

CHRONIQUES OUBLIÉES GALACTIQUES



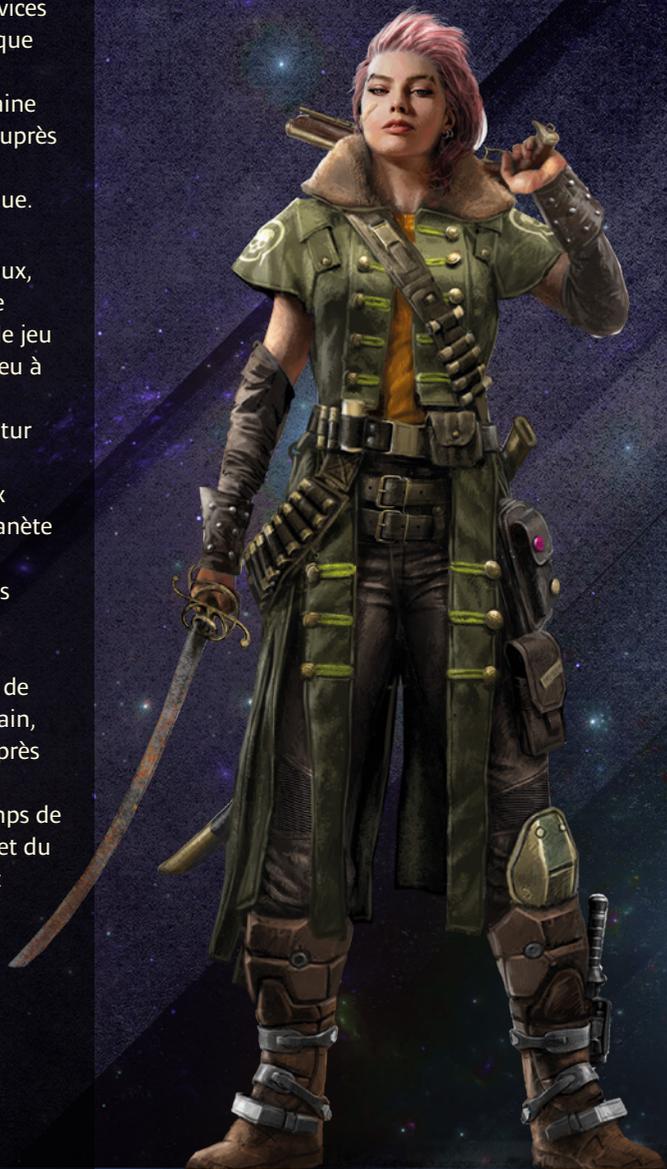
LIVRE DE RÈGLES

AUX CONFINS DE LA GALAXIE...

Chroniques Oubliées™ Galactiques est un jeu de rôle de science-fiction qui s'adresse à la fois aux novices et aux routards de ce loisir. En effet, sa mécanique ludique basée sur l'OGL 3.5 a été conçue pour être simple d'accès mais complète. En une dizaine d'années d'existence, le jeu a fait ses preuves auprès de milliers de joueurs dans sa version *fantasy* ; découvrez-le à présent dans sa version galactique.

Avec *Chroniques Oubliées™ Galactiques (COG)*, parcourez la galaxie à bord de vaisseaux spatiaux, explorez de nouveaux mondes et rencontrez de nouvelles espèces intelligentes. Trois époques de jeu vous sont proposées, permettant d'adapter le jeu à votre style de SF préféré :

- ▣ La *hard science*, très réaliste, correspond au futur proche, durant lequel les lois de la physique classique s'appliquent encore, et les vaisseaux mettent des temps infinis à voyager d'une planète à l'autre.
- ▣ Avec le *space opera*, vous parcourez un univers hétéroclite peuplé d'extra-terrestres étranges, dans lequel les limites des lois de la physique ont été repoussées, permettant la découverte de technologies fantastiques. Dans ce futur lointain, l'espèce humaine est menacée d'extinction après avoir causé d'immenses catastrophes.
- ▣ Une période intermédiaire correspond au temps de la colonisation de la galaxie par les humains et du premier contact avec les extra-terrestres. C'est une époque d'exploration de vastes espaces inconnus et de découvertes, alors que les lois de la physique classique s'imposent toujours.



