit absolument les punir. Après tout, régler de façon créative des problèmes fait partie du plaisir que l'on peut retirer du jeu de rôle. Quand sera venu le moment de distribuer les **XP** (voir le chapitre précédent), le MJ peut les pénaliser en ne leur accordant que la moitié des points. D'un autre côté, le MJ n'aura certainement pas envie d'arrêter une partie simplement parce que ses joueurs sont un peu « lents ». Si l'intrigue exige qu'ils se libèrent, qu'ils déconnectent un système de sécurité, ou quoi que ce soit d'autre, et s'ils ne sont pas capables de se débrouiller seuls, alors c'est à lui d'imaginer un moyen plausible pour qu'ils sortent. Une bonne méthode pour cela consiste à utiliser un droïde, de type Betadroid de préférence. Ce dernier, tout en étant limité dans ses possibilités, peut néanmoins faire preuve d'initiative. Il représente donc un bon intermédiaire pour les interventions du MJ.

Un Humain, un Homocanin et un Betadroid marchent dans la forêt de Gynesia, quand le mutant déclenche un piège amazone. Tout le monde est pris dans un filet et se retrouve suspendu entre terre et ciel. L'Humain ne parvient pas à saisir sa vibrolame pour sectionner le filet. Alors le Betadroid fait soudain apparaître une Vibrolame et commence à trancher le filet. Personne ne savait que le droïde avait cet outil avant qu'il ne s'en serve.

Improviser à outrance

Si le MJ est sûr de pouvoir diriger une aventure sans filet, qu'il le fasse. Il oublie la mission qu'il avait préparée et il improvise sur l'instant. Si ses joueurs voulaient vraiment aller sur Sierra et qu'il les fait aller sur Calcinera, cela risque de les rendre mécontents.

Ça ne serait drôle pour personne.

Évidemment, improviser est un peu risqué, surtout quand on découvre pour la première fois le monde de **ITM**. Le MJ ne possède aucun décor, aucun personnage et aucune intrigue préparés. Peut-être peut-il alors sauver quelques éléments de la mission initialement prévue. Mais au mieux, il lui faudrait imaginer beaucoup de

choses au fur et à mesure. S'il est inspiré et si ses joueurs sont dans le ton, il peut connaître l'une des expériences les plus excitantes de sa carrière de MJ. Mais, il y a aussi de bonnes chances pour qu'il patauge lamentablement, étant incapable d'imaginer mieux qu'une intrigue banale, des personnages inintéressants et des décors stéréotypés. Malheureusement, il n'est pas possible de donner beaucoup de conseils afin que le MJ puisse improviser correctement.

L'inspiration vient quand elle veut. Aussi, il faut préparer, autant que possible, ses missions à l'avance. La plupart du temps, les joueurs seront coopératifs. Mais il est préférable de suivre à la lettre les missions telles qu'elles ont été écrites, les premières fois qu'on dirige des parties. La capacité d'improvisation vient avec le temps et l'expérience, et il faudra d'abord au MJ un peu de pratique.

Appel du devoir

Cependant, dans **ITM**, la plupart des personnages font partie d'une institution militaire : les Forces de l'Empire. Dans l'armée, les soldats ne sont pas autorisés à aller où bon leur semble pour faire ce qui leur plaît. Alors, si son supérieur hiérarchique dit d'aller sur la planète Calcinera – par le Grand Concepteur – on va sur Calcinera !

Si le MJ le désire, il peut dire les choses sèchement.

Soudain, le comodor IntroPann fait son apparition et dit : « Je vous ordonne de vous rendre immédiatement sur la planète morte Calcinera ! » Ceux qui ne sont pas d'accord, sont envoyés sur la planète pénitentiaire Antarius pour raison disciplinaire.

D'un autre côté, les joueurs peuvent s'élever contre des pratiques aussi autoritaires. Après tout, un joueur est censé contrôler les actes de son personnage. Et puis, l'Empire Millénique est supposé être une démocratie. Brusquer ainsi ses joueurs peuvent les rendre hargneux.

Au lieu de cela, le MJ peut aussi s'arranger de telle sorte que ses joueurs soient – de leur plein gré et sans que personne ne leur prenne la main – obligés de faire ce qu'il veut.

C'est la loi du libre-arbitre.

Si tout se passe bien, le MJ peut même maintenir le cap de la mission sans avoir à intervenir directement, rien qu'en fournissant la bonne information au bon moment, de la bonne manière. Ainsi, les joueurs « décident » toujours eux-mêmes de leurs actions, il se trouve simplement qu'ils prennent toujours les « bonnes » décisions.

Conclure

Normalement, une partie se termine quand les joueurs ont accompli leur mission (ou l'ont sabotée au-delà de tout espoir). Mais quand les choses traînent en longueur et que le MJ est fatigué, ce dernier peut avoir envie de mettre la vitesse supérieure.

Certaines aventures doivent faire l'objet de plusieurs parties. Le MJ a alors la possibilité de choisir un moment adapté à une interruption, pour arrêter la partie en cours. Les joueurs et lui-même peuvent se retrouver la semaine suivante pour reprendre l'aventure et la mener à son terme. Il y a deux types de moments propices à une interruption : les interludes et les situations critiques.

La plupart des missions préconçues sont divisées en un certain nombre d'épisodes ou des actes. Chacun confronte les joueurs à un problème important qu'ils doivent résoudre. La fin de n'importe quel épisode se prête donc parfaitement à une interruption.

Les situations critiques peuvent intervenir à n'importe quel moment de tension de la mission... Des chasseurs pirates passent à l'attaque ; la propulsion de l'astronef a lâché et celui-ci tombe au travers de l'atmosphère d'une planète hostile avec une vitesse croissante ; des blindés de la Force Noire arpentent la brousse, alors que les joueurs s'accroupissent pour se cacher, etc.

C'est bon, il est l'heure de rentrer à la maison !

Si le MJ décide de s'arrêter au moment d'une situation critique, il faut qu'il s'attende à soutenir un tir de barrage de la part de ses joueurs. Ils voudront certainement savoir ce qui va se passer ensuite... et c'est justement la raison pour laquelle le MJ s'est arrêté au plein milieu d'une situation critique.

Pour le savoir, les joueurs devront revenir pour la prochaine partie. En attendant, ils supplieront à leur MJ de continuer à jouer, au moins jusqu'à ce que le problème actuel soit résolu. Interrompre une partie au moment d'une situation critique est tout à fait dans la tradition des teasers, des séries rythmées qui tiennent en haleine des millions de téléspectateurs...

Le vaisseau fantôme

La première aventure au sein de l'univers LTM

Introduction pour les joueurs

Nous sommes dans le système stellaire Orlesia, siège de l'Empire Millénique. Sur une discrète prospection de la Chambre Impériale, un groupe de Missionnaires a été constitué.

À partir de maintenant, ces citoyens sont tous des Missionnaires de l'Empereur totalement autonome et constituent une des équipes de volontaires dévouées à la cause de l'Empire Millénique. Ils ne doivent obéissance qu'à la Chambre Impériale et travaillent directement avec les Services Impériaux du Renseignement (SIR).

Le MJ peut lire ce qui suit tel quel est, ou bien s'en servir comme discours au travers d'un officier des SIR.

Si la vie d'un Missionnaire est remplie d'aventures, elle est aussi jonchée de dangers. Il doit constamment débusquer et affronter les agents de la Force Noire. Les serviteurs du prince des Ténèbres Hillerr sont infiltrés un peu partout au sein de l'Empire Millénique, surtout dans le système Omega, fief des forces du Mal.

Malgré cela, dans tout le Troisième Quadrant, des gens courageux voués à l'Empire Millénique s'enrôlent dans le missionnariat, déterminés à mettre un terme à l'expansion des Ténèbres. Mais ces Missionnaires d'abord faire leurs preuves.

Cette épreuve du feu offre aux PJ la possibilité de le faire au cours d'une mission de routine dans la ceinture d'astéroïdes du système majeur Orlesia.

Ce ne sera pas forcément facile et il est possible que cela ne se passe pas comme prévu. Le résultat dépendra de la façon dont le groupe réagira, de son ingéniosité, de la précision de ses tirs et, sans doute, de la vitesse à laquelle chacun de ses membres court !

Avertissement

Seul le meneur de jeu (MJ) devrait lire cette aventure avant de la faire jouer. Le concept du jeu de rôle est que les joueurs ne devraient pas lire un scénario. Une grande partie du plaisir que peut procurer une aventure provient du fait que l'on ne sait pas ce qui va se passer. Les joueurs qui continueront à lire se gâcheront ce plaisir en éliminant le suspense, la surprise et l'excitation provoquée par l'inconnu, rencontrés dans cette mission.

