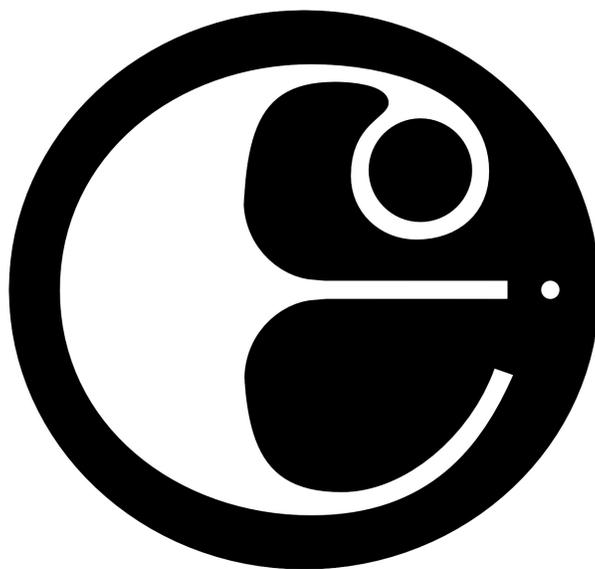


MANUEL D'ENTRAÎNEMENT OPÉRATIONNEL



Guide du joueur pour Élévation

Michael Larrimore

*Traduction par Benoît Tainturier et James Manez
Version du 30/08/2024*

Cette version française a été traduite par d100.fr avec l'autorisation de Clarence Redd et de Frostbyte Books

Manuel d'entraînement opérationnel

Un message de notre fondateur

Bienvenue dans la grande famille d'Élévation: vous vous apprêtez à embarquer dans l'aventure de votre vie! Nous allons éclairer les zones les plus sombres de l'espace inexploré à la recherche d'espèces intelligentes. Nous veillerons à ce que ces espèces rejoignent notre communauté galactique dans les meilleures conditions possibles. Grâce à notre aide, elles seront traitées en égales par les autres peuples, avant de nous accompagner dans notre quête sans fin.

Si vous êtes ici, vous êtes sûrement habités par la même passion qui m'a amené à quitter mon foyer, la même audace qui a conduit nos ancêtres à s'élancer dans le vide spatial, mais aussi le même sens de justice qui nous commande de combattre les abus et les sévices de tout ordre. Plus encore que des explorateurs, nous sommes des redresseurs de torts, car nous refusons que les forts oppriment les faibles, comme cela est arrivé trop souvent par le passé.

Le manuel que vous lisez n'est que le point de départ de votre formation. C'est le voyage lui-même qui fera de vous un chercheur d'étoiles!

Marcus Leterrien,

Fondateur et directeur opérationnel d'Élévation



« Juliette »:

Je voudrais aussi vous accueillir parmi nous et vous présenter mes excuses pour l'état actuel d'Élévation. Mon grand-père a bâti une organisation extraordinaire avec les meilleures intentions qui soient, mais sa vision ne s'est malheureusement pas concrétisée. Depuis que nous avons aidé les Grésoliens à rejoindre la communauté galactique, nous n'avons pas découvert d'autres espèces intelligentes. Et lorsque vos ressources dépendent en partie de l'intégration de nouvelles cultures, cela complique votre survie ! Cette dernière décennie nous a donc contraints à la frugalité, ce qui explique pourquoi nous n'avons pas réédité le manuel d'entraînement. Je m'efforcerai de mettre à jour les informations du manuel pour vous préparer au mieux à nos défis actuels.

Malgré nos difficultés, nos objectifs restent inchangés. Nous continuons à explorer les zones inconnues de l'espace pour trouver des mondes habitables et des espèces suffisamment avancées pour être incorporées à la communauté galactique. Si nous découvrons de telles espèces, nous leur servirons d'intermédiaires pour qu'elles soient traitées dans le respect de la loi galactique.

Si vous êtes ici, vous êtes un idéaliste ou un fou, à moins que vous n'ayez rien déniché de mieux pour gagner votre croûte. Contrairement à mon grand-père, je ne vous ferai pas miroiter d'alléchantes promesses d'une existence meilleure : votre travail sera dangereux et mal payé. Mais je crois toujours dans sa vision, et j'espère que vous y croirez aussi. »

*Julie « Julie » Leterrien,
Directrice opérationnelle d'Élévation*



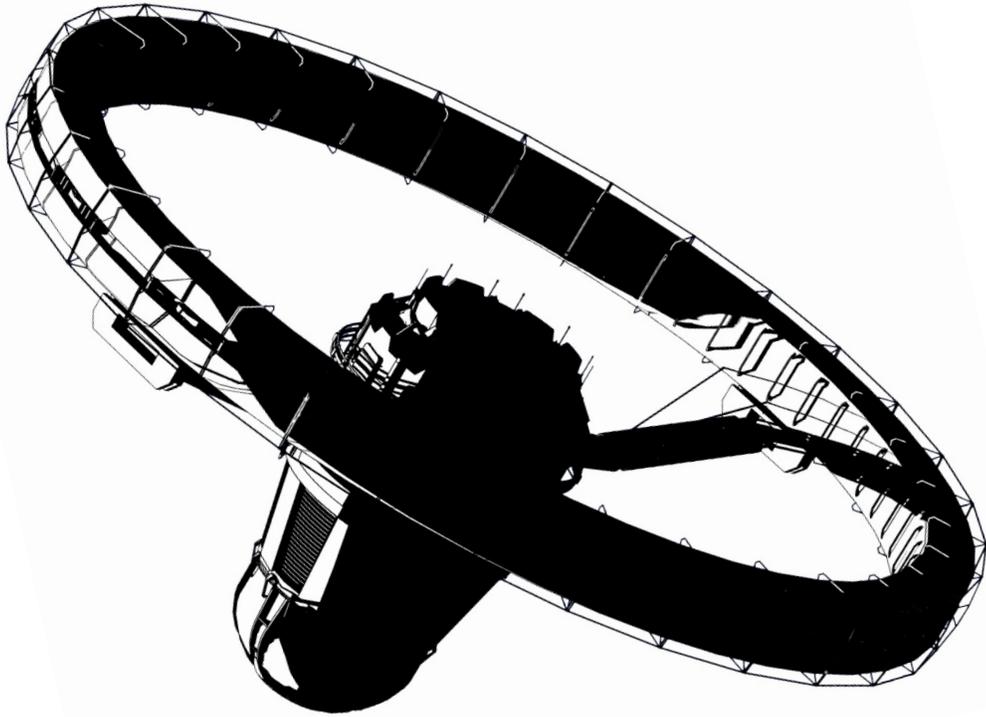
Cadre de jeu

À mesure que le voyage supraluminique devient accessible à de plus en plus d'espèces, les zones les plus reculées de la galaxie se dévoilent peu à peu. Chaque nouvelle étoile apporte d'innombrables ressources. Les découvertes les plus précieuses sont celles d'espèces intelligentes, qui apportent des idées et des technologies novatrices, ainsi qu'un nouveau marché pour la société de consommation galactique. Hélas, l'histoire regorge d'exemples de telles cultures corrompues par les babioles et les gadgets futiles d'espèces plus avancées, ou bien réduites en esclavage par des envahisseurs sans scrupules.

