

# STAR WAYS

TALES...



OF LIGHT  
AND  
DARKNESS

VOEKVA  
JVJ1MY7V

7DJK77  
J1VJCV



D10 RULES SYSTEMS

# PRÉFACE ET INTRODUCTION

**Sources : voici les sources des images (toutes libres de droits).**

<https://www.flickr.com/photos/paulbhartzog/albums/72157629144036077> Ryan Dening

<https://www.flickr.com/photos/paulbhartzog/albums/72157635925820605> Paul Harzog

<https://www.flickr.com/photos/jjiff01/albums/72157689474452671> SW battlefront

## *Bienvenue dans STAR WAYS : Tales of Light and Darkness*

Après avoir expérimenté de nombreux jeux de rôles et systèmes différents, nous avons choisi et adapté le système D10 pour sa combinaison de jouabilité, d'équilibre, de cohérence et de facilité de prise en main. Le système de création de personnage notamment permet de créer une belle profondeur. Par ailleurs, cette compilation est pensée pour être facilement transposable à d'autres univers. Remplacez les Points de Force, renommez quelques Capacités, trouvez des équivalences d'équipement, et le tour est joué.

Au sujet de la création de cette œuvre, elle a été conçue en collaboration avec des rôlistes, des geek, des informaticiens, des artistes et des thérapeutes (oui, vraiment). Leur point commun : tous des passionnés !

Nous souhaitons aujourd'hui diffuser librement cette compilation prête-à-jouer, afin que tous puissent avoir accès à une ressource qui propose quelque chose de nouveau dans le monde des jeux de rôles. En effet, notre système est pensé pour proposer une histoire directement en lien avec les actions des joueurs, qui vont sans s'en rendre compte créer leur univers. Une préférence aux affrontements ? Préparez-vous à en vivre beaucoup. Vous voulez être diplomatique et créer un monde meilleur ? Regardez-le se construire devant vous, étape par étape.

Nous espérons ainsi qu'au-delà du jeu, les joueurs y trouveront un terrain fertile pour expérimenter, s'entraîner, s'observer, et développer des qualités humaines très concrètes. Ou alors un certain discernement, ainsi qu'une plus grande sagesse...

*À présent, bonnes aventures, et que la Force soit avec vous.*

Liens utiles (ressources D6, images, etc...) :

[http://fr.starwars.wikia.com/wiki/Star\\_Wars](http://fr.starwars.wikia.com/wiki/Star_Wars)

[http://starwars.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page)

[www.anakinworld.com](http://www.anakinworld.com)

<http://rpggamer.org>

[www.pinterest.fr](http://www.pinterest.fr)

[www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)

# TABLE DES MATIÈRES

<b>CHAPITRE 1 : LIGHT AND DARKNESS.....</b>	<b>4</b>
<b>CHAPITRE 2 : POUR DÉBUTER.....</b>	<b>5</b>
<b>CHAPITRE 3 : CRÉATION DE PERSONNAGE.....</b>	<b>7</b>
<b>CHAPITRE 4 : ÉLÉMENTS DE RÈGLES.....</b>	<b>10</b>
<b>CHAPITRE 5 : SANTÉ ET EXPÉRIENCE.....</b>	<b>13</b>
<b>CHAPITRE 6 : LA FORCE ET LES JEDI.....</b>	<b>16</b>
<b>CHAPITRE 7 : SYSTÈME D10.....</b>	<b>21</b>
<b>CHAPITRE 8 : LES HISTORIQUES.....</b>	<b>27</b>
<b>CHAPITRE 9 : LES DISCIPLINES.....</b>	<b>30</b>
<b>CHAPITRE 10 : LES TRAITS DISTINCTIFS.....</b>	<b>40</b>
<b>CHAPITRE 11 : LES ESPÈCES.....</b>	<b>49</b>
<b>CHAPITRE 12 : ÉQUIPEMENT ET VAISSEAUX.....</b>	<b>56</b>

# CHAPITRE 1 : LIGHT AND DARKNESS

## *Light (+) & Darkness (-) :*

*Ce système est le cœur de cet ouvrage (même s'il n'est pas nécessaire au bon fonctionnement du jeu).*

Il permet aux joueurs et au Conteur de créer ensemble une Chronique, une Histoire, qui soit directement influencée par les actions des personnages, que ce soit à petite ou à grande échelle. Ainsi, deux groupes de personnages pourraient vivre une aventure très différente avec un même scénario de départ.

Voici le principe du système (dont l'alchimie précise est laissée à la liberté du Conteur) :

Une fois par scène, chaque joueur devrait avoir au moins une occasion explicite de choisir d'agir en bien, ou non. Cette action lui ajoutera un (+) ou un (-), noté par le Conteur en secret, en précisant brièvement la raison (pour aide-mémoire, car le personnage attirera ensuite un événement de la même essence, du même type).

Chaque (+) va créer une facilité ultérieurement pour le personnage ou l'équipe.

Chaque (-) va créer une épreuve ultérieurement pour le personnage ou l'équipe.

Les accumulations peuvent créer des effets plus importants. Les effets peuvent aussi impliquer d'autres personnages qui ont des (+) ou des (-) similaires. C'est le Conteur qui décide quand déclencher une facilité ou une épreuve, et agrmente ainsi la session d'imprévu, de « hasards ».

Chaque épreuve résolue de façon obscure ajoute un (-).

Chaque épreuve résolue de façon lumineuse transforme un (-) en (+).

Une facilité utilisée de façon obscure ajoute un (-).

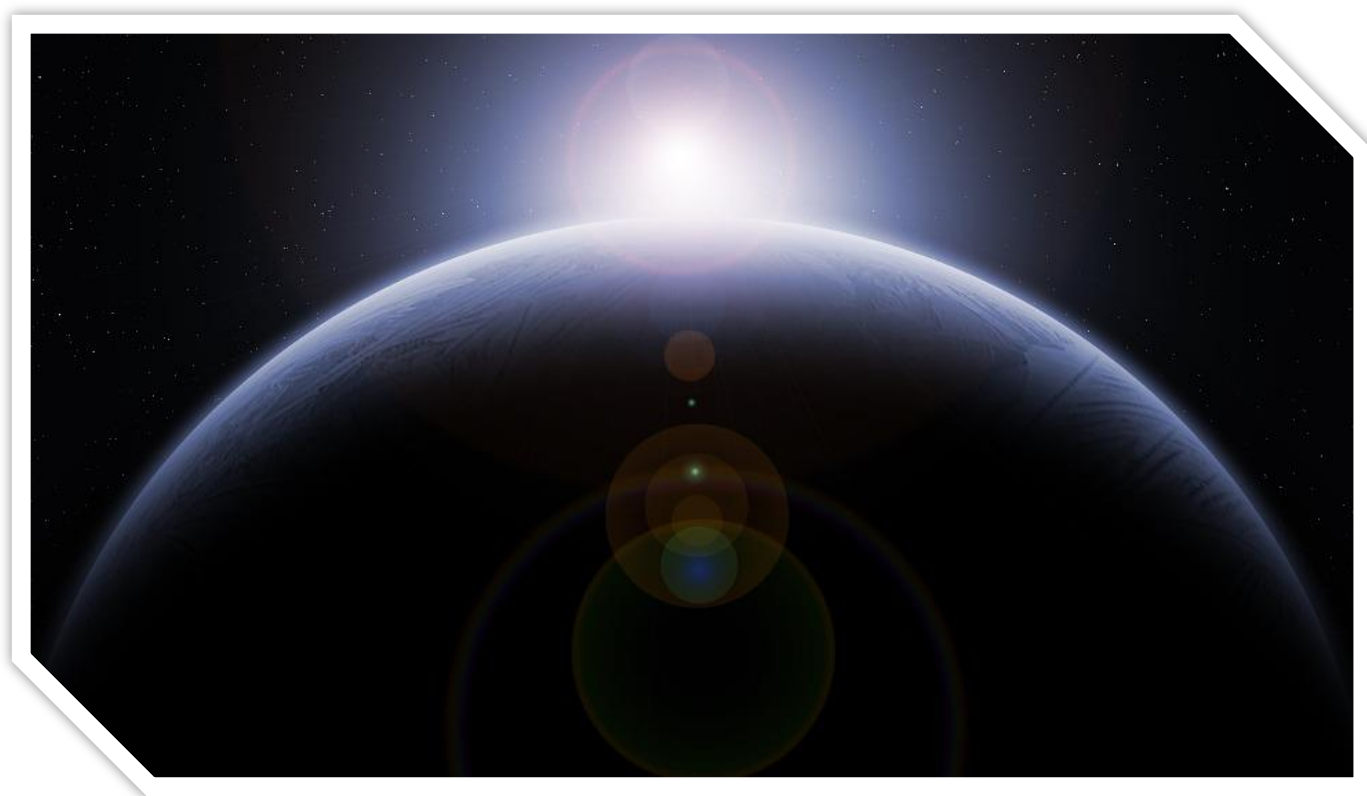
Une facilité utilisée de façon lumineuse peut devenir un (+) définitif.

Les (+) définitifs sont signalés au joueur (et associés à lui/elle ; ils se transmettent donc aux autres personnages joués), et ne font « rien d'autre » qu'indiquer la droiture, l'intégrité, et les qualités développées, ce qui peut être un élément essentiel de la narration : la Force choisit ses avatars ; et certaines destinées se méritent.

