

# PG GALAXIES

## MÉCANISMES DE BASE

Niveaux de Difficulté (> p. 212)		
Très facile	1 à 5	Action que tout le monde peut réussir
Facile	6 à 10	Action à la portée d'un pratiquant occasionnel
Moyen	11 à 15	Action à la portée d'un professionnel
Difficile	16 à 20	Action à la portée d'un très bon professionnel
Très difficile	21 à 25	Seules quelques personnes sur une planète réussissent régulièrement cette action
Héroïque	26 à 30	Seules quelques personnes dans un système planétaire réussissent régulièrement cette action
Légendaire	31 et plus	Les meilleurs experts des Constellations pourraient échouer

Principaux types de Modificateurs, à ajouter au ND (> p. 214)	
Conditions météorologiques	De +3 (pluie, vent...) à +12 (ouragan)
Luminosité	De +3 (pénombre) à +9 (nuit noire)
État du terrain	De +3 (broussailles...) à +9 (forêt très denses)
Charge portée par un personnage	+3 par tranche de 25 % de son poids
Matériel utilisé	De -3 (matériel de très bonne qualité) à +3 (matériel obsolète)
Relation avec un PNJ	De -3 (amicale) à +6 (totalement hostile)

Niveaux de réussite et niveaux d'échec : différence entre la somme des dés lancés et le Niveau de Difficulté (> p. 220)	
0	Réussite ou un échec minimal : tous les effets attendus de la réussite n'ont pas forcément lieu
De 1 à 4	Réussite ou échec normal
De 5 à 8	Belle réussite ou bel échec
De 9 à 12	Réussite ou échec engendrant un bénéfice ou une perte inattendu mineur
De 13 à 16	Réussite ou échec engendrant un bénéfice ou une perte inattendu majeur
17 et plus	Réussite ou échec qui restera dans les mémoires

Échelles de jeu (> p. 240)	
Type d'élément	Modificateur
Croiseur lourd	+15
Navire léger	+12
Chasseur spatial	+9
Répulseur	+6
Mono-répulseur	+3
<b>Humain</b>	<b>0</b>
Enfant	-3
Petit animal de compagnie	-6
Rongeur	-9
Insecte	-12

Codes-dés simplifiés (> p. 222)	
Au lieu de lancer...	Lancez...
6D	2D+14
7D	3D+14
8D	4D+14 ou 2D+21
9D	3D+21
10D	4D+21 ou 2D+28
11D	3D+28
12D	4D+28 ou 2D+35

Principales options de jeu	
Dé-Libre (p. 216)	Permet une relance d'un dé, sur un 6, ou annule un dé, sur un 1
Points de Personnage (p. 217)	+1D par PP
Points de Destin (p. 217)	Permet de doubler le nombre de dés à lancer
Se préparer (p. 221)	+1D pour chaque doublement du temps de préparation
Se dépêcher (p. 221)	+5 au ND par tranche de 25 % de réduction du temps de préparation
Actions de groupe	Lire p. 221

\* \* \*

## PRINCIPALES ESPÈCES INTELLIGENTES DES CONSTELLATIONS

- Humains (> p.102/107) : Agilité : 3D – Vigueur : 3D – Mécanique : 3D – Savoir : 3D – Perception : 3D – Charisme : 3D
- Azuréens (> p.108/113) : Agilité : 4D – Vigueur : 3D – Mécanique : 2D – Savoir : 2D+1 – Perception : 3D+1 – Charisme : 3D+1
- Ashikis (> p.114/122) : Agilité : 3D+2 – Vigueur : 3D+1 – Mécanique : 2D – Savoir : 3D – Perception : 3D+1 – Charisme : 2D+2
- Woldens (> p.123/128) : Agilité : 3D – Vigueur : 4D – Mécanique : 2D – Savoir : 2D+1 – Perception : 3D+1 – Charisme : 3D+1
- Dorgs (> p.129/139) : Agilité : 3D+1 – Vigueur : 4D – Savoir : 2D+2 – Perception : 3D+2 – Mécanique : 2D – Charisme : 2D+1
- Florans (> p.140/149) : Agilité : 3D+1 – Vigueur : 3D+1 – Mécanique : 2D – Savoir : 4D – Perception : 2D – Charisme : 3D+1
- Gundans (> p.150/155) : Agilité : 2D+1 – Vigueur : 2D – Mécanique : 2D – Savoir : 3D+2 – Perception : 3D+2 – Charisme : 2D+1 – Métapsychique : 2D
- Gralishs (> p.156/165) : Agilité : 4D – Vigueur : 4D – Mécanique : 3D+1 – Savoir : 2D – Perception : 2D – Charisme : 2D+2