



LA BANNIÈRE DE LA LIBERTÉ

 **EMPYREAL**
MEDIA PRODUCTIONS

Texte et maquette : Julien Pirou

Illustration : Benjamin Carré

Décorations : © Adobe Stock

DEGRÉS DE RÉUSSITE (P. 22)

< DD ÷ 2	< DD	≥ DD	≥ DD × 1,5
Échec	Réussite Partielle	Réussite Standard	Réussite Majeure

TABLE DES MULTIPLES

VALEUR DE BASE (RÉUSSITE STANDARD)	VALEUR ÷ 2 (RÉUSSITE PARTIELLE)	VALEUR × 1,5 (RÉUSSITE MAJEURE)	VALEUR × 2
1	1	2	2
2	1	3	4
3	2	5	6
4	2	6	8
5	3	8	10
6	3	9	12
7	4	11	14
8	4	12	16
9	5	14	18
10	5	15	20
11	6	17	22
12	6	18	24
13	7	20	26
14	7	21	28
15	8	23	30
16	8	24	32
17	9	26	34
18	9	27	36
19	10	29	38
20	10	30	40
21	11	32	42
22	11	33	44
23	12	35	46
24	12	36	48
25	13	38	50
26	13	39	52
27	14	41	54
28	14	42	56
29	15	44	58
30	15	45	60

RÈGLE D'OR

Toute action peut être entreprise, même si le personnage ne possède pas la Capacité liée. Il utilisera alors simplement D6 + ATTRIBUT au lieu de D10 + CAPACITÉ.

RÈGLE DES ARRONDIS

Sauf mention contraire, on considère qu'un nombre divisé par deux sera arrondi à l'entier supérieur par défaut.

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ TYPIQUES (P. 21)

6-7	Action simple.
8-9	Action requérant un peu d'effort et/ou de concentration.
10-11	Action requérant beaucoup d'effort et/ou de concentration.
12-13	Action difficile.
14-15	Action très difficile.
16-17	Action à la fois délicate et complexe, demandant une grande maîtrise.
18+	Action surhumaine.

DEGRÉS DE RÉUSSITE ET EFFETS CHIFFRÉS (P. 22)

DEGRÉ DE RÉUSSITE	EFFET
Réussite Spectaculaire	EFFET × 2
Réussite Majeure	EFFET × 1,5
Réussite Standard	Effet normal
Réussite Partielle	EFFET ÷ 2
Échec	Aucun effet
Échec Désastreux	Aucun effet mais complications

EFFETS DE LA PESANTEUR SUR LES DÉPLACEMENTS (P. 21)

CONDITIONS	DISTANCE DE SPRINT	DISTANCE DE SAUT
Valeur par défaut*	RAPIDITÉ × 2	RAPIDITÉ - CARRURE**
Pesanteur équivalente à la gravité terrestre	DÉFAUT	DÉFAUT
Pesanteur inférieure à la gravité terrestre	DÉFAUT ÷ 2	DÉFAUT × 2
Pesanteur supérieure à la gravité terrestre	DÉFAUT ÷ 2	Saut impossible
Apesanteur totale	Sprint impossible	DÉFAUT × 3

*Peut être affectée par certains Traits.

**Minimum 1

BIVOUAC (P.27)

Un bivouac dure 30 minutes et met un terme à certains effets temporaires, par exemple le gain de dés de fortune ou d'adversité reçu en conséquence d'une précédente action.

Durant le bivouac, chaque personnage choisit une des options suivantes, qui détermine de quelle manière il ou elle passe le temps :

- Le personnage se repose et regagne 1D8 + 2 PV.
- Le personnage se repose et récupère 1 dé de fortune.
- Le personnage effectue une Action de son choix (Médecine, Réparation...), pour laquelle il bénéficie d'un dé de fortune.
- Le personnage reçoit des soins médicaux prodigués par un autre personnage.
- Le personnage monte la garde.

Utiliser certains consommables durant les bivouacs permet d'obtenir des effets additionnels.

CYBERSÉCURITÉ (P. 45)

TYPE DE RÉSEAU	BROUILLAGE	PUISSANCE
Réseau public	8	4
Réseau privé (particulier)	10	5
Réseau privé (entreprise)	12	6
Réseau privé (gouvernement)	14	7
Réseau privé (militaire)	16	8
Réseau privé (top secret)	18	9

SERRURES ET VEROUS (P. 45)

SERRURE	CLEF	ACTION	COMP.
Serrure simple	Clef plate ou à pompe	Dextérité	10
Serrure renforcée	Clef à bille ou radiale	Dextérité	12
Serrure de haute sécurité	Clef unique	Dextérité	14
Serrure électronique	Code	Systèmes	14
Serrure magnétique	Clef magnétique ou carte d'accès	Systèmes	16
Serrure biométrique	Empreinte, voix, ADN...	Systèmes	18

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ D'EFFORT / RÉSISTANCE DES MATÉRIAUX (P. 224)

MATÉRIAU DE L'OBJET	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ TYPIQUE
Verre	10 à 12
Maçonnerie (briques)	14 à 18
Métal	20 à 26
Béton	28 à 34
Ultraphène	36 à 42
Titane	44 à 50

Reproduction autorisée pour un usage privé.
Empyrean Media Productions et La Bannière de la Liberté
sont des marques déposées. Tous droits réservés.

