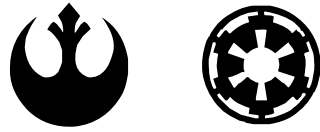


STAR WARS



REDEMPTION



PRÉFACE

Pourquoi encore une autre adaptation de *Savage Worlds* à **STAR WARS**? C'est vrai, il en existe déjà plusieurs comme *Star Wars Reloaded v2.0* ou *Starwars Unchained v1.7a*. Mais toutes les versions que j'ai trouvées présentent des défauts : fautes d'orthographe ou de typo, traductions relatives, trop ou pas assez de détails, ... Mais surtout, aucune des versions que j'ai trouvées n'est collaborative, il n'est pas possible de proposer des corrections ou des améliorations ni de se *forker* sa propre version.

C'est pour cela que j'ai eu envie de faire une nouvelle version, une version disponible sur Github que n'importe qui pourra améliorer, corriger ou *forker* à volonté. C'est comme ça qu'est né **STAR WARS REDEMPTION**. Un MJ y trouvera tout ce dont ses joueurs ont besoin de savoir pour créer des fiches de perso et démarrer une partie. Bien sûr je n'ai pas retranscrit tout le bouquin original de *Savage Worlds*, mais les règles de base sont renseignées dans ce manuel afin que les joueurs n'aient pas à lire tout le bouquin de base. Le MJ lui n'y échappera pas. J'ai essayé autant que possible de rester dans l'esprit de *Savage Worlds*, simple et rapide à jouer et, au maximum, de réutiliser ce que le bouquin fournit.

De même, j'ai choisi de ne pas trop approfondir la description de l'univers de Star Wars et de me concentrer sur les adaptations de *Savage Worlds*. L'univers est largement assez connu et détaillé dans les sites spécialisés sur internet (*Starwars Holonet*, *Starwars Universe*, ...) et chaque MJ prendra les libertés qu'il souhaite dans son background. Ce manuel est à considérer comme le manuel du joueur, le MJ aura besoin du livre de base *Savage Worlds* pour mener la partie. Les informations présentes dans ce manuel ne suffisent pas aux MJs.

Grosbilisme

Dans l'univers Star Wars il est vite tentant de vouloir se faire un personnage Jedi. Mais les Jedi ne sont pas monnaie courante dans l'univers. De plus un Jedi n'aura de réelles difficultés que contre des Sith, l'intérêt d'un tel personnage n'est qu'illusoire, il limite le nombre d'ennemis intéressants et l'évolution de votre personnage. C'est pourquoi dans ce manuel, faire un Jedi est faisable mais ça se mérite, historique, évolution, ... Tout ça sera nécessaire pour faire un bon Jedi (ou un mauvais Sith).

Contribution

Comme je le disais plus haut, l'idée principale de ce document est de permettre à tous ceux qui le souhaitent de participer. Le document est donc écrit en \LaTeX et disponible sur Github.

Marthym. *Star Wars Redemption*. Version v1.2.1. 2020. url : <https://swr.gh1pc9kc.fr/star-wars-redemption/>

Licence

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution-ShareAlike 4.0 International. Pour voir une copie de cette licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



LES RÈGLES

Les règles de **STAR WARS REDEMPTION** sont particulièrement simples et suivent un modèle commun. Rentrons dans le vif du sujet et voyons comment ça fonctionne.

Les Traits

Chaque personnage ou créature a deux types de Traits, les Attributs et les Compétences. Chaque Trait a un score allant de d4 à d12, d6 étant la moyenne.

Tests

Quand vous voulez faire quelque chose, le MJ vous dit quel Trait vous devez utiliser, et vous lancez le dé correspondant. Si le résultat est de 4 ou mieux, une fois les modificateurs appliqués, alors l'action est réussie. Certains personnages ou créatures ont des Traits supérieur à d12, comme d12+3. Cela signifie qu'il faut lancer un d12, puis ajouter 3.

Difficulté : La Difficulté pour la plupart des actions est 4, plus ou moins les modificateurs. La Parade et la Résistance constituent des Difficulté spéciales qui seront expliquées plus tard.

Compétence par défaut : Si un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à une action, il tire 1d4 et enlève 2 au total. Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par défaut, comme lancer un sort ou procéder à une intervention chirurgicale à cerveau ouvert.

As

Les jets de Traits et de dégâts dans **STAR WARS REDEMPTION** sont dits “ouverts”. Cela signifie que lorsque vous tirez le maximum du dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous relancez le dé et l’ajoutez au total. C’est ce qu’on appelle un “As”, et vous continuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As!

Relances

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, on obtient une Relance. Si votre héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 8, il touche avec une Relance.

Example

Une chasseuse de prime a une Difficulté de 4 pour toucher le Tusken à portée courte avec son Pis-

toilet blaster. Elle a d8 en Tir, tire donc un dé à 8 faces, et obtient un 8. C'est un As, aussi tire-t-elle le dé à nouveau pour obtenir un 4, pour un total de 12. Elle obtient donc deux Relances.

Jets opposés

Parfois, les jets se font “en opposition” contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent à mains nues pour s’emparer d’un artefact ancien, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage actif fait son jet en premier, suivi par l’adversaire qui lui résiste. Le plus haut résultat l’emporte.

Exemple

Ubbal Zheroooh, un marchand, tente une négociation sur un Jawa. Ubbal obtient un 7 sur son jet de Persuasion. Le Jawa réfléchit et obtient un 3 sur son jet de Persuasion. Ubbal remporte le deal avec une Relance!

jokers & extras

Votre héros (un personnage joueur) et certains grands méchants et monstres sont dénommés "Jokers". Ces personnages ont de meilleures chances que les autres de réussir ce qu'ils entreprennent, sont un peu plus résistants et généralement plus détaillés que ne le sont de simples gardes, sbires ou laquais (les "Extras").

Le Dé Joker

Lors d'un jet de Trait, quel qu'il soit, les personnages Jokers (les héros quoi) lancent un d6 supplémentaire et prennent le meilleur des deux jets entre le jet de Trait et le Dé Joker. Les As et tout modificateur s'appliquent aussi au Dé Joker.

Un dé joker par action : quand un Joker tire plusieurs dés au cours d'une même action, comme lors d'un tir automatique, il ne tire qu'un seul Dé Joker. Un tireur qui tire 3 balles par exemple, lance 3 fois son dé de Tir, et une seule fois son Dé Joker, qui peut alors se substituer à l'un des jet de tir, s'il est supérieur.

Example

Un héros avec d8 en Force fait un jet. Il lance donc un d8 et son Dé Joker, un d6, et obtient respectivement 8 et 6 — c'est un As sur chacun des dés ! Il lance à nouveau les deux dés, et obtient 4 et 3. Le

CRÉATION DE PERSONNAGE

Le cœur des jeux de rôle réside dans la possibilité de créer, améliorer et faire évoluer son propre personnage. Voilà comment ça fonctionne dans **STAR WARS REDEMPTION**.

Les Attributs

Chaque personnage commence le jeu avec d4 dans chaque Attribut et dispose de 5pt pour les améliorer. Améliorer l'un d'entre eux d'un type de dé (par exemple, de d4 à d6) coûte 1 point avec une limite : vous ne pouvez aller au-delà du d12.

Compétences

Les Compétences représentent les aptitudes apprises comme le Tir, le Combat, les connaissances professionnelles ou scientifiques et ainsi de suite. Elles sont générales et englobent tous les aspects qui leur sont reliés. Par exemple Tir englobe les fusils, les arcs, les lance-roquettes et toutes les armes à distance. Vous disposez de 15 points à répartir entre vos Compétences. Chaque dé de Compétence coûte 1 point (en commençant à d4) tant qu'il est inférieur ou égal à l'Attribut dont il dépend (noté entre parenthèses près du nom de la Compétence). Chaque dé de Compétence supérieur à l'Attribut dont il dépend coûte 2 points. De même que pour les Attributs, aucune Compétence ne peut dépasser d12.

Atouts & Handicaps

Faire naître un héros digne de ce nom ne se limite pas à lui faire grimper ses attributs et ses compétences. Ce qui fait la singularité d'un héros et qui le rend fun à jouer c'est ses Atouts et ses Handicaps. De la blonde très séduisante au Vieux maître Jedi, vous prendrez toujours plus de plaisir à jouer un personnage unique dans ses détails que le jeune humain sans problème que vous êtes tous les jours.

Vous pouvez choisir jusqu'à 1 Handicap Majeur et 2 Handicaps Mineurs. Un Handicap Majeur donne 2 points et un Handicap Mineur 1 point.

Pour 2 points vous pouvez :

- ☛ Augmenter un Attribut d'un type de dé (vous pouvez le faire avant de prendre vos Compétences).

- ☛ Choisir un Atout.

Pour 1 point vous pouvez :

- ☛ Gagner un point de Compétence.

☛ Doubler vos fonds de départ (si vous débutez avec 500☛ vous obtenez 500☛ de plus).

Races Jouables

Vous pouvez choisir pour votre personnage n'importe quelle race disponible dans L'univers de Star Wars. L'orientation de chaque race est donnée à titre indicatif, chaque race possède des exceptions parmi ses héros.

Humain



Type	Humanoïde
Planète	Terre
Langage	Basic
Orientation	Neutre

Cette race comprend aussi bien les humains au sens strict (qu'ils soient originaires de Coruscant, de Correlia, de Kuat, de Naboo...) que les humanoïdes dont les caractéristiques physiques, intellectuelles, sociales et culturelles sont suffisamment proches de celles des humains pour qu'il soit possible de les assimiler en termes de jeu.

Adaptabilité Les humains sont une race pleine de ressources, ils s'adaptent rapidement à toutes sortes de difficultés ou environnements.

Atout Novice gratuit

Barabel



Type	Reptile
Planète	Barab I
Langage	Barabel
Orientation	Obscur

Originaire de Barab I, les Barabels sont restés une race relativement primitive et isolée. Les Barabels vivent en clans dans une société principalement matriarcale. Ils sont fascinés par la guerre, la violence et les armes. Les Barabels ne sont pas profondément cruels, mais ils restent agressifs de nature. En raison des nombreux rituels précédant les négociations, la diplomatie avec les Barabels est un exercice compliqué.

Le Barabel adulte est un reptile bipède dont la taille dépasse toujours les deux mètres. Sa dentition est formée d'une multitude de dents en forme d'aiguilles qui peuvent atteindre jusqu'à cinq centimètres de long et ses mains sont équipées de griffes puissantes.

Enfance difficile De par l'environnement hostile de leur planète natale, les Barabels possèdent une résistance accrue à la chaleur et aux radiations.

+4 en *Résistance à la chaleur*

+4 en *Résistance aux radiations*

Œil Ophidien Les yeux ophidiens du Barabel lui permettent de capter la plupart des ondes lumineuses allant du jaune à l'infrarouge, mais il confond facilement les couleurs tirant dans les bleus et violets.

Infravision

Arme naturelle Les mains des Barabels sont équipées de puissantes griffes.

For + d6 de dégâts

Balayage Les Barabels utilisent leur appendice caudal d'instinct dans les combats.

+ *Atout Balayage*

Primitif Les Barabels sont une race encore primitive.

Int <= d6

Dur d'oreille Les Barabels en tant que reptilien ne possèdent pas d'oreille, ils entendent par vibrations.

Dur d'oreille (Mineur)

Besalisk



Type	Reptile
Planète	Ojom
Langage	Basic
Orientation	Neutre

Les Besalisks sont trapus et possèdent des bras très imposants, ils sont également entourés de petites plumes autour de la crête osseuse. Reptiles bipèdes, Originaires d'une planète glacière ils sont naturellement insensibles au froid, d'excellents grimpeurs et nageurs.

A bras le corps Les mâles ont 4 bras, les deux supérieurs pour l'utilisation d'ustensiles et les deux inférieurs pour agripper.

Action supplémentaire gratuite

Pas frileux Les Besalisks ont développé des facultés physiques particulières pour supporter les conditions climatiques rudes de leur planète. En effet, Ojom est une planète couverte d'un océan froid où de gigantesques icebergs se déplacent.

+4 *Résistance au froid*

-4 *Résistance à la chaleur*

Natation d6

Bricoleur Bien qu'au niveau technologique leur race n'ait pas apporté quelque chose de concret à la galaxie, ils assimilent sans trop de difficulté le fonctionnement de nombreux appareils.

Atout Bidouilleur

Dette de Liberté Ojom, la planète natale des Besalisk s'est trouvé épargné par l'empire grâce à des faveurs qui rend la plupart des Besalisks redevable à une race. Le background du perso détermine la race. *Handicap Code d'honneur*

Loyal Les Besalisks sont une race d'êtres sociables et surtout loyaux. Ils donneraient leur vie pour leurs coéquipiers. *Handicap Loyal*

Bothan



Type	Félin
Planète	Bothawui
Langage	Bothese
Orientation	Lumineux

Les Bothans sont des humanoïdes trapus, dont le corps est recouvert d'une épaisse fourrure pouvant varier du blanc-cassé à brun très foncé. Le peuple bothan est originaire de la planète Bothawui, un monde cosmopolite épargné des troubles de la Guerre Civile Galactique en raison de la neutralité officielle du gouvernement bothan. Plusieurs colonies ont également été construites sur des planètes proches, telles que Kothlis, qui est désormais le siège d'une importante communauté. Toutes ces colonies forment l'Espace Bothan.

La structure sociale des Bothans est constituée de clans familiaux, dont le nom est inclus dans le nom de chaque Bothan, à la suite d'une apostrophe.

Agilité du Félin Les Bothans possède la grâce de leurs ancêtres félins.

Commence avec d6 Agi

Service de renseignement Depuis plus de 300 ans ces êtres intelligents et rusés ont perfectionné leurs façons de faire, et ont développé un vaste réseau d'espions et d'informateurs destiné à recueillir toutes sortes d'informations sur les sujets les plus importants.

d6 en Réseaux

Comme en plein jour Grâce à leurs yeux de félins, les Bothans voient parfaitement dans l'obscurité.

Vision Nocturne

Déplacement rapide Les Bothans, s'ils se baissent sur leur quatre pattes peuvent atteindre des vitesses de 80 km/h.

All = 10

Frêle De constitution moins résistante, les Bothans sont moins adaptés aux combats rapprochés.

-1 Résistance

Mauvaise réputation Les ruses conduites par ce peuple, ainsi que l'opacité inhérente au Réseau Bothan, ne jouent pas en leur faveur. Certains leur reprochent de jouer sur les deux tableaux et de vendre des informations aussi bien à l'Alliance

qu'à L'Empire.

Étranger

Prudent Les Bothans ne font rien à la légère, ils ne laissent nulle place au hasard et chaque décision est mûrement réfléchie. Ils ne connaissent pas l'urgence.

Prudent

Chiss



Type	Humanoïde
Planète	Csilla
Langage	Cheunh
Orientation	Obscur

Les Chiss font en moyenne 1,80 m et ont une morphologie humaine. Cependant, il est impossible de les confondre à cause de leur peau bleue et de leurs yeux d'un rouge éclatant. Ils ont toujours des cheveux noirs, bien qu'avec les années, certains voient des cheveux blancs apparaître.

La société Chiss est très évoluée. Ils ont de l'intérêt pour les arts et la science et maintiennent une puissante force militaire. Ils ont la réputation d'être de fins stratèges militaires mais leur façon de penser se retrouve dans tous les domaines de la vie quotidienne. Ils réfléchissent et pensent à différents points de vue et aux alternatives lorsqu'ils doivent prendre une décision.

Charismatique Les Chiss sont des êtres charismatiques habitués à commander des armées.

+2 Cha

Commandement

d6 Connaissance (Combats)

Acuité visuelle Les modifications qu'ont subies leurs yeux leur ont également donné une plus grande acuité visuelle.

d6 Perception

Arrogant Les Chiss sont fréquemment perçus par le reste de la galaxie, comme un peuple arrogant, calculateur et distant.

Arrogant

Insensible à la Force Les Chiss ne sont pas connus pour être une espèce sensible à la Force. Ils n'ont eut qu'un seul exemple d'individu sensible, en la personne de Sev'rance Tann. Cette dernière avait opté pour le côté obscur.
A la création, l'augmentation de l'Âme coûte 2pt

Drall



Type	Félin
Planète	Drall
Langage	Drallish
Orientation	Neutre

Les Dralls sont de petits mammifères (90 cm à 1,50 m), recouverts d'une fourrure brune et noire (gris pour les plus âgées), ils ont un museau et de grand yeux noirs. Les mains et les pieds se terminant par de petites griffes acérées. Les femelles sont généralement plus grandes et plus fortes. Les Drall ne portent pas de vêtements (comme toute créature à fourrure) et s'ornent de beaucoup de bijoux, ils cherchent constamment de nouvelles richesses quitte à se mettre hors la loi. Très avides de connaissances ils aiment apprendre juste pour le plaisir d'en savoir toujours plus.