## **Contexte :**

Le contexte de ce système de jeu se situe dans l'Univers de **Star Wars** à l'époque que vous souhaitez. Vous pouvez également utiliser ou y intégrer facilement l'Univers de **Mass Effect** (encouragé), qui est très riche et cohérent, bien équilibré, et plus orienté vers la **Coopération** et les Chroniques de grande envergure, notamment par le statut de SPECTRE (Forces Spéciales et Tactiques de Reconnaissance).

# CHAPITRE 2 : POUR DÉBUTER



## Lancers les dés :

On utilise des dés à dix faces (notés D10) !

### Qu'est-ce qu'une « réussite » sur mon lancer de dés ?

La Difficulté (notée Diff) de base est de 6 ; on a une réussite par dé avec un résultat de 6, 7, 8, 9 ou 10.

#### Les résultats spéciaux lorsqu'on lance le dé à 10 face :

1 : annule une réussite.

10 : réussite + relance (les 1 seront sans effet).

Trois 10 : réussite décisive !

Trois 1 : échec décisif !

1 et aucun 6+ : échec décisif !

#### Situations d'application des résultats spéciaux :

• **Attaque** : Les 1 et les 10 sont spéciaux.

• **Dégâts** : aucun dé spécial. Toujours Diff 6.

• **Endurance** : Les 10 sont spéciaux. Toujours Diff 6.

• **Autres** : Les 1 et les 10 sont spéciaux.

## La réserve de dés :

En général, on additionne deux valeurs (**Attribut + Capacité**), ce qui donne entre 1 et 10 dés à lancer.

Lorsqu'il y a plus de dés à lancer que le niveau de Difficulté, on peut souvent considérer que l'action est automatiquement réussie. Exemple : pour une Diff 6, avec 7D, l'action est automatiquement réussie.

Un / indique qu'un Attribut ou une Capacité est remplaçable pour ce test par ce qui est indiqué après le /. Ceci est à estimer par le Conteur en fonction du contexte et de ce que le joueur souhaite faire.

## La Difficulté et le nombre de réussites lors d'un test :

La Difficulté (notée Diff) de base est de 6.

#### Difficultés :

3 : routine

4 : très facile

5 : facile

6 : moyen

7 : difficile

8 : très difficile

9 : extrêmement difficile

En combat, 1 réussite suffit pour la plupart des tests (voir avec le Conteur).

#### Réussites :

1 : limitée

2 : fonctionnelle

3 : complète

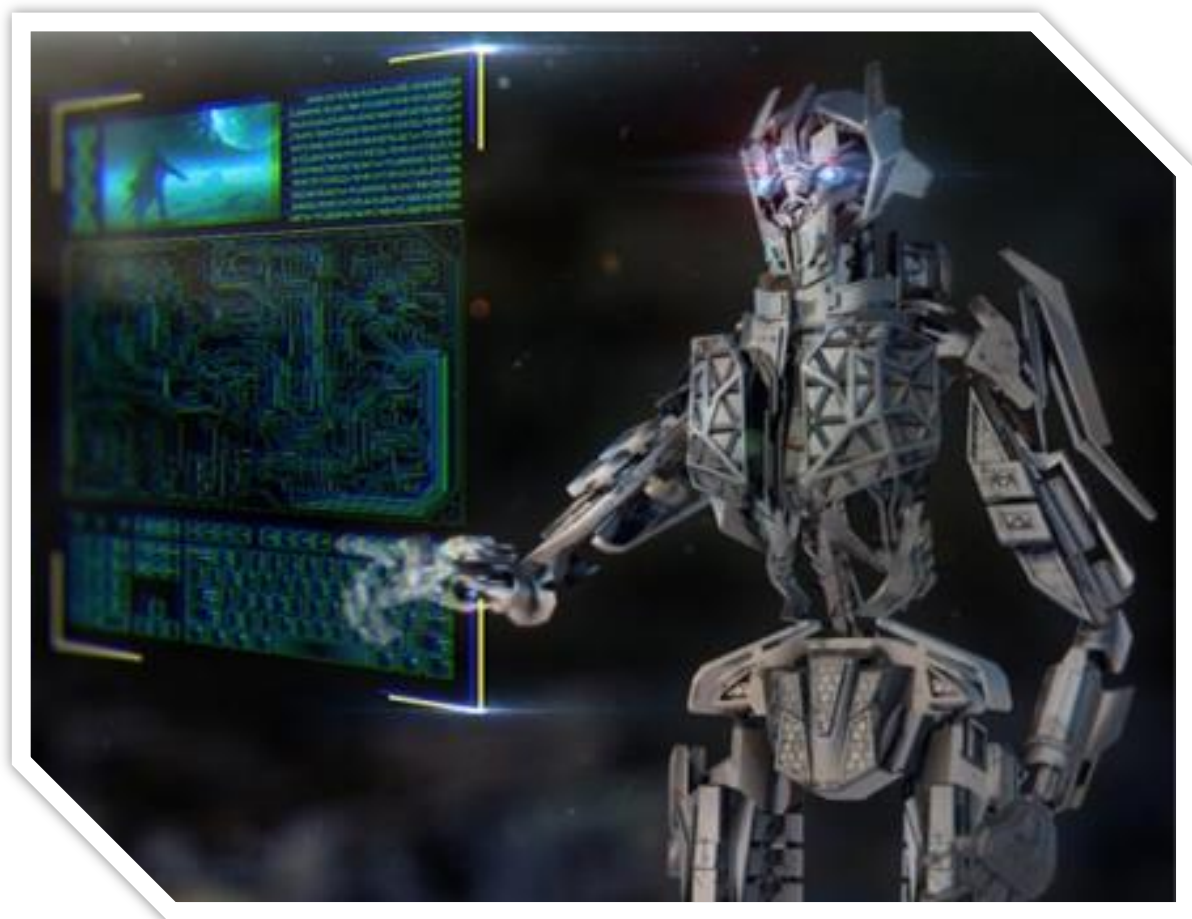
4 : amélioré

5 : parfait

# **CHAPITRE 3 :**

# **CRÉATION DE**

# **PERSONNAGE**





En tout premier lieu, il convient de choisir l'espèce de votre personnage, qui peut avoir des modificateurs à appliquer. Puis vient la création de votre personnage à proprement parler ! Vous pouvez suivre les étapes comme indiqué ci-dessous.

### **I. Nature :**

Ce qui caractérise et motive votre personnage.  
Vous permet de récupérer des Points de Force.

### **Historiques :**

5 points à répartir.

Pour augmenter : 2 PX x niveau à atteindre.  
Création (limite haute) : rang 5 (1), rang 4 (1).

### **II. Attributs :**

Domaine principal : 7 points à répartir.  
Domaine secondaire : 5 points à répartir.  
Domaine tertiaire : 3 points à répartir.

Pour augmenter : 4 PX x niveau à atteindre.  
Création (limite haute) : rang 5 (1).

### **III. Capacités :**

Domaine principal : 13 points à répartir.  
Domaine secondaire : 9 points à répartir.  
Domaine tertiaire : 5 points à répartir.

Pour augmenter : 2 PX x niveau à atteindre.  
Création (limite haute) : rang 4 (3).

### **IV. Disciplines :**

3 points à répartir.

Pour augmenter : 4 PX x niveau à atteindre.  
Exception : 6 PX pour obtenir le premier rang.  
Création (limite haute) : rang 3 (2).

### **V. Traits Distinctifs :**

Jusqu'à 7 Traits, avec une balance de 0.

Pour augmenter : 1 PX par point de balance.  
Pour augmenter : 2 PX par Trait après le 7<sup>ème</sup>.  
Les Traits raciaux sont des Traits Bonus.

### **VI. Points de Force (PF) :**

Réserve de PF = Courage + Volonté + Maîtrise.  
Pour augmenter : 4 PX (+2 cumulatif) par point.  
Ex : 1<sup>er</sup> PF = 4 PX. Ensuite : 6 PX, 8 PX, etc...

### **VII. Expérience de départ (PX) :**

Ceci permet de représenter ce que le personnage a acquis comme expérience dans son passé, et justifie son parcours.

PX de départ = 30 + 3 / rang en Mémoire.  
Note : gagner 1 rang en Mémoire offre 3 PX.

### **VIII. Encombrement :**

Encombrement = 10 + 5 / rang en Force.

### **IX. Fonds et situation de départ :**

Fonds de départ = (5 + Marchandage) D10 x 10 ; Équipement de départ supplémentaire et situation selon profil du personnage ; avec accord du conteur à la création.

### **X. Histoire du personnage :**

C'est la dernière étape : vous avez maintenant tous les éléments en main pour donner vie à votre personnage, ainsi qu'à son histoire.

Vous pouvez vous aider des Historiques, Disciplines et Traits de votre personnage, en plus sa Nature bien sûr.

Décrivez-le à présent : comment est-il ? Physiquement, moralement, mentalement, et émotionnellement ?

Comment est-il arrivé au point où il en est ? Qui sont ses amis ? Son entourage ? Quels sont ses objectifs ? Ses motivations ?...