Introduction réservée au MJ

Avant que le MJ ne commence à faire jouer cette aventure, il doit la lire entièrement, tout spécialement s'il n'a jamais dirigé une partie de jeu de rôle auparavant. Le scénario n'est pas long et s'il la lit à l'avance, il saura toujours ce qui va se produire et comment va évoluer l'intrigue.

De cette façon, vous serez mieux préparé quand vos joueurs entreprendront une action imprévue ; ce qu'ils feront certainement. Lorsqu'il sera prêt à jouer, il aidera ses joueurs à choisir leurs fiches de personnages (ils les trouveront après ce chapitre) et à les personnaliser en accord avec les règles présentées dans le chapitre **Créer le personnage**. Ensuite, on peut aider les joueurs à réfléchir aux rapports existants entre leurs personnages, en suivant les conseils donnés dans ce même chapitre. Chaque PJ devrait au moins connaître un autre avant que la mission ne commence.

Les PJ commencent cette mission sans beaucoup d'équipement. Seuls les militaires possèdent leur arme de service et celle de leur tribu à l'origine. En tant que civil, posséder une arme est illégal et passible d'un séjour dans les mines impériales d'Antarius. Néanmoins, les personnages peuvent avoir sur eux des objets personnels, tels que des vêtements standards ou spécifiques à leur métier (activité), un Fluogène ou un Holocap, mais cela doit se limiter à ce qui est raisonnablement possible de transporter dans un Pak de survie. On doit employer l'équipement standard indiqué sur chaque fiche de personnage archétype.

La compétence sous laquelle on doit lancer les dés est toujours inscrite entre crochets [].

Matériel d'aventure

Dés et papier. En plus de fiches de personnages, on aura besoin de dés à jouer, de crayons et de quelques feuilles de papier pour prendre des notes ou pour faire des croquis représentant ce que voient les PJ.

On aura également besoin du plan présenté à la fin de cette aventure. Il représente une coupe de la navette spatiale « Cerberus » échouée au fond d'une grotte, dans l'astéroïde Equinus.

Ce plan peut être divulgué aux joueurs si l'un de leurs personnages est censé connaître ce type d'astronef [**Astronautique**]. Ce plan montre le transport spatial dans l'état où il se trouve quand les PJ arrivent sur les lieux de l'accident, y compris les positions des cellules occupées par le Pirate de l'espace et l'Amazone stellaire. En cours de partie, on utilisera ce plan pour suivre les déplacements des PJ.

DANGERS DU VIDE SPATIAL

Le MJ doit s'arranger pour que les joueurs soient constamment conscients que le vide spatial règne autour d'eux. Ils doivent être obligatoirement revêtus d'une Tenue spéciale style « combinaison spatiale ». Si la tenue est sérieusement endommagée, elle ne protège plus le porteur du vide est celui-ci meurt en quelques secondes (son code de VIG) s'il n'est pas immédiatement mis dans un lieu pressurisé. Seule la cellule pénitentiaire de la navette est encore pressurisée grâce au système de survie.

Présentation de la mission

Récemment, les SIR d'Andros, capitale de la planète-gouvernement Sierra, impérium Omega, grâce à l'intervention d'un autre groupe de Missionnaires, ont mis la main sur les données concernant un certain Karebarr. Cet individu présente d'inté-

ressantes particularités. Les agents impériaux ont en effet découvert que ses cellules biophotoniques pourraient, en théorie, stopper et même faire régresser la dégénérescence génétique.

Certains savants envisagent même de faire progresser les recherches sur le phénomène, à condition de parvenir à mettre la main sur son corps. Le seul problème est que Karebarr est un criminel à la solde de la Force Noire condamné à vingt années standards de baigne dans le pénitencier impérial d'Antarius. Cinq mois plus tôt, au cours de son transfert vers la prison principale d'Ergastul, la navette milicienne provenant de Sierra qui le transportait, ainsi que plusieurs dizaines d'autres détenus, s'est abîmée dans la ceinture d'astéroïdes Beltegeuse. La navette de type X-2002 *Cerberus*, ses 36 membres d'équipage et ses 30 prisonniers, n'avaient pu être localisés jusqu'à aujourd'hui.

Il y a quelques jours, une patrouille de chasse de la base spatiale de Montesly a découvert, par le plus grand des hasards, que l'épave était échouée dans le secteur de TeneRiff, sur un astéroïde de vingt kilomètres de diamètre.

Les PJ sont contactés par les SIR de Centralis, capitale de Bathelima. Ils sont chargés de pénétrer à l'intérieur et de ramener le corps de Karebarr, mort ou vif.

Si les PJ ne possèdent pas d'astronef, les SIR leur prêteront une navette spatiale de type X-2002. Le groupe devra se rendre sur l'astéroïde BG-7 Equinus, dans le secteur stellaire TeneRiff. Cet astéroïde mesure exactement 21 600 mètres de diamètre et met 900 jours standards pour faire le tour de l'étoile Orles. On y accède relativement facilement en évitant quelques corps célestes errants qui l'entourent [**Pilotage**]. Les PJ devront s'engouffrer dans une immense grotte (sans doute l'ancienne tanière d'un grand ver spatial) à plus de 900 mètres de profondeur, pour une ouverture de 60 mètres de diamètre.

Acte 1

Exploration de la « Cerberus »

Résumé

Cet épisode fera découvrir la navette pénitentiaire *Cerberus* aux PJ et leur exposera les éventuels dangers qui les guettent. Ils constateront aussi que le fameux Karebarr est introuvable et que seuls deux prisonniers ont survécu à l'accident.

Visite technique

La *Cerberus* est une navette de type X-2002P, une version de convoyage de prisonniers. Ces rares modèles sont uniquement affrétés sur la plateforme du centre pénitentiaire d'Ergastul, capitale de la planète-prison Antarius. Les caractéristiques principales sont cependant identiques à la navette de ligne Radius (voir le chapitre **Vais-seaux**).

RÉCUPÉRATION DE MATÉRIELS

Les personnages peuvent récupérer les armures de combat dont sont vêtus les gardes de la milice impériale. Ils pourront en trouver dans les différentes salles de la cellule pénitentiaire (sauf dans les blocs de détention !), il en reste une dizaine en bon état. Les armes qui équipent les soldats sont des fusils d'assaut Lasma LM-32. Les deux officiers (en uniforme) sont armés de Pistolasers PL-55. On peut trouver sur les cadavres une dizaine de Lasma en état de marche (NdT /2), en particulier dans la salle de service. Les PJ ont le choix, soit de les remettre aux SIR, soit de les garder, ou bien prendre le risque de les revendre dans un réseau clandestin de la force noire (uniquement dans le système Omega). Les PJ peuvent aussi récupérer pas mal de composants photoniques et quelques systèmes médiatiques, s'ils en ont le temps et les moyens. Le MJ est libre de décider ce qu'ils peuvent prendre ou ne pas prendre, tout en considérant l'*Encombrement*.

Une étude de l'épave (uniquement en scaphandres spatiaux) révèle les informations suivantes :

- Pour une raison inconnue, la navette a percuté le bord de la grotte, ce qui a pulvérisé sa proue. Elle a alors lentement glissé – du fait de la faible pesanteur – le long de la paroi, jusqu'à ce que l'avant heurte le fond sur lequel elle repose désormais.
- La cabine de pilotage et les moteurs ont été détruits. Ce ne sont plus maintenant que des amas de tôles tordues. La voilure gauche a été arrachée, ce qui fait que le côté correspondant de la *Cerberus* est inaccessible et se trouve collé à la paroi de la grotte. Le sas des barges de survie, situé sous la coque, est également hors d'atteinte. On ne peut accéder à l'astronef que par la porte latérale droite « passagers » ou par les décombres à l'avant et à l'arrière, qui permettent d'atteindre les écoutes de service donnant sur la cellule pénitentiaire.
- La *Cerberus*, n'étant pas blindé, a subi d'importants dommages au niveau de sa structure. Il serait suicidaire de tenter un perçage de la coque pour pénétrer dans la navette (lancer un dé : sur un 6, une paroi s'effondre sur les PJ [4D de dommages]).

Rencontre 1

Les chauves-souris de l'espace !

Si les PJ tentent de pénétrer dans la navette par la proue ou les moteurs, ils doivent se frayer un chemin dans les décombres. L'avant est la zone la plus dégagée. Le labyrinthe de tôles broyées permet d'accéder aux sas de service.

CAVASORIX

Envergure 2,90 m Poids 15 kg
Genre asexué Longévité ?

VIG 6

FF 1D+2

PdV / PdF 6

DEX 12

REF 12

VS Lente

INT 6

VOL / PER 6

JOUER LES CAVASORIX

Ces chauves-souris stellaires sont incapables d'attaquer les PJ. Elles vont donc se contenter de se « coller » à leurs scaphandres pour en absorber l'énergie. Si un Cavorix réussit à rester sur un scaphandre pendant au moins 6 rounds (consécutifs ou non), celle-ci deviendra totalement inerte.