black-book-editions.fr

CHRONIQUES
OUBLIÉES
GALACTIQUES

**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

**3.5-0GL
COMPATIBLE**

BBXCOG0XX

SOMMAIRE

Avant-propos	5	Le MJ de science-fiction	70	Actions habituelles	103
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	6	La science (comme moteur d'intrigue)	70	Les dangers de l'espace	104
RÈGLES DE BASE	8	La fiction	72	PSIS	110
Création simplifiée de personnage	10	Les univers de <i>Chroniques Oubliées</i>		Règles	112
1. Espèce	10	<i>Galactiques</i>	74	Nouveaux profils	112
2. Caractéristiques	10	Quelques mots sur le consentement	76	Nouvelles actions spéciales	112
3. Profil	11	Les dangers	76	Équipement psychique	113
4. Valeurs chiffrées	12	Les méthodes	76	Option : pouvoirs dissociés	113
5. Équipement	13	Pour aller plus loin	77	Option : egofeedback	113
6. Touche finale	15	RÈGLES AVANÇÉES	78	Option : les matrices psi	114
Bases du système de jeu	16	Création détaillée de personnage	80	Option : instabilité psychique	115
Les actions	16	1. Points de création	80	Voies psychiques	116
Résolution d'un test simple	17	2. Espèce	80	Voie de la biokinésie	116
Résultats particuliers	19	3. Caractéristiques	80	Voie de la chronokinésie	116
Tests complexes	19	4. Définition du profil	81	Voie de la clairvoyance	117
Points de chance	20	5. Choix des capacités	82	Voie de la cosmokinésie	118
Principe fondamental	21	6. Équipement	82	Voie de l'électrokinésie	118
Système de combat	22	7. Choix d'un trait	83	Voie de la quantakinésie	120
Principes de base	22	8. Dé de vie et points de vie	83	Voie de la photokinésie	120
Blessures et récupération	24	9. Seuil de blessure	83	Voie de la psychokinésie	121
Actions spéciales	26	10. Initiative	83	Voie de la psychomachie	121
Expérience et niveaux	28	11. Défenses	83	Voie de la télépathie	122
Rythme de progression	28	12. Attaques	84	SPACE PUNK	124
Accéder au niveau supérieur	28	13. Dommages	84	Personnages augmentés	126
Équipement	29	14. Relations	84	Biotechnologie	126
Accès à l'équipement	29	15. Points de chance	86	Chimie	126
Armes personnelles	29	16. Touche finale	86	Cybernétique	126
Protections	34	Traits	87	Hybridation génétique	127
Équipement divers et services	35	Traits de caractère	87	Transhumanité	127
Réparation des armes et armures	36	Avantages	88	Règles	128
Voies	39	Résolution		Implants	128
Catégories de voies	39	et partage d'autorité narrative	90	Transhumanité émergente	130
Utiliser les voies	39	Le jeton d'autorité	90	Stimulants	131
Voies d'espèce	40	Moduler les résultats	90	Option : coût des augmentations	134
Voies culturelles	46	Localisation et gestion des blessures	93	Voies d'augmentation	135
Voies de savoir-faire	50	Seuil de blessure renforcé	93	Voie du bioorg	135
DEVENIR MJ	58	Localisation des coups	93	Voie du cyborg	135
Par où commencer ?	60	Guérison et soins médicaux	94	Voie de l'hybride	135
Avant la première partie	60	États préjudiciables avancés	95	Voie de la panacée	137
Votre premier scénario	62	Gestion de l'équipement	96	Voie du posthumain (émergent)	137
Après la première partie	65	Niveau de vie	96	Option : transhumanité ubiquiste	138
Concevoir ses scénarios	66	Marchandage	97	Le corps et l'esprit	138
Situation et enjeux	66	Fabriquer son propre équipement	98	Coût et attributs des coquilles	138
Les obstacles	66	Règles additionnelles	100	Option : aléas	139
Impliquer les PJ	67	Mesure chiffrée de l'expérience	100	SYNTHÉTIQUES	140
L'intrigue	67	Modificateurs de compétence améliorés	100	Nouvelles règles	142
Structure et déroulement	67	Gestion du stress et de la peur	100	Santé	142
Éléments dynamiques	69	Initiative	101	Drones	142
La rédaction	69	Prendre 10 ou 20	103		