## Exemples de Nature :

Nature	Gagner des PF (exemple)	Nature	Gagner des PF (exemple)
Architecte	Créer des choses durables, trouver des solutions à long terme.	Idéaliste / Visionnaire	Faire progresser un idéal, faire adhérer les autres à votre vision.
Aventurier(ère)	Faire des découvertes, résoudre des énigmes, explorer un endroit inconnu.	Indépendant(e)	Surmonter les difficultés sans aide extérieure, se distinguer.
Battant(e)	Relever un défi, remporter une victoire, gagner une compétition.	Innovant(e)	Faire d'une façon unique, créer quelque chose de nouveau.
Bon cœur	Faire preuve de bonté, de charité, de prévenance, donner de soi.	Joyeux / Joyeuse	Créer de la joie, remonter le moral, raviver l'espoir chez les autres.
Enquêteur / Enquêtrice	Trouver des indices, faire avancer une enquête, découvrir un secret.	Leader	Maintenir la cohésion et réussir en groupe, inspirer à se surpasser.
Exemplaire	Agir avec justesse, réveiller le meilleur chez les autres, montrer le chemin.	Pacifique	Privilégier des solutions non-violentes, rétablir la paix.
Comique	Soulager par l'humour, dédramatiser les situations, souligner les absurdités.	Passionné(e)	Vivre intensément, pleinement. Faire ce qu'on aime le plus.
Diplomate	Négocier, amener à coopérer, trouver des solutions gagnant-gagnant.	Pédagogue	Enseigner quelque chose, aider les autres à évoluer.
Être de Loi	Résoudre les difficultés par les Lois et autorités en place, instaurer l'ordre.	Protecteur / Protectrice	Veiller sur les autres, protéger les plus vulnérables.
Guérisseur / Guérisseuse	Venir en aide aux autres, guérir les maux, soulager les peines.	Scientifique	Aborder les choses de façon rationnelle, comprendre.
Honorable	Se comporter de façon honorable, chevaleresque, tenir parole.	Sociable	Créer du contact, rapprocher les êtres, les réconcilier.

## Exemples de classes de départ :

Pilote de vaisseau	Soldat	Tacticien
Spécialiste	Contrebandier	Chasseur de primes
Diplomate	Facteur de l'espace	Politicien / Sénateur
Journaliste HoloNet	Agent / Espion	Enquêteur FSG*
Historien	Scientifique	Xénoarchéologue
Jedi de l'Ordre	Jedi Noir / Exilé	Utilisateur de la Force
Médecin	Expert Tech	Mécanicien / Réparateur

\*FSG : Forces de Sécurité Galactiques

# CHAPITRE 4 :

# ÉLÉMENTS DE RÈGLES



## Les Attributs :

**Force** : représente la puissance physique et la capacité de charge du personnage.

**Dextérité** : représente l'agilité et les réflexes du personnage.

**Endurance** : représente la résistance physique du personnage.

**Présence** : représente l'aura du personnage, sa force de personnalité.

**Perception** : représente l'acuité sensorielle et la sensibilité du personnage.

**Courage** : représente l'esprit et la force d'âme du personnage, sert à se surpasser.

**Intelligence** : représente les capacités de réflexion du personnage.

**Mémoire** : représente les capacités mémorielles et d'apprentissage du personnage.

**Volonté** : représente la concentration et la résistance mentale du personnage.

**Maîtrise de la Force** : représente la capacité du personnage à faire appel à la Force.

---

## Description des rangs :

Le rang dans un Attribut ou une Capacité permet de donner une idée des possibilités du personnage dans ce domaine. Un rang 0 dans une Capacité indique le personnage n'y connaît rien. Les tests concernés sont plus difficiles à réussir : -1D sauf pour les Talents.

- : potentiel caché
- : classique
- : supérieur
- : exceptionnel
- : héroïque

---

## Tests spéciaux :

### • Test Étendu :

X réussites requises en plusieurs jets consécutifs.

### • Test en Opposition (notés //) :

On tient compte de la différence de réussites.

Ils sont généralement présentés sous la forme :

**Attribut X + Capacité X // Attribut Y + Capacité Y**



## Quelques actions et fonctionnements :

- **Aider** : utilise une action pour offrir +1D à un allié sur un test. Pour trois personnes qui aident, le bonus passe = +2D. Pour 6 personnes qui aident, le bonus passe à +3D (le maximum).
- **Améliorer quelque chose** : test étendu, réussites requises = (3 ou +) x l'objectif à atteindre. Chaque test prend au minimum une demi-journée. Pour aller plus vite, Diff = +1 (1 heure), +2 (10 minutes), (10 tours), (1 tour).
- **Escalader** : 3m par réussite. Parfois action étendue.
- **Sauter** : Diff 3. Par réussite : 50 cm en hauteur, 1 m en longueur. Élan : première réussite doublée.
- **Déverrouiller une porte** : généralement avec un test étendu.
- **Interroger** : test opposé et/ou étendu selon le contexte.  
Force/Présence/Perception + Persuasion/Empathie // Volonté + Endurance/Courage.  
En cas d'interrogatoire forcé, fait perdre 1 PV ou 1 PF à l'interrogé par test.

## Les Capacités :

**Astrogation** : pour préparer et gérer les voyages en hyperspace.

**Armes Blaster** : pour savoir utiliser la plupart des armes à distance (pistolets, fusils, etc...).

**Armes de contact** : pour savoir utiliser les armes de corps à corps.

**Armes lourdes** : pour savoir utiliser les armes lourdes (lance-missiles, tourelles blaster, etc...).

**Canons de vaisseau** : pour utiliser les armes d'un vaisseau (canons, missiles, etc...).

**Pilotage vaisseaux légers** : pour piloter les vaisseaux spatiaux légers (transports, chasseurs, ...).

**Pilotage vaisseaux lourds** : pour piloter les vaisseaux spatiaux lourds (croiseurs, frégates, ...).

**Pilotage véhicules** : pour piloter les véhicules planétaires (landspeeder, blindés, ...).

**Senseurs, Décryptage** : pour utiliser les scanners, ou pour déchiffrer des codes.

**Athlétisme** : pour courir, nager, escalader, lancer des objets, etc...

**Commandement** : pour diriger, coordonner des équipes, donner des instructions claires.

**Discretion** : pour passer inaperçu, rester discret, couvrir ses traces, garder un secret, etc...

**Empathie** : pour comprendre les autres avec discernement.

**Esquive** : pour les mouvements réflexes (éviter des tirs, des coups, des objets, sauter à couvert, etc)...

**Marchandage** : pour commercer et négocier des objets ou informations efficacement.

**Persuasion** : pour persuader ou convaincre quelqu'un, faire valoir votre point de vue, etc...

**Sans armes** : pour savoir lutter ou se défendre sans armes, à mains nues.

**Vigilance** : pour repérer des choses, trouver une personne cachée, voir un danger à temps, etc...

**Culture galactique** : pour les connaissances générales (planètes, systèmes, langues, Histoire, etc...).

**Érudition, Mystère** : pour les connaissances spécialisées (cultures, mystères, sciences, etc...).

**Investigation** : pour trouver des indices, fouiller un endroit, remarquer des détails, un passage secret, etc...

**Lois, Bureaucratie** : pour connaître et bien utiliser les lois et les protocoles.

**Médecine** : pour connaître la médecine et la xénobiologie.

**Nature, Exploration** : pour connaître les environnements, les climats, les dangers, et savoir s'adapter.

**Programmation** : pour utiliser des ordinateurs et programmer (droïdes, systèmes, protocoles, etc...)

**Réparation** : pour réparer, fabriquer ou améliorer des objets, véhicules, droïdes, engins, etc...

**Sécurité, Démolition** : pour gérer les systèmes sécurisés, savoir poser ou désamorcer des explosifs, etc ...

# CHAPITRE 5 : SANTÉ ET EXPÉRIENCE



## Description des niveaux de santé :

- **Contusion** : sans sourciller !
  - **Blessure légère** : toujours opérationnel.
  - **Blessure moyenne** : ralenti en dehors des combats.
  - **Blessure grave** : déplacements difficiles.
  - **Blessure mortelle** : 1 action en moins, peut à peine bouger.
  - **Inconscient** : KO (non-létal) ou dans le coma (létal ou aggravé).
- 

## Dégâts :

- **Dégâts non-létaux (I)** : résistible avec Endurance.
  - **Dégâts létaux (X)** : résistible avec Endurance.
  - **Dégâts aggravés (•)** : non-résistible.
  - **Dégâts ioniques (o)** : Dégâts non-létaux.  
Doublés sur les boucliers, les droïdes et les systèmes électroniques  
(provoque des surcharges, vides les cellules d'énergie, etc...).
- 

## Dégâts minimum :

- **Cas particulier** : une attaque réussie à dégâts non-nuls fait toujours au minimum 1 Dégât.  
Pour cela, on coche le prochain niveau de santé en N-L (I).  
S'il est déjà coché en N-L, on le coche en L (X). Et ainsi de suite...
- 

## Guérison :

- **Guérison naturelle** : h= heure, j = jour, s = semaine, m = mois.

Dégâts non-létaux : 1h (4/-), 3h (5), 6h (6), 12h (7).

Dégâts létaux : 1j (1), 3j (2), 1s (3), 2s (4), 1m (5), 3m (6), 5m (7).

Dégâts aggravés : 1 PF / blessure + 1 jour pour transformer en Dégâts létaux.

- **Guérison cuve Bacta** : h= heure, j = jour, s = semaine, m = mois.

Dégâts non-létaux : 1h (7/-).

Dégâts létaux : 1h (4/-), 3h (5), 12h (6), 3j (7).

Dégâts aggravés : +2 h par niveau de blessure pour transformer en Dégâts létaux.

- Un personnage peut bénéficier **au maximum** de 1 Medpack/Médikit + 1 Guérison de Force **par scène**.

## ***Medpacks et Médikits :***

- **Medpack** : Intelligence / Mémoire + Médecine

1-2 réussites = stabilise, +1 PV et/ou guérit un empoisonnement moyen

3+ réussites = stabilise, +2 PV et/ou guérit un empoisonnement moyen.

