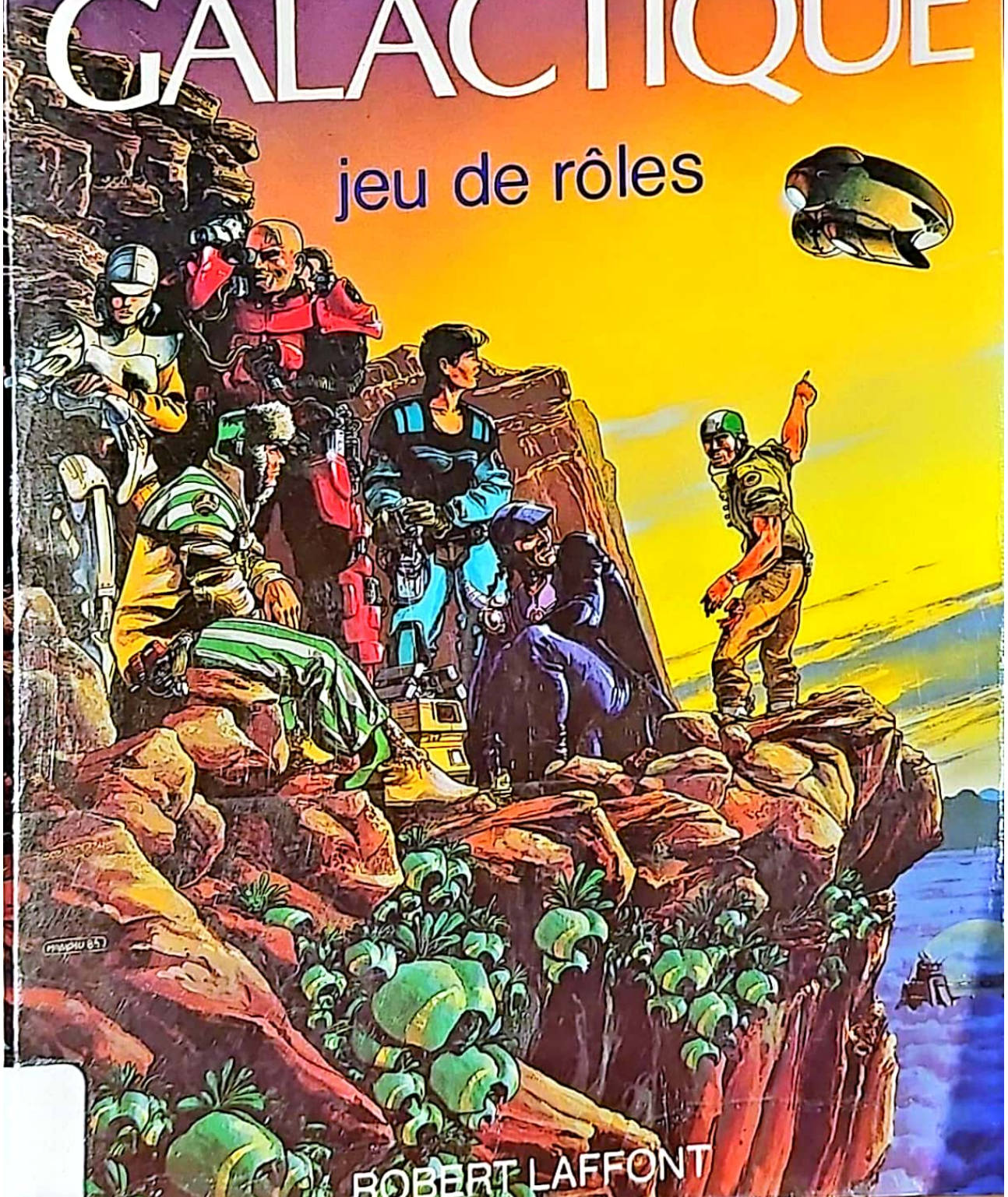


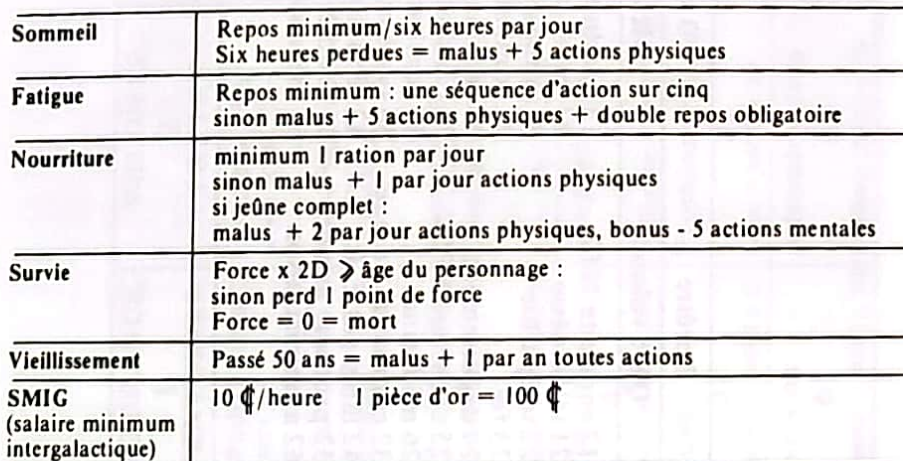
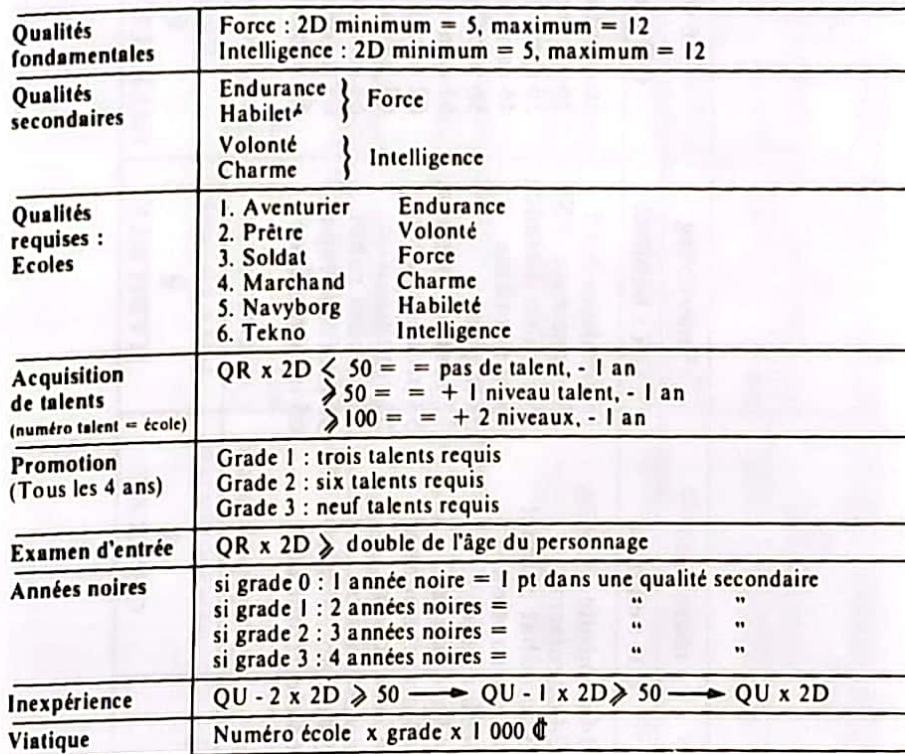
FRANÇOIS NEDELEC

EMPIRE GALACTIQUE

jeu de rôles



ROBERT LAFFONT



CARRIERES

2 prêtre	3 soldat	4 marchand	5 navyborg	6 tekno
QR : volonté	QR : force	QR : charme	QR : habileté	QR : intelligence
12 conduite NT2 21 télékinésie 22 télépathie 23 foi 24 déguisement 25 conscience PSI 26 médecine 32 combat main nue 42 langages E. T. 52 prothèse armure 62 administration	13 conduite NT3 23 foi 31 embuscade 32 combat main nue 33 commandement 34 combat contact 35 combat distance 36 système D 43 séduction 53 prothèse arme 63 mécanique	14 conduite NT4 24 déguisement 34 combat contact 41 corruption 42 langages E. T. 43 séduction 44 marchandage 45 séduction 46 estimation 54 combinaison 64 électronique	15 conduite NT5 25 conscience PSI 35 combat distance 45 hypnotisme 51 logique 52 prothèse armure 53 prothèse arme 54 combinaison 55 combat robot 56 prothèse repar 65 informatique	16 conduite NT6 26 médecine 36 système D 46 estimation 56 prothèse répar 61 conversion 62 administration 63 mécanique 64 électronique 65 informatique 66 robotique

