

# SPACE: 1999

**GUIDE DE DÉCOUVERTE  
RÈGLES ET PERSONNAGES PRÉTIRÉS**



**TRADUCTION FRANÇAISE  
NON OFFICIELLE**

# **SPACE 1999**

## **LE JEU DE RÔLE**

### **AVENTURES AUX FRONTIÈRES DE L'ESPACE**

#### **COSMOS 1999, LA SÉRIE**

SPACE 1999 - COSMOS 1999 en français - est une série de science-fiction produite par Sylvia et Gerry Anderson et diffusée en deux saisons de 24 épisodes chacune, de 1975 à 1977, et à la même période en France et en Belgique. Elle sera ensuite rediffusée dans les années 80, notamment sur Antenne 2 et La Cinq.

Dans la série, la Lune est expulsée de l'orbite terrestre à la suite l'explosion d'un centre de stockage de déchets nucléaires et projetée dans l'espace lointain; dans l'impossibilité de regagner la Terre, les habitants de la base lunaire Alpha errent dans le cosmos et sont confrontés à de nombreux défis et dangers auxquels l'humanité n'est pas encore prête.

#### **SPACE 1999, LE JEU DE RÔLE**

Le jeu de rôle SPACE 1999 vous propose d'incarner un habitant de la base lunaire Alpha: commandant d'équipe, officier d'opération, agent de sécurité, pilote intrépide, scientifique curieux, médecin. A vous de choisir. Vous serez amené à explorer des planètes étranges, à rencontrer des civilisations extraterrestres; vous serez confronté des dangers cosmiques, bravant l'inconnu et allant plus loin que nulle femme ou homme avant vous. Et peut-être, qui sait, vous trouverez un nouveau foyer pour votre humanité errante.

SPACE 1999 est un jeu de rôle édité chez Modiphius et motorisé par le système 2d20. Ceci est un livret non-officiel, traduction partielle du Quickstart Guide disponible gratuitement sur [drivethrurpg.com](http://drivethrurpg.com).

## DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER

Les d20 sont utilisés pour résoudre les actions et déterminer le résultat des tests de compétences. Vous lancerez généralement 2d20 mais vous pouvez en lancer jusqu'à 5 en même temps. Prévoyez un nombre suffisant de d20 pour tou.te.s vos joueur.euse.s.

Vous aurez également besoin de jetons pour matérialiser les points de Momentum et de Menace (6 jetons Momentum et une douzaine de jetons de Menace). Ces jetons permettent aux joueurs et au MJ d'améliorer les chances de réussite des tests des personnages et des PNJ.

Prévoyez également de quoi prendre des notes: feuilles de papier, crayons et gommes.

Le Quickstart Guide ne contient pas les règles de création de personnage, aussi vous devrez laisser les joueur.euse.s choisir parmi les 6 personnages prêtirés proposés dans le livret de découverte.

## RÈGLES DE BASE

Sans surprise, le système de jeu 2d20 utilise 2 dés à vingt faces pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action entreprise par un personnage.

Pour chaque action nécessitant un jet de dés, vous devrez déterminer le **seuil de réussite** (target number). Le seuil de réussite est la somme de la **compétence** la plus appropriée à l'action et de l'**attitude** correspondant le mieux à la nature de l'action entreprise. Généralement le MJ indique la **compétence** liée à l'action et le joueur décide de l'**attitude** de son personnage, la motivation, le pourquoi il entreprend l'action.

Chaque d20 indiquant un score inférieur ou égal au **seuil de réussite** est un **succès**. Un score de 1 sur le d20 correspond à deux succès (on parle de **réussite critique**). Un score de 20 sur le d20 donne une **complication**.

Avant tout jet de dés, le MJ devra déterminer la **difficulté** de l'action, entre 0 et 5, généralement 1. La **difficulté** donne le nombre de succès nécessaire pour réussir l'action. Si vous obtenez plus de succès que requis par l'action, chaque succès supplémentaire vous fait gagner un point de **Momentum**.

Si vous avez besoin d'aide pour un test, vous pouvez dépenser des points de **Momentum** pour lancer des d20 en plus des 2d20 habituels.

De la même manière, le MJ peut dépenser des points de **Menace** pour rendre les actions des personnages plus difficiles.

Exemple: mon personnage, Akiko Lynn, pilote, tente de poser son Aigle sur la piste de la base Alpha. Elle utilise sa compétence **Vol (Flight)** qui est à 7 et l'attitude **Dévouement (Dedication)** qui est à 7 également, pour un total de 14. Je lance 2d20 et j'obtiens 12 et 1. Le 12 est inférieur à 14, ce qui me donne un succès. Le 1 est non seulement inférieur à 14 mais un résultat de 1 sur un d20 est une réussite critique qui compte pour 2 succès.

Akiko a réussi avec 3 succès, ce qui correspond à un alunissage rapide, précis, sans accroc. Elle devait se poser rapidement et c'est le cas. Une sacrée pilote.

## PERSONNAGES

Chaque personnage est composé d'un ensemble d'éléments qui le représentent et définissent qui il est et comment il interagit avec le monde et les autres personnages et PNJ.

Tous les PJ (Personnage Joueur) font partie du personnel de la base lunaire Alpha. A ce titre, ils sont tou.te.s hautement qualifié.e.s pour les postes qu'ils occupent. Les PNJ que les personnages rencontreront seront selon les circonstances moins qualifiés, ou occasionnellement plus, dépendant du scénario. On imagine bien qu'un être issu d'une civilisation avancée aura des connaissances technologiques plus avancées que les Alphans, et qu'un être d'une planète primitive n'aura aucune notion de pilotage de vaisseau par exemple.

## COMPÉTENCES

Chaque personnage est défini par 6 compétences dont les scores sont compris entre 4 et 8. Chaque compétence représente une expertise dans un large domaine et permet de déterminer les aptitudes physiques et mentales du personnage.

**Commandement (Charme):** votre leadership, ainsi que votre aisance dans les débats et les échanges. Cette compétence traduit aussi votre charme, votre perspicacité et votre volonté.

**Vol (Athlétisme):** votre habileté à la conduite de véhicule, pilotage et utilisation de machines, comme un vaisseau spatial de type Aigle. Cette compétence est aussi utilisée pour déterminer toutes les actions physiques hors combat (courir, sauter, nager).

**Médecine (Sang-Froid):** votre capacité à soigner les autres et à administrer un traitement médical. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour mesurer votre calme et votre sang-froid.

