

maîtriser suffisamment le voyage interstellaire pour établir leurs propres colonies. Les anciens Sith ont engagé de nombreux mercenaires zabraks pour servir dans leurs armées. Le Haut-conseil zabrak a d'ailleurs beaucoup profité de ces contrats, et un degré de sauvagerie apprécié des Sith est entré dans la culture martiale de l'espèce. Il a été conservé bien après la disparition des Seigneurs Noirs.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP

LE ZHABOKA

Traditionnellement, les Zabraks se battent à l'aide d'un long bâton, le zhaboka. Sous sa forme moderne, il mesure deux mètres de long et est muni d'une poignée centrale. Chaque extrémité est une lame métallique en duracier trempé. Les Zabraks sont formés à son utilisation, que ce soit à pied ou sur le dos d'un reek, leur monture de guerre traditionnelle.

- **Capacité spéciale** : les Zabraks commencent le jeu avec un rang de Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser 2 rangs dans cette compétence à la création de personnage.
- **Apparence effrayante** : les Zabraks ajoutent automatiquement à tous leurs tests de Coercition.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET UNE SPÉCIALITÉ

Les premières phases de la création d'un personnage déterminent ses origines. Au cours des deux étapes suivantes, nous allons nous concentrer sur la manière dont il a orienté sa vie au gré de ses décisions. Les joueurs doivent choisir la carrière de leur personnage, ainsi que sa spécialité de départ (notez que le PJ pourra adopter des spécialités supplémentaires à l'étape 6, puis au cours de ses aventures). Ces deux choix reflètent à la fois les capacités naturelles du personnage et ses objectifs dans la vie.

Les joueurs devraient se pencher sur chaque carrière, ses spécialités et ses arborescences de talents avant de prendre leur décision. Celle-ci doit se baser à la fois sur les capacités disponibles initialement et sur celles qui nécessiteront un investissement important en points d'expérience par la suite. Plus tard, les personnages auront la possibilité d'acheter des spécialités hors de leur carrière, mais cela représente un gros investissement en points d'expérience, une dépense qui ne s'entrepren pas à la légère. Il est de très loin préférable de s'informer dès maintenant en s'assurant que la carrière choisie offre des capacités qui, selon le joueur, conviennent à son personnage.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

Une *carrière* représente l'approche générale du personnage par rapport à sa vie et aux défis qu'elle lui lance. Certains individus optent pour les confrontations physiques, d'autres se concentrent sur la connaissance ou sur les manipulations sociales. Une *spécialité* raffine cette approche initiale. Beaucoup d'individus sensibles à la Force

se forment pour devenir des Guerriers, mais parmi eux, il est possible de faire la distinction entre ceux qui s'efforcent de maîtriser les combats au sabre laser et ceux qui se concentrent sur le pilotage d'un chasseur spatial.

Il est important de se souvenir que la carrière du personnage ne changera jamais. Elle reflète sa personnalité profonde. Ainsi, son approche face aux défis et aux confrontations restera cohérente, même si le PJ apprend d'autres techniques et d'autres occupations grâce à une ou plusieurs spécialités. Un grand nombre de choix et d'accomplissements du personnage reposent sur le choix de sa carrière, qui peut être la cause de ses triomphes ou de ses échecs à venir.

Prenons l'exemple d'Obi-Wan Kenobi. C'est un Gardien. Au début de sa carrière, il s'est concentré sur ses talents de duelliste, pensant que c'était le meilleur moyen de servir l'Ordre Jedi. Pendant la Guerre des Clones, il devient un général accompli et un négociateur compétent. Enfin, après s'être caché de l'Empire Galactique, il a appris à survivre dans les déserts de Tatooine.

Ces rôles peuvent tous être expliqués par la décision d'Obi-Wan de suivre différentes spécialités de la carrière de Gardien. Pendant ses années de Padawan, le jeune Jedi s'est concentré sur les prouesses au sabre laser en tant que Défenseur soresu. Ensuite, au début de la Guerre des Clones, il n'a pas eu le choix, il a dû mener des unités au combat et négocier des traités, des activités associées aux Pacificateurs. Enfin, lorsqu'il a entrepris de vivre en ermite loin de la civilisation, il a suivi la voie du Protecteur.

Les personnages n'ont pas besoin d'avoir plusieurs spécialités. Beaucoup de joueurs repèrent une voie qui leur paraît idéale et la suivent jusqu'au bout,

devenant particulièrement efficaces dans un domaine précis. D'autres adoptent une approche plus large, allant parfois jusqu'à adopter des spécialités extérieures à leur carrière.

CHOISIR UNE CARRIÈRE

Choisir une carrière n'est pas qu'une histoire de chiffres. D'autres éléments, plus subjectifs, doivent être pris en compte. En effet, les joueurs ne forment pas un tout homogène : ils trouvent des plaisirs différents dans des styles de jeu très variés. Deux questions cruciales permettent de simplifier le choix de la carrière.

QUEL RÔLE ?

La plupart des campagnes bénéficient grandement de personnages dotés de passés variés. Cette approche permet à chaque PJ d'occuper le devant de la scène lorsque le défi du moment correspond à ce qu'il sait faire. Bien sûr, un groupe composé de personnages qui se complètent n'émerge pas forcément « juste par hasard ». Pour faciliter sa naissance, les joueurs doivent discuter de leur choix entre eux et avec le maître du jeu.

Une autre technique consiste à construire la campagne autour d'un groupe dont les membres partagent tous la même carrière. Les personnages appartiennent peut-être tous à la même tradition de la Force. Dans ce cas, ils peuvent suivre les enseignements d'un maître commun et partager la même philosophie. Toutefois, cette approche s'avère souvent limitée et atypique. Dans la plupart des cas, les joueurs préfèrent se confronter à l'univers à partir de styles de jeu différents, et l'un des meilleurs moyens d'y parvenir reste de varier les carrières.

Les questions suivantes pourront vous aider dans le choix de votre carrière :

- **Est-ce un combattant ?** Les techniques de la Force peuvent faire de n'importe quel personnage un combattant compétent, et toutes les carrières comportent une spécialité liée au sabre laser qui renforce encore leurs prouesses martiales. Bien entendu, la carrière de Guerrier se concentre principalement sur la violence. Errants et Gardiens font de bons combattants, mais ils adoptent des approches différentes. Certaines spécialités d'Errant tendent vers le combat à distance, et certaines spécialités de Gardien l'orientent vers la résistance et l'endurance.
- **Est-ce un négociateur ?** Au temps de l'Ancienne République, les Jedi étaient souvent requis pour résoudre les conflits, négocier et maintenir la paix. Les pouvoirs mentaux simplifient ce genre de mission, mais les solutions à long terme viennent de l'empathie et de la logique. Les Mystiques s'avèrent particulièrement doués dans ce domaine, mais les Consulaires et les Gardiens disposent également de techniques efficaces.
- **Est-ce un intellectuel ?** Certains adeptes de la Force peuvent absorber et retenir d'énormes quantités d'information grâce à une combinaison de

discipline mentale et de méditation. Ces capacités représentent une ressource précieuse sur le terrain, surtout en l'absence d'holocron. Les Consulaires sont les plus à même de maîtriser un grand nombre de champs d'étude, même si les Sentinelles sont aussi douées dans ce domaine.

- **Est-ce un infiltrateur ?** Que le conflit soit physique ou social, une reconnaissance bien menée pose les fondations de la victoire. Un personnage capable d'enquêter discrètement sur une organisation peut découvrir des informations capitales. Si les Sentinelles sont les plus discrètes en milieu urbain, les Errants s'avèrent plus compétents dans les régions moins civilisées.
- **Est-ce un explorateur ?** La galaxie est immense et grouille de vie. Bien des mondes sont peuplés et civilisés, mais d'autres restent inconnus, ou sont occupés par des peuples primitifs. Leurs missions peuvent conduire les personnages dans ces environnements. Dans ce cas, un Errant a l'occasion de briller, mais certains Mystiques maîtrisent également des techniques utiles.
- **Est-ce un adepte du travail en équipe ?** Le succès d'une mission compte davantage que la gloire personnelle. S'ils travaillent ensemble, ceux qui manient la Force peuvent transformer la culture galactique. Les Gardiens sont souvent les maîtres du travail en équipe, mais les Consulaires suivent parfois des voies similaires.

Ces questions peuvent aussi aider le joueur à choisir sa spécialité, car le choix de la carrière restreint ses possibilités de spécialisation. Bien choisir à ce stade peut faciliter les étapes suivantes.

QUELLE HISTOIRE ?

La conclusion d'une campagne de jeu de rôle est rarement apparente lors de la création des personnages. Des décisions prises en jeu engendrent souvent des conséquences majeures, et propulsent l'intrigue dans des directions qui surprennent même le maître du jeu.

De leur côté, les personnages peuvent évoluer, et ce qu'ils finissent par devenir n'a souvent plus beaucoup de rapport avec ce qu'ils étaient à leurs débuts. Des individus partis de rien peuvent devenir des héros fameux comme Luke Skywalker, ou de terribles ennemis comme Dark Vador. Des personnages séparés de leur tradition de la Force, comme Obi-Wan Kenobi, parviennent quand même à devenir des maîtres éminents. Au fur et à mesure que la campagne se développe, les personnages évoluent, s'adaptent et changent. Le choix d'une carrière apporte une fondation, mais il ne dicte pas la suite.

Le passé et la formation des personnages donnent les bases de leur implication dans l'histoire. Pendant les étapes restantes de leur création, puis plus tard, en cours de jeu, les PJ s'affineront peu à peu. Leurs spécialités se combineront à d'autres améliorations pour définir leurs capacités. La manière dont les joueurs emploieront tous ces atouts déterminera le destin final des personnages à la fin de la campagne.

CEUX QUI N'UTILISENT PAS LA FORCE

FORCE ET DESTINÉE se concentre sur les personnages dotés d'une affinité avec la Force. Pour cette raison, toutes les carrières offrent une valeur de Force de 1. Certains joueurs auront peut-être envie d'incarner des PJ qui ne sont pas sensibles à la Force. Une solution possible consiste à estimer que ces personnages nient leurs capacités ; ils sont persuadés que les effets étranges qui se manifestent parfois sont le fruit d'une capacité naturelle et pas du tout issus de pouvoirs mystiques. Le Maître de jeu peut également autoriser les joueurs à piocher dans les carrières et les spécialités présentées dans **AUX CONFINS**

DE L'EMPIRE et dans **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, ainsi que dans les suppléments de ces deux gammes. Cela soulève un problème : les personnages dépourvus d'une valeur de Force auront plus de mal à interagir avec le système de Moralité présenté page 48. Les joueurs peuvent l'utiliser, mais faute de pouvoirs de la Force, ils n'ont pas accès à l'un des moyens clés par lequel les PJ gagnent du Conflit. Les Maîtres du jeu qui décident d'autoriser des carrières dépourvues de valeur de Force devraient envisager d'employer les systèmes d'Obligation ou de Devoir présentés dans les autres jeux de rôle *Star Wars*.

CHOISIR UNE SPÉCIALITÉ

Le choix de la spécialité affine juste le choix de la carrière. Une fois que le joueur a parcouru les descriptions et les arbres de talents, trois questions peuvent l'aider à prendre sa décision.

COMMENT LE PERSONNAGE A-T-IL APPRIS CETTE SPÉCIALITÉ ?

Souvent, il est préférable de lier la spécialité initiale du personnage à son historique. Dans bien des cas, les joueurs choisissent la carrière de leur PJ en fonction des goûts de ce dernier ou de l'environnement de sa jeunesse. Un personnage issu d'un monde primitif a peu de chance de commencer le jeu comme un As de l'espace ou un Artisan tourné vers la technologie. En sens inverse, grandir sur Coruscant ne prédispose pas à devenir un Visionnaire ou un Arpenteur.

QUE FAIT LE PERSONNAGE ?

Savoir sur quoi se concentre le personnage peut faciliter le choix de sa spécialité, surtout si l'on examine en parallèle les capacités des autres membres du groupe. En début de campagne, il est souvent efficace de pousser chaque PJ à se spécialiser dans une compétence particulière (qui doit *aussi* intéresser le joueur). Le choix d'une spécialité peut donc être effectué en fonction de l'accès qu'elle procure à une compétence ou à des talents donnés. Les compétences qui forment le cœur d'une carrière sont accessibles à tous ceux qui l'adoptent, mais chaque spécialité insiste sur des manières différentes de les utiliser. Ces styles différents peuvent devenir un moyen clé de développer la personnalité du PJ.

QUE VEUT DEVENIR LE PERSONNAGE ?

Parfois, savoir ce que va devenir un personnage aide à déterminer sa spécialité initiale. Par exemple, même si les PJ débutants ne commencent pas le jeu avec un sabre laser, un joueur qui désire que son personnage devienne un redoutable combattant avec cette arme peut opter pour une spécialité liée à son maniement.

Elle ne lui apportera pas de capacités immédiatement utilisables, mais ce genre d'achats réfléchis s'avère payant une fois que le personnage a grandi et mûri.



LE CONSULAIRE

17M 40A NUN K 17M

Les six compétences de carrière du Consulaire sont **Calme**, **Commandement**, **Connaissance (culture)**, **Connaissance (éducation)**, **Négociation** et **Sang-froid**.

Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **Le Consulaire commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**

RÔLE DU CONSULAIRE

Le Consulaire s'efforce d'atteindre la paix et l'harmonie au moyen de discours positifs. Ceux qui suivent cette carrière essaient d'éviter les conflits physiques lorsque c'est possible. Ils ont foi en la Force pour faire naître un minimum de compassion chez tous les individus. Ils estiment qu'une discussion ou une négociation se révèlent toujours plus efficaces qu'un conflit pour résoudre un problème. Toutefois, si la violence pour la violence est néfaste, parfois, il faut agir face au mal. Un Consulaire est fier de savoir quand il faut parler pour la paix, et à quel moment le temps des paroles est terminé.

Les personnages qui suivent cette carrière ne sont pas les Consulaires Jedi de la République déchue, mais ils ont adopté une partie de leur philosophie et de leurs pratiques. Pendant la guerre civile galactique, les Consulaires sont une espèce relativement rare. L'Empire « négocie » depuis une position de force militaire écrasante et ne voit pas l'intérêt d'une approche pacifique.

