

CRÉATION D'AGENT.E (P. 12)

PRÉNOM : au choix (si possible usité dans les années 80/90).

GENRE : au choix (important uniquement pour les réactions de certains PNJ)

CARACTÉRISTIQUES : toutes les caractéristiques d'un agent lui confèrent d'office 2 dés de base (celles d'un PNJ humain lambda non entraîné seraient à 1 dé).

A **ORIGINE** : Présent de Galaxy ou Passé de la Terre

» **Présent de Galaxy**, au choix (p. 15) :

- Point Central | SG1 (p. 99)
- Galaxy | SG2 (p. 113)
- Technorog ou Ukbar | SG3 (p. 134 ou 136)
- Simlane | SG4 (p. 146)
- Rubanis | SG5 (p. 163)
- Shimbali | SG6 (p. 175)
- Port-du-Gouffre | SG7 (p. 181)
- Un coin paumé dans les étoiles (une planète mineure au choix, p. 99 à 179)



» **Passé de la Terre**, au choix (p. 16) :

- Antiquité
- Moyen Âge
- Temps modernes
- Époque contemporaine

CLONE (p. 18) : à renseigner en cours de mission, si votre agent hérite d'un clone.

A **CURSUS ACADÉMIQUE**, au choix (p. 19) :

- Service des Aptitudes Surnaturelles (SAS) : **mentaliste** (p. 19)
- Service des Politiques Exosolaires (SPE) : **diplomate** (p. 20)
- Service de la Sécurité Extérieure (SSE) : **parachutiste** (p. 20)
- Service des Sciences-Fictions (SSF) : **scientifique** (p. 21)
- Service de la Sécurité Intérieure (SSI) : **contre-espion** (p. 21)
- Service Spatio-Temporel (SST) : **éclaireur** (p. 23)

GRADE (p. 24) : un agent commence au Grade 1. Il peut monter jusqu'au Grade 6 ou être dégradé jusqu'au Grade 0 (il est alors démis de ses fonctions).

A **PERSONNALITÉ** (p. 26) : 2 atouts de Personnalité au choix qui ne sont pas opposés.

- **Protecteur** ou **Ouverte à l'expérience**
- **Méthodique** ou **Opportuniste**
- **Réservé** ou **Extravertie**
- **Suspicieux** ou **Avenante**
- **Endurci** ou **Sensible**

A **MODULE MNÉMONIQUE** (p. 28) : à neurocharger en cours de mission dans une Hypothèque (Galaxy, relais ST ou option de vaisseau XB-900).

» **Simple** (à partir du Grade 1) : connaissance d'une 2e Origine du Passé de la Terre ou du Présent de Galaxy (différente de la 1re).

» **Avancé** (à partir du Grade 3) :

- Galactique : connaissance d'un Secteur galactique complet.
- Temporel : connaissance de toutes les époques du Passé de la Terre.
- Académique : l'équivalent d'un 2e Coursus académique (différent du 1er).

» **Psychique** (p. 29), réservé aux mentalistes du SAS; - 1 point de Souffle à chaque utilisation; si le Souffle tombe ainsi à zéro, l'agent est Crétinisé :

- Probabilités
- Rétrocognition
- Télépathie
- Voyage astral



A **ÉQUIPEMENT** (p. 31) :

» Nombre de gadgets au début d'une mission (Galaxy ou relais ST) :

Grades 1 & 2 : **1** | Grades 3 & 4 : **2** | Grades 5 & 6 : **3**

» Au maximum : 2 gadgets, 2 artefacts ou 1 de chacun (si les emplacements de la combinaison ST et de la ceinture ST l'autorisent).

» Un Équipement avec l'attribut « bagage » ne peut pas être dissimulé (p. 310). 2 « bagages » au maximum par agent.

» Les gadgets sont disponibles au départ de Galaxy, dans un relais ST ou auprès d'un PNJ allié rendant ce Service.

» Les artefacts sont à récupérer auprès des PNJ rencontrés (alliés – contre un Service; neutres – par un achat; adverse – en lui dérochant).