**Science (Education):** votre capacité à assimiler et à traiter des informations, ainsi qu'à mémoriser et appliquer efficacement ces connaissances par la suite. Cette compétence donne également une indication concernant votre formation et vos connaissances générales.

**Sécurité (Force/Perception):** votre aptitude au maniement des armes et votre conscience du danger. La sécurité est également utilisée pour repérer quelque chose ou quelqu'un et fouiller une zone, et constitue souvent une mesure de votre force physique.

**Technique (Intelligence pratique/Dextérité):** votre compétence à réparer les objets et des appareils. Cette compétence mesure également votre intelligence pratique et votre dextérité pour toutes les activités techniques.

## **SPÉCIALISATIONS**

Les spécialisations augmentent les chances d'obtenir des réussites critiques lors de tests de compétence.

Si une spécialisation s'applique à l'action que votre personnage accomplit (comme "laser" pour l'utilisation d'un pistolet laser), vous obtenez une réussite critique pour chaque d20 ayant un score inférieur ou égal au score de compétence de votre personnage, au lieu du 1 habituel. Bien qu'une spécialisation soit liée à la compétence la plus fréquemment associée, il est possible d'appliquer une spécialisation à d'autres compétences si cela semble approprié.

Vous ne pouvez appliquer qu'une seule spécialisation à un test de compétence et obtenir un 1 n'octroie pas de bonus supplémentaire même quand la spécialisation est appliquée. Un score de 1 donne deux succès selon la règle de base.

Dans l'exemple plus haut, si Akiko avait obtenu un score inférieur ou égal à 7 (mais pas 1) à un des d20, cela lui aurait octroyé 2 succès.

Par contre, elle a obtenu un 1, ce qui lui a donné 2 succès, selon la règle de base.

## LES COMPÉTENCES EN JEU

Utilisez la compétence **Commandement (Command)** pour tenter de persuader ou de tromper autrui, de transmettre un message de manière explicite ou de manière détournée ou d'inspirer les autres par votre leadership. Cette compétence peut également être utilisée pour tous les aspects administratifs de la base lunaire Alpha.

Utilisez la compétence **Vol (Flight)** pour manœuvrer des véhicules dans les situations où la vitesse et la précision sont nécessaires.

Utilisez **Médecine (Medical)** quand votre personnage effectue une intervention chirurgicale ou des premiers soins, ou essaie de comprendre une biologie d'origine extraterrestre ou de diagnostiquer une nouvelle maladie extraterrestre ou non.

Utilisez **Science (Science)** pour tenter de discerner des détails sur la situation environnante, effectuer des recherches, se souvenir de ce que votre personnage a appris par le passé, tirer des conclusions et des déductions à partir de ce qu'il sait et a appris, et appliquer ses connaissances.

Utilisez **Sécurité (Security)** quand votre personnage se bat, quand il cherche à éviter un danger, quand il planifie un plan de bataille et quand il essaie de se souvenir de faits concernant les méthodes ou l'histoire d'un conflit

Utilisez **Technique (Technical)** quand votre personnage a besoin de faire fonctionner une machine ou de comprendre comment fonctionne une technologie extraterrestre.

## ATTITUDES

Chaque personnage possède 6 attitudes comprises entre 4 et 8. L'attitude est ajoutée à la compétence du personnage lors des tests afin de déterminer le **seuil de réussite**.

Les attitudes définissent pourquoi votre personnage agit et ce qui le pousse à réussir.

Un score d'attitude faible ne signifie pas un manque d'attitude, même si cela peut être le cas; un personnage avec un score faible en **Bravoure** n'est

pas forcément un lâche. Il a simplement du mal à réfléchir clairement lorsqu'on lui tire dessus.

La **Bravoure** est utilisé quand le personnage est directement en danger, quand il est prêt à risquer sa vie pour accomplir sa mission. Cela est sans doute le cas dans la plupart des situations de combat, mais aussi quand un technicien tente de faire une réparation dans une zone irradiée ou sous le feu ennemi.

La **Compassion** est utilisée lorsque le sort d'autrui peut dépendre de l'issue d'une action. Elle est utilisée pour tenter de guérir quelqu'un, mais également pour sauver des otages ou libérer une personne coincée sous des décombres.

Le **Dévouement** est utilisé quand le temps est un facteur primordial dans l'action entreprise. Si le job doit être fait rapidement, sans perdre de temps, alors cette pression peut mettre à l'épreuve le dévouement du personnage. Cette attitude peut être utilisée lorsque le personnage doit garder son sang-froid en situation de crise.

L'**Improvisation** est utilisée quand vous n'avez pas les bonnes ressources ou les bons outils pour l'action entreprise mais que vous tentez malgré tout le coup. Cela inclut également toutes les situations pour lesquelles vous n'êtes à priori pas préparés ou entraînés.

Le **Mystère** s'applique lorsque vous êtes confronté à quelque chose de totalement nouveau pour vous, quelque chose qui vous sort complètement de votre zone de confort; cela peut être de traiter avec une technologie extraterrestre ou de faire des recherches dans une nouvelle branche de la science.

La **Persévérance** est utilisée lorsque l'endurance est un facteur déterminant, lorsqu'il faut rester à son poste plus longtemps que nécessaire. Cela peut consister à rester vigilant pendant un tour de garde ou à passer des heures à chercher un remède contre une maladie extraterrestre.

Les joueu.euse.s auront tendance à choisir leur attitude la plus élevée aussi souvent que possible. C'est parfaitement normal car leurs personnages chercheront naturellement à exploiter leurs atouts. Mais le MJ peut aussi

décider que certaines situations imposent certaines attitudes et en excluent d'autres.

Si vous échouez à un test dans une scène, le MJ peut décider que vous ne pouvez plus utiliser cette attitude pour le reste de la scène et que le personnage doit trouver un autre moyen d'atteindre ses objectifs. C'est généralement le cas lorsqu'un test raté génère une **complication**. Mais cela peut s'appliquer à tout test où le joueur n'obtient aucun succès, prouvant que la méthode choisie pour accomplir la tâche n'est pas la bonne.

## **CONCERNANT LE CHOIX DE L'ATTITUDE**

Comme mentionné dans les règles de base, le MJ précise quelle compétence utiliser pour une action et c'est le joueur qui choisit l'attitude. Cela étant, pour certaines actions, le MJ peut insister sur une attitude qu'il juge appropriée selon la situation. Le joueur reste toujours libre d'argumenter pour utiliser une attitude différente s'il estime pouvoir la justifier.

## **TRAITS, COMPLICATIONS ET ATOUTS**

Les traits, les complications et les atouts sont des éléments de jeu qui vont influencer la résolution des actions.