Personnages	144	Exosquelettes civils	198	Despotisme/impérialisme/théocratie	250
Personnages synthétiques	144	Armures de combat	198	Oligarchie/technocratie	250
Créer un robot	144	Mechas légers	199	Diaspora	250
Créer un androïde	145	Mechas moyens	199	Construire une voie d'espèce	251
Voies d'espèce	146	Mechas lourds	201	Voies génériques d'espèce	251
Les intelligences artificielles (I.A.)	147			Génération aléatoire d'un xénomorphe	259
Origine	147	SOLEILS LOINTAINS	202	Apparence	259
Motivations	148	Notions de base	204	Culture et comportement	259
Cycle de vie	148	Unités de mesure astronomiques	204	Particularités	260
Voie de l'I.A.	148	Cycle de vie des étoiles	206		
		Concentration d'étoiles	208		
VAISSEAUX SPATIAUX	150	Catégories d'étoiles	208		
Règles de base	152	Milieu interstellaire	214		
Définition d'un vaisseau	152	Planètes et systèmes stellaires	214	CRÉATURES	
Postes de combat	153			ET RENCONTRES	262
Autres données techniques	154	Mise en scène	216	Difficulté d'une rencontre	264
Combats spatiaux	155	Phénomènes astronomiques	216	Niveau de créature (NC)	264
Créer des vaisseaux	158	Gestion des distances et du temps	218	Utiliser les créatures de	
Choix de la taille	158	Planètes extraterrestres	220	<i>CO Contemporain</i>	264
Répartition des caractéristiques	159	Tables de génération aléatoire	226	Utiliser les créatures de <i>CO Fantasy</i>	265
Configuration des postes de combat	159	1. Génération de l'étoile	226	Profil technique des créatures	265
Niveau technologique	160	2. Génération du système planétaire	229	Taille	265
Équiper le vaisseau	160	3. Génération d'une planète tellurique	232	Caractéristi-ques	266
Détermination du NC d'un vaisseau	165	4. Génération d'une planète		Concevoir de nouvelles créatures	267
Réparer ou modifier un vaisseau	166	neptunienne	236	Le cas des PNJ	268
Temps de travail	166	5. Génération d'une planète jovienne	240	Gabaris	268
Installer ou enlever un système	166	6. Génération d'un champ d'astéroïdes	241	Capacités	269
Récupérer les points de structure	167			Galerie de rencontres	274
Modifier un vaisseau	167	XÉNOMORPHES	242	Aventuriers	274
Règles optionnelles	168	La vie et l'intelligence	244	Combattants	275
Avaries	168	De l'origine des espèces...	244	Criminels	277
Escadrons	171	Communication	244	Figurants	278
Ressources	172	Survie	244	Psychiques	279
Exemples de vaisseau	174	Sapience	245	Synthétiques	280
Vaisseaux civils	174	Ingénierie	245	Créatures	281
Chasseurs	176	Caractéristiques physiques	246	Animaux	281
Vaisseaux de guerre	177	Planète d'origine	246	Xénocréatures	285
Caractéristiques d'équipage	179	Règne	246		
		Apparence	247	AVENTURES	290
		Niveau technologique	247	Une mission de routine	292
		Type 0	247	Espace mort	296
		Type I	247		
		Type II	247	ANNEXES	300
		Type III	247	Annexe A :	
MECHAS	184	Culture	248	index des voies et capacités	302
Règles de base	186	Diversifiée	248	Annexe B : index des options	304
Définition d'un mecha	186	Érudite	248	Annexe C : jouer avec des	
Combats de mechas	189	Marchande	248	compétences	305
Nouvelle voie : voie du mechnaute	192	Militaire	249	Annexe D : jouer avec	
Créer des mechas	193	Mystique	249	scores et Mod.	306
Choix de la taille	193	Technologique	249	Annexe E : notes de conception	307
Répartition des caractéristiques	193	Système politique	250	Feuille de personnage	310
Niveau technologique	193	Démocratie/république	250	Feuille de vaisseau	312
Équiper le mecha	194				
Détermination du NC d'un mecha	197				
Réparer ou modifier un mecha	197				
Exemples de mechas	198				





En cas d'échec critique lors de la réparation d'une arme plasmique, la chambre de plasma explose pendant la tentative, infligeant 2d8 DM à toute personne présente dans un rayon de 2 mètres.

ARMURES

Une armure dont la RD a été réduite à 0 ou moins est définitivement hors d'usage. Elle n'offre plus ni de réduction de dommages ni de bonus à la DEF. Seule la pénalité aux tests de DEX et à l'Init. reste valable.

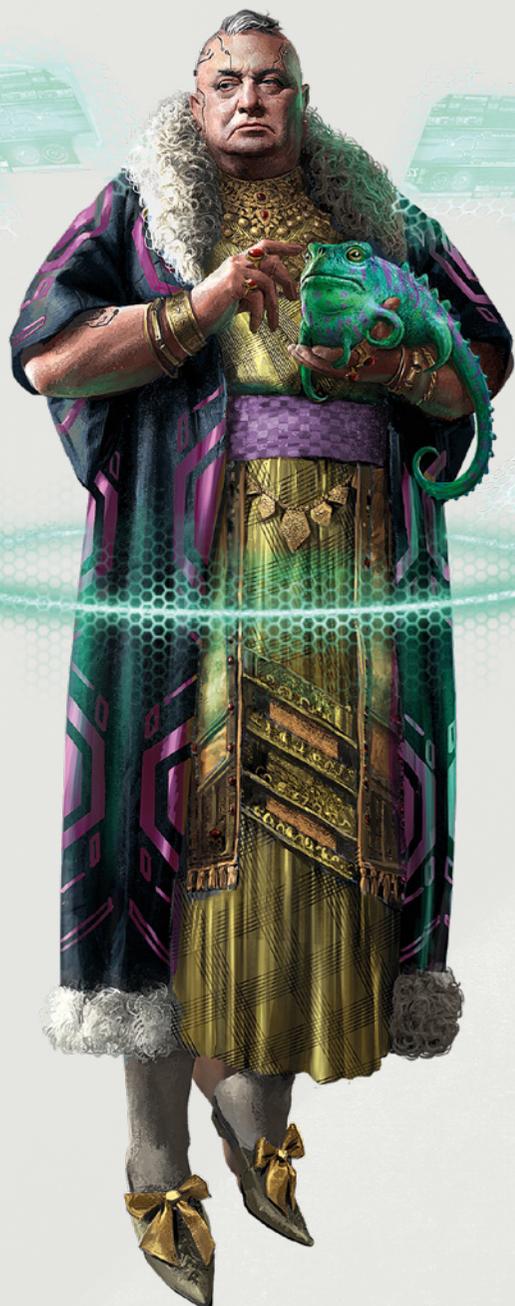
Une armure dont la RD a été réduite mais sans atteindre 0 peut être réparée par un personnage disposant de la capacité adéquate. Le temps de réparation est d'une heure par point de RD à restaurer. Le ND du test d'INT (réparation) est de 10. Un test réussi restaure 1 point de RD, une réussite critique 2 points. Un échec

critique prévient toute nouvelle tentative de réparation : l'armure est irrémédiablement endommagée.