Par contraste, l'Alliance Rebelle a beaucoup plus besoin de Consulaires. Au fur et à mesure que de petits groupes de résistants entraînent en contact les uns avec les autres, le besoin de négociateurs capables de bâtir les fondations d'une alliance s'est fait jour. Les Consulaires ont aidé à rassembler les combattants de la liberté, unissant des groupes aux passés et aux aspirations différents et leur trouvant une cause commune contre l'injustice.

L'Alliance Rebelle est désormais une entité bien établie, mais elle a toujours besoin de Consulaires. Poursuivre la lutte contre l'Empire exige l'aide d'un grand nombre de groupes. Les Consulaires travaillent avec des gouvernements planétaires, ou même avec d'importantes corporations, afin de procurer à l'Alliance l'équipement nécessaire pour faire grandir la Rébellion. De plus, ils s'efforcent de persuader des mondes de prendre le risque de rejeter le joug impérial.



Bien sûr, tous les Consulaires ne jouent pas un rôle sur la scène galactique. En fait, beaucoup s'emploient à résoudre des disputes plus proches de leur domicile, dans leurs villages ou au sein de gouvernements planétaires. La plupart considèrent qu'il est aussi important d'aider deux familles qui se déchirent à trouver la paix que de convaincre une planète entière de se joindre au combat contre l'Empire.

Les personnages débutants, surtout ceux qui ont conscience de leurs capacités liées à la Force, ont de fortes chances d'avoir appris leurs techniques auprès de traditions relativement obscures. Quant aux PJ qui ignorent leurs dons, ils n'en sont pas moins des négociateurs hautement compétents, et sans doute des leaders dans les domaines politique, religieux ou économique. Tous ces individus peuvent exploiter leurs capacités liées à la Force au cours de leurs activités sans même le savoir. Cela vous donne la base d'un personnage qui nie posséder des techniques de la Force, tout en dépendant d'elles.

SPÉCIALITÉS DE CONSULAIRE

Ceux qui optent pour cette carrière doivent choisir au moins l'une de ces spécialités. Toutes emploient des techniques différentes, mais restent fidèles à l'objectif global du Consulaire : forger la paix et la compréhension tout en se dressant contre le mal et l'injustice.

DISCIPLE NIMAN

Parfois, les discussions ont beau être menées par un négociateur accompli, elles tournent court. Au temps de la République, beaucoup de diplomates Jedi étaient formés à l'usage du sabre laser pour réagir à ce genre de situation. Aujourd'hui, les Consulaires qui souhaitent les imiter peuvent se concentrer sur l'autodéfense et gagner une connaissance pratique du combat au sabre laser en suivant la voie du Disciple niman.

Un Disciple niman reçoit les compétences de carrière supplémentaires **Commandement**, **Négociation**, **Sang-froid** et **Sabre laser**. S'il s'agit de sa première spécialité, deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit, sans dépense de points d'expérience. Un tel personnage reste centré sur l'idée de travailler avec des groupes d'individus afin d'arriver à un accord pacifique, mais il reconnaîtra aisément que la route qui y conduit peut être dangereuse. Ces compétences lui servent donc à survivre au mieux dans un environnement truffé de pièges.

En raison de la nature compatissante des Consulaires, cette voie se concentre sur la défense, couplée à des techniques de négociation. En général, les façons de combattre associées mettent l'accent sur la défense et la survie plutôt que sur l'attaque. De plus, comme les Consulaires insistent sur la discipline mentale et le contrôle de soi, le Disciple niman pousse très loin l'intégration de ses capacités de la Force dans son style de combat. Il fait de la Force son alliée pour vaincre ses ennemis.

GUÉRISSEUR

Les Consulaires choisissent souvent cette carrière à cause de leur sens de la compassion. Chez beaucoup d'entre eux, il s'exprime par un désir de soigner les blessés et de guérir les malades. Convaincu qu'aider les individus est aussi important que d'aider toute la civilisation galactique, un Guérisseur se forme pour cela.

Les Guérisseurs reçoivent les compétences de carrière supplémentaires **Connaissance (éducation)**, **Connaissance (xénologie)**, **Médecine** et **Sang-froid**. S'il s'agit de leur première spécialité, deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit, sans dépense de points d'expérience.

Pour beaucoup de médecins, les problèmes du corps sont la seule chose qui doive être guérie. Ils soignent les blessures de manière clinique et détachée. Un Guérisseur, par contraste, est guidé par la compassion et par son affinité avec la Force. Elles lui dictent une approche globale, holistique, de la médecine. De nombreux Guérisseurs apprennent des techniques liées à la Force pour augmenter les capacités de guérison naturelles du corps, transformant parfois une blessure mortelle en quelque chose de relativement bénin. Ils s'efforcent aussi d'apaiser et de guérir les plaies de l'esprit aussi complètement que les dégâts physiques.

Beaucoup de Guérisseurs éprouvent de fortes réticences philosophiques à employer la violence. Ils consacrent une grande partie de leur vie à essayer de soigner des blessures et se montrent très réticents à en infliger. En conséquence, ceux qui se vouent exclusivement à cette spécialité ont peu de chance de gagner des capacités liées au combat. Toutefois, certains prennent le temps de développer des techniques défensives, car ils estiment qu'elles sont particulièrement nécessaires dans les situations dangereuses.

SAGE

De nombreux Consulaires connaissent une vérité universelle : la connaissance, c'est le pouvoir. Comprendre une situation peut vous donner un avantage décisif, et c'est tout aussi vrai sur le champ de bataille que lorsque l'on résout une dispute ou que l'on négocie un accord. Reconnaisant que l'information apporte un immense avantage à ses alliés et à lui-même, le Sage s'emploie à comprendre le monde qui l'entoure. Il utilise ensuite ces connaissances pour changer les cœurs et les esprits d'autrui afin d'atteindre ses objectifs.

À la fois érudit et diplomate, le Sage gagne les compétences de carrière supplémentaires **Astrogation**, **Calme**, **Charme** et **Connaissance (culture)**. S'il s'agit de sa première spécialité, deux de ces compétences bénéficient d'un rang gratuit. Les Sages considèrent la connaissance et la compréhension comme la base de la paix et de l'harmonie à long terme.

Ils sont convaincus que la haine surgit souvent de l'ignorance. Lorsqu'un individu en vient à apprécier les raisons profondes des pratiques et des croyances d'un autre, il lui devient plus facile de l'accepter et de ressentir de la compassion pour lui.



FORME VI DU COMBAT AU SABRE LASER : NIMAN

Même à l'apogée de l'Ordre Jedi, ses membres ne disposaient pas tous du temps ou de la passion nécessaire pour se consacrer à la maîtrise du combat au sabre laser. Le style niman était le plus employé par ceux qui désiraient pousser leurs études dans des domaines sans rapport avec le combat. Moins précis et physiquement moins exigeant que les autres formes, il reste très efficace en raison de son utilisation en conjonction avec d'autres techniques de la Force.

Les pratiquants du style niman apprennent à employer leurs capacités télékinétiques pour repousser leurs adversaires ou les attirer à portée de sabre laser. Cette tactique fonctionne particulièrement bien face à un groupe d'ennemis. Ceux qui l'étudient apprennent aussi à se battre avec deux sabres laser, ce qui les rend encore plus efficaces face à des adversaires multiples.

Certains chercheurs s'égarent dans leurs recherches, consumés par l'obsession des faits bruts, et aveugles au malheur des faibles et des opprimés. Les Sages restent en contact avec ceux qui les entourent grâce à la Force vivante. Elle leur donne un moyen d'ancrer leurs études, de mettre ce qu'ils apprennent en perspective et de garder l'esprit ouvert sur la manière dont leurs connaissances peuvent aider autrui.

HISTOIRES DE CONSULAIRES

Les Consulaires peuvent apparaître presque partout dans la galaxie. Souvent, ceux qui ont échappé à la souffrance manifestent une profonde compassion envers ceux qui restent dans le besoin. Même des individus au

passé agréable peuvent ressentir le besoin ardent d'aider les infortunés. La Force guide parfois ces aspirants, poussant la bonne personne à suivre instinctivement la voie du Consulaire.

- **Devoir** : certains de ceux qui endossent le rôle de Consulaire le font parce qu'ils estiment que personne d'autre n'est capable d'accomplir cette tâche aussi bien qu'eux. Souvent, c'est caractéristique d'un personnage qui reconnaît son affinité naturelle avec la Force. De tels individus savent à quel point leurs capacités sont rares, et ils ressentent l'obligation morale de devenir Consulaires et de se vouer à la Force.
- **Compassion** : les personnages présentant une affinité avec la Force sont souvent doués d'une forte empathie. Ils ressentent la souffrance de ceux qui les entourent et reconnaissent parfois les troubles émotionnels de très loin. Cette sensibilité naturelle conduit nombre d'entre eux à essayer de reconforter les autres, car ils ne tolèrent tout simplement pas l'idée que d'autres êtres puissent souffrir. De tels personnages font l'impossible pour aider leur prochain. Dans certains cas, ils travaillent dur pour apprendre les capacités nécessaires. D'autres agissent de manière plus impulsive, se rendant à un endroit où ils peuvent proposer leur aide et se fiant entièrement à la Force pour les guider.
- **Compréhension** : après avoir passé leur vie à étudier une situation, certaines personnes sont consumées par le désir d'avoir l'occasion de mettre leurs connaissances en pratique. Ce souhait se réalise parfois, lorsque le personnage découvre qu'il dispose de connaissances capitales susceptibles de transformer une situation. Les intellectuels capables de convertir leur savoir en action peuvent devenir des Consulaires, surtout s'ils sentent que c'est la Force qui les a poussés à choisir leur domaine d'étude. Dans certains cas, leur affinité naturelle avec la Force les guide vers une situation où ils peuvent mettre leurs connaissances à profit.
- **Espoir** : la Force est présente dans toute la galaxie, même dans les lieux les plus sombres. Parfois, les individus qui vivent dans la pire des misères peuvent être inspirés et changer leur monde. Ceux qui présentent une affinité avec la Force parviennent parfois à ignorer leurs difficultés, et osent rêver à une vie meilleure. En exploitant leurs liens avec la Force, ils parviennent parfois à convaincre leurs voisins d'ignorer leur antagonisme et de travailler ensemble pour le bien de tous. Une série de négociations dans des conditions aussi extrêmes suffira peut-être à lancer un personnage sur la voie des Consulaires.

Consulaire : arborescence de Disciple niman

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid
Compétences de carrière supplémentaires : Commandement, Négociation, Sang-froid, Sabre laser

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

PERSPICACE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.

COÛT 5

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.

COÛT 10

TECHNIQUE NIMAN

Lorsque le personnage effectue un test avec la compétence Sabre laser, il peut se servir de sa Volonté à la place de sa Vigueur.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de 2.

COÛT 10

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 10

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 15

PERCEPTION DES ÉMOTIONS

Ajoutez à tous les tests de Charme, de Coercition et de Tromperie, à moins que la cible ne soit immunisée contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 15

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 15

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.

COÛT 15

SUM DJEM

Sur un test réussi de Sabre laser, dépensez ou pour désarmer votre adversaire.

COÛT 20

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 20

RAPPROCHEMENT

Entrenez l'action Rapprochement : effectuez un test de combat de Sabre laser (Volonté) contre une cible de gabarit 1 à portée moyenne, en y ajoutant un nombre de qui ne doit pas être supérieur à votre Valeur de Force. Dépensez pour rapprocher la cible d'un niveau de distance ou pour ajouter au test.

COÛT 20

RECENTREMENT

Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

ASSAUT DE LA FORCE

Dépensez ou sur un test de combat manqué de Sabre laser (Volonté) pour accomplir immédiatement une action du pouvoir de la Force Déplacement en tant que manœuvre.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force

COÛT 25

RECENTREMENT AMÉLIORÉ

Subissez 1 point de stress pour effectuer Recentrement au prix d'une broutille.

COÛT 25

Consulaire : arborescence de Guérisseur

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (éducation), Connaissance (xénologie), Médecine, Sang-froid

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE



Consulaire : arborescence de Sage

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid
Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Calme, Charme, Connaissance (culture)

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.

COÛT 5

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 10

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 10

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 10

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 10

INFO PRÉCIEUSE

Une fois par rencontre, accomplissez une action Info précieuse : effectuez un **test de Connaissance Moyen** (♦ ♦). S'il est réussi, ajoutez ± au test de compétence d'un allié pendant la rencontre.

COÛT 15

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 15

HARMONIE AVEC L'UNIVERS

Une fois par session de jeu, méditez puis accomplissez l'action Harmonie avec l'univers : effectuez un **test d'Astrogation Moyen** (♦ ♦). S'il est réussi, ajoutez ○ à tous les tests des pouvoirs de la Force au cours de la prochaine rencontre. Si le test d'Astrogation est réussi avec un ☼, ajoutez ● à la place.

COÛT 15

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 20

ESQUIVE PRÉVENTIVE

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour rompre le contact avec un ennemi en tant que broutille hors tour.

COÛT 20

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ± pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 20

SÉRÉNITÉ

Lorsque vous éliminez du stress à la fin de la rencontre, vous pouvez ajouter ○ par point de Valeur de Force. Vous récupérez un point de stress supplémentaire par ● généré.

COÛT 25

LA FORCE EST MON ALLIÉE

Une fois par session de jeu, vous pouvez subir 2 points de stress afin d'accomplir une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre.

COÛT 25

NÉGOCIATEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer un test de Calme ou de Négociation.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force

COÛT 25

L'ERRANT

↓V77K8↓

LE RÔLE DE L'ERRANT

Les six compétences de carrière de l'Errant sont **Connaissance (xénologie)**, **Distance (armes lourdes)**, **Pilotage (espace)**, **Pilotage (planétaire)**, **Survie** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **L'Errant commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**

Souvent, les utilisateurs de la Force se sentent poussés à sillonner la galaxie, afin d'aider ceux qui en ont besoin et de s'opposer aux adeptes du côté obscur. Beaucoup se concentrent sur les centres urbains et les villes, mais parfois le besoin s'avère aussi grand à la périphérie de la civilisation galactique. Un adepte de la Force désireux de voyager dans des environnements sauvages a une chance unique de soulager leurs habitants de la pauvreté, de la disette et des épidémies. Il peut aussi découvrir de nouvelles techniques de la Force dans la nature, y rencontrer de futurs adeptes à former ou y mettre un terme à des menaces qui, sans lui, se propageraient sans être remarquées. Un Errant doit être capable d'accomplir tout cela et bien d'autres choses, et ce, sans aucun soutien.

