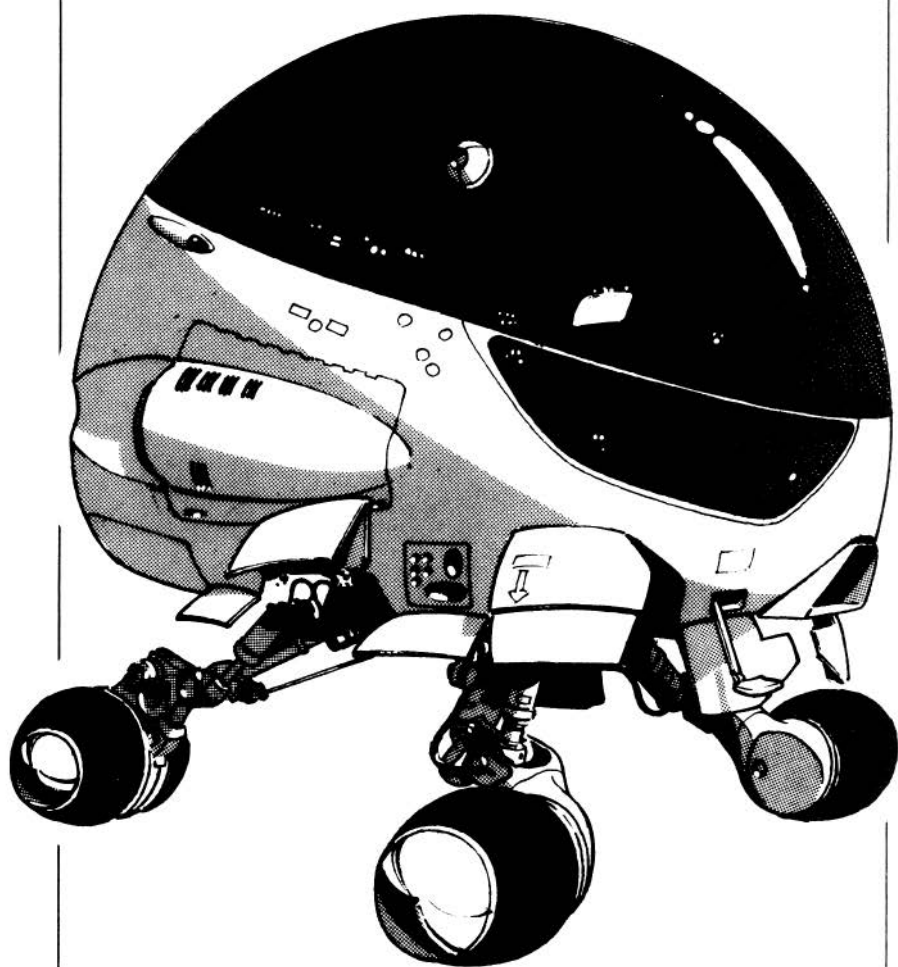




ACTIONS TECHNIQUES

COMMERCE	177
Estimation	177
Marchandage	179
Corruption	183
USAGE	185
Véhicules	185
Protection	187
Ordinateurs	189
Robots	189
USURE	195
Check-up qualité mécanique	195
Pannes	195
Conséquences	195
RÉPARATIONS	197
Évaluation	197
Pièces détachées, trousse, atelier	197
Procédure	197
Conversion	199
Système D	201



Bulle cinq places-NT 5, 2 500 000 ₣

La première chose que fit Aloysius en arrivant à Ourmansk fut de brancher son ordinateur sur une banque de données locales pour s'informer sur le marché de l'occasion. Il dénicha ainsi, dans le quartier du port, un petit garagiste qui lui vendit pour une bouchée de pain âprement marchandée, une bulle qui semblait avoir peu servi.

La base était située sur une île à 15 000 kilomètres au sud d'Ourmansk. Après trois jours de voyage sans histoires, la bulle fut prise dans une tempête au milieu de la mer. Heureusement, Jason McCord réussit à les en sortir sans dommages.

Le matin du quatrième jour, ils atteignirent l'île. Ils volaient à basse altitude en faisant des cercles pour trouver un endroit où se poser, lorsque la bulle donna des signes de défaillance. Il piqua du nez vers la jungle. Jason McCord parvint à éviter les frondaisons mais l'atterrissage fut rude.

Il n'y eut pas de blessés. Lili Rémora tenta bien de réparer la bulle, mais tous ses efforts restèrent vains.

Ils s'enfoncèrent dans la jungle en direction de la base secrète. Jason McCord grinçait des dents...

à suivre...



Patricia Boulon : commise (marchande-grade 1)



COMMERCE

Estimation 46

QU : Charme

Le commerce interplanétaire commence avec les civilisations de NT 4. De nouvelles marchandises apparaissent, créant de nouveaux marchés. Autour du spatiodrome, de petites boutiques surgissent au milieu des terrains vagues, des baraques de toile prolifèrent dès qu'arrive un nouvel astronef. Petit à petit, se crée un vaste quartier d'affaires où tout s'achète et tout se vend. C'est le domaine du marchand. De planète en planète, il sait dénicher, en commerçant avisé, la ressource locale qu'il pourra revendre un bon prix sur certain marché qu'il connaît bien : vendre des poteries préhistoriques sur une planète de NT 6 pour acheter des gadgets de haute technologie qu'il revendra plus tard au tarif de contrebande aux seigneurs féodaux d'un monde préindustriel, c'est le quotidien du marchand. Tarifs, marchandage, douane et corruption n'ont pas de secrets pour lui. Il connaît la valeur des choses et le prix des services.

Offre et demande

Pour découvrir, parmi les ressources d'un monde, la marchandise exportable au meilleur marché, comme pour anticiper les besoins des habitants d'une planète, le marchand se sert de son talent « estimation ». Pour connaître les ressources d'une planète où il se trouve, le joueur lance les dés et consulte le tableau des ressources, le NT de la planète indique le nombre de lancers qu'il peut effectuer (1 sur les planètes préhistoriques (NT 1) à 6 sur les mondes de niveau intergalactique (NT 6)) donc le nombre de marchandises intéressantes à exporter. Le niveau de talent « estimation » 46 donne droit à des lancers supplémentaires, son absence enlève deux lancers possibles. Un marchand inexpérimenté ne trouvera qu'une catégorie d'objets sur les planètes de NT 3 et aucune aux niveaux inférieurs. De même lorsqu'il s'agit de connaître les marchandises recherchées et donc intéressantes à vendre sur une planète, le talent « estimation » (ou son absence) vient augmenter (ou diminuer) le nombre de lancers de dés sur le tableau des ressources. Le tableau des ressources se consulte de la façon suivante :

- *Pour connaître les marchandises disponibles :*

Sur les planètes de NT 1 ou 2 (préhistorique et préindustriel) on lance un dé au résultat duquel on ajoute un MOD de plus 2. Sur les planètes de NT 3 ou 4 (industriel et interplanétaire) on lance deux dés



au résultat desquels on ajoute un MOD de plus 1. Sur les planètes de NT 5 ou 6 (interstellaire ou intergalactique) on lance 3 dés. Le résultat, modifié ou non, de chaque lancer, indique une catégorie de marchandises sur le tableau des ressources. Selon le talent **46** du marchand, il découvre ainsi une ou plusieurs marchandises disponibles sur cette planète.