Pour ouvrir une des portes, il faut effectuer un jet en **Photonie** pour shunter la serrure (dans le cas d'un échec critique, la porte sera inutilisable). À l'ouverture du sas, les PJ doivent s'assurer de refermer la porte extérieure avant d'ouvrir celle donnant sur la salle de service des gardes miliciens **[Survie]**. Une erreur de manœuvre créerait une dépression foudroyante qui broierait le reste de la navette comme une vulgaire coquille d'œuf (personne ne pourra survivre dans cet incident).

Quoiqu'il en soit, si les PJ s'aventurent par la proue ou la poupe de l'astronef, une petite surprise les attendra. En effet, 2 Cavorix (voir encadré **Cavorix**) se sont réfugiés dans la câblerie optique. Ils se feront une joie d'ajouter des unités énergétiques (celles des scaphandres : sur un **5** au dé, celles-ci perdront leur propriété homéotherme : voir le chapitre **Combat entre personnages**) à leur menu.

Si les PJ veulent avoir accès à la navette par la porte « passagers », il faut qu'ils ouvrent un panneau situé à côté et qu'ils y connectent un Laptop pour neutraliser la serrure codée (**Médiatique**).

Rencontre 2

Des survivants

La cabine de pilotage. La plupart des consoles de commande ont été détruites. L'éclairage de secours (Fluogènes bleus) est encore actif. La cabine est jonchée de

squelettes, **4** en tout. Le Computeur est partiellement en état de marche. Il commande encore le système de survie de l'astronef, le verrouillage des blocs de détention, l'éclairage de secours, la banque de données cosmographiques pour la navigation, le contrôle des capsules de sauvetage et des barges de survie, et la commande des tourelles-lasers de la zone de haute sécurité. Sur un jet en **Médiatique**, on peut prendre le contrôle du Computeur pour lui demander de restituer les événements qui ont provoqué la destruction de la navette. La seule information intéressante que l'on peut en tirer est qu'il y a eu une violente explosion dans le compartiment moteur, juste avant que l'astronef ne percute l'astéroïde. On peut aussi lui demander la liste complète de l'équipage et des prisonniers. Cela permet d'apprendre que Karebarr était détenu dans le **Bloc D1** de la cellule pénitentiaire. La communication interne de la navette fonctionne encore.

La cellule pénitentiaire. Elle comprend la salle de garde, l'armurerie et les blocs de détentions (voir le plan en fin de chapitre). Il y a 30 cabines renfermant chacune un prisonnier de haute sécurité. Ce dernier est placé dans un lit cryogène en hibernation. Chaque bloc mesure 1,50 mètre sur 3. Les PJ pourront constater en regardant les Bioscans intégrés aux lits cryogènes que tous les prisonniers sont morts, sauf deux qui n'ont pas été tués par Karebarr. L'un est un robuste Humain quadragénaire (voir encadré **Bracovell**), l'autre une Humaine d'une trentaine d'années (voir encadré **Laelia**). Certains cadavres de prisonniers ont tous la gorge percée de quatre trous de chaque côté, comme si on leur avait enfoncé des lames légèrement courbes **[Diagnostic]**. Les tourelles-lasers fixées au plafond des deux coursives de sécurité sont en action. Karebarr a bloqué leur code de désactivation à son réveil (jet en **Médiatique** pour les désactiver via le Computeur). Les tourelles ouvrent le feu automatiquement sur tout ce qui se présente dans les deux coursives de la cellule pénitentiaire (voir encadré **Tourelles-lasers**).

La cellule moteur. Les chambres énergétiques des trois cyclotrons sont encore actives. On peut les couper par le Computeur **[Médiatique]**.

TOURELLE-LASER

DOMMAGES Les tourelles lasers sont constituées de **2 Turbolt** qui tirent simultanément et **3D×2 (PL)** qui peuvent pivoter sur 180°.

PREC

3

1/2 D

50 m

MAX

100 m

CdT

2

Acte 3

Sauver les prisonniers

Rencontre 3

DES ALLIÉS INATTENDUS

Pour activer les commandes de réveil des deux lits cryogènes, il faut faire un jet en **Médiatique** en utilisant le **Ordinateur**. Le processus dure environ 8 minutes.

Le premier survivant est un Humain d'une quarantaine d'années qui se fait appeler Bracovell, un Pirate de l'espace. C'est un solide gaillard de près de deux mètres, chauve avec la crête réglementaire de la Flotte Pirate de Tyrania (voir le chapitre **Autres Personnages**). De nature très amicale (courant chez les anciens lieutenants du célèbre pirate Kalaguerr). Il sera extrêmement reconnaissant envers les PJ. Ses principales compétences sont le **Combat à mains nue** et avec les armes de tir, en particulier le canon laser **Broninn** (voir le chapitre **Équipement**).

La prisonnière est relativement séduisante. C'était un agent des Services Secrets des Ténèbres (SST). Laelia, tel est son nom, est une personne plutôt réservée,

mais très intelligente, et qui sait jouer à merveille de son charme. Cependant, c'est aussi une experte en assassinat et dans le maniement des armes de mêlée, en particulier la dagolum.

Tous les deux pourront devenir des relations très utiles pour les PJ si ceux-ci les défendent devant la Haute Cours de Justice de l'Empire Millénique pour une éventuelle grâce.

BRACOVELL		Taille	1,70 m	Poids	70 kg
		Genre	andron	Âge	41
VIG	10	Combat à mains nues		ACCESSOIRES	
FF	1D			Combinaison de détention	
PdV / PdF	10				
DEX	10	Armes de tir 12		ARMEMENT	
REF	10	Athlétisme 12			
DEP	5	Pilotage cat.A 12			
		Réparation 12			
INT	10	Astronautique 12, Illégalité 12,		QUALITÉ / DÉFAUT	
VOL / PER	10	Influence 12, Navigation 12,		Témérité, Code d'honneur,	
		Opération sensorielle 12		Cynophobie	
PSY	10			VAISSEAU	

Présentation : Bracovell est un ancien membre du groupe de pirates dirigés par le célèbre Kalaguerr. Lors d'une attaque de convoi dans le système Omega, son escadrille est tombée nez à nez avec la 5^e Escadre spéciale d'escorte de Sierra commandée par la Mercenaire impériale TenoSua.

Personnalité : Bracovell est resté fidèle au dogme flibuste cher à son ancien chef, Kalaguerr. C'est un personnage posé mais ferme dans ses décisions. Il a une peur bleue des Homocanins, et des Nieks en général.

Apparence : Comme tous ses congénères, Bracovell a conservé la crête traditionnelle des flibustiers spatiaux.

LAELIA		Taille 1,70 m Genre gynon	Poids 65 kg Âge ?
VIG 10	Combat à mains nues	ACCESSOIRES	
FF 1D		Combinaison de détention	
PdV / PdF 10			
DEX 10	Armes de tir 12 Athlétisme 12	ARMEMENT	
REF 10	Pilotage cat.A 12		
DEP 5			
INT 10	Bioénergie 10, Dissimulation 12, Explosifs 12, Faune 10, Flore 10, Influence 12, Navigation 12, Survie 12	QUALITÉ / DÉFAUT	
VOL / PER 10		Empathie animale, Toucher, Sanguinaire	
PSY 10	Télépathie 20 (endémique)	VAISSEAU	
POT 10			

Présentation : Laelia est une guerrière aguerrie qui a décidé de quitter sa planète natale, Gynesia, pour s'enrôler dans les SST. Cette jeune femme est passée maîtresse dans l'art de l'assassinat, en particulier de hauts dignitaires de l'imperium d'Omega.

Personnalité : Malgré son apparence de jolie femme, Laelia n'apprécie guère la présence des mâles, même si elle n'hésite à vendre son corps pour arriver à ses fins.

Apparence : Comme tous ses congénères, Laelia est une Amazone stellaire, et elle le cache aujourd'hui en ayant teinté ses cheveux en noir.

Rencontre 4

Vampire, vous avez dit vampire ?

Karebarr est toujours en vie, et erre dans la *Cerberus*. Il connaît la navette par cœur, ce qui lui donne un avantage certain. L'épave est pleine de recoins sombres... Karebarr est infecté par un virus vampirique (voir l'annexe), ce qui fait de lui un adversaire redoutable. Il tentera de tuer tous les intrus un par un (et tout ceci dans l'ambiance d'un terrible huis clos. Les PJ devraient pouvoir le récupérer, mort ou vif, mais ce sera un véritable défi... Une fois leur mission accomplie, les PJ n'auront plus qu'à rejoindre le bureau des SIR de Barthelima.