CARRIERES

ENDURANCE 1 AVENTURIER	VOLONTE 2 PRETRE	FORCE 3 SOLDAT	CHARME 4 MARCHAND	HABILETE 5 NAVYBORD	INTELLIGENCE 6 TEKNO
1 Conduite animal canoé NT1 11 Force + MOD x 2D	Conduite char voilier NT2 12 Force + MOD x 2D	Conduite auto bateau-moteur, avion NT3 13 Habilité + MOD x 2D	Conduite glisseur jet NT4 14 Habilité + MOD x 2D	Conduite bulle NT5 15 Endurance + MOD x 2D	Conduite antigrav NT6 16 Endurance + MOD x 2D
2 Télékinésie 21 Volonté + MOD x 2D	Télépathie 22 Volonté + MOD x 2D	Foi 23 Volonté + MOD x 2D	Déguisement 24 Intelligence + MOD x 2D	Conscience PSI 25 Endurance + MOD x 2D	Médecine 26 Volonté + MOD x 2D
3 Embuscade 31 Endurance + MOD x 2D	Combat mains nues 32 Force + MOD x 2D	Commandement 33 Force + MOD x 2D	Combat au contact 34 Force + MOD x 2D	Combat à distance 35 Habilité + MOD x 2D	Système "D" 36 Endurance + MOD x 2D
4 Corruption 41 Charme + MOD x 2D	Langages E.T. 42 Intelligence + MOD x 2D	Séduction 43 Charme + MOD x 2D	Marchandage 44 Charme + MOD x 2D	Hypnotisme 45 Volonté + MOD x 2D	Estimation 46 Charme + MOD x 2D
5 Logique 51 Intelligence + MOD x 2D	Prothèse armure 52 Force + MOD x 2D	Prothèse arme 53 Habilité + MOD x 2D	Combinaison 54 Habilité + MOD x 2D	Combat robot 55 Habilité + MOD x 2D	Prothèse repar 56 Endurance + MOD x 2D
6 Conversion 61 Intelligence + MOD x 2D	Administration 62 Charme + MOD x 2D	Mécanique 63 Intelligence + MOD x 2D	Electronique 64 Intelligence + MOD x 2D	Informatique 65 Intelligence + MOD x 2D	Robotique 66 Intelligence + MOD x 2D



GENESE DES MONDES

Zone galactique	10 x 10 parsecs (326 années-lumière carrés)				
Soleil	1D : 1/2/3 = soleil, 4/5/6/ = vide interstellaire				
Planètes	1D : 1/2/3 = planètes, 4/5/6 = étoile isolée				
Planète principale	2D - 2	diamètre	Gravité	Océanographie	2D - 2
Diamètre (t)	0	moins de 2 000 km	0 g	0% de mer	0
Gravité (g)	1	plus de 2 000 km	0,16 g	10% de mer	1
Océano-graphie (o)	2	plus de 400 km	0,33 g	20% de mer	2
	3	plus de 6 000 km	0,5 g	30% de mer	3
	4	plus de 8 000 km	0,66 g	40% de mer	4
	5	plus de 10 000 km	0,83 g	50% de mer	5
	6	plus de 12 000 km	1 g	60% de mer	6
	7	plus de 14 000 km	1,16 g	70% de mer	7
	8	plus de 16 000 km	1,33 g	80% de mer	8
	9	plus de 18 000 km	1,5 g	90% de mer	9
	10	plus de 20 000 km	1,66 g	100% de mer	10
Atmosphère	0 = vide/combinaison				
	1 à 10 = atmosphère tenue/respirateur				
t x o	11 à 45 = atmosphère normale/rien				
	46 à 60 = atmosphère polluée/filtre				
	61 à 100 = » atmosphère toxique/combinaison				
Vie	1D : 1/2/3/4 = vie animale, 5/6 = vie intelligente				

ANIMAUX EXTRA-TERRESTRES

	T.A.		D
Type d'alimentation	1. omnivore	1. terrestre	
Mode de déplacement	2. carnivore	2. terrestre	
	3. carnivore	3. marin	
	4. herbivore	4. marin	
	5. herbivore	5. aérien	
	6. herbivore	6. aérien	
Force	1D + T.A. + Vie		
Arme	2D - T.A.		
Armure	$\frac{T.A.}{2}$		
Taille	voir tableau « civilisation extra-terrestre »		
Poids			
Endurance			
Apparence			
Rencontre	2D	Rencontre	Comportement
Comportement	2	omnivore	fuite puis attaque
	3	omnivore	attaque si provocation
	4	carnivore	attaque sans provocation
	5	carnivore	attaque si provocation
	6	herbivore	fuite si provocation
	7	herbivore	fuite sans provocation
	8	herbivore	attaque si provocation
	9	carnivore	fuite si provocation
	10	carnivore	attaque sans provocation
	11	omnivore	fuite si provocation
	12	omnivore	fuite puis attaque