Exemple : tenter de réparer une armure partielle dont la RD a été réduite à 1 (au lieu de 5 habituellement) est donc une tâche qui dure 4 heures. Si le personnage obtient 22 (une réussite critique), il répare partiellement l'armure dont la RD devient 3. Sa tentative suivante de réparation dure 2 heures.

Réparer une combinaison perforée demande un test d'INT (réparation) de ND 15 et demande environ une heure de travail. En cas d'échec, la combinaison devient inutilisable. En cas d'échec critique, la combinaison semble réparée mais la réparation s'avère défectueuse lors de la prochaine sortie dans l'espace...

- 7. Cultivé.** Le personnage obtient un bonus de situation de +5 aux tests de culture générale.
- 8. Empathique.** Le personnage gagne un bonus de situation de +5 à chaque fois qu'il essaye de deviner les intentions des gens.
- 9. Futé.** Le personnage gagne un bonus de situation de +5 aux tests d'INT réalisés pour remarquer un détail.
- 10. Mobile.** Une fois par round, le personnage peut couvrir 30 mètres en une action de mouvement.
- 11. Nyctalope.** Le personnage ne subit pas de pénalité de situation dans la pénombre ou par faible luminosité.
- 12. Observateur.** Le personnage gagne un bonus de situation de +5 aux tests de PER pour trouver un indice, une preuve ou remarquer qu'une personne lui cache quelque-chose.
- 13. Œil de lynx.** Le personnage gagne un bonus de situation de +5 aux tests d'acuité visuelle et la portée des armes à feu ou énergétiques qu'il utilise est augmentée de 10 mètres.
- 14. Psi latent.** Le personnage est né avec des pouvoirs psi, mais n'a jamais été véritablement entraîné. Il peut sélectionner une voie psychique de son choix comme voie de hobby (voir chapitre 4, « Les psis, page 116). Toutefois, il ne peut améliorer son score de base d'attaque psychique au-delà de 2 et doit obligatoirement sélectionner un profil ne donnant accès à aucune voie psychique.
- 15. Résistant.** Le personnage gagne 2 PV supplémentaires au niveau 1.
- 16. Robuste.** Le personnage peut transporter une charge deux fois plus pesante que la normale sans fatigue et obtient un bonus de situation de +5 pour essayer de soulever ou déplacer un objet très lourd.
- 17. Veinard.** Une fois par session, le personnage peut relancer un d20 sur un test ou une attaque. Il doit accepter le nouveau résultat.
- 18. Vif.** Le personnage reçoit un bonus de +2 en Init.
- 19. Volonté de fer.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa DEP et les dégâts qu'il inflige en cas d'egofeedback (voir chapitre 4, « Les psis, page 113) sont doublés.
- 20. Zen.** Le personnage atteint un stade supérieur de concentration grâce à des techniques de méditation. Toutefois, il rechigne à s'imposer à un autre esprit. Il bénéficie d'un bonus de +1 en PER, mais est affecté par un malus de situation de -2 à toutes ses attaques psychiques basées sur son CHA.



ARMURES

La plupart des armures et des champs de force protègent l'ensemble du corps, à l'exception de la veste blindée et de l'armure partielle, qui ne protègent que parties concernées par les localisations correspondant aux chiffres 6 à 0. Pour ces armures, on n'applique donc la RD que si la localisation obtenue est l'une des deux dernières lignes de la **table de localisation des tirs**.

TIR DE PRÉCISION

Un fusil de précision, quel que soit son type, permet d'ajouter ou de retrancher 1 point supplémentaire au résultat de localisation. De plus, si vous utilisez cette option, il vous faut appliquer la règle suivante concernant le tir visé.

Tir visé (L). Le personnage vise plus longuement sa cible, il peut ajouter sa PER en attaque ou aux DM,

au choix. S'il est en appui sur un trépied et/ou couché pour ajuster son tir, il peut ajouter sa PER à la fois à l'attaque et aux DM. Alternativement, il peut moduler le résultat d'un jet de localisation d'un nombre inférieur ou égal à sa PER.

GUÉRISON ET SOINS MÉDICAUX

La règle de base permet une récupération relativement rapide des blessures, y compris des blessures graves, sans intervention médicale. La règle qui suit correspond à des univers plus réalistes et plus durs.

GUÉRISON DES PV

Les personnages ne récupèrent pas naturellement leurs PV entre les combats. Après une nuit de repos (environ 8 heures), chaque personnage récupère un nombre de PV dépendant de sa CON et de son niveau.





Tissus régénérants (B). Les tissus superficiels du sujet sont remplacés par des tissus performants capables de se reconstruire plus efficacement. En plus de la récupération normale de ses PV, s'il n'est pas affecté par une blessure grave, le personnage récupère X PV par heure. Le temps de récupération des blessures graves est en outre divisé par deux. Enfin, le personnage n'est pratiquement pas affecté par les effets visibles du vieillissement et conserve une apparence jeunesse.