- *Pour connaître les marchandises recherchées :*

Sur les mondes de NT 1 et 2 on lance trois dés assortis d'un MOD de plus 6.

Sur les mondes de NT 3 et 4 on lance trois dés.

Sur les mondes de NT 5 et 6 on lance trois dés avec un MOD de moins 6.

En se reportant au tableau des ressources, le résultat indique la marchandise qui est la plus recherchée. Si ce résultat est inférieur à trois, c'est de l'**information** qui est recherchée ; s'il est supérieur à dix-huit, il s'agit de **gadgets**, babioles et pacotilles.

Qualité mécanique

Avant de discuter la valeur pécuniaire des marchandises qui lui sont proposées, le marchand sait voir leur valeur intrinsèque. Il sait déceler les défauts cachés et reconnaître les indices qui révèlent qu'une machine, par exemple, est plus fiable et de meilleure qualité qu'une autre, apparemment semblable.

Cette estimation précise de la qualité mécanique ne sert pas pour les lots qu'on transporte d'un monde à un autre dans un but purement commercial. Par contre, dès l'achat d'un objet qu'on est appelé à **utiliser personnellement** plus tard, il convient d'estimer ses qualités réelles qui seront inscrites sur la feuille du personnage en même temps que l'objet possédé. Cette opération doit avoir lieu sous le contrôle du M.J. au moment de l'acquisition par le joueur d'un objet entrant dans l'équipement de son personnage. Cette qualité mécanique est liée à l'objet lui-même (bien que ce soient les qualités personnelles du personnage qui la déterminent) et reste invariable dans le cas où l'objet change de propriétaire.

Le Charme permet de séduire le vendeur de l'objet et d'obtenir de lui qu'il se donne du mal pour dénicher la machine de bonne série qui ne lâchera pas au moment crucial. La Volonté est nécessaire pour effectuer scrupuleusement les opérations d'entretien qui garderont l'objet en bon état de marche.

Outre le talent **46**, un talent de réparation **60** du niveau technologique correspondant à l'objet aide à choisir avec soin et en toute connaissance de cause ce qui convient à ses besoins.



Pour établir la qualité mécanique, il faut additionner Charme et Volonté de l'acheteur et diviser la somme obtenue par deux pour en faire la moyenne. Au Charme on ajoute le niveau de talent 46 (ou on retire un MOD d'inexpérience) à la Volonté on ajoute le niveau de talent 60 correspondant (ou un MOD négatif si on est incapable de réparer l'objet).

La moyenne obtenue est la qualité mécanique de l'objet ; elle est inscrite sur la feuille de personnage de son propriétaire et servira au M.J. pour calculer le coefficient de panne et la « durée de vie » de l'objet.

Marchandage 44

QU : Charme

Le marchandage est la base du commerce : il permet d'obtenir le petit rabais à l'achat et la fraction de pourcentage à la vente d'une marchandise qui rendront l'affaire éminemment rentable.

Chaque fois qu'il doit acheter ou vendre une marchandise d'ordre matériel (pour le physique, voir corruption, et pour le spirituel, voir duels mentaux), le marchand marchand pour obtenir une réduction à l'achat ou un profit à la vente : ce marchandage s'exprime sous la forme d'un pourcentage à retirer ou ajouter au prix normal de l'objet.

Le Charme assorti du niveau de talent 44 (marchandage) (ou d'un MOD négatif d'inexpérience) est multiplié par deux dés

— si le résultat est inférieur à 50, le marchandage échoue, le prix est ferme et définitif ;

— Si le résultat est égal ou supérieur à 50, le joueur relance un dé auquel s'ajoutent :

— son grade de marchand ;

— son Charme,

et duquel on retire :

— le niveau technologique s'il s'agit d'un lot ou la qualité mécanique si c'est un objet personnel.

Le résultat obtenu indique en pourcentage le rabais ou le gain du personnage sur le prix normal de l'objet. Si le personnage n'est pas satisfait de ce rabais, il doit refaire toute la procédure de marchandage, en appliquant un MOD de - 1 à son Charme.

Achat

Le prix d'achat d'un objet est donné au chapitre « matériel » (voir p. 65). S'il s'agit d'un lot de marchandises, il se calcule de la façon suivante.

Sur le tableau des ressources, il existe une colonne qui indique le prix de base pour chaque catégorie d'objets. Ce prix de base est multiplié par le niveau technologique de la marchandise. Ce résultat



Lilee Marleen : acheteuse (marchande-grade 4)



est à nouveau multiplié par la somme de plusieurs dés selon la quantité d'objets que l'on désire acquérir.

En effet, le prix d'un même objet peut être considérablement réduit si l'on achète à l'unité ou par lots plus importants :

— si le marchand n'achète qu'un exemplaire de l'objet, il paiera le prix maximal : il multiplie le prix par la somme de trois dés ;

— s'il achète en « demi-gros », c'est-à-dire au moins dix exemplaires de la marchandise, il multipliera le prix par la somme de deux dés ;

— enfin, s'il achète en « gros », c'est-à-dire au moins cent exemplaires de l'objet, le prix de chaque objet ne sera multiplié que par un seul dé.

Le résultat final est le prix proposé au marchand.

Vente

Le prix de vente s'obtient de la même façon que le prix d'achat

(Prix de base \times NT \times 1 à 3 D) mais ce résultat est en outre multiplié une nouvelle fois par le chiffre correspondant à la différence entre le niveau technologique de la marchandise et le NT de la planète où le marchand désire vendre l'objet.

Toutes ces transactions ont lieu entre le personnage et le M.J. : le marché où est située l'action se trouve dans la ville principale de la planète ou aux alentours de l'astroport à partir du NT 4.

Taxes

Tous les gouvernements de toutes les époques et de toutes les civilisations ont toujours vécu des taxes qu'ils levaient. L'Empire galactique ne fait pas exception à cette règle universelle. En accord avec la guilde navyborg, il taxe les marchands de l'espace sur le prix de base des marchandises exportées : c'est une taxe forfaitaire de 10 % du prix de base. On l'acquitte au départ de l'astronef.

Une seule marchandise échappe à la taxe, la nourriture en vertu de la loi dite « donner à manger ». D'autre part, la loi impériale de « non-prolifération » interdit l'exportation d'armes de haute technologie sur les mondes de niveau technologique inférieur : seules sont autorisées les armes personnelles qui peuvent cependant être prohibées par des lois locales.

Il est toujours possible de tenter de tromper la guilde sur la véritable nature des marchandises en se servant du talent **24** « déguisement » pour maquiller les factures ou camoufler des armes dans des caisses de nourriture par exemple. Mais si la supercherie est dévoilée la taxe est doublée et une peine d'emprisonnement d'un jour par arme trouvée est le lot des trafiquants malchanceux. De plus les armes sont bien évidemment confisquées.



Jal Gromar : vendeur (marchand-grade 3)



Le M.J. est libre d'inclure dans son scénario toutes sortes de taxes et d'interdictions locales. Les joueurs peuvent alors en avoir connaissance s'ils se renseignent à fond sur les conditions du marché en consultant les banques de données.

Corruption 41

QU : Charme

Il est certaines circonstances précises où la persuasion ne joue pas, où la force physique est inutile (dans un commissariat par exemple) ; d'autres où l'on désire gagner du temps ou éviter certaines formalités contraignantes. Dans ces cas-là, un petit cadeau à une personne bien placée peut mettre de l'huile dans les rouages et débloquer la situation. Si le personnage possède le talent « corruption » 41, il connaît bien la nature humaine qui présente des faiblesses qu'un habile opportuniste peut exploiter à son avantage.

