

PERSONNAGE

1. Création du personnage [p.47]

- a. Mutant ou non ?
 - 2 mutations basiques ou 1 mutation avancée (voir liste)
 - possibilité d'acheter des mutations avec des PX
 - Défaut « Tête de mutant » (sans les points bonus) : mal accepté dans la société
 - Guérison moins facile que les humains
 - Humain : qualité « Violent »
- b. Origines
 - Bonus aux compétences : voir tableau (marquer les bonus d'une croix)
 - Galactique parlé, lu et écrit
- c. Motivations [p.48]
 - oubli, fuite, gloire, guerre, paix, prise, grade, plaisir, rêve, voyage
 - permet de bénéficier de l'Overdrive
- d. Archétype [p.49]
 - Domaines privilégiés : augmenter les bonus des compétences associées pour la moitié de PX
 - Bonus aux compétences : voir tableau
 - Matériel de départ
 - Aptitudes :
 - o Canonnier : 1 PP → +1 niveau de dégâts (arme embarquée)
 - o El Seductor : 1 PP → PNJ amoureux
 - o Fusilier : 1 PP → tirer sur un Personnage Nommé (arme personnelle en CC ou SA)
 - o Historien : 1 PP → obtenir un indice
 - o Ingénieur : 1 PP → réduire les conséquences des dégâts infligés au vaisseau
 - o Navigateur : 1 PP → déplacement du vaisseau x 2 (dégâts : 1S pour 25K)
- e. Caractéristiques [p.56]
 - voir tableau / 6 : surhumain
 - répartir ces six valeurs : 4, 3, 3, 3, 3, 2
- f. Compétences
 - voir tableau / 6 : expertise absolue
 - répartir ces onze bonus : +3, +3, +2, +2, +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1
 - les domaines non privilégiés ne peuvent accueillir que des +1
- g. Traits
 - qualités ou défauts accordant ou coûtant des points de traits
 - équilibre nécessaire
 - limités à 10 points
 - certaines qualités uniquement à la création (*)
- h. Finitions
 - Age : en général entre 15 et 25 ans
 - 3 points de Panache
 - Gloire : 0
 - Santé = Carrure + Sang-froid
 - Énergie X (pour les mutants) = Perception + Intelligence
 - 50 crédits

2. Compétences fermées [entre crochets] [p.72]

Inutilisables sans 1 degré de maîtrise

- | | | |
|--------------------|-----------------------|------------------------|
| - Armes embarquées | - Falsification | - Sciences solaires |
| - Armes lourdes | - Ingénierie | - Sciences stellaires |
| - Démolition | - Médecine | - Senseurs |
| - Ésotérisme | - Pilotage (préciser) | - Systèmes de sécurité |

3. Compétences violentes [en gras]

- | | | |
|--------------------|-----------------|-----------------------|
| - Armes d'épaule | - Armes lourdes | - Mêlée |
| - Armes de jet | - Démolition | - Pilotage (préciser) |
| - Armes de poing | - Détermination | - Séduction |
| - Armes embarquées | - Intimidation | |

4. Spécialité et domaines d'application

- a. Domaine d'application [entre parenthèses]
 - Arts, Artisanat, Connaissance, Environnement, Pilotage
 - plusieurs domaines d'application sont possibles pour une compétence
- b. Spécialité
 - apporte PMF en fonction de la circonstance
 - une seule spécialité par compétence (remplaçable avec nouvelle dépense de PX)