CIVILISATIONS EXTRA-TERRESTRES

Taille, poids	2D	Taille	Poids	Endurance	apparence	2D
Endurance	2	moins de 10 cm	d'1 kg	1D	minérale	2
Apparence	3	moins de 30 cm	de 5 kg	1D + 1	végétale	3
	4	moins de 50 cm	de 10 kg	1D + 2	insectoïde	4
	5	moins de 1 m	de 30 kg	1D + 3	reptilienne	5
	6	moins de 1,5 m	de 60 kg	2D	animale	6
	7	moins de 2 m	de 100 kg	2D + 1	humaine	7
	8	moins de 5 m	d'1 tonne	2D + 2	humanoïde	8
Animaux	9	moins de 10 m	de 2 tonnes	3D	mécanoïde	9
1D	10	moins de 20 m	de 3 tonnes	3D + 1	géométrique	10
	11	plus de 20 m	de 3 tonnes	3D + 2	énergétique	11
	12	variable	variable	1 à 6D	variable	12
Niveau technologique	1D : NT1 : préhistorique. NT2 : pré-industriel. NT3 : industriel. NT4 : interplanétaire. NT5 : interstellaire. NT6 : intergalactique.					
Intelligence	NT + 1D					
Force	taille					
Habileté	$\frac{F + I}{2}$					
Charme	$\frac{I + H}{2}$					
Volonté	$\frac{F + H}{2}$					
Population	NT + t = pop population = 10 ^{pop}					
Culture	2D	culture	nature	politique	2D	
Nature	2	diverse	amicale	anarchie	2	
Politique	3	diverse	amicale	tribalisme	3	
	4	mystique	amicale	communauté	4	
	5	guerrière	amicale	monarchie	5	
	6	marchande	neutre	bureaucratie	6	
	7	marchande	neutre	démocratie	7	
	8	marchande	neutre	technocratie	8	
	9	guerrière	hostile	dictature	9	
	10	mystique	hostile	théocratie	10	
	11	tekno	hostile	oligarchie	11	
	12	navyborg	hostile	impérialisme	12	
Ressources	Selon NT de la planète : NT1 et 2 (antique) = 1D + 2 (achat) ou 3D + 6 (vente) NT3 et 4 (moderne) = 2D + 1 (achat) ou 3D (vente) NT5 et 6 (S-F) = 3D (achat) ou 3D - 6 (vente)					
	D	Marchandise	Prix de base	Poids/Lot		
		informations	variable	0		
	3	matières précieuses	100 ¢	1 kg		
	4	drogues	100 ¢	1 g		
	5	animaux	1 000 ¢	variable		
	6	végétaux	10 ¢	10 kg		
	7	minéraux	100 ¢	10 kg		
	8	artisanat	100 ¢	1 kg		
	9	objet manufacturé	100 ¢	1 kg		
	10	nourriture	10 ¢	1 kg		
	11	armes	1 000 ¢	1 kg		
	12	armure	10 000 ¢	10 kg		
	13	équipement personnel	1 000 ¢	1 kg		
	14	communication	100 ¢	1 kg		
	15	véhicules	100 000 ¢	1 tonne		
	16	machines	10 000 ¢	1 tonne		
	17	ordinateur	10 000 ¢	10 kg		
	18	robots	100 000 ¢	100 kg		
	+	pacotilles	10 ¢	100 g		



ACTIONS PHYSIQUES



TALENTS	PROCEDURE	CONSEQUENCES
Embuscade	Endurance + MOD 31 x 2D \geq 50	averti secrètement
Combat mains nues	Force + MOD 32 x 2D \geq 50	nb points de choc = 1D + NT arme - NT armure choc si PC < habileté blessures légères si PC < H + Force Lésions graves si PC < H + F + Endurance mort si PC > H + F + E
Combat contact	Force + MOD 34 x 2D \geq 50	
Combat distance	Habileté = MOD 35 x 2D \geq 50 portée moyenne : \geq 75 portée longue : \geq 100	
Guérison	PC subis Endurance + MOD 26 = nb PC récupérés si choc :/heures si blessures :/jour si lésions :/semaine	