Les Errants adoptent généralement une vue très pragmatique de la Force. Opérant indépendamment, ils considèrent qu'il s'agit d'un des outils de leur arsenal, mais pas le seul. Pour un Errant, il est capital de se montrer à la fois préparé et flexible. Dans les régions isolées, les outils adaptés à ses besoins sont rares ou introuvables. Il doit donc tirer le meilleur équipement possible de ce qui est disponible. Dans certains environnements, cela l'oblige à découvrir des informations sur une faune et une flore encore inconnues. La Force peut devenir son atout le plus fiable : en plus d'être souple d'utilisation, elle l'aide à choisir ce dont il a besoin parmi tout ce qu'il a sous la main, puis à l'exploiter au mieux.

Pour les Errants, le maître mot est « adaptation ». Certains suivent les directives de la Force, laissant le hasard et le destin leur montrer leurs destinations et leurs compagnons de voyage. D'autres évoluent au sein de groupes plus importants, qu'il s'agisse d'agents gouvernementaux, de chasseurs de primes, d'émissaires ou de marchands itinérants. La variété des tâches impose à chaque Errant de se tenir prêt à réagir rapidement à une situation changeante, et à exploiter au mieux les outils dont il dispose.



SPÉCIALITÉS D'ERRANT

Toutes les spécialités des Errants se concentrent sur leur capacité à survivre dans des environnements sauvages et hostiles. De bien des manières, elles sont centrées sur le besoin que peut éprouver un individu de se placer au sommet de la chaîne alimentaire. Elles reflètent aussi la capacité intrinsèque du personnage à survivre seul.

ARPEUTEUR

Peu de gens sont aussi doués qu'un Arpenteur pour explorer une planète et découvrir ses secrets. La combinaison de leur formation et de leurs talents de la Force leur permet de mener une enquête rapide et complète, même dans des conditions très difficiles. Un Arpenteur est capable de survivre des mois dans un environnement sauvage, vivant sur le pays avec un minimum de matériel et peut-être un compagnon animal. En effet, grâce à la Force, certains Arpenteurs sont capables de se lier à une bête, communiquant mentalement avec elle, percevant par ses sens et dirigeant même ses actions.

Un Arpenteur reçoit **Distance (armes légères), Médecine, Résistance et Survie** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences s'ajoutent à celles de l'Errant et améliorent la capacité du PJ à opérer seul. L'ajout de Médecine est surtout là pour le bénéfice du personnage, mais il peut s'avérer utile pour aider d'éventuels associés.

Certains Arpenteurs ont adopté cette spécialité parce qu'ils se sont découvert un talent pour la survie en solitaire. C'est surtout vrai d'un individu sensible à la Force qui a grandi sur une planète peu ou pas civilisée. Si sa petite communauté était entourée de territoires sauvages, le personnage a certainement passé une grande partie de sa jeunesse à explorer cet environnement, sans oublier de faire ami-ami avec la faune locale. Les capacités naturelles des Arpenteurs les conduisent souvent à occuper une position importante dans leur tribu. Ils se chargeaient peut-être de sécuriser les alentours, d'entretenir les pistes nécessaires à la survie d'une communauté agricole... ou de toute autre activité dont les résidents avaient besoin.

D'autres Arpenteurs optent pour cette spécialité parce qu'ils préfèrent les animaux aux êtres « intelligents ». Grâce à leurs capacités liées à la Force, certains parviennent à établir une communication efficace avec ces esprits animaux. Ils apprécient la sincérité et la nature directe des créatures sauvages.

BRETTEUR ATARU

Lorsque l'on évolue seul dans un environnement hostile, tous les affrontements doivent être résolus rapidement et de façon décisive. Les planètes isolées sont rarement pourvues d'installations médicales. Il arrive même parfois qu'un explorateur soit le seul être intelligent d'une planète. Dans ces circonstances, la moindre égratignure peut s'avérer fatale. Si un conflit devient nécessaire, il est préférable de le résoudre vite, en prenant un minimum

de risques, plutôt que de se battre longuement en augmentant la probabilité d'être blessé. Le Bretteur ataru adopte cette approche, se lançant au combat de toutes les fibres de son être.

Un Bretteur ataru acquiert **Athlétisme, Coordination, Perception et Sabre laser** comme compétences de carrière additionnelles. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Le style ataru dépend beaucoup de la capacité du bretteur à évaluer une situation, puis à se servir de ses muscles pour exploiter au mieux son environnement. Ainsi, il acquiert tous les avantages disponibles sur son adversaire. Ces capacités, combinées aux attaques rapides qui caractérisent l'art martial ataru, abrègent les combats au maximum.

Un Bretteur ataru doit éprouver une confiance totale dans son talent, se montrer extraordinairement athlétique et se tenir prêt à consacrer toute son énergie à un affrontement très bref. Engagé dans une bataille physique, il combat sans remords, mais aussi sans souci de sa sécurité. Chacun de ses mouvements est conçu pour infliger une série de coups rapides destinés à déborder l'adversaire sous une multitude d'angles. Cette offensive féroce et implacable est aussi sa meilleure défense, et souvent la seule. En effet, la plupart du temps, ses adversaires sont si occupés à se protéger qu'ils n'ont plus le temps de l'attaquer.

Ce style d'attaque acharné présente des défauts. En effet, si l'ennemi ne succombe pas rapidement, le Bretteur ataru risque de s'épuiser. Un individu capable de survivre à l'assaut initial d'un tel personnage peut devenir son pire cauchemar.

CHASSEUR

De nombreux prédateurs rôdent dans les régions sauvages de la galaxie. Certains animaux se jettent sur tout ce qui peut être digéré. Par ailleurs, certains individus sont tout simplement des tueurs sanguinaires. De tous les adeptes de la Force, les Chasseurs s'avèrent particulièrement doués pour traquer, affronter et tuer ce genre d'adversaire, surtout lorsqu'il se cache dans la nature, à l'écart de la civilisation.

Un Chasseur reçoit **Coordination, Discrétion, Distance (armes lourdes) et Vigilance** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Les Chasseurs ont besoin de surprendre leurs proies, de se déplacer en terrain difficile et d'être sans cesse attentifs à leur environnement. Beaucoup apprennent à se battre avec des armes à distance, afin de se montrer capables d'atteindre leurs cibles les plus éloignées.

La plupart des Chasseurs débutent dans leur carrière en se concentrant sur les animaux. Rares sont ceux qui sont motivés par la soif de sang ou la volonté de prouver leur valeur. Leur lien avec la Force les conduit souvent à faire la différence entre les prédateurs qui chassent par nécessité et ceux qui se montrent activement maléfiques. Un Chasseur n'interfère normalement pas avec le cycle de la vie, mais il est toujours prêt à restaurer

FORME IV DE COMBAT AU SABRE LASER : ATARU

La « forme de l'Agression » apparaît au non-initié comme une suite de bonds et de plonges si rapides qu'ils en deviennent indistincts. Ce style de combat au sabre laser est épuisant, même pour des combattants capables d'augmenter leur vitesse et leur endurance grâce à la Force. En conséquence, son efficacité est maximale dans des combats brefs, où l'attaquant arrive à déborder rapidement les défenses de son adversaire.

En dépit des apparences, l'ataru est une forme très structurée, bâtie autour de nombreuses techniques soigneusement raffinées. En combinant les différents mouvements qu'il a appris, le Jedi se déplace selon trois axes, frappant l'adversaire sous des angles imprévus. Toutefois, comme il consacre toute son attention à attaquer féroce, le bretteur a beaucoup plus de mal à se défendre contre plusieurs ennemis.

l'équilibre en éliminant un prédateur qui tue gratuitement et détruit des habitats naturels. Hélas, ces intelligences animales viles et perverses trouvent leur équivalent chez certains individus. Trop souvent, le Chasseur se voit forcé de traquer des proies intelligentes, et ce gibier peut s'avérer exceptionnellement dangereux.

HISTOIRES D'ERRANTS

Les Errants se caractérisent par leur préférence pour le travail en solitaire ainsi que par leurs dons pour la survie dans des environnements hostiles. Bien qu'il existe des exceptions à cette règle, à l'origine, ils ont souvent dû se débrouiller seuls.

- **Exploration** : le désir d'être le premier à visiter un nouvel endroit et d'y découvrir quelque chose de neuf peut parfois vous consumer. Certains Errants s'intéressent à ce domaine professionnel avec l'espoir d'y devenir célèbres ou d'y faire fortune. D'autres sont simplement fascinés par l'idée d'expériences complètement nouvelles. Blasés par la vie civilisée, ils rêvent des régions sauvages et inexplorées de la galaxie, loin d'une normalité qui, à leurs yeux, est banale et ennuyeuse.

- **Seul survivant** : la capsule de survie de l'Errant s'est peut-être écrasée sur un monde isolé alors qu'il était enfant. Un désastre s'est peut-être produit dans sa colonie, à moins que le personnage n'ait été séparé de son peuple pendant une migration tribale. Dans tous les cas, il a appris à se débrouiller loin de la civilisation dès son enfance. Grâce à sa sensibilité à la Force, il a fait mieux que survivre : il a prospéré dans la solitude. Très vite, il est devenu capable d'évoluer dans cet environnement aussi bien que n'importe quel animal indigène. Même après avoir renoué avec la civilisation, l'Errant apprécie toujours de s'en éloigner.

- **Le monde naturel** : les villes offrent une multitude de commodités et de liens sociaux, mais une splendeur très différente attend ceux qui visitent les régions sauvages. Ces environnements attirent un certain type d'individus, peu importe qu'ils aient grandi en ville ou dans la nature. Certains PJ découvrent que ces lieux reculés conviennent à leurs talents de la Force, et tentent d'y vivre ou d'y travailler, en tout cas d'y passer autant de temps que possible. Apprécier les beautés de la nature et les joies de la solitude loin des pressions de la vie civilisée peut véritablement métamorphoser un individu.

- **Fuite** : des propriétaires d'esclaves et des tyrans martyrisent leurs victimes dans toute la galaxie. Beaucoup d'enfants vivant dans la terreur préfèrent fuir loin de la société plutôt que de supporter cette existence. Un individu sensible à la Force qui se sort d'une telle situation développera sans doute des talents qui lui permettront de survivre puis de prospérer dans la nature. Avec les animaux pour alliés et les étendues sauvages pour garde-manger, le PJ peut devenir un véritable seigneur de la solitude. Même une fois qu'il aura repris contact avec la civilisation, il reviendra vivre dans la nature dès qu'il en aura l'occasion.

Errant : arborescence d'Arpenteur

Compétences de carrière : Connaissance (xénologie), Distance (armes lourdes), Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Survie, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Distance (armes légères), Médecine, Résistance, Survie

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ŒIL AIGUISÉ

Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.

COÛT 5

SUBSISTANCE

Retirez jusqu'à ■■ à tous les tests pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.

COÛT 5

VIVACITÉ

Vous ne subissez pas les maux habituels pour vous déplacer en terrain difficile.

COÛT 5

ŒIL AIGUISÉ

Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.

COÛT 10

BAROUDEUR

Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

BAROUDEUR

Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.

COÛT 10

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX

Lorsque vous effectuez des tests pour maîtriser ou dresser des animaux, ajoutez-y un nombre de ○ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ○ pour ajouter ☆ ou ○ au résultat.

COÛT 15

LIEN AVEC LES ANIMAUX

Développez un lien à long terme avec un animal unique dont le gabarit est inférieur à la moitié de votre valeur de Force, arrondie à l'entier inférieur.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

ESPRIT FURTIF

Ajoutez □ à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposant est immunisé contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 15

CONNEXION PSYCHIQUE

Effectuez l'action Connexion psychique. Engagez ○. Tant qu'il reste engagé, vous pouvez communiquer avec l'animal lié à longue portée, et voir et entendre par ses sens.

COÛT 20

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 20

DÉPLACEMENT ÉCLAIR

Subissez 2 points de stress pour accomplir la brouille Déplacement éclair : ajoutez un nombre de ○ inférieur ou égal à votre valeur de Force au prochain test. Après avoir agi, vous pouvez dépenser ○ pour accomplir une manœuvre de Déplacement supplémentaire.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

DOULEUR PARTAGÉE

Vous pouvez accomplir la brouille Douleur partagée lorsque l'animal lié souffre d'une blessure. Le nombre de points de blessure subis par l'animal est réduit de moitié, mais le personnage subit un nombre de points de blessure égal à ceux que l'animal a éliminés de la sorte.

COÛT 25

ENDURANCE

Augmentez votre valeur d'endurance de +1.