TRANSHUMANITÉ ÉMERGENTE

CHANGEMENT DE COUILLE

Accéder au rang supérieur de la *voie du post-hu-main* signifie nécessairement changer de coquille. C'est un processus dangereux, coûteux au niveau énergétique et qui suppose d'avoir accès à un corps de remplacement. Ceux-ci sont créés et élevés dans des couveuses dédiées spécifiquement pour certains clients. Chaque coquille est payée à la livraison, mais les clients établissent généralement un programme précis à l'avance : c'est ce qui fait que les coquilles utilisées dans les rangs supérieurs sont plus performantes que les premières : elles ont été « couvées » plus longtemps.

À tout moment, il est aussi possible d'effectuer un transfert vers une coquille en tout point identique à l'actuelle. Ceci est moins coûteux et exténuant, et ne nécessite pas l'acquisition d'un nouveau rang dans la voie. Lorsque cela arrive, il n'est donc pas nécessaire

tous les tests et attaques dépendant d'une caractéristique. La caractéristique affectée varie selon l'espèce choisie pour l'hybridation, comme l'indique la **table des bonus d'hybridation**.

3. **Génome composite** : le personnage dispose désormais de la capacité de rang 2 de la voie d'espèce choisie pour l'hybridation. L'hybridation devient difficile à dissimuler.
4. **Régénération** : les modifications génétiques qu'a subies le personnage lui confèrent une capacité de régénération cellulaire accrue. Il double sa vitesse de récupération de PV et tous les tests de médecine ou de chirurgie le ciblant bénéficient d'un bonus de situation de +5. De plus, le personnage ne peut plus être épuisé. S'il doit subir cet état, il est simplement *fatigué*.
5. **Métis génétique** : le personnage dispose de la capacité de rang 3 de la

voie d'espèce choisie pour l'hybridation. De plus, la caractéristique privilégiée correspondante, indiquée dans la **table des bonus d'hybridation** est augmentée de 1. Désormais, le personnage est visiblement affecté par l'hybridation et il devient impossible de le dissimuler.



CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques du personnage ne sont pas définies aléatoirement. Les scores suivants sont affectés, au choix du joueur, aux six caractéristiques : +4, +3, +1, +0, 0, -1.

Tous les robots subissent de plus un malus de -2 au CHA, à cause de leur nature artificielle et de leurs relations plus complexes avec les organiques.

PROFILS

Au moment de la création, le joueur commence par choisir le type de robot qu'il souhaite incarner parmi les profils suivants. Les profils marqués avec un astérisque sont limités à des robots sans module asimovien ou développés à des fins militaires contre les espèces ennemies. C'est au MJ de décider si de tels robots sont disponibles ou non dans son univers, et de la justification précise de leur existence. Chaque profil de robot indique deux voies de programmation auxquelles le personnage a accès, qui représentent ses spécialités.

- 1. Robot de surveillance (détection) :** furtivité, investigation.
- 2. Robot de maintenance (réparation) :** électronique ou moteurs, réparation.
- 3. Robot protocolaire (négociation) :** corporation (au choix), discours.
- 4. Robot d'exploration (analyse) :** électronique, exploration.
- 5. Robot minier (mineral) :** exploits physiques, réparation.
- 6. Robot médical (médecine) :** investigation, médecine.

7. Robot soldat* (attaque à distance) : armes à énergie, armes lourdes.

8. Robot assassin* (discrétion) : armes à énergie, furtivité.

9. Robot de divertissement (représentation) : arts, corporation (au choix).

10. Robot domestique (arts ménagers) : classe moyenne, réparation.

AUTRES VALEURS

Le dé de vie (DV) d'un robot est le d10. Ses PV progressent de manière similaire à un organique. Toutefois, les scores d'attaque du robot n'évoluent pas (même pour un robot soldat ou un robot assassin). Un robot ne peut accéder à une voie de hobby ou une voie de prestige.

LANGAGE ROBOTIQUE

En termes de communications, seuls certains robots sont conçus pour avoir des interactions complexes avec les organiques. Ceux-là disposent d'un module vocal. Les autres utilisent pour la plupart un langage électronique fait d'impulsions sonores ou électromagnétiques. Un personnage qui dispose de la *voie de l'électronique* peut essayer de comprendre le langage robotique en réussissant un test d'INT (ND 15).

CRÉER UN ANDROÏDE

Les androïdes constituent une imitation robotique d'un être organique. Si les progrès de la robotique n'ont été appliqués aux robots que de manière parcellaire, ce n'est pas du tout le cas des androïdes, qui ont bénéficié de tous les progrès récents, que ce soit au niveau des matériaux, de l'électronique ou de la robotique, ou bien encore des modules d'intelligence. Dans bien des domaines, les androïdes sont supérieurs à leurs créateurs, et l'exploration spatiale a notamment fait un usage conséquent de leurs aptitudes et de leurs capacités à évoluer sans contrainte dans des environnements hostiles aux entités organiques.