CONVICTION (p. 32-39) : gère le *roleplay* et le prêt d'atouts entre 2 agents (p. 58). À la sortie de la Mégacadémie, elle démarre à 6 (Humanisme).

[6-5] Humanisme
(les terriens montrent aux exosolaires comment faire)

[4-3] Relativisme
(terriens et exosolaires sont égaux)

[2-1] Constructivisme
(les terriens priment sur les exosolaires)

[2-1] Universalisme
(les exosolaires priment sur les terriens)

EXPLOITS – à remporter en cours de mission (p.41) :

» **Confidentiel** : réussite parfaite contre difficulté 18 : confère 1 atout

» **Léendaire** : réussite parfaite contre une difficulté de 21 ou plus : confère 2 atouts, mais tous les tests associés à la discrétion sont **truqués**.

⚠ 7 Exploits au max., dont un max. de [Grade de l'agent] Exploits légendaires.

SOUFFLE de départ – à déterminer avant une mission (p. 42) :

• Grades 0 & 1 : **3 points** | Grades 2 & 3 : **4 points** | Grades 4 & 5 : **5 points** | Grade 6 : **6 points**

Si le Souffle tombe à zéro à la suite d'un échec à un test (sauvegarde ou action)...

• **physique** : l'agent est **Blessé**, ses tests physiques deviennent **truqués** (p. 65)

• **mental** : l'agent est **Crétinisé**, ses tests mentaux deviennent **truqués** (p. 65)

• **social** : l'agent est **Confus**, ses tests sociaux deviennent **truqués** (p. 65)

Ces états peuvent être directement infligés (sans que le Souffle n'ait à tomber à zéro) par la capacité spéciale d'un PNJ ou d'un Équipement (voir « États pénalisants »).

Récupérer du Souffle : voir les solutions p. 62 et 63.

PROMOTION (voir conditions p. 24).

» Grade 0 : l'agent est démis de ses fonctions.

» Grade 6 : si l'agent rate une mission tandis que sa Conviction n'est plus l'Humanisme, il souhaite raccrocher et s'isoler pour réfléchir au sens de l'Univers Alpha.

A Cette icône indique si l'aspect confère un (ou plusieurs) atout(s) convertissable(s).

RÉSOLUTION D'ACTION (P. 12)

1 LE MJ DONNE LA DIFFICULTÉ DE L'ACTION (p. 52)

2.1 JE COMPTE LES ATOUTS APPROPRIÉS À L'ACTION (p. 55)

- » **CV de mon agent** (p. 57) :
 - Origine spatio-temporelle.
 - Coursus académique.
 - Personnalité (1 seul atout de Personnalité).
 - Module mnémorique.
 - Équipement (s'il confère 1 atout, car les Services sont joués différemment).
 - Exploit (p. 59).
- » **Scénographie** (p. 58) : si elle est avantageuse, le MJ peut m'accorder 1 atout.
- » **Coopération** (p. 58) :
 - Si je coopère avec un autre agent, je gagne 1 ou 2 atouts selon la concordance de nos Convictions.
 - Si je coopère avec un PNJ allié, je gagne 1 ou 2 atouts selon sa Fiabilité actuelle.

2.2 JE CONVERTIS MES ATOUTS

- » Soit en **dés supplémentaires (4 au maximum)**.
 - » Soit en **points de maîtrise (6 au maximum)**.
- ⚠ Les atouts non convertis sont ignorés.



2.3 JE PIOCHE MES DÉS

2 dés de base (la caractéristique de base de mon agent) + 1 par **dé supplémentaire**.

- » Je peux enchérir sur la difficulté du MJ pour augmenter l'impact de mon action : chaque enchère de 1 tranche (de 3 points) de difficulté augmente l'impact de 1 point.
- » Si les conditions sont réunies, le Cerveau peut secrètement **truquer le test** (cela lui coûtera 1 Coup d'Avance à l'étape 3). Si le test est déjà truqué plus de 1 fois, cette option n'est pas applicable.

3 JE CALCULE MON SCORE

Je lance les dés, je modifie les résultats qui doivent l'être (les 1 et les 6 truqués) et je les additionne pour obtenir mon **score**.