- **Médikit** : Intelligence / Mémoire + Médecine

1 et + réussites = stabilise et/ou guérit un empoisonnement faible.

- **Rappel** : un personnage peut bénéficier au maximum de 1 Medpack/Médikit et/ou de 1 Guérison de Force par scène.

---

## ***Gains de Points d'Expérience (PX) :***

- À la fin de chaque session, les personnages gagnent des points d'expérience pour représenter leurs apprentissages par le vécu.

Gains de PX = comptez 6 à 12 PX par session (au gré du Conteur).

- À la fin de chaque scénario et/ou campagne, le conteur attribue des points d'expérience bonus supplémentaires.

Exemple :   Base = 2 PX   //   Mission = 2 à 4 PX   //   Interprétation = 2 à 4 PX



# CHAPITRE 6 : LA FORCE ET LES JEDI



## Les Points de Force :

Chaque personnage a une réserve de Points de Force (PF). Ce total peut être augmenté si le personnage est **Sensible à la Force** (Historique), ou en utilisant des PX.

- PF (non sensible à la Force) = [Courage + Volonté].
  - PF (sensible à la Force) = [Courage + Volonté + Maîtrise de la Force].
- 

## La Maîtrise de la Force :

Un personnage **Sensible à la Force** obtient un attribut supplémentaire : Maîtrise de la Force.

- Comme pour les autres attributs, il démarre au rang 1.
  - **A la création du personnage**, il est possible d'utiliser au maximum un point d'Attribut par domaine pour augmenter la Maîtrise de la Force. Cependant, il n'est pas possible de dépasser le rang 4 à ce stade. Le rang 5 devra être acquis avec des points d'expérience.
- 

## Utiliser des Points de Force :

- **On peut dépenser au maximum [Courage] PF par tour.**

Utiliser un PF ne demande jamais d'action, et offre différentes possibilités :

- 1 PF : Une réussite automatique sur un jet (hors jets de dégâts).
  - 1 PF : Diminuer les réussites d'un test ou d'un jet de dégâts (soi-même).
  - 1 PF : Augmenter un attribut physique de 1 pour la scène (pas deux fois le même).
    - 1 PF : Ignorer la difficulté due aux blessures pour la scène.
    - X PF : Utiliser certains pouvoirs de discipline.
  - X PF : Accomplir certaines actions très difficiles, ou résister à certains effets.
- Les PF utilisés pour résister aux dégâts avec l'Endurance ne comptent pas dans la limite de PF / tour.
- 

## Récupérer des Points de Force :

- **On peut récupérer au maximum [Courage] PF par scène.**
- +1 PF par période de repos ou par scène passée sans utiliser de PF.
- +1 PF à chaque fois qu'un personnage agit en accord avec sa Nature (max = Courage par scène).
- +1 PF à des moments-clés ou quand de grands objectifs sont complétés.

## Points de Côté Lumineux (PCL) :

- Un personnage **Sensible à la Force** peut gagner des Points de Côté Lumineux en accomplissant des actions significatives vers le bien, la paix, l'harmonie, etc...
  - Ces points sont rares et ne s'obtiennent qu'à la suite d'une action requérant un grand engagement personnel, et/ou sur la durée. Chaque PCL fait également gagner un (+).
    - 1, 2, 4 PCL = offre un (+) bonus.    • 3, 5 PCL = offre + 1 PF maximum.
- 

## Points de Côté Obscur (PCO) :

- Un personnage **Sensible à la Force** peut gagner des Points de Côté Obscur en accomplissant des actions significativement négatives ou destructrices.
  - Ces points s'obtiennent plus facilement que les PCL. Ils sont néanmoins plus difficiles à obtenir qu'un simple (-). Chaque PCO fait également gagner un (-).
    - 1, 2, 4 PCO = +1D en Maîtrise de la Force.    • 3, 5 PCO = +1 à la limite de dépense de PF / tour.
- 

## Équilibre Lumière / Obscurité :

- **PCL (max) = 5 – PCO.**
  - Action lumineuse : +1 PCL.
    - Action obscure : +1 PCO.
  - Action lumineuse majeure : +2 PCL ou -1 PCO.    • Action obscure majeure : +2 PCO.
  - À chaque fois que le personnage gagne (ou devrait gagner) un ou plusieurs PCO, le joueur lance 1D6 (la seule exception du système). Si le résultat obtenu est < au nombre de PCO du joueur, celui-ci bascule du Côté Obscur, et devient un PNJ. Il est possible de le ramener vers la Lumière plus tard.
    - Un personnage qui a basculé du côté obscur cesse de gagner des PCO. Cependant, il continue d'accumuler des (-) pour chaque PCO qu'il aurait dû gagner !
    - Il est possible d'annuler 1 PCO en réparant ce qui l'a causé.
- 

## Résister au Côté Obscur (RCO) :

Un personnage **Sensibles à la Force** peut être tenté d'emprunter la voie qui mène au côté obscur, ou tout simplement être exposé à une émanation tellement puissante qu'elle risque de l'affecter profondément. Le personnage a alors droit à un test pour résister au Côté Obscur.

- Test de Résistance au Côté Obscur = Courage + PCL, Diff (6 + PCO).

## Les Disciplines de Force :

- Utiliser un pouvoir sans dépenser de PF = Maîtrise + Attribut, Diff (7 + coût en PF).
- Utiliser un pouvoir hors liste = à voir avec le Conteur (généralement +1 PF).
- Maximum 3 Pouvoirs Actifs (A) en même temps.



## Les Formes de Combat au Sabre-Laser :

Forme	Précision	Parade	Dégâts	Particularités
Forme III : Soresu	○○	●●●	○○	+1 Défense.
Forme V : Djem So	●	○○	●●	Avancée*, Renvoi puissant**.
Forme II : Makashi	●/●●	○○/●●		Combat à distance / Combat corps à corps.
Forme IV : Ataru	●●	●●	●	Grande concentration (1).
Forme VII : Juyo	●		●●●	Vulnérabilité au Côté Obscur (2), Renvoi puissant**.
Forme IX : Shien	●●	●		Pouvoirs +1D.
Forme X : Jar’Kai	●	●		Deux sabres : Diff -1, pas de malus de cibles multiples.
Forme XI : Zez’Kai		●	●	Double sabre : Diff -1, pas de danger pour manier.
Forme XII : “Zéro”				Pouvoirs +2D, Esquive +2D, Spécial (3).
Forme Dun Möch	●		(4)	Pouvoirs +1D, Déstabiliser (5), PCO.

\* Avancée : en duel, déclenche les verrouillages avec 1 réussite de différence ; démarre le verrouillage avec 2 réussites.

\*\* Renvoi puissant : chaque jet d’attaque effectué permet également de renvoyer un tir.

(1) A chaque tour, Maîtrise de la Force Diff 7. En cas d’échec, l’utilisateur doit dépenser 1 PF.

(2) Diff +2 pour résister au Côté Obscur. Avec 1 PCO et plus : test de RCO à chaque utilisation.

Avec 1 PCO et plus, le personnage passe sur la Forme alternative Vaapad : Dégâts +1D, Parade -1D.

(3) Voir Forme Zéro, ci-après. (4) : Deux 10 sur un jet de dégâts suffisent pour déclencher un coup critique.

(5) Déstabiliser (action libre, 1 / tour) : Présence + Volonté // Courage + Volonté. Chaque réussite affaiblit l’adversaire.

**Activation de Forme (action libre) :** Activer une forme de combat au sabre-laser nécessite 1 PF. Activer les formes IV et XII nécessite 2 PF.

**Forme XII : Forme « Zéro » :** c’est la forme originelle, dont la philosophie est la résolution d’un conflit sans causer de dommages. Le Sabre-Laser est utilisé uniquement en dernier recours, et si possible de façon non-mortelle. En dernier recours, cette forme risquée se pratique Sabre éteint : l’utilisateur enchaîne les esquives, défenses, etc... puis entre dans la garde de l’opposant et allume/éteint son arme pour mettre fin au combat.

• Si une défense dépasse de 3 réussites le jet d’attaque adverse, Courage + Maîtrise du sabre // Perception + Vigilance pour porter une unique attaque (Dégâts + Courage). En dernier recours uniquement : la philosophie est la victoire sans causer de dommages.