Les **traits** sont des éléments descriptifs qui peuvent s'appliquer aux personnages, comme son apparence ("soignée") ou sa personnalité ("charmeur"), mais aussi à l'environnement, comme "froid" ou "plein de fumée", et aux objets, comme "endommagé" ou "solide".

Les **complications** sont des éléments négatifs qui affectent les personnages, comme une blessure ou une situation désavantageuse.

Les **atouts** sont des objets qui peuvent être utilisés dans certaines situations pour aider à accomplir une tâche, ou tout simplement rendre cette tâche possible.

Dans tous les cas, un trait, une complication ou un atout aide ou gêne le personnage de l'une des deux manières suivantes:

- Permettre un test qui, autrement, ne serait pas possible, ou rendre impossible un test qui le serait normalement.

- Rendre un test plus facile ou plus difficile en diminuant ou en augmentant la **difficulté** d'un point.

Exemples:

Pour faire une sortie dans l'espace, le personnage aura besoin de l'atout *combinaison spatiale*.

Avoir l'atout *kit de soins* rend un test de premiers soins plus facile.

Évoluer dans un couloir *enfumé* (trait) est plus difficile.

Un personnage *blessé à la cheville* (complication) ne pourra pas courir.

Les complications sont des traits négatifs obtenus suite à de mauvais lancers de dés (obtenir un 20 sur un d20) ou à une utilisation de la **menace** par le MJ. Les complications durent généralement le temps d'une scène et sont utilisées de la même manière que les traits, sauf qu'elles compliquent les choses et permettent aux PNJ de profiter de la faiblesse du personnage.

## ATOUS PERSONNELS

Chaque personnage commence la partie avec un **atout personnel**. Il s'agit d'un petit objet personnel qui lui apporte du réconfort et lui rappelle son foyer ainsi que des jours plus heureux. Les atouts personnels ne sont généralement pas utiles comme équipement, mais ils ont une autre fonction : une fois par séance, un personnage peut interagir avec son atout personnel (par exemple: prendre un moment pour regarder une photo de sa famille) et ajouter 1 Point de **Momentum** à la réserve.

## DIFFICULTÉ

Quand un joueur fait un test de compétence, le MJ détermine préalablement la **difficulté** de la tâche entre 0 et 5.

Quels que soient les modificateurs, une **difficulté** ne pourra jamais être inférieure à 0 ou supérieure à 5. La difficulté par défaut est à 1.

Pour réussir le test, le joueur doit obtenir au moins autant de succès que la difficulté. S'il échoue, il peut toujours choisir de « réussir au prix fort ».

Le MJ doit déterminer la **difficulté** de la manière la plus juste possible en fonction de la tâche à accomplir.

Cependant, le MJ peut dépenser des points de menace pour rendre l'action plus difficile, afin de refléter des complications supplémentaires ou une situation désavantageuse pour le PJ.

## RÉUSSIR AU PRIX FORT

En cas d'échec, le joueur peut toujours choisir de "réussir au prix fort", pour autant que le MJ estime que c'est possible. Ce n'est habituellement pas une option en combat.

Si le joueur opte pour "réussir au prix fort", le test est considéré comme tout juste réussi, au lieu d'un échec, mais le personnage souffrira d'une **complication** et le MJ gagnera 2 points de **menace**.

## TESTS DE DIFFICULTÉ 0

Le MJ peut permettre un test avec une difficulté de 0.

Ce type de test est possible lorsque le PJ ne peut échouer mais la qualité de l'action reste d'application.

Il peut s'agir de surveiller une installation ennemie pour se faire une idée de son niveau de sécurité, explorer le terrain avant une bataille ou de se mêler aux invités d'une soirée pour recueillir des rumeurs.

Tout succès au-delà de la **difficulté** génère des points de **Momentum**.

Ces tests peuvent donc augmenter la réserve de **Momentum** des joueurs avant qu'il n'engage un conflit, représentant ainsi leurs préparatifs et de leur planification.

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ

**Simple (difficulté 0):** la tâche est si facile qu'elle ne peut pas échouer, mais la façon dont vous y parviendrez pourrait influencer vos actions ultérieures.

**Moyen (difficulté 1):** la tâche est importante et d'une difficulté suffisante pour qu'un échec soit possible, avec des conséquences.

**Difficile (difficulté 2):** la tâche devrait être menée par une personne compétente dans le domaine d'expertise en question.

**Très difficile (difficulté 3):** cette tâche est particulièrement difficile, même pour un professionnel expérimenté.

**Extrême (difficulté 4):** cette tâche est exceptionnellement difficile et sort de l'ordinaire; elle nécessite un expert pour la prendre en charge.

**Épique (difficulté 5):** cette tâche est considérée comme impossible, même pour un expert.

## TEST DE COMPÉTENCE

Quand vous tentez un test de compétence, suivez la procédure ci-dessous:

1. Définissez la nature de la tâche et si elle nécessite un jet de dés.
2. Le MJ choisit la **compétence** adéquate. Le joueur choisit l'**attitude** qu'il pense appropriée. La somme des deux scores donne le **seuil de réussite**. Une **spécialisation** peut être choisie si elle s'applique.
3. Le MJ détermine la **difficulté** pour le test, entre 0 et 5. Certaines compétences ont une difficulté par défaut. Les **traits, menaces** et autres **complications** peuvent augmenter ou diminuer la difficulté. La **difficulté** représente le nombre de **succès** à atteindre pour réussir le test.
4. Le joueur et le MJ peuvent adapter le test en incluant n'importe quel trait ou atout qu'ils estiment s'appliquer à la situation. Certains atouts sont tout simplement indispensables pour que l'action puisse se faire.
5. Le joueur prépare deux d20, plus d'éventuels d20 supplémentaires selon les circonstances (et les points de Momentum dépensés). Cela constitue sa poignée de dés qu'il peut lancer.
6. Chaque d20 ayant un score inférieur ou égal au **seuil de réussite** est un **succès**. Un score de 1 est une réussite critique qui correspond à 2 succès.
7. Si une **spécialisation** s'applique, un d20 affichant un score inférieur ou égal à la compétence compte pour **2 succès**.
8. Chaque dé avec un score de 20 est une **complication**.
9. Si le nombre de succès obtenus atteint ou excède la difficulté, l'action est réussie.
10. Tout succès au-delà de la difficulté donne un point de **Momentum**.
11. Le MJ décrit le résultat du test, réussi ou raté; en cas de succès, le joueur peut encore améliorer le résultat en dépensant des points de Momentum. Les effets d'éventuelles **complications** sont appliqués.