Un audacieux explorateur spatial du nom de Marcus Leterrien fut le témoin de ces injustices pendant ses voyages. Un jour, en découvrant une espèce jusque-là inconnue, il décida d'adopter une posture différente. Se qualifiant lui-même de « médiateur du premier contact », il devint un défenseur des extraterrestres, bien décidé à leur faire bénéficier d'un traitement et d'accords commerciaux équitables lorsqu'ils rejoignent la communauté galactique. Leterrien créa ensuite une organisation appelée Élévation, qui avait pour mission d'explorer les régions inconnues de la galaxie à la recherche de nouvelles espèces intelligentes pour leur venir en aide.

Aujourd'hui, Élévation est sur le point de fermer ses portes. Marcus Leterrien a disparu il y a quinze ans au cours d'une mission d'exploration, probablement victime des dangereux k'taars. Sa petite-fille Julie Leterrien tente de préserver son héritage, mais, sans une découverte digne de ce nom, Élévation sera bientôt à court de fonds. L'un de ses biens les plus précieux est Clairvoyance, une station spatiale en orbite autour de Triton, une des lunes de Neptune. Clairvoyance demeure l'un des plus puissants télescopes du système solaire capables d'explorer l'espace lointain. La station a une valeur inestimable pour Élévation, car elle lui permet de rechercher des planètes inconnues. Julie envoie les nouvelles recrues dans la station dans le cadre de leur formation initiale. Ce séjour leur permet de se familiariser avec le fonctionnement de la station et de rencontrer son personnel éclectique. Les personnages joueurs sont justement de nouvelles recrues. À leur arrivée, les instruments de la station viennent de collecter des données précieuses...