## Les Cristaux de Sabre-Laser :

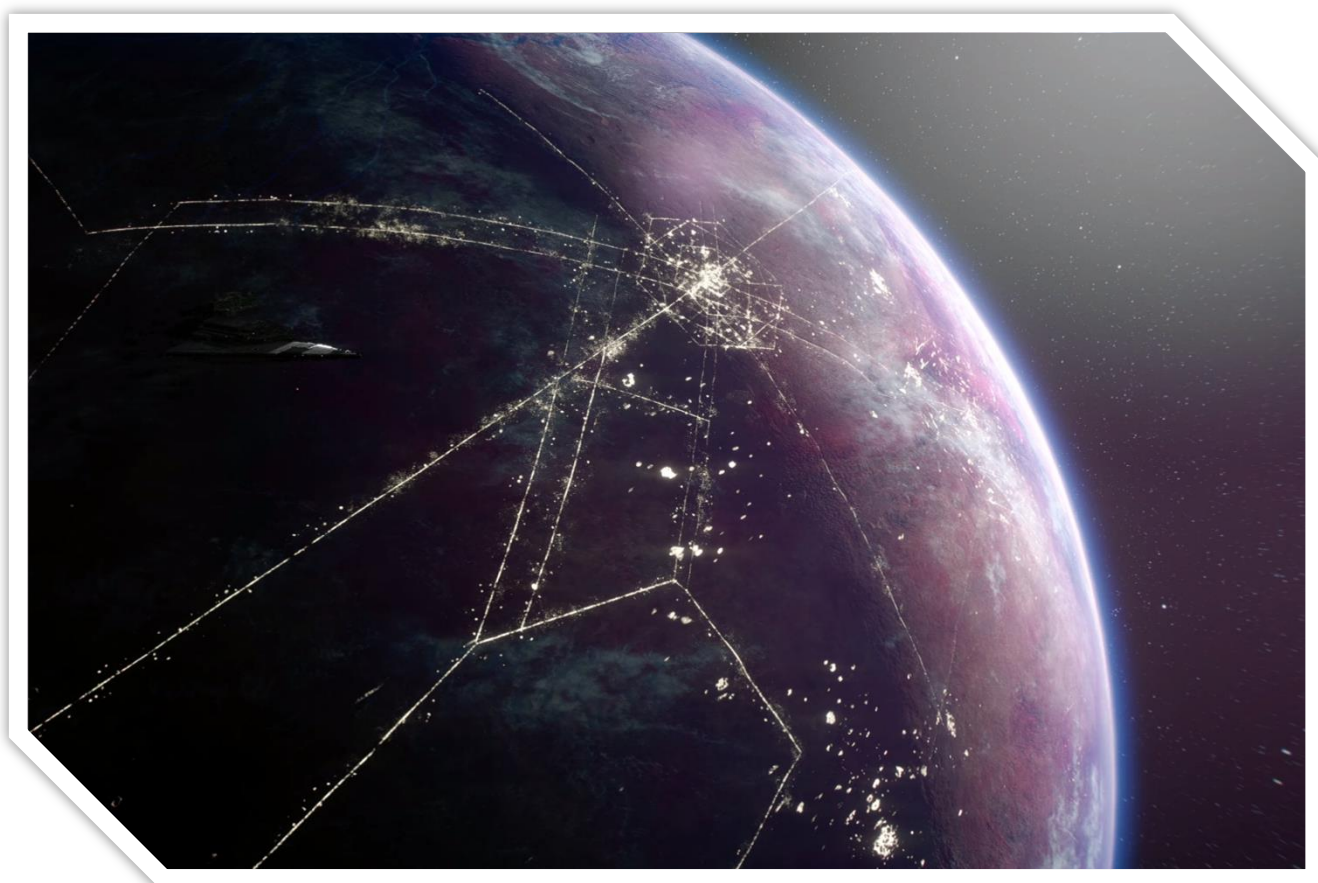
Cristaux	Prix / Rareté +1	Effet
Cristaux de Focalisation (Couleur, Dégâts de base)		
Adegan (Kathracite)	2.500 ⚡ / ...	Dégâts -1D, <b>Cristal de couleur</b>
Adegan (Pontite)	8.000 ⚡ / ....	<b>Cristal de couleur</b>
Arcadien (Sealite)	4.500 ⚡ / ....	Dégâts -1D, <b>Cristal de couleur (spécial)</b>
Arcadien (Azurite)	10.000 ⚡ / ....	<b>Cristal de couleur (spécial)</b>
Cristaux à Énergie (Amélioration)		
Rubat	8.000 ⚡ / ....	Précision +1D
Sigil	12.000 ⚡ / ....	Dégâts +1D
Upari	24.000 ⚡ / ....	Dégâts +1D, Précision +1D
Opila	20.000 ⚡ / ....	Dégâts +1D, +2 sur la Table des Critiques.
Nextor	32.000 ⚡ / ....	Permet de relancer 1D sur les Dégâts, +3 sur la Table des Critiques.
Luxum	10.000 ⚡ / ...	Dégâts Ioniques.
Firkrann	24.000 ⚡ / ....	Dégâts +1D, Dégâts Ioniques.
Damind	6.000 ⚡ / ...	Parade +1D.
Eralam	16.000 ⚡ / ....	Parade +1D, Précision +1D.
Jenruax	32.000 ⚡ / ....	Défense +1, Précision +1D.
Kasha	20.000 ⚡ / ....	Octroie le Trait Concentration. Cristaux très rares.

## Cristaux Légendaires (artefacts) :

Cristal	Effet	Cristal	Effet
<b>Dantari</b>	Vision du passé (comme le rang 3 de Sens de Force).	<b>Lumina</b>	Offre 1 PF bonus à utiliser lors de l'utilisation d'un pouvoir de Guérison.
<b>Qixoni</b>	Dégâts +3D. Requis : Obscur (3+ PCO).	<b>Khyber</b>	Dégâts +1D, Étourdissement, Électricité (Ionique L ou NL) : Absorbe/Décharge des éclairs (jusqu'à 5D).
<b>Solari</b>	Parade +1D, Précision +1D, Dégâts +1D. x2 vs Côté Obscur. Requis : Lumineux (4+ PCL).	<b>Sybériss</b>	Maîtrise +1, Offre 1 PF par scène.
<b>Kaiburr</b>	Maîtrise +1, Régénère 1 PV / scène.	<b>Eberon</b>	Maîtrise +1, Précision +1D, Parade +1D, Dégâts +1D.
<b>Manteau de Force</b>	<b>Cristal de couleur (béryl bleu)</b> , Dégâts - 1, Régénère 1 PF / scène.	<b>Auriga</b>	<b>Cristal de couleur (lavande ou blanc pur)</b> , Courage +1. Requis : Lumineux (4+ PCL).
<b>Cœur du Gardien</b>	<b>Cristal de couleur (bronze doré)</b> , Améliore les cristaux à énergie (par exemple x2).	<b>Naïca</b>	<b>Cristal de couleur (blanc nacré)</b> , +1 réussite avec la Discipline Lumière. Requis : Lumineux (4+ PCL).
<b>Hurrikane</b>	<b>Cristal de couleur (améthyste)</b> , Dégâts +1, Impact.	<b>Viridia</b>	<b>Cristal de couleur (vert argenté)</b> , +1 à l'Attribut le plus élevé.

# **CHAPITRE 7 :**

# **SYSTÈME D10**





## Le déroulement d'un TOUR de jeu :

- **Initiative** : 1D10 + Perception + Courage.

Chaque personnage joue dans l'ordre d'initiative.

- **1 Tours de combat = 2 actions\*** (~6 secondes de temps).

Chacun annonce sa première action dans l'ordre d'initiative, puis on résout les actions simultanément.

Ensuite, idem pour la deuxième action.

\* interagir / se déplacer / attaquer / esquiver ou parer / utiliser une compétence / utiliser une discipline.

---

## Défense, Armure, Boucliers :

- **Défense** : le score de Défense indique le nombre de **réussites automatiques pour éviter les attaques**.

Sans effet contre les attaques de zone. Format : Défense (X).

- **Armure** : le score d'Armure indique le nombre de **réussites automatiques pour réduire les dégâts**.  
Format : RDP / RDE (RD Physique / RD Énergétique) ou RDP • / RDE • (RD aggravés).

- **Bouclier** : le score de PB indique la **quantité de dégâts absorbables**.  
PB à 0 = recharge nécessaire avec 1 CE, hors combat).

Aucune réduction de dégâts n'est appliquée pour les PB  
(Les PB subissent les pleins dégâts des attaques). Format : Active X PB.

---

## Esquives, Parades, etc... :

- **0 action = Par défaut** : Défense (hors round de surprise).

- **1 action = En Défense** : Dextérité + Esquive ou Parade pour le tour.

Vous pouvez rejoindre un abri proche. Se jeter à terre : +1 réussite.

Plus de 3 attaques : +1 réussite cumulative par attaque supplémentaire.

(Ex : la 5<sup>ème</sup> attaque contre le personnage se fait avec +2 réussites automatiques au toucher).

- **1 action, en réaction** = En Défense avec -1D, en réaction à une attaque (remplace l'action prévue).

- **2 actions = Défense totale** : Comme « En défense ».

Ajoute la Dextérité ou la Perception au score de Défense pour le tour.

Esquiver et Parer : Faire la moyenne entre Esquive et Parade (arr. inf.).

Parade = avec la compétence Armes de Contact ou Combat Sans Armes.



## Combattre :

Force + Sans Armes // Force + Arme de Contact // Dextérité + Armes Blaster // Dextérité + Arme Lourde

---

### Combat à deux armes :

Un seul jet d'attaque pour les deux armes, Diff +1.

**1 réussite** = le personnage touche avec l'**arme principale**.

**3 réussites** = le personnage touche avec l'**arme secondaire**.

**Au-delà** = bonus de **précision** pour l'**arme principale uniquement**.

**Trois 10 aux dégâts** = **coup critique** avec l'**arme principale uniquement**.

**Au-delà** = sans effet.

Viser deux cibles différentes avec chaque arme : **Précision -2D**.

Davantage de mains : **+2 réussites requises (cumulatif)** pour réussir aussi avec une main secondaire.

- **Actions avec la main non-directrice** : -2D sur l'action (ou à la Précision).
- 

### Modificateurs de combat :

En général, les modificateurs varient entre -2D et +2D au total (rarement 3D).