DISTANCES DE VOYAGE SPATIAL (P. 103)

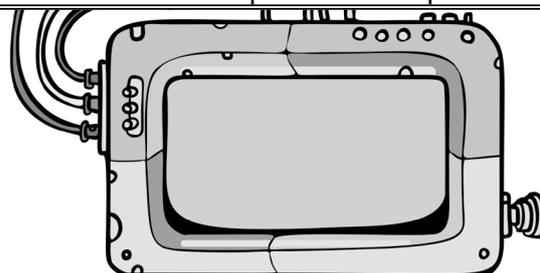
PLANÈTE OU CORPS CÉLESTE	DISTANCE DU SOLEIL (APPROX.)	JOURS DE VOYAGE (MOY.) EN PROPULSION STANDARD	JOURS DE VOYAGE (MOY.) EN INTERSCISSON PARTIELLE
Mercur	0,38 au	3,8	0,76
Vénus	0,72 au	7,2	1,44
Terre	1 au	10	2
Mars	1,52 au	15,2	3,04
Cérès	2,7 au	27	5,4
Jupiter	5 au	50	10
Saturne	10 au	100	20
Uranus	20 au	200	40
Neptune	30 au	300	60
Céinture de Kuiper	30 à 50 au	300 à 500	60 à 100

ATTRIBUTS ET CAPACITÉS (P. 212)

ATTRIBUT PAR DÉFAUT	ACTIONS/CAPACITÉS
CARACTÈRE	Commandement, Esprit Critique, Intimidation, Pilotage, Provocation, Rhétorique
DISCERNEMENT	Artillerie, Médecine, Navigation Spatiale, Observation, Réparation, Systèmes
MAÎTRISE	Acrobatie, Armes à Distance, Armes de Mêlée, Dextérité, Fabrication, Mécanique
PRESTANCE	Charme, Déguisement, Discrétion, Divertissement, Fascination, Marchandage
ROBUSTESSE	Armure Légère, Armure Lourde, Débrouille, Déplacements en Apesanteur, Endurance, Immunité
VIGUEUR	Charge, Effort, Escalade, Lancer, Musculation, Réflexes

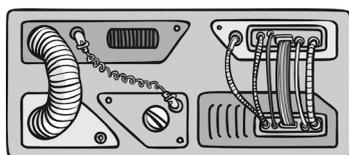
DEGRÉS DE DIFFICULTÉ DE MÉDECINE (P. 215)

SOINS PRODIGUÉS	DD	TEMPS NÉCESSAIRE
Restaurer 8 Points de Vie	8	30 minutes
Soigner une Blessure	10	30 minutes
Stabiliser un personnage dans un état critique	12	30 minutes
Soigner une intoxication	NOCIVITÉ	30 minutes
Soigner une maladie	VIRULENCE + 2	Voir page 44.
La cible des soins est une Shâhmârâne	+ 4	+ 30 minutes



ALERTER LES CHASSEURS DE PRIMES (P. 38)

PRIME LA PLUS ÉLEVÉE PARMI LES PJ	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DU JET
< 2000	20
2000 à 5000	18
5000 à 10000	16
10000 à 20000	14
20000 à 30000	12
30000 à 40000	10
40000 à 50000	8
50000 à 70000	6
70000 à 100000	4
> 100000	2



EFFET DES PRIMES SUR LES INTERACTIONS BASÉES SUR LE CARACTÈRE (P. 38)

PRIME DU PJ	CITOYEN ORDINAIRE	AGENT DE L'UNION SOLAIRE	REPRÉSENTANT DE LA LOI	PIRATE OU SYMPATHISANT
2000 à 5000	—	—	—	—
5000 à 10000	—	—	+ 1	—
10000 à 50000	+ 3	+ 1	+ 2	—
50000 à 100000	+ 4	+ 2	+ 3	+ 1
> 100000	+ 5	+ 3	+ 4	+ 2

EFFET DES PRIMES SUR LES INTERACTIONS BASÉES SUR LA PRESTANCE (P. 39)