COÛT 25

BAROUDEUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Résistance ou de Survie.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

Errant : arborescence de Bretteur ataru

Compétences de carrière : Connaissance (xénologie), Distance (armes lourdes), Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Survie, Vigilance

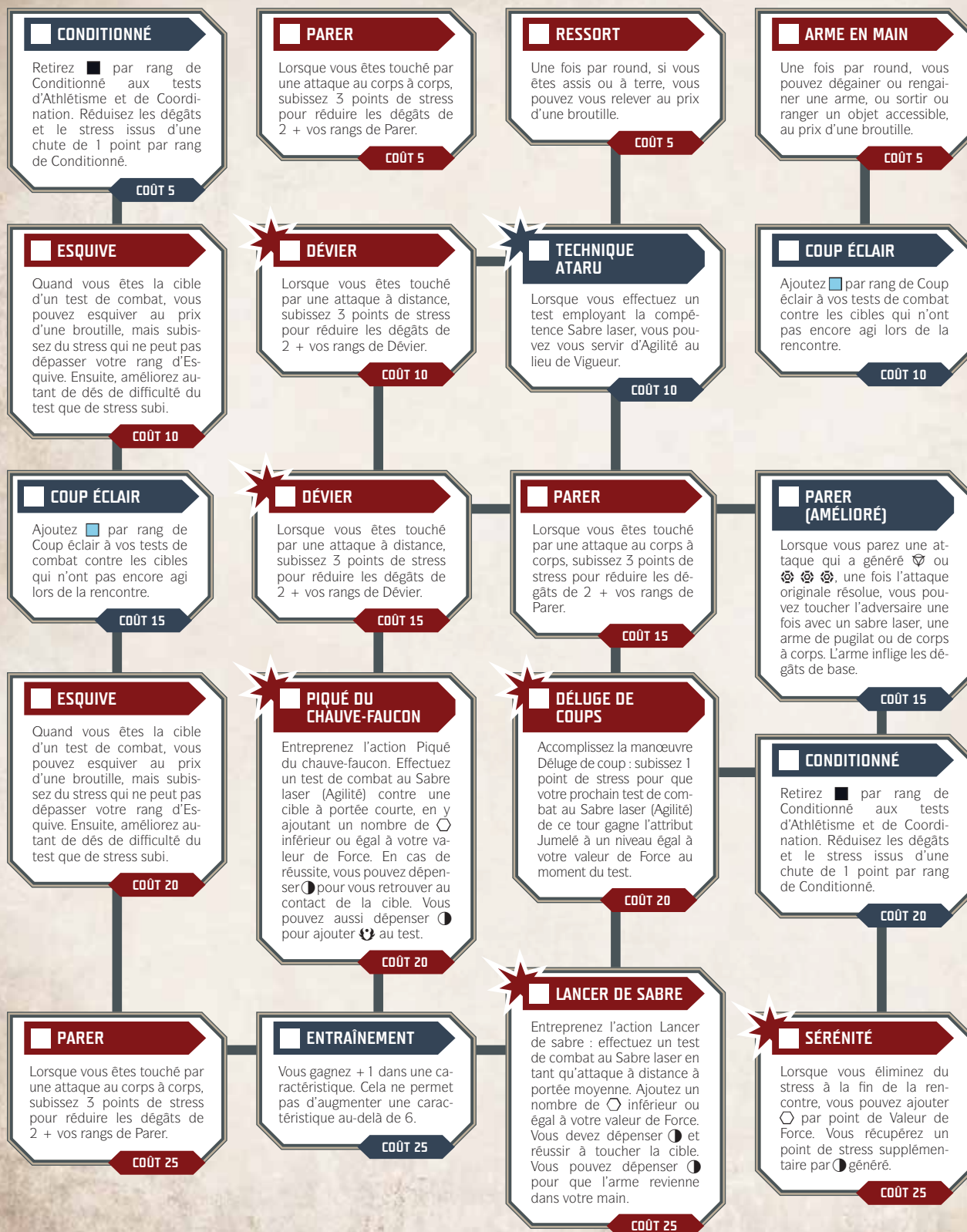
Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Coordination, Perception, Sabre laser

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE



Errant : arborescence de Chasseur

Compétences de carrière : Connaissance (xénologie), Distance (armes lourdes), Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Survie, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Coordination, Discretion, Distance (armes lourdes) et Vigilance

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE



LE GARDIEN

VI UK771VA

Les six compétences de carrière du Gardien sont **Calme**, **Corps à corps**, **Pugilat**, **Résistance**, **Sang-froid** et **Vigilance**. Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **Le Gardien commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**

RÔLE DU GARDIEN

Ceux qui suivent la carrière de Gardien sont mus à la fois par la compassion et par le sens des responsabilités. Ils estiment que leur affinité avec la Force leur donne le pouvoir – et l'obligation – d'aider les faibles et les opprimés. Les Gardiens se montrent brusques et directs, utilisant leurs prodigieuses capacités de combat et leur autorité naturelle pour intervenir directement partout où l'on a besoin d'eux.

La plupart des Gardiens affichent une pointe d'arrogance, une froide confiance en eux associée à un air de noblesse et de supériorité. Cette attitude est souvent légitime : les Gardiens s'avèrent capables de remporter des batailles face à des forces écrasantes, et d'y survivre. Leur formation martiale, presque entièrement tournée vers la défense et la résistance, les rend aussi solides que le granit. Des hordes d'ennemis se brisent sur le Gardien comme autant de vagues sur un rocher, laissant des survivants épuisés et ouverts à des contre-attaques dévastatrices.

Seules, ses prouesses au combat seraient déjà impressionnantes, mais le Gardien y ajoute un lien avec la Force qui le porte à éprouver une grande compassion pour ses protégés. Cette combinaison fait de lui bien autre chose qu'une simple brute. Le style de combat défensif du Gardien rejoint sa préoccupation pour la vie. Plutôt que d'effectuer des mouvements agressifs, il donne à ses ennemis toutes les chances de se rendre et d'opter pour une solution pacifique. Toutefois, s'ils attaquent, le Gardien leur montre rapidement qu'ils ont commis une terrible erreur.



Dans bien des cas, un Gardien s'installe dans une région précise. Il peut s'agir d'un groupe de planètes au sein d'un secteur ou, plus modestement, d'un quartier dans une ville. Un tel individu qui se concentre sur une région peut en devenir le défenseur, mais cette position repose sur sa perception de son devoir et ne s'accompagne d'aucune autorité officielle. Les Gardiens assument rarement un pouvoir politique. Ils préfèrent agir en accord avec leur sens moral, guidé par la Force, pour s'assurer que tous ceux qui se trouvent sous leur protection sont traités comme il se doit.

D'autres Gardiens voyagent au gré de la Force, aidant tous les nécessiteux et les opprimés qu'ils croisent. Beaucoup semblent se déplacer sans but, laissant le hasard décider de leurs mouvements. Presque toujours, ils tombent sur des individus qui ont désespérément besoin d'aide.

SPÉCIALITÉS DE GARDIEN

Chacune des spécialités du Gardien se concentre sur une manière différente d'utiliser la Force pour aider les autres. Ces trois voies sont différentes mais complémentaires, et un Gardien accompli peut tirer des enseignements des trois spécialités.

DÉFENSEUR SORESU

Souvent, un Gardien se met délibérément en danger pour aider les autres. Les Protectors ne connaissent pas de rivaux lorsqu'il faut préserver autrui. Le Défenseur soresu, quant à lui, maîtrise l'art de l'autodéfense. Sabre laser en main, il peut repousser des hordes d'ennemis ou tenir bon face à une grêle de tirs de blaster, survivant à tout.

Un Défenseur soresu reçoit les compétences de carrière supplémentaires **Connaissance (culture)**, **Sabre laser**, **Sang-froid** et **Vigilance**. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, il peut choisir deux d'entre elles, qui gagnent un rang gratuit, sans que le joueur ait besoin de dépenser de points d'expérience. Avec cette combinaison de compétences, le PJ peut rester vigilant en permanence, repérer les menaces et rester résolu face au danger.

Les Défenseurs soresu dépendent de la Force pour les guider à travers les périls. Leurs techniques reposent presque entièrement sur l'utilisation optimale de leurs armes comme outils défensifs. De bien des manières, ce style se rapproche de la précognition, car la Force guide ceux qui le pratiquent, les aidant à renvoyer une attaque ou à s'écarter du chemin d'un assaut. Ceux qui n'ont pas conscience de leur potentiel dans la Force peuvent s'inspirer de ces techniques pour devenir des experts en arts martiaux, mais les véritables Défenseurs soresus doivent être sensibles à cette énergie mystique.

PACIFICATEUR

Il y aura toujours des tyrans dans la galaxie et des infortunés pour gémir sous leur botte. Certains Gardiens optent pour l'action directe et entreprennent de renverser les despotes par la force armée. D'autres voient

des guerres ravager des planètes et blesser les faibles et les innocents. Ils interviennent pour les défendre, et imposent la paix à la pointe de leur sabre laser. Ces Gardiens sont souvent connus sous le nom de Pacificateurs.

Un Pacificateur reçoit **Commandement**, **Perception**, **Pilotage (planétaire)** et **Sang-froid** comme compétences de carrière supplémentaires, et si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang dans deux d'entre elles. Cette combinaison de compétences permet au PJ de reconnaître les menaces, puis d'y répondre efficacement et sans tarder. Un Pacificateur compétent doit être capable de déléguer des tâches à ses alliés tout en se réservant les défis dans lesquels il brille particulièrement.

La plupart des Pacificateurs n'endossent ce rôle qu'après avoir été forcés d'adopter une position d'autorité, parfois à plusieurs reprises. En raison de leurs personnalités naturellement protectrices, ces Gardiens souhaitent faire tout ce qui est en leur pouvoir pour protéger leurs amis. Souvent, ils décident que la solution consiste à devenir le meilleur chef possible, mais c'est leur sens des responsabilités qui leur dicte ce choix plutôt qu'une volonté de pouvoir.

Les personnages qui suivent la voie du Pacificateur limitent rarement leurs activités à une seule région. Une fois un endroit pacifié ou un tyran renversé, le Pacificateur se lance dans un nouveau défi. Ses amis combattants de la liberté l'accompagnent et servent sous ses ordres. Sous l'ombre de l'Empire, les Pacificateurs ne manquent pas de causes à servir.

PROTECTEUR

La compassion pousse souvent les Gardiens à protéger ceux qui ne peuvent pas s'aider eux-mêmes. Les Protectors veillent à ce que ces innocents ne souffrent jamais. Peu d'ennemis s'avèrent plus résistants qu'un Protecteur, et encore plus rares sont ceux qui parviennent à franchir sa garde pour attaquer ceux qu'il défend. Même si ses protégés sont touchés, il possède des connaissances médicales de base pour les soigner.

Un Protecteur reçoit **Athlétisme**, **Distance (armes légères)**, **Médecine** et **Résistance** comme compétences de carrière supplémentaires, et si c'est la première spécialité du PJ, il reçoit un rang dans deux d'entre elles sans avoir à dépenser d'expérience. Cette combinaison de compétences permet au PJ d'aider ceux qui en ont besoin pendant une crise. Elles se marient aux talents du Protecteur de manière à ce qu'il reste capable de préserver ses protégés sans cesser d'être efficace.

Les Protectors pourraient être considérés comme des gardes du corps, mais leurs efforts se limitent rarement à un seul individu. De fait, ils ont plutôt tendance à défendre les faibles à grande échelle. Souvent, ils servent d'urgentistes, employant leurs connaissances médicales pour stabiliser les blessés sur le champ de bataille. Dans d'autres occasions, ils protègent des réfugiés ou d'autres victimes fuyant des situations terribles, et tiennent bon jusqu'à ce que ces innocents retrouvent la sécurité. Lorsqu'un Protecteur défend une personne seule, c'est sans doute parce qu'elle est gravement menacée, peut-être par un autre utilisateur de la Force.

FORME III DU COMBAT AU SABRE LASER : SORESU

Le soresu, également connu comme « la forme de Résistance », est un style de combat au sabre laser qui se concentre sur les manœuvres défensives. Les Jedi qui s'entraînent à suivre cette forme passent beaucoup de temps plongés dans une méditation profonde. Ceux qui le maîtrisent se considèrent comme l'œil du cyclone du combat. De cette position, ils peuvent aisément renvoyer les attaques qui les visent.

Le soresu est adapté à l'interception des tirs de blaster aussi bien qu'à la parade des sabres laser d'adversaires multiples. Lorsqu'il pratique cette technique à un haut niveau, le Jedi entre dans un état précognitif. Il sait quel mouvement précis va lui servir à réfléchir chaque attaque. Cependant, du fait qu'ils sont mieux préparés à se défendre, les adeptes du soresu connaissent des limitations en ce qui concerne les contre-attaques.

Certains Protectors apprennent à maîtriser leurs capacités alors qu'ils servent dans l'armée ou dans les forces de l'ordre. Les techniques de la Force sont susceptibles de se manifester spontanément alors qu'ils s'efforcent de mettre leurs compagnons à l'abri. C'est particulièrement vrai pour ceux qui ne reconnaissent pas leur lien avec la Force. Grâce à elle, ils parviennent soudain à sauver un allié d'une manière apparemment inexplicable. Toutefois, lorsque ces individus réalisent qu'ils disposent d'un pouvoir, ils doivent faire un choix : vont-ils poursuivre leur carrière et garder le secret, ou plutôt renoncer à leur ancienne vie pour explorer leurs nouvelles capacités ?

HISTOIRES DE GARDIENS

Motivés par une inextinguible soif de justice et d'équité à l'échelle de la galaxie, les Gardiens peuvent apparaître dans pratiquement tous les environnements. Bien qu'ils soient souvent forts physiquement, ils mettent leurs muscles au service de ceux qui en ont besoin, plutôt que de s'en servir comme un moyen d'imposer leurs croyances aux autres.

- **Justice** : les Gardiens viennent souvent de cultures ou de communautés où les inégalités sont patentes. Un jour, alors qu'il ne s'y attend pas, le personnage puise instinctivement dans la Force pour renverser un tyran ou améliorer le sort des malheureux. Ensuite, il passera sans doute sa vie à mener croisade après croisade contre l'injustice, s'efforçant toujours d'offrir son aide à ceux qui ne peuvent pas s'aider eux-mêmes.
- **Altruisme** : la plupart des Gardiens se montrent très sûrs d'eux, mais sont aussi prêts à agir sans crainte des conséquences qui les attendent. Tout au long de leur vie, ils ont prouvé qu'ils étaient capables de relever les défis les plus dramatiques. En raison de leurs triomphes passés – et de leur lien avec la Force – l'idée de courir des risques personnels extrêmes, qui paraîtraient inacceptables à d'autres, ne les bouleverse pas. Ils savent qu'ils sont les seuls à pouvoir aider autrui dans des situations terribles, et passent à l'action en n'écoulant que leur altruisme. Toute leur formation et toutes leurs études se concentrent sur l'idée d'aider les autres.
- **Zèle** : l'enthousiasme joue un rôle central dans la vie et les choix de certains Gardiens. Les personnages qui voient leurs prises de risque couronnées de succès s'habituent peu à peu à la sensation du danger et au doux parfum de la victoire. Pour un individu qui a l'habitude de se rire du danger, parcourir la galaxie pour redresser des torts et sauver des infortunés peut devenir extrêmement tentant. Les Gardiens qui se lancent dans cette carrière pour cette raison ont parfois besoin que leurs alliés et compagnons les guident vers des solutions modérées. Autrement, ils finissent par se retrouver débordés en dépit de tous leurs avantages.
- **Vagabondage** : certains Gardiens, peu nombreux, sont envahis d'un immense désir de découvrir la galaxie. Cette combinaison peut être positive, car leurs voyages sont ponctués d'occasions d'employer leurs capacités pour soulager les souffrances. D'innombrables planètes et une infinité de persécutés attendent d'être délivrés d'une multitude d'opresseurs. Pour beaucoup de Gardiens, les voyages ne s'achèvent jamais, car ils méditent sur la Force et la laissent les conduire là où l'on a besoin d'eux.