Déformation magnétique. Déterminez aléatoirement un poste. L'impulsion électromagnétique a déformé la matière. Tout personnage qui occupe ce poste subit immédiatement une blessure grave. De plus, toute utilisation du poste de combat en question se fait avec un malus de situation de -5.

Fusion du réacteur. Un coup au but a percé l'enveloppe de protection au cours du réacteur. L'équipage doit éjecter le réacteur afin d'éviter que le vaisseau n'explose. Le vaisseau est hors combat. Il est considéré comme un vaisseau sans pilote et ne peut plus effectuer aucune action.

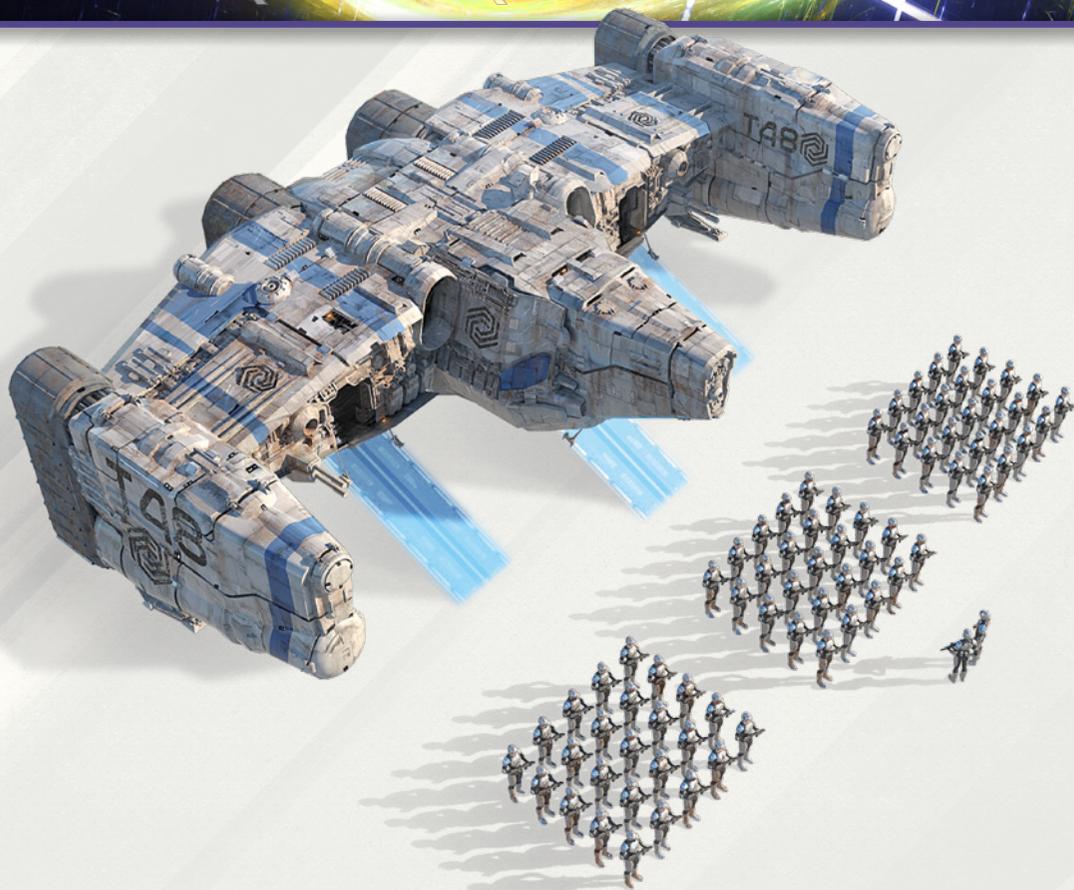
Mise en panne du réacteur. Sous le coup de la surcharge magnétique, le réacteur du vaisseau s'est automatiquement mis en panne. Le vaisseau est

considéré comme un vaisseau sans pilote jusqu'à ce qu'un membre d'équipage passe son tour à réparer l'avarie et réussisse un test d'INT (réparation) de ND 20 pour le relancer. Dans le cas contraire, le réacteur redémarre de lui-même après 1d6 heures.

Poste détruit. Déterminez aléatoirement un poste du vaisseau. Une explosion ou un feu électrique rend inutilisable le poste en question. Tout personnage qui se trouvait à ce poste subit 2d6 DM (sans limite). De plus, la salle où se trouvait le poste est désormais en gravité 0 et sans atmosphère, isolée du reste du vaisseau par les sas automatiques.

Poste neutralisé. Déterminez aléatoirement un poste du vaisseau, qui est totalement neutralisé par





contrôler les allées et venues avec un soutien minimal du reste de la flotte. Leurs capacités IEM sont redoutées.

CARACTÉRISTIQUES

TAILLE	3	NIVEAU	4
DV	d10	PV	48 (16)
FOR	+2	INT	+2
DEK	-1	PER	+3
CON	+2	CHA	0
CARGO	9	RD	3

ÉQUIPAGE

Passerelle (PIL), PC communications (ORD), PC senseurs (SEN), 3 servants d'artillerie (CAN), ingénierie (MOT)

OPTIONS [21 OPT]

TO batterie moyenne (4d6), TO canon IEM (2d8), TO torpilles à neutron (3d10), écran déflecteur, escadron de chasseurs de supériorité spatiale, senseurs Hyper-S, module sécurité

TRANSPORT DE TROUPES

Ces vaisseaux lourdement protégés escortent les troupes jusqu'à débarquement sur une planète ou pour l'abordage d'un vaisseau ennemi.