Soif de connaissance En tant qu'espèce, les Dralls sont surtout des êtres qui privilégient l'utilisation de leur cerveau à celle de leurs muscles. Ce sont des chercheurs à l'esprit méthodique, des observateurs studieux, et ils se considèrent eux-mêmes comme les meilleurs théoriciens de la galaxie.
d6 Intellect

Arsène Félin Le goût des Dralls pour les bijoux sans en avoir les moyens les ont poussés à devenir expert dans l'art de subtiliser tout ce qui brille. Ils ont donc un bonus naturel de +2 en Escalade, Crochetage et Discrétion
Atout Voleur

Griffes rétractables Leurs mains et leurs pieds sont terminés par de petites griffes très acérées.
Arme naturelle (For+d6)

Vision Nocturne Dans l'obscurité, les yeux des Dralls amplifient la lumière et ignorent les malus aux

attaques pour des obscurités Légères ou Forte.
Vision nocturne

Mourir moins bête Le personnage veut tout savoir. Dès qu'un Drall découvre quelque chose de nouveau, il ne peut pas s'empêcher de s'y intéresser.
Handicap Curieux

Frêle Les Dralls sont des intellectuels, agiles de par leur nature, mais ils ne sont pas taillés pour le combat. Ils ont tendance à faire usage de la ruse pour esquiver les affrontements physiques.
Handicap Frêle (-1 Résistance)

Droïde



Type	Artificiel
Planète	Multiple
Langage	Binaire
Orientation	Neutre

Les Droïdes ne sont pas une race à proprement parlé, mais des entités artificielles créés par d'autres races. Ils peuvent être de Combat, de Protocole, de Compagnie, ...De par leur nature artificielle les Droïdes ne peuvent et ne pourront jamais utiliser la Force, c'est une notion qui leur est totalement étrangère.

Créature artificielle Les droïdes ne ressentent pas la douleur de blessures ou de la perte d'un membre.
+2 pour se remettre d'un état secoué
Pas de bonus aux attaques ciblées
Pas de malus de blessure

Immunisé Les maladies et les poisons sont sans effet sur les droïdes.
Immunisé

Ambidextre Un droïde ne fait pas de différence entre un membre et un autre, il peut utiliser n'importe lequel indistinctement.
Ambidextre

Manque pas d'air Les droïdes n'ont pas besoin de respirer, ils peuvent stationner dans des lieux dépourvu d'atmosphère. Ils restent cependant sensibles à la température.
Ne respire pas

Pas d'Âme Il est impossible pour un droïde d'utiliser la force.

Âme <= d6 Compétence Arcane (Force) interdite

Outsider Les droïdes sont considérés comme des servants par les autres espèces, ils n'ont pas de droits et ne sont pas considéré comme faisant partie de la société.

Étranger

Gungan



Type	Amphibien
Planète	Naboo
Langage	Gunganese
Orientation	Lumineux

Natifs de la planète Naboo, les Gungans vivent dans des cités sous-marines. La physiologie d'un Gungan est de type humanoïde, quoique plus grand et plus fin qu'un Humain. Les Gungans possèdent de longues oreilles tombantes, des narines souples et des membranes rétractiles protégeant les yeux lors de leur déplacement aquatique. Leurs articulations sont libres et les ligaments très souples, permettant aux amphibiens de nager avec aisance sous l'eau.

Aquatique Les gungans vivent dans les grandes étendues d'eau de Naboo, ils ne peuvent se noyer. Ils se déplacent sous l'eau beaucoup plus vite que n'importe qu'elle autre espèce.

d6 Natation

Allure sous l'eau = d Natation

Mollusque Leurs articulations sont libres et les ligaments très souples, permettant aux amphibiens de nager avec aisance sous l'eau. Cette souplesse leur permet de se faufiler dans des endroits étroits et d'esquiver les attaques avec plus de réussite.

Atout Esquive

Craint la chaleur Leur physiologie aquatique rend les Gungans plus sensible aux fortes températures et à la sécheresse d'un climat.

-4 pour résister à la chaleur

Langue bien pendue Les Gungans passent le plus clair de leur temps à parler, de tout et n'importe quoi, surtout n'importe quoi. Néanmoins il arrive que la parole dépasse leur pensée et qu'ils livrent des secrets qu'ils n'auraient pas dû livrer.

Handicap Bavard

Maladroit La culture Gungan est une relation poussée entre la nature et l'individu. Ils essaient de ne pas utiliser la technologie, se servant de ce que la Nature propose. Ils n'ont que peu l'habitude de la technologie conventionnelle et évitent de la manipuler sous peine de détraquer tout ce qu'ils touchent.

Handicap Deux mains gauches

Miraluka



Type	Humanoïde
Planète	Alpheridies
Langage	Miralukese
Orientation	Lumineux

Les Miraluka ressemblent beaucoup aux Humains mis à part le fait que leurs cavités oculaires sont vides et qu'ils sont capables de voir à travers la Force. À l'origine, les pacifiques Miraluka vivaient sur un monde dont le nom n'est pas passé à la postérité et qui entra dans une phase d'instabilité géophysique et géochimique durant laquelle l'atmosphère de la planète commença à s'évacuer dans l'espace. Des éclaireurs miraluka partirent à la recherche d'un monde où pourrait s'installer leur peuple et trouvèrent une planète habitable dans le système d'Abron : Alpheridies.

Les Miraluka ont également tendance à masquer le haut de leur visage avec des viseurs ou des morceaux

de tissus pour dissimuler leurs orbites vides, en particulier lorsqu'ils voyagent, pour ne pas attirer l'attention.

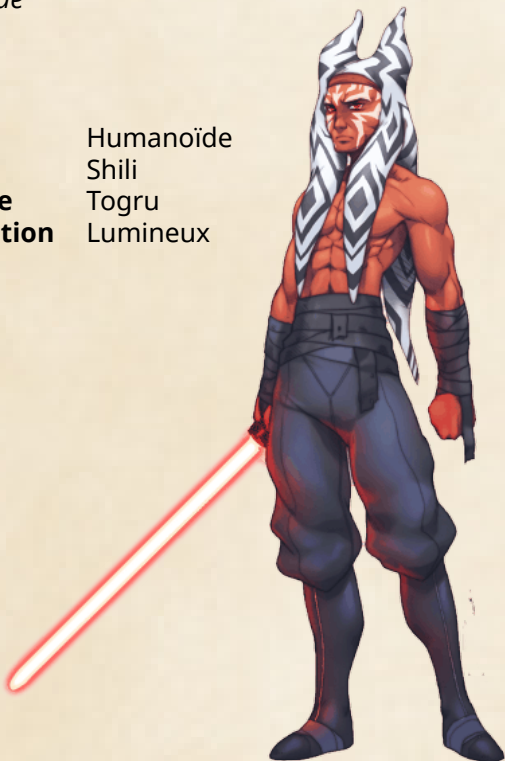
Sensibilité raciale à la force Il est extrêmement rare qu'une espèce toute entière soit sensible aux flux de la Force et il n'est guère étonnant que certains Miraluka, parmi ceux qui maîtrisaient le mieux la Force, aient rejoint l'Ordre Jedi.
d6 Âme

Vision de force Ils perçoivent leur environnement grâce à la Force. Cette « vision » est si puissante que s'ils « regardent » un Jedi ou un Sith à travers elle, ils verront les radiations de Force qu'ils dégagent. Il faut néanmoins noter que la connexion à la Force varie en fonction de chaque Miraluka.
d6 compétence Force
Pouvoir (Vision de Force) permanent et gratuit

Aveugle dans la lumière Du fait qu'ils n'aient pas de globe oculaire, les Miraluka voient par la force, tout ce qui n'est pas lié à la Force leur échappe. Les droïdes, par exemple, étant des « vides de Force » ne leur apparaissent pas. Il leur est impossible de lire.
Handicap (Aveugle)
-1 Parade

Togruta

Type	Humanoïde
Planète	Shili
Langage	Togru
Orientation	Lumineux



Les Togrutas sont des humanoïdes dont l'apparence induit souvent en erreur les observateurs peu attentifs et les fait passer pour des Twi'leks. Ils possèdent une couleur de peau rouge vif, de la même manière là encore que certaines sous-espèces de Twi-leks. Leurs yeux sont entourés d'un grand cercle blanc, et leurs montrals sont également de cette couleur. Enfin leurs lekkus sont bariolés, de manière à assurer un camouflage efficace. Le Togruta adulte atteint en général une taille moyenne de 180 cm.

Agilité Les Togrutas sont des êtres particulièrement agile.
d6 Âgi

Montrals Les montrals des Togrutas renferment de puissants organes sensoriels qui réagissent aux ultrasons. En pratique cela leur permet de se repérer dans leur environnement de manière efficace et autonome, ainsi que de détecter la présence d'éventuels prédateurs sur leur monde natal, Shili..
d6 Perception
Atout (Sixième Sens)

Prédateur né Les Togrutas sur leur planète d'origine sont des prédateurs habitués à chasser. Ils aiment leur proies fraîches.
d6 Discrétion

Mauvaise réputation Leur réputation n'est pas toujours excellente, car des rumeurs anciennes prétendent que les Togrutas sont capables d'injecter un poison mortel à leur victime, ce qui incite évidemment à la méfiance.
Étranger

Frêle Les Togrutas sont de corpulence élancée et sont moins résistant que d'autres races.
-1 Résistance

Un pour tous Les Togrutas sont une espèce très loyale envers leurs compagnons d'aventure, en laisser un dans l'embarras alors qu'il y avait une chance même minime de le sauver est impensable.
Loyal

Twi'Lek



Type	Humanoïde
Planète	Ryloth
Langage	Ryl
Orientation	Neutre

Les Twi'leks sont de grands humanoïdes, dont la peau très pigmentée peut avoir différentes couleurs selon les individus : rouge, jaune ou encore bleue par

exemple. Leur trait le plus caractéristique est la paire de tentacules, appelés "lekkus", qui prend sa base au sommet de leur crâne.

Les Twi'leks utilisent leurs lekkus quand ils parlent leur langage d'origine, le twi'leki. Il s'agit d'un langage combinant communication orale et gestes, les mots étant accompagnés et complétés par les mouvements des lekkus.

La société twi'lek est divisée en deux castes très distinctes : les marchands et les guerriers.

Rusé & Astucieux Les Twi'leks n'ont jamais eu la vie facile, entre leur monde natal pas vraiment amical et les hordes de criminels qui en veulent à leur Ryll, il leur a fallu faire preuve d'astuce pour composer avec tout cela.

d6 Int

Ni chaud ni froid Ryloth la terre natale des Twi'leks est composé de deux faces, l'une en permanence au soleil, à près de 300° et l'autre en permanence dans l'obscurité. Le tout parcouru par de violentes tempêtes. Des conditions qui font des natifs des êtres particulièrement résistants à leur environnement.

+4 pour résister aux effets négatifs de l'environnement

Lekkus Speaking En plus du Ryl, les Twi'leks, grâce à leur lekkus sont capable de parler le twi'leki, ce qui s'avère difficile pour les autres races.

Connaissance (twi'leki)

Belle plante (Femelles) Toutes les femelles Twi'lek sont belles, au point que leurs propres mâles les vendent aux pirates et autres criminels de passage pour arrondir les fins de mois.

Séduisant (Cette capacité ne s'applique qu'aux personnages de sexe féminin)

Immunisé (Mâles) Physiologiquement, les Twi'leks sont capables de résister à certaines toxines et maladies.

Guérison rapide (Cette capacité ne s'applique qu'aux personnages de sexe masculin)

Frêles Les Twi'leks sont de constitution moins résistance que les autres races.

-1 Résistance

Prudent Les Twi'leks en êtres intelligent prennent le temps de la réflexion et ne font pas les choses sans y réfléchir avant.

Prudent

Hutt(er) Les problèmes liés au commerce du Ryll ont obligé les Twi'lek à vendre leurs femmes pour préserver leur monde des criminels. Les Hutt sont les premiers clients de ce trafic et les Twi'leks libre ont du mal à garder leur calme face à un Hutt.

Ennemi Racial (Hutt)

Wookiee



Type	Bipèdes
Planète	Kashyyyk
Langage	Shyriiwook
Orientation	Lumineux

Les Wookies sont de grands bipèdes à fourrure dépassant couramment les deux mètres de haut. Ils sont originaires de la planète Kashyyyk et n'ont que très peu de communautés en dehors de leur monde natal. Capables de vivre plusieurs siècles, les Wookies sont également dotés de longues griffes rétractiles, qu'ils utilisent principalement pour s'accrocher à la végétation dense de Kashyyyk. Leur honneur leur interdit formellement d'utiliser ces griffes comme armes lors d'un combat.

Force de la nature L'imagerie populaire veut que les Wookies soient physiquement la race la plus forte de la galaxie (en tous cas, par rapport à sa taille).

d6 For

Incrévable Les Wookies possèdent, entre autres, de remarquables capacités de récupération, et sont capables de survivre à des blessures très graves.

Atout (Incrévable)

Atout (Combatif)

Shyriiwook Les Wookies parlent entre eux leur langage, le Shyriiwook, un dialecte très complexe, en raison du mélange de feulements, rugissements, gestes et autres bruits nécessaires à son usage. Mais leurs cordes vocales ne leur permettent pas de parler le Basic comme toutes les autres espèces, mais ils le comprennent. La plupart des individus qui fréquentent régulièrement les Wookies comprennent le Shyriiwook dans les grandes lignes.

Ne parle pas le Basic

Force & Honneur Comme de nombreux peuples mettant en avant des valeurs comme l'honneur, les Wookies pratiquent les serments et la "dette de vie". Celle-ci peut les amener à défendre jusqu'à la mort un étranger (même d'une autre race) auquel ils pensent devoir une grande faveur. Une

dette de vie est définitive et rien ne peut la lever.
Code d'honneur

Ennemis jurés Les ennemis jurés des Wookies, les Trandoshans, se firent à une époque un malin plaisir à chasser et à capturer les wookies.
Ennemi Racial (Trandoshans) -4 Cha

Il faut partir à point De par leur stature, les Wookies ne sont pas les êtres les plus vif de la galaxie.
Allure 5

Braveheart Les Zabrats sont des explorateurs courageux et des guerriers que rien n'effraie.
Atout (Brave)
d6 Combat

Survivor Les Zabraks présentent un instinct de survie supérieur à la plupart des autres espèces.
d6 Survie

Fierté mal placée Les Zabraks dans leur ensemble possèdent un fort caractère et une volonté de fer.
Handicap (Présomptueux) Handicap (Arrogant)

Zabrak



Type	Humanoïde
Planète	Iridonia
Langage	Zabraki
Orientation	Obscur

Originaires de la planète Iridonia, les Zabraks sont des humanoïdes d'une taille pouvant aller de 1,60 mètre à 2,10 mètres, et dont la tête était recouverte de petites cornes et le corps de tatouages, qui donnent à cette espèce un aspect parfois effrayant. Très tôt dans l'histoire galactique les Zabraks ont atteint un niveau de technologie élevé et ont pu coloniser plusieurs mondes extérieurs aux alentours de leur planète natale. On estime que cette espèce a ainsi établi huit colonies dans la Bordure Extérieure, et que les différents groupes coloniaux ont pu prospérer de façon suffisamment importante pour que les Zabraks s'identifient eux-mêmes selon les colonies d'où ils viennent, plutôt que par rapport à Iridonia uniquement.

Endurance Très tôt dans l'histoire galactique les Zabraks ont atteint un niveau de technologie élevé et ont pu coloniser plusieurs mondes extérieurs aux alentours de leur planète natale. Cette vague de colonisation a forcé l'espèce à s'adapter et à se renforcer.

d6 Vig

מכאן נובע כי יש להבחין בין שני סוגי תהליכים:

On trouve entre parenthèses l'attribut associé à la compétence.

Navigation (Int) Navigation est la capacité du personnage à voyager et à se repérer dans l'espace. Il englobe aussi l'entretien journalier de l'équipement utilisé.