KAREBARR		Taille 1,80 m Genre andron	Poids 45 kg Âge 58
VIG 20	Combat à mains nues	ACCESSOIRES	
FF 2D		Combinaison de détention	
PdV / PdF 20			
DEX 10		ARMEMENT	
REF 10			
DEP 7			
INT 10		QUALITÉ / DÉFAUT	
VOL / PER 10		Sens exacerbé (tous)	
PSY 10		VAISSEAU	

Présentation : Karebarr est un Humain extrêmement agile. Il a subi une mutation qui lui permet de régénérer ses blessures très rapidement. Son vieillissement est également interrompu. Son premier objectif est de se nourrir, puis de s'emparer d'un astronef quelconque qui lui permettra de rejoindre une zone peuplée.

Personnalité : Karebarr est un être impassible qui ne connaît ni la pitié, ni la peur. Le virus l'a totalement transformé en animal prédateur dont le seul but est de se nourrir d'énergie vitale pour survivre.

Apparence : Karebarr a l'apparence d'un zombie aux yeux vitreux et au corps rachitique. Il est grand et élancé. Ses ongles sont longs et acérés.

Conclusion

Le Sénat Impérial remet à chaque personnage une somme de 3 000 pecuns s'ils ramènent le corps de Karebarr ; 1 000 pecuns s'ils ne ramènent que des informations. Tous les blessés seront soignés dans le meilleur centre bioénergétique (hôpital) de Centralis. Tous les frais de réparation des équipements personnels endommagés seront couverts.

Par contre, si l'astronef prêté est rendu endommagé, la prime sera annulée et les frais non remboursés. Si les PJ ont sauvé les prisonniers rescapés de la *Cerberus*, ces derniers leur en seront éternellement reconnaissants et pourront éventuellement faire partis du groupe (en PNJ : discrétion recommandée).

Cependant, les PJ peuvent décider de les remettre à la justice impériale. Si la navette *Cerberus* n'a pas été détruite, les PJ pourront la récupérer, après une inspection des SIR, pour la modique somme de 10 000 pecuns. Si les PJ décident de se retaper l'astronef, ils devront posséder un code minimum de **14** en **Astronautique**. Dans le cas d'une réparation effectuée dans un relais technique, cela leur coûtera pas moins de 30 000 pecuns, et ceci dans un délai d'un mois environ.

TIRS ET EXPLOSIONS

Tout tir ou explosion pouvant affecter une des parois de la navette risque d'endommager suffisamment la structure pour que celle-ci cède. Considérer que les parois n'ont pas de Bouclier et qu'elles perdent donc directement les Points de Structure [72]. Toutes les parties touchées par un fusil d'assaut (Lasma) ou un explosif (Grenade ou Charge) sont détruites. Si une paroi cède, les portes de sécurité se verrouillent automatiquement, si elles sont encore contrôlées par le Computeur. sinon, c'est la décompression explosive de la zone touchée.

Annexe

Kelognia

Ou virus vampirique

Cette maladie particulière pourra très bien servir aussi dans un autre scénario, au choix du MJ.

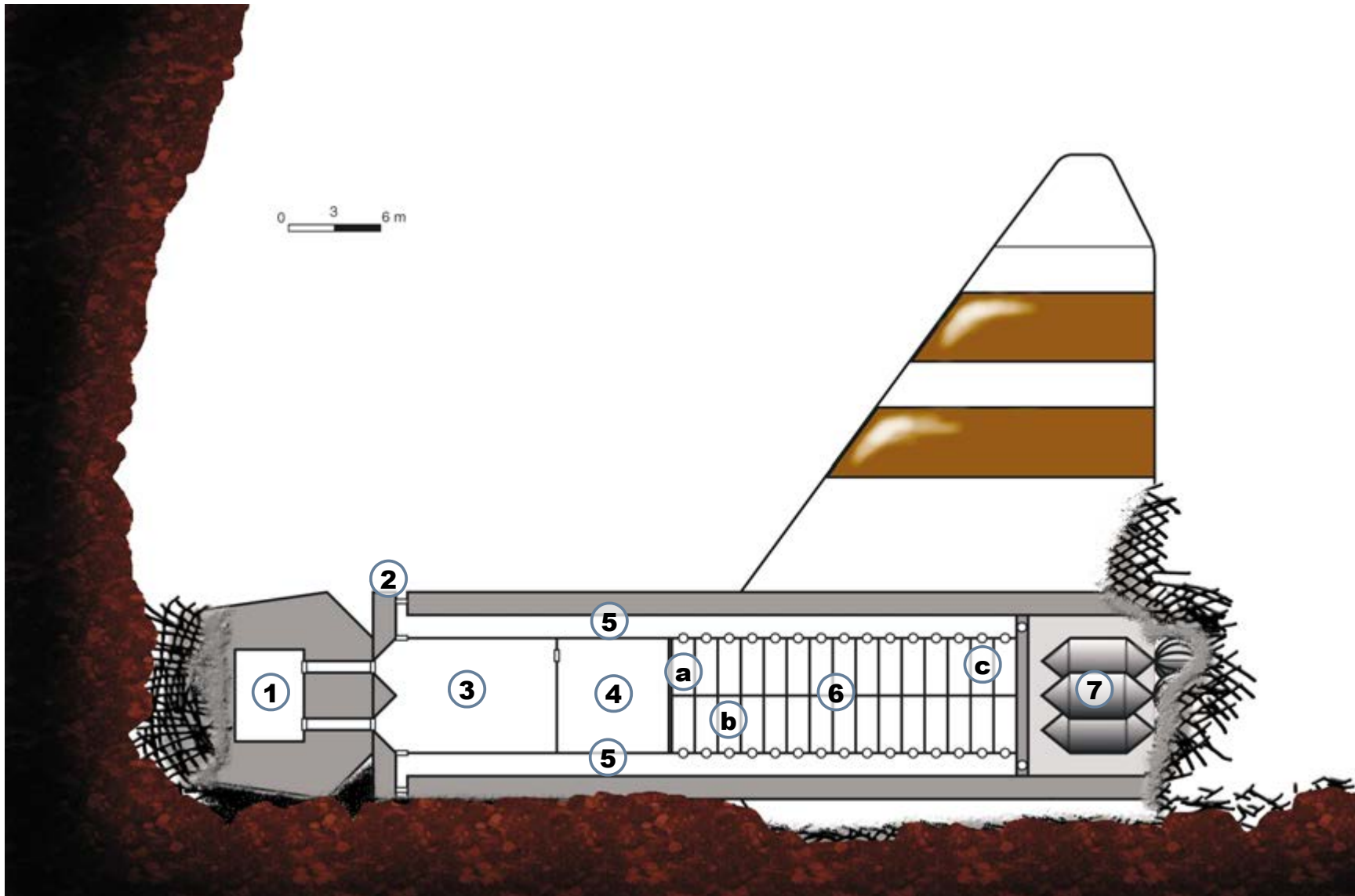
Un individu contaminé par le Kelognia subit quelques changements. Sa **VIGueur**, et donc ses **Points de Vie**, sont multipliés par deux. Il ne peut être ni *sonné*, ni *assommé*, il est immunisé contre les poisons, les gaz toxiques et le vieillissement. Son poids est réduit de moitié. Son organisme régénère toute blessure grave en **4 rounds** et une *blessure majeure* en **8 rounds**. Le vide ne le tue pas, mais le place en léthargie. Pour neutraliser un tel être, il faut pouvoir lui infliger des dommages supérieurs à ses **PdV** en une seule attaque (mort instantanée) ou le jeter dans le vide pour le placer en léthargie. Il est presque impossible de le détruire totalement.

Le seul moyen de tuer une de ces créatures définitivement est de la faire mourir de faim. Placée en léthargie, elle n'a pas besoin de se nourrir ; en revanche, si elle subit des dommages en continu pendant un nombre d'heures égal à sa **VIG**, elle meurt.

Pour survivre, un individu contaminé doit se nourrir. Pour cela, il doit neutraliser sa victime (pas la tuer), puis passer quelques minutes (durée égale au code de **VOL** de la victime) à drainer son essence énergétique. Il plante ses ongles dans la gorge de sa proie. Cela lui permet d'augmenter ses **PdV**, sa **VIG** et sa **DEX** d'un nombre de points égal à la moitié de ceux de sa victime. Il ne peut cependant pas augmenter ses caractéristiques de base de plus de deux fois (ne pas oublier que les **PdV** et la **VIG** sont déjà doublés). Si elle ne mange pas, la créature vampirique perd **2 PdV**, **2 VIG** et **2 DEX** par jour. Lorsque ses **PdV** tombent à zéro, elle meurt.