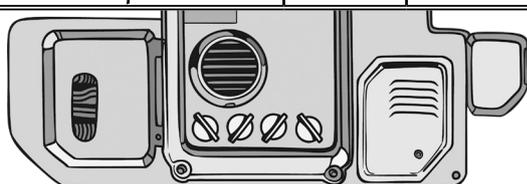
PRIME DU PJ	CITOYEN ORDINAIRE	AGENT DE L'UNION SOLAIRE	REPRÉSENTANT DE LA LOI	PIRATE OU SYMPATHISANT
2000 à 5000	—	—	—	—
5000 à 10000	—	- 2	- 1	+ 1
10000 à 50000	- 1	- 3	- 2	+ 2
50000 à 100000	- 2	- 4	- 3	+ 3
> 100000	- 3	- 5	- 4	+ 4

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ DE NAVIGATION SPATIALE (P. 216)

SITUATION	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ
Navigation à vitesse standard (moteurs hélium 3 ou antimatière)	8
Préparation d'interscission vers une région vide de l'espace	10
Préparation d'interscission en direction d'une planète ou station connue	12
Navigation à travers une région de l'espace riche en astéroïdes ou interscission vers une région de ce type	+ 4

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ DE RÉPARATION (P. 216)

OBJET DE LA RÉPARATION	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	TEMPS NÉCESSAIRE (STANDARD)
Arme (personnage)	COMP.	30 minutes
Armure (personnage)	COMP.	30 minutes
Module de vaisseau	COMP.	1 heure
Moteur	COMP.	2 heures
GIST	COMP.	8 heures
Réparer la coque d'un vaisseau (restaure 8 Points de Structure)	16	1 journée
Restaurer 8 Points de Vie à un automoteur ou un cyborg	8	30 minutes
Soigner une Blessure sur un automoteur ou un cyborg	10	30 minutes
Stabiliser un automoteur ou cyborg dans un état critique	12	30 minutes



DEGRÉS DE DIFFICULTÉ DE SYSTÈMES (P. 217)

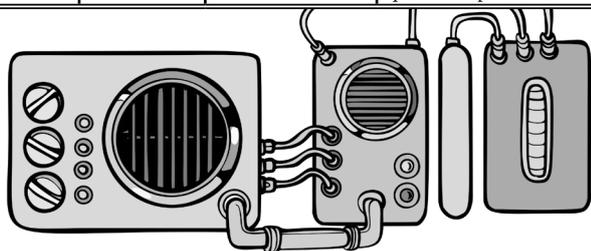
TYPE D'INTERACTION	DEGRÉ DE DIFFICULTÉ	EXEMPLES DE DONNÉES OBTENUES ET D' ACTIONS POSSIBLES
Lire les données d'un système ou d'un ordinateur	Brouillage	Messages, documents, itinéraires, inventaires, noms, adresses, flux des caméras...
Modifier les données d'un système ou d'un ordinateur	Brouillage × 2	Modification d'un fichier, falsification du transpondeur, contrôle des systèmes de sécurité...
Intercepter et déchiffrer les communications à distance	Brouillage × 2	Extraits de messages (textes, audio ou vidéo).
Analyse d'un vaisseau à distance	Brouillage	Détails d'un module, état de la coque, cargaison, passagers, identité du capitaine...
Pirater une intelligence artificielle	Résistance Mentale × 2	Accès aux souvenirs, implémentation de nouvelles instructions...

CARGAISONS (P. 331)

TYPE DE CARGAISON	CONTENANCE	ESPACE OCCUPÉ À BORD
Objet unique	1 unité	1
Petit conteneur (« coffre »)	10 unités	10
Conteneur de taille moyenne (« caisse »)	100 unités	100
Équipement de vaisseau (non installé)	1 unité	500
Grand conteneur	1000 unités	1000
Très grand conteneur	10000 unités	10000

ACTIONS DE BORD (P. 295)