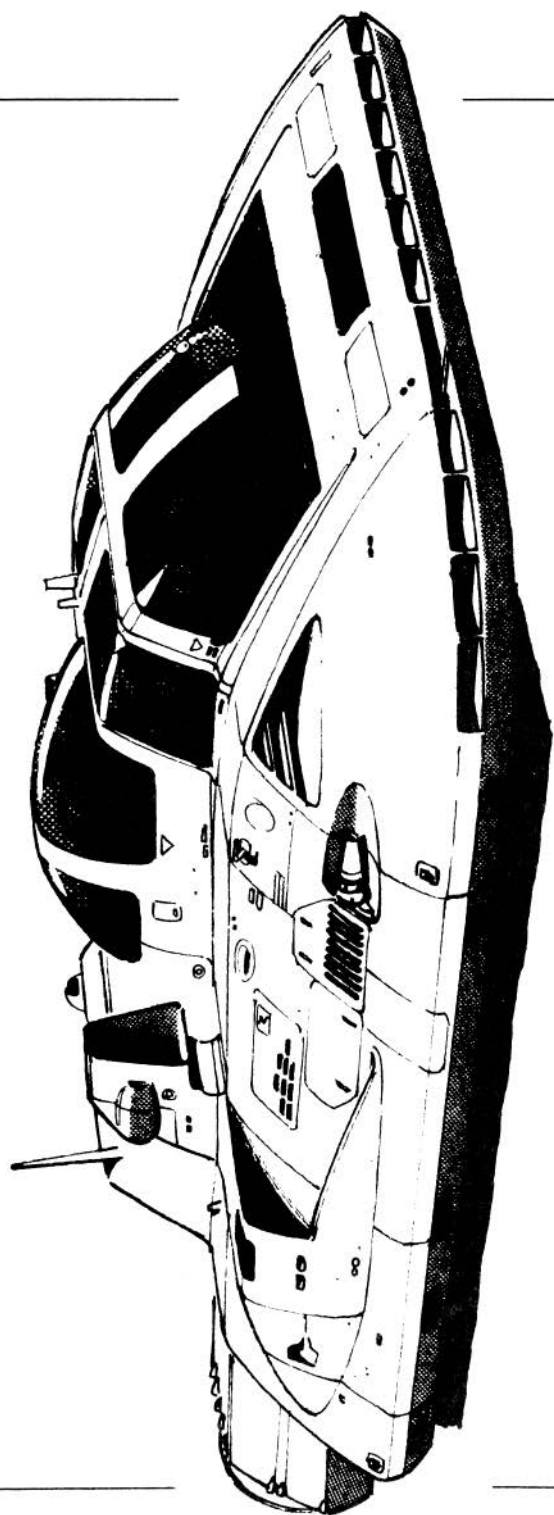
Présentée avec tact comme une contribution aux bonnes œuvres par exemple, une certaine somme d'argent peut impressionner favorablement un fonctionnaire rétif ou soupçonneux. Parfois, au contraire, une telle proposition provoque une réaction brutalement honnête qui peut conduire le personnage à des ennuis sans fin.

Le Charme du personnage, assorti d'un MOD + ou - selon le niveau de talent 41, est multiplié par deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, le futur « ami » se montre incorruptible et mal disposé envers ce personnage par trop maladroit. Selon les circonstances et le pouvoir de la rencontre, cela peut même aboutir à l'inculpation puis à la prison. Mais dans tous les cas, le personnage n'obtient pas ce qu'il désirait ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, le M.J. lance à nouveau le dé au résultat duquel il retire le grade de marchand du personnage, et il ajoute le grade éventuel de la rencontre corrompue. La somme obtenue qui doit être au moins égale à un, est alors multipliée par le niveau technologique de la planète et le tout multiplié à nouveau par le niveau du régime politique de la planète (1 pour anarchie à 12 pour impérialisme). Le résultat final représente la somme à déboursier pour acheter la coopération de la rencontre : celle-ci s'engage en l'acceptant à faire gagner aux aventuriers un temps qui peut aller jusqu'à une journée. Si le M.J. estime que le temps gagné par le groupe est plus grand, il peut faire une contre-proposition : il évalue grosso modo le nombre de jours gagnés et multiplie la somme de base par ce nombre ; faire évader un condamné à un an de prison représente la somme de base multipliée par 365.

Cette somme peut être réglée sous forme d'argent (local, or ou crédits) ou d'un cadeau d'une valeur locale équivalente à la somme.



Glisseur : véhicule 10 places sur coussin d'air-NT 4, 3 000 000 ₣



USAGE

Véhicules

La conduite d'un véhicule n'est pas une affaire très difficile néanmoins un minimum d'expérience est requis si l'on veut éviter les accidents.

Quand un personnage annonce au M.J. qu'il a l'intention de piloter un véhicule, ce dernier doit lancer (**secrètement**) les dés pour vérifier s'il risque un accident. Selon le niveau technologique du véhicule le personnage met en jeu des qualités différentes :

NT 1 et 2 :

11 et 12

La monte d'un animal et la conduite d'un chariot, l'usage d'un canoë comme celui d'un voilier, sont des activités relativement sportives qui demandent de la **Force**.

NT 3 et 4 :

13 et 14

La conduite d'un véhicule automobile et d'un aéroglisseur, le pilotage d'un hors-bord, celui d'un avion nécessitent de la part du pilote beaucoup d' **Habileté**.

NT 5 et 6 :

15 et 16

Tout effort est banni, la conduite est assistée, mais la vitesse élevée, les brusques accélérations et les freinages brutaux, l'attention requise et la tension qui en résulte font que piloter un véhicule très sophistiqué, bulle, jet ou antigrav réclame une bonne dose d' **Endurance**.

Le M.J. multiplie la qualité adéquate (F, H ou E) assortie d'un MOD positif ou négatif selon le niveau de talent **11** à **16** correspondant au NT du véhicule, par la somme de deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50 : le personnage ne maîtrise qu'imparfaitement son véhicule ; si le voyage se prolonge il sera difficile d'éviter un accident. Le M.J. lance alors un nouveau dé auquel s'ajoute le NT du véhicule : la somme est le nombre d'heures que le personnage effectuera sans accident. Ce délai épuisé, l'accident est inévitable si le personnage continue son voyage. Le joueur est bien sûr dans l'ignorance du résultat des dés.



Soldat en tenue blindée



Si l'accident se produit, le M.J. en estime la gravité avec la même procédure que s'il s'agissait d'un sabotage réussi ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50 : le pilote est suffisamment apte à conduire ce véhicule. Le M.J. ajoute au NT du véhicule, le résultat du lancer d'un dé : cette somme est le nombre d'heures de sécurité du personnage. Ce délai expiré le M.J. procédera à un nouveau lancer de dé pour déterminer si un usage prolongé risque d'entraîner un accident.