- » **Si le test est truqué** (le MJ révèle ce fait une fois les dés lancés) :
 - Truqué pour 1 seule raison, **chaque 6 vaut 0**.
 - Truqué pour plus de 1 raison, **chaque 6 vaut -6**.

Si le test a été truqué par le Cerveau, celui-ci dépense 1 Coup d'Avance maintenant.

- » **Si j'obtiens des 1** : je peux donner à chacun d'eux **une autre valeur comprise entre 2 et 6** afin d'ajuster (augmenter ou réduire) mon score pour qu'il soit strictement égal à la difficulté (et obtenir une réussite parfaite).

4 JE COMPARE MON SCORE À LA DIFFICULTÉ

- » **Si le score est supérieur**, c'est une **réussite excessive**.
- » **Si le score est égal**, c'est une **réussite parfaite**.
- » **Si le score est inférieur**, c'est un **échec**.

Si le Cerveau dépense en plus un Coup d'Avance (à condition qu'il ait les raisons logiques de pouvoir le faire), c'est un **échec cinglant**.

⚠ Mes **points de maîtrise** me permettent d'ajuster le score (en plus des 1) pour améliorer le résultat de mon action.

Lors d'un **test critique** (avec obligation d'obtenir une réussite parfaite), une **réussite excessive** cause aussi un dommage collatéral (mais mon action reste réussie).

Lors d'un **test solo** contre une difficulté de 18, si j'obtiens une **réussite parfaite** j'accomplis aussi un **Exploit confidentiel** ; contre une difficulté de 21 ou plus, j'accomplis un **Exploit légendaire**.

5 JE DÉTERMINE L'IMPACT DE MA RÉUSSITE OU DE MON ÉCHEC

⚠ Uniquement s'il faut le quantifier par une valeur chiffrée parce qu'une simple appréciation narrative n'est pas satisfaisante.

- » **Réussite** : l'impact est de 1 + 1 pour chaque enchère de 1 tranche (3 points).
- » **Réussite parfaite** : l'impact est de 2 + 1 pour chaque enchère de 1 tranche (3 points).
- » **Échec** : l'impact est de 1 + 1 pour chaque tranche de difficulté au-dessus de 9 (y compris les enchères).
- » **Échec cinglant** : l'impact est de 2 + 1 pour chaque tranche de difficulté au-dessus de 9 (y compris les enchères).

ÉTATS PÉNALISANTS (P. 64)

QUELS SONT-ILS ?

- » **Assommé** - causé par un test physique échoué : aucun test possible.
 - ⚠ Assommé peut être une aggravation (cumul) de l'état Blessé.
 - Soins** : médiscopes, Interlude long, élixir de Shumaloth-La-Granuleuse ou la capacité spéciale adéquate d'un PNJ ou Équipement.
- » **Blessé** - causé par un test physique échoué : truque les tests physiques.
 - Soins** : médiscopes, Interlude long, élixir de Shumaloth-La-Granuleuse ou la capacité spéciale adéquate d'un PNJ ou Équipement.
- » **Confus** - causé par un test social échoué : truque les tests sociaux.
 - Soins** : bulle calmante, Interlude long, élixir de Shumaloth-La-Granuleuse ou la capacité spéciale adéquate d'un PNJ ou Équipement.
- » **Crétinisé** - causé par un test mental échoué : truque les tests mentaux.
 - Soins** : Spiglic télépathe du Bluxte, Interlude long, élixir de Shumaloth-La-Granuleuse ou la capacité spéciale adéquate d'un PNJ ou Équipement.

RAISONS DE LES SUBIR

- » **Quand le Souffle tombe à zéro**.
 - ⚠ Seule la nature du test (action risquée ou sauvegarde) échoué qui amène le Souffle à zéro compte pour déterminer l'état pénalisant subi.
 - » **Par les effets d'une capacité spéciale** (d'un PNJ ou d'un Équipement).

En combat (bagarre ou fusillade)

- ⚠ Une arme létale doit Blessier deux fois pour Assommer.
- ⚠ Une arme non létale Assomme du premier coup (philosophie : les combats non létaux sont favorisés).