## AMÉLIORER SES CHANCES

Si réussir les tâches les plus communes peut sembler simple, même les personnages les plus expérimentés et les plus entraînés ne peuvent tout réussir sans effort, opportunité ou aide. Les joueurs ont plus moyen d'améliorer leurs chances de réussite: acheter des d20 supplémentaires, dépenser de la **détermination**, ou obtenir de l'aide.

## Momentum

Vous gagnez un point de **Momentum** pour chaque succès obtenu lors d'un test de **compétence** au-delà de la **difficulté** fixée pour l'action.

Ces points viennent s'ajouter à une réserve commune au groupe.

Les points de cette réserve peuvent être utilisés par n'importe quel.e joueur.euse du groupe; ils représentent le bénéfice commun des succès des personnage et l'effort collectif du groupe.

**La réserve de Momentum ne peut contenir que 6 points au maximum.**

A la fin de chaque scène, 1 point de Momentum est retiré de la réserve.

Si deux PJ sont en conflit, ils peuvent tous les deux utiliser le Momentum (en alternant l'option de dépenser des points pour plus d'équité), mais leurs résultats ne réinjectent pas de Momentum dans la réserve, car ils ne contribuent pas à faire progresser le groupe.

## UTILISATION DES POINTS DE MOMENTUM

**Acheter des d20** est le moyen le plus commun d'utiliser le **Momentum**.

Cela doit se faire avant de jeter les dés, mais après que le MJ aie annoncé la **difficulté**. L'achat de d20 supplémentaires se fait à raison de 1 Momentum pour le 1e d20 supplémentaire (donc le 3e dé du groupe de dés, puisque le jeu lance par défaut 2d20), 2 Momentum pour le 2e dé supplémentaire, 3 Momentum pour le 3e dé supplémentaire.

On ne peut pas acheter plus de 3d20 supplémentaires pour un seul jet de dés, soit 5d20 au total. Notez qu'au lieu de payer vos dés supplémentaires en Momentum, vous pouvez aussi donner des points de **menace** au MJ.

**Créer ou effacer un trait** vous permet de définir un nouveau fait dans la scène ou la situation. En dépensant 2 Momentum, vous pouvez créer un nouveau trait, changer un trait existant ou retirer un trait de la scène.

Lorsque vous créez un nouveau trait, celui-ci doit rester raisonnable et s'inscrire dans la scène en cours, à la discrétion du MJ.

**Créer un atout** fonctionne de la même manière que la création d'un trait, mais il y a des limites dans les types d'atouts que vous pouvez créer.

Les atouts créés de cette façon sont temporaires et ils cessent d'exister à la fin de la scène. L'atout cesse d'exister ou du moins d'être utile ou utilisable.

Vous pouvez dépenser 2 Momentum supplémentaire pour rendre l'atout permanent, et l'ajouter à la liste d'atouts de votre personnage.

**Obtenir des informations** vous permet d'en apprendre plus sur une scène ou une situation. Chaque point de Momentum que vous dépensez vous permet de poser une question au MJ, qui devra répondre de manière honnête et sincère, mais la réponse n'a pas besoin d'être complète.

Des réponses laissant la place à d'autres questions sont courantes. Les réponses doivent refléter la compétence utilisée par le personnage pour obtenir l'information. Des réponses comme "vous ne savez pas" ou "vous ne pouvez pas le dire" sont des réponses valables MAIS le MJ devra vous rendre les points de Momentum dépensés s'il donne ce genre de réponse.

## **MENACES**

De la même manière que les PJ génèrent et dépensent des points de **Momentum**, le MJ génère et dépense sa propre réserve de points baptisés points de **menace**.

Le MJ peut dépenser des points de menace pour altérer une scène, rendre plus puissants des PNJ ou plus généralement rendre les choses plus dangereuses, plus dangereuses ou plus imprévisibles pour les PJ.

La **menace** est tout simplement l'outil par lequel le MJ peut augmenter la tension autour de la table: plus grande est la réserve de menaces du MJ, plus grande est la probabilité que les choses deviennent plus dangereuses et menaçantes pour les PJ.

Le MJ commence chaque aventure avec une réserve de 2 points de **menace** par joueur.euse présent.e autour de la table, et contrairement au momentum, la réserve de menaces n'a pas de limite.

## **AJOUTER DE LA MENACE**

Les joueurs peuvent augmenter la réserve de **menace** du MJ de plusieurs façons:

**Acheter des d20:** comme indiqué précédemment, les joueurs peuvent acheter des d20 supplémentaires pour leurs tests de compétence en ajoutant des points de **menace** dans la réserve du MJ, au lieu de donner des points de **Momentum**, avec un maximum de 3 dés; 1 point de **menace** pour le 1<sup>er</sup> dé, 2 points pour le second dé, 3 points pour le 3<sup>e</sup> dé.

**Complications:** chaque fois qu'un personnage obtient une complication suite à un test de compétence, le joueur peut choisir d'ajouter 2 points de menace à la réserve du MJ et ainsi ignorer la complication.

**Aggravation:** parfois, le MJ ou les règles peuvent indiquer qu'une action ou une décision spécifique risque d'aggraver la situation, la rendant plus dangereuse ou imprévisible. Si un personnage effectue une action qui risque d'aggraver la situation, ajoutez immédiatement 1 point à la réserve de **menace**.

**Circonstances menaçantes:** l'environnement ou les circonstances d'une nouvelle scène peuvent être suffisamment menaçants ou périlleux pour justifier l'ajout automatique d'un ou deux points de **Menace** à la réserve. De même, certains PNJ peuvent générer de la **Menace** simplement en arrivant, en réaction à un changement de situation ou en effectuant certaines actions. Cela inclut également les activités qui aggravent la tension sur la scène, comme les gardes qui donnent l'alerte.

**Momentum des PNJ :** les PNJ qui obtiennent de bons résultats aux dés génèrent de la **menace** de la même manière que les joueurs génèrent du Momentum. Cette menace s'ajoute à la réserve du MJ, sans limite maximale.

## DÉPENSER DE LA MENACE

Le MJ peut dépenser de la **menace** pour:

**Acheter des d20:** le MJ peut acheter des d20 pour les tests de compétence tentés par les PNJ, de la même manière que les joueurs achètent des d20 pour les tests de leurs personnages, avec un maximum de 3 dés, et un coût de 1 point pour le 1<sup>er</sup> dé, 2 points pour le second dé, 3 points pour le 3<sup>e</sup> dé.