Protection

Vêtements, cuirs, gilet pare-balles

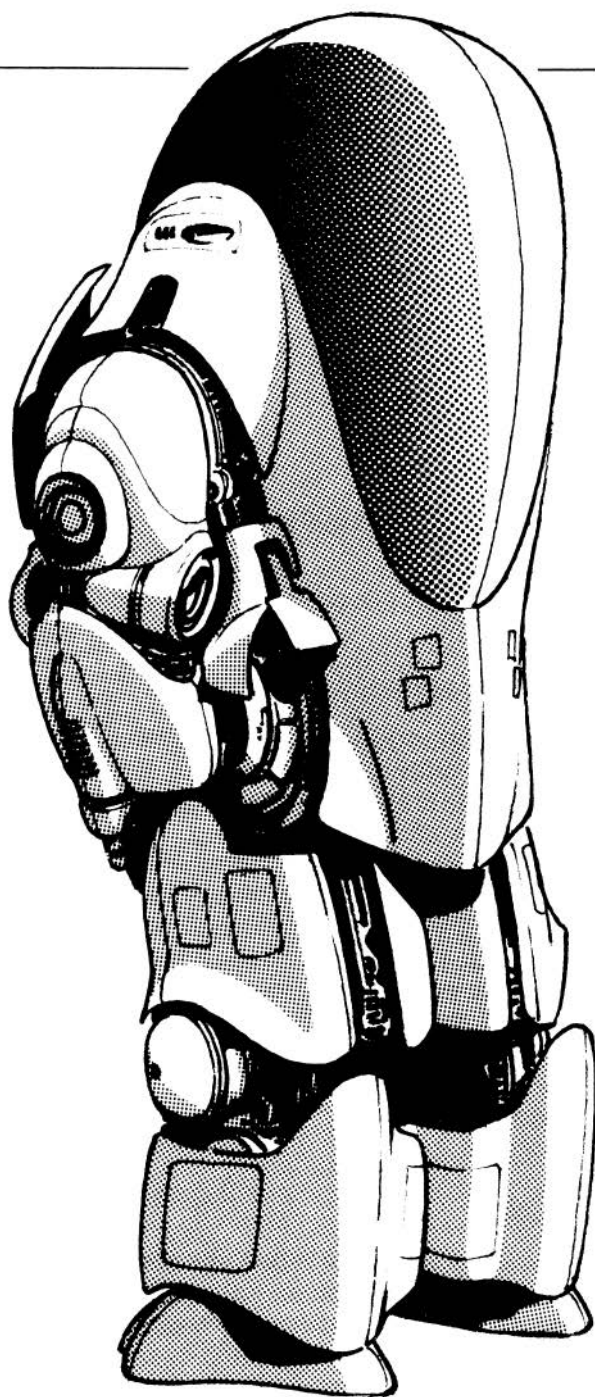
Ces protections sont aisées à se procurer et à porter. Elles sont extrêmement discrètes et ne gênent en aucune façon le personnage.

Armure, combinaisons blindées

Ces protections ont l'avantage de couvrir intégralement le corps de celui qui les porte. En revanche elles sont lourdes, encombrantes, difficiles à trouver et tout à fait voyantes. En armure, le personnage subira un MOD négatif de moins trois (-3) dans ses capacités normales de déplacement et d'encombrement. En combinaison blindée (NT 4) il subira un MOD négatif de moins deux (-2). En combinaison antilaser, plus souple et plus légère, il ne sera affecté que d'un MOD négatif de un (-1). Par contre la combinaison munie d'un dispositif antigravité lui permettra de se déplacer plus rapidement et sans fatigue ; équipé de cette façon, le personnage bénéficie d'un MOD positif de un ($+1$) dans tous ses déplacements et sa capacité d'encombrement. De plus pour tous ces objets, la possession du talent **54** est indispensable.

Prothèse-armure

La pseudo-peau est la protection la plus efficace et la plus discrète. Elle accorde un indice de protection de $+3$ auquel viennent s'ajouter les éléments de protection supplémentaires enfilés sur pseudo peau. Elle ne gêne absolument pas le personnage. Il est indispensable de posséder le talent **52**. Celui-ci n'est d'ailleurs pas tout à fait un talent. C'est plutôt une série d'opérations délicates et de greffes bien acceptées par le sujet.



Navyborg en combinaison blindée



Ordinateurs

Les ordinateurs utilisés dans l'Empire galactique sont des interlocuteurs à part entière incarnés par le M.J. Ils transmettent en langage clair toutes sortes d'informations, de documents ou de schémas. Tous les ordinateurs, quel que soit leur niveau technologique, s'utilisent de la même façon et possèdent des performances analogues. Ils ont accès aux mêmes banques de données. Quand le personnage en possession d'un ordinateur se trouve à bord d'un vaisseau navyborg ou sur un monde de NT 4 à 6 (âges de l'Espace), il peut acheter un branchement d'une demi-heure sur une banque publique de données. Dans le salon des astronefs et un peu partout dans les villes de ces planètes, on trouve des bornes publiques fonctionnant comme des distributeurs de chewing-gum. Après avoir inséré dans l'emplacement ad hoc son auriculaire, on branche son ordinateur sur la borne : le M.J. procède alors à un lancer de deux dés dont la somme est multipliée par l'Intelligence du personnage assortie d'un MOD positif ou négatif selon le niveau de talent **65** :

— si le résultat est inférieur à 50 : l'ordinateur délivre le message suivant : « Données insuffisantes » ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, le M.J. lance un nouveau dé auquel s'ajoute le grade de tekno du personnage : la somme indique le nombre de questions que le personnage peut poser à l'ordinateur pendant sa demi-heure et auxquelles le M.J. répondra. Le M.J. garde secret ce résultat et après s'être efforcé de fournir les réponses les plus précises et concises possibles, il annonce quand le personnage pose une question de trop : « Données insuffisantes. »

L'ordinateur peut répondre à des questions d'ordre géographique, scientifique, culturel, politique, juridique et journalistique, il ne peut se prononcer sur des problèmes comportant des données subjectives ou hors de portée du grand public.

Robots

De tous temps les aventuriers se sont déchargés de certaines besognes ingrates ou contraignantes sur des auxiliaires fidèles et discrets : porteur ou guide indigène, chauffeur ou mécano, docteur ou interprète.

A l'âge intergalactique, les tekno ont mis au point trois systèmes robotisés susceptibles de rendre les mêmes services. Ils accomplissent des actions que les personnes ne peuvent ou ne veulent faire par manque de compétence ou de disponibilité.



Il existe trois sortes de robots d'aspect et de fonctions différents :

Les logimecs

Les logiciels mécanoïdes (en abrégé : logimec) sont des appareils en forme de sphère mus par le principe de l'antigravité ; ils suivent leur propriétaire comme des petits chiens et accomplissent seulement les actions pour lesquelles ils sont programmés. Un logimec peut posséder un ou plusieurs programmes mais au moment de l'achat, il n'a qu'une seule fonction. Par la suite, si leur propriétaire possède le talent robotique **66**, il peut améliorer son logimec en achetant de nouveaux logiciels pour lui donner de nouvelles fonctions.

26 : médecine :

Ce programme établit un diagnostic, prescrit les médicaments, conseille sur la thérapie et surveille la convalescence du malade. Il ajoute un MOD de trois points dans le calcul du temps nécessaire à la guérison.

31 : pisteur :

Ce logimec est imbattable pour suivre une trace, détecter un ennemi caché ou simplement faire le guet et donner l'alarme au groupe. Il ajoute un MOD de trois points à l'Endurance de son propriétaire pour l'usage du talent **31**.

45 : Hypnotiseur :

Ce programme permet d'hypnotiser et d'endormir la Volonté d'une rencontre. Il ajoute un MOD de trois points à la Volonté de son propriétaire pour la procédure d'hypnotisme.