CARACTÉRISTIQUES

TAILLE	3	NIVEAU	4
DV	d10	PV	60 (19)
FOR	+1	INT	+1
DEK	-2	PER	+2
CON	+5	CHA	0
CARGO	9	RD	6 (laser)

ÉQUIPAGE

Passerelle (PIL), PC communications (ORD/SEN), servant d'artillerie (CAN), ingénierie (MOT)

OPTIONS [23 OPT]

TO batterie moyenne (4d6), écran déflecteur x 2, système rapproché CIWS, barges d'assaut, capsules de sauvetage, hangar pour véhicules, module infirmerie, module passagers



ÉQUIPEMENT ANNEXE

Ces pièces d'équipement permettent d'ajouter certaines fonctions, de renforcer certains atouts ou de compenser certaines faiblesses d'un mecha.

Ancres magnétiques. Grâce à un système d'ancres magnétiques, le mecha est capable de réaliser des opérations par gravité 0.

Bouclier thermique. Le mecha dispose d'un bouclier dissipant la chaleur de certaines attaques. Ignore 1 point de capacité de refroidissement perdu sur chaque attaque subie.

Camouflage. Le bruit et la trace magnétique du réacteur du mecha sont atténués, de même que son empreinte radar, afin de maximiser ses chances d'échapper à la détection.

Condensateurs de charge. Des condensateurs accumulent de l'énergie électrique, libérée lors d'une attaque de contact. À chaque tour, l'une de ces attaques voit ses DM augmentés d'1d6.

Dissipateur thermique. Chaque dissipateur thermique s'adjoit à une arme, dont il augmente les performances de refroidissement.

Fusées d'appoint. Des fusées disposées sur les membres inférieurs et le dos du mecha permettent à celui-ci de décoller et de se déplacer par bonds successifs, évitant généralement des obstacles naturels ou des zones au relief plus accidenté.

Réserve de munitions. Une réserve supplémentaire de munitions pour les armes cinétiques permet d'ignorer le premier incident de tir pour l'une de ces armes. La réserve est sans effet pour les armes à énergie.



LES CHANGEMENTS DE CETTE V.2

Entre les règles parues dans *Casus Belli* et l'ouvrage que vous tenez dans vos mains, il y a à la fois **beau-coup de choses en commun** et **un monde de différences**. Si vous avez joué ou lu la version du magazine et que vous vous contentez de survoler les présentes règles, vous aurez peut-être même l'impression que peu de choses ont changé. Détrompez-vous.

La version déjà publiée dans le magazine était une ébauche. Une version alpha. J'avais fait de mon mieux pour qu'elle soit carrée et aussi aboutie que possible dans le temps imparti. Mais en travaillant sur cette v.2, une multitude de faiblesses me sont apparues (ou m'ont gentiment été signalées par l'équipe). Incohérences, interprétations multiples pour certaines règles ou capacités, déséquilibres, absences, le jeu manquait tout simplement de finition.

Notre travail sur la v.2 s'est donc orienté dans deux directions :

- mettre au carré la base du jeu et lui donner un niveau de finition acceptable;
- fournir plus de matière aux MJ.

AJUSTEMENTS

Ils sont nombreux. J'aimerais toutefois en signaler quelques-uns qui me semblent importants et expliquer la philosophie qui a présidé à ces choix.

La disparition des valeurs de caractéristique. C'est sans doute une des choses que les joueurs noteront en premier. Finies les valeurs sur 20, on se contente d'un bonus allant de -2 à +4. Même dans la 3e édition du plus vieux des jeux de rôles, ces valeurs restaient relativement anecdotiques, tant le système a été revu pour utiliser avant tout les modificateurs. Elles subsistent pourtant, par un subtil mélange d'habitude et de facilité dans la prise en main (surtout pour la France, où les notations scolaires vont jusqu'à 20, ce qui permet une explication facile des valeurs). Mais dans l'écriture des règles, cela donnait un résultat parfois fastidieux, imposant de préciser à chaque fois si on ajoutait la valeur ou le Mod. de caractéristique. Se débarrasser de la valeur, c'était rompre avec la tradition au profit d'une moindre confusion et d'un texte plus fluide. Je veux croire que cela ne dérangera aucunement les nouveaux venus, qui n'ont pas le poids de l'historique sur les épaules.

L'harmonisation des modificateurs. L'une des faiblesses admises du système d20 est l'abondance de modificateurs chiffrés qui finissent par devenir

ingérables pour le MJ. D'abord du point de vue du *game design*, parce que chaque modificateur devient bien vite une exception à la règle. Ensuite du point de vue de l'impact à plus haut niveau, ce qui crée des déséquilibres parfois gênants. Une illustration en est le ND des actions, que tout MJ finit toujours par adapter au niveau des personnages pour que le challenge subsiste.