Tir (Agi) Tir concerne toute tentative pour toucher une cible avec n'importe quelle arme à distance (arc, pistolet, lance-roquettes, etc...).

Handicaps

Les Handicaps représentent les défauts qui compliquent parfois la vie de votre personnage. Certains sont plus contraignant que d'autres et certains dépendent du scénario. Ils permettent de choisir des Atouts supplémentaires mais surtout ajoute du caractère à votre personnage et augmente ainsi sont intérêt et votre plaisir de jouer.

Âgé (Majeur) Votre héros se fait vieux, certes, mais n'est pas encore prêt pour l'hospice. Son Allure est réduite de 1. Sa Force et sa Vigueur diminuent d'un type de dé (selon l'âge, minimum d4). Elles ne pourront plus jamais être élevées. Le côté positif, c'est que l'expérience de l'âge lui rapporte 5 points de Compétences supplémentaires à répartir sur toutes Compétences liées à l'Intellect.

Anémique (Mineur) Votre héros est particulièrement sensible aux maladies, à la fatigue et aux effets de l'environnement. Il subit un malus de -2 à tous les jets de Vigueur pour résister à la fatigue, au poison, aux maladies, etc...

Arrogant (Majeur) Votre héros ne pense pas qu'il est le meilleur, il le sait. Quel que soit le domaine, nul ne peut le battre et il le prouve à chaque occasion. Gagner ne lui suffit pas. Il doit totalement dominer son adversaire. Si un adversaire doute de sa supériorité, il cherchera à l'humilier et à lui prouver qu'il peut le battre quand il veut. Les héros Arrogants cherchent toujours le chef adverse dans un combat, n'attaquant ses subalternes que s'ils se mettent en travers de leur chemin.

Aveugle (Majeur) Votre héros est complètement aveugle. Il subit un malus de -6 à toutes les tâches nécessitant la vue (à peu près toutes ou presque) et -2 à toutes les interactions en société (il ne peut pas déchiffrer les expressions de ses interlocuteurs). Le bon côté, c'est que les personnages Aveugles obtiennent un Atout supplémentaire de leur choix pour compenser cet Handicap particulièrement pénalisant.

Bavard (Mineur) On dit qu'une grande gueule peut couler un navire. Votre héros l'est au point qu'il pourrait couler une armada. Il ne sait pas garder un secret, il dévoile tout les plans et même les secrets les mieux gardés de ses amis et choisit toujours le plus mauvais moment pour le faire.

Bizarrie (Mineur) Votre héros possède une bizarrerie, rien de grave, mais pouvant lui causer des ennuis. Un escrimeur qui tente d'abord de zébrer ses initiales sur ses ennemis avant de les attaquer, un droïde de protocole se vantant sans cesse de sa culture ou une jeune snob qui refuse de s'asseoir, boire ou manger avec les gens de classe inférieure sont tous des exemples bizarrerie.

Boiteux (Majeur) Une vieille blessure a presque estropié votre héros. Son Allure est réduite de 2 et il n'utilise qu'un d4 pour courir. L'Allure d'un personnage ne peut jamais passer en dessous de 1.

Borgne (Majeur) Votre héros a dans le passé eu l'œil crevé par un ennemi. S'il ne porte pas un bandeau ou un œil de verre (d'un prix de l'ordre de 500 Cr) il subit -1 à son Charisme à cause de sa vilaine blessure. Il subit -2 à tout jet de Trait nécessitant une perception de la profondeur (Tirer, Lancer, sauter d'un bâtiment à l'autre et ainsi de suite).

Chimères (Mineur ou Majeur) Votre héros croit en des choses qui paraissent étranges pour les autres. Les Chimères Mineures sont inoffensives ou alors le personnage y fait rarement allusion (les chiens parlent, on est tous des personnages d'un jeu bizarre, etc...).

Avec une Chimère Majeure, il exprime souvent ses opinions sur le sujet et cela peut s'avérer dangereux (je suis allergique aux armures, les Vong sont mes amis, ...).

Couard (Majeur) Tout le monde n'a pas des nerfs d'acier. Votre héros blêmit à la vue du sang et est terrifié à l'idée même de subir une blessure. Tous ses tests de terreur subissent un malus de -2.

Code d'Honneur (Majeur) L'honneur est très important aux yeux de votre personnage. Il n'a qu'une parole, traite ses prisonniers avec décence et se conforme d'ordinaire aux codes de bonne conduite et règles de bienséance de son monde.

Cupide (Mineur) Votre héros est un grippe-sou qui mesure sa valeur en trésor.

Curieux (Majeur) C'est un vilain défaut et votre personnage est très vilain. Les personnages Curieux sont facilement attirés par l'aventure. Il faut qu'ils fouillent partout et désirent toujours savoir ce qui se cache derrière chaque mystère.

Deux mains gauches (Mineur) Certaines personnes ne sont tout simplement pas douées avec la technologie. Un personnage affligé de ce défaut subit systématiquement un malus de -2 à ses jets de Réparer. Et chaque fois qu'il utilise un appareil technologique, un résultat de 1 sur son dé de Compétence (sans tenir compte du dé Joker) signifie que l'appareil se détraque. Le remettre en état nécessitera un jet de Réparer à -2 et 1d6 heures de travail.

Dur d'Oreille (Mineur ou Majeur) Un personnage ayant perdu tout ou partie de son acuité auditive possède ce handicap. Un Handicap Mineur fait subir -2 à tous ses jets de Perception liés à l'audition y compris se réveiller à cause du bruit. Un Handicap Majeur signifie que le personnage est sourd et rate automatiquement tous ses jets de Perception liés à l'audition.

Ennemi (Mineur ou Majeur) Quelqu'un quelque part déteste votre héros et veut sa mort. Le

niveau du Handicap dépend de la puissance de l'ennemi et de sa fréquence d'apparition. Un Ennemi Mineur sera un chasseur de prime solitaire avide de vengeance. Un Ennemi Majeur sera un seigneur Sith démoniaque vouant une haine implacable envers votre héros.

Si l'Ennemi est vaincu le MJ s'arrange pour lui trouver un remplaçant à moins que le héros n'efface le Handicap en sacrifiant une Progression.

Étranger (Mineur) Votre héros n'appartient pas à la société dans laquelle il vit. Un Wookiee sur Ryloth, un Gungan au sénat,... Les marchands augmentent leurs prix pour le personnage, lui refusent leur aide et le traitent comme s'il était d'un rang inférieur.

En plus des effets de roleplay ci-dessus, le Charisme de votre héros subit tout le temps un malus de -2, sauf quand il est parmi ses semblables.

Frêle (Majeur) Votre héros est, soit très petit, soit très maigre, voire les deux par rapport à la norme de son peuple. Sa Résistance est réduite de 1 à cause de sa faible stature.

Mal de l'espace (Mineur) Votre héros ne supporte pas les voyages à vitesses super lumineuse. Quelque chose dans les déplacements en hyperspace le rend malade. Après chaque déplacement hyperspace, il souffre d'un niveau de fatigue pendant 24h. Les voyages en hyperspace peuvent l'affaiblir mais pas le tuer.

Gamin (Majeur) Il arrive que des événements incroyables poussent des enfants vers l'aventure. Sachez que choisir ce Handicap signifie débiter avec un gros désavantage. Les héros Gamins ont entre 8 et 12 ans (en âge humain. Adaptez en fonction des races où les tranches d'âge sont différentes). Ils ne disposent que de 3 points à investir dans leurs Attributs et de 10 points dans leurs Compétences.

Le bon côté de la chose, c'est que les Gamins ont beaucoup de chance. Ils débiteront chaque session de jeu avec un Jeton en plus. Ce dernier est cumulable avec les autres Jetons attribués par les Atouts Chanceux ou Très Chanceux. Quand votre héros arrive à maturité, ce Handicap disparaît naturellement. Il en a déjà bien payé le prix. Il n'obtient plus non plus le Jeton offert par le Handicap lorsqu'il atteint l'âge de 18 ans (ou équivalent pour une autre race).

Héroïque (Majeur) Votre héros ne dit jamais non à une personne dans le besoin. Cela peut ne pas lui plaire mais il se sent obligé de secourir ceux qu'il considère sans défense. C'est le premier à se jeter dans un immeuble en flammes, à accepter de chasser les monstres pour trois fois rien et ne pas savoir résister aux larmes d'une belle infortunée.

Ignorant (Majeur) Votre héros en sait moins que les autres sur le monde dans lequel il vit. Il subit un malus de -2 aux jets de Culture générale.

Illettré (Mineur) Votre héros ne sait pas lire. Il peut écrire son nom et sait ce qu'un panneau STOP signifie, mais c'est à peu près tout. Les maths ne sont pas son fort non plus. $2 + 2 = 4$ passe encore mais ne lui parlez pas de multiplication. Les Illettrés ne savent ni lire, ni écrire, quel que soit par ailleurs le nombre de langues qu'ils savent parler.

Loyal (Mineur) Votre personnage n'est peut-être pas l'archétype du héros, mais il donnerait sa vie pour ses amis. Il est incapable de laisser tomber ses compagnons s'il a la moindre possibilité de leur venir en aide.

Malchanceux (Majeur) Votre héros est moins chanceux que les autres. Il reçoit un Jeton de moins par session de jeu. Un héros ne peut être Malchanceux et Chanceux à la fois.

Manchot (Majeur) Votre héros est né avec un seul bras ou l'a perdu lors d'un combat passé. Fort heureusement, il lui reste l'autre, le bon. Il subit un malus de -4 pour les tâches qui requièrent deux bras comme Escalade par exemple.

Mauvaise habitude (Mineur ou Majeur) Votre héros possède une manie grossière et porte sur les nerfs de son entourage. Il se cure le nez, dit « t'sais » à chaque phrase ou bien mâche son chewing-gum en permanence. Une Mauvaise habitude Mineure irrite son entourage mais n'est pas dangereuse. Son Charisme est réduit de 1.

Une Mauvaise habitude Majeure représente une dépendance avilissante voire mortelle. Cela englobe drogues, alcool ou être accro à une activité associative. Un héros privé de sa dose fait un jet de fatigue toutes les 24 h. Le premier jet manqué le rend Fatigué, puis Épuisé. Le stade final est le coma pour l'usage de drogues ou des troubles du comportement pour l'alcool ou les autres activités.

Des soins médicaux apaisent les symptômes, sinon il doit vivre avec les malus durant 1d6 jours. Par la suite le héros peut effacer le Handicap en échange d'une Progression sinon il rechute dans sa dépendance.

Moche (Mineur) La nature n'a pas été tendre concernant l'apparence de votre héros. Son Charisme est réduit de 2 et il est généralement rejeté par les membres du sexe opposé.

Myope (Mineur) La vue de votre héros n'est plus ce qu'elle était. Avec des lunettes il ne subit aucune pénalité et le Handicap est Mineur. S'il perd ses lunettes (50% de chance que cela arrive lorsqu'il est blessé et aucune si les lunettes sont attachées), il subit -2 à tous ses jets de Trait pour Tirer ou Percvoir quelque chose situé à plus de 5 cases (10 mètres).

Obèse (Mineur) Les personnes corpulentes éprouvent rapidement de grandes difficultés

lors des situations physiques dangereuses. Ceux qui ne souffrent pas de leur corpulence ont l'Atout Costaud. Ceux qui en souffrent sont Obèses. Un personnage ne peut être Costaud et Obèse. Un Obèse ajoute 1 à sa Résistance, réduit de 1 son Allure et il utilise un d4 pour courir. Il aura en outre du mal à trouver des vêtements ou des armures à sa taille, à rentrer dans des lieux exigus ou encore voyager avec un speeder par exemple.

Pacifiste (Mineur ou Majeur) Votre héros déteste la violence. Un Pacifiste Mineur ne se bat que lorsqu'il n'a pas d'autre choix et n'accepte pas le meurtre de prisonniers ou de victimes sans défenses.

Un Pacifiste Majeur ne combattra aucun être vivant dans aucune circonstance. Il peut se défendre, mais ne fera jamais rien qui puisse blesser une créature vivante ou pensante.

À noter que n'entrent pas dans cette catégorie les êtres maléfiques, les Sith. Un Pacifiste Majeur pourra éventuellement combattre en utilisant des techniques non létales (comme ses poings par exemple). Ce type de personnage ne prendra de telles mesures drastiques que si sa vie en dépend. Un Apprenti Sith ou un Seigneur Sith ne peut avoir ce Handicap. Ce handicap peut être effacé contre 1 progression.

Phobie (Mineur ou Majeur) Les phobies sont des peurs irrationnelles qui empoisonnent le héros pour le reste de sa vie. Chaque fois qu'il est en présence de sa phobie, il subit -2 à tous ses jets de Traits si c'est un Handicap Mineur et -4 s'il est Majeur.

Les phobies ne doivent pas être trop évidentes. Tout le monde a peur de mourir donc il ne s'agit pas d'une phobie, mais simplement de bon sens. L'objet d'une phobie devrait être un élément anodin sur lequel son esprit s'est fixé durant une rencontre qui a produit cette frayeur.

Et souvenez vous, les phobies représentent des peurs irrationnelles.

Poches percées (Mineur) Le dicton dit qu'un idiot et son argent ne font pas bon ménage. Votre héros est l'idiot en question. Il débute avec la moitié des fonds usuels. Il a du mal à économiser ce qu'il gagne. Chaque semaine de jeu environ, son joueur divise ses fonds par deux.

Prudent (Mineur) Ce personnage incarne l'extrême prudence. Il ne prend aucune décision hâtive, a besoin du maximum d'informations et de peaufiner le moindre détail avant d'agir.

Présomptueux (Majeur) Rien ne peut résister à votre héros. C'est du moins ce qu'il croit. Il se croit capable de tout faire et ne recule devant aucun défi. Il n'est pas suicidaire mais il prend des risques en dépit du bon sens.

Rancunier (Mineur ou Majeur) Votre héros n'oublie jamais les offenses qui lui sont faites. En Handicap Mineur, il se venge par des moyens légaux. En Handicap Majeur il ira même jusqu'au meurtre pour se venger d'un affront.

Recherché (Mineur ou Majeur) Votre héros a commis un crime dans son passé et sera arrêté s'il est repris par les autorités. Le niveau du Handicap dépend de la gravité du crime. Une note de bar impayé constitueront un Handicap Mineur, tout comme un héros recherché pour des crimes plus sérieux mais vivant loin des lieux du délit. Être accusé de trahison ou de rébellion envers l'empire sont des crimes plus sérieux.

Rien à perdre (Mineur) N'avoir Rien à perdre ne signifie pas que votre héros est suicidaire mais qu'il ne tient à la vie que pour atteindre un but qu'il s'est fixé. Peut-être veut-il venger sa famille massacrée ou finir en beauté car il est condamné par une maladie.

Il ne risquera pas sa vie sans raisons valables, mais si l'occasion de réaliser son but se présente, il fera n'importe quoi et prendra tous les risques pour parvenir.

Sale caractère (Mineur) Votre héros est désagréable et a très mauvais caractère. On ne l'apprécie pas beaucoup et il fait rarement preuve de gentillesse. Il fait payer le moindre des services qu'il rend et va jusqu'à faire la grimace quand on le récompense pas. Son Charisme est réduit de 2.

Sanguinaire (Majeur) Votre héros ne fait jamais de prisonniers à moins d'être sous la surveillance étroite d'un supérieur. Cela peut causer de gros problèmes lors d'une campagne militaire sauf si vos supérieurs approuvent un tel comportement. Le Charisme de votre héros est réduit de 4 si sa cruauté de sa conduite est un fait connu de tous. Ce handicap n'est pas compatible avec les atouts Padawan et Maître Jedi.

Sceptique (Mineur) Les sceptiques ne croient en la Force que quand ils y sont directement confronté et même dans ce cas ils se raccrochent à la raison, se persuadant du contraire ou en ignorant purement l'évidence.

Les sceptiques subissent un malus de -2 à leurs tests de terreur lorsqu'ils sont confrontés à la Force.

Serment (Jedi ou Sith) (Majeur) Le personnage a prêté serment il ne peut s'y soustraire. Voir la section sur La Force (p. 34).

Têtu (Mineur) Votre héros veut toujours avoir raison et n'admettra jamais ses torts. Même devant la preuve évidente de son erreur il continue à se justifier de toutes les manières possibles.

Unijambiste (Majeur) Avec une béquille (ou une jambe de bois) ce Handicap fonctionne comme le

Handicap Boiteux, l'Allure est réduite de 2 et le dé pour courir est un d4.