63 à 65 : Réparateur :

Ce logimec est capable de réparer toutes les machines de NT 3 à 5, il guide son propriétaire pour trouver l'origine de la panne et choisir les outils et la marche à suivre adéquate. Il ajoute trois points à l'Intelligence de son maître dans le calcul du temps de réparation.

42 : Interprète :

La mémoire de ce logimec possède trois mille langues utilisées par des E.T. de tous niveaux technologiques, elle en connaît également les coutumes et les lois.

La possession de ce robot sans apporter de points permet d'ignorer la barrière des langues et d'entreprendre commerce et duels verbaux avec n'importe quel E.T. Le M.J. doit en outre informer les joueurs par

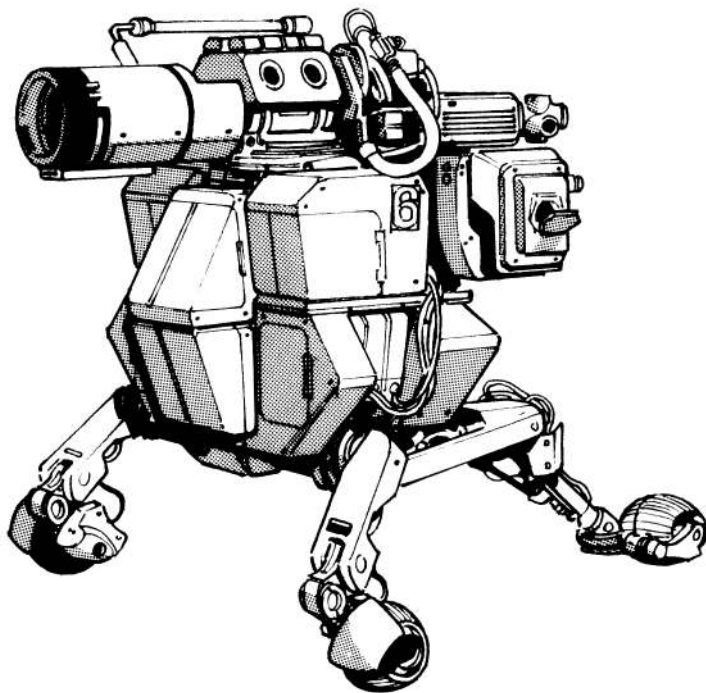


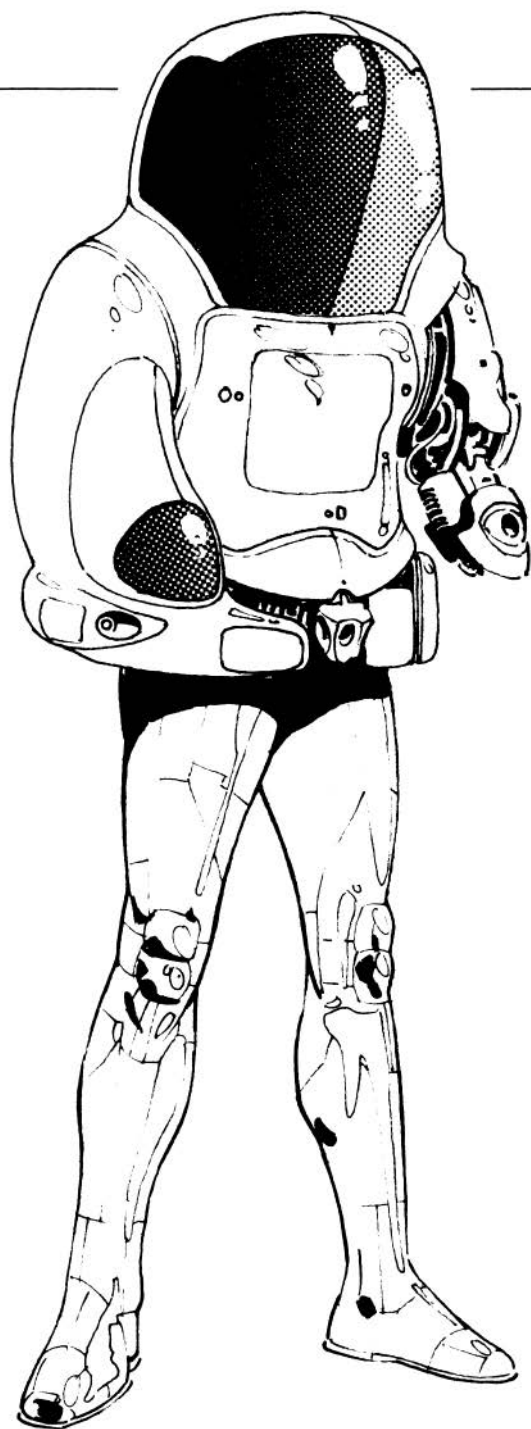
l'intermédiaire du logimec des coutumes judiciaires et politiques de la région.

Pour utiliser un logimec comme auxiliaire dans l'action prévue dans son programme, le personnage qui le possède doit lui donner des ordres, lui poser des questions, lui expliquer ce qu'il désire. La clarté des ordres, la précision de son dessein se traduisent par l'usage de la qualité requise habituellement pour l'action (la Volonté pour guérir, l'Endurance pour guetter, le Charme, l'Intelligence ou la Volonté pour convaincre un E.T. à travers le logimec interprète). Cette qualité est assortie d'un MOD positif de trois (+ 3) apporté par la compétence du logimec, et multipliée par deux dès :

- si le résultat est inférieur à 50, l'action échoue ;
- si le résultat est égal ou supérieur à 50, l'action réussit.

En règle générale, les logimecs sont achetés avec une fonction-programme unique, un seul logiciel. Mais si le propriétaire du logimec possède le talent **66** « robotique » il peut améliorer son robot en lui adjoignant des logiciels supplémentaires. Dans l'action prévue par la fonction-programme, le logimec apporte à la qualité utilisée par le personnage un MOD positif égal au niveau de talent **66** du possesseur du robot.





Combinaison blindée antilaser-NT 5, 10 000 ₣



Les navymecs

Les navymecs (de navigateur mécanoïde) possèdent le même cerveau positronique que les logimecs, mais celui-ci est relié aux mécanismes de contrôle d'un véhicule de NT 6 : la bulle antrigrav, talent **16**. Le navymec pilote la bulle de l'intérieur comme un cerveau humain commande à son corps de marcher, et donc d'une manière plus fiable et précise qu'un pilote vivant. Ils n'obéissent qu'à leur propriétaire et vont là où il leur dit d'aller. Les risques d'accident sont extrêmement minimes car les organes de perception du robot sont toujours en alerte et sa conduite, qui ne dépasse jamais la vitesse moyenne, est prudente et sûre.

Le risque de panne existe néanmoins comme pour les autres véhicules. Le talent **66** « robotique » est nécessaire pour effectuer les réparations sur le navymec.

Un navyborg peut se coupler à un navymec en branchant ses plots cérébraux sur le cerveau positronique du véhicule. Il contrôle ainsi un engin cyborg ultra-perfectionné réagissant à ses moindres impulsions, qui lui apparaît comme un prolongement de son propre corps. Il peut aller à la vitesse maximale et faire toutes sortes d'acrobaties. La sécurité dans ce cas n'est plus absolue.