**Augmenter la difficulté:** le MJ peut décider de rendre les choses plus difficiles en augmentant la **difficulté** d'un test, à raison de 2 points de **menace** par niveau de difficulté supplémentaire.

**Dépenses de menace des PNJ :** lorsqu'une action d'un PJ ajouterait normalement des points de **menace**, un PNJ effectuant la même action, ou faisant le même choix, doit dépenser un nombre équivalent de points de **menace**.

**Complications des PNJ :** le MJ peut compenser les complications qu'un personnage non-joueur subirait en dépensant 2 points de Menace.

**Traits:** le MJ peut changer, retirer ou ajouter un trait à une scène en dépensant 2 points de **menace**.

**Effets environnementaux et modifications narratives** : Le MJ peut déclencher ou causer des problèmes dans une scène ou l'environnement en dépensant de la **menace**.

## **ASSISTANCE**

On parlera d'**assistance** lorsqu'un autre personnage aide activement votre personnage. Le MJ peut limiter le nombre de personnages pouvant aider dans une scène. Chaque assistant choisit une compétence et une attitude, calcule le **seuil de réussite** et lance 1d20 (il n'est pas permis ici d'acheter des d20 supplémentaires). Chaque **succès** ainsi généré viendra s'ajouter au résultat du test fait par le personnage principal de la scène, pour autant que celui-ci gagne au moins un succès à son test.

Toute **complication** générée par les jets de dés impactera le résultat final de l'action ainsi que tous les PJ qui y participent.

## **ESPRIT, ESPOIR ET DÉTERMINATION**

L'**Esprit** mesure la volonté du personnage, sa résistance physique et mentale. L'**Esprit** lui permet de tenir debout quand il est défait au combat ou blessé. Un point d'**Esprit** peut être utilisé pour permettre au personnage de résister à une défaite en combat.

Un repos permet de restaurer les points d'**Esprit** perdus.

Un personnage sans point d'**Esprit** doit immédiatement se reposer pendant au moins une heure pour regagner un point, et ne peut rien faire d'autre pendant cette période.

3 points d'**Esprit** peuvent être dépensés lors d'un test pour ajouter de la **détermination** au jet de dés. Ajouter de la **détermination** peut avoir l'un des effets suivants:

Dépensés **avant** le test, au lieu de lancer un de ses d20, le joueur peut le placer sur la table avec un score de 1 et lancer les autres dés normalement. De cette manière, il a automatiquement 2 succès sur l'un de ses d20.

Dépensés **après** le test, il permet au joueur de relancer tout ou une partie de ses dés. Cependant, le joueur est obligé d'accepter le résultat du nouveau jet de dés, qu'il soit meilleur ou pire.

Chaque personnage possède aussi un Espoir qui représente sa motivation personnelle. L'Espoir est utilisé pour jouer de courtes scènes de roleplay afin de satisfaire les désirs et les besoins profonds du personnage.

Chaque personnage peut généralement jouer une **scène d'espoir** une fois par session de jeu. Cette scène doit comporter un seul test narratif, généralement de **difficulté 1**. Si le test de la scène est réussi, le personnage estime avoir progressé ou vécu son *espoir* de manière satisfaisante et récupère 2 points d'**Esprit**. Bien que d'autres personnages puissent participer à une scène d'espoir, seul le personnage du joueur qui a lancé la scène peut en tirer de l'**Esprit**.

## TESTS EN OPPOSITION ET TESTS ÉTENDUS

Quand un personnage fait face à un autre personnage au lieu d'une situation ou d'un obstacle statique, on parlera d'**opposition**.

Dans ce cas, le MJ fera le jet de dés pour l'opposant, en dépensant des points de **menace** si nécessaire, et le total de succès obtenus deviendra la **difficulté** que le PJ devra battre.

Dans le cas d'un **test étendu**, la question n'est pas de savoir si le personnage va réussir mais combien de temps il lui faudra pour réussir.

Le MJ fixe une **condition**, généralement comprise entre 4 et 10, ou le double du niveau de compétence d'un personnage adverse.

Le joueur lance les dés normalement; chaque succès obtenu diminue la condition de 2 points. L'action est réussie lorsque la condition est à zéro.

Réduire la condition à zéro demandera sans doute plusieurs tests de compétence, ce qui va se traduire dans le jeu par du temps passé, avec les conséquences possibles dans la narration et l'histoire.

## COMBAT

Malheureusement certains problèmes ne peuvent pas se résoudre par la diplomatie; la violence est parfois une étape obligée. Cependant, vous n'êtes jamais obligé de combattre le feu par le feu. Si quelqu'un vous tire dessus, vous n'êtes pas obligé de riposter. Vous pouvez tenter de le dissuader, tout en vous mettant à l'abri, ou créer une diversion, ou encore faire tomber un élément du plafond sur lui pour le neutraliser.

### ETAPE 1: DÉTERMINER LES ENJEUX

Dans tout conflit, la première chose à déterminer est l'enjeu et la raison du combat. Les combats n'éclatent généralement pas simplement pour que les personnages s'affrontent (et un match de boxe peut être résolu comme une simple épreuve de force). Les combats surviennent généralement parce qu'un camp veut quelque chose et que l'autre veut l'en empêcher. La violence est une conséquence, et non une intention.

Le maître de jeu doit donc annoncer les intentions des PNJ, et les PJ doivent en faire autant.

Par exemple : « Je veux atteindre un Aigle » ou « Je veux prendre le cristal de pouvoir à son gardien ». Bien qu'un objectif puisse changer au cours d'un combat, chaque joueur doit commencer avec une idée assez claire de ce que chacun cherche à faire et de qui pourrait tenter de l'en empêcher.

## **ETAPE 2: QUI AGIT EN PREMIER?**

L'ordre d'action est appelé **ordre d'initiative** et alterne entre les camps impliqués dans un combat.

Généralement, il s'agit des PJ et de leurs opposants, PNJ incarnés par le MJ. Cependant, certains conflits complexes peuvent impliquer plusieurs camps.

À chaque tour, chaque camp choisit un personnage qui n'a pas encore agi pour ce tour. Une fois son action terminée, l'équipe adverse choisit l'un des siens pour agir. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs d'un camp aient joué leur tour. Si des personnages de l'autre camp n'ont pas encore agi (car ils sont plus nombreux), ils peuvent agir dans l'ordre de leur choix.

Le premier tour dépend de la situation et est déterminé par le MJ.