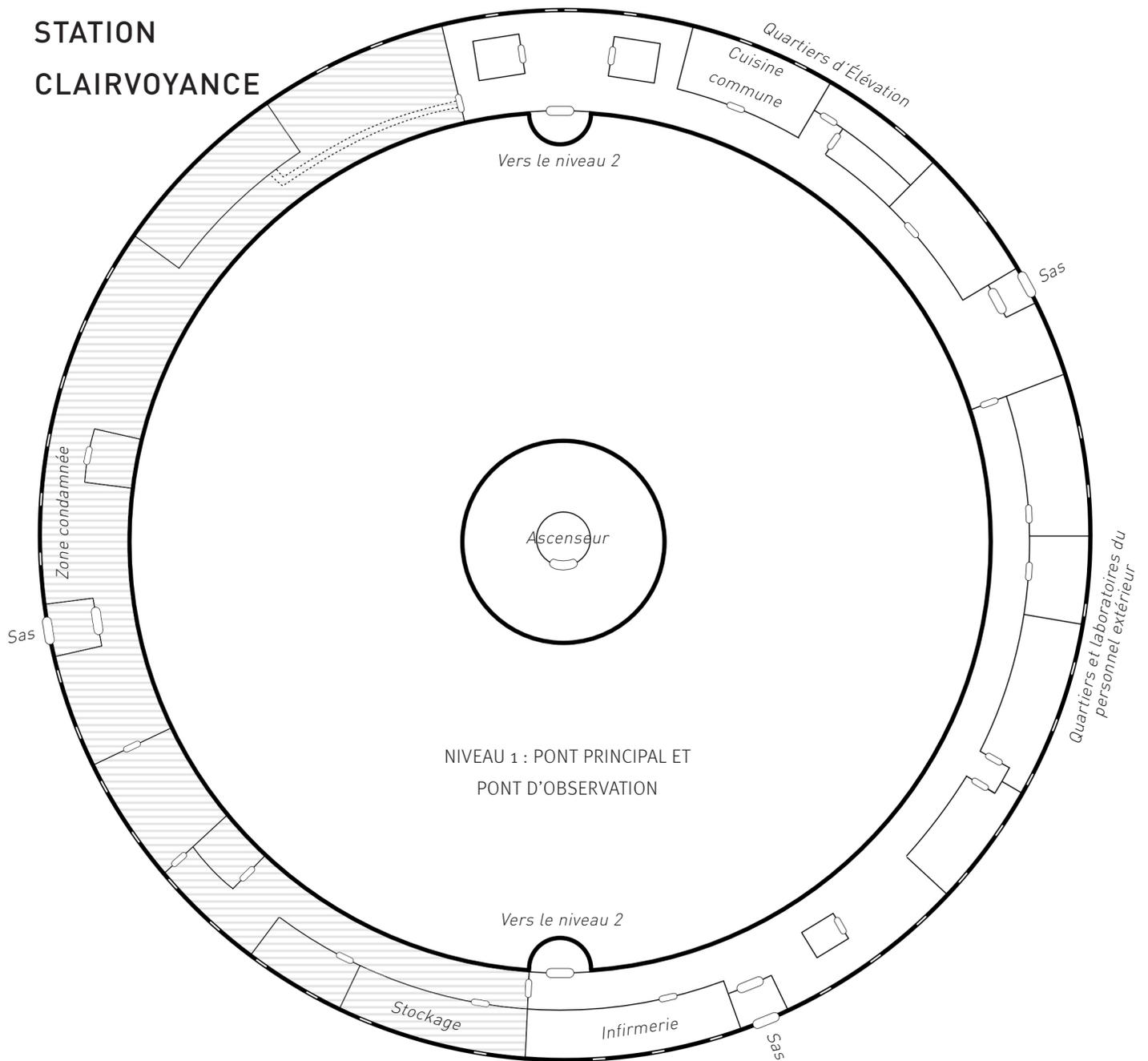


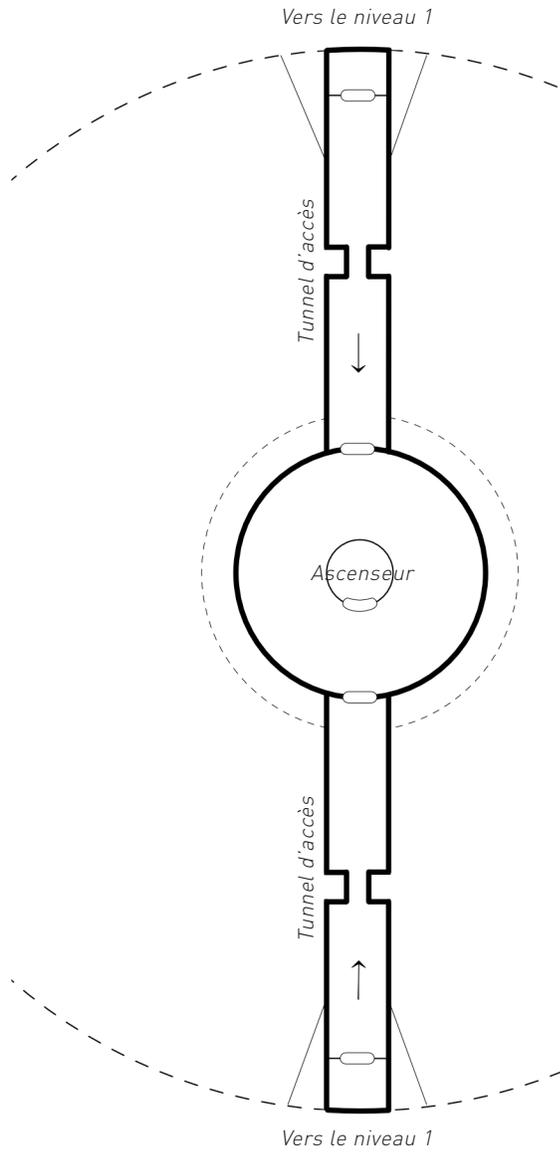
La station Clairvoyance est en orbite autour de Neptune. Il s'agit de la station de recherche la plus avancée dans l'étude des exoplanètes. Elle fait la fierté d'Élévation.

De nos jours, la station est à moitié vide. Une grande partie du personnel a été licencié et la plupart des équipements ont été vendus. Mais son équipage fait preuve d'un dévouement sans faille et les appareils les plus précieux sont toujours en service.

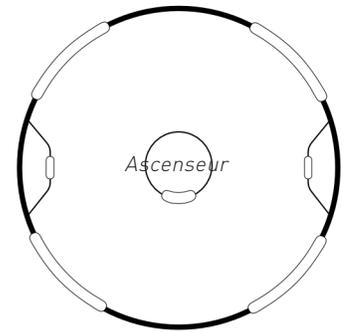
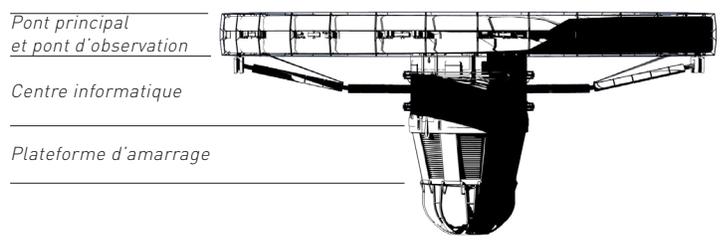


STATION CLAIRVOYANCE

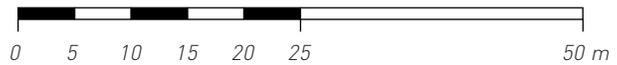




NIVEAU 2 : CENTRE INFORMATIQUE



NIVEAU 3 : PLATEFORME D'AMARRAGE



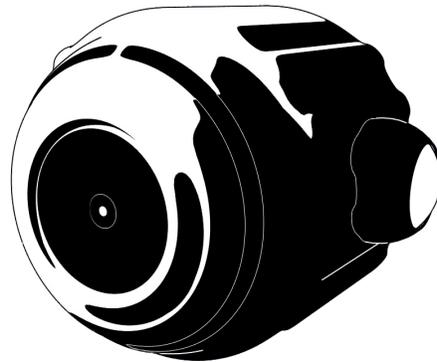
Premier contact

« Merci de noter que c'est une très mauvaise idée. »

Sorgus croisa ses bras métalliques sur sa large poitrine. Alors qu'il regardait la forêt s'étendant au-delà de la plaine, ses pupilles se resserrèrent et un de ses yeux se mit à briller d'une lueur verte. Marcus savait que le grand cyborg scrutait les créatures qui se cachaient dans les arbres.

« Enregistré. Monsieur Sorgus a déclaré que c'était une mauvaise idée » dit une voix enjouée derrière eux. XO-1 survolait les herbes hautes, le moteur antigravité du robot écartant les plantes en dessous de lui.

« Tu dis toujours que j'ai de mauvaises idées, » dit Marcus en regardant à travers ses jumelles. Il distinguait tout juste les longues silhouettes des extraterrestres, leur fourrure terne se confondant avec l'écorce des arbres. Il frissonna d'enthousiasme : depuis une semaine, c'était la première fois qu'ils étaient aussi proches des autochtones ! Les extraterrestres regardaient nerveusement dans sa direction.



« J'ai souvent raison, » dit Sorgus avec son cynisme habituel. « N'est-ce pas, XO ? »

Aussi joyeux que jamais, le robot se rapprocha de Marcus, qui n'était pas d'humour à supporter ses plaisanteries. « Mes enregistrements indiquent que 70 % des idées exprimées par monsieur Leterrien se sont révélées dangereuses ou inefficaces lorsque monsieur Sorgus manifeste son inquiétude. »

« Merci pour ces précisions, XO. » Marcus, sourcils froncés, rendit les jumelles au robot. Après un moment d'hésitation, il détacha le ceinturon qui portait son arme et le laissa tomber par terre. XO le ramassa diligemment.

« Es-tu certain de ne pas avoir besoin de ton pistolet ? » dit Sorgus, en tenant fermement son fusil avec sa main cybernétique. « Leurs arbalètes sont primitives, mais elles peuvent te transpercer le cœur à 200 mètres. Ou les yeux. Ou les poumons... »

« J'ai bien compris que ce ne sont pas des jouets, » répondit Marcus. Il inspira profondément, puis marcha en direction des arbres. Derrière lui, Sorgus continuait d'énumérer les parties du corps susceptibles d'être perforées, mais Marcus ne l'écoutait pas. Il ne prêtait attention qu'aux extraterrestres qui se trouvaient dans le dense sous-bois. Que se passerait-il si les rajoliens les découvraient ? Ou les corporations ? Marcus ne savait pas s'il était le meilleur candidat pour les accueillir dans la galaxie, mais il était clairement mieux placé que d'autres.