Ces êtres mutants infligent le double des dommages de base en combat à mains nues. Il est extrêmement rare qu'ils épargnent leurs victimes. S'ils n'ont pas le temps d'achever leur proie, celle-ci peut-être contaminée. Tous les jours, après une agression, la victime doit effectuer un jet en **INT-2**. Chaque échec réduit ses **PdV de 1 point**. Un *échec critique* indique que le personnage subit immédiatement la transformation vampirique. Une *réussite critique* indique que le virus est neutralisé par son organisme ; mais il faudra que le personnage passe un séjour dans un Biophotoniseur durant un nombre de jours égal à sa marge de réussite plus ou moins son **FF**. Ainsi, le virus pourra être totalement annihilé.

Lorsque les **Points de Vie** d'un contaminé sont réduits de moitié, le personnage se transforme en l'une de ces créatures vampiriques.



FICHE DE PERSONNAGE

-15 -14 -13 -12 -11

-10 -9 -8 -7 -6 -5

-4 -3 -2 -1 **0** 1

Nom									
Race		Activité		2	3	4	5	6	7
Taille	Poids	Sexe	Âge	8	9	10	11	12	13
Signe particulier				14	15	16	17	18	


VIGUEUR		DEXTÉRITÉ		INTELLIGENCE		PSY	
Facteur de Force		Réflexe		Volonté		Rang	
Points de Fatigue		Déplacement		Perception		POT	

QUALITÉ	NOTES
DÉFAUT	
RICHESSSE	

ARMEMENT								
Type	Dommages	PREC	1/2D	MAX	POIDS	CdT	NdC	FORCE

ÉQUIPEMENT		
Type	Poids	Autonomie


VAISSEAU							
Nom		ARMES EMBARQUÉES					
Type		Type	PREC	PS	1/2D	MAX	CdT
Catégorie							
Autonomie							
Vitesse							
MAN							
Bouclier							
Structure							
FdT							

HUMAIN		Taille 1,70 m	Poids 70/60 kg	LE TROISIEME MILLENIUM	RACE		
		Genre andron/gynon	Longévité 100				
VIG 10		ÉQUIPEMENT			Vêtements standard		
FF 1D							
PdV / PdF 10							
DEX 10					ARMEMENT		
REF 10							
DEP 5							
INT 10	Andromon	QUALITÉ / DÉFAUT					
VOL 10							
PER 10							
PSY 10							

Présentation : les Humains sont des bipèdes intelligents. Ce sont les Andromons (habitants de la galaxie Andromak) par excellence. Depuis la fondation de l'Empire Millénique, les Humains ont colonisé deux systèmes stellaires, constituant ainsi deux peuples distincts aux cultures légèrement différentes. Les Humains sont les seules créatures de la galaxie, après les LLOdas, à être sensibles au Psionique et à pouvoir devenir des Prêtres. L'Humain est un mammifère vivipare dont la femme – ou gynon – peut mettre au monde un à trois enfants au cours de sa vie. De par leur éthique morale, les Humains sont pratiquement tous des adeptes de l'Ordre du Millenium – que l'on appelle des «odems» – sans compter les Prêtres milléniques. Cette particularité a fait des Humains le peuple élu du Grand Concepteur universel.

Personnalité : de par sa nature, l'Humain est un être sociable, sage et foncièrement bon. Cependant, si l'Humain est en général pacifiste, il sait se montrer des plus redoutables quand il s'agit de protéger ses biens et ses proches. De par sa morale, l'Humain respecte toutes les créatures intelligentes peuplant le Troisième quadrant galactique et ne connaît aucune forme de racisme ou de xénophobie.


Apparence : l'Humain andromon est un être bioénergétique comme toutes les créatures de la galaxie Andromak. Son squelette est fait de résine translucide, ses chairs sont ligamenteuses et dans ses veines coule un sang fluorescent. En général, l'homme – ou andron – et la gynon se différencient rarement de par leur taille et leur constitution, mais surtout de par leurs appareils génitaux. L'andron est doté d'un système pileux châtain et d'yeux verts, tandis que sa congénère est plutôt brune aux yeux bleus. Influencés par une culture ancestrale, les Humains considèrent les personnes aux cheveux blonds comme des êtres malfaisants (les Amazones stellaires) et les rousses comme des gens inspirant à la fois le respect et la méfiance (les Androgunes).

ANDROGUNES		Taille 1,80 m	Poids 80 kg	LE TROISIEME MILLENIUM	RACE		
		Genre androgynne	Longévité 40				
VIG 12		ÉQUIPEMENT			Vêtements archaïques		
FF 1D+2							
PdV / PdF 12							
DEX 14					ARMEMENT		
REF 14							
DEP 6	Athlétisme Sabroplasma						
INT 10	Faune Flore Twileki	QUALITÉ / DÉFAUT					
VOL 10							
PER 10							
PSY 10		Réflexes de combat					

Présentation : les Androgunes sont des bipèdes androgynes intelligents, cousins des Humains, et originaires de la planète Barthelima. Le langage des Androgunes est le Twileki. Cependant, la plupart savent aussi parler l'Andromon, langue officielle de l'Empire Millénique. Toutes les tribus primitives androgunes vivent dans l'immense région boisée dans l'ouest du continent Primalis, mais sont originaires de la Forêt de Lutecia, près de la capitale Centralis. Les Androgunes sont végétariens et cultivent principalement des champignons et des moisissures, et élèvent des auroks pour leur lait. La culture morale de ces êtres humanoïdes est basée sur une religion qui instaure une certaine sérénité du corps et de l'esprit, au sein d'un art martial très élaboré. Comme les Prêtres milléniques, les shamans androgunes emploient leur énergie psychomagnétique mais suivant un code différent qui utilise l'art de la guerre, sans pour autant côtoyer les Puissances obscures. Chaque guerrier androgunes possède une arme redoutable, le Sabroplasma. La reproduction chez les Androgunes est particulière puisque ce sont des êtres hermaphrodites. Vers l'âge de quarante stellars, l'Androgune peut décider d'enfanter son propre successeur ou bien, peut décider de vieillir afin d'apprendre la maîtrise de l'énergie psionique et de devenir un shaman. Cette dernière solution est cependant très rare.

Personnalité : à la différence de leurs cousins humains, les Androgunes sont des personnes hautaines et très fières. ils méprisent souvent les petits peuples, comme les Seniorhotts, mais respectent les êtres puissants comme les Homocanins. Cependant, les Androgunes côtoient très bien les Humains et occupent actuellement d'importants postes au sein de l'Empire Millénique. Les Androgunes sont aussi des êtres sensibles à la beauté et ne peuvent supporter la vue des choses laides, comme les Silimens, par exemple.


Apparence : les Androgunes sont des êtres mi-hommes mi-femmes dont les atours trompeurs ont leurré plus d'un séducteur. ils sont, en majorité, dotés d'une longue chevelure rousse en queue de cheval et sous leur allure athlétique, se dessine un superbe corps de femme, pouvant rivaliser parfois avec la plus belle des Humaines.

SENIORHOTT		Taille 1 m	Poids 30 kg	LE TROISIEME MILLENIUM	RACE								
		Genre mâle/femelle	Longévité 200										
VIG 6	Lancer												
FF 1D-3													
PdV / PdF 6													
DEX 10	Réparation												
REF 10													
DEP 4													
INT 10	Bâtiment												
VOL 10	Dissimulation	ÉQUIPEMENT Vêtements archaïques											
PER 10	Faune					ARMEMENT Lance énergétique							
PSY 8	Flore									QUALITÉ / DÉFAUT Sens exacerbé (ouïe)			
	Influence												
	Woki												

Présentation : les Seniorhotts sont de petits bipèdes humanoïdes intelligents originaires de la planète désertique Carrius. De nature craintive, les Seniorhotts se méfient généralement des autres races, mais s'entendent très bien avec les Humains dont ils admirent leur formidable technologie. C'est plus la curiosité que le courage qui a poussé les Seniorhotts à rejoindre les peuples civilisés de l'Empire Millénique. Les Seniorhotts comprennent très bien le langage des Humains, mais sont cependant plus à l'aise pour commercer avec eux dans leur propre langue : le Woki. Le Seniorhott primitif est à la fois cultivateur, chasseur et bâtisseur. Ce don de manuel lui a permis d'ailleurs d'occuper d'importants postes techniques au sein de la formidable puissance technologique de l'Empire Millénique. Il n'est donc pas rare de rencontrer un Seniorhott en combinaison de travail à bord d'un vaisseau. De par leur culture, les Seniorhotts s'intéressent très peu à la religion et sont plutôt étanches à l'Ordre du Millenium ; mais ils respectent cependant leurs Prêtres. Les Seniorhotts sont des êtres ovipares dont la femelle pond un œuf unique durant sa longue existence. Le couple seniorhott forme généralement un foyer très unis et s'aime le plus souvent pour la vie.