En général, ce sera le camp le plus actif, celui qui tente d'empêcher l'adversaire de faire quelque chose. Souvent, ce seront les PJ mais il arrive qu'un camp attaque par surprise ou soit caché en embuscade.

## **ETAPE 3: AGIR**

Lorsqu'un PJ a l'opportunité d'effectuer une action, le joueur doit déclarer ce qu'il souhaite réellement faire. Cela peut être aussi simple que de tirer sur un adversaire ou quelque chose de plus complexe comme le convaincre de se rendre ou de libérer un otage.

En définissant ce qu'il tente de faire, le joueur doit également indiquer le résultat souhaité pour son adversaire. Évidemment, cela doit être cohérent. « Je tire sur l'alien pour l'assommer et l'empêcher d'atteindre le réacteur » est une proposition correcte. Mais « Je vais lui parler pour le rendre inconscient » est clairement un objectif qui ne tient pas la route, à moins que le PJ ne soit un orateur particulièrement ennuyeux.

Quelques exemples:

- tirer avec une arme à distance comme un pistolet incapacitant (Sécurité)

- se battre au corps à corps, tenter d'agripper son adversaire ou de l'immobiliser (Sécurité)
- Essayer de résonner un adversaire, lui demander de se rendre (Commandement)
- Construire une barricade pour bloquer un passage ou installer une clôture électrifiée (Technique)
- Créer un gaz spécial pour étourdir un ennemi (Science)

Lorsqu'un personnage a la possibilité d'agir (à son tour dans l'ordre d'initiative), le joueur explique ce qu'il tente de faire, et le MJ attribue à cette action une **Compétence** et une **Difficulté**. Le joueur doit ensuite expliquer quelle **Attitude** il utilise et pourquoi (sauf si le Maître de jeu estime que d'autres **Attitudes** s'appliquent). Le joueur effectue ensuite un test pour son personnage, et s'il réussit, son action est réussie.

La majorité des actions ont une difficulté moyenne (D2) mais le MJ peut décider que certaines actions sont plus faciles ou plus difficiles, dépendant de la situation et de l'opposition.

La **difficulté** d'une action reflète également la dangerosité d'une scène ou d'un adversaire.

Les joueurs ne devront pas oublier d'indiquer si une **spécialisation** s'applique au test, ainsi que de possibles **atouts**.

Posséder une épée rendre un combat au corps à corps plus dangereux pour l'adversaire, en réduisant par exemple la difficulté à atteindre pour le blesser.

## **ETAPE 4: LANCER LES DÉS**

Une fois que vous connaissez la compétence et l'attitude adéquates pour l'action et son niveau de difficulté, il ne vous reste plus qu'à jeter les dés pour essayer de vaincre votre adversaire, qu'il s'agisse de le neutraliser, lui bloquer le passage ou l'écartier de votre chemin.

Si votre test échoue, votre action échoue également. Soit votre adversaire n'est pas convaincu par vos arguments, soit il évite votre piège, soit votre tir est tout simplement raté. Dans tous les cas, votre action est un échec et vous devez attendre votre prochain tour pour réessayer ou tenter une autre approche. Mais en tant que membre de votre camp, vous pouvez toujours suggérer des tactiques et des actions que d'autres personnages pourraient tenter jusqu'à ce que ce soit à nouveau votre tour.

Si votre jet est réussi, votre action est réussie.

Votre adversaire est *vaincu*, ce qui signifie qu'il est contraint de respecter les conditions fixées par votre déclaration d'intention initiale, l'objectif que vous aviez annoncé. Si vous tentiez de le rendre inconscient, il est assommé. Si vous vouliez lui barrer la route, la barricade que vous avez érigée l'empêche de passer.

Vous ne pouvez pas décider, après un jet réussi, d'obtenir un effet différent de celui prévu, car peut-être que cela aurait été un test plus difficile. Cependant, un adversaire vaincu ne signifie pas forcément qu'il est hors de combat.

## **SE RELEVER D'UNE DÉFAITE**

Si un personnage ou un PNJ est vaincu, il a deux options: accepter sa défaite ou utiliser un point d'**Esprit** pour résister et ignorer ce résultat.

Si le personnage ou le PNJ vaincu veut continuer le combat, il peut dépenser un point d'**Esprit** et continuer à agir comme si de rien n'était. Il n'est que momentanément *contrarié* par l'action du personnage et peut continuer à agir. Un tir de pistolet paralysant ne l'effleure que légèrement, ou il pousse plus fort sur une barricade et celle-ci cède.

Aussi longtemps qu'un personnage (ou un PNJ) possède des points d'Esprit il peut les utiliser pour résister à une défaite. Dans les cas de conflits extrêmes, un personnage ou un PNJ peut perdre tous ses points d'Esprit et se retrouve **épuisé**.

Un personnage dont le score d'Esprit tombe à zéro est non seulement vaincu mais aussi **épuisé**.

Si un personnage ou un PNJ possède encore au moins 1 point d'**Esprit** et est vaincu, il peut choisir d'**accepter la défaite** en ne dépensant aucun point d'Esprit pour y résister. Dans ce cas, il est vaincu comme d'habitude, mais il est autorisé à ajouter une condition favorable aux termes de sa défaite. S'il doit accepter la nature de la défaite telle qu'elle a été définie, il peut en modifier légèrement le résultat. Ainsi, si le vainqueur souhaite rendre un personnage inconscient, l'adversaire vaincu ne peut pas insister sur le fait qu'il est encore éveillé. L'intention déclarée au départ était de le voir KO, et la défaite signifie donc que cela se produit.

Cependant, une action favorable peut consister à détruire un équipement vital avant de s'évanouir, à décider de se réveiller plus tôt que prévu ou à laisser l'un de ses compagnons s'échapper. C'est donc parfois une bonne

idée de savoir quand une cause est perdue, de garder des points d'Esprit et d'obtenir une sorte de bonus avant la défaite.

## **SÉQUENCE DE COMBAT**

1. Déterminez quel camp a l'initiative et choisissez un personnage de ce camp pour effectuer une action.
2. Le personnage agissant déclare ce qu'il tente de faire et les objectifs qu'il cherche à atteindre.
3. Déterminez la **Compétence** et l'**Attitude** à utiliser, ainsi que la **Difficulté** du test. Décidez si une **spécialisation** peut s'appliquer.
4. Si le test est réussi, la cible est vaincue et subit les conséquences définies dans l'objectif du personnage agissant.
5. Si la cible dépense 1 point d'**Esprit**, la cible peut ignorer la défaite.
6. Si elle ne peut pas dépenser de point d'**Esprit**, elle est vaincue et doit en subir les conséquences de sa défaite.
7. S'il peut dépenser 1 point d'**Esprit** et choisit de ne pas le faire, elle est tout de même vaincue, mais peut ajouter une circonstance favorable à sa défaite.