Plus il s'approchait, plus les extraterrestres semblaient nerveux. Leur longue queue fouettait l'air et leurs poils se dressaient autour de leur cou. Soudain, ils brandirent leurs arbalètes dans sa direction, prêts à faire feu. En effet, c'était peut-être une mauvaise idée...



M-SPACE

VAISSEAU

Nom *Caravelle*

Type
Vaisseau de reconnaissance

Joueur

Vitesse 11
Maniabilité 11
Taille 70

hyperspace 3*
apps *Navigation +10%*
Sensors +10%, Target +10%

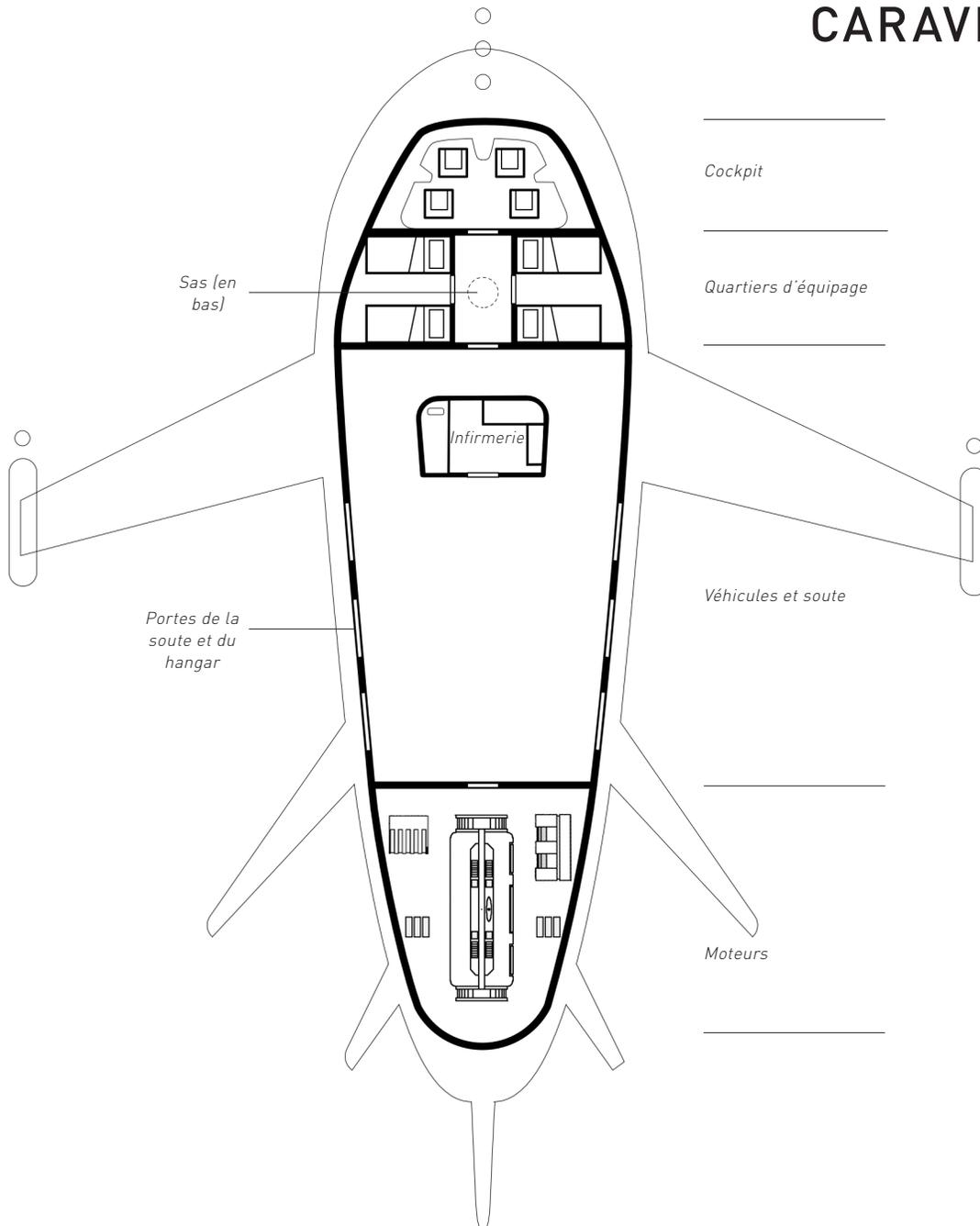
Récupération —
Points de structure —

Modules	Localisation	Blin- dage	Bou- cliers	PS
<i>cockpit 4</i>	<i>01-04</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>4</i>
<i>équipage 6</i>	<i>05-12</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>6</i>
<i>armes 2</i>	<i>13-19</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>2</i>
<i>moteur 8 (NP 70)</i>	<i>20-39</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>8</i>
<i>manoeuvre 8 (NP 100)</i>	<i>40-55</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>8</i>
<i>saut/autre** 40</i>	<i>56-89</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>40</i>
<i>hyperspace 3*</i>	<i>90-00</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>3</i>
total modules = <i>70</i>				
Aérodynamique <i>oui</i>				
Furtif —				

Armes
*Double laser à impul-
sion (2d8)*
torpilles x 8 (3d6)

Autre
* 100 al par saut, carbu-
rant pour parcourir 800 al
** 20 tonnes de cargaison,
infirmerie, hangar pour
2 motos volantes et 1 véhi-
cule tout terrain, lanceur
pour 2 drones Ranger

CARAVELLE



M - SPACE

Joueur

Nom... *David Calder*.....
 Espèce *Humain*.....
 Monde natal *Terre*.....

 Culture *Urbaine*.....

 Profession *Scientifique*.....
 Âge *25*.....

For8.....
Con10.....
Tai10.....
Dex11.....
Int17.....
Pou13.....
Cha11.....

Points d'action2.....
 Mod. de dégâts-1d2.....
 Mod. d'expérience=.....
 Vitesse de guérison2.....
 Initiative13.....
 Points de chance3.....
 Mouvement6 m.....
 Ressources3.000 UE.....