ACTION DE BORD	JET D'ACTION	DÉGRÉ DE DIFFICULTÉ	EFFET (RÉUSSITE STANDARD)
Analyser un signal	Systèmes	BROUILLAGE de l'objet ciblé	Permet d'obtenir des informations sur l'objet en question.
Faire feu avec un module	Artillerie	RÉSISTANCE (+ BOUCLIERS) de la cible	Inflige la quantité de dégâts correspondant au module utilisé. Chaque module ne peut être utilisé qu'une fois par tour.
Interscission d'urgence	Navigation spatiale	Valeur de BROUILLAGE la plus élevée chez les ennemis	Le navire effectue un saut spatiotemporel en aveugle sur une distance de 0,1 au. Cette action cause automatiquement une Avarie à un des moteurs GIST.
Larguer un module	Mécanique	COMPLEXITÉ du module	Le module largué devient un obstacle sur le champ de bataille, au contact du navire. Il ne peut plus être utilisé et il est retiré de la fiche du vaisseau.
Optimiser les boucliers	Systèmes	BOUCLIERS × 3	BOUCLIERS + 4 jusqu'au prochain tour.
Ordre général	Aucun	Réussite automatique	Les personnages se trouvant à bord du navire et agissant en phase 3 bénéficient d'un dé de fortune sur leur action ce tour si celle-ci répond à l'ordre donné par le capitaine sur le haut-parleur.
Pirater les boucliers	Systèmes	BROUILLAGE du navire ciblé	Les boucliers de la cible sont désactivés jusqu'au prochain tour.
Position défensive	Pilotage	MANIABILITÉ du navire	RÉSISTANCE + 4 jusqu'au prochain tour.
Position offensive	Pilotage	MANIABILITÉ du navire	Les 2 prochaines attaques effectuées par le navire durant ce tour bénéficient d'un dé de fortune.
Pousser les moteurs	Mécanique	RAPIDITÉ du navire	RAPIDITÉ + 4 jusqu'au prochain tour. Le vaisseau peut également avancer de deux Degrés de Distance à la fin du tour.
Réinitialiser l'ordinav	Systèmes	ORDINAV × 2	Si l'ordinav a été mis hors service d'une manière ou d'une autre, cela permet de le redémarrer en 2 tours.
Surcâbler un module	Mécanique	COMPLEXITÉ du module	Bonus de + 4 aux jets d'utilisation du module jusqu'à la fin du tour. Lancez 1D6 : sur un résultat de 1, le module reçoit une Avarie.
Utiliser un module	Systèmes	COMPLEXITÉ du module	Selon le module. Chaque module ne peut être utilisé qu'une fois par tour.



MANŒUVRES DES ASTRONEFS (P. 298)

MANŒUVRE	DÉGRÉ DE DIFFICULTÉ	EFFET (RÉUSSITE STANDARD)
Esquiver les attaques	MANIABILITÉ de l'astronef	Les 2 prochaines attaques ennemies dirigées contre cet astronef souffriront d'un dé d'adversité.
Frappe chirurgicale (contre navires uniquement)	RAPIDITÉ du navire ciblé	Le SEUIL D'AVARIE du navire ciblé est réduit de 4 points.
Manœuvre défensive	MANIABILITÉ de l'astronef	RÉSISTANCE + 4.
Manœuvre offensive	MANIABILITÉ de l'astronef	Les 2 prochaines attaques de l'astronef bénéficient d'un dé de fortune.
Pousser les moteurs	RAPIDITÉ de l'astronef	RAPIDITÉ + 4.
Tirs liés	Aucun jet nécessaire, annoncer la manœuvre suffit	Cette manœuvre permet d'utiliser deux armes liées (voir ci-dessus) lors de la prochaine attaque. Les Codes de Dégâts des deux armes sont alors cumulés (par exemple, deux armes liées ayant un CD de 1D8 + 2 infligeront 2D8 + 4 lorsqu'elles sont utilisées simultanément).
Utiliser un module	Selon le module	Selon le module. Chaque module ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

AVARIES (P. 299)

D10	AVARIE	EFFET
1 - 4	Module endommagé	Lancez un dé dont le nombre de faces correspond au nombre de modules du vaisseau concerné (ou un multiple). Le résultat de ce dé (après division si nécessaire) indique quel module a été endommagé. Toute utilisation de ce module subira un dé d'adversité jusqu'à sa réparation. Si une deuxième Avarie est causée au même module, celui-ci est détruit.
5	Module détruit	Lancez un dé dont le nombre de faces correspond au nombre de modules du vaisseau concerné (ou un multiple). Le résultat de ce dé (après division si nécessaire) indique quel module a été détruit. Ce module est désormais inutilisable et devra être remplacé.
6 - 8	Moteur hors service	Le vaisseau a perdu un de ses moteurs, dont la Valeur est soustraite à la RAPIDITÉ totale de l'astronef. Cet effet est cumulable jusqu'à ce que tous les moteurs soient hors service, auquel cas le vaisseau sera immobilisé . Un vaisseau immobilisé est une cible facile et chaque attaque dirigée contre lui bénéficie d'un dé de fortune. Un moteur reste hors service jusqu'à ce qu'il soit réparé ou remplacé.
9	GIST endommagé	Toute tentative d'interscission spatiotemporelle souffrira d'un dé d'adversité jusqu'à réparation. Si le GIST subit une seconde Avarie, il est mis hors service. Il n'est alors plus possible d'effectuer d'interscissions jusqu'à son remplacement.
10	Brèche dans la coque	La RÉSISTANCE et le SEUIL D'AVARIE du vaisseau sont réduits de moitié jusqu'à réparation. En cas de seconde brèche dans la coque, le vaisseau est automatiquement mis hors de combat.

ESPACE DE STOCKAGE DISPONIBLE (P. 331)

TAILLE DU VAISSEAU	ESPACE DISPONIBLE
Très petite taille	100
Petite taille	250
Taille moyenne	2000
Grande taille	20000
Très grande taille	50000