Gardien : arborescence de Défenseur soresu

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (culture), Sabre laser, Sang-froid, Vigilance

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 5

TECHNIQUE SORESU

Lorsque vous effectuez un test avec votre compétence Sabre laser, vous pouvez vous servir d'Intelligence au lieu de Viguer.

COÛT 10

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 15

PARER (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous pariez une attaque qui a généré ou , une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.

COÛT 15

CERCLE DÉFENSIF

Entrenez la manœuvre Cercle défensif. Effectuez un test de Sabre laser Difficile (). Le personnage, plus un allié à portée courte par , gagne X en défense jusqu'au début du tour suivant, X étant égal à 1 + 1 par .

COÛT 15

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 15

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 20

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 20

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 20

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 20

TRAQUENARD

Entrenez l'action Traquenard. Effectuez un test de Sabre laser (Intelligence) Difficile (), en lançant un nombre de inférieur ou égal à votre valeur de Force. S'il est réussi, 1 cible à portée courte ne peut attaquer que vous pendant un round. Dépensez pour étendre les effets à 1 cible supplémentaire pendant 1 round.

COÛT 25

PARER (ULTIME)

Si vous n'avez pas effectué de test de combat pendant ce round, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Parer.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

DÉVIER (AMÉLIORÉ)

Quand vous déviez un tir qui a généré ou , une fois l'attaque initiale résolue, vous pouvez toucher une cible à portée moyenne, infligeant les mêmes dégâts que le tir initial.

COÛT 25

Gardien : arborescence de Pacificateur

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Commandement, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

AUTORITÉ NATURELLE

Ajoutez par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.

COÛT 5

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 5

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 5

POIGNE

Retirez par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.

COÛT 5

POIGNE

Retirez par rang de Poigne aux tests de Calme et de Commandement.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 10

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

COMMANDEMENT RENFORCÉ

Lorsque vous effectuez un test de Commandement, ajoutez un nombre de qui ne doit pas être supérieur à votre Valeur de Force. Dépensez pour ajouter ou au résultat.

COÛT 15

AUTORITÉ NATURELLE

Ajoutez par rang d'Autorité naturelle quand vous effectuez un test de Commandement. Les cibles affectées ajoutent aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures.

COÛT 15

OFFICIER SUPÉRIEUR

Entrenez l'action d'Officier supérieur : effectuez un **test de Commandement Moyen** (). Un nombre d'alliés égal à votre Présence peut exécuter une manœuvre immédiate à condition de subir chacun 1 point de stress.

COÛT 15

NERFS D'ACIER

Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

OFFICIER SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ)

L'action d'Officier supérieur affecte un nombre d'alliés égal au double de votre Présence, et vous pouvez dépenser \pm pour permettre à un allié (qui subit alors 1 point de stress) d'exécuter une action gratuite à la place.

COÛT 20

ASSAUT GLOBAL

Si un test de combat raté génère \pm ou , vous pouvez les dépenser pour effectuer une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre. Le pouvoir doit cibler vos alliés.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

MENEUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Calme ou de Commandement.

COÛT 25

Gardien : arborescence de Protecteur

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Distance (armes légères), Médecine, Résistance

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

GARDE DU CORPS

Une fois par round, entreprenez la manœuvre Garde du corps pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 10

THÉRAPEUTE

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

COÛT 10

SECRETS INFIRMIERS

Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.

COÛT 10

PROTECTION DE LA FORCE

Entrenez la manœuvre Protection de la Force : subissez 1 point de stress et engagez un nombre de inférieur ou égal à vos rangs de Protection de la Force. Augmentez votre encaissement du nombre de engagés jusqu'au début du tour suivant. Subissez 1 point de stress par tour où un reste engagé.

COÛT 10

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 15

SECRETS INFIRMIERS

Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.

COÛT 15

VIGILANCE ACCRUE

Les alliés à portée courte ajoutent à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux .

COÛT 15

RECENTREMENT

Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.

COÛT 15

CERCLE DE PROTECTION

Lorsqu'un allié au contact est touché, vous pouvez employer Parer ou Dévier comme une brouille pour contrer ce coup.

COÛT 20

PROTECTION DE LA FORCE

Entrenez la manœuvre Protection de la Force : subissez 1 point de stress et engagez un nombre de inférieur ou égal à vos rangs de Protection de la Force. Augmentez votre encaissement du nombre de engagés jusqu'au début du tour suivant. Subissez 1 point de stress par tour où un reste engagé.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

GARDE DU CORPS

Une fois par round, entreprenez la manœuvre Garde du corps pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.

COÛT 20

RECENTREMENT

Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

GARDE DU CORPS (AMÉLIORÉ)

Une fois par partie, lorsqu'un allié protégé par la manœuvre Garde du corps est touché, vous êtes touché à sa place.

COÛT 25

LE GUERRIER

JM 771M7

Les six compétences de carrière du Guerrier sont **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat et Survie**. Il gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand il dépense de l'expérience pour les améliorer. **Le Guerrier commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**

LE RÔLE DU GUERRIER

Le sabre laser symbolise les utilisateurs de la Force dans bien des esprits, mais certains se consacrent entièrement à sa pratique afin de devenir des experts du combat. Ces individus redoutables sont les Guerriers.

Les Guerriers sont des combattants spécialisés qui se servent de la Force pour améliorer leurs considérables prouesses martiales. Qu'ils se trouvent sur le siège du pilote d'un chasseur spatial, brandissent un sabre laser sur un champ de bataille ou foncent blaster au poing, les Guerriers brillent dans toutes les formes de combat.

À en croire les légendes, l'Ordre Jedi est né lorsque des guerriers ont appris à intégrer des techniques de la Force dans leur entraînement physique. Cette association subsiste même en l'absence des gardiens de l'Ancienne République. La Force endureit ceux qui en ont besoin, et les Guerriers excellent à l'utiliser. Ils deviennent une manifestation physique de cette énergie mystique, prêts à triompher de tous leurs adversaires.

Toutefois, le principal atout du Guerrier peut aussi devenir sa plus grande faiblesse : l'agressivité constante ouvre la voie vers le côté obscur. Un sage doit admettre que si la violence a sa place, elle ne doit pas être la seule réponse. Un Guerrier peut infliger des dégâts à la fois considérables et ciblés. Toutefois, même des attaques bien appliquées risquent d'engendrer des conséquences à long terme. Pour cette raison, il doit savoir reconnaître les moments où il est souhaitable de ne pas attaquer. Parmi les Guerriers, certains considèrent que leur jugement est l'aspect le plus important de leur formation.



Ces individus proviennent d'un vaste éventail de cultures et d'environnements. Les conflits physiques sont aussi répandus dans les mondes avancés et à première vue pacifiques du Noyau que dans les sociétés moins civilisées de la Bordure Extérieure. Les styles de combat et les outils employés changent, mais les motivations et les résultats restent souvent similaires. Au bout du compte, les Guerriers doivent se montrer prêts à risquer leur vie pour triompher des menaces qui pèsent contre eux et ceux qui leur sont chers.

SPÉCIALITÉS DE GUERRIER

Chacune de ces voies se concentre sur un aspect différent du combat. Avec l'aide de la Force, le Guerrier peut appliquer sa connaissance instinctive des conflits à tous les affrontements dans lesquels il se retrouve impliqué.

AGRESSEUR

L'Agresseur se fie à la peur pour intimider l'adversaire afin qu'il se rende ou batte en retraite. Coriace et dangereux, il est capable d'infliger des dégâts considérables à ses adversaires, tout en survivant à toutes leurs attaques. Son attitude, mélange de confiance en soi et de menace, transmet un premier message à ses ennemis. Certains Agresseurs espèrent qu'elle suffira à les pousser à faire machine arrière sans se battre, mais d'autres se laissent aller à savourer la peur qu'ils inspirent.

Un Agresseur reçoit **Coercition**, **Connaissance (pègre)**, **Distance (armes légères)** et **Système D** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences permettent aux Agresseurs de reconnaître les bravades des criminels pour ce qu'elles sont. Elles les aident aussi à mater ces prédateurs en leur faisant comprendre qu'un personnage sensible à la Force est beaucoup plus effrayant et bien plus puissant que tout ce qu'ils ont déjà affronté.

À l'écoute de la Force, certains de ceux qui optent pour cette spécialité emploient leurs capacités pour intimider leurs adversaires et les pousser à se rendre afin de ne pas avoir à tuer sans nécessité. Ils capitalisent sur leurs dons et apprennent les techniques indispensables pour ne causer que le minimum de dégâts nécessaire. Il est important de se montrer précis, car toute vie à de la valeur pour la Force.

Cependant, face à un ennemi irrécupérable, l'attitude de l'Agresseur se modifie. Toutes les barrières tombent et il entreprend d'écraser son adversaire sous une pluie de coups dévastateurs. Souvent, la cible préfère fuir plutôt que de combattre. Les récits des survivants – et parfois des alliés de l'Agresseur – ajoutent à sa réputation, ce qui simplifiera d'autant l'intimidation des prochains ennemis qui feront leur apparition.

CHEVALIER SHII-CHO

L'antique style de combat au sabre laser du shii-cho fut, dit-on, la première forme martiale apprise par les Jedi et leurs prédécesseurs. Elle se concentre sur les bases du combat au sabre et emprunte de nombreux aspects à d'autres techniques de combat à l'épée. Les Chevaliers shii-cho modernes reconnaissent la force de la simplicité et se concentrent le cœur de l'escrime. Ils ignorent les manœuvres spectaculaires au profit des fondamentaux : bloquer, parer, frapper.

Un Chevalier shii-cho reçoit **Athlétisme**, **Coordination**, **Corps à corps** et **Sabre laser** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences donnent aux Chevaliers une base solide dans tout ce qui a trait aux conflits physiques. Habités à manier toutes les armes, ils sont naturellement souples et athlétiques. Cela les aide non seulement à éviter les attaques, mais aussi à frapper efficacement lorsque leur cible est désavantagée.

Les adeptes de cette voie se préoccupent rarement des apparences ou de l'élégance. Seules comptent la précision des coups et l'objectif ultime : la victoire. Pour eux, lorsque l'on dispose de bases solides, il devient possible de s'y référer dans toutes les situations. Si des vies sont en jeu, leur attention se concentre sur l'exécution traditionnelle de leurs manœuvres : s'en servir pour contrer l'adversaire tout en restreignant ses choix.

AS DE L'ESPACE

Les pilotes de chasseurs spatiaux participent avec enthousiasme à l'une des formes de combat les plus dangereuses qui soient. Ils attaquent des vaisseaux capitaux à bord d'appareils dont les boucliers et les blindages – lorsqu'ils en ont – n'offrent pratiquement aucune résistance contre les tirs de leurs adversaires. À défaut, ils comptent sur la Force pour les protéger. Les individus sensibles à cette énergie mystique et qui savourent les périls du combat spatial finissent par adopter la spécialité As de l'espace.

Un As de l'espace reçoit **Astrogation**, **Artillerie**, **Mécanique** et **Pilotage (espace)** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Ces compétences lui apportent les bases nécessaires au pilotage d'un chasseur spatial en combat. Les adeptes de la Force qui les acquièrent s'intéressent généralement aux vaisseaux monoplace, dans lesquels ils officient à la fois comme pilote et canonnière.

Ces batailles ont beau se livrer à bord d'un véhicule, elles s'avèrent physiquement épuisantes. En dépit de toutes les améliorations technologiques imaginables, pour rester efficaces, les pilotes doivent encaisser des changements brutaux de direction ou de terribles accélérations. Ils doivent aussi se tenir prêts à porter un coup fatal au bon moment, et ce, en endurant des conditions physiques extrêmes.


FORME I DU COMBAT AU SABRE LASER : SHII-CHO

Considéré comme la plus ancienne technique de combat au sabre laser, le shii-cho reste le plus élémentaire des styles. Mais cela ne veut pas dire qu'il est simple : alors que tous les Jedi recevaient un enseignement dans ce style, tous n'étaient pas capables de le maîtriser. Développée en parallèle avec les premiers sabres laser, cette forme comporte des mouvements très similaires aux attaques et parades pratiquées avec une épée ordinaire.

Le shii-cho est conçu pour être simple et brut. Ses mouvements logiques et calculés sont pensés pour réduire méthodiquement les choix de l'adversaire avant de lui porter un coup final puissant. Sa plus grande faiblesse reste son âge. Ce style, né avant les blasters, ne tient pas compte de la capacité des sabres laser à renvoyer les tirs de ces armes. Toutefois, au corps à corps, il existe peu de formes plus efficaces.

TALENTS DOTÉS D'UN COÛT DE CONFLIT

Certains talents font subir du Conflit au début de chaque session de jeu au personnage joueur qui les possède. Le savoir qui y est associé est assez sinistre pour que leur seule possession tente le PJ et le pousse vers le côté obscur. Ces talents sont identifiés par le symbole suivant dans leur nom :

 NOM DU TALENT 

HISTOIRES DE GUERRIERS

La violence conduit les personnages sur la voie du Guerrier. Pour certains, c'est une capacité naturelle due à leurs dons physiques ou à leurs talents de la Force. Pour d'autres, elle est devenue le seul choix possible à cause d'un passé tragique.