Sans béquille l'Allure passe à 2 et il ne peut pas courir. Il subit aussi un malus de -2 à tous les jets qui nécessitent de la mobilité, comme Grimper et Combat. Un unijambiste subit aussi un malus de -2 à ses jets de Natation (et -2 à son Allure dans l'eau).

Il est possible d'éliminer ce Handicap avec une prothèse mais ces dernières sont très chères (200 000 Cr).

Serment (Jedi / Sith)

Ce Handicap est pris d'office que un personnage prend l'Atout Maître Jedi ou Seigneur Sith. Il représente le serment au code d'honneur de l'ordre auquel le personnage souhaite appartenir.

Ce handicap oblige le joueur à suivre le code de son ordre à la lettre sous peine de succomber à la Force et de devenir incontrôlable (PNJ).

Voir le chapitre sur La Force (p. 34) pour plus de détails.



Atouts

Voici le liste des Atouts disponibles dans **STAR WARS REDEMPTION**.

Background

Ambidextre [Novice, Agi d8+]

Votre héros utilise ses deux mains avec la même facilité. Il ignore le malus de -2 habituel pour la main non-directrice.

Arcane (Force) [Novice, spécial]

L'atout indispensable si votre héro doit utiliser la Force. Avec cet atout les héros est en mesure d'utiliser les *Pouvoirs Innés*. Voir la section sur La Force (p. 34).

Brave [Novice, spécial]

Ceux qui possèdent cet Atout ont appris à maîtriser leurs peurs, à moins qu'ils ne soient tout simplement émotionnellement distants de tout. Quoi qu'il en soit, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de terreur.

Chanceux [Novice]

Votre héros semble être béni par le destin. Il obtient un Jeton de plus au début de chaque session de jeu, ce qui lui octroie plus de chance de réussir ses actions et de survivre à d'incroyables dangers.

Très Chanceux [Novice, Chanceux]

Votre héros obtient 2 Jetons de plus au début de chaque session de jeu.

Costaud [Novice, Force et Vigueur d6+]

Votre héros est très corpulent ou tout simplement très athlétique. Dans tous les cas, sa masse lui permet de mieux résister aux dégâts. Ajoutez +1 à sa Résistance.

En outre, votre héros est également capable de porter 4 fois sa Force en kg sans malus, au lieu de 2 fois chez les gens ordinaires.

Don des langues [Novice, Intellect d6+]

Le personnage a un don pour les langues : il commence le jeu en connaissant un nombre de langues égal à son Intellect, et peut faire un jet d'Intellect à -2 pour se faire comprendre en n'importe quel langage qu'il a côtoyé pendant au moins une semaine.

Enragé [Novice]

Dès qu'il est blessé (ou même Secoué par une attaque physique) votre héros doit réussir un jet d'Intellect sans quoi il devient Enragé. L'état Enragé inflige un malus de -2 à la Parade du personnage mais ajoute +2 à sa Résistance, à tous ses jets de Combat et de Force ainsi qu'aux dégâts causés au corps à corps.

Le héros ignore en outre tous les malus de blessures, mais il ne peut se servir de Compétences, d'Atout, ou effectuer des manœuvres qui

requièrent de la concentration comme Tir et Sarcasme. L'utilisation de la Compétence Intimidation est toutefois toujours possible. Un personnage enragé attaque sans aucune retenue. S'il obtient un résultat de 1 sur son dé de Combat (sans tenir compte du dé Joker) il touche au hasard une cible adjacente autre que le cible prévue, ami ou ennemi. En l'absence de cible adjacente le coup est juste manqué. Un personnage enragé peut calmer sa rage s'il ne fait aucune action (ni même se déplacer) pendant un round entier et s'il réussit un jet d'Intellect à -2.

Guérison rapide [Novice, Vigueur d8+]

Votre héros récupère vite de ses blessures. Il obtient un bonus de +2 à ses jets de Vigueur pour guérison naturelle.

Noble [Novice]

Les personnages de haute naissance sont avantagés par la vie mais ont aussi plus de responsabilités. Un Noble possède un statut élevé dans sa société, a droit à un traitement de faveur de la part de ses ennemis, voit son Charisme augmenté de 2 et obtient l'Atout Riche. Il obtient plusieurs Atouts pour le prix d'un mais ses responsabilités en tant qu'aristocrate équilibrent ces avantages.

Un Noble dispose de troupes à ses ordres, de terres, d'une demeure ancestrale et d'autres biens à gérer. Ces aspects sont à définir par le MJ et doivent inclure la charge qui pèse sur le personnage. Un Noble disposera d'une troupe de soldats, d'une forteresse. Mais cela signifiera aussi qu'il devra gouverner sa province, rendre la justice et surveiller son voisin jaloux qui convoite ses terres, complotant sans cesse contre lui.

Résistance à la Force [Novice, Âme d8+]

Votre héro, même s'il ne sait pas l'utiliser, est capable de résister à la Force quand elle est employée contre lui. Il obtient 2 points d'Armure contre les dégâts provoqués par des pouvoirs de la Force et bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets pour résister aux effets de ces pouvoirs.

Grande résistance à la Force [Novice, Résistance à la Force]

Idem que ci-dessus mais l'Armure et la résistance passent à 4.

Riche [Novice]

Que votre héros soit né avec une cuillère en argent dans la bouche ou bien qu'il ait bien réussi en affaires, une chose est sûre : il est beaucoup plus fortuné que la plupart des gens.

Un héros Riche débute avec 3x les fonds initiaux prévus. Si le héros travaille il reçoit un salaire annuel de 150 000 ₪.

Très riche [Novice, Riche ou Noble]

Votre héros est riche comme Crésus. Il débute avec 5x les fonds initiaux prévus, et, si c'est approprié, reçoit un revenu annuel de 500 000 ₪. Un héros Très riche doit avoir une histoire personnelle

très détaillée à valider avec le MJ. Les biens et la fortune qu'il possède impliquent autant de gestion que de lourdes responsabilités.

Séduisant [Novice, Vigueur d6+]

Votre héros a beaucoup de charme ou est très beau. Son Charisme est augmenté de 2.

Très séduisant [Novice, Séduisant]

Votre héros est d'une beauté à couper le souffle. Son Charisme est augmenté de 4.

Véloce [Novice, Agilité d6+]

Le héros se déplace très rapidement. Son Allure est augmentée de 2 et il utilise un d10 au lieu du d6 lorsqu'il court.

Vif [Novice, Agilité d8+]

Votre héros est né avec des réflexes presque sur-humains. Si vous piochez un 5 ou une carte inférieure en combat, vous pouvez la défausser et en piochez une autre jusqu'à ce que vous obteniez une carte supérieure à 5.

Ceux qui ont les Atouts Tête froide et Sang-froid piochent d'abord toutes les cartes supplémentaires liées à ces Atouts, puis choisissent la meilleure de toutes avant d'utiliser l'Atout Vif.

Vigilant [Novice]

Peu de choses échappent à votre héros. Il est vigilant et très observateur. Il ajoute +2 à tous ses jets de Perception pour entendre, regarder ou percevoir le monde qui l'entoure.

Arcane (Force)

Remplace l'atout Arcanes. C'est l'atout qui représente la Force.

Résistance à la Force

Comme son niveau supérieur Grande Résistance à la Force, cet atout remplace la résistance aux Arcanes. Il correspond comme son nom l'indique à la capacité que le héros a de résister à la Force.

Il confère au héros 2 points d'Armure contre les dégâts provoqués par la Force et ainsi qu'un bonus de +2 aux jets pour résister aux effets de ces pouvoirs. Utiliser un pouvoir bénéfique sur le personnage n'implique pas de malus, cet atout ne se déclenche qu'à la volonté du héros.

Pour la grande résistance, le bonus d'Armure passe à 4.

Atouts de Combat

Arme fétiche [Novice, Combat ou Tir d10+]

Le héros ne jure que par une arme qu'il connaît par cœur (Arbalète Laser, Bâton électrique ou même ce bon vieux blaster Bryar). Quand il se bat avec cette arme il gagne +1 à ses jets de Tir ou de Combat. Il est possible de prendre cet Atout plusieurs fois pour des armes différentes. On peut remplacer une Arme fétiche perdue mais il faut patienter deux semaines pour que revienne le bonus de l'Atout.

Arme fétiche adorée [Vétéran, Arme fétiche]

Même chose que pour Arme fétiche mais le bonus est de +2.

Arts martiaux [Novice, Combat d6+]

Ce personnage est entraîné aux techniques de combat à mains nues et n'est du coup jamais sujet à la règle sur les Défenseurs désarmés. Lors d'une attaque réussie à mains nues, il fait des dégâts de For + d4, comme s'il portait une arme légère.

Maître des arts martiaux [Vétéran, Arts martiaux, Combat d10+]

Le personnage fait des dégâts de For + d6 lors d'une attaque à mains nues.

Bagarreux [Novice, Force d8+]

Votre héros a l'habitude de cogner avec ses poings, et fort ! Quand il touche une cible avec une attaque à mains nues, il ajoute +2 aux dégâts occasionnés.

Cogneur [Aguerri, Bagarreux]

Lorsqu'un cogneur obtient une Relance lors d'une attaque à mains nues, il rajoute un d8 au lieu d'un d6 aux dégâts.

Balayage [Novice, Force d8+, Combat d8+]

Cet Atout permet au personnage d'attaquer toutes les cibles adjacentes en un seul jet de Combat avec un malus de -2. Faites un jet de dégâts pour chaque cible touchée. Les alliés du héros sont affectés par cette attaque, aussi le héros devra rester prudent quant à l'utilisation de cet Atout. Il n'est pas possible d'utiliser les Atouts Balayage et Frénésie dans le même Round.

Grand balayage [Vétéran, Balayage]

Même chose que pour Balayage mais sans le malus de -2.

Blocage [Aguerri, Combat d8+]

Les héros endurcis au corps à corps sont plus habiles à se défendre que les autres. Ils savent attaquer mais ont aussi appris à bloquer les coups ennemis. Un héros qui possède cet Atout ajoute 1 à sa Parade.

Grand blocage [Vétéran, Blocage]

Même chose que pour Blocage mais le bonus est de +2.

Combat à deux armes [Novice, Agilité d8+]

Votre héros n'est pas ambidextre mais sait se battre avec deux armes en même temps. Quand il attaque avec une arme dans chaque main il fait un jet pour chaque attaque mais il ignore le -2 pour la pénalité d'Actions multiples.

Combatif [Aguerri]

Votre héros se ressaisit vite après un coup ou une émotion forte. Il ajoute +2 à ses jets d'Âme pour se remettre de l'état Secoué.

Contre-attaque [Aguerri, Combat d8+]

Les combattants disposant de cet Atout sont capables de répondre instantanément aux erreurs de leurs adversaires. Une fois par round, lorsqu'un ennemi rate une attaque de corps à corps contre lui, le personnage peut faire une attaque gratuite en contre attaquant. L'attaque subit un malus de -2, et doit être une attaque normale (pas de désarmement, attaque totale ou toute autre manœuvre), et ne peut être combinée avec d'autres Atouts comme Frénésie ou Balayage. Il peut être utilisé avec la manœuvre Défense, mais pas avec Défense totale.

Grande contre-attaque [Vétéran, Contre-attaque]

Comme contre-attaque, mais sans le malus de -2.

Dégaine comme l'éclair [Novice, Agilité d8+]

Cet Atout permet au héros de dégainer une arme et d'attaquer dans le même round sans subir le malus usuel de -2. S'il doit faire un jet d'Agilité pour dégainer une arme il ajoute +2 à son jet.

Esquive [Aguerri, Agilité d8+]

L'expérience a appris à votre héros comment esquiver les mauvais coups. Grâce à cet Atout, il sait se mettre vite à couvert ou se déplacer rapidement pour éviter d'être touché. Ses ennemis ont un malus de -1 à leurs jets de Tir et de Lancer, sauf dans les cas d'une attaque surprise. Quand il tente d'échapper aux effets d'une attaque de zone il ajoute +1 à son jet d'Agilité (si la situation le permet).

Grande esquive [Vétéran, Esquive]

Même chose que pour Esquive mais les attaquants subissent -2 à leurs jets d'attaque et le héros ajoute +2 à son jet d'Agilité pour échapper aux effets d'une Attaque de zone.

Extraction [Novice, Agilité d8+]

Lorsqu'un personnage se retire d'un combat, les attaquants à son contact gagnent une attaque gratuite, une situation très risquée pour tous! Fort heureusement, votre héros a l'habitude de ce genre de retraites.

En réussissant un jet d'Agilité lors d'une retraite, un adversaire de votre choix ne disposera pas d'attaque gratuite.

Grande extraction [Novice, Extraction]

Comme Extraction, mais en cas de Relance sur le

jet d'Agilité, aucun adversaire au contact du personnage ne bénéficiera d'une attaque gratuite.

Frappe éclair [Novice, Agilité d8+]

Une fois par round votre héros obtient une attaque de Combat gratuite contre un seul ennemi venant au contact, à condition de ne pas être Secoué. Ceci interrompt automatiquement l'action de l'adversaire et ne coûte pas la sienne au héros s'il est en attente ou n'a pas encore fait d'action dans le round.

Frappe foudroyante [Héroïque, Frappe éclair]

Même chose que pour Frappe éclair, mais le héros obtient une attaque de Combat supplémentaire contre chacun des ennemis venant au contact.

Frénésie [Aguerri, Combat d10+]

Frénésie en combat de mêlée permet de faire pleuvoir des coups rapides sur ses adversaires au détriment de la précision. Le héros obtient une attaque de Combat en plus par round avec un malus de -2 à tous ses jets d'attaques. Cette attaque doit être appliquée en même temps qu'une autre attaque de Combat mais peut cibler deux ennemis différents adjacents au héros (les Joker lancent deux dés de Combat et un dé Joker). Le malus de -2 s'applique sur toutes les attaques.

Un personnage muni de deux armes ne fait toutefois qu'une attaque en plus.

Frénésie suprême [Vétéran, Frénésie]

Même chose que pour Frénésie mais sans le malus de -2.

Improvisation martiale [Aguerri, Intellect d6+]

Les héros se trouvent parfois avec du matériel non destiné au combat. Votre héros est capable d'utiliser ce genre d'objets en tant qu'armes improvisées. Il ne subit pas le malus de -1 normalement appliqué aux jets de Combat et à la Parade lorsqu'il s'en sert dans un combat au corps à corps.

Incrévable [Joker, Novice, Âme d8+]

Votre héros a plus de vies qu'un camion rempli de chats. Lorsqu'il doit lancer les dés quand il passe dans un État critique ou sur la Table des blessures il ignore les malus dus aux blessures. Seul les jets de Vigueur sur ces tables sont concernés : il subit toujours les malus pour blessures pour les autres jets de Traits.

Trompe-la-mort [Joker, Novice, Âme d8+]

Votre héros est plus dur à tuer que Raspoutine lui-même. Si jamais il est tué, lancez un dé. Sur un résultat impair il est vraiment mort. Par contre, un résultat pair signifie que d'une façon ou d'une autre il échappe à la mort et n'est que dans un État critique. Il peut être fait prisonnier, être dépouillé ou simplement laissé pour mort, mais d'une manière ou d'une autre, il est toujours en vie.

Instinct de tueur [Héroïque]

Votre héros déteste perdre. Dans un cas d'égalité

sur un jet opposé, il gagne. En outre, s'il fait un 1 sur son dé lors d'un jet Opposé, il peut relancer le dé (mais doit garder le second résultat, même s'il s'agit d'un nouveau 1).

Nerfs d'acier [Novice, Vigueur d8]

Votre héros a appris à combattre en ignorant la douleur. Il ignore 1 point de malus dus aux Blessures.

Nerfs d'acier trempés [Novice, Nerfs d'Acier]

Même chose que pour Nerfs d'acier, mais 2 points de malus pour blessures sont ignorés.

Panache [Novice, Âme d8+]

Quand ce héros met tout son cœur dans une tâche, ça se voit! Quand il dépense un Jeton sur un jet de Trait (y compris un jet d'encaissement), il ajoute +2 au résultat final.

Poigne ferme [Novice, Agilité d8+]

Votre héros ignore le malus de -2 de Plateforme instable pour tirer depuis un véhicule ou sur une monture en mouvement.

Rock'n'rolla [Aguerri, Tir d8+]

Les tireurs expérimentés ont appris à maîtriser le recul provoqué par les armes automatiques. Si un héros muni de cet Atout ne se déplace pas, il ignore le malus de -2 du à l'effet de recul de ce type d'armes.