- **Arme à distance vs corps à corps** = Diff +1 pour l'arme à distance.
- **Attaquer un ennemi à terre** : Diff +1 pour attaquer à distance, Diff -1 au corps à corps.
- **Attaque ajustée** : Diff +2, déclenche un coup critique (sans modificateur sur la table).
- **Tir automatique (2 actions)** : 1 CE, Diff +1, portée réduite de moitié, Précision +8D.
  - **Viser** : Précision +1D par action à viser (limite Per), pas d'esquive.
  - **Abri partiel** : Défense +1.
  - **Abri supérieur** : Défense +2, Armure +1.
  - **Abri total** : Impossible à cibler / hors de vue.  
L'abri peut être détruit ou traversé ; pas d'esquive.  
Tous les abris protègent (plus ou moins) contre les dégâts de zone.
- **Invisible** : Défense +3, Diff +1 pour l'attaquant (si le personnage invisible est repéré).

## Manœuvres de combat :

• **Coordonner des actions** : Test de commandement, en cas de réussite, ajoute +1D pour aider un allié (une même action peut être coordonnée au maximum par un Commandant).

• **Désarmer** : Jet d'attaque normal, Diff +1 (Corps à corps) ou Diff +2 (Distance). Comparer jet d'attaque avec la Dextérité de l'opposant, si > ou =, il est désarmé.

• **Feinter** : Présence + Arme (au lieu du jet d'attaque).

Les réussites comptent double pour toucher, mais n'ajoutent pas de dégâts de précision.

• **Lancer des grenades** : Dextérité + Athlétisme.

Diff +1 si on ne voit pas la cible. En cas d'échec, la grenade atterri ailleurs.

Se mettre en défense en réaction (exemple : sauter derrière un abri) peut protéger de l'explosion.

---

## Coups critiques :

Un coup critique est déclenché à partir de trois 10 obtenus au jet de dégâts.

On lance alors 1D10 et on consulte la table ci-dessous.

Au-delà, chaque 10 supplémentaire donne un bonus de +1 sur la table des Critiques.

---

## Table des Critiques :

Résultat	Dégâts Létaux (X) ou Aggravés (•)	Dégâts Non-létaux (/)
1	Très douloureux.	Très douloureux.
2	Choc violent. Dégâts +1D.	Choc violent. Dégâts +1D.
3	Torse touché. Dégâts +2D, armure endommagée.	Plexus touché. Dégâts +2D, souffle coupé pour 1 tour (-1D aux tests).
4	Membre touché. Dégâts +2D, chute ou désarmé.	Membre touché. Dégâts +2D, chute ou désarmé.
5	Voile noir. Dégâts +2D, aveuglé pendant 2 tours.	Voile noir. Dégâts +2D, aveuglé pendant 2 tours.
6	Membre transpercé. Dégâts +3D, chute/désarmé, membre inutilisable. Blessure (rang 4 min).	Membre déboîté. Dégâts +3D, chute/désarmé, membre inutilisable. Blessure (rang 4 min).
7	Organe touchée. +2• Dégâts, -1 action. Blessure (rang 5 min).	Douleur insoutenable. -1 action, +2 Dégâts. Blessure (rang 5 min).
8	Perte d'un membre. +3• Dégâts, chute ou désarmé. Blessure (rang 6 min).	Membre fracturé. Chute ou désarmé, membre inutilisable, +3 Dégâts. Blessure (rang 6 min).
9	Colonne vertébrale touchée. +4• Dégâts, paralysé. Blessure (rang 7 min).	KO. +4 Dégâts. Blessure (rang 7 min).
10	Mort instantanée* ou Blessure (rang 7 min).	KO. +5 Dégâts. Blessure (rang 7 min).

\*Personnage joueur : s'il reste au moins 2 PF, le joueur peut dépenser tous ses PF sauf 1 afin pour éviter la mort de justesse.

## Duels :

Chaque opposant commence avec une Réserve d'Opposition. Tant que sa valeur est supérieure à 0, le personnage est protégé des attaques directes.

- **Réserve d'Opposition** = [Dextérité ou Perception + Esquive ou Parade].

- Le duel se déroule principalement en effectuant des tests opposés.

Les attaques réussies retirent des points à la Réserve d'Opposition adverse.

Les défenses réussies ajoutent des points à sa propre Réserve d'Opposition.

- Lorsque la Réserve d'Opposition est à 0, chaque attaque reçue devient un coup critique.  
+1 sur la table des critiques par réussite supplémentaire au jet d'attaque.

---

## Duels au sabre-laser :

- **Opportunité** : Lors d'un test opposé avec une différence de 3 réussites ou plus,  
Dégâts à mains nues ou Manœuvre de combat bonus !

- **Verrouillage** : En cas d'égalité sur un test opposé au sabre-laser,

On commence une opposition en 7 réussites (Attribut Force), qui termine souvent le combat  
(désarmement, etc).

On peut mettre un terme à une opposition avec une action. Les réussites déjà obtenues sont annulées.

---

## Vaisseaux spatiaux :

- **Attaquer** : Dextérité + Canons de vaisseau + Ordinateurs de visée.

- **En défense (1 action)** : Dextérité + Pilotage + Manœuvrabilité pour le tour.

- **Défense totale (2 actions)** : Comme « En défense ».

Ajoute la Manœuvrabilité au score de Défense pour le tour.

- La présence d'écrans offre 5 PB par D d'Écrans. Protège également des dégâts physiques.

- **Senseurs** : Senseurs/Com + Senseurs du vaisseau (Diff en fonction de la situation).

---

## Batailles, Batailles spatiales :

Il suffit d'estimer les caractéristiques (attaque, défense, dégâts, protections), et la situation (modificateurs de Diff) de chaque entité-groupe, puis le combat se résout par de jets d'attaque/défense étendus. Des événements peuvent changer le cours des choses.

## Échelles :

Humain : +0 – Speeder : +2 – Blindé : +4 – Vaisseau : +6 – Capital : +12 – Planète : +24.

---

### *Différence d'échelle de X :*

**Le plus petit :** Précision + X, Défense +  $\frac{1}{2}$  X.

**Le plus grand :** Armure + X (aggravés :  $\frac{1}{2}$  X), Dégâts automatiques X.

**Armes de 2 échelles supérieures (ou plus) :** au sol, les attaques sont traitées comme des explosions.

Jet d'attaque simple ou vs Dextérité + Esquive/Athlétisme. Une réussite pour l'attaquant indique que le défenseur est au centre de l'explosion. Chaque point de moins réduit de 1 les dégâts pour le défenseur.



# CHAPITRE 8 : LES HISTORIQUES



**Équipement (● à ●●●●●) :** Vous possédez plusieurs équipements de valeur, en fonction de votre rang dans cet historique. Un équipement important correspond à un équipement dont la valeur dépasse 1.500 ₪. Vous pouvez compléter avec des objets plus courants, selon votre profil, et avec accord du conteur.

- : Un équipement important, jusqu'à 2.000 ₪ Accréditation Licence, rareté ●●.
- : Deux équipements importants, total jusqu'à 4.000 ₪ Accréditation Restreinte, rareté ●●●.
- : Trois équipements importants, total jusqu'à 8.000 ₪ Accréditation Militaire, rareté ●●●●.
- : Quatre équipements importants, total jusqu'à 16.000 ₪ Accréditation Spéciale, rareté ●●●●●.
- : Cinq équipements importants, total jusqu'à 24.000 ₪. En plus, vous possédez un **artefact identifié**.

Les objets que vous pouvez acquérir avec cet historique peuvent être améliorés dès le départ, ce qui peut donner des avantages importants à votre personnage.

**Vaisseau personnel (● à ●●●●●) :** Vous êtes l'heureux propriétaire d'un vaisseau spatial. Vous avez également un revenu qui vous permet d'entretenir votre vaisseau (réparations mineures, taxes, carburant, équipement minimum, etc...). Vous démarrez avec une Licence de Pilote, ainsi qu'une Accréditation adaptée à votre vaisseau (max. militaire).

- : Navette de transport civile
- : Vaisseau de transport / Navette de transport civile améliorée
- : Vaisseau de transport amélioré / Chasseur stellaire
- : Vaisseau de transport avancé / Chasseur stellaire amélioré
- : Vaisseau unique

Les vaisseaux que vous pouvez acquérir avec cet historique peuvent être améliorés dès le départ, ce qui peut donner des avantages importants à votre personnage.

**Explorateur (●●●) :** Vous êtes un aventurier dans l'âme, par métier, ou par passion. Vous connaissez les coordonnées de plusieurs mondes reculés ou inconnus, regorgeant de ressources et de mystères (Temples Jedi, Cavernes de cristaux, Vestiges anciens, etc...). Vous savez exactement où chercher, et si vous ne savez pas, vous finissez toujours par arriver au bon endroit par hasard (peut-être êtes-vous guidé par la Force). Vous pouvez trouver des ressources et/ou des artefacts indisponibles à la vente.

**Havre de paix (● à ●●●●●) :** Vous avez un sanctuaire quelque part, un endroit secret dans lequel vous pouvez vous retrouver, vous ressourcer, vous préparer. Chaque point vous offre +1D pour ne pas être trouvé. Vos éventuels voisins ou les autres habitants ont une attitude amicale à votre égard.

- : Un logement sécurisé sur une planète ordinaire.
- : Un important logement sécurisé sur une planète ordinaire.
- : Un domaine sécurisé, ou un village dans lequel vous êtes chez vous, sur une planète protégée.
- : Une ville entière avec son propre fonctionnement, où vous êtes chez vous, sur une planète protégée.
- : Une planète aussi discrète qu'extraordinaire. Elle est absente de la plupart des cartes galactiques, avec son propre fonctionnement. Vous êtes chez vous dans cet endroit (c'est peut-être votre monde d'origine).