- **Discipline** : certains individus éprouvent un désir naturel de violence et de combat. Chez de nombreuses espèces, l'évolution a créé un besoin pour ce genre d'exercice physique. Pour d'autres, les arts martiaux forment un élément central de la culture. Au bout du compte, interagir avec la civilisation galactique contraint ceux qui sont dotés de telles tendances à se contrôler en permanence. Pour beaucoup, trouver un moyen d'employer cette énergie et ces émotions s'avère indispensable s'ils veulent vivre dans une société « civilisée ». Certains s'embarquent sur la voie du Guerrier à la recherche d'une telle soupape de sécurité et découvrent que cette voie leur convient.
- **Vengeance** : la violence engendre souvent la sauvagerie. Des enfants qui ont vu leurs amis, ou même leurs protecteurs, souffrir aux mains d'autrui jurent parfois de venger ces drames. Les individus sensibles à la Force qui ont affronté ce genre de défis dans leur enfance peuvent passer une grande partie de leur vie à aiguïser leurs capacités physiques ou liées à la Force afin d'assouvir leur vengeance.
- **Survie** : même au sein d'une civilisation urbaine, il reste des quartiers où la brutalité fait loi. Dans ces lieux, les dominants sont des prédateurs urbains, aussi dangereux que les fauves qui occupent le sommet de la chaîne alimentaire d'un monde frontalier. Parmi ceux qui ont souffert entre les mains de ces monstres, certains admettent que le seul moyen de les vaincre est de devenir un combattant encore plus redoutable qu'eux. Les adeptes de la Force qui ont traversé de telles épreuves orientent leurs talents vers la violence et l'intimidation, car pour eux, elles représentent le seul moyen de s'en sortir.

Compétences de carrière supplémentaires : Coercition, Connaissance (pègre), Distance (armes légères), Système D

PASSIF



Vous pouvez subir des points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidant.

COÛT 5

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

CÔT 5

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

CÔT 10

Vous pouvez subir des points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidant.

COST 10

Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 10

Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■■ au test de compétence d'un PNJ.

COÛT 10

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

CÔTÉ 15

TERRIFIANT

Entrenez l'action Terrifiant : effectuez un **test de Coercition Difficile** (◆◆◆), ajoutez un nombre de ◆ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Désorientez une cible à portée moyenne par ☆. Dépensez (☹☹) pour étendre la durée, et dépensez (●) pour immobiliser une cible affectée.

COÛT 15

Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

Réduisez la difficulté du test de Terrifiant à **Moyenne** (♦♦). Vous pouvez dépenser ± pour étourdir une cible affectée.

COÛT 20

Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 20

Vous pouvez dépenser un point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

+ 1 à la valeur de Force.

COÛT 25

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 25

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

Lorsque vous êtes neutralisé, accomplissez l'action Contre toute attente : effectuez un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) avec autant de ○ que votre valeur de Force. Vous guérissez d'autant de points de blessure que de ☆, et vous pouvez dépenser ● pour ajouter ☆.

COÛT 25

Guerrier : arborescence d'As de l'espace

Compétences de carrière : **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière supplémentaires : **Astrogation, Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace)**

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 5

RÉPARATIONS SOLIDES

Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.

COÛT 5

ESQUIVE INTUITIVE

Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ○ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ○ reste engagé.

COÛT 10

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 10

RÉPARATIONS SOLIDES

Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.

COÛT 10

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.

COÛT 10

PLEINS GAZ

Entrenez une action de Pleins gaz : effectuez un test de Pilotage Difficile (◆◆◆) pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de tours égal à votre Ruse.

COÛT 15

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 15

BOUCHE D'ENTRÉE

Avant d'attaquer un vaisseau ou un véhicule, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets de la règle Massif.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

FRAPPE INTUITIVE

Lorsque vous effectuez un test de combat avec une arme à l'échelle planétaire, ajoutez un nombre de ○ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ●● pour ajouter ✨ ou ☹.

COÛT 20

COUP DE POUCE DU DESTIN

Une fois par partie, ajoutez ■ à n'importe quel test.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 20

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

DIFFICILE À VISER

Le véhicule ou le vaisseau que vous pilotez est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

ESQUIVE INTUITIVE

Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ○ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ○ reste engagé.

COÛT 25

Guerrier : arborescence de Chevalier shii-cho

Compétences de carrière : **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière supplémentaires : **Athlétisme, Coordination, Corps à corps, Sabre laser**

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 10

CONDITIONNÉ

Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduisez les dégâts et le stress issus d'une chute de 1 point par rang de Conditionné.

COÛT 10

ADVERSAIRES MULTIPLES

Ajoutez ■ aux tests de Sabre laser, Pugilat et Corps à corps lorsque vous êtes au contact avec plusieurs adversaires.

COÛT 10

DUR AU MAL

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 10

ARME EN MAIN

Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible, au prix d'une brouille.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 15

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.

COÛT 15

FINE LAME

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer un test de Sabre laser ou de Corps à corps.

COÛT 20

BALAYAGE DU SARLACC

Augmentez la difficulté d'un test de Sabre laser d'un cran pour accomplir l'action Balayage du Sarlacc. Vous pouvez dépenser ☹ ☹ pour toucher des cibles au contact supplémentaires.

COÛT 20

PARER (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous parez une attaque qui a généré ☹ ou ☹ ☹ ☹, une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.

COÛT 20

SUM DJEM

Sur un test réussi de Sabre laser, dépensez ± ou ☹ ☹ pour désarmer votre adversaire.

COÛT 20

RECENTREMENT

Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.

COÛT 25

DUR AU MAL

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 25

מפ"ח נאמן

er. Le Mystique commence le jeu avec une valeur de Force de 1.

RÔLE DU MYSTIQUE

Les personnages qui suivent la carrière de Mystique sont généralement nés pour accepter ce rôle. Depuis l'époque où ils ont ouvert les yeux pour la première fois, un lien puissant avec la Force colore leur perception du monde qui les entoure. Ils perçoivent constamment le flux et le reflux de son énergie entre tous les êtres vivants. Pour de nombreux Mystiques, la Force est un guide et un mentor aussi important que leurs familles et leurs amis les plus proches. Elle leur apprend que leurs instincts émanent de la Force, et qu'il vaut mieux s'y fier que de se reposer sur une formation.

Les Mystiques puisant profondément dans la Force, ils ont tendance à maîtriser un éventail de pouvoirs très étendu. L'instruction et la pratique peuvent améliorer leurs capacités, bien entendu, mais toutes n'exigent pas la présence d'un professeur. De nombreux Mystiques développent leurs dons grâce à un mélange d'intuition, de pratique et de connexion à la Force. Ils considèrent que c'est dans la nature des choses. Ils croient que la Force les guide et veillera sur eux tant qu'ils resteront ouverts et conscients de sa présence.

Bien des Mystiques sont originaires de cultures où leur lien avec la Force a fait d'eux des personnages importants. Dans certains cas, ils ont servi de conseiller ou de magistrat. Dans d'autres, leur rôle était plus religieux ou chamanique. En raison de ces expériences de jeunesse, ils s'attendent probablement à une certaine déférence. Cela implique aussi que beaucoup d'entre eux développent leur charisme ou leur présence. Pour certains, cela paraît tout naturel, car ils ont toujours été capables de convaincre les autres grâce à des paroles tranquilles ou à des discussions persuasives. D'autres travaillent sans cesse à développer ces traits de personnalité, sachant qu'un compliment (même mensonger) glissé dans la bonne oreille est susceptible de faire avancer leurs objectifs.

SPÉCIALITÉS DE MYSTIQUES

Chaque spécialité de la carrière de Mystique est liée à l'emploi de la Force et du charisme, qu'il soit naturel ou travaillé. Leur assurance et leur confiance en eux leur viennent de la Force. Par son entremise, les Mystiques se savent capables de guider autrui vers la conclusion désirée.

CONSEILLER

Tous ceux qui sont doués dans les voies de la Force n'aspirent pas à diriger autrui. En fait, certains estiment qu'une position d'autorité les mettrait en danger d'abuser de leurs capacités spéciales. Afin de ne pas être corrompus par le pouvoir, ils préfèrent servir de Conseillers. D'autres pensent que leurs conseils sont trop précieux pour être limités à une planète ou à une région. Ils errent dans les étoiles, dispensant les recommandations de la Force partout où ils vont. Des personnages sensibles à la Force, socialement compétents et en phase avec l'une ou l'autre de ces philosophies, seront bien adaptés à la spécialité de Conseiller.

Un Conseiller reçoit **Charme, Négociation, Système D et Tromperie** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est sa première spécialité, il peut choisir deux d'entre elles et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Cette combinaison de compétences permet aux conseillers d'adopter une approche très pragmatique lorsqu'ils s'emploient à offrir les avis de la Force à autrui. Un Conseiller accompli peut analyser rapidement les risques d'une situation puis, grâce aux outils dont il dispose, influencer les parties impliquées de manière à atteindre rapidement l'objectif souhaité. Avec les mêmes techniques, un individu moins scrupuleux peut devenir un redoutable arnaqueur. Les Conseillers devraient s'en souvenir et chercher à éviter de devenir ce genre d'individu.

Certains Conseillers se rattachent à un gouvernement planétaire, l'aidant à façonner un État de droit et veillant à ce que ses citoyens soient traités avec justice et équité. De nombreux dirigeants populaires gardent de sages Conseillers à portée de main, afin que leurs politiques fassent un maximum de bien au plus grand nombre. D'autres Conseillers choisissent des rôles moins prestigieux, agissant parmi les pauvres et les désespérés. Ils s'efforcent de guider des individus dans le besoin, assurant parfois le salut de ceux qui avaient perdu tout espoir.

DEUILLISTE MAKASHI

La présence et l'art de la mise en scène associés aux Mystiques se reflètent naturellement dans la voie du duelliste. Pour le pratiquant du makashi, dominer un combat par sa présence est tout aussi important que de le maîtriser par ses prouesses martiales, et les Duellistes makashi représentent l'expression ultime de cet art.

Les Duellistes makashi gagnent **Calme, Charme, Coordination et Sabre laser** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est la première spécialité du

personnage, le joueur peut choisir deux d'entre elles et leur attribuer un rang supplémentaire sans dépenser de points d'expérience. Cette combinaison de compétences reflète le don pour la mise en scène et la présentation qui sont étroitement associés à l'art du duel. Un véritable Duelliste makashi se bat toujours avec grâce et élégance, sans jamais montrer le moindre signe de tension et en conservant un contrôle total sur ses expressions et ses moindres mouvements.

Certains de ses détracteurs affirment que le Duel makashi est un style de dandy prétentieux, mais ses adeptes s'avèrent de redoutables combattants. Ses détracteurs oublient un peu vite que la forme makashi a été développée pour se battre contre des adversaires armés de sabres lasers. En son cœur se trouve un objectif : affronter un ennemi doté d'une épée ou d'un sabre laser et le tuer. Un véritable Duelliste makashi ne perd jamais cet objectif de vue. Toutes ses feintes et ses gestes extravagants sont des moyens pour l'atteindre. Des mouvements calculés pour épuiser l'adversaire et retourner ses attaques – surtout s'il n'est pas prêt à se battre contre un ennemi sensible à la Force – le rendent vite malade de frustration. Il s'épuise peu à peu, jusqu'à ce que le Duelliste trouve une faille et l'exploite.

Le moteur de cette technique de combat est la force de la personnalité du Duelliste makashi bien plus que sa forme physique. Des éléments du style personnel du combattant servent à désorienter ou à distraire l'adversaire pendant la bataille. Parfois, un simple mot est aussi efficace qu'un geste pour égarer l'adversaire et l'ouvrir à un coup fatal.

VISIONNAIRE

Certains individus s'avèrent capables de rester ouverts en permanence à la présence de la Force, même lorsqu'ils sont confrontés à la routine de leur existence. Son influence leur apparaît dans des détails subtils. Pour eux, sa moindre oscillation revêt un sens profond et les avertit d'événements critiques dans l'avenir. Toutefois, la quantité d'informations qu'ils en retirent peut vite devenir écrasante, surtout dans des environnements où les êtres pensants sont nombreux. De nombreux Visionnaires optent donc pour une vie retirée, loin des villes et des métropoles surpeuplées.

Les Visionnaires reçoivent **Connaissance (culture), Sang-froid, Survie et Vigilance** comme compétences de carrière supplémentaires. Si c'est la première spécialisation du personnage, le joueur peut choisir deux d'entre elles et leur attribuer un rang supplémentaire sans dépenser de points d'expérience. Pour réussir, les Visionnaires doivent être capables de rester concentrés sur leur vie quotidienne sans jamais cesser d'observer la Force. Ils doivent apprendre à reconnaître un grand nombre de signes subtils, et accepter de vivre dans un environnement hostile, loin de la civilisation, pour s'épargner la surcharge d'informations.

De tous les individus sensibles à la Force, les Visionnaires sont sans doute ceux qui se sentent le plus guidés par elle. Ils y sont immergés en permanence, ils connaissent ses moindres frémissements et les suivent

FORME II DU COMBAT AU SABRE LASER : MAKASHI

Il fut un temps où la plupart des Jedi se concentraient sur les duels entre porteurs de sabres laser et employaient le style de combat makashi. Après la chute de l'Empire Sith, considéré comme inutile, ce style a perdu en popularité. Son mélange caractéristique de choix esthétiques et d'insistance sur la précision a conduit la plupart des observateurs à placer le makashi au premier rang des formes de combat en ce qui concerne l'élégance et le raffinement.

Les Duellistes makashis se battent avec un seul sabre laser, ou parfois avec un *shoto* dans l'autre main. L'équilibre et la précision sont au cœur de leur approche, et ils manient leur arme comme une extension de leur propre corps. La forme est vitale, car le combattant passe son temps à avancer et à reculer sur une ligne unique, les pieds alignés sur le corps. Des coups précis sont calculés pour pénétrer les défenses de l'adversaire, souvent en le désarmant au passage.

jusqu'à leur source pour empêcher un problème mineur de devenir une crise majeure. Ils sentent un événement qui se produit au loin et conseillent ceux qui les entourent afin qu'ils se tiennent prêts lorsque la crise les rattrapera. Les capacités des Visionnaires leur dévoilent souvent des bribes de l'avenir, les guidant vers les lieux et les gens qui auront le plus besoin de leurs conseils et de leur sagesse. Cela leur permet parfois d'être juste au bon endroit au bon moment pour accomplir un geste crucial.