BONUS LIÉS À L'ORIGINE OU À L'ARCHÉTYPE CHOISIS

Sol	OCG	Empire	Ligue	Barrens	Havana	CARACTÉRISTIQUES / Domaines privilégiés		Canonier	El Seducor	Fusilier	Historien	Ingénieur	Navigateur
serf noble	employé cadre	civil militaire	citoyen fonctionnaire	esclave pillard	pirate indigène								
+1					+1	AGILITÉ / Techniques		x		x		x	x
						Acrobaties	p.73						
						Armes de poing	p.74						
						Armes d'épaule	p.74	+1		+1			
+3						[Armes embarquées]	p.74	+1		+1		+1	+1
						Artisanat (x)	p.74						
					+3	[Pilotage (x)]	p.81					+1	+1 ²
		+3				¹ b. à voile, ² v. spatial							
						Technologie	p.83	+1				+1	
+1				+1		CARRURE / Survie		x		x			
						Armes de jet	p.73						
						[Armes lourdes]	p.74	+1					
						Athlétisme	p.75			+1			
						Équitation	p.78						
					+3	Mêlée	p.80	+1	+1	+1			
				+3		Environnement (x)	p.78			+1			+1
		+1			+1	PERCEPTION / Espionnage			x		x	x	x
						Déguisement	p.76						
						Discrétion	p.77						
						Empathie	p.78		+1				
						[Falsification]	p.79						
		+3				Recherche	p.81				+1		
						[Senseurs]	p.82		+1		+1	+1	+1
						[Syst. sécurité]	p.82					+1	
						Vigilance	p.83			+1			
	+1		+1			INTELLIGENCE / Sciences					x	x	x
						Analyse	p.73				+1		
						Arts (x)	p.74						
+3* +3*	+3* +3*	+3* +3*	+3* +3*	+3* +3*	+3* +3*	Connaissance (x)	p.76						
						* origine du personnage							
						[Ésotérisme]	p.78						
						Histoire	p.79				+1		
						[Ingénierie]	p.79	+1			+1	+1	+1
						[Médecine]	p.80				+1		
						Navigation	p.80		+1			+1	+1
						[Sciences solaires]	p.81				+1		
			+3			[Sciences stellaires]	p.81				+1	+1	+1
						Stratégie	p.82						
+1				+1		PRÉSENCE / Négociation			x		x		
	+3					Baratin	p.75		+1				+1
						Bureaucratie	p.75				+1		
						Comédie	p.75						
	+3					Commerce	p.76						
						Danse	p.76						
				+3		Éloquence	p.77						
+3						Étiquette	p.78		+1		+1		
						Jeux	p.80						
						Séduction	p.82		+1				
		+1			+1	SANG-FROID / Trempe		x	x	x			
						Commandement	p.76	+1	+1				
						[Démolition]	p.77					+1	
						Détermination	p.77			+1			
						Dressage	p.77						
						Illégalités	p.79						
					+3	Intimidation	p.79	+1		+1			
						Premiers soins	p.81						
						Tactique	p.82	+1		+1			

TRAITS : QUALITÉS ET DÉFAUTS (P.83 À 88)

Qualités		Défauts	
Violent (gratuit)	MF -1 pour le MJ (interdit aux mutants)		
+1		-1	
Lucide	annoncer en dernier l'utilisation du MF	Amnésique	passé inconnu (carte blanche au MJ)
Pied marin	pas de malus en apesanteur, en dépressurisation ou en voyage agité	Analphabète	ne sait ni lire ni écrire
+3		-3	
Attirant	pmf pour tests de Négociation	Amour perdu	suivre les pistes coûte que coûte sauf test de détermination (5)
Buveur émérite	insensible aux effets de l'alcool	Handicap	-1 à une caractéristique
Courageux	pmf pour tests de Trempe en combat	Feignasse	durée des actions doublées en mode narratif
Empathe	pmf pour Arts, Éloquence, Empathie et Séduction	Fraternité pirate	n'abandonne jamais un pirate face au danger
Gaucher	pmf pour Mêlée	Inculte	compétences de Sciences fermées
Intrépide	MF pour Acrobaties et Athlétisme	Coureur	obligé de courtiser par le MF du MJ
Loup de mer*	+1 en Connaissance (Pirates), Détermination, Environnement (x), Intimidation et Navigation	Cicatrices	e2f pour tests de Négociation (milieu respectable)
Rapide	1 action simple en plus pour marcher	Couard	e2f pour tests de Trempe en combat
Rusé	pmf pour tests d'Espionnage sauf combat	Sale gueule	e2f pour tests de Négociation (milieu respectable)
Savant	pmf pour tests de Sciences	Trésor perdu	suivre les pistes coûte que coûte sauf test de détermination (5)
Sens développés	pmf pour Empathie, Recherche et Vigilance		
Sexy	OD gratuite pour Séduction		
Vaurien	pmf pour tests de Négociation et de Trempe (milieu criminel)		
Vif	pmf pour tous tests d'Initiative		
+5		-5	
Arme fatale	+1 niveau pour dégâts à mains nues	Non-violent	jamais de recours au MF
Caractéristique exceptionnelle*	+1 à une caractéristique	Tête brûlée	obligé de prendre des risques par le MF du MJ
Chanceux*	oblige le MJ à relancer 1 fois/séance	Tête de mutant	E2F pour tests de Négociation avec non mutants. Enquêtes sur le PJ facilitées.
Touche à tout	pas de compétence fermée		
Ambidextre	pas de malus de main non directrice pmf pour Mêlée		
+X		-X	
Entraînement*	+1 à X compétences < 4	Dettes	entre 1000 et 100 000 crédits
Gloire*	démarrage avec 1 à 3 points de Gloire	Hook !	amputé avec ou sans implant ou prothèse
Héroïque	1 ou 2 PP supplémentaires	Signe distinctif	bonus pour retrouver la trace du PJ
Pacifique	retirer X dés de MF au MJ à la fin de la scène (sauf si le PJ a recours au MF)	Vengeance	nuire à tout prix à un PNJ important
Riche !*	démarrage avec X x 250 crédits de plus	Wanted !	recherché par des PNJ plus ou moins importants