Standards	%
Athlétisme <small>For + Dex</small>	19
Canotage <small>For + Con</small>	18
Chant <small>Pou + Cha</small>	24
Conduite <small>Dex + Pou</small>	40
Coutumes <small>Int x 2 + 40</small>	34
Danse <small>Dex + Cha</small>	22
Discrétion <small>Dex + Int</small>	28
Dissimulation <small>Dex + Pou</small>	24
Endurance <small>Con x 2</small>	20
Équitation <small>Dex + Pou</small>	24
Esquive <small>Dex x 2</small>	22
Force Brute <small>For + Tai</small>	18
Influence <small>Cha x 2</small>	40
Langue Natale <small>Int + Cha + 40</small>	68
Nage <small>For + Con</small>	18
Perception <small>Int + Pou</small>	65
Perspicacité <small>Int + Pou</small>	50
Premiers Soins <small>Dex + Int</small>	55
Savoir Régional <small>Int x 2</small>	34
Tromperie <small>Int + Cha</small>	40
Volonté <small>Pou x 2</small>	55
.....	
.....	
.....	

Professionnelles	%
Acrobatie <small>For + Dex</small>	
Art <small>Pou + Cha</small>	
Artisanat <small>Dex + Int</small>	
Astrogation <small>Int x 2</small>	45
Bureaucratie <small>Int x 2</small>	
Comédie <small>Cha x 2</small>	
Commerce <small>Pou + Cha</small>	
Connaissance <small>Int x 2</small>	
.....	
Contrefaçon <small>Dex + Int</small>	
Courtoisie <small>Int + Cha</small>	
Crochetage <small>Dex x 2</small>	
Culture <small>Int x 2</small>	
.....	
Contrefaçon <small>Dex + Int</small>	
Courtoisie <small>Int + Cha</small>	
Crochetage <small>Dex x 2</small>	
Culture <small>Int x 2</small>	
.....	
Déguisement <small>Int + Cha</small>	
Démolition <small>Int + Pou</small>	
Détecteurs <small>Int + Pou</small>	
Électronique <small>Dex + Int</small>	
Éloquence <small>Pou + Cha</small>	
Enseignement <small>Int + Cha</small>	
Informatique <small>Int x 2</small>	50
Ingénierie <small>Int x 2</small>	
Jeux de Hasard <small>Int + Pou</small>	

Professionnelles	%
Jouer d'un Instrument <small>Dex + Cha</small>	
Langue <small>Int + Cha</small>	
.....	
Mécanique <small>Dex + Int</small>	
Médecine <small>Int + Pou</small>	
Navigation <small>Int + Con</small>	
Orientation <small>Int + Pou</small>	
Passepasse <small>Dex + Cha</small>	
Pilotage <small>Dex + Int</small>	
<i>Vaisseau spatial</i>	
.....	
Pistage <small>Int + Con</small>	40
Politique <small>Int + Cha</small>	
Recherche <small>Int + Pou</small>	
Science <small>Int x 2</small>	
<i>Astronomie</i>	80
<i>Astrophysique</i>	85
.....	
Séduction <small>Int + Cha</small>	
Sens de la Rue <small>Pou + Cha</small>	
Survie <small>Con + Pou</small>	
Télécommunication <small>Int x 2</small>	

M - SPACE

Joueur

Nom *Jessica Parson*
 Espèce *Humain*
 Monde natal *Terre*
 Culture *Urbaine*
 Profession *Soldat*
 Âge *25*

For ..13
Con ..13
Tai ..12
Dex ..13
Int ..10
Pou ..10
Cha ..9

Points d'action2
 Mod. de dégâts=
 Mod. d'expérience=
 Vitesse de guérison ..3
 Initiative13
 Points de chance2
 Mouvement6 m
 Ressources1.500 UE

Standards	%
Athlétisme <small>For + Dex</small> ..45	
Canotage <small>For + Con</small> ..24	
Chant <small>Pou + Cha</small> ..24	
Conduite <small>Dex + Pou</small> ..40	
Coutumes <small>Int x 2 + 40</small> ..22	
Danse <small>Dex + Cha</small> ..24	
Discrétion <small>Dex + Int</small> ..22	
Dissimulation <small>Dex + Pou</small> ..21	
Endurance <small>Con x 2</small> ..60	
Équitation <small>Dex + Pou</small> ..23	
Esquive <small>Dex x 2</small> ..22	
Force Brute <small>For + Tai</small> ..50	
Influence <small>Cha x 2</small> ..40	
Langue Natale <small>Int + Cha + 40</small> ..64	
Nage <small>For + Con</small> ..24	
Perception <small>Int + Pou</small> ..64	
Perspicacité <small>Int + Pou</small> ..21	
Premiers Soins <small>Dex + Int</small> ..22	
Savoir Régional <small>Int x 2</small> ..22	
Tromperie <small>Int + Cha</small> ..40	
Volonté <small>Pou x 2</small> ..20	
.....	
.....	
.....	

Professionnelles	%
Acrobatie <small>For + Dex</small> ..	
Art <small>Pou + Cha</small> ..	
Artisanat <small>Dex + Int</small> ..	
Astrogation <small>Int x 2</small> ..	
Bureaucratie <small>Int x 2</small> ..	
Comédie <small>Cha x 2</small> ..	
Commerce <small>Pou + Cha</small> ..	
Connaissance <small>Int x 2</small> ..	
.....	
Contrefaçon <small>Dex + Int</small> ..	
Courtoisie <small>Int + Cha</small> ..	
Crochetage <small>Dex x 2</small> ..	
Culture <small>Int x 2</small> ..	
.....	
Déguisement <small>Int + Cha</small> ..	
Démolition <small>Int + Pou</small> ..55	
Détecteurs <small>Int + Pou</small> ..	
Électronique <small>Dex + Int</small> ..	
Éloquence <small>Pou + Cha</small> ..	
Enseignement <small>Int + Cha</small> ..	
Informatique <small>Int x 2</small> ..	
Ingénierie <small>Int x 2</small> ..	
Jeux de Hasard <small>Int + Pou</small> ..	

Professionnelles	%
Jouer d'un Instrument <small>Dex + Cha</small> ..	
Langue <small>Int + Cha</small> ..	
.....	
Mécanique <small>Dex + Int</small> ..	
Médecine <small>Int + Pou</small> ..	
Navigation <small>Int + Con</small> ..	
Orientation <small>Int + Pou</small> ..	
Passepasse <small>Dex + Cha</small> ..	
Pilotage <small>Dex + Int</small> ..	
<i>Vaisseau spatial</i> ..	
.....	
Pistage <small>Int + Con</small> ..40	
Politique <small>Int + Cha</small> ..	
Recherche <small>Int + Pou</small> ..	
Science <small>Int x 2</small> ..	
<i>Astrobiologie</i> ..	
<i>Astronomie</i> ..	
.....	
Séduction <small>Int + Cha</small> ..	
Sens de la Rue <small>Pou + Cha</small> ..	
Survie <small>Con + Pou</small> ..60	
Télécommunication <small>Int x 2</small> ..	
.....	