**Alliés (● à ●●●●●) :** Vous avez de l'influence et pouvez obtenir des faveurs d'un ou plusieurs groupes (points à répartir dans les domaines suivantes : militaire, politique, scientifique, illégalité, jedi, max 3 points dans un domaine). Présence + Persuasion pour obtenir des faveurs. Chaque point dans un domaine donne +1D. Importance de la faveur : mineure (Diff 5), moyenne (Diff 6), importante (Diff 7), risquée (Diff 8), très risquée (Diff 9). Des faveurs à une échelle plus globale peuvent nécessiter des réussites multiples, et sont abordées avec des tests étendus.

**Contacts (● à ●●●●●) :** Vous avez des contacts et pouvez obtenir des informations / services (payants) d'un ou plusieurs groupes (points à répartir dans les domaines suivantes : militaire, politique, scientifique, illégalité, jedi, max 3 points dans un domaine). Présence + Investigation pour obtenir des informations. Chaque point dans un domaine donne +1D. Importance de l'information / du service : mineur (Diff 5), moyen (Diff 6), important (Diff 7), risqué (Diff 8), très risqué (Diff 9). Des informations à une échelle plus globale peuvent nécessiter des réussites multiples, et sont abordées avec des tests étendus.

C'est au joueur et au conteur de décider ensemble des caractéristiques et autres particularités du monde abritant le havre de paix du personnage. Chaque particularité aura ses avantages et ses inconvénients, et tous les choix sont intéressants.

**Renommée (● à ●●●) :** Vous êtes célèbre dans un domaine particulier. +1D/+2D/+3D sur les jets sociaux dans un milieu sensible à votre renommée. Sensibilité du milieu : inconnu (+0D/+0D/+0D), très peu branché (+0D/+0D/+1D), peu branché (+0D/+1D/+2D) ou branché (+1D/+2D/+3D). Le bonus s'applique aussi pour vous identifier ou vous trouver. Exemples de domaines de renommée : Art, Politique, Pilotage, Armée, Illégalité, Science, Utilisateurs de la Force, ...

**Statut (● à ●●●●●) :** Vous avez un statut particulier dans une organisation particulière (choisissez un des domaines suivantes : militaire, politique, scientifique, illégalité, jedi). Le nombre de points indique votre rang dans l'organisation. Présence + Commandement // Présence + Courage. Les personnes de cette organisation avec un rang inférieur ou égal au vôtre peuvent être sous votre autorité, et chaque rang au-dessus du leur vous confère +1D sur votre test de Présence + Commandement. Peut aussi donner des bonus de Commandement dans d'autres circonstances.

**Ressources (● à ●●●●●) :** Représente des fonds supplémentaires aux dépenses courantes du personnage :

- : 500 ₮ /mois et 8.000 ₮ d'actifs
- : 1.500 ₮ /mois et 32.000 ₮ d'actifs
- : 4.500 ₮ /mois et 120.000 ₮ d'actifs
- : 18.000 ₮ /mois et 600.000 ₮ d'actifs
- : 120.000 ₮ /mois et 4.200.000 ₮ d'actifs

Accéder aux actifs (en gardant au minimum l'actif du rang précédent) : -1 point en ressources pendant six mois pour reconstituer le capital. Rang 1 = efface l'historique.

**Sensible à la Force (● / ●●● / ●●●●●) :** Vous êtes sensible à la Force, et êtes capable d'utiliser cette énergie à la manière des Jedi. A part dans de rares cas, cet historique n'est disponible qu'à la création du personnage.

- : Sensible à la Force.

Vous avez accès à un nouvel Attribut : Maîtrise de la Force. La règle des PCL et des PCO s'applique désormais à vous, et vous avez accès aux Disciplines de Force jusqu'au rang 3.

- : Utilisateur de la Force.

Vous avez accès à tous les rangs des Disciplines de Force, et vous obtenez le rang 1 de Corps de Force.

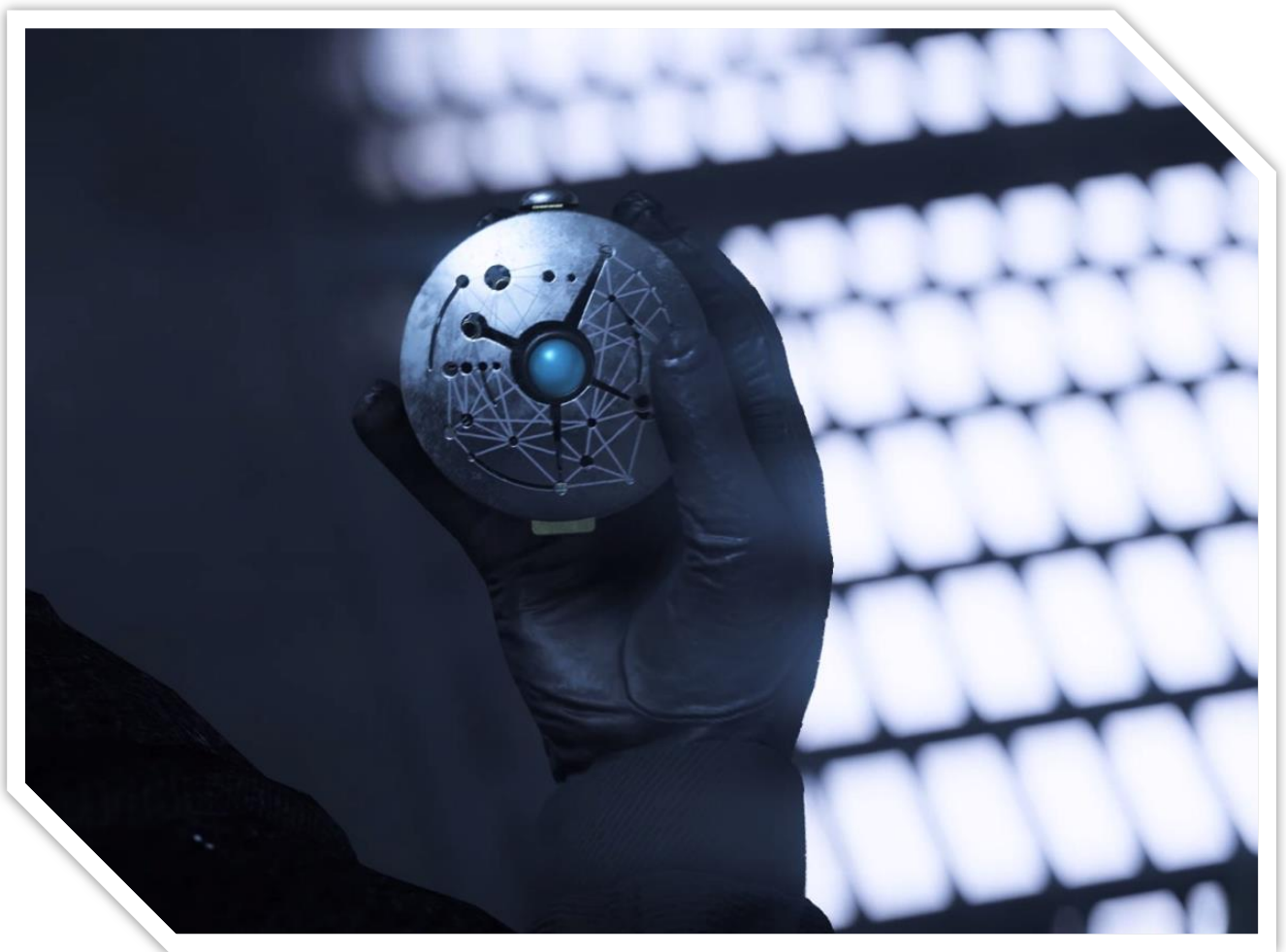
- : Jedi.

Vous obtenez le rang 1 de Sabre-Laser. Vous obtenez votre propre Sabre-Laser fait avec un cristal Adegan (Kathracite).

De plus, vous obéissez au code des Jedi. La première fois que vous l'enfreignez, vous gagnez +1 PCO immédiatement (pas de test pour résister ; attention ! Cela peut vous faire gagner 2 PCO sans le voir venir !).



# CHAPITRE 9 : LES DISCIPLINES



Effets Passifs (P) - Effets Temporaires (T) - Effets Actifs (A) = maximum 3 simultanément. // = test opposé.

### Lumière (Maîtrise + Courage)

Pré-requis : Maîtrise de la Force •••, PCL ••.

Choisir Guérison ou Lumière. Il est possible d'apprendre également l'autre voie pour de 1/2 du coût normal d'XP.