Le M.J. procède à un test d'usage. Pour connaître la probabilité d'un accident il multiplie l'Habileté du navyborg assortie d'un MOD positif de trois points, par la somme de deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, l'accident se produit si le vol se poursuit : le M.J. lance un nouveau dé auquel il ajoute le grade du navyborg : le résultat indique le nombre de minutes avant l'accident ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, l'accident ne se produit pas pendant un nombre de minutes égal à la somme d'un dé et du grade du navyborg ; à l'issue de ce délai, un nouveau lancer de dé d'usage est nécessaire.

Les formecs

Le formec (de force mécanique) est un robot de combat utilisé de manière pacifique. Il a la forme d'une combinaison blindée fonctionnant par antigravité. Il peut se déplacer librement et accomplir les mêmes actions qu'un homme en C.B. ; d'une façon plus efficace même grâce à la synergie de son cerveau positronique sans états d'âme et de son corps mécanique infatigable et précis. Saisis par le complexe de Frankenstein, ses inventeurs se sont mis à l'abri d'une révolte ou d'un usage militaire des robots en imprimant au fer rouge dans le cerveau positronique trois directives incontournables appelées « lois de la robotique » :



1° Le robot ne peut pas faire de mal à un être humain, ni, par négligence, laisser un humain en péril.

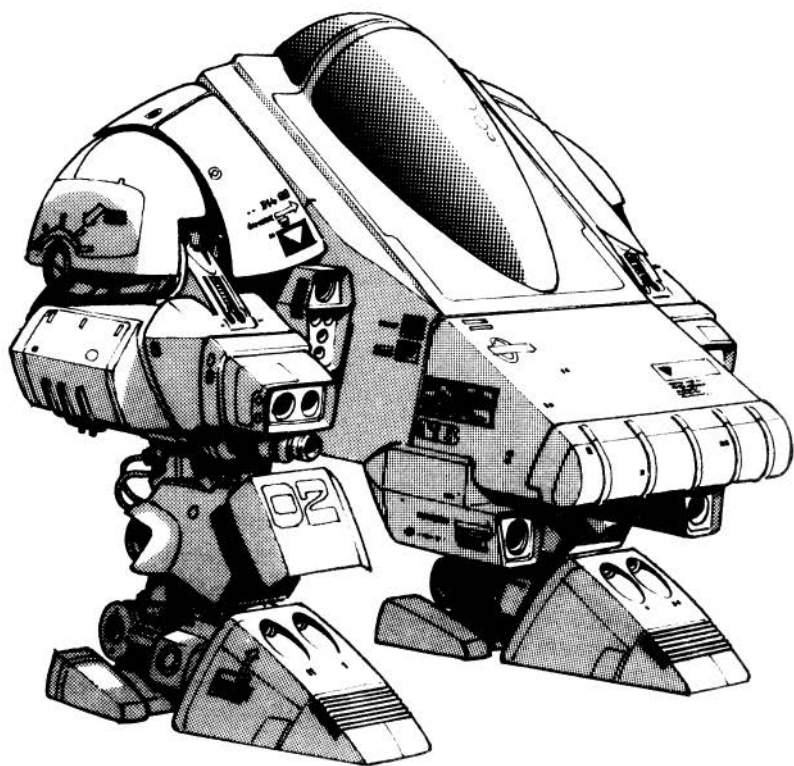
2° Le robot doit obéir aux ordres que lui donnent les êtres humains, sauf si ces ordres sont en contradiction avec la première loi.

3° Le robot doit défendre sa propre existence tant que cette autoprotection ne va pas à l'encontre des première et deuxième lois.

Issues des travaux d'un savant pré-stellaire, I. Asimov, ces lois rendent le formec totalement inoffensif (sauf pour les E.T.). Un formec est doté d'une relative autonomie de décisions qui lui permet d'accomplir de nombreuses tâches utiles : porteur, guetteur, mineur ou forestier, il peut même s'attaquer à des objets, des machines, d'autres robots et des êtres vivants non humanoïdes.

Ouvrier ou pilote, le formec possède une Endurance inépuisable, une Force qui ignore la gravité et une Habileté contrôlée au millimètre et à la microseconde. Il ignore le temps, le poids, la distance. Pour toutes les actions physiques, les qualités utilisées dans la procédure sont remplacées par la qualité mécanique du robot (voir p. 145).

Toutefois le servage inhibitoire du formec peut être annulé par un navyborg possédant le talent **55** « cyborg » (voir p. 55 et 145).





USURE

Check-up qualité mécanique

L'usure est un phénomène universel mais dans le jeu cela concerne essentiellement les objets et machines de NT 3 et supérieurs. Si l'objet en question est utilisé de façon normale, sans à-coups, dans des circonstances propices il mettra très longtemps à s'user.

Mais chacun sait qu'une vie d'aventures n'est pas toujours tendre pour le matériel.

A tout moment, le M.J. peut décider sans avoir à consulter les joueurs de procéder à un « check-up » pour un objet qu'ils utilisent.

Si l'objet sert trop longtemps (une durée ou un nombre d'utilisations qui excède la qualité mécanique), ou s'il est détourné de son usage propre (un fusil servant de bâton par exemple) ou exposé à un climat toxique ou à un terrain accidenté, il s'use prématurément et le M.J. doit procéder au « check-up ».

Il multiplie la Volonté du personnage qui l'utilise assortie d'un MOD + ou – selon le niveau de talent **63** à **66**, par la somme de deux dés :

— si le résultat est inférieur à 50, l'objet subit effectivement une usure qui se traduit immédiatement par une perte d'un point à la qualité mécanique ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, l'objet résiste bien aux mauvais traitements, sa qualité mécanique reste intacte.

Pannes

Quand une machine de NT 3 à 6 perd à la suite d'une usure ou d'un accident ou encore d'un sabotage, une quantité de points égale à son niveau technologique, elle tombe en panne. Il convient alors de la réparer pour restaurer les points perdus par sa qualité mécanique et lui rendre sa pleine solidité.

A moins de la dévier de son usage normal, il est impossible de se servir d'une machine en panne. Les armes sont enrayées, les armures deviennent inefficaces, les radios se taisent, les ordinateurs ne répondent plus, les véhicules sont immobilisés, les robots font la grève...

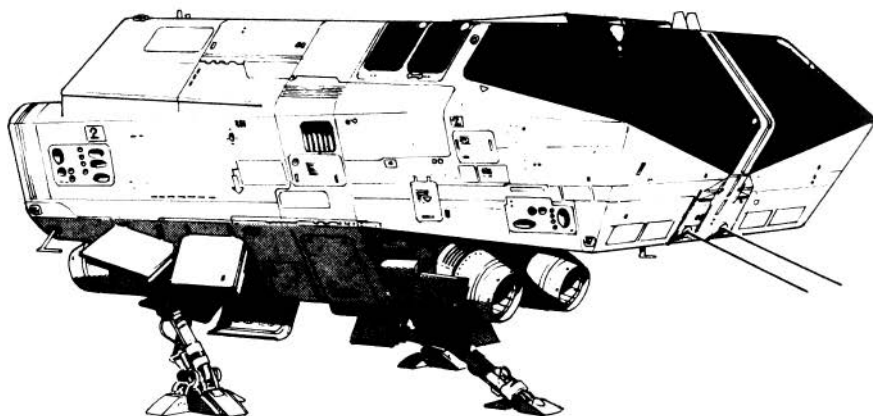
Conséquences

La machine reste en panne tant que la différence entre la qualité mécanique diminuée et la qualité mécanique initiale est supérieure au niveau technologique. Lorsque la réparation a rendu à la qualité



mécanique de la machine un nombre de points suffisant pour que la différence soit inférieure au niveau technologique, la machine se remet en marche. Les points de dégâts non réparés restent au passif de la machine qui est davantage susceptible de retomber en panne, mais les personnages pressés peuvent s'en servir dans l'état. S'ils ont du temps, il est bien sûr préférable de restaurer entièrement la qualité mécanique ; en aucun cas la réparation ne permettra d'obtenir une qualité mécanique supérieure à la qualité initiale.