Sabotage	QU combat x 2D \geq 50	nb points de dégâts = 1D + NT arme-NT objet Dégâts superficiels si PD < protection (1, 2 ou 3NT) au-delà : panne si PD > NT
----------	--------------------------	---



Combat robot	Habileté + 3 + MOD 55 x 2D \geq 50	
--------------	--------------------------------------	--



ACTIONS MENTALES



Entraînement PSI	Volonté + MOD21 ou 22 x 2D ou endurance + MOD 25	≥ 60 = niveau 2 ≥ 70 = niveau 3 ≥ 80 = niveau 4 ≥ 90 = niveau 5 ≥ 100 = niveau 6
---------------------	---	---

Usage QU + MOD 21, 22 ou 25 x 2D

Nb	Télékinésie	Télépathie	Conscience	
1	1 mn : 10 g	écran mental	insensibilité thermique	50
2	2 mn : 100 g	empathie	récupération	60
3	3 mn : 100 g	lecture pensée	animation suspendue	70
4	4 mn : 1 kg	sondage mental	régénération	80
5	5 mn : 100 kg	contrôle mental	super endurance	90
6	6 mn : lui-même	assaut mental	super force	100



Duel verbal	Intelligence + MOD 51 ou volonté + MOD23 x 2D ou charme + MOD43	≥ 50 : nb de pts d'influence = ID + QU att. - QU def.
Emancipation	PI subis = nb PI récupérés/jour/semaine/mois	Influence : PI \geq charme Soumission : PI \geq C + intelligence Assujettissement : PI \geq C + I + volonté



Déguisement	Intelligence + MOD24 x 2D	≥ 25 : nul ≥ 50 : passable ≥ 70 : excellent ≥ 100 : parfait
Commandement	Force + MOD33 x 2D ≥ 50	nb minutes avant réflexion = ID + grade soldat
Langages ET	Intelligence + MOD42 x 2D ≥ 50	Nb jours apprentissage langue = ID + civilisation - gr marchand
Hypnotisme	Volonté + MOD45 x 2D ≥ 50	Nb minutes soumission = ID + gr. marchand
Administration	Charme + MOD 62 x 2D ≥ 50	Nb de pts d'influence = ID + gr. marchand

ACTIONS TECHNIQUES



Estimation	Charme + MOD 46 volonté + MOD 60	qualité mécanique
Marchandage	Charme + MOD 44 x 2D \geq 50	% Rabais = ID + gr. marchand + charme - NT (ou QM)
Achat	Prix de base x NT x 1, 2, 3D	A l'unité : 3D, demi-gros : 2D, gros (x 100) : 1D
Vente	Pb x NT x dif. NT x 1,2 3D	
Taxe	10% du prix de base	
Corruption	Charme + MOD 41 x 2D \geq 50	Une journée de temps gagné : ID + gr. rencontre - gr. marchand x NT planète x politique



Usage : véhicules	Force + MOD 11 ou 12 ou Habileté + MOD 13 ou 14 x 2D ou Endurance + MOD 15 ou 16	nb heures sans accident : ID + NT Nb heures avant test : ID + NT
Ordinateurs	Intelligence + MOD 65 x 2D \geq 50	Nb de questions : ID + gr. tekno
Robots :		
1. Logimecs	MOD + 3 aux actions : 26, 31, 42, 45, 63, 64, 65 : QU + 3 x 2D \geq 50	
2. Navymecs	MOD + 3 au talent 16	
3. Formecs	QM remplace QU dans toutes actions physiques	



Check up machine	Volonté + MOD 60 x 2D \leq 50 \geq 50	- 1 pt à la QM OK
------------------	--	----------------------



Réparation	Intelligence + MOD 60 x 2D \geq 50	Nb pts de dégâts réparés / semaine ID + gr. tekno - NT machine si trousse à outils : /jour si atelier : /heure
Conversion	Intelligence + MOD 61 x 2D \geq 50	QM objet converti : ID + gr. tekno

Nom :

Prénom :

Sexe :

Photo

Age :

Profession :

Grade :

Crédit :

Volonté

21 22 23 26 45

Intelligence

24 42 51 61
63 64 65 66

Armes

Armure

Charme

41 43 44 46 62

Habileté

13 14 35
53 54 55

Véhicules

Drogues

Endurance

15 16 25
31 36 56

Force

11 12 32
33 34 52

Matériel