Sans pitié [Aguerri]

Le personnage peut utiliser un Jeton pour relancer un jet de dégâts, y compris pour une attaque de zone.

Tête froide [Aguerri, Intellect d8+]

Celui qui garde son calme quand les autres courent aux abris est un adversaire redoutable. Cet Atout permet au héros de piocher une carte en plus pour l'Initiative. Il fait son action sur la meilleure des cartes.

Sang-froid [Aguerri, Tête froide]

Même chose que pour Tête froide, mais le héros pioche 2 cartes supplémentaires.

Tireur d'élite [Aguerri]

Le héros vise juste et bien. S'il ne bouge pas durant le round il tire comme s'il avait pris la manœuvre Viser. Cet Atout ne fonctionne pas avec une arme ayant une Cadence de Tir supérieure à 1.

Cet Atout s'applique aux Compétences Tir et Lancer.

Tueur de géant [Vétéran]

En général plus c'est grand plus c'est dur à vaincre. Mais votre héros sait trouver les points faibles des créatures de grande taille. Votre héros ajoute 1d6 à ses dégâts lorsqu'il attaque des créatures d'au moins trois tailles supérieure à la sienne.

Atout de combat au Sabre Laser

Shii-Cho [Padawan/Apprenti]

Votre héros a été formé à la première forme de maniement du Sabre Laser (p. 31). Il ne subit plus le malus de -2 lors de son utilisation et ne risque plus de se blesser lors d'un échec critique.

Soresu [Shii-Cho]

Forme de la Résistance, c'est une technique non-agressive, basée sur la défense, qui permet au Jedi de contrer les tirs de blaster.

Lorsqu'il se sert de son Sabre Laser, le héros ajoute +1 à sa parade et ses adversaires ont un malus de -1 à leurs jets de Tir et de Lancer.

Maître Soresu [Soresu]

Même chose que Soresu mais le héros ajoute +2 à sa parade et ses adversaires ont un malus de -2 à leurs jets de Tir et de Lancer.

Djem So [Soresu]

La Forme de la Persévérance est une forme agressive et puissante qui permet de retourner les tirs de blasters vers l'envoyeur.

Une fois par round, lorsqu'un ennemi rate un tir énergétique contre lui, le personnage peut faire une attaque gratuite en contre attaquant. L'attaque subit un malus de -2, et doit être effectuée avec la compétence *Maîtrise de la Force*, elle ne peut être combinée avec d'autres Atouts. Les dégâts infligés par l'attaque sont ceux de l'arme énergétique déviée. Cette Atout ne peut être utilisé durant la manœuvre Défense Totale.

Maître Djem So [Djem So]

Même chose que Djem So mais sans le malus -2 sur l'attaque.

Jar'Kai [Shii-Cho]

C'est la Forme qui permet au Jedi de manier deux sabres laser.

Le héros ajoute +1 à ses jets de Combat contre un adversaire muni d'une arme et sans bouclier. En outre, les bonus d'Attaque à plusieurs de ses ennemis sont diminués de 1 car le héros utilise avec brio ses deux armes pour parer leurs coups. Cet atout vaut aussi pour les Sabres double.

Atouts de commandement

Les Atouts de commandement permettent aux héros d'employer aux mieux leurs alliés et leurs troupes lors des batailles, en les rendant plus efficaces, plus sûrs ou plus résistants. Ces Atouts s'appliquent sur les alliés sous votre commandement dans un rayon de 5 cases (l'aura de commandement).

Si différents héros ont des Atouts de Commandement identiques ils n'en cumulent pas les effets. Si deux héros possèdent l'Atout Commandement, leurs troupes n'en bénéficient pas deux fois mais elles peuvent dans tous les cas profiter des effets d'Atouts de commandement différents comme Inspiration et Ferveur par exemple, même si ces Atouts proviennent de deux commandants différents.

Commandement [*Novice, Intellect d6+*]

Votre héros sait donner des ordres clairs et se faire obéir. Cela rend vos alliés plus disposés à se battre malgré les coups. Vos alliés ajoutent +1 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué.

Ferveur [*Vétéran, Âme d8+, Commandement*]

Une seule phrase prononcée par un grand chef produit parfois des résultats stupéfiants. Un chef doté de cet Atout stimule la ferveur combative de ses Alliés en criant un slogan, une devise ou simplement des mots d'encouragement. Vos Alliés ajoutent +1 aux dégâts de leurs jets de Combat.

Grande aura de commandement [*Novice, Commandement*]

Une voix forte, des ordres précis, un charisme naturel, ou tout simplement un entraînement hors du commun, quoi qu'il en soit, votre héros est un officier qui sait commander sur le champ de bataille. Son aura de commandement est effective jusqu'à 10 cases au lieu de 5.

Inspiration [*Aguerri, Commandement*]

Les chefs célèbres et expérimentés sur le champ de bataille motivent les soldats autour d'eux. Ils ajoutent +2 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué (incluant déjà le bonus de +1 de l'Atout Commandement). Cela augmente les chances des Alliés de se remettre de leurs blessures légères ou d'un moral en berne qui en temps normal leur aurait fait abandonner le combat.

Leader naturel [*Novice, Âme d8+, Commandement*]

Un lien spécial unit votre héros et ses alliés. Ce lien lui permet d'utiliser ses Jetons pour n'importe quel allié sous ses ordres.

Meneur d'hommes [*Vétéran, Commandement*]

Votre héros est fait pour commander. Les mots justes lui viennent naturellement. Tout dans son équipe se passe de manière huilée. Les alliés sous son commandement utilisent un d10 comme Joker au lieu de d6 lorsqu'ils font des jets de groupe.

Serrez les rangs! [*Aguerri, Intellect d8+, Commandement*]

Cet Atout renforce la détermination des Alliés aux ordres du héros. Les troupes ajoutent 1 à leur Résistance.

Tacticien [*Aguerri, Commandement, Joker, Intellect d8+, Connaissance (Batailles) d6+*]

Le héros a une compréhension naturelle des tactiques militaires impliquant des petites unités, et peut fréquemment tirer parti d'une situation évoluant rapidement.

Au début d'un combat, avant que les cartes d'action aient été distribuées, le héros fait un jet de Connaissance (Batailles). Pour chaque succès et Relance, il reçoit une carte d'action. Ces cartes sont conservées séparément des cartes d'actions normales et ne sont pas mélangées jusqu'à la fin du combat (ni même dans le cas d'un joker). Au début d'un round, le héros peut donner une ou plusieurs cartes à ses alliés, qu'ils soient Extras ou Jokers, qui la considère ainsi alors comme leur carte du round.

Un seul personnage par camp peut utiliser cet Atout durant une rencontre.

Atouts de pouvoir

Drain de l'âme [Aguerri, Arcanes (Force), Connaissance (Force) d10+]

Quand votre héros a besoin d'urgence de Points de pouvoir il utilise cet Atout pour drainer cette énergie du fond de son âme.

Avant d'utiliser cette dangereuse faculté, le héros décide d'abord du nombre de Points de pouvoir qu'il veut drainer. Il fait alors un jet d'Âme avec comme malus le nombre de points choisi (c'est une Action gratuite). Si le résultat de son dé d'Âme est de 1 ou moins, le héros encaisse une blessure et perd aussitôt conscience durant 1d6 heures. Sur un échec il subit une Blessure. Avec un succès ou mieux le héros obtient les Points de pouvoir désirés et s'en sert aussitôt pour activer un pouvoir (ces points ne se conservent pas).

Nouveau pouvoir [Novice, Arcanes]

Cet Atout, qui peut être pris plusieurs fois, permet au héros d'apprendre un nouveau pouvoir. Il en choisit un parmi tous ceux disponibles. Attention certains pouvoir ont des pré-requis. Voir la section sur La Force (p. 34).

Points de pouvoir [Novice, Arcanes]

Padawan, Jedi ou autre utilisateur de la Force ont toujours besoin de plus de pouvoir. Cet Atout leur donne 5 Points de pouvoir en plus.

Cet Atout peut être pris plusieurs fois mais seulement une fois par Rang.

Source de pouvoir [Aguerri, Âme d6+, Arcanes]

Cet Atout permet au héros de récupérer 1 Point de Pouvoir toutes les 30 minutes au lieu de toutes les heures.

Grande source de pouvoir [Vétéran, Source de pouvoir]

Le héros récupère 1 Point de Pouvoir toutes les 15 minutes.

Padawan [Aguerri, Âme d8+, Arcane (Force)]

La sensibilité de votre héros à la force a été remarqué et l'ordre Jedi l'accepte comme padawan sous la tutelle d'un Maître.

Votre héros peut alors apprendre, avec l'aide de son maître, à utiliser les *Pouvoirs Élémentaires*. Voir la section sur La Force (p. 34). Le malus d'utilisation de Sabre Laser passe à -2 (cf. Sabre Laser (p. 31)).

Apprenti Sith [Aguerri, Âme d8+, Arcane (Force)]

La haine et la rancœur de votre héros ont donné des idées à un Seigneur Sith qui décide de le prendre comme apprenti.

Votre héros peut alors apprendre, avec l'aide de son maître, à utiliser les *Pouvoirs Élémentaires*. Voir la section sur La Force (p. 34). Le malus d'utilisation de Sabre Laser passe à -2 (cf. Sabre Laser (p. 31)).

Maître Jedi [Vétéran, Âme d10+, Padawan, Maîtrise de la Force d10+]

Après sa formation de Padawan votre héros pourra devenir un Maître Jedi. Cela implique qu'il prête serment à l'Ordre et surtout qu'il respecte ce serment.

Le Maître Jedi a accès, en plus des pouvoirs disponibles pour les Padawan, à tout les *Pouvoirs Universels* et *Pouvoirs du côté Lumineux*. Voir la section sur La Force (p. 34). Le malus d'utilisation de Sabre Laser disparaît (cf. Sabre Laser (p. 31)).

Il bénéficie en plus du soutien de l'ordre en terme de renseignement et de ressources, il obtient un bonus de +2 sur ses jets de Réseau qui ont trait au côté Clair.

Seigneur Sith [Vétéran, Âme d10+, Apprenti Sith, Maîtrise de la Force d10+]

Votre héros, après avoir prêté serment à son Maître, devient à son tour un seigneur Sith. Il accède alors à tous les *Pouvoirs Universels* et les *Pouvoirs du côté Obscur*. Voir la section sur La Force (p. 34). Le malus d'utilisation de Sabre Laser disparaît (cf. Sabre Laser (p. 31)).

Il bénéficie en plus des conseils de son maître, il obtient un bonus de +2 sur ses jets de Réseau qui ont trait au côté Obscur.

Adeptes Sauvage [Aguerri, Âme d8+, Arcane (Force), Maîtrise de la Force d10+]

En tant qu'adepte, votre héros a accès à tout les *Pouvoirs Élémentaires* et *Pouvoirs Universels* mais n'ayant été au bout de sa formation, il ne pourra jamais maîtriser les Pouvoirs des différents côté de la Force. De plus, les Adeptes ne bénéficient d'aucun soutien.

Cet atout est effaçable moyennant une progression.

Adeptes Sauvages

À l'origine les Adeptes Sauvages se sont formés dans le but de purger l'Ordre Jedi, coupable à leur yeux d'avoir abandonné face aux Sith et d'être devenu faible, incapable de ralentir la montée du Second Empire Sith. Il est essentiellement composé de Déchiqueteurs, descendants corrompus d'utilisateurs de la Force. Les Adeptes étant sensible à la force, sont capable d'utiliser ses Pouvoirs. Mais n'ayant jamais réellement penché pour une doctrine, ils ne parviennent pas à utiliser les Pouvoirs spécifiques au côté clair ou obscur.

Sont aussi considéré comme Adeptes Sauvage les individus solitaires n'ayant pour une raison ou une autre pas souhaité ou pas pu terminer leur formation (Ex : Luke qui interrompt sa formation pour sauver ses amis).

Cet atout remplace l'atout Professionnel Adeptes.

Atouts professionnels

Acrobate [Novice, Agilité d8+, Force d6+]

Ceux qui ont un entraînement dans la pratique des acrobaties peuvent choisir cet Atout. Il ajoute +2 à tous leurs jets d'Agilité pour accomplir une manœuvre acrobatique (Ruses incluses) et ajoute 1 à leur Parade quand ils ne subissent pas de malus d'Encombrement.

As du volant [Novice, Agilité d8+]

Les As sont ces virtuoses plus à l'aise derrière un volant ou des leviers de commandes que sur leurs deux jambes.

Un As du volant ajoute +2 à tous ses jets de Conduite, de Navigation et de Pilotage. Il peut aussi dépenser des Jetons pour faire des jets d'encaissement pour tout véhicule qu'il contrôle. Pour cela, il doit réussir son jet de Conduite, de Navigation ou de Pilotage à -2 (annulant ainsi le bonus de +2 de l'Atout). Chaque succès et Relance annule une Blessure et toute Dégradation critique qui en aurait découlé.

Assassin [Novice, Agilité d8+, Combat d6+, Discrétion d8+, Escalade d6+]

Les assassins sont des tueurs entraînés à tuer avec une précision mortelle, du moins s'ils sont capable d'approcher suffisamment leur proie. Ils ont un bonus de +2 à leurs dégâts lorsqu'ils frappent une cible ne les ayant pas vu venir (même avec une attaque à distance).

Bidouilleur [Novice, Intellect d10+, Réparation d8+, 2 Connaissances scientifiques à d6+]

Le Bidouilleur ajoute +2 à tous ses jets de Réparer. En outre, s'il obtient une Relance sur son jet il divise par deux le temps nécessaire pour la réparation. Si une réparation indique qu'une Relance permet de réparer l'objet en moitié moins de temps que d'ordinaire, un Bidouilleur fera alors le travail dans le quart de temps requis avec un Relance.

Débrouillard [Novice, Intellect d6+, Réparation d6+, Perception d8+]

Quand il a besoin d'un outil indisponible, ce personnage sait comment improviser. Il ne subit aucun malus sur ses jets de Traits dus au manque d'outils dans la plupart des situations. En plus, avec quelques objets, outillage ou machines simples il arrive à bricoler un appareil sommaire qui lui permet de se tirer de pièges mortels ou de créer des objets bizarre quand ces derniers font défaut. La portée de cet Atout reste soumise à l'appréciation du meneur de jeu mais la créativité devrait être récompensée particulièrement lors de situations difficiles où il n'y a pas trop de solutions.

Érudit [Novice, 2 Connaissances à d8+]

Les Érudits sont des professeurs émérites, des

étudiants appliqués et des amateurs enthousiastes qui passent leur temps à étudier certaines matières. Ils deviennent experts dans ces matières et peuvent répondre à la plupart des questions sur leur domaine d'expertise. Choisissez deux Compétences de Connaissances à d8 ou plus. Chaque fois que vous les utilisez, ajoutez +2 à vos jets de dé. Ceux qui étudient l'histoire militaire ont ainsi un avantage quand ils dirigent des troupes dans une grande bataille. Un bonus de +2 à un jet de Connaissances (Batailles) peut faire la différence entre une victoire foudroyante et une débâcle.

Forestier [Novice, Âme d6+, Survie d8+, Pistage d8+]

Un Forestier est un ranger, un éclaireur ou un chasseur, plus à l'aise dans les étendues sauvages qu'en milieu urbain. Excellent pisteur et éclaireur il sait aussi trouver tout ce qu'il faut pour survivre en milieu sauvage.

Il ajoute +2 à ses jets de Pistage, Survie et Discrétion. Le bonus pour la Discrétion ne s'applique qu'en milieu sauvage.

Investigateur [Novice, Intellect d8+, Recherche d8+, Réseaux d8+]

Un Investigateur a consacré du temps à investiguer sur d'anciennes légendes, à enquêter dans les rues et à résoudre d'infâmes mystères. Certains sont détectives privés, d'autres des professeurs d'université découvrant des « Secrets Que l'Homme ne Doit Pas Savoir ». Un Investigateur ajoute +2 à tous ses jets de Réseaux, de Recherche et aux jets de Perception lorsqu'il cherche des indices.

Touche-à-Tout [Novice, Intellect d10+]

Votre héros possède un talent pour toucher à de nombreux domaines. Autodidacte ou juste doté d'une intuition et d'un sens de l'observation phénoménal, ce personnage arrive toujours à savoir comment ça marche.

Chaque fois qu'il doit faire un jet par défaut sur une compétence dérivant d'Intellect, il lance un d4 au lieu du d4-2 ordinaire.