Pour de nombreux Visionnaires, connaître le bon moment pour s'aventurer dans les régions civilisées représente un défi de taille. Comme cela perturbe leur sensibilité, ils risquent de manquer un signe très important. En conséquence, la plupart préfèrent rester autant que possible à l'écart de la société, se fiant à leurs alliés pour transmettre leurs messages. Cependant, rares sont ceux qui parviennent à transmettre un avertissement aussi efficacement que le Visionnaire qui, le premier, a senti un danger.

HISTOIRES DE MYSTIQUES

Les Mystiques proviennent souvent d'environnements isolés où ils ont pu affiner leurs capacités liées à la Force depuis leur plus jeune âge. La psychologie et la philosophie du Mystique s'avèrent souvent plus importantes que son histoire personnelle. Par essence, le cœur de son approche réside dans sa capacité à sentir le pouvoir de la Force et à communiquer son message aux autres.

- **Intuitions** : ceux qui entretiennent un lien puissant avec la Force perçoivent souvent le monde qui les entoure par ce prisme. Cette perspective alternative révèle parfois des informations invisibles au reste du monde. Que les autres admettent que ces individus étranges emploient la Force n'est pas si important, au fond. Ce qui compte, c'est qu'ils finissent par reconnaître leurs perceptions aiguisées puis finissent par s'y fier. Le talent particulier du personnage l'aiguille de fait vers une carrière de Mystique.
- **Héréditaire** : dans certaines cultures, un individu sensible à la Force joue le rôle capital de conseiller spirituel de toute une communauté. Parfois, cette position est héréditaire et se transmet de génération en génération. Dans d'autres cas, le personnage a peut-être été choisi parce qu'il a manifesté des signes précoces de ses talents inhabituels. Très souvent, ces religieux sont formés depuis le moment où ils savent marcher, afin d'être prêts à assumer leur position d'autorité dès le décès de leur prédécesseur. Cela risque de les cantonner à une carrière de Mystique, sans qu'ils aient jamais eu d'autre option.
- **Secrets** : l'information façonne les peuples et les sociétés. Sa maîtrise, ou son absence, gouverne autant les systèmes de croyances que les structures politiques. Dans certains cas, un individu sensible à la Force – et peut-être son professeur – peut être investi d'un savoir auquel l'ensemble de sa culture n'a pas accès. En s'initiant aux voies de la Force, le personnage découvre des données qui bouleverseraient cette culture s'ils venaient à être divulgués. Des restrictions imposées par sa formation, ou tout simplement la peur de cette transformation culturelle, peuvent le pousser à se taire. Cette approche peut avoir pour effet secondaire de lui révéler sa véritable vocation.
- **Présages** : au cours de méditations profondes, un individu sensible à la Force peut recevoir de brèves visions d'avenirs possibles, même s'il est dépourvu de toute formation. Ces visions risquent de jouer un rôle clé dans la vie du personnage, en particulier si elles semblent néfastes. Certains tentent de les fuir et d'échapper à leur destinée. D'autres s'efforcent de diriger leurs pairs afin de les amener à éviter les tragédies à venir. Dans les deux cas, lorsqu'il utilise la Force pour guider les autres sur la base de ses divinations, le personnage embrasse le style de vie d'un Mystique.

Mystique : arborescence de Conseiller

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Connaissance (Bordure Extérieure), Connaissance (culture), Perception, Vigilance

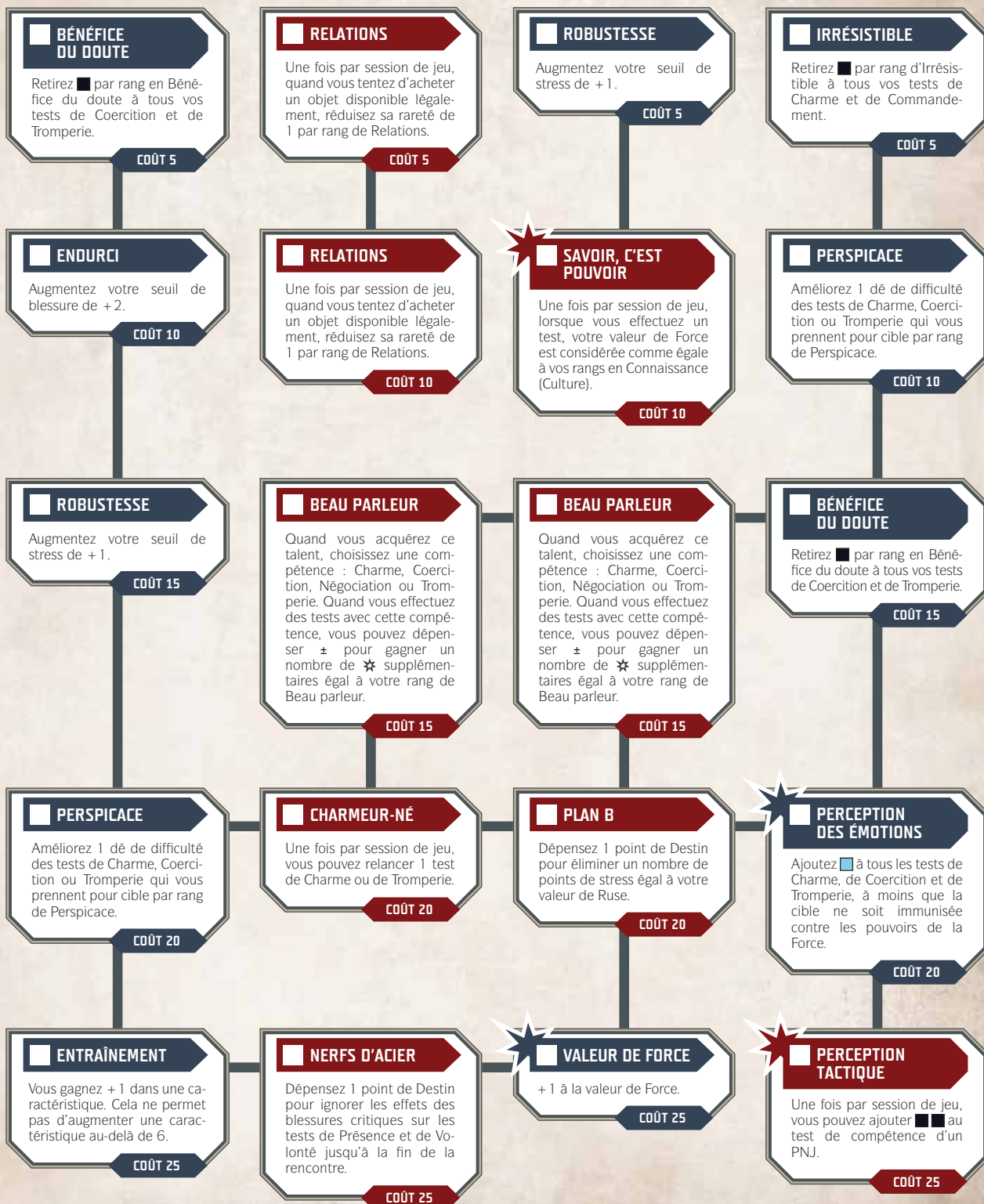
Compétences de carrière supplémentaires : Charme, Négociation, Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE



Mystique : arborescence de Duelliste makashi

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Connaissance (Bordure Extérieure), Connaissance (culture), Perception, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Calme, Charme, Coordination, Sabre laser

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE



Mystique : arborescence de Visionnaire

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Connaissance (Bordure Extérieure), Connaissance (culture), Perception, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (culture), Sang-froid, Survie, Vigilance

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

SUBSTANCE

Retirez jusqu'à ■■■ à tous les tests pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.

COÛT 5

RÉACTION FULGURANTE

Ajoutez ■ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

PISTEUR CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pisteuse chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ☆ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 10

ŒIL AIGUISÉ

Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.

COÛT 10

RÉACTION FULGURANTE

Ajoutez ■ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

PERCEPTION DU DANGER

Une fois par partie, retirez ■■■ à n'importe quel test.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

AVERTISSEMENT

Effectuez l'action Avertissement. Tous les alliés à portée moyenne augmentent leur défense de votre valeur de Force jusqu'à ce qu'ils agissent pendant la rencontre.

COÛT 15

ESQUIVE PRÉVENTIVE

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour rompre le contact avec un ennemi en tant que brouille hors tour.

COÛT 15

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 20

PERCEPTION TACTIQUE

Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■■ au test de compétence d'un PNJ.

COÛT 20

LA FORCE EST MON ALLIÉE

Une fois par session de jeu, vous pouvez subir 2 points de stress afin d'accomplir une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre.

COÛT 20

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une brouille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 20

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ☆ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 25

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 25

MYSTIQUE-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de pouvoir de la Force.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

LA SENTINELLE



Les six compétences de carrière de la Sentinelle sont **Connaissance (Mondes du Noyau), Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception et Tromperie.** Elle gagne automatiquement un rang dans trois de ces compétences sans dépenser de points d'expérience, et bénéficie d'une remise quand elle dépense de l'expérience pour les améliorer. **La Sentinelle commence le jeu avec une valeur de Force de 1.**

LE RÔLE DE LA SENTINELLE

Toutes les villes ont leurs secrets, et si brillants qu'ils soient, tous les phares de civilisation abritent aussi des repaires de la pègre. Dans les bas-fonds, mécontents et truands abusent des plus faibles, commettent des crimes odieux et laissent misère et chaos dans leur sillage.

La plupart des agences de maintien de l'ordre tentent de combattre le crime sans violer les lois qu'elles sont censées faire respecter. Le comportement de leurs agents est donc encadré par des règles strictes. Même les institutions vouées à appliquer des lois maléfiques, comme l'Empire, imposent des codes de conduite à leurs séides. La Sentinelle, en revanche, invente ses propres règles.



Au temps de l'Ancienne République, les Sentinelles Jedi étaient des adeptes de la Force qui associaient l'expérience au combat et l'entraînement de la Force à une approche pragmatique de leurs devoirs. Elles avaient recours à la technologie et se servaient de techniques empruntées à la police, aux espions, aux collecteurs d'informations et même aux criminels. Se fiant à leur esprit vif et à leur ruse pour accomplir leurs tâches, elles trouvèrent vite leur vocation dans les bas-fonds des environnements urbains. Dans les rues, les Sentinelles luttaient contre les criminels en retournant leurs tactiques contre eux.

Une telle approche n'était pas sans risque. Évoluant aux limites de la loi, elles flirtaient sans cesse avec le côté obscur de leur propre morale. Elles devaient toujours garder un œil sur leurs propres actions, analysant la légitimité de chacune de leurs décisions. Les meilleures Sentinelles échappaient au côté obscur en cultivant une intelligence aiguisée et une ruse redoutable, qui leur permettaient d'examiner tous les aspects d'une situation impossible et de trouver une solution imprévue.

Bien que l'Empire ait depuis longtemps éliminé l'Ordre Jedi, et les Sentinelles Jedi avec lui, quelques personnes suivent encore ces principes. Lorsqu'ils découvrent leur potentiel caché, de nombreux individus sensibles à la Force vivant dans des régions urbaines adoptent inconsciemment les tactiques des Sentinelles.

Les personnages dotés d'un sens moral exigeant peuvent considérer que ces méthodes énergiques représentent un bon moyen d'enquêter sur des adversaires maléfiques et convaincus d'être au-dessus des lois. Pour amener ce genre d'adversaire devant la justice, il faut parfois adopter une approche contraire à l'éthique. S'ils sont commis pour limiter les excès d'un tyran, une Sentinelle peut sans mal justifier la tromperie, ou même des crimes mineurs.

SPÉCIALITÉS DE SENTINELLES

Les Sentinelles montrent leur pragmatisme dans toutes leurs spécialités. Elles emploient tous les moyens disponibles pour résoudre les défis, qu'ils soient physiques, mentaux ou sociaux.

ARTISAN

Certains utilisateurs de la Force présentent une affinité naturelle avec les productions d'objets technologiques. La Force leur permet de comprendre intuitivement leur agencement et leur fonction. Après tout, elle englobe tout dans la galaxie, y compris les choses non-vivantes comme les outils ou les machines. Les Artisans sentent sa présence et se servent de leur lien avec l'énergie mystique pour créer des merveilles d'esthétique et de précision. Un Artisan ne fabrique pas d'objets en série pour les vendre ou les distribuer. Chacune de ses créations est une véritable œuvre d'art, aussi personnelle que marquante.

Un Artisan reçoit **Astrologation, Connaissance (éducation), Informatique et Mécanique** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la

première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Afin d'intégrer pleinement leurs capacités liées à la Force dans les objets qu'ils manipulent, les Artisans doivent d'abord acquérir une bonne connaissance de leur fonctionnement. Cela exige une éducation technique, centrée sur les principes de la technologie.

Dans les environnements urbains, les individus qui sont sensibles à la Force mais qui ne le savent pas ont tendance à suivre la voie de l'Artisan, tout simplement parce qu'ils se trouvent sans cesse au contact de la technologie. S'ils s'intéressent à la manière dont les choses fonctionnent et se réparent, leur talent pour la Force se développe naturellement dans cette direction. Lorsqu'ils se trouvent face à une machine en panne, ils identifient souvent le problème de manière intuitive et certains prétendent même que « la machine leur parle ». Quelques Artisans se conforment au stéréotype de l'inventeur désordonné, d'autres sont impeccablement organisés, ou s'efforcent de dissimuler leurs créations aux yeux des profanes.

EXPERT SHIEN

Un sabre laser est une arme redoutable. Lorsqu'il est manié avec puissance, même un adversaire capable de le parer risque de se laisser déborder. Par ailleurs, sa capacité à réfléchir les tirs de blasters permet de se débarrasser des ennemis à distance. Les Experts shien, passés maîtres dans la forme shien du sabre laser, exploitent la contradiction apparente entre ces deux utilisations. Ils savent que les véritables maîtres du sabre laser doivent posséder la ruse pour exploiter tout le potentiel de leur arme. Ils doivent se montrer intelligents et précis afin de renvoyer les attaques à distance de leur adversaire, mais aussi brillants et malins pour savoir quand déborder un adversaire par la force brute.