Les personnages qui n'ont pas le temps, l'envie ou le talent nécessaire pour réparer une panne, abandonnent la machine sur place. Ils peuvent également garder un certain nombre de pièces détachées qui leur permettront de fabriquer ou de convertir d'autres objets de même niveau technologique. Un objet peut fournir un nombre de pièces détachées égal à la qualité mécanique moins les points de dégâts subis.





RÉPARATIONS

Evaluation

A force d'usure, d'accidents, de sabotages les objets sont souvent en panne. Ils fonctionnent normalement tant qu'ils n'ont pas plus de points de dégâts que leur niveau technologique. Au-delà ils tombent en panne mais restent réparables. Si le nombre de points de dégâts subis est plus grand que leur qualité mécanique, les objets ne sont plus réparables, ils sont bons à mettre au rebut.

Pièces détachées, trousse, atelier

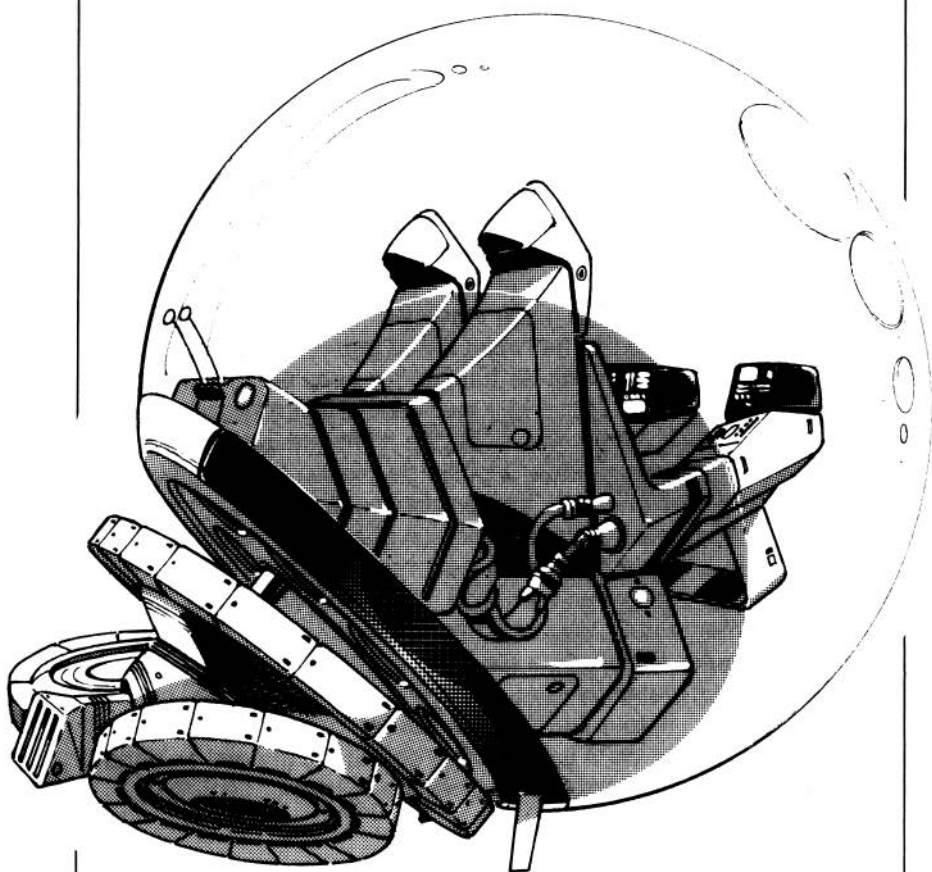
Quand une machine tombe en panne, il est indispensable de trouver des pièces détachées pour effectuer la réparation. On peut se procurer des pièces détachées dans tous les environnements où l'on serait susceptible de trouver l'objet lui-même. Il est d'ailleurs plus prudent d'acheter des pièces détachées en même temps que l'objet. Le prix des pièces détachées est calculé en fonction de l'objet. Son prix initial est divisé par 100. Le résultat est le nombre de crédits qu'il faut déboursier pour avoir la pièce détachée nécessaire pour réparer un point de dégât. Le poids de l'objet divisé par 1000 indique le poids d'une pièce détachée. Il suffit de transporter avec soi un nombre de pièces détachées égal ou supérieur au niveau technologique de l'objet pour être quasi certain de venir à bout de n'importe quelle panne.

La possession d'une trousse à outils du niveau technologique de l'objet à réparer est une aide appréciable pour le personnage. Elle réduit le temps de travail dans la proportion d'une journée au lieu d'une semaine. Si un bras du personnage est remplacé par une prothèse-répar (talent **56**) il a en permanence à sa disposition une batterie d'outils performants pour tous niveaux technologiques.

Enfin dans toutes les villes sur les planètes du NT correspondant, on trouve toujours un atelier de réparation capable de dépanner l'objet en quelques heures. Il fournira les pièces détachées. Le prix de la réparation est de 1 % de la valeur totale de l'objet par point de dégât ; 2 % si aucun des personnages ne possède le talent adéquat.

Procédure

Quand un personnage exprime le désir de tenter une réparation, le M.J. ajoute à son Intelligence des MOD positifs ou négatifs selon le niveau des talents **63** à **66**. Le second chiffre du talent doit correspondre au niveau technologique de l'objet à réparer. Il multiplie la somme obtenue par le résultat du lancer de deux dés :



Bulle antigrav biplace-NT 6, 2 000 000 ₣



— si le résultat est inférieur à 50, le personnage reste impuissant, il n'arrive pas à diagnostiquer l'origine de la panne. L'objet reste inutilisable ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, le M.J. lance un nouveau dé auquel s'ajoute un grade éventuel de tekno et duquel on retire le niveau technologique de l'objet. Le résultat est le nombre de points de dégâts réparés en une semaine à condition de disposer de pièces détachées. Si le personnage possède une trousse à outils adéquate, le temps de réparation est réduit à une journée pour venir à bout du même nombre de points de dégâts. Si la réparation est effectuée dans un atelier, il faut compter en heures.

La journée de réparation comprend huit heures de travail efficace. Pour connaître le temps exact de la réparation, le M.J. peut fractionner cette durée selon le nombre exact de points de dégâts. Il garde cette information secrète : quand le nombre de points de dégâts qui restent non réparés est plus petit que le niveau technologique, le M.J. annonce que : « ça marche » et précise le nombre de points de dégâts qu'il reste à réparer.