Voleur [Novice, Agilité d8+, Escalade d6+, Piratage d6+, Discrétion d8+]

Un voleur est spécialiste en mystification, en forfaiture et en acrobaties. Il pratique avec adresse les arts malhonnêtes et est apprécié là où les pièges doivent être détectés, les murs escaladés et les serrures déverrouillés. Le voleur ajoute +2 à tous ses jets de Escalade, Piratage et Discrétion. Le bonus à la Discrétion ne s'applique qu'en milieu urbain et non en milieu naturel.

Atouts Sociaux

Charismatique [Novice, Âme d8+]

Votre héros sait s'y prendre avec les gens même avec ceux qui s'opposent à lui ou à ses efforts. Son Charisme est augmenté de 2.

Contacts [Novice]

Que ce soit l'alliance rebelle, l'empire, la fédération du commerce, votre héros connaît quelqu'un qui en fait partie et est disposé à l'aider à l'occasion (une fois par session de jeu). Cet Atout peut être pris plusieurs fois, s'appliquant chaque fois à une organisation différente. Le MJ doit également s'assurer que l'organisation reste limitée à une entité. Pour utiliser son contact, le héros doit d'abord le joindre. Il fait un jet de Réseaux. Un échec signifie que le contact est injoignable (hors de portée, occupé, etc...).

Une fois mis en relation le héros fait un jet de Persuasion. Libre au MJ de modifier ce jet et tout résultat selon les circonstances. Un échec signifie que le contact du héros ne peut rien pour cette fois-ci ou bien qu'il n'est pas persuadé que son aide soit nécessaire. Avec un succès, le contact peut fournir des informations mais ne prendra pas de risques pour aider le personnage.

Avec une Relance, le contact fournit des informations essentielles mais n'ira pas jusqu'à trahir ses sources. Deux Relances et plus signifient que votre héros peut compter sur un sérieux coup de main. Le contact prendra de vrais risques pour lui. Si un soutien financier est nécessaire, le contact lui donne un peu plus que nécessaire. S'il a besoin d'une aide musclée, le contact lui fournira soit un expert soit cinq hommes de main en fonction de l'organisation pour laquelle il travaille.

Lien mutuel [Joker, Novice, Âme d8+]

Cet Atout représente le lien qui unit des compagnons comme un groupe d'aventuriers. Qu'ils s'entendent bien ou pas, ils ont tissé des rapports étroits au cours de leurs nombreuses aventures épiques.

Un héros doté de cet Atout peut donner ses Jetons à tout autre Joker avec lequel il peut communiquer. Cela représente son soutien verbal ou moral. Le joueur doit dire ce que fait ou dit son personnage pour donner ce soutien, comme un discours ou un petit geste d'encouragement.

Volonté de Fer [Novice, Intimidation d6+, Sarcasmes d6+]

Un héros au caractère trempé utilise sa voix, son regard d'acier ou son esprit vif pour déstabiliser ses adversaires. Un personnage doté d'une Volonté de fer ajoute +2 à ses jets d'Intimidation et de Sarcasme et à ses jets d'Âme et d'Intellect quand il résiste à une Épreuve de volonté.

Atouts étranges

Il s'agit là d'atouts spéciaux n'ayant pas un grand rapport avec Star Wars mais ils ont un côté fun dont il serait dommage de se priver.

Courage liquide [Novice, Agilité d8+]

Votre héros assimile l'alcool de manière bien inhabituelle. Le round après avoir consommé une boisson alcoolisée (au moins un quart de litre d'alcool fort), la Vigueur du personnage passe au dé supérieur (et la Résistance augmente mécaniquement de 1). Il peut également ignorer le malus d'un niveau de Blessure (cumulable avec d'autres capacités ou Atouts similaires).

Il subit aussi un malus de -2 à tous les jets basés sur l'Agilité ou l'Intellect tant qu'il continue à boire, et 1d6 heures après.

Maître des bêtes [Novice]

Peut être est-ce l'odeur ou peut être que votre héros use de la Force inconsciemment mais les animaux l'aiment et ne l'attaqueront pas, à moins qu'il ne les attaque en premier lieu où qu'ils ne soient enragés pour une raison quelconque. Il dispose d'un tel magnétisme animal qu'une bête s'est attachée à lui (un chien, un loup, voire même un Wampa). Au MJ d'approuver l'animal. Si l'animal meurt une autre la remplace au bout de 2d6 jours si la situation le permet.

Recycleur [Novice, Chanceux]

Une fois par session, le héros peut se rappeler soudainement qu'il a en sa possession un objet utile. Cet objet doit pouvoir tenir en poche ou dans un sac, et le meneur de jeu a toujours le dernier mot quant à ce qui peut être trouvé ou non.

Sixième sens [Novice]

Il l'ignore mais la Force est avec votre héros. Chaque fois qu'il va être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, il peut faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, il sait qu'il va que quelque chose va se produire et il s'y prépare. Il sera donc en attente au premier round de combat.

En cas d'échec, le héros utilise les règles de surprise normales si nécessaire.

Atouts Légendaire

Les Atouts qui suivent sont à part car rares sont les campagnes atteignant ce niveau.

Acolyte [*Joker, Légendaire*]

Un héros qui passe son temps à vaincre les forces du mal devient un modèle pour d'autres. Parmi ceux-là, il y en a un qui désire suivre le héros dans ses aventures épiques. Le héros obtient un Acolyte de Rang Novice. C'est un Joker qui gagne aussi de l'expérience et dont les Compétences complètent ou imitent celles de son héros.

De manière générale, le joueur contrôle son Acolyte comme il le fait pour ses alliés. Il peut arriver de temps en temps que cet Acolyte devienne une source d'ennuis (en se faisant capturer, en se jetant dans la gueule du loup sans prévenir, etc...). Le joueur doit être préparé à ce que son Atout se transforme de temps à autre en Handicap.

Si l'Acolyte meurt, il n'est pas remplacé sauf si l'Atout est de nouveau pris.

Endurci [*Légendaire*]

Votre héros est un vétéran confirmé. Augmentez de +1 sa Résistance.

Coriace [*Légendaire, Endurci*]

Augmentez encore la Résistance de votre héros de +1.

Maître d'Armes [*Légendaire, Combat d12+*]

Augmentez de +1 la Parade de votre héros.

Maître d'Armes Légendaire [*Légendaire, Maître d'Armes*]

Augmentez encore de +1 la Parade de votre héros.

Professionnel [*Légendaire, d12+ dans le Trait choisi*]

Votre héros est devenu chevronné dans un Trait particulier. Ce trait passe à d12+1. Cet Atout peut-être pris plusieurs fois mais ne peut s'appliquer deux fois au même Trait.

Expert [*Légendaire, Professionnel dans le Trait choisi*]

Comme l'Atout Professionnel, mais le Trait passe à d12+2.

Maître [*Joker, Légendaire, Expert dans le Trait choisit.*]

Le dé Joker du héros devient un d10 quand il fait un jet sous le Trait choisi. L'Atout peut-être choisi plusieurs fois mais ne peut s'appliquer deux fois au même Trait.

Suivants [*Joker, Légendaire*]

Les héros sont souvent entourés de soldats dévoués, de joyeux compagnons ou autres volontaires qui les suivent dans leurs aventures. Chaque fois que cet Atout est choisi, 5 suivants rejoignent votre héros. Cet Atout peut être pris plusieurs fois (pour remplacer les pertes subies au combat par exemple).

Les suivants doivent pouvoir se nourrir et gagner leur vie. Ils prennent en général leur part des trésors, de butin et des récompenses de votre héros.

Ils sont dévoués et risquent souvent leur vie pour lui. Ils n'iront toutefois pas jusqu'au sacrifice de leur vie, sauf dans des cas exceptionnels ou dans le cas de Suivants accompagnant votre héros depuis longtemps.

C'est le MJ qui définit les Traits et statistiques des Suivants, mais en général, l'archétype soldat est utilisé. Les Suivants débute avec un équipement standard. C'est au héros d'acheter tout équipement supplémentaire.

Atouts de Jokers

Les Atouts ne fonctionnent que quand votre héros pioche un Joker lors de la phase d'Initiative en combat. Les effets de ces Atouts s'ajoutent aux effets habituels d'un Joker.

Afflux de pouvoir [*Joker, Aguerri, Arcane (Force) d10+*]

Lorsque votre personnage pioche un Joker lors de la phase d'Initiative, il regagne aussitôt 2d6 Points de pouvoir (sans toutefois pouvoir dépasser sa limite habituelle).

Dans le mille! [*Joker, Aguerri, Tir ou Lancer d10+*]

Le héros double le total de ses dégâts s'il réussit une attaque de Tir ou de Lancer dans ce round.

Coup puissant [*Joker, Aguerri, Combat d10+*]

Le héros double le total de ses dégâts s'il réussit une attaque de Combat dans ce round.

Création d'un personnage

Race

Choisissez la race de votre personnage parmi celles proposées.

Traits

- 👤 Votre héros débute avec un d4 dans chaque Attribut et dispose de 5 points avec lesquels il peut les augmenter. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point.
- 👤 Vous avez 15 points pour vos Compétences.
- 👤 Chaque type de dé investi dans une Compétence coûte 1 point jusqu'à égaler le dé de l'Attribut dont dépend la Compétence. Au-delà, le coût est de 2 points.
- 👤 Le Charisme est égal au total des bonus ou des malus donnés par les Atouts ou les Handicaps.
- 👤 L'Allure est de 6 cases.
- 👤 La Parade est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat.
- 👤 La Résistance est égale à 2 plus la moitié de Vigueur. Vous pouvez y ajouter le bonus de l'armure portée sur le torse pour accélérer le calcul en cours de partie mais ce bonus ne compte pas pour les autres parties du corps.

Atouts & Handicaps

Vous gagnez des points supplémentaires en prenant un Handicap Majeur (2 points) et jusqu'à deux Handicaps Mineurs (1 point chacun).

Pour 2 points vous pouvez :

- 👤 Augmenter un Attribut d'un type de dé.
 - 👤 Choisir un Atout.
- Pour 1 point vous pouvez :
- 👤 Augmenter une Compétence d'un type de dé.
 - 👤 Doubler vos fonds initiaux.

Équipement

Débutez avec 500\$.

Histoire personnelle

Rajoutez les détails concernant le personnage qui vous semblent importants.

Progression

Le rang détermine la puissance approximative de votre héros. Le nombre de points d'XP que vous avez gagné détermine le rang selon le tableau suivant :

XP	Rang
00-19	Novice
20-39	Aguerri
40-59	Vétérant
60-79	Héroïque
80+	Légendaire

Tout les 5XP votre héros bénéficie d'une progression. Lors d'une progression il peut :

- ☛ Choisir un nouvel Atout.
- ☛ Augmenter une Compétence dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé.
- ☛ Augmenter deux Compétences dont les valeurs sont inférieures aux Traits associés.
- ☛ Prendre une nouvelle Compétence à d4.
- ☛ Augmenter un Attribut d'un type de dé. Vous ne pouvez choisir cette option qu'une fois par Rang ou lors d'une progression sur deux après avoir atteint le rang Légendaire. Il n'est pas possible de progresser au-delà de d12 dans un Trait par le biais d'une Progression, mais vous pouvez consulter les Atouts Professionnel et Expert (p. 27).

Fiche de personnage

Enfin, sur la page suivante la fiche de personnage. Comme tout le reste de **STAR WARS REDEMPTION**, elle est fournie avec les sources en SVG et est complètement modifiable.

Marthym. *SWR - Fiche de perso (source)*. 2019. url : <https://git.framasoft.org/sw-redemption/jdrp-sw-redemption/raw/master/img/swr-fiche-perso.svg>.

ÉQUIPEMENT

Armures

Voici quelques armures que l'on peut trouver dans l'univers de **STAR WARS REDEMPTION**. Il s'agit là plus d'une grille d'étalonnage que d'une liste exhaustive. La limite c'est l'imagination des joueurs et la volonté du MJ. Vous trouverez sur *Starwars Holonet* une quantité d'arme décrites dans les moindres détails.

Type	Ar ¹	Pds ²	✎
Veste en Cuir	+1	10	50
Casque	+4	5	80
Armure Storm Trooper	+6	20	Militaire
Armure mandalorienne	+7	15	1000
M'uhk'gla (lourde)	+14	30	2500
Bouclier	+3	20	200
Bouclier Gungan	+4	10	1500



Armes

Combat corps à corps

Type	Dégâts	Pds ²	👊
Vibrolame	For+d4	1	25
Bâton	For+d4	1	10
Couteau laser	2d6+4	1	500
Vibroépée	For+d6+2	6	250
Bâton électrique	For+d8+2	10	700

A distance

La portée est donnée en "case" si le jeu se fait sur table ou sur grille. Une case fait 2.5m, par ex. un Blaster de portée 10 a une portée réelle de 25m.

Entre parenthèse après les légats on trouve la cadence de tir de l'arme. En nombre de projectile maximum envoyé par tour. Attention dès que le nombre de projectile envoyé dépasse 1, il y a un malus de -2 pour le recul.

Type	Pt ³	Dégâts	Pds ²	🔫
Blaster	10	2d6+1 (1)	4	200
Blaster Lourd	15	2d8 (1)	4	400
Fusil Blaster	10	2d8 (3)	6	800
Blaster de précision	200	2d10 (1)	8	1200
Lance grenade	5	2d10 (1)	7	500
Arbalète laser	8	2d6+1 (3)	9	600
Canon blaster rotatif	20	2d8 (4)	40	600

Fusil Blaster DC-17m Le blaster DC-17m peut être utilisé en trois modèles qui le rendent terriblement efficace pour des missions aussi diverses que celles accomplies par les commandos. Il peut tout d'abord être réglé en mode blaster conventionnel, il possède alors les caractéristiques d'un Fusil Blaster. Le deuxième mode de ce blaster est le mode sniper, il possède alors les caractéristiques d'un Blaster de précision. Enfin, il peut être utilisé en mode grenade, essentiellement pour faire des trous dans les parois blindées et très efficace pour débayer une zone.

Le changement de mode prend un tour complet s'il est effectué durant un combat. Cette arme doute 2000✎.

Arbalète Laser Cette arme surtout utilisée par les Ewoks et les Wookies est capable d'envoyer jusqu'à 3 projectiles dans des directions différentes sur un même plan horizontal. C'est une arme très lourde qui demande un minimum de For d6+ pour être manipulé correctement.

Canon blaster rotatif Les armes de ce gabarit nécessitent une certaine force pour être utilisé (For d8+). De plus il est impossible de se déplacer lorsque l'on utilise cette arme.

1. Armure
2. Poids
3. Portée

Armes Spéciales



Sabre Laser

Le sabre laser est l'arme des chevaliers combattant avec la Force, qu'ils soient du Côté Obscur ou du Côté Lumineux. La lame est un faisceau d'énergie pure, produit généralement par trois cristaux polis contenus dans le manche. Seuls les utilisateurs de la Force ont la compétence nécessaire pour l'utiliser. Tout autre utilisateur aurait autant de chances de se blesser que de blesser ses adversaires.

Il existe une multitude de cristaux à travers la Galaxie, mais seuls certains D'entrés eux, assez rigides, ou bien parfaitement constitués, peuvent être utilisés, et c'est selon les types des cristaux, que la lame arborera une certaine teinte. Chaque cristal peut receler un pouvoir lorsqu'il est alimenté. À travers les âges, beaucoup de ces cristaux furent découverts, mais ils sont très rares et difficiles à déceler. En voici quelques exemples : cristal de Solari, cristal Damind, cristal Kairburr, ...

Mais les Jedi arrivèrent également à créer des cristaux industriellement pour alimenter leurs besoins. Ces cristaux peuvent être modifiés lors de leur croissance pour avoir une lame de la couleur voulue, mais toutes les couleurs ne sont pas disponibles. Ces cristaux sont toutefois moins maniables, mais plus puissants que les cristaux naturels qui sont, à l'inverse, plus maniables mais moins puissants. Ce sont, en général, les Sith et les Jedi Noirs qui utilisent ce type de cristaux, car ils recherchent la puissance, et non la maniabilité. Historiquement, les Sith ont toujours préféré des lames de couleur rouge.

Le Sabre laser est une arme très rare, chaque Jedi fabrique le sien et il est unique. Il n'existe donc que deux façons de s'en procurer un, le fabriquer ou le voler sur le cadavre d'un Jedi.