M - SPACE

Joueur

Nom *Niko Karaka*
 Espèce *Humain*
 Monde natal *Terre*
 Culture *Orbitale*
 Profession *Mécanicien*
 Âge *22*

For ..12
Con ..12
Tai ..12
Dex ..11
Int ..11
Pou ..10
Cha ..13

Points d'action 2
 Mod. de dégâts -
 Mod. d'expérience +1
 Vitesse de guérison 2
 Initiative 11
 Points de chance 2
 Mouvement 6 m
 Ressources 2 000 US

Standards	%
Athlétisme <small>For + Dex</small>	45
Canotage <small>For + Con</small>	24
Chant <small>Pou + Cha</small>	23
Conduite <small>Dex + Pou</small>	40
Coutumes <small>Int x 2 + 40</small>	22
Danse <small>Dex + Cha</small>	24
Discrétion <small>Dex + Int</small>	22
Dissimulation <small>Dex + Pou</small>	21
Endurance <small>Con x 2</small>	60
Équitation <small>Dex + Pou</small>	21
Esquive <small>Dex x 2</small>	22
Force Brute <small>For + Tai</small>	50
Influence <small>Cha x 2</small>	40
Langue Natale <small>Int + Cha + 40</small>	64
Nage <small>For + Con</small>	24
Perception <small>Int + Pou</small>	40
Perspicacité <small>Int + Pou</small>	21
Premiers Soins <small>Dex + Int</small>	22
Savoir Régional <small>Int x 2</small>	22
Tromperie <small>Int + Cha</small>	40
Volonté <small>Pou x 2</small>	20

Professionnelles	%
Acrobatie <small>For + Dex</small>	
Apesanteur <small>Dex x 2</small>	65
Art <small>Pou + Cha</small>	
Artisanat <small>Dex + Int</small>	
Astrogation <small>Int x 2</small>	
Bureaucratie <small>Int x 2</small>	
Combinaison spatiale <small>Dex + Int</small>	60
Comédie <small>Cha x 2</small>	
Commerce <small>Pou + Cha</small>	
Connaissance <small>Int x 2</small>	
Contrefaçon <small>Dex + Int</small>	
Courtoisie <small>Int + Cha</small>	
Crochetage <small>Dex x 2</small>	60
Culture <small>Int x 2</small>	
Déguisement <small>Int + Cha</small>	
Démolition <small>Int + Pou</small>	
Détecteurs <small>Int + Pou</small>	55
Électronique <small>Dex + Int</small>	70
Éloquence <small>Pou + Cha</small>	
Enseignement <small>Int + Cha</small>	
Informatique <small>Int x 2</small>	
Ingénierie <small>Int x 2</small>	55
Jeux de Hasard <small>Int + Pou</small>	

Professionnelles	%
Jouer d'un Instrument <small>Dex + Cha</small>	
Langue <small>Int + Cha</small>	
Mécanique <small>Dex + Int</small>	70
Médecine <small>Int + Pou</small>	
Navigation <small>Int + Con</small>	
Orientation <small>Int + Pou</small>	
Passepasse <small>Dex + Cha</small>	
Pilotage <small>Dex + Int</small>	
<i>Vaisseau spatial</i>	55
Pistage <small>Int + Con</small>	
Politique <small>Int + Cha</small>	
Recherche <small>Int + Pou</small>	
Science <small>Int x 2</small>	
<i>Astrobiologie</i>	
<i>Astronomie</i>	
Séduction <small>Int + Cha</small>	
Sens de la Rue <small>Pou + Cha</small>	
Survie <small>Con + Pou</small>	
Télécommunication <small>Int x 2</small>	50

M - SPACE

Joueur

Nom *Hegrar*
 Espèce *Grésolien*
 Monde natal *Grésol*
 Culture *Rurale*
 Profession *Agriculteur*
 Âge *28*

For 14
Con 13
Tai 12
Dex 12
Int 10
Pou 9
Cha 10

Points d'action 2
 Mod. de dégâts +1d2
 Mod. d'expérience —
 Vitesse de guérison 3
 Initiative 11
 Points de chance 2
 Mouvement 6 m
 Ressources 1 000 U\$

Standards	%
Athlétisme <small>For + Dex</small>	60
Canotage <small>For + Con</small>	27
Chant <small>Pou + Cha</small>	19
Conduite <small>Dex + Pou</small>	40
Coutumes <small>Int x 2 + 40</small>	40
Danse <small>Dex + Cha</small>	22
Discrétion <small>Dex + Int</small>	50
Dissimulation <small>Dex + Pou</small>	21
Endurance <small>Con x 2</small>	65
Équitation <small>Dex + Pou</small>	21
Esquive <small>Dex x 2</small>	60
Force Brute <small>For + Tai</small>	65
Influence <small>Cha x 2</small>	20
Langue Natale <small>Int + Cha + 40</small>	60
Nage <small>For + Con</small>	27
Perception <small>Int + Pou</small>	55
Perspicacité <small>Int + Pou</small>	19
Premiers Soins <small>Dex + Int</small>	22
Savoir Régional <small>Int x 2</small>	20
Tromperie <small>Int + Cha</small>	22
Volonté <small>Pou x 2</small>	18

Professionnelles	%
Acrobatie <small>For + Dex</small>	60
Apesanteur <small>Dex x 2</small>	60
Art <small>Pou + Cha</small>	
Artisanat <small>Dex + Int</small>	
Astrogation <small>Int x 2</small>	
Bureaucratie <small>Int x 2</small>	
Combinaison spatiale <small>Dex + Int</small>	55
Comédie <small>Cha x 2</small>	
Commerce <small>Pou + Cha</small>	
Connaissance <small>Int x 2</small>	
Contrefaçon <small>Dex + Int</small>	
Courtoisie <small>Int + Cha</small>	
Crochetage <small>Dex x 2</small>	
Culture <small>Int x 2</small>	
Terrienne	45
Déguisement <small>Int + Cha</small>	
Démolition <small>Int + Pou</small>	
Détecteurs <small>Int + Pou</small>	
Électronique <small>Dex + Int</small>	
Éloquence <small>Pou + Cha</small>	
Enseignement <small>Int + Cha</small>	
Informatique <small>Int x 2</small>	
Ingénierie <small>Int x 2</small>	
Jeux de Hasard <small>Int + Pou</small>	55

