

Z-SPACE

L'Impérium : Situé entre le St-Empire et l'Entité Médiane, c'est le plus grand empire humain de l'espace connu. Son fonctionnement est inspiré de la Rome antique. Son dirigeant, «le boucher» a gagné son titre, comme le veut la tradition, sur un ring de boxe. Planète-Mère : New Panam.

Le St-Empire d'Arkhos : En dépit de relations commerciales importantes avec l'Impérium, il y a aussi de fortes tensions politiques entre les deux. Ce n'est un secret pour personne : le St-Empire orkhan rêve de reconquérir l'empire qu'il a perdu il y a plus de 2000 ans, lors d'une guerre spatiale contre l'Entité Médiane.

L'Entité Médiane : Petit de taille, ce royaume entretient le plus grand secret. Nul étranger ne peut y accéder. Les médiens qui obéissent à un Dieu-Roi, le Shagaa, sont connus pour leur discipline exemplaire et leur froideur excessive. Leur force réside dans le fait qu'ils contrôlent la Guilde Marchande.

Quelques spécificités

- Carbonium** : combustible de la Sub-Tek.
- Confrérie** : société religieuse prônant la paix dans l'univers et avide de pouvoir.
- (Cyber-)Boost** : prothèse cybernétique corporelle : boost oculaire, boost musculaire... Chaque fois qu'un perso s'équipe d'un boost, il perd 1 point d'humanité (ou + selon son importance). À 0 point d'humanité, il devient esclave de l'Oméga (et PNJ !).
- Lutin** : activiste de l'Oméga (pirate, hacker).
- Oméga** (dit InterZone) : équivalent de l'internet.
- Porte distrant** : gigantesque anneau permettant de passer d'un secteur spatial à un autre.
- Pouvoir psy** : télépathie, télékinésie, empathie...
- Prolax** : drogue légendaire qui permettrait de traverser les dimensions et le temps.
- SAI** : Service Administratif Impérial. Ses agents sont réputés pour leur célérité.
- Sub-Tek** : technologie permettant de voyager dans l'espace à la vitesse de la lumière.
- Tekno-Sphère** : société conspirationniste liée à la Guilde Marchande.

Système monétaire

- 1 **Kaps** = 100 **Cadans**. 1000 **Cadans** = 1 **Sol**.
- Un repas : 2 à 5 **K**
- Un vêtement : 30 à 50 **K**
- Un pistolaser : 10 **Cad** et +
- Un vaisseau : 10 **Sol** et +
- Une journée de travail : 20 à 30 **K**

Les mystères de l'univers

- Le **Zomb**, aussi appelé le «mal de l'espace». Virus qui zombifie ses victimes. La seule façon de lui résister (une fois qu'on l'a, on l'a !) est de boire sans modération un alcool fort : le Vin de Phöl, produit par un végétal de la planète du même nom.
- **Lumnii** : espèce intelligente de lumière, ressemblant à une gigantesque raie manta errant dans l'espace. On ne connaît que très peu de choses sur elles et leurs déplacements sont surveillés.
- **Métamorphe** : larve s'immisçant dans le corps afin d'en prendre possession.
- **Des pyramides dans l'espace ?** Depuis quelque temps, l'on voit apparaître des pyramides noires (indestructibles) dans différents secteurs de l'univers.

Les principales races

- **Ohm** : espèce humaine, avec deux autres races voisines : les mystérieux et craints **Médiens** (des télépathes aux yeux très clairs, distants, ils ne parlent quasiment jamais) et les **Suhmis**, qui ont des oreilles pointues et possèdent tous au moins un pouvoir psychique.
- **Félyx** : race humanoïde féline. Taille petite à moyenne, mais très agile. Culture très écologique, qui a su s'adapter rapidement à la Sub-Tek.
- **Orkhan** : race goblinoïde à la peau noirâtre. Ils ont la réputation d'être fourbes et grossiers. Globalement, leur présence est peu appréciée.
- **Andro** : êtres cybernétiques d'apparence humaine. Souvent relié à l'Oméga. Doivent cacher leur véritable nature pour ne pas être considérés comme simple robot.

Système de jeu

On jette autant de dés que le niveau de compétence. Au dé le plus fort, on ajoute le nombre de dés restant. Pour réussir une action, le résultat obtenu doit être au moins égal au **Seuil de Difficulté**

Seuil de Difficulté (SD):

Facile : 2 - Moyen : 4 - Malaisé : 6 - Difficile : 8
- Très difficile : 10 - Héroïque : 12.

On peut utiliser ses **Cosmo-Points** (CP) pour ajouter des dés, à raison de 1 point pour 1 dé.

Exemple : Jim tente une manœuvre difficile (SD8) avec son spatio-jet. Il a 3D en pilotage et il décide de dépenser 1 CP. Il lance donc 4 dés. Résultat : 5, 4, 4 et 2. Il obtient donc 5 + 3 = 8. Jim, de justesse, réussit sa manœuvre.

Note : Un personnage sans la compétence requise peut tenter une action commune en jetant 1 dé. Il peut s'octroyer des CP.

Blessures, récupération... : Les blessures (BL) peuvent être légères (perte de 1 ou 2 points), moyennes (3 ou 4) ou graves (5 points et +).

Dans des conditions de soins décentes, on récupère 1 point de BL légère en 1 heure, 1 point de BL moyenne en 1 journée et 1 de grave en 1 semaine.

À 0 point de Santé, un perso est mourant ; il meurt en négatif. À 0 point en EQ, un perso est fou. Dans le négatif, il est irrécupérable.

Créer un personnage

- Choisir une race (ci-dessus), donner un nom, un bref historique et un équipement standard. Prendre un avantage et une faiblesse.
- Chaque perso débute avec 3 **Cosmo-Points**, 10 points de Santé, 10 d'équilibre psychique (EQ) et 10 points d'humanité.
- Profession. Selon l'âge, choisir 1 à 3 professions et attribuer à chacune des compétences : une à niveau 2 et deux à niveau 3 OU une à niveau 2 et une à niveau 4.
- Pouvoir psy. Si le perso possède un PP, lui retirer une profession. Niveau du PP = 3.

Scénario : Le sourire de ma soeur

Les PJ qui travaillent pour une société de transport apportent du ravitaillement à un couvent de religieuses de la Confrérie. En chemin, un intermédiaire les contacte : il leur demande de voler (contre forte rétribution) le Trident de Thor que les soeurs possèdent dans leur cathédrale. Arrivés au couvent, les persos sont invités à rester, «le temps de finir de préparer la cargaison de retour». Les heures passant, les soeurs deviennent de plus en plus excitées, entreprenantes avec les PJ. En réalité, sous l'emprise du Zomb, elles sont en train de se transformer en vamp' cannibales et le vin que les PJ leur ont apporté est frelaté...
Gain : + 1 CP/ action héroïque et 4 à 10 pts d'expérience (xp). Pour augmenter une compétence, on paie sa valeur x 2. *Exemple : Niveau 1 à N2 = 4 xp (2x2), N2 à N4 = 14 xp ((3 + 4) x 2)... etc...*