Fabrication

La fabrication d'un Sabre laser n'est pas aisé :

1. Trouver tous les composants, une cellule d'énergie, une lentille, un émetteur de lame et un cristal.
2. Apprendre les rudiments du montage d'un sabre (Connaissance (Jedi) d6+).
3. Maîtriser la Force suffisamment pour assembler les différentes pièces (Maîtrise de la Force d6+).

Une fois toutes les conditions remplies, le Jedi doit méditer pendant un mois pour assembler les pièces de son sabre. Quand le sabre est terminé, lors de sa première utilisation, le joueur fait un jet de Maîtrise de la Force, s'il fait 1, le sabre explose, les composants sont perdus et le héros prend un niveau de blessure. Il faudra tout recommencer.

Caractéristique

Les caractéristiques d'un Sabre Laser dépendent du cristal utilisé :

Type	Dégâts	Poids	Notes
Sabre Laser	For+d10	2	PA 4

PA (Pénétration d'armure) : l'arme ou le projectile ignore les points d'armure indiqués. Une arme avec la capacité PA 4 ignore 4 points d'armure. Les points de PA supérieurs à la protection de la cible sont ignorés. Le Sabre Laser est une arme lourde capable d'affecter des véhicules ou des machines bénéficiant d'une armure lourde.

Utilisation : Le Sabre laser n'est pas une arme à mettre entre toutes les mains. Tenter d'utiliser un Sabre Laser sans formation relève plus de la témérité que de la raison. Un utilisateur non formé au **Shii-Cho** subit un malus de -2 à son jet de Combat. De plus, un échec critique revient à se blesser.



Véhicules

Armes Embarquées

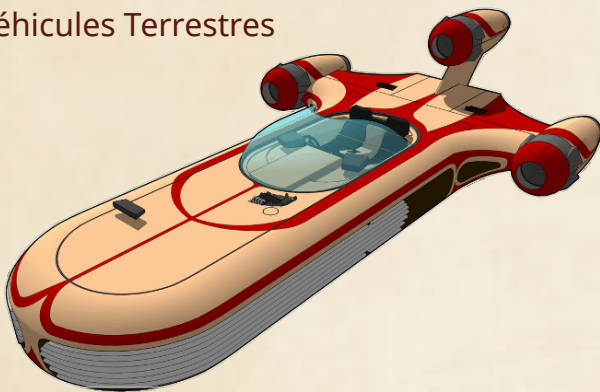
La plupart des véhicules peuvent être équipé d'arme plus ou moins lourde. Le nombre d'arme possible dépend de la taille du véhicule et de la volonté du MJ. Le chiffre entre parenthèse indique le nombre de coup que le canon est capable de tirer par tour. Le plasma par exemple à besoin de charger pendant un tour avant de pouvoir tirer.

Comme pour les autres équipements il ne s'agit pas d'une liste exhaustive mais d'exemple qu'il sera possible de faire varier selon les goûts des joueurs et du MJ.

Type	Porté	Dégâts	⚡
Canon blaster	600	2d10 (1)	100K
Canon ionique	600	4d10 (1)	200K
Rail Gun	400	4d12 (1)	400K
Canon laser	600	7d10 (1)	1M
Canon plasma	600	10d10 (0.5)	10M

Rail Gun Ou canon à hyper-vélocité permet aisément de traverser les écrans déflecteurs et s'attaquer directement à la coque de l'unité prise pour cible. Il nécessite des munitions qu'il est facile de se procurer pour 1500⚡ ou de miner sur les astéroïdes en 1d6 heures pour 10 munitions.

Canon ionique Le canon ionique a la particularité de s'en prendre aux systèmes électroniques des vaisseaux sans endommager la coque ou le matériel à l'intérieur, principalement utilisé par les pilleurs pour immobiliser les vaisseaux.



Type	Acc/VMax	Rés.	Pger ²	✈
Motojet	20/36	8(2)	1+1	6 000
Landspeed	20/40	11(3)	1+3	12 000
Podracer	30/56	10(3)	1	25 000
TB-TT ¹	5/16	110(100)	2+40	Militaire

1. Transport Blindé Tout-Terrain
2. Passager
3. Accélération/Vitesse Max
4. Faster Than Light
5. Étoile de la mort

Véhicules Aériens

Les véhicules aériens sont pour la plupart manœuvrable en haute atmosphère mais ne permettent pas de voyage FTL⁴.



Type	A/VM ³	Rés.	Pger ²	⚡
Air Speeder	20/40	16(4)	1+1	60 000

Vaisseaux Spatiaux

Tous ces vaisseaux possèdent la navigation FTL.

Type	Acc/VMax	Rés.	Pger ²	✈
Chasseur	50/700	20(5)	1+1	2M
Navette	45/600	25(6)	2+5	5M
Transport	35/400	45(10)	2+20	Militaire
Croiseur	30/300	50(11)	15+985	200M
Bâtiment	25/200	55(13)	20+2980	Militaire
EDLM ⁵	20/200	80(25)	100+5K	Militaire



Chasseur léger Beaucoup de vaisseaux rentrent dans cette catégorie. Le X-Wing, le Tie, ...

Navette Dans cette catégorie rentre les vaisseaux comme le Millenium Falcon ou le Slave 1.

Croiseur Beaucoup plus rare dans les campagnes mais les MJ peuvent s'en servir.

Bâtiment Il s'agit des Battleships, vaisseaux de grande taille, capable d'en contenir d'autres (type chasseur). Lourdemment armé la plupart du temps. Le Destroyer Impérial se classe dans cette catégorie.

Station Orbitale Juste pour la forme car rarissime dans les campagnes de jeux. Les stations orbitales sont capables de détruire des planètes entières.

Figure 1 – Croiseur



Figure 2 – Bâtiment



LA FORCE

Abordons le chapitre de La Force. Si vous souhaitez jouer un Jedi ou un Sith c'est ici que cela se passe. Mais d'abord voyez avec votre MJ s'il est d'accord.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il est nécessaire de donner quelques avertissements. La création d'un Jedi est volontairement difficile et demande une bonne dose d'expérience. En premier lieu parce que les Jedi et les Sith ne constituent une population très répandue dans la galaxie. En second lieu, parce qu'une fois que vous êtes Jedi ou Sith, il n'y a plus grand chose qui va pouvoir vous résister en dehors d'autres Jedi et Sith. Du coup le fun en prend un coup, les variantes d'adversaires chutant drastiquement.

Ceci dit avoir un Jedi dans l'équipe peu aussi ouvrir des horizons nouveaux au MJ.

Créer un Jedi/Sith

La première chose pour créer un héros sensible à la force est de prendre l'atout *Arcane (Force)* qui représente la faculté de votre héros à percevoir La Force. Cet atout ne peut être pris qu'à la création du personnage.

Ensuite vous devez investir des points dans la compétence *Maîtrise de la Force* qui représente votre niveau de sensibilité à La Force et votre maîtrise de cette dernière.

Les héros utilisant la Force le font en consommant des Points de Pouvoir. Vous recevez **10 PP** à la création de votre personnage. L'utilisation de certains pouvoirs (actif) nécessite de dépenser ces points de pouvoir. Un héros gagne un point de pouvoir par heure.

Les utilisateurs de la Force débutent avec **2** pouvoirs au choix parmi les pouvoirs Innés. Un utilisateur de la Force peut apprendre un nouveau pouvoir en choisissant l'Atout *Nouveau pouvoir*. Dès qu'il choisit cet Atout lors d'une Progression, il peut immédiatement utiliser le nouveau pouvoir sélectionné. Attention, certains pouvoirs nécessitent d'avoir l'Atout *Padawan* ou *Apprenti Sith*, d'autre d'être un Jedi ou un Sith.

Le serment

Pour qu'un héros puisse prétendre au titre de *Maître* il doit prêter serment à son ordre (ou à son maître pour les Sith). Cela implique qu'il devrait respecter le code de son ordre sous peine de succomber à la Force.

Le personnage aillant le handicap *Serment* se doit de respecter le code de son penchant à la force. Pour chaque action qu'un héros effectue à l'encontre de son serment, il prend 1 point de Corruption.

Un héros corrompu doit faire un jet d'Âme avant de pouvoir utiliser la Force. Pour chaque niveau de corruption, le malus de ce jet augmente de -2. Il est

possible de perdre un point de corruption en sacrifiant une progression. Au troisième point de corruption, deux solutions sont possibles (selon le MJ) :

Perte de contrôle Le héros succombe à la Force et perd tout contrôle, il devient alors un PNJ. Le joueur derrière le héros à fait trop d'erreur et perd son héros.

Changement de coté Le héros change de coté de la Force. Il perd son atout de *Maître Jedi/Sith* et son Handicap de *Serment*. Il perd aussi tout ses pouvoirs non élémentaires. Ce changement coûte une progression.

Le code Jedi

Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix.
Il n'y a pas d'ignorance, il y a la connaissance.
Il n'y a pas de passion, il y a la sérénité.
Il n'y a pas de chaos, il y a l'harmonie.
Il n'y a pas la mort, il y a la Force.

Le Jedi pour respecter son serment ne doit jamais invoquer la Force sous le coup d'émotions, il ne peut entreprendre d'action pour son propre profit et ne doit pas nuire à son prochain. C'est au MJ de juger que le joueur respecte le roleplay de son personnage.

Le code Sith

La paix est un mensonge, il n'y a que la passion.
Par la passion, j'ai la puissance.
Par la puissance, j'ai le pouvoir.
Par le pouvoir, j'ai la victoire.
Par la victoire, je brise mes chaînes.
La Force me libérera.

Le Sith doit laisser libre court à ses émotions et n'utilise la force que pour son profit. C'est au MJ de juger que le joueur respecte le roleplay de son personnage.



Les pouvoirs

Pouvoirs Innés

Il s'agit des pouvoirs qui peuvent être développés sans que le héros n'ait suivi d'apprentissage. Le plus souvent développé de façon innée, ils sont un indice pour les Jedi ou les Sith quand à la sensibilité d'un individu à la Force.

Vision de Force

Rang	Novice
Points	2
Portée	Visuelle
Durée	1pt / 10mn

La vision de Force est une capacité assez simple qui peut être assimilée d'une façon plus générale au sens de Force. Toutefois, il faut faire la part des choses entre la vision de Force et le sens de Force. En effet, le sens de Force ne permet à son utilisateur que d'obtenir une perception assez générale, de son environnement, alors que la vision de Force permet d'augmenter l'acuité de ce que voit son utilisateur, peu importe l'environnement dans lequel il se trouve. De même, en se focalisant sur une sensation précise, l'utilisateur de la vision de Force peut même voir à travers les murs.

Sens de Force

Rang	Novice
Points	2
Portée	Visuelle ou Infinie
Durée	3 (1 / round) ou 1 heure (1 / heure)

Le pouvoir appelé sens de Force permet à un utilisateur de ressentir les émotions et les sentiments d'autres êtres vivants à travers la Force. Mais ce pouvoir ne se limite pas à cette simple perception; cette technique est tout aussi pratique pour décrypter un avenir toujours changeant. Le sens de Force est aussi un moyen de ressentir les grandes secousses pouvant se produire dans la Force, comme la destruction d'une planète, entraînant la mort de millions d'individus.

Enfin, Selon le niveau d'Arcane(Force) du joueur il sera possible via un jet de Perception supplémentaire de déceler la présence de la Force dans un lieu ou sur un individu.

Un individu non formé, qui utilise ce pouvoir de façon innée ressent ce pouvoir comme de fortes intuitions.

Saut de Force

Rang	Novice
Points	2
Portée	Personnelle
Durée	Instantané

Bien qu'étant considéré comme un pouvoir de base, le saut de Force n'en est pas moins très utile pour de nombreux pratiquants. En effet, il permet à un utilisateur de se dégager d'une situation difficile, comme un encerclement ennemi, ou bien d'atteindre d'un unique bond un endroit surélevé ou isolé. Son utilisation est fort simple par ailleurs, puisque le Jedi ne fait qu'amplifier ses aptitudes naturelles à sauter grâce à la Force.

La qualité du saut, que ce soit en hauteur ou en longueur, dépend évidemment de la maîtrise qu'a l'individu de la Force. Le saut atteint 10m (4 cases) et double avec une relance.

Vitesse de Force

Rang	Aguerri
Points	1
Portée	Personnelle
Durée	3 (1 / round)

Élément basique dans la formation des Jedi ou des Sith, la vitesse de Force est un pouvoir permettant à l'utilisateur d'atteindre des vitesses élevées sur des courtes distances. Suivant le potentiel de l'utilisateur, la vitesse ou la durée de la vélocité variera. Cette technique permet d'atteindre des lieux plus rapidement. Une vitesse très élevée permettrait même au Jedi de percevoir son environnement au ralenti et ainsi d'acquérir une plus grande précision au combat.

Vitesse de Force permet à la cible de se déplacer plus rapidement. Avec un succès, l'Allure est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel.

Poussée de Force

Rang	Aguerri
Points	3
Portée	3m ou 6m
Durée	1 action

Le principe de ce pouvoir est simple : l'utilisateur d'un tel pouvoir crée par simple concentration un champ de Force qui, même s'il n'est pas visible, est tout de même bien réel et capable de repousser un adversaire. Utilisé généralement dans une seule direction, la poussée de Force peut néanmoins être utilisée comme une onde qui se déplace de façon concentrique tout autour de

l'utilisateur, repoussant tout objet ou être vivant sur son passage.

Toute personne se trouvant dans la zone d'effet doit faire un jet de Force (avec un malus de -2 en cas de Relance). En cas d'échec, la victime est projetée en arrière de 2d6 cases et se retrouve au sol. Si la cible heurte un objet inanimé, elle est en outre Secouée. Les cibles bénéficiant d'un abri peuvent soustraire la protection de couverture au nombre de cases parcourues (avec un minimum de 0), et les créatures volantes subissent un malus de -2 au jet de Force.

Pouvoirs Élémentaires

Dissimulation de Force

Rang	Aguerri
Points	2
Portée	Visuelle
Durée	3 (1 / round) ou 1 heure (1 / heure)

La dissimulation de Force permet aux utilisateurs de la Force suffisamment talentueux de dissimuler leur affiliation à la Force (à savoir s'ils sont du Côté Lumineux ou Obscur), leur capacité à la contrôler, et même parfois d'occulter leur présence par rapport à d'autres êtres sensibles à la Force.

Si un personnage utilise Sens de Force pour déceler un autre personnage qui utilise Dissimulation, leur Jet d'Arcane (Force) s'oppose.

Persuasion de Force

Rang	Vétéran
Points	3
Portée	Touché
Durée	1 action

La Persuasion de Force permet à son utilisateur de contrôler l'esprit d'un être organique. Elle est aussi appelée Domination de Force par les Jedi et les Sith qui la maîtrisent très bien. Pour reprendre les propos d'Obi-Wan Kenobi : "Grâce à la force, on peut influencer les esprits faibles".

Le jet d'Arcane (Force) est opposé au jet d'Âme de la cible. En cas de succès, la victime fera ce qui lui est ordonné sans posé de question. En cas d'échec critique la victime est consciente que le personnage essaye de la manipulé grâce à la Force.

Télékinésie

Rang	Aguerri
Points	5
Portée	Âme
Durée	3 (1 / round)

La télékinésie est le pouvoir de la Force le plus basique qui soit et l'un des premiers à être enseigné, après peut-être la façon de sentir la Force autour de soi. Il s'agit de l'art de déplacer des corps matériels simplement en faisant mentalement appel à la Force.

Un utilisateur de la Force peut soulever cinq fois son dé d'Âme avec un succès, et 25 fois son dé d'Âme avec une Relance.

Les cibles vivantes peuvent résister à ce pouvoir avec un jet d'Âme opposé au jet d'Arcane. En cas de succès, la cible n'est pas affectée. En cas d'échec par contre, elle est soulevée comme l'indique ce pouvoir, et ne bénéficie pas d'autres chances d'y échapper. Une victime peut occasionnellement réussir à s'agripper à quelque chose d'assez solide pour essayer de résister à Télékinésie. Dans ce cas, il doit réussir un jet de Force opposé à un jet d'Arcane de l'arcaniste. En cas de succès, il a réussi à s'agripper, et ne peut pas être déplacé ou écrasé ce round.

Télépathie

Rang	Aguerri
Points	3
Portée	Infinie
Durée	3 (1 / round)

La télépathie est la capacité à pouvoir communiquer mentalement avec d'autres individus proches ou éloignés par une importante distance. Cette capacité n'impliquant pas d'autre interaction sensorielle ou énergétique, les échanges entre les deux personnes sont donc virtuellement inviolables. Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, certaines conditions doivent être respectées. Tout d'abord, le télépathe doit avoir une affinité avec la Force.