Professionnelles	%
Jouer d'un Instrument <small>Dex + Cha</small>	
Langue <small>Int + Cha</small>	
<i>Terrien</i>	40
Mécanique <small>Dex + Int</small>	45
Médecine <small>Int + Pou</small>	
Navigation <small>Int + Con</small>	
Orientation <small>Int + Pou</small>	
Passepasse <small>Dex + Cha</small>	50
Pilotage <small>Dex + Int</small>	
<i>Vaisseau spatial!</i>	
Pistage <small>Int + Con</small>	55
Politique <small>Int + Cha</small>	
Recherche <small>Int + Pou</small>	
Science <small>Int x 2</small>	
<i>Astrobiologie</i>	
<i>Astronomie</i>	
Séduction <small>Int + Cha</small>	
Sens de la Rue <small>Pou + Cha</small>	
Survie <small>Con + Pou</small>	60
Télécommunication <small>Int x 2</small>	

M - SPACE

Joueur

Styles de combat	%
Rixe (griffes, bagarre)	55
Griffes : dégâts 1d4 + 1d2, taille P	
Artillerie ^{Dex+Pou}	—
Bagarre ^{For+Dex}	55

Points de vie	13
Armure	—
Blessure sérieuse	7

Passions	%
Explorer l'espace aussi loin que possible	65
Tout faire pour survivre	55
Partager mon savoir sur l'espace	60

Points de pouvoir	2
-------------------	---

Spécial
Expert en escalade : la difficulté des jets d'Athlétisme est Facile (+ 20 %) pour escalader
Odorat développé : la difficulté des jets de Perception est Facile (+ 20 %) lorsqu'ils impliquent l'odorat

Équipement
Ordimontre, vieux journal, diverses babioles au fond des poches

Description

Vous vous souvenez du jour où les vaisseaux se sont posés sur Grésol, votre planète natale. De nombreux grésoliens avaient peur, mais vous étiez enthousiaste. Une fois adulte, vous avez embarqué sur votre premier vaisseau cargo et vous n'avez plus jamais regardé en arrière. Vous avez voyagé jusqu'à plusieurs autres planètes et colonies, et vous avez trouvé du travail ici ou là. Un de vos cousins travaille pour Élévation et vous a encouragé à postuler. Vous avez maintenant hâte de retourner dans la vaste galaxie que vous aimez tant. Vous êtes un grésolien mâle d'une bonne vingtaine d'années, de taille et de corpulence moyenne. Votre espèce vit dans d'immenses forêts et, en entrant dans la galaxie, vous honorez les grands héros de votre passé. Vous portez des vêtements amples qui ne gênent pas votre queue touffue et ne couvrent pas vos mains ni vos pieds, afin de pouvoir utiliser vos griffes pour grimper. Vous avez vu plus de choses dans la galaxie que nombre de grésoliens, et vous avez l'impression d'être une autorité dans l'espace, même si vous n'avez parfois aucune idée de ce que vous racontez.

M - SPACE

Joueur

Nom *Sangfroid*
 Espèce *Aarquine*
 Monde natal *Aarquien*

 Culture *Orbitale*

 Profession *Médecin*
 Âge *36*

For *8*
Con *11*
Tai *9*
Dex *12*
Int *14*
Pou *15*
Cha *11*

Points d'action *2*
 Mod. de dégâts *-1d2*
 Mod. d'expérience *-*
 Vitesse de guérison *2*
 Initiative *13*
 Points de chance *3*
 Mouvement *6 m*
 Ressources *3 000 US*

Standards	%
Athlétisme ^{For + Dex}	<i>20</i>
Canotage ^{For + Con}	<i>19</i>
Chant ^{Pou + Cha}	<i>26</i>
Conduite ^{Dex + Pou}	<i>27</i>
Coutumes ^{Int x 2 + 40}	<i>40</i>
Danse ^{Dex + Cha}	<i>23</i>
Discrétion ^{Dex + Int}	<i>26</i>
Dissimulation ^{Dex + Pou}	<i>27</i>
Endurance ^{Con x 2}	<i>22</i>
Équitation ^{Dex + Pou}	<i>27</i>
Esquive ^{Dex x 2}	<i>24</i>
Force Brute ^{For + Tai}	<i>17</i>
Influence ^{Cha x 2}	<i>55</i>
Langue Natale ^{Int + Cha + 40}	<i>75</i>
Nage ^{For + Con}	<i>19</i>
Perception ^{Int + Pou}	<i>55</i>
Perspicacité ^{Int + Pou}	<i>70</i>
Premiers Soins ^{Dex + Int}	<i>75</i>
Savoir Régional ^{Int x 2}	<i>28</i>
Tromperie ^{Int + Cha}	<i>40</i>
Volonté ^{Pou x 2}	<i>65</i>
.....	
.....	
.....	

Professionnelles	%
Acrobatie ^{For + Dex}	
Art ^{Pou + Cha}	
Artisanat ^{Dex + Int}	
Astrogation ^{Int x 2}	
Bureaucratie ^{Int x 2}	
Comédie ^{Cha x 2}	
Commerce ^{Pou + Cha}	
Connaissance ^{Int x 2}	
.....	
Contrefaçon ^{Dex + Int}	
Courtoisie ^{Int + Cha}	<i>55</i>
Crochetage ^{Dex x 2}	
Culture ^{Int x 2}	
.....	
Contrefaçon ^{Dex + Int}	
Courtoisie ^{Int + Cha}	<i>55</i>
Crochetage ^{Dex x 2}	
Culture ^{Int x 2}	
.....	
Déguisement ^{Int + Cha}	
Démolition ^{Int + Pou}	
Détecteurs ^{Int + Pou}	
Électronique ^{Dex + Int}	
Éloquence ^{Pou + Cha}	
Enseignement ^{Int + Cha}	
Informatique ^{Int x 2}	
Ingénierie ^{Int x 2}	
Jeux de Hasard ^{Int + Pou}	

Professionnelles	%
Jouer d'un Instrument ^{Dex + Cha}	
Langue ^{Int + Cha}	
<i>Terrien</i>	<i>65</i>
.....	
Mécanique ^{Dex + Int}	
Médecine ^{Int + Pou}	<i>80</i>
Navigation ^{Int + Con}	
Orientation ^{Int + Pou}	
Passepasse ^{Dex + Cha}	
Pilotage ^{Dex + Int}	
<i>Vaisseau spatial</i>	
.....	
Pistage ^{Int + Con}	
Politique ^{Int + Cha}	
Recherche ^{Int + Pou}	<i>45</i>
Science ^{Int x 2}	
<i>Astrobiologie</i>	<i>70</i>
<i>Astronomie</i>	
.....	
Séduction ^{Int + Cha}	
Sens de la Rue ^{Pou + Cha}	
Survie ^{Con + Pou}	
Télécommunication ^{Int x 2}	

M - SPACE

Joueur

Styles de combat

%

.....
.....
.....