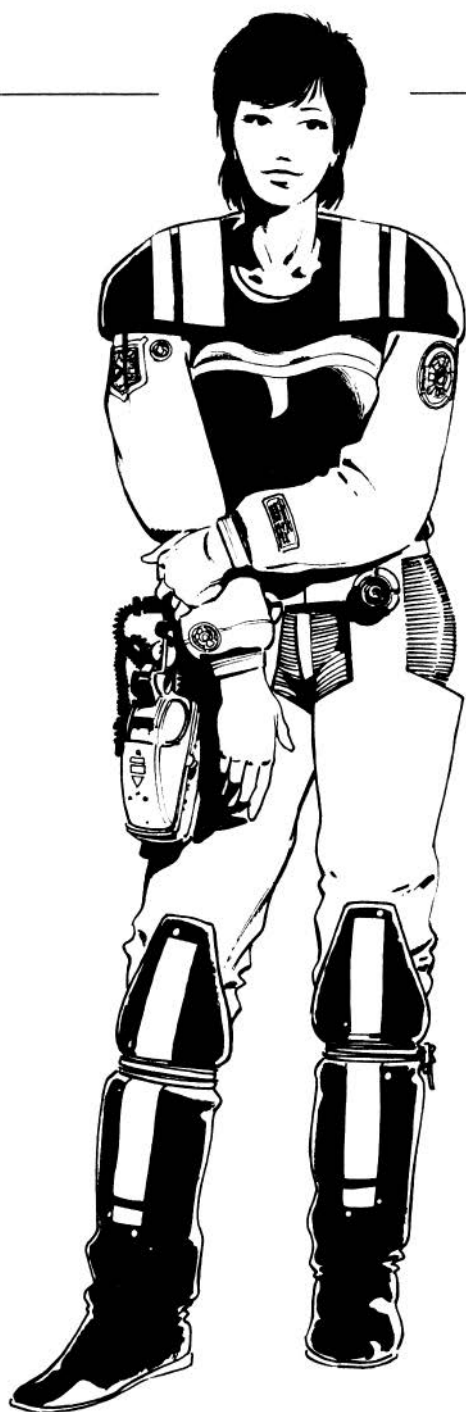
Le personnage peut négliger de terminer sa réparation et se servir de l'objet dans l'état. Les points de dégâts resteront au passif de l'objet et viendront s'ajouter à d'éventuels dégâts ultérieurs. L'objet sera donc plus vulnérable aux accidents, aux sabotages ou à l'usure normale. De plus il risque davantage de se retrouver au rebut à la suite d'un mauvais coup.

Conversion **61**

QU : Intelligence

Certains bricoleurs ont le génie de détourner un objet de son usage après quelques petites modifications. Ils sont capables de transformer un laser en passepartout électronique ou de fabriquer une arbalète avec des ressorts d'amortisseurs et des tringles à rideaux. Les pièces détachées dont ils se servent pour confectionner le nouvel objet sont récupérées sur d'autres objets en état de marche ou partiellement détériorés. L'objet qu'ils veulent obtenir doit être d'un niveau technologique égal ou inférieur à celui de l'objet qu'ils dépouillent.

Le joueur dont le personnage possède le talent « conversion » **61** annonce au M.J. qu'il va tenter de convertir tel objet en tel autre. Le M.J. décide alors si l'opération lui semble possible ; si elle lui paraît trop farfelue pour être crédible, il fait part de son opinion au joueur qui peut s'efforcer de le convaincre. En dernière analyse, c'est le M.J. qui tranchera. Si la conversion a lieu, le M.J. lance deux dés dont il multiplie la somme par l'Intelligence du personnage assortie d'un MOD positif ou négatif selon le niveau de talent **61** :



Lili Rémora : technicienne (teknote-grade 3)



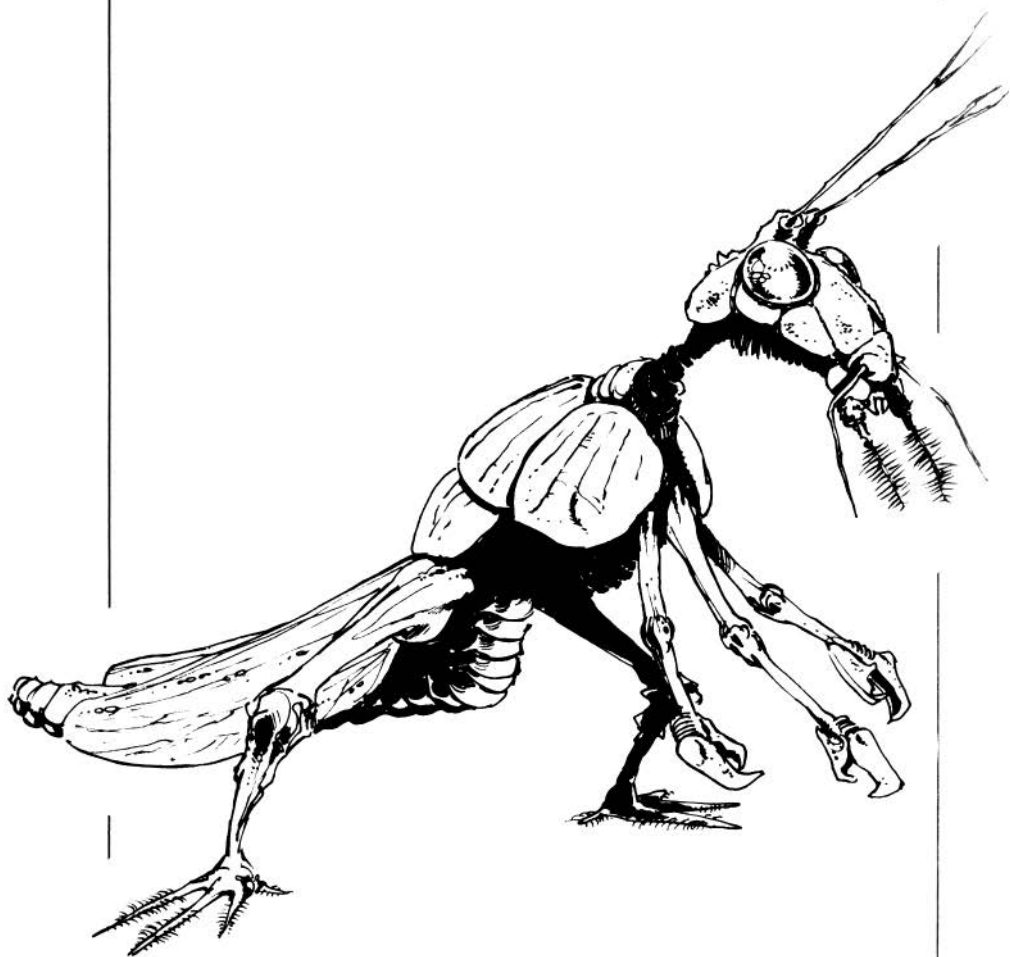
— si le résultat est inférieur à 50, la tentative de conversion échoue. Il faut de toute façon réparer normalement l'objet auquel on a emprunté des pièces détachées pour qu'il refonctionne ;

— si le résultat est égal ou supérieur à 50, la conversion réussit. Le nouvel objet fonctionne comme on le désirait et donne les résultats souhaités. Le M.J. lance alors un nouveau dé auquel s'ajoute un grade éventuel de tekno. La somme obtenue est la qualité mécanique de l'objet converti.

Système D 36

Quant à l'usage du talent 36, « système D », qui permet à son possesseur de toujours retomber sur ses pieds, il me donne l'occasion de donner un dernier conseil au Maître de jeu débutant : « Débrouille toi ! »





Ourien : communauté mystique-NT 1. *Doc. origine : Our IV*