La cible doit réussir un jet Âme pour recevoir le message. Pour répondre, la cible doit posséder le même pouvoir et l'utiliser de la même façon en retour mais avec un bonus de +2 au jet d'Arcane. La réponse est automatiquement reçue.

Pour une discussion complexe, on compte 3 PP pour les 3 premiers aller/retour, au delà pour chaque aller/retour, l'initiateur de la discussion consomme 1 PP supplémentaire.

Voile de Force

Rang	Vétéran
Points	5
Portée	Personnelle
Durée	3 (1 / round)

Le voile de Force, appelé plus communément le camouflage de Force, est une capacité de la Force

aux applications très pratiques, surtout si l'on désire passer inaperçu. Bien que le principe de cette aptitude soit assez simple à comprendre, il consiste pour un utilisateur de la Force à détourner les rayons lumineux qui lui arrivent dessus afin d'empêcher qu'ils ne soient réfléchis et donc que la personne soit visible; arriver à la maîtriser demande un niveau très élevé de maîtrise de la Force. Peu sont ceux qui peuvent prétendre arriver à utiliser le camouflage de Force. Néanmoins, comme toute technique, elle a ses limites.

Déjà, pour peu qu'on y prête vraiment attention, il est possible pour un observateur attentif de distinguer les courbes du corps de l'utilisateur de ce pouvoir. En effet, assurer la continuité visuelle entre l'environnement et la personne dissimulée est très difficile sur les contours du corps. De plus, on ne peut pas se fier à ce pouvoir pour passer inaperçu lorsqu'on se retrouve face à des droïdes ou des races utilisant un système de visualisation dont le spectre lumineux est différent ou plus performant que celui d'un humain. Une vision basée sur les infrarouges, ou sur d'autres longueurs d'onde que celles du spectre lumineux humain ne sera pas trompée par le subterfuge.

Avec un succès, le personnage est transparent mais sa silhouette est visible. Il est possible de le détecter en ayant une raison de se douter de sa présence et en réussissant un jet de Perception avec un malus de -2. Avec une Relance le malus passe à -4. Dans les deux cas, le pouvoir affecte le personnage et les objets qu'il transporte.

Pouvoirs Universels

Les pouvoirs universels sont des pouvoirs génériques pouvant être rattachés à n'importe quelle philosophie sans distinction. Il arrive que certaines personnes considèrent les pouvoirs élémentaires comme un sous groupe des pouvoirs universels. Néanmoins, la distinction peut être opérée sur les pouvoirs qu'on enseigne généralement au Padawan. En effet, les pouvoirs universels sont moins enseignés que les pouvoirs élémentaires, ce qui les rend plus rares et moins connus.

Déflexion de Force

Rang	Aguerri
Points	2
Portée	Toucher
Durée	3 (1 / round)

La déflexion de Force est un pouvoir autant utilisé par les Jedi que par les Sith, tous deux y recourant lorsqu'ils souhaitent dévier des attaques et lorsqu'ils ne disposent pas d'un sabre laser ou ne désirent pas y recourir.

Avec un succès, les attaquants reçoivent un malus de -2 à leurs jets de Combat, Tir et autres jets d'attaque contre l'utilisateur. Une Relance augmente ce malus à -4. Ce pouvoir fonctionne comme Armure contre les armes à aire d'effet.

Méditation de Combat

Rang	Aguerri
Points	2
Portée	Infinie
Durée	3 (1 / round)

La méditation de combat est une manifestation particulière de la Force dont le but est de galvaniser les troupes en leur donnant du courage, alors que chez les troupes ennemies ce pouvoir permet de réduire leur volonté de combattre pratiquement à néant. Ce pouvoir, dont la sphère d'influence est immense et requiert donc une concentration absolue, s'avère très utile pour gagner des batailles, parfois en ne versant que peu de sang.

Ce pouvoir confère à son utilisateur l'atout *Meilleur d'hommes* pour ces alliés. S'il est dirigé contre des adversaires, ces derniers utilisent aussi un d10 comme dés joker mais c'est le plus mauvais score qui est conservé et pas le meilleur.

Téléportation

Rang	Vétéran
Points	3
Portée	10m
Durée	Instantané

La téléportation est un pouvoir très rare permettant à son utilisateur de mouvoir son corps instantanément. Son action est comparable à celle de la télékinésie mais sur soi-même. L'utilisateur du pouvoir détermine mentalement son point de destination et appelle la Force à le faire disparaître puis réapparaître à cette position. La distance qu'il est possible de parcourir n'excède pas les quelques mètres. Ce pouvoir peut aussi prendre la forme d'une lévitation.

Ce pouvoir compte pour le déplacement du round. Les adversaires adjacents au personnage n'ont pas d'attaque gratuite contre lui.

Pouvoirs du Côté Clair

Les pouvoirs du Côté Clair sont identifiables par leurs actions bénéfiques ou défensives. Mais ces facultés peuvent avoir également des effets sur l'individu lui-même, comme une amélioration de ses facultés physiques ou mentales. A noter également que certains de ces pouvoirs peuvent être employés dans un cadre offensif, mais jamais pour nuire directement.

Contrecoup : En cas d'échec critique, le héros est automatiquement Secoué.

Chaleur de Force

Rang	Vétéran
Points	2
Portée	Toucher
Durée	3 (1 / round)

C'est un pouvoir du côté lumineux. Grâce à lui, un Jedi peut insuffler un élan de Force dans son propre corps ou dans celui d'un allié. Ce qui a pour effet d'augmenter la combativité de la cible. En outre, ce pouvoir peut aussi être utilisé sur un adversaire pour l'affaiblir.

Ce pouvoir permet à un personnage d'augmenter la Force de la cible d'un type de dé en cas de succès, et de deux en cas de Relance. Le Trait affecté peut dépasser d12 : chaque augmentation au-delà octroie un bonus de +1 au Trait. Par exemple, une Relance obtenue sur une cible ayant déjà d12 dans le Trait affecté donnerait un Trait à d12+2 pour la durée du pouvoir.

Le pouvoir peut également être utilisé pour réduire le Trait d'un adversaire. Il s'agit alors d'un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. En cas de Succès, le Trait est réduit d'un type de dé, et de deux en cas de Relance. Un Trait ne peut être réduit en dessous de d4. Il est possible de cumuler les effets de ce pouvoir, mais l'arcaniste devra noter séparément les durées.

Guérison de Force

Rang	Vétéran
Points	3-10-20
Portée	Toucher
Durée	3 (1 / round)

Lorsqu'un Jedi est blessé lors d'un combat, il peut utiliser une technique nommée guérison de Force qui lui permet de recouvrir ses forces, de panser ses blessures en accélérant le processus naturel de guérison en utilisant la Force. Lorsqu'il est peu familier avec ce pouvoir, celui qui veut l'utiliser doit se plonger dans une transe afin de mettre en œuvre cette technique. Toutefois, plus la maîtrise de ce pouvoir grandit, moins l'utilisateur a besoin de se couper du monde et de sombrer dans une transe Jedi pour panser ses plaies, ces dernières se guérissent d'elles-mêmes

rapidement. Mais l'efficacité est toujours plus grande si le Jedi se plonge en transe. Outre de guérir des plaies superficielles, la guérison de Force peut reconstituer des os et faire repousser de la chair.

Pour 3 points de pouvoir, chaque utilisation de Guérison efface une blessure avec un succès, et deux avec une Relance. Le jet de dé subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime (en plus de tout malus dont le lanceur de sort lui-même serait affublé). Cela ne fonctionne que pendant la première heure après la blessure. Le pouvoir de Guérison peut également servir à guérir les poisons et les maladies, s'il est lancé moins de 10 minutes après l'événement déclencheur.

Pour 10 Points de pouvoir, il peut également être utilisé pour neutraliser un poison ou guérir une maladie au-delà des 10 premières minutes. Grande guérison peut également soigner les blessures permanentes et incapacitantes. Le jet d'Arcane se fait alors à -4 et le nombre de Points de pouvoirs nécessaires est de 20. Une seule tentative est possible pour une telle blessure. En cas d'échec de ce pouvoir, la blessure est définitivement permanente.

Lumière de la Force

Rang	Vétéran
Points	3
Portée	Toucher
Durée	30 minutes (1 / 10 minutes) ou 3 (1 / round)

La lumière de la Force est un pouvoir du Côté Lumineux assez impressionnant et bénéfique puisque, comme son nom l'indique, il apporte la lumière dans les lieux les plus obscurs de la galaxie. En d'autres termes, la lumière de la Force permet à un utilisateur du Côté Lumineux de venir à bout d'une manifestation du Côté Obscur. Et ce genre de manifestation obscure peut être soit un esprit, une personne ou un lieu, appelé alors nexus, c'est-à-dire un endroit de concentration d'énergie mystique, d'énergie maléfique en l'occurrence.

Le jet d'Arcane est opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, la cible est Secouée. En cas de Relance, elle est hors de combat. Pour les Jokers en cas de relance la cible subit une blessure. Ce pouvoir en plus de blesser une cible, annuler jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité dans rayon de 6m.

Protection de Force

Rang	Vétéran
Points	2
Portée	Toucher
Durée	3 (1 / round)

La protection de Force est un pouvoir du Côté Lumineux qui confère à son utilisateur une meilleure protection aux agressions de contacts. Cet un pouvoir très ancien.

Les protections apportées par ce pouvoir sont diverses : absorption des projectiles laser, atténuation des blessures causées par une lame ou par une explosion, absorption des attaques de Force. Lorsqu'il est utilisé comme protection pendant un combat, un succès donne 2 points d'Armure. et une Relance 4 points.

Adaptation de Force

Rang	Vétéran
Points	2
Portée	Toucher
Durée	1 heure (1 / heure)

Ce pouvoir permet de résister aux conditions environnementales censées être invivables pour les êtres organiques. Ainsi un Jedi peut traverser une plaine rocailleuse sous une pluie acide battante pendant plus d'une heure et s'en sortir indemne.

Ce pouvoir permet de respirer, parler et de se déplacer à son Allure normale sous l'eau, dans des environnements sans gravité, dans le vide, la lave d'un volcan, des steppes arctiques, etc. La pression, l'atmosphère, l'air ainsi que tous les aspects nécessaires à la vie du personnage sont fournis par ce pouvoir. La protection est complète, mais ne concerne que l'environnement les dégâts causé par un combat, une embuscade ou un événement extérieur seront encaissé par le héros.

Cibles supplémentaires : l'utilisateur peut affecter jusqu'à cinq cibles en repayant 2 PP par cible supplémentaire.

Pouvoirs du Côté Obscur

A l'opposé des pouvoirs du Côté Clair se trouvent ceux du Côté Obscur, considérés comme étant des pouvoirs maléfiques. Leur objectif n'est pas de protéger ou soigner mais de nuire ou détruire à l'image de l'éclair de Force ou de l'étranglement de Force. A la différence des pouvoirs du Côté Clair, l'utilisation prolongée de certains pouvoirs du Côté Obscur peut altérer le corps de l'utilisateur.

Contrecoup : Chaque Succès dans l'utilisation d'un de ces pouvoirs diminue le Charisme du héros de -1, -2 en cas de Relance. En cas d'échec critique l'utilisateur est automatiquement Secoué mais ne subit pas de malus de Charisme.

Éclairs de Force

Rang	Vétéran
Points	1-3 ou 2
Portée	12
Durée	Instantanée

Pouvoir emblématique du Côté Obscur de la Force, l'éclair de force est une arme à usage purement offensif et dont le but principal n'est rien moins que tuer son adversaire. Prenant la forme de multiples éclairs d'énergie pure que l'on pourrait assimiler à de l'électricité, les éclairs de Force peuvent être dévastateurs selon le niveau de maîtrise de l'attaquant.

Les dégâts d'un Éclair sont de 2d6.

Éclairs supplémentaires : le personnage peut lancer jusqu'à 3 Éclairs au prix d'un Point de Pouvoir supplémentaire par Éclair. Décidez du nombre d'Éclairs créés avant d'activer le pouvoir. Les Éclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix du Sith. Ce dernier fait un jet comme pour un tir avec une arme automatique mais sans le malus de tir automatique : le Sith fait un jet de Compétence d'Arcanes pour chaque éclair, qu'il oppose à la Difficulté pour toucher chaque cible.

Dégâts supplémentaires : le personnage peut également porter les dégâts d'un Éclair à 3d6 en dépensant 2 Points de pouvoir. Il ne peut pas lancer d'éclairs supplémentaires lorsqu'il utilise cette option.

Étranglement de Force

Rang	Vétéran
Points	3
Portée	12
Durée	Instantanée

Associé au Côté Obscur de la Force, l'étranglement de Force est sans doute l'un des procédés les plus cruels pour tuer une cible. Dérivée de l'étreinte de Force, cette technique est identique à un étranglement classique, à ceci près qu'elle applique une forte pression sur la gorge d'un individu grâce à la télékinésie. A la différence d'un autre pouvoir de la Force, celui-ci est tout à fait spécifique car il se focalise sur une seule partie du corps de l'individu, en l'occurrence le cou.

Ce pouvoir inflige un jet d'Arcane (Force) par round tant qu'il est maintenu et le cible ne peut faire d'autre action que de tenté de se libérer. Chaque tour le Jet d'Arcane (Force) est opposé à un jet d'Âme de la cible.

Un allié de la cible peut tenté un jet d'Âme en opposition au jet d'Arcane (Force) du Sith pour libérer la victime. En cas de succès l'allié perturbe le

Sith et ce dernier aura un malus de -2 à son prochain jet d'Arcane (Force), en cas de relance, le Sith lâche prise immédiatement.

Si le Sith est secoué, il subit un malus de -2 à son prochain jet d'arcane (Force), si le Sith est blessé il subit un malus de -4.

Tant que le pouvoir est maintenu, le Sith ne peut attaquer une autre cible et il subit un malus de -2 en Parade.

Drain de Force

Rang Vétéran
Points 3
Portée Visuelle
Durée Instantanée

Le pouvoir appelé drain de Force permet à un adepte du Coté Obscur de recharger sa puissance de Force.

L'arcaniste sélectionne une cible dans la portée, et fait un jet d'Arcane (Force) opposé. Avec un succès, il draine 1d6+1 PP à sa victime, et 1d8+2 avec une Relance. Ces jets ne font pas d'As. La cible ne peut passer en dessous de 0 PP. Le pouvoir ne fonctionne que sur les créatures ayant l'Atout d'Arcane (Force).

Restructuration Mentale

Rang Vétéran
Points 3
Portée Toucher
Durée 3 (1 / round)

Ce pouvoir de la Force (ou plutôt du Coté Obscur) est sûrement le plus puissant en ce qui concerne la manipulation mentale. En effet, il surpasse de loin la persuasion de Force par exemple. On ne sait pas vraiment comment ce pouvoir fonctionne, mais on peut facilement imaginer que l'utilisateur va dans un premier temps briser la volonté de la cible (on ne sait pas si cette dernière, par une volonté de fer, peut y résister). Une fois que l'individu est sans défense, sa personnalité est brisée pour ensuite être remodelée (l'utilisateur se prenant évidemment pour modèle) selon la volonté du "manipulateur". Restructuration Mentale utilise un jet d'Arcane (Force) opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, la victime attaquera ses alliés et ira même jusqu'à se donner la mort, bien qu'un tel acte octroie un nouveau jet d'Âme pour échapper à l'emprise.

Tempête de Force

Rang Légendaire
Points 10
Portée Âme
Durée Instantané

La tempête de Force est un pouvoir que seuls les utilisateurs du Coté Obscur arrivent à maîtriser, et est probablement la plus puissante aptitude de la Force connue à ce jour. En fait, l'appellation de tempête de Force est erronée, même si c'est l'impression que ce pouvoir donne.

L'utilisateur de ce pouvoir crée un vortex de Force capable d'infliger de lourds dégâts aux personnages à portée. Le vortex peut être créé n'importe où même dans l'espace mais pas au delà du système planétaire où se trouve l'utilisateur. La portée du vortex est égale à l'Âme du Sith. Ceux qui se trouvent à portée subissent 2d10 de dégâts.

En cas d'échec critique c'est l'utilisateur qui subit ces dégâts. Ce pouvoir est considéré comme une arme lourde.

[illegible]

- 41