POINTS DE PANACHE (P.88 À 90)

Action de Panache	Effet
Aptitude d'archétype/1PP	voir description de l'archétype
Coup de chance/1 PP	<ul style="list-style-type: none"> - Un garde s'endort ou quitte son poste. - Chance à un jeu de hasard - Trouver un scaphandre, un médikit ou une bouteille de rhum Havana dans un vaisseau volé - Apparence impeccable en dépit des circonstances
Coup de chance/2 PP	<ul style="list-style-type: none"> - Faire exploser un véhicule Détruit ? - Les forces de l'ordre arrivent pour mettre fin à un combat. - Forcer le méchant à raconter son « maître plan »
Coup de chance/5 PP	Faire exploser un vaisseau spatial Détruit ?
Entrée théâtrale/1PP	Pas d'effet sur le jeu : juste la frime !
Et une bouteille de rhum ! /1PP	1 bouteille = 1 PV dans la limite de la Carrure – Effets de l'alcool – Action complexe
La fureur de vaincre/1PP	Rester conscient et agir pendant 1 tour (scènes en proie à une certaine tension)
Même pas mal !/1PP définitif	Réussite automatique du test de séquences
Miracle/1PP définitif	Échapper à la mort – Gravement blessé (toutes les cases) ou plus selon l'état précédent
Overdrive/1PP	Dépenser le double du MF autorisé (scènes en proie à une certaine tension)
Sourire de pirate/1PP	Test de Séduction en action complexe sans pénalité TD
Temps X/1PP	Mutants pratiquant un acte sexuel pendant 1h : récupération d'un point d'EX par succès excédentaire du test de Séduction du partenaire

MUTATIONS (P.92 À 95)

Mutations basiques	Activation	Effet
Acuité sensorielle	Passive	+1 en Perception
Articulations mobiles	Passive	+1 en Agilité
Beauté stellaire	Passive	+1 en Présence
Cerveau secondaire	Passive	+1 en Intelligence
Musculature hypertrophiée	Passive	+1 en Carrure
Régulateur hormonal	Passive	+1 en Sang-froid
Armes corporelles	Passive	+1 niveau de dégâts (létaux) à mains nues – test de Mêlée
Gènes adaptables	Passive	changer de mutation basique (fin de séance)
Membres surnuméraires : Bras	Passive	+1d aux situations favorisées (2 armes, escalade...) 2 mains directrices
Membres surnuméraires : Jambes	Passive	+1d à Courir, Sauter et Sprinter vitesse de marche : + Carrure
Organes vitaux dédoublés	Passive	D x 2 pour recevoir un critique
Puissance mystique	Passive	réserve d'EX doublée
Respiration aquatique	Passive	insensible à la noyade
Troisième œil	Passive	pas de malus de distance aux tests de Vigilance pmf aux tests de Tirer (arme personnelle)
Vision infrarouge	1 EX/tour	pas de malus dû à l'obscurité (sources de chaleur)
Vision nocturne	1 EX/tour	pas de malus dû à l'obscurité partielle
Épiderme réactif	2 EX/tour	+1 en protection
Sécrétion agressive	3 EX	activer avant une attaque à Mains nues ou de Mêlée → inoculation de venin si réussite (Virulence 3, dégâts 3G + 3G)
Toucher curatif	3	+CAR PV (humain) ; +1 PV (Mutant)
Adrénaline hyper concentrée	X EX	+Xd à un test d'Initiative (activation avant le test)
Télékinésie	X EX/tour	2 EX/ 10kg, minutie : test de Vigilance Objets entravés : attaque préliminaire avec X/2 dés Contraindre PNJ : (CAR victime x 2) EX
Mutations avancées	Activation	Effet
Gènes évolutifs	Passive	acheter de nouvelles mutations avec des PX
Mobilité aérienne	Passive	déplacement dans les airs pendant CAR heures
Pression interne	1 EX/tour	insensible au vide spatial, à la noyade et à l'asphyxie
Résistance à la douleur	2 EX/tour	état de santé -1 niveau
Sens radar	3 EX/tour	vision à 360°, pas de malus dû aux conditions de lumière faculté sensible aux CME
Éclair mental	5 EX	opposition de Détermination → (Sang-froid+SE) L dégâts
Sondage mental	5 EX	Opposition de Détermination avec cible pour lire ses pensées
Vision X	5 EX/tour	1 m de diamètre, objets de protection ≤ PER/2
Projection énergétique	X EX	Attaque : test de Vigilance – Portée : PERx10 mètres 1 EX : 1L / 3 EX : 2G / 5 EX : 3 M
Défense énergétique	X EX/tour	-X point de dégâts/EX (mutant +1EX/mètre de rayon)