Personnalité : malgré son air craintif, le Seniorhott n'a pas peur des gens plus grands que lui, tout en se méfiant d'eux. Il est toujours de bonne humeur et sait mettre de l'ambiance lors d'une fête. C'est pas à faire des blagues à ces petits camarades et, en présence d'autres personnages étrangers au groupe, s'avère être un excellent pickpocket.

Apparence : les Seniorhotts sont de petits humanoïdes à la peau verte et aux larges oreilles en « feuilles de chou » qui leur confèrent d'ailleurs une excellent ouïe. Ces êtres chétifs sont cependant très agiles et adroits de leurs mains dotées seulement de quatre doigts. Quand les premiers colons impériaux découvrirent ce peuple, ils crurent d'abord à une race descendant des LLodas.

HOMOCANIN		Taille 2 m	Poids 120 kg	LE TROISIEME MILLENIUM	RACE								
		Genre asexué	Longévité 40										
VIG 16	Combat à mains nues, Athlétisme												
FF 3D													
PdV / PdF 16													
DEX 12	Masse d'arme												
REF 12	Arbalète												
DEP 7													
INT 10	Faune					ÉQUIPEMENT Vêtements archaïques							
VOL 10	Flore	ARMEMENT Masse énergétique Arbalète énergétique (10 dards)											
PER 10	Influence									QUALITÉ / DÉFAUT Immunité			
PSY 6	Glyfork												

Présentation : les Homocanins sont des créatures humanoïdes à la physionomie canine. Leur force brutale et leur culture primitive font d'eux d'excellents soldats. Leur nature de canidés leur confère un odorat hors du commun ce qui en fait de redoutable prédateurs. Les Homocanins comprennent très bien le langage commun de l'Empire Millénique, mais la confrontation de leur appareil vocal les oblige à s'exprimer difficilement. Leur langue est le Glyfork. Ces créatures mutantes sont originaires de la planète Gynesia, berceau des Amazones stellaires. Dans les immenses forêts tropicales vivent d'innombrables tribus homocanines divisées en plusieurs clans. Facilement influençables, les Homocanins sont devenus très vite de fidèles serviteurs du prince Hillerr et en forment actuellement sa garde personnelle : les tristement célèbres Terminators, les soldats de la mort. Leur mutation génétique aurait une origine artificielle liée aux inquiétantes disparitions des humains mâles foulant le sol de la planète Gynesia. Une rumeur persistante rend responsable Ortellia, reine des Amazones. Toujours est-il, malgré le fait que les Homocanins ne peuvent se reproduire, on ne dénote aucune baisse démographique significative parmi les clans recensés sur Gynesia.

Personnalité : même en société, les Homocanins gardent leurs instincts tribaux et leur sale caractère peut en faire une compagnie désagréable. Leur tendance belliqueuse fait qu'ils préfèrent cogner d'abord et discuter ensuite – du moins si la victime est encore en état de le faire. L'Homocanin est une véritable brute épaisse. Cependant, ces guerriers sanguinaires ont le sens de l'honneur et, si au combat, un autre individu de race différente leur sauve la vie, il devient leur frère de bataille pour le restant de leur existence.

Apparence : les Homocanins sont de grands bipèdes mi-hommes mi-loups, recouverts d'un pelage roux et parfois ornés d'une crinière de feu. Leur imposante musculature en a fait renoncer plus d'un. Leur regard perçant en dit long et leur dispense de s'exprimer verbalement. Ils sont plus craints que respectés...

SILIMEN		Taille 1,70 m	Poids 60 kg	LE TROISIEME MILLENIUM	RACE
		Genre andron/gynon	Longévité 40		
VIG 10	Lancer		ÉQUIPEMENT		
FF 1D			Vêtements archaïques		
PdV / PdF 10			ARMEMENT		
DEX 10	Athlétisme		Javelum (blister)		
REF 10			QUALITÉ / DÉFAUT		
DEP 5			Sens exacerbé (vue)		
INT 10					
VOL 10					
PER 10					
PSY 10	Télépathie (endémique)				

Présentation : les Silimens sont des créatures mutantes insectoïdes dont l'origine est parfaitement connue. En effet, ces mutants sont issus d'une manipulation génétique effectuée illégalement par un savant fou, le professeur GoroMann. Au bout de plusieurs générations, les Silimens ont acquis leur apparence actuelle. En arrivant sur Hermes, beaucoup de Silimens périrent et les plus résistants s'accoutumèrent à l'atmosphère mortelle de Hermes. Mais un autre fléau décima des familles de ces créatures : une sorte de virus mutagène issue de leur évolution transgénique. Sur Hermes, les tribus silimènes vivent exclusivement de chasse en chevauchant d'espèces de lézards géants. De par leur nature insectoïde, les Silimens peuvent communiquer entre eux en utilisant une certaine forme de télépathie, similaire à celle utilisée par les Prêtres. De par leur haine ancestrale des Humains, les Silimens qui ont quitté leurs foyers et immédiatement rejoint les forces des Ténèbres. Il n'est donc pas rare de rencontrer des Silimens agents de la Force noire.

Personnalité : de par leurs origines, les Silimens détestent les Humains. Mais ils méprisent aussi les autres races et n'aiment pas ce qui est beau. Leur esprit est aussi vif que sournois, et leurs actions sont souvent malveillantes, voire foncièrement mauvaises. Cependant, il y a quelques rares individus de la dernière génération qui commencent à pardonner aux Humains. Mais il arrive que ces « rebelles » soient vite rappelés à l'ordre par les plus anciens.

Apparence : les Silimens ressemblent maintenant plus à des mantes qu'à des Humains, et leur nature profonde s'estompe de génération en génération. Leur carapace chitineuse est de couleur pourpre et est extrêmement résistante. Leurs gros yeux à facettes leur permet une excellente vision sur près de 360° et sont sensibles à tous le spectre de la lumière. Ainsi, un Silimen peut voir aussi bien le jour que la nuit et peut discerner une créature vivante derrière un obstacle. Enfin, leurs longs doigts préhensiles et griffus leur permet de grimper sur la plupart des parois non lisses avec une incroyable agilité.

COMMERÇANT		LE TROISIEME MILLENIUM	ACTIVITÉ
VIG			
		Vêtements standards Cartalyseur (lecteur de cartes) Ardoise HV	
DEX	Conduite	ARMEMENT	
INT	Influence	QUALITÉ / DÉFAUT	
	+ 1 compétence de Spécialité au choix		
		VAISSEAU	
		Leviceler	

Présentation : le Commerçant est une personne qui tient un commerce de détail (stand indépendant) ou travaille au sein d'une Cession impériale (Compagnie). Le Commerçant achète des marchandises, dans l'intention de les revendre avec un bénéfice. C'est la différence avec l'artisan, ou plus généralement les professionnels qui vendent leur propre production, et ne sont pas considérés comme commerçants. De ce fait, leur activité est considérée comme indépendante. Ils doivent cependant s'inscrire au Registre impérial du Commerce (RIC), et ont donc une taxe à reverser à l'Empire Millénique. Seuls les Mercenaires impériaux ne doivent aucune taxe. Les lois impériales mettent de nombreuses choses hors du commerce, c'est-à-dire qu'elle interdit de les vendre, de les acheter contre de l'argent (commerce clandestin ou de contrebande). Le Commerçant est issu de l'École Polytechnique de l'empire (EPE), après avoir suivi un « tronc commun » au sein de l'École normale (ENE).

Personnalité : le Commerçant est avant tout un baratineur et son éloquence est rarement égalée. Il a bien entendu un sens des affaires incomparable et s'il possède une bonne expérience, il est capable de vendre un vulgaire pistolet à bouchon au plus septique des clients.

Apparence : le Commerçant est souvent habillé d'une tunique ou d'une combinaison technique. Il porte toujours à sa ceinture son Cartalyseur, un petit module électronique destiné à lire les Mémocartes et à encaisser les crédits disponibles sur le compte de l'acheteur.

TECHNICIEN		LE TROISIEME MILLENIUM ACTIVITÉ	
VIG			ÉQUIPEMENT
			Combinaison technique Technopak
DEX	Réparation		ARMEMENT
INT	Diagnostic Énergie		QUALITÉ / DÉFAUT
	+ 1 compétence de Spécialité au choix		
			VAISSEAU

Présentation : le Technicien est une personne pratiquement indispensable dans un monde technologique aussi avancé que celui de l'Empire Millénaire. En effet, le plus sophistiqué des ordinateurs ou la plus complexe des machines a besoin d'une maintenance spécifique que seul peut effectuer le Technicien. Suivant sa spécialité, ce dernier peut réparer rapidement un astronef, une arme, ou soigner un blessé. C'est pour cela qu'il transporte toujours avec lui son Technopak, une sorte de boîte à outils conditionnée contenant le matériel spécifique d'intervention dont un scanner, un module électronique de diagnostic, qui est capable de dépister et d'analyser n'importe quel type de panne ou de blessure. Le Technicien est issu de l'École Polytechnique de l'empire (EPE) après avoir suivi un « tronc commun » au sein de l'École normale (ENE).