# CARLOS RODRIGUEZ

## COMMANDANT D'ÉQUIPE

Carlos est un jeune commandant qui cherche à se faire un nom rapidement afin de mieux subvenir aux besoins de sa famille. Il ne voulait pas vraiment laisser sa femme et son fils en bas âge sur Terre. Mais le poste sur Alpha semblait être un bon tremplin vers de meilleures opportunités dans l'administration spatiale. Ils ont donc pensé que quelques mois de séparation seraient rentables à long terme.

Carlos aime faire la fête, et c'est un trait de caractère qui lui a valu bien des ennuis quand il était plus jeune. Mais en tant que leader, il sait se concentrer sur les besoins de ceux qui sont sous ses ordres. Il aime sortir de sa zone de confort et réfléchit mieux lorsqu'il essaie quelque chose de nouveau.

**TRAITS:** concentré, leader

**ESPOIR:** plaisir

**ESPRIT:** 6

### ATTITUDE

Bravoure: 6

Compassion: 7

Dévouement: 4

Improvisation: 4

Mystère: 8

Persévérance: 5

### COMPÉTENCE

Commandement: 7

Vol: 6

Médecine: 4

Science: 5

Sécurité: 6

Technique: 4

### SPÉCIALISATION

Charme, Leadership

Pilote spatiale

Pistolets

### TALENTS

**Calme sous la pression (Persévérance):** quand vous tentez un test utilisant la persévérance, vous pouvez ajouter de la détermination au test en dépensant 2 points d'Esprit au lieu de 3.

**Inspirant:** une fois par session, vous pouvez faire un discours inspirant pour encourager vos alliés. Ajoutez 2 points de momentum dans la réserve du groupe.

**Ma route ou l'autoroute:** vous pouvez relancer un d20 quand vous essayez de convaincre quelqu'un du bien fondé de votre plan d'action.

### ATOUT PERSONNEL

Une photographie de sa femme Angela et de son fils Marko, âgé de 5 ans, à leur maison sur Terre.

# PENNY COVENTRY

## AGENT OPÉRATRICE

Penny est issue d'une famille très aisée et a grandi dans les cercles sociaux les plus prestigieux. Adolescente, elle appréciait la richesse et les fêtes, mais en grandissant, plus rien ne lui semblait vraiment avoir de sens. Fatiguée de s'entendre dire qu'elle deviendrait une leader, elle a trouvé plus de plaisir et de sens à sa vie à accomplir de petites choses.

Penny a passé beaucoup de temps à se former pour être polyvalente et, lorsqu'elle s'en donne la peine, aucune tâche, même la plus rebutante, ne semble pouvoir lui résister. Elle peut rester sur une tâche pendant des heures, souvent après que tous les autres aient laissé tomber.

Cependant, elle n'est pas du genre aventurière et préfère rester en retrait.

**TRAITS:** calme, organisée

**ESPOIR:** dévouement

**ESPRIT:** 6

### ATTITUDE

Bravoure: 4

Compassion: 5

Dévouement: 8

Improvisation: 4

Mystère: 6

Persévérance: 7

### COMPÉTENCE

Commandement: 6

Vol: 5

Médecine: 5

Science: 5

Sécurité: 5

Technique: 6

### SPÉCIALISATION

Bureaucratie

Étiquette

Observer

Ordinateur

### TALENTS

**Conseillère (Commandement):** chaque fois que vous aidez un allié en utilisant la compétence choisie, l'allié peut relancer un seul d20.

**Une délicieuse tasse de thé:** une fois par session, si vous disposez des ingrédients nécessaires pour préparer une tasse de thé, vous prenez un moment pour boire un thé, ce qui vous permet d'ajouter 3 points de momentum à la réserve du groupe.

**Non-combattant:** tant que vous n'agissez pas agressivement, vous ne pouvez pas être la cible d'une attaque en combat. Si tout le monde est vaincu à l'exception de vous, vous êtes automatiquement vaincu, sauf si vous vous échappez avant.

### ATOUT PERSONNEL

Un livre de poche plutôt écorné d'Orgueil et Préjugés de Jane Austen, son roman préféré.

# FRANCESCO SPINOSA

## AGENT DE SÉCURITÉ

Francesco voulait faire des études d'art, mais sa famille n'en avait pas les moyens. Ses parents étaient très pauvres et, même s'il n'a jamais connu la faim, sa vie était plutôt difficile. Cependant, cela lui a permis d'apprécier ce qu'il avait et d'apprendre à travailler avec les moyens du bord.

En quête d'aventure et d'une vie meilleure, il a postulé dans l'armée et s'est suffisamment distingué pour obtenir une place sur la base lunaire Alpha. La vie ici est meilleure que ce qu'il avait imaginé, et il a même la possibilité de dessiner et de peindre. Il espère pouvoir utiliser sa position pour aider sa famille et envoie régulièrement de l'argent à son pays.

**TRAITS:** posé, courageux      **ESPOIR:** artiste

**ESPRIT:** 6

### ATTITUDE

Bravoure: 8

Compassion: 4

Dévouement: 6

Improvisation: 7

Mystère: 5

Persévérance: 4

### COMPÉTENCE

Commandement: 6

Vol: 5

Médecine: 6

Science: 4

Sécurité: 7

Technique: 5

### SPÉCIALISATION

Art

Furtivité

Pistolet, Armes lourdes

### TALENTS

**Désarmer:** vous pouvez dépenser 2 points de Momentum pour désarmer un adversaire au corps à corps. Récupérer son arme lui coûtera une action.

**Conduite (Bravoure):** après avoir utilisé la **Détermination** lors d'un test (en utilisant la **Bravoure**), vous pouvez lancer 1d20. Si votre résultat est égal ou inférieur à votre Bravoure (seule), vous récupérez immédiatement 2 **Esprit**.

**Saccager:** lorsque vous effectuez un test de sécurité pour fouiller une zone, vous pouvez ajouter 1 point de menace pour réduire la difficulté du test de 1 et diviser par deux le temps nécessaire à sa réalisation.

### ATOUT PERSONNEL

Des crayons à dessin qu'il utilise pour faire ses croquis.