Artillerie Dex + Pou

—

Bagarre For + Dex

20

Points de vie

10

.....
.....
.....

Armure 2

Blessure sérieuse 5

Passions

%

Faire tout mon possible pour rentrer chez moi

55

Toujours soigner ceux qui ont en ont besoin

60

Ne jamais faire de mal à une espèce douée de raison

85

.....
.....
.....

Points de pouvoir

15

.....
.....
.....
.....

Spécial

Carapace (2 PA)

Télépathie : En dépensant 1 point de pouvoir, vous pouvez communiquer par télépathie avec tout être doué de raison dans un rayon de 15 mètres (même si l'interlocuteur parle une langue exotique) pendant 1 minute, plus une minute supplémentaire par point de pouvoir dépensé.

.....
.....

Équipement

ordimontre, sac médical, 5 patchs de soins médicaux (chaque patch restaure 1d3 points de vie dans une localisation)

.....
.....
.....

Description

Votre famille voyage dans l'espace depuis plusieurs générations. Une fois à l'âge adulte, c'est sans surprise que vous avez suivi la même voie. Ce n'était pas votre choix initial, mais vous hésitez et ressentez le besoin de faire honneur à vos ancêtres. Comme de nombreux aargunes, vous avez une prédisposition pour les sciences médicales. Vous êtes devenue médecin et vous avez servi sur plusieurs vaisseaux avant de vous installer sur Terre. Vous aimeriez maintenant retourner sur votre planète natale. Accepter un poste à Élévation semblait une bonne opportunité de retourner voir votre peuple. Vous faites partie de l'espèce aargune et vous vous décrivez comme une femelle. Pour une aargune, vous êtes plutôt petite et fine. Votre espèce est totalement pacifique. Vous possédez des capacités innées de télépathie, qui vous permettent de communiquer avec les autres en parlant dans leur tête. Comme de nombreux aargunes, vous portez une simple écharpe accrochée à votre carapace. Vous avez toujours sur vous une sacoche contenant du matériel médical à portée de main. Vous avez l'air calme et plutôt indifférente dans presque toutes les situations, mais vous êtes en réalité quelqu'un d'empathique. Votre attitude est typique de votre espèce : elle est liée au fait que vous communiquez préférentiellement par télépathie.

M - SPACE

Joueur

Nom *Borbor Kun*
 Espèce *Aroosienne*
 Monde natal *Aroosia*

 Culture *Urbaine*

 Profession *Technicien/pirate informatique*
 Âge *31*

For 10
Con 12
Tai 13
Dex 11
Int 14
Pou 10
Cha 9

Points d'action 2
 Mod. de dégâts =
 Mod. d'expérience =
 Vitesse de guérison 2
 Initiative 13
 Points de chance 2
 Mouvement *6 m*
 Ressources *2 000 US*

Standards	%
Athlétisme <small>For + Dex</small>	21
Canotage <small>For + Con</small>	22
Chant <small>Pou + Cha</small>	22
Conduite <small>Dex + Pou</small>	40
Coutumes <small>Int x 2 + 40</small>	28
Danse <small>Dex + Cha</small>	20
Discrétion <small>Dex + Int</small>	25
Dissimulation <small>Dex + Pou</small>	45
Endurance <small>Con x 2</small>	24
Équitation <small>Dex + Pou</small>	21
Esquive <small>Dex x 2</small>	22
Force Brute <small>For + Tai</small>	23
Influence <small>Cha x 2</small>	18
Langue Natale <small>Int + Cha + 40</small>	63
Nage <small>For + Con</small>	22
Perception <small>Int + Pou</small>	24
Perspicacité <small>Int + Pou</small>	45
Premiers Soins <small>Dex + Int</small>	26
Savoir Régional <small>Int x 2</small>	40
Tromperie <small>Int + Cha</small>	50
Volonté <small>Pou x 2</small>	50
.....
.....
.....

Professionnelles	%
Acrobatie <small>For + Dex</small>
Art <small>Pou + Cha</small>
Artisanat <small>Dex + Int</small>
Astrogation <small>Int x 2</small>	50
Bureaucratie <small>Int x 2</small>
Comédie <small>Cha x 2</small>
Commerce <small>Pou + Cha</small>
Connaissance <small>Int x 2</small>
..... <i>Piratage</i>	70
.....
Contrefaçon <small>Dex + Int</small>
Courtoisie <small>Int + Cha</small>
Crochetage <small>Dex x 2</small>
Culture <small>Int x 2</small>
.....
Déguisement <small>Int + Cha</small>
Démolition <small>Int + Pou</small>
Détecteurs <small>Int + Pou</small>	65
Électronique <small>Dex + Int</small>
Éloquence <small>Pou + Cha</small>
Enseignement <small>Int + Cha</small>
Informatique <small>Int x 2</small>	80
Ingénierie <small>Int x 2</small>
Jeux de Hasard <small>Int + Pou</small>

Professionnelles	%
Jouer d'un Instrument <small>Dex + Cha</small>
Langue <small>Int + Cha</small>
..... <i>Terrien</i>	60
Mécanique <small>Dex + Int</small>
Médecine <small>Int + Pou</small>
Navigation <small>Int + Con</small>
.....
Orientation <small>Int + Pou</small>
Passepasse <small>Dex + Cha</small>
Pilotage <small>Dex + Int</small>
..... <i>vaisseau spatial</i>
.....
Pistage <small>Int + Con</small>
Politique <small>Int + Cha</small>
Recherche <small>Int + Pou</small>	60
Science <small>Int x 2</small>
..... <i>Astrobiologie</i>
..... <i>Astronomie</i>
.....
Séduction <small>Int + Cha</small>
Sens de la Rue <small>Pou + Cha</small>
Survie <small>Con + Pou</small>
Télécommunication <small>Int x 2</small>	65



FrostByte Books