Personnalité : le Technicien est plus à l'aise pour dépanner un appareil que d'entamer un discours philosophique devant une assistance scientifique. Ce personnage est très sociable du moment qu'il peut réparer ou bricoler quelque chose, et donc se sentir utile au sein du groupe. il est parfois accompagné d'un Technoïde de type Cyberdin avec lequel il a sans aucun doute plus de conversation qu'avec le commun des mortels !


Apparence : le Technicien est souvent habillé d'une combinaison bourrée d'outils avec son Technopak en bandoulière.

MILICIEN		LE TROISIEME MILLENIUM ACTIVITÉ	
VIG	Combat à mains nues		ÉQUIPEMENT
			Combinaison technique
DEX	Pistolet Conduite		ARMEMENT
			Pistolaser PL-55 (blister) Matraque énergétique
INT	Enquête Illégalité Médiatique Milieu		QUALITÉ / DÉFAUT
			VAISSEAU
			Leviceler

Présentation : Le Milicien appartient au corps de la Milice Impériale, la police de l'Empire Millénaire. Le Milicien, qui constitue l'unité de cette administration militaire, exerce les attributions qui lui sont exceptionnellement conférées par le code de procédure pénale de la Haute Cour impériale de Justice et les textes réglementaires spécifiques à son service. Il assure le commandement des agents du corps d'intervention (soldats miliciens en armures légères). Il est principalement chargé d'enquêtes judiciaires et criminelles, ainsi que de missions d'information et de surveillance dans tout l'imperium. Outre la discipline et la formation, le Milicien peut également être chargé de missions ou de commandements particuliers aux services de la Milice Impériale. Il a autorité sur l'ensemble des personnels affectés dans son bureau. Le Milicien exerce ses missions exclusivement en civil, mais il dispose d'une armure de combat légère pour les interventions « musclées ». Le Milicien est issu de l'École Polytechnique de l'empire (EPE) – avec un stage à l'Académie des Troupes impériale – après avoir suivi un « tronc commun » au sein de l'École normale (ENE).

Personnalité (déontologie) : le Milicien est un agent de la Milice Impériale qui se doit d'être loyal envers les institutions de l'Empire Millénaire. Il est intègre et impartial ; il ne se départit de sa dignité en aucune circonstance. Placé au service du citoyen, le Milicien se comporte envers celui-ci d'une manière exemplaire. Il a le respect absolu des personnes, quelles que soient leur origine, leur condition sociale ou leurs convictions politiques, religieuses ou philosophiques. Lorsqu'il est autorisé par la loi à utiliser la force et, en particulier, à se servir de son arme, le Milicien ne peut en faire qu'un usage strictement nécessaire et proportionné à la menace. La légitime défense étant la principale condition d'utilisation d'une arme de service.

Apparence : le Milicien porte le plus souvent une combinaison type CT-7 avec un blazer. Il ne porte son arme de service que lors d'une mission d'investigation ou d'intervention. Cependant, il est autorisé à porter sa matraque énergétique en toute circonstance.

SOLDAT		LE TROISIEME MILLENIUM ACTIVITÉ	
VIG	Combat à mains nues		ÉQUIPEMENT
DEX	Fusil d'assaut Athlétisme Conduite		Armure de combat THC-6 Pak de survie (dôme, bipeur, compumap, couverture, fluogène, focus, pointeur, biopak, biorations)
INT	Armée Bioénergie, Dissimulation Explosifs, Navigation Survie		ARMEMENT
			Lasma LM-32 (blister x2) Grenade de lancer
			QUALITÉ / DÉFAUT
			Sens du devoir
			VAISSEAU

Présentation : le Soldat est l'unité élémentaire des forces terrestres de l'Empire Millénique. C'est le militaire à l'état pur. Discipliné, efficace et impartial. On trouve des soldats aussi bien dans la Flotte impériale que dans la Milice ; mais c'est dans les Troupes qu'ils font légion. Le Soldat sait aussi bien manier les armes que se battre au corps à corps. C'est aussi un excellent tacticien qui sait préparer une embuscade en un clin d'œil. Mais c'est avant tout un sportif accompli qui entretient toujours sa condition physique. Ses connaissances en survie opérationnelle lui permettent de monter un bivouac improvisé avec les moyens du bord, sur la plus hostile des planètes. Le Soldat est un militaire engagé qui a effectué ses classes au sein de l'École militaire des Forces impériales (EMFI) après avoir suivi un « tronc commun » à l'École normale de l'empire (ENE). Les majors de promotion peuvent finir comme officiers après un stage au sein de l'Académie des Troupes impériales (ATI).

Personnalité : le Soldat est avant tout un guerrier. Pour lui, l'action prime souvent sur la réflexion, sauf s'il s'agit d'élaborer une tactique de d'assaut. Il sait rapidement analyser une situation, ce qui lui permet de garder son sang-froid dans les pires moments de stress. C'est aussi un véritable meneur d'homme quand la situation l'exige et il est toujours prêt à porter secours aux plus faibles.

Apparence : le Soldat est vêtu d'une armure de combat, véritable centrale homéotherme, et il est toujours armé d'un fusil d'assaut à laser plasmétique. Il porte aussi à sa ceinture une grenade de lancer à ogive nucléaire.

ASTROPILOTE		LE TROISIEME MILLENIUM ACTIVITÉ	
VIG			ÉQUIPEMENT
DEX	Pistolet Athlétisme Pilote (Cat.A ou B)		Combinaison de vol CHV-3
INT	Armée Astronautique Navigation Survie, Opération sensorielle		ARMEMENT
			Pistolaser PL-55 (blister)
			QUALITÉ / DÉFAUT
			VAISSEAU
			Chasseur (Cat. A uniquement)

Présentation : l'Astropilote constitue l'unité élémentaire de la Flotte Impériale ; mais il est aussi indispensable dans le secteur civil en tant que pilote de transport. Au sein de l'Empire Millénique, on rencontre principalement deux catégories d'Astropilotes :

- Le « Pilote de chasse » qui se trouve aux commandes des chasseurs et des escorteurs de la Flotte, mais aussi à bord des navettes.
- Le « Transporteur » qui pilotent tous les astronefs de fort tonnage comme les avisos, les cargos et les croiseurs.

L'Astropilote est un technicien de haut niveau, mais aussi un athlète confirmé, tout comme les militaires des Forces. Il doit constamment entretenir sa condition physique et physiologique afin de pouvoir supporter les contraintes de vol qu'engendre, par exemple, un astronef subluminaire comme le chasseur stellaire. Le Pilote de chasse sait aussi piloter tous les véhicules à répulseurs, dont les commandes sont similaires à celles des chasseurs. L'Astropilote de chasse a obtenu son brevet de pilote à l'Académie de la Flotte impériale (AFI), après des classes au sein d'une base militaire des Forces de l'empire. Cependant, il a d'abord étudié à l'École normale (ENE) et a suivi un stage de perfectionnement technologique au sein de l'École Polytechnique (EPE). Le Transporteur a, quant à lui, obtenu son brevet de pilote, soit au sein de l'AFI afin de prendre les commandes d'un croiseur, soit au sein de l'Académie Polytechnique pour se trouver à bord d'un astronef de transport civil. Le Transporteur militaire a suivi les mêmes classes que le Pilote de chasse, tandis que le civil a étudié au sein de l'EPE après son « tronc commun ».

Personnalité : l'Astropilote est un individu assez imbu de sa personne et souvent impétueux – surtout chez les jeunes recrues de la Chasse impériale. Il sait aussi se faire valoir et aime bien la compagnie des jolies filles de son espèce.

Apparence : en mission, l'Astropilote est toujours vêtu de sa combinaison de vol ou de son uniforme, suivant son affectation.