# AKIKO LYNN

## PILOTE

Dès son plus jeune âge, Akiko aimait les machines et faire bouger les choses. Elle a voulu voler dès qu'elle a entendu parler des avions. Ce n'était pas qu'elle voulait aller vite, elle voulait juste être libre comme les oiseaux. Son dévouement discret a impressionné ses instructeurs, d'autant plus qu'elle était plus intéressée par le pilotage en tant que tel que par le prestige ou la démonstration de ses talents.

Bien qu'elle ne se soit jamais présentée à un service en état d'ébriété, elle n'hésite pas à faire la fête dès que l'occasion se présente.

Admise au programme des Aigles et affectée à la base lunaire Alpha, Akiko espère avoir la chance de piloter un engin comme la sonde Meta. Elle aspire à s'enfoncer plus profondément dans l'espace et à découvrir ce qui s'y trouve. La compétition pour une place sur une telle mission est féroce, mais Akiko adore les défis et surpasser les autres astronautes fait partie de son attrait.

**TRAITS:** passionné, fêtarde

**ESPOIR:** compétition

**ESPRIT:** 6

### ATTITUDE

Bravoure: 5

Compassion: 4

Dévouement: 7

Improvisation: 8

Mystère: 4

Persévérance: 6

### COMPÉTENCE

Commandement: 4

Vol: 7

Médecine: 5

Science: 5

Sécurité: 5

Technique: 6

### SPÉCIALISATION

Conduire, Pilote spatiale

Résoudre

Réparer les vaisseaux

### TALENTS

**Téméraire (Vol):** si vous donnez un point de **Menace** au MJ pour ajouter un d20 à votre réserve de dés lors d'un test de **Vol**, vous pouvez relancer l'un des dés de cette réserve.

**Pilotage à distance:** vous ne souffrez pas d'une difficulté +1 lorsque vous pilotez un Aigle à distance.

**Entraînement à la combinaison spatiale :** vous ne souffrez pas d'une difficulté +1 lorsque vous faites une action alors que vous portez une combinaison spatiale.

### ATOUT PERSONNEL

Un badge en forme d'ailes qui indique votre qualité de pilote.

# PROF. NADIA SALIB

## SCIENTIFIQUE

Nadia aimait l'école et ne prêtait pas attention à ses bons résultats, tellement elle était absorbée par les matières enseignées. Son amour pour les calculs et les mathématiques l'a conduite vers la physique, et il était évident pour tous ceux qui la connaissaient qu'elle deviendrait scientifique. Cependant, Nadia n'avait jamais eu l'intention d'aller dans l'espace. En fait, elle n'était pas très enthousiaste à cette idée. Malheureusement, lorsqu'on est expert en mécanique gravitationnelle, en rayonnement et en astrophysique, les endroits où l'on peut mener des recherches de pointe sont limités. Bien que la vie dans l'espace ne soit pas naturelle pour elle, Nadia s'y est habituée, tant qu'on lui permet de se consacrer pleinement à son travail. Elle a trouvé le calme et la paix de l'espace. La Lune est un endroit idéal pour prier, car le vide spatial l'aide à se libérer l'esprit et à se concentrer sur ses recherches. Avec le temps, elle commence à réaliser que cet endroit est peut-être fait pour elle, et qu'il y a suffisamment de mystères pour éveiller sa curiosité.

**TRAITS:** concentrée, curieuse

**ESPOIR:** foi **ESPRIT:** 6

### ATTITUDE

Bravoure: 4

Compassion: 6

Dévouement: 4

Improvisation: 5

Mystère: 7

Persévérance: 8

### COMPÉTENCE

Commandement: 5

Vol: 4

Médecine: 5

Science: 7

Sécurité: 5

Technique: 6

### SPÉCIALISATION

Empathie

Danse

Nucléaire, physique

Résoudre

Réparer les vaisseaux

## TALENTS

**Formation très large (Science):** une fois par session de jeu, lorsque vous utilisez la **science**, vous pouvez effectuer le test comme si vous aviez une **spécialisation**, même si vous n'en avez pas une qui s'applique.

**Prudente (Science):** lorsque vous tentez un test de Science et que vous achetez des d20 en dépensant du momentum, vous pouvez relancer un seul d20 dans cette réserve de dés.

**Examen passif :** lorsque vous entrez dans une scène, vous pouvez poser une question au MJ comme si vous aviez utilisé des points de momentum pour obtenir des informations.

**ATOUT PERSONNEL:** un Coran de poche qui lui a été offert par sa famille.

# DR. KAI BOOTHE

## MÉDECIN

Kai voulait aider les gens et fut donc naturellement attiré par la médecine. Il aurait fait n'importe quoi avec plaisir, mais son esprit vif et sa nature scientifique l'ont conduit à devenir médecin. Ses notes l'ont orienté vers la recherche, mais il a changé de carrière, car cela l'éloignait du soin direct aux patients. Il a postulé à «Médecins Sans Frontières» sur un coup de tête. Cela l'a conduit à travailler pendant près de dix ans dans des endroits divers, des zones de famine, des zones de guerre, toujours sur des lieux de catastrophe, assurant de l'aide d'urgence. Il a finalement été recruté par l'administration spatiale qui souhaitait mettre à profit ses compétences dans un nouvel environnement. Au début, Kai n'était pas très enthousiaste, car la base lunaire Alpha lui semblait n'être qu'un hôpital de plus pour distribuer des médicaments. Mais le salaire était bon et lorsqu'il a appris qu'une nouvelle maladie affectait potentiellement l'équipage de la sonde Meta, il a été intrigué. Il a accepté une mission de trois mois.

**TRAITS:** charmeur, bienveillant

**ESPOIR:** Soins

**ESPRIT:** 6

### ATTITUDE

Bravoure: 7

Compassion: 8

Dévouement: 5

Improvisation: 6

Mystère: 4

Persévérance: 4

### COMPÉTENCE

Commandement: 5

Vol: 4

Médecine: 8

Science: 6

Sécurité: 4

Technique: 5

### SPÉCIALISATION

Charme

Médecine d'urgence,  
virologie

Etudes culturelles

Réparer les vaisseaux

### TALENTS

**Médecine de combat:** vous pouvez faire gagner un point d'Esprit à un autre personnage (pas à vous-même) en dépensant un de vos points d'Esprit. Cela vous coûte à tous les deux une action.

**Digne de confiance :** Lorsque vous tentez de gagner la confiance de quelqu'un, vous pouvez réduire la difficulté du test de 1.

**Guérison rapide :** une fois par scène, vous pouvez ajouter 2 points de menace pour retirer une complication de type blessure physique de votre personnage.

**ATOUT PERSONNEL:** un stéthoscope qu'il a depuis ses études de médecine.