Un Expert shien reçoit **Athlétisme, Magouilles, Résistance et Sabre laser** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Afin de tirer parti de cette spécialité, le personnage doit être souple, mais aussi capable de distinguer l'approche la plus adaptée à un conflit physique donné. Athlétisme et Résistance sont cruciaux pour s'engager dans un combat prolongé, puis pour tenir la distance. Magouilles permet de repérer les sites de combat afin de mieux utiliser l'environnement contre son adversaire.

Lorsque c'est possible, un Expert shien prépare le champ de bataille longtemps à l'avance. Souvent, il prend le temps d'examiner plusieurs lieux possibles peu après son arrivée en ville. Une fois le combat commencé, il exploite soigneusement son environnement et déclenche des pièges préparés très à l'avance.

Un Expert shien continue à analyser la situation pendant tout le combat. Il exploite le décor à son avantage, sans cesser de s'interroger sur la meilleure manière d'employer sa formation et son sabre laser. Les paramètres changent de seconde en seconde, en réaction à l'armement, à la position et à l'attitude de l'ennemi.



FORME V DU COMBAT AU SABRE LASER : SHIEN

Là où d'autres styles de combat au sabre laser reposent sur la précognition ou l'agilité, le shien s'appuie sur la puissance, tempérée par la ruse. Les Jedi qui emploient cette forme sont souvent forts, mais la véritable caractéristique des maîtres de ce style reste un esprit vif. En effet, le shien repose sur l'idée de frapper quand votre adversaire ne s'y attend pas. Le coup peut être puissant, mais il doit surtout être imprévu.

Un adepte shien apprend à ne pas bloquer les tirs de blaster qui le visent mais à les renvoyer. Ainsi, l'arme de l'ennemi devient un outil pour l'utilisateur de la Force, et le porteur du sabre laser devient encore plus redoutable. De même, lorsqu'il est engagé au corps à corps, ce style permet de riposter puis de percer les défenses de l'ennemi par des coups violents.

Pour un Expert shien, la route de la victoire passe par un conflit prolongé, car il réagit à tous les coups de son adversaire par un contre rusé ou une frappe puissante.

OMBRE

Aux temps anciens de l'Ordre Jedi, les Sentinelles nettoyaient inlassablement les rues de la pègre galactique. Parmi elles, un petit groupe se consacrait à une menace bien plus redoutable. Ses membres s'entraînaient sans trêve pour découvrir et éliminer ceux qui, ayant basculé du côté obscur de la Force, se vouaient volontairement à la corruption. Ces Sentinelles, les Ombres, traquaient les Sith.

Pendant très longtemps, tout le monde a cru que les Sith avaient disparu pour de bon. Au fil des années, les Ombres Jedi ont renoncé à leurs activités ou se sont concentrées sur d'autres utilisateurs du côté obscur. Elles n'ont jamais réalisé que les Sith n'avaient pas été éliminés et se cachaient sous leur nez.

Maintenant que l'Ordre Jedi est détruit et qu'un Seigneur Noir des Sith gouverne l'Empire Galactique, ceux qui désirent suivre la voie de l'Ombre découvrent que les rôles sont inversés. Ils ne sont plus des enquêteurs clandestins au service de l'ordre établi, plongeant volontairement dans les marges de la civilisation galactique : c'est à leur tour d'être traqués. Même ainsi, les Ombres

travaillent infatigablement depuis les recoins sombres. Il leur appartient de juger les criminels intouchables et les utilisateurs du côté obscur de la Force.

Une Ombre reçoit **Connaissance (pègre)**, **Discretion**, **Magouilles**, et **Système D** comme compétences de carrière supplémentaires. S'il s'agit de la première spécialité du personnage, le joueur peut en choisir deux et leur attribuer un rang gratuit sans dépenser de points d'expérience. Du point de vue des Ombres, la tromperie et la discrétion jouent un grand rôle pour détecter leurs proies. Les organisations criminelles s'entourent souvent de secret, et des méthodes malhonnêtes s'avèrent parfois nécessaires pour les exposer à la lumière. Bien que leurs techniques soient souvent moralement discutables, les Ombres croient fermement que leurs triomphes justifient les outils qu'elles doivent employer.

Bien sûr, un initié passé du côté obscur peut devenir un adversaire redoutable pour elles. Un tel ennemi mobilise tous les talents d'une Sentinelle, qu'ils soient normaux ou liés à la Force. Pour éliminer un adversaire de cette envergure, il faut se servir de tous les outils et de toutes les ressources disponibles, quelles qu'elles soient.

HISTOIRES DE SENTINELLES

De tous les individus sensibles à la Force, les Sentinelles sont souvent les plus disposées à examiner et à employer des atouts sans liens directs avec elle.

- **Délinquant** : dans toutes les métropoles surpeuplées, des individus tombent... et manquent le filet de protection social. Des personnages dotés d'un tel passé ont dû endosser de lourdes responsabilités personnelles sans qu'on leur donne jamais leur chance, et ils ont bien vu que d'autres vivaient dans le luxe. Ils apprécient tous les objets qu'ils peuvent récupérer et en veulent à ceux qui ont eu la vie « facile ».
- **Prodige** : les personnages dotés d'un potentiel dans la Force trouvent souvent des moyens inhabituels d'exprimer ce talent, même s'ils ne réalisent pas d'où il provient. Chez certains, il prend la forme d'un don pour travailler avec les objets technologiques. Ils excellent lorsqu'il faut réparer des machines ou en inventer de nouvelles. Certains sont même considérés comme des experts galactiques dans un domaine précis.
- **Victime** : les quartiers défavorisés des grandes cités galactiques grouillent de petits tyrans. Nombre d'entre eux sont apparemment à l'abri des forces de l'ordre, et en profitent pour infliger d'innombrables cruautés aux malheureux qui vivent aux alentours. Des personnages ayant grandi dans ce genre d'environnement ont sans doute souffert d'un état de besoin permanent. Pendant leur enfance et leur adolescence, ils ont été les spectateurs de ces cruautés et ont rêvé d'y mettre un terme. Au passage, ils ont appris certaines des techniques des criminels. Maintenant, la Force est leur alliée, et ils peuvent s'en servir pour faire la différence.

Sentinelle : arborescence d'Artisan

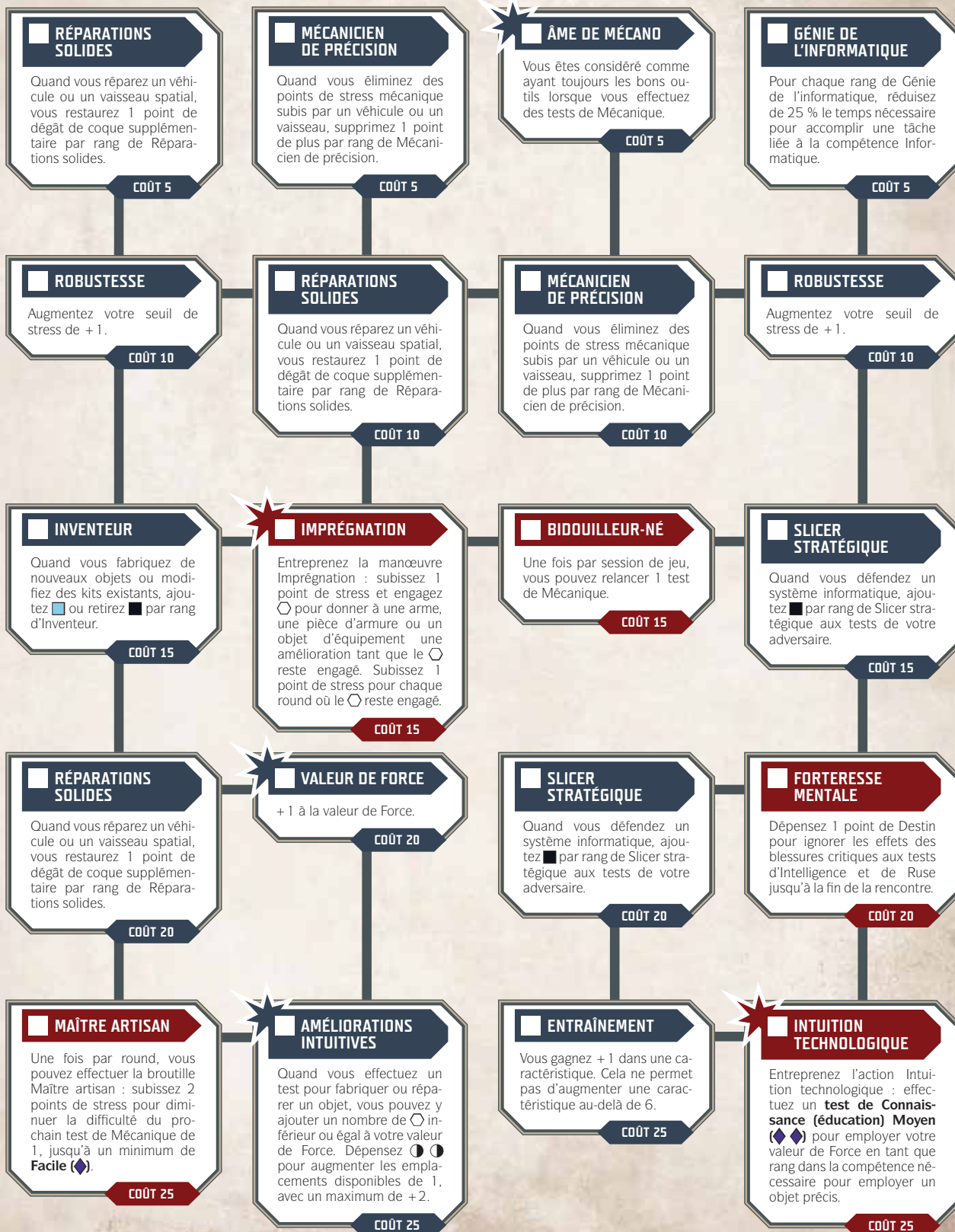
Compétences de carrière : Connaissance (Mondes du Noyau), Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie
Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Connaissance (éducation), Informatique, Mécanique

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE



Sentinelle : arborescence d'Expert shien

Compétences de carrière : Connaissance (Mondes du Noyau), Discretion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie
Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Magouilles, Résistance et Sabre laser

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive instinctive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

COÛT 5

CONDITIONNÉ

Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduisez les dégâts et le stress issus d'une chute de 1 point par rang de Conditionné.

COÛT 5

DÉGOURDI

Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.

COÛT 5

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 10

TECHNIQUE SHIEN

Quand vous effectuez un test avec la compétence Sabre laser, vous pouvez employer Ruse à la place de Vigueur.

COÛT 10

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 10

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 15

CONTRE-ATTAQUE

Quand une attaque vous manque et génère ☹ ou ☹☹, vous pouvez améliorer un dé de votre prochain test de Sabre laser (Ruse) contre cet adversaire.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

DÉVIER (AMÉLIORÉ)

Quand vous déviez un tir qui a généré ☹ ou ☹☹☹, une fois l'attaque initiale résolue, vous pouvez toucher une cible à portée moyenne, infligeant les mêmes dégâts que le tir initial.

COÛT 15

DÉVIATION DJEM SO

Après avoir utilisé Dévier, dépensez 1 point de Destin pour accomplir la manœuvre Déplacement comme une brouille hors tour afin de réduire la distance ou de vous retrouver au contact de votre adversaire.

COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 20

LANCER DE SABRE

Entrenez l'action Lancer de sabre, effectuez un test de combat au Sabre laser en tant qu'attaque à distance à portée moyenne. Ajoutez un nombre de ☹ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Vous devez dépenser ☹ et réussir à toucher la cible. Vous pouvez dépenser ☹ pour que l'arme revienne dans votre main.

COÛT 20

DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 20

AVALANCHE

Subissez 2 points de stress pour ajouter des dégâts égaux à votre Vigueur au prochain test de combat au Sabre laser effectué à ce tour.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

FRAPPE DÉSTABILISANTE

Entrenez l'action Frappe déstabilisante : effectuez un test de combat au Sabre laser (Ruse) en ajoutant un nombre de ☹ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ☹ pour ajouter ☹ au prochain test de combat de votre cible.

COÛT 25

DÉVIER (ULTIME)

Si vous n'avez pas effectué de test de combat au tour précédent, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Dévier.

COÛT 25

Sentinelle : arborescence d'Ombre

Compétences de carrière : Connaissance (Mondes du Noyau), Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (pègre), Discrétion, Magouilles, Système D

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ESPRIT FURTIF

Ajoutez à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 5

DÉGOURDI

Retirez par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.

COÛT 5

CRAQUEUR DE CODES

Retirez par rang de Craqueur de code aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.

COÛT 5

QUELCONQUE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.

COÛT 5

ACCOMPLI

Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

COÛT 10

FORTERESSE MENTALE

Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

QUELCONQUE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.

COÛT 10

VOILE

Dépensez 1 point de Destin. Vous êtes indétectable aux pouvoirs de la Force et vos propres pouvoirs passent inaperçus jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une brouille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 15

ESPRIT FURTIF

Ajoutez à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

INSAISSISSABLE

Si vous êtes sous l'effet d'un pouvoir de la Force, entreprenez l'action Insaississable : effectuez un **test de Tromperie Difficile** () pour mettre un terme immédiat aux effets de ce pouvoir.

COÛT 20

CRAQUEUR DE CODES

Retirez par rang de Craqueur de code aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.

COÛT 20

TROU DE MÉMOIRE

Une fois par session de jeu, entreprenez l'action Trou de mémoire. Effectuez un **test de Tromperie Difficile** () pour être oublié par un nombre de PNJ égal à votre Ruse, situés au plus à portée moyenne.

COÛT 20

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une brouille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 20

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

LEÇONS D'ANATOMIE

Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Intelligence à un coup.

COÛT 25

EXPERT EN DISCRÉTION

Une fois par round, subissez 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté de votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25