Le travail d'harmonisation de cette v.2 visait à gommer ces deux défauts. Tout d'abord, en typant les modificateurs et en créant des règles d'interactions simples entre modificateurs de même type, on évite les cumuls et la surenchère et on peut un peu mieux contrôler l'intervalle de bonus dont les personnages disposent. Ce n'est pas encore la *bounded accuracy* d'une 5e édition, mais on s'en approche. Ensuite, en harmonisant les bonus et malus (généralement échelonnés comme suit : -5, -2, +0, +2, +5), on permet aux MJ d'improviser plus aisément dans l'utilisation des règles, sans avoir à garder en tête une multitude d'exceptions. Avec l'habitude, cela devient une mécanique bien huilée et carrée.

Une refonte totale des voies. À ce niveau, les changements sont extrêmement nombreux. Nouvelles voies, voies séparées en deux, changement du nom de certaines capacités, rééquilibrage des capacités, éclaircissements, réinjection des changements apportés par la version finale de *Chroniques Oubliées Contemporain*, etc. Il n'y a pas une seule voie qui en soit sortie complètement indemne.

Des profils de créatures revus. Je voulais des *stat blocks* de créatures courts, efficaces et complètement indépendants des règles. Pas de référence à des voies ou des capacités, il fallait que le MJ ait l'ensemble de l'information utile à portée de main. Pendant une partie, aucun MJ ne devrait avoir besoin de feuilleter un livre des règles, surtout lors d'un combat que l'on souhaite nerveux et rapide. C'était d'autant plus important que dans bien des univers de S-F, il n'y a pas de monstres ou créatures fantastiques. Les adversaires y sont souvent des PNJ. Il fallait donner les moyens aux MJ de gérer ces PNJ différemment des PJ et leur simplifier le travail.

Je souhaitais aussi donner aux MJ les outils pour créer et gérer de nouvelles créatures aisément, en allant plus loin que les propositions de voies de créatures ou de PNJ proposées dans les diverses versions du jeu. C'est toujours un exercice délicat, tant les paramètres d'un affrontement peuvent varier selon les circonstances et la mise en place. Mais je pense qu'avec le système des gabarits (*templates* en anglais) et des capacités, beaucoup de MJ se sentiront plus libres de créer leurs propres adversaires.

PLUS DE...

Les ajouts de cette version sont aussi extrêmement nombreux. Là encore, j'aimerais en signaler quelques-uns qui me semblent essentiels.

De nouvelles options pour les personnages. Que ce soit les voies psychiques, les voies d'augmentation, les voies d'espèce, l'équipement, les options de règles, une multitude d'ajouts parsèment les divers chapitres. L'objectif a toujours été de multiplier les possibilités sans alourdir l'ensemble. À ce niveau tous les chapitres ont eu droit à des ajouts et à une visite de fond en comble. Vous retrouverez certaines voies, mais méfiez-vous, les capacités qu'elles contiennent peuvent avoir grandement changé.

Des systèmes de création intégrés aux règles. À plusieurs reprises dans l'ouvrage, vous constaterez que nous avons exposé le moteur de la bête. Création de vaisseaux et de mecha, création de PNJ et de créatures, méthode avancée de création de perso... Je voulais vraiment amplifier l'aspect boîte à outils du jeu, en mettant à nu l'architecture et les rouages du système. Pour reprendre une image connue : fournir du poisson aux MJ, mais leur apprendre en même temps à pêcher par eux-mêmes. Par exemple, tous les profils de vaisseaux du chapitre 7 ont été créés avec les règles exposées dans ce même chapitre. Tout cela devrait considérablement rallonger la durée de vie du jeu et son adaptabilité.

Le système d'avarie des vaisseaux. C'était une absence importante de la version publiée dans le magazine. Et une question qui revenait régulièrement sur les forums (que se passe-t-il lorsque mon vaisseau a 0 PV ?). Les règles d'avarie reprennent les codes du genre et visent à faciliter le travail des MJ qui veulent mettre en scène des combats spatiaux. Vos PJ n'auront plus peur de s'y engager et la tension qu'apporte l'option enrichira la narration.

Le chapitre 9. Pour moi, la science-fiction est intimement liée à l'exploration des mystères de notre univers. Et rien ne vaut les merveilles de l'astronomie pour faire prendre conscience à la fois du merveilleux et de l'éphémère de notre existence. Je voulais tenter un résumé pour offrir des bases solides sur ces aspects, y compris à celles ou ceux que cela intéresse un peu moins. C'est sans doute le chapitre le plus verbeux de l'ouvrage, même si j'ai essayé d'y fournir autant de matière à jouer que possible. Je m'en excuse, en espérant tout de même qu'il vous donnera ne serait-ce qu'un peu le goût de lever les yeux vers le ciel nocturne et de rêver à d'autres mondes, d'autres étoiles.

Chroniques Oubliées Galactiques est désormais votre jeu : faites-en bon usage ! J'espère qu'il saura répondre à vos attentes et vous permettra de vous amuser tout en transmettant la flamme du jeu de rôles !

Thom'

Open game licence version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées Galactiques. Copyright 2022. Black Book éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombay, David Burckle, Damien Coltice, Didier Guisier et Thomas Robert.