MERCENAIRE		LE TROISIEME MILLENIUM ACTIVITÉ	
VIG	Combat à mains nues		ÉQUIPEMENT
			Combinaison de mercenaire THV-3
			ARMEMENT
DEX	Pistolet Athlétisme Pilotage cat.A Réparation		Turbolt TB-34 ×2 (blisters)
			QUALITÉ / DÉFAUT
INT	Armée Astronautique Illégalité Influence Navigation Survie Opération sensorielle		Cote d'honneur
			VAISSEAU
			Escorteur F-14 Falcor Leviceler (en soute)

Présentation : la Caste des Mercenaires impériaux constitue l'élite de la Chasse. Ces paramilitaires, tous dévoués à l'Empire millénique, sont à la fois des commerçants audacieux, des techniciens « bidouilleurs », des soldats fougueux, des pilotes impétueux et des agents perspicaces. Unité principale des escadres d'escorte spéciales, le Mercenaire est chargé principalement d'assurer la protection rapprochée des croiseurs interstellaires et des autres bâtiments de la Flotte. En dehors des combats et des patrouilles, il pratique une activité particulière qui consiste à contrôler un marché « parallèle » tout en écoulant les produits invendus plus ou moins honnêtement. En plus de sa solde militaire, il peut louer ses services à des gens fortunés comme taxi ou pour le transport d'objets précieux. Cet ensemble d'activités indépendantes constituent le Mercenariat qui a pris aujourd'hui une ampleur particulière avec la présence de plus en plus menaçante des Pirates de l'espace. Le Mercenaire a entièrement fait ses classes au sein de la Caste, après avoir tout de même suivi une activité scolaire de base à l'École normale de l'empire (ENE). Mais en règle générale, l'Escorte spéciale recrute ses membres parmi les meilleurs Astropilotes de la Flotte, souvent des « têtes brûlées ».

Personnalité : quand on constate les différentes panoplies que peut endosser le Mercenaire, il est compréhensible que ce personnage dégage un certain charisme. C'est ainsi qu'il sait s'entourer de personnes respectables et fort influentes ; mais aussi des plus belles femmes de l'Empire Millénique. On pourrait même croire que la séduction est un sixième sens chez ce combattant impétueux.


Apparence : le Mercenaire est vêtu d'une tenue de vol reconnaissable à son large plastron métallisé. En civil, il est toujours bien habillé, mais il porte constamment ses deux Turbolt à la ceinture ; ceci uniquement sous une dérogation spéciale du Sénat impérial. Cela ne gêne en rien ce combattant aguerri d'être reconnu dans la rue, même la plus malfamée, car les Mercenaires impériaux ne forment pas une caste pour rien...

AGENT		LE TROISIEME MILLENIUM ACTIVITÉ	
VIG	Combat à mains nues Lancer		ÉQUIPEMENT
			Vêtements standards, Bipeur, Macrosenseur, Focus, Biopak
			ARMEMENT
DEX	Armes de tir, Armes de mêlée, Athlétisme, Conduite, Pilotage (cat.A ou B)		Vibrolame Minilaser ML-45 (blister)
			QUALITÉ / DÉFAUT
INT	Bioénergie, Dissimulation, Énergie, Enquête, Explosifs, Illégalité, Médiatique, Navigation, Survie, Technie		Résistance à la douleur
			VAISSEAU

Présentation : l'Agent est l'unité principale des Services impériaux du Renseignement (SIR), l'institution spécialisée dans le contre-espionnage et la sécurité du territoire. C'est une sorte de commando polyvalent, pouvant s'infiltrer dans n'importe quel milieu et sachant utiliser toutes les formes de combat. Lors d'une mission spéciale, l'Agent devient un simple citoyen parfaitement autonome et peut se cacher derrière n'importe quel corps de métier. Il utilise souvent de nombreux gadgets (armes, moyens de communication, etc) faisant appel à une technologie de pointe, surtout dans le domaine de la miniaturisation. Son rôle principal est de déceler et d'infiltrer un des nombreux réseaux de la Force Noire, en particulier dans le système séditieux Omega, devenu aujourd'hui le théâtre des opérations ennemies. L'Agent est un athlète complet ayant suivi une formation militaire poussée au sein de l'Académie des Troupes impériales (ATI), après avoir été instruit à l'École normale de l'empire (ENE) et effectué un stage au sein de l'École Polytechnique (EPE).

Personnalité : de par son entraînement psycho-thérapeutique, l'Agent sait rester impassible et laisse rarement transparaître ses émotions. Il est très résistant à la douleur et peut survivre à certains poisons courants grâce à des vaccins spécifiques.

Apparence : l'Agent n'a pas d'apparence particulière, car il ressemble justement à « monsieur tout-le-monde » !

INGÉNIEUR		Taille 1,70 m	Poids 70/60 kg	LE TROISIEME MILLENIUM SPÉCIALE
		Genre andron/gynon	Longévité 100	
VIG 10			ÉQUIPEMENT	
FF 1D			Tunique Laptop	
PdV / PdF 10			ARMEMENT	
DEX 10			QUALITÉ / DÉFAUT	
REF 10			Sensitivité au Psionic	
DEP 5				
INT 10	Andromon, Milen, Diagnostic, Ingénierie + 1 compétence de Spécialité au choix			
VOL 10				
PER 10				
PSY 10	1 pouvoir bloqué (VM ou N) au choix			

Présentation : l'Ingénieur, ou « Prêtre-ingénieur », représente la caste scientifique des savants de l'Empire Millénaire. Cette élite pensante se sent plus à l'aise dans un bureau d'étude que sur un chantier. L'Ingénieur est là pour créer, innover, concevoir afin de faire progresser la science et la technologie impériale, même dans le domaine de l'armement, dans un but tout de même défensif. L'Ingénieur est avant tout un Prêtre initié ayant renoncé à toute progression dans la Voie Millénaire à son initiation au sein de l'école dirigée par les LLodas. Il a ensuite suivi une instruction dans un des départements de l'École Polytechnique de l'empire (ENE) pour préparer une thèse dans un des domaines des sciences et techniques. Compte tenu de son statut scientifique, l'Ingénieur ne peut plus évoluer dans la maîtrise du Psionic, mais peut tout de même en user. Aussi, à l'encontre du Prêtre, il peut gagner sa vie et toucher un salaire comme tout fonctionnaire de l'Empire Millénaire. Cependant, malgré toutes ces différences, l'Ingénieur reste un membre de l'Ordre du Millénaire et fidèle à son dogme.

Personnalité : la ligne de conduite de l'Ingénieur est identique à celle du Prêtre. Ce qui ne l'empêche pas d'avoir en permanence le cerveau en ébullition, à la recherche d'une réponse scientifique ou mystique à une situation donnée. Il est toujours prêt à mettre son immense savoir au service des autres et peut être accompagné d'un Betadroid qui l'aide parfois dans ses calculs complexes.

Apparence : l'Ingénieur est souvent vêtu d'une tunique ou d'une blouse claire. À l'encontre de ses frères millénaires, il n'est pas obligé de porter l'incontournable tonsure, en particulier chez les femmes.

PRÊTRE		Taille 1,70 m	Poids 70/60 kg	LE TROISIEME MILLENIUM SPÉCIALE
		Genre andron/gynon	Longévité 100	
VIG 10			ÉQUIPEMENT	
FF 1D			Toge de bure Robe de soie	
PdV / PdF 10			ARMEMENT	
DEX 10	Armes de mêlée		QUALITÉ / DÉFAUT	
REF 10			Bolega Dagolum (blister)	
DEP 5			Sensitivité au Psionic	
INT 10	Andromon, Milen, Académie, Influence, Milieu			
VOL 10				
PER 10				
PSY 10	3 pouvoirs (VM ou N) au choix			

Présentation : le Prêtre est un Humain qui a choisi la Voie Millénaire afin de maîtriser son énergie psychomagnétique : le Psionic. Après une instruction stricte et rigoureuse au sein de l'École millénaire de la capitale planétaire Centralis, il acquiert une sagesse et un savoir au-dessus de tout. Son mode de vie suit un code de comportement spécifique et astreignant ; mais la maîtrise d'une puissance comme le Psionic est à ce prix. Tout le long de sa vie exemplaire, le Prêtre peut évoluer dans le maniement de ses pouvoirs jusqu'à devenir un Spirit, c'est-à-dire un maître-expert en Psionic, une sorte de chevalier spirituel. Mais pour en arriver là, le Prêtre doit constamment prendre garde à ne pas se laisser tenter par les Puissances Obscures. De par ce code, il ne peut faire usage d'aucune arme de guerre. Comme un Prêtre ne peut s'enrichir, il ne possède donc aucune fortune personnelle et profite pleinement de la générosité des citoyens impériaux, tout en étant nourri, logé, blanchi par la grande communauté qu'est l'Ordre du Millénaire. Cependant, le code millénaire n'interdit point au Prêtre de fonder une famille, au contraire. Un Humain qui va devenir Prêtre rentre directement à l'École millénaire sans effectuer un cycle scolaire normal, à partir de l'âge de 5 stellars.

Personnalité : de par ses qualités humaines, le Prêtre est très sociable et respecte profondément toutes les autres créatures de ce monde. De par sa sagesse, il ignore ses ennemis et inhibe ainsi leur dessein par son influence. De par son savoir, il connaît tous les dangers et sait leur faire face.

Apparence : le Prêtre est un Humain qui se caractérise par une tonsure capillaire. Il porte la traditionnelle toge de toile, souvent recouverte d'un robe, le tout serré à la taille par une ceinture de soie. À ses hanches pendent une Bolega et une Dagolum.