Niveau	Guérison	Lumière	Commun : Harmonie
•	<b>Guérison accélérée (A)</b> : 1 PF = guérison naturelle comme en Bacta. Avec Bacta : comme en non-létal.	<b>Force d'âme (P)</b> : +1D pour résister au Côté Obscur et choisir la Lumière. +1D pour résister aux pouvoirs des utilisateurs du Côté Obscur.	<b>Suivre la voie (T)</b> : Courage + Discipline, peut indiquer la voie à suivre.
••	<b>Guérison des blessures (T)</b> : 1+X PF = guérit X blessures, annule les malus dus aux blessures et guérit le poison.	<b>Détermination (P)</b> : 1 PF = +2 réussites pour résister aux pouvoirs de Force.	<b>Paix intérieure (T)</b> : 1 PF = faire deux jets et choisir pour résister à un effet mental.
•••	<b>Régénération de Force (T)</b> : 1+X PF = guérit X blessures aggravées, guérit les maladies et lève les malédictions.	<b>Résonnance (T)</b> : X PF*, en réaction = un pouvoir de Force résisté avec +1 réussite est renvoyé / redirigé.	<b>Harmonie de Force (P)</b> : -1 PF aux coûts X des pouvoirs "X PF" (min 1) pour les spécialités (Guérison et Lumière).
••••	<b>Guérison collective (P)</b> : 2 PF = les pouvoirs de Guérison affectent +1 personne/niveau. <b>May the Force be with you (A)</b> : 2 PF, 1 scène = Diff -1 (pour tout).	<b>Dissipation (T)</b> : X PF*, Maîtrise + Courage // Maîtrise + Volonté = annule un pouvoir de Force. Peut couper un lien avec la Force.	<b>Équilibre de Force (T)</b> : action = récupère 1 PF (neutre ou lumineux) dépensé au tour précédent.
•••••	<b>Don de Force (T)</b> : 2 PF = transfère 1 PF à un personnage, et peut le ramener à la vie.	<b>Inspirer le bien (T)</b> : 2 PF = Courage + PCL // Volonté + PCO, chaque réussite retire 1 PCO temporaire**, et déclenche des (-) chez l'opposant (crée des prises de conscience).	<b>Unité avec la Force (P)</b> : +1D pour utiliser des pouvoirs de Force neutres ou lumineux, +1D pour résister aux pouvoirs de Force.

\*Coût : base 1 PF (min 1). Par niveau de différence avec le niveau de Discipline : +/- 1 PF. Par PF utilisé par l'opposant au-delà de 1 : +1 PF.

\*\*Maximum = PCL du personnage. La cible doit réussir un jet de Volonté Diff 6 (+ 1 par PCO temporaire retiré) ou se détourner du côté obscur. Dans ce cas, il retire 1 PCO définitivement.

### Obscurité (Maîtrise + Volonté)

Pré-requis : Maîtrise de la Force •••, PCO ••.

Toute utilisation de cette discipline fait gagner 1 PCO.

Choisir Obscurité ou Chaos. Il est possible d'apprendre également l'autre voie pour de 1/2 du coût normal d'XP.

Niveau	Commun : Destruction	Obscurité	Chaos
•	<b>Destruction (P)</b> : possibilité d'utiliser les PF pour obtenir des réussites automatiques sur les dégâts.	<b>Attirer du côté obscur (T)</b> : 1 / scène : tente ou provoque un autre personnage qui doit faire un test de RCO. S'il échoue, il gagne +1 PCO.	<b>Voie obscure (T)</b> : Volonté + Discipline, mène vers un objet de colère ou de haine...
••	<b>Éclairs de Force (T)</b> : 2 PF, 1 action, étendu = Volonté x 2D dégâts L ou NL. +1 PF = +2D dégâts, danger pour l'utilisateur. Portée : vue, •.	<b>Rage Sith (A)</b> : offre 3 PF +1 par niveau de Discipline pour la scène. Puis subit 1 blessure létale.	<b>Se repaître du côté obscur (P)</b> : [Discipline] / scène, quand un personnage proche gagne 1 PCO, +1 PF. Portée : vue, •.
•••	<b>Éclairs multiples (P)</b> : 1 PF = Éclairs de Force peuvent atteindre + 1 personne / niveau, ou augmente la portée de •. Danger pour l'utilisateur.	<b>Malédiction Sith (A)</b> : 1 PF, 1 scène = Maîtrise + Volonté // Courage + Volonté. Diff +1 pour la victime (pour tout).	<b>Siphon de vitalité (T)</b> : 1 PF, 1 action, étendu = Volonté // Courage dégâts. +1 PV par dégâts infligé, paralyse. 3 réussites pour se libérer. Portée : contact.
••••	<b>Cri de Force (T)</b> : 3 PF = Maîtrise de la Force + Volonté dégâts aggravés à tous les autres êtres vivants à portée. Puis subit 2 blessures létales. Portée : vue, ••.	<b>Disparition (T)</b> : 1 PF = permet de se transformer en ténèbres et ainsi se téléporter sur une courte distance. +1 PF : en réaction. Portée : vue, ••.	<b>Épuisement de Force (T)</b> : 2 PF, 1 action, étendu = Volonté // Courage. Chaque réussite siphonne 1 PF à l'adversaire. Portée : vue, •.
•••••	<b>Tempête de Force (A)</b> : 2 PF / tour, Maîtrise + Volonté = crée une tempête de Force, 5D, échelle 2, 100m. Diff : +1 par échelle. Diff : +1 (500m) / +2 (1km) / +3 (5km)	<b>Sorcellerie Sith (P / T / A)</b> : Permet d'accomplir des rituels Sith, et de créer de nombreux effets variés, y compris de faire appel à des spectres de Force.	<b>Hécatombe (P)</b> : Portée Chaos augmente de •, et peut atteindre +1 personne / niveau. <b>Alchimie Sith (P / T / A)</b> : Utilise la Force pour modifier les êtres vivants.

## Sabre-Laser (Maîtrise + Volonté)

Pré-requis : Maîtrise de la Force ••.

Les coûts d'activation des Formes de combat au Sabre-Laser ne peuvent pas être réduits.

Niveau	Voie Unie	Voie Jumelle	Voie Ailée	Commun : Maîtrise du sabre
•	<b>Apprenti (P)</b> : apprend une forme de base.	<b>Apprenti (P)</b> : apprend une forme de base.	<b>Apprenti (P)</b> : apprend une forme de base.	<b>Sabre-Laser (P)</b> : apprend le maniement (1). <b>Déviations (P)</b> : dévie les tirs de blaster au sabre-laser.
••	<b>Initié (P)</b> : apprend une forme secondaire.	<b>Initié (P)</b> : apprend une forme secondaire.	<b>Initié (P)</b> : apprend une forme secondaire.	<b>Parade (P)</b> : +1D pour parer avec un sabre-laser.
•••	<b>Expert (P)</b> : apprend une forme évoluée.	<b>Forme Jumelle (P)</b> : apprend la forme Jar'Kai.	<b>Forme Ailée (P)</b> : apprend la forme Zez'Kai.	<b>Renvoi (P)</b> : permet de renvoyer les tirs déviés. <b>Lancer de sabre (T)</b> : (2).
••••	<b>Maître (P)</b> : apprend une forme au choix. -1PF pour activer les formes.	<b>Grâce Jumelle (P)</b> : +1 Défense pour les parades en Jar'Kai.	<b>Grâce Ailée (P)</b> : +1 Défense pour les parades en Zez'Kai.	<b>Absorption (P)</b> : +1 Défense contre les pouvoirs de Force avec un sabre. <b>Lancer multiple (T)</b> : (3).
•••••	<b>Forme unique (P)</b> : choisir une forme. 3 x +1D*.	<b>Maître du Jar'Kai (A)</b> : 1PF = active une autre forme en plus du Jar'Kai.	<b>Maître du Zez'Kai (A)</b> : 1PF = active une autre forme en plus du Zez'Kai.	<b>Adaptable (P)</b> : apprend une forme au choix**. <b>Lancer défensif (T)</b> : (4).

(1) : -1 au Danger lors de l'utilisation d'un Sabre-Laser ; Le personnage peut utiliser la For ou la Dex, au choix, pour manier son Sabre-Laser.

(2) : 1PF ou Force : Télékinésie au niveau 1 minimum. Dextérité + Sabre-Laser / Télékinésie Diff 7, portée •.

(3) : +1PF ou Force : Télékinésie au niveau 2 minimum. Max 3 cibles, Diff 7 / 8 / 9.

(4) : +1PF ou Force : Télékinésie au niveau 3 minimum. Parades possibles, Diff 7.

\* à répartir entre précision / défense / dégâts / pouvoirs / résistance à la Force.

\*\* la forme XII est réservée aux pratiquants de la Voie Unie.

## Corps de Force (Maîtrise + Volonté)

Pré-requis : Maîtrise de la Force •.

Niveau	Extension	Densification
•	<b>Saut de Force (P / T)</b> : 5 mètres par rang de discipline. +1 PF = +10 mètres. Permet de se relever en action libre avec un test de Corps de Force.	<b>Afflux de Force (A)</b> : 1 PF, 1 scène = améliore deux Qualités Physiques de 1D.
••	<b>Concentration (T)</b> : 1 PF = +3D à la prochaine action.	<b>Densification de Force (P)</b> : +1 • à une Qualité Physique la moins élevée.
•••	<b>Vitesse de Force (A)</b> : 1 PF, 1 scène = double la vitesse de déplacement et la hauteur/longueur des sauts.	<b>Canalisation de Force (A)</b> : 1 PF, 1 scène = améliore deux Qualités Physiques respectivement de 2D/1D. <b>Protection de Force (P)</b> : +1D pour résister à la Force.
••••	<b>Célérité de Force (A ou T)</b> : 4 PF, 1 scène = +1 action / tour. Ou 1 PF = +1 action.	<b>Cristallisation de Force (P)</b> : +1 • à une Qualité Physique.
•••••	<b>Projection dans la Force (T)</b> : 2 PF, Maîtrise + Volonté = le personnage entre en transe et projette un double semi-réel*. 5km / 500km / Planète / Système / Galaxie	<b>Corps de Force (A)</b> : 1 PF, 1 scène = améliore trois Qualités Physiques respectivement de 3D/2D/1D.

\*Pas de récupération de PF. -1D Qualités et Capacités. Le double est semi-réel et sera tangible/intangible selon les ordres du personnage (certains détails peuvent lui échapper cependant, ex : traces de pas...). Le double est immunisé aux dégâts, mais le personnage peut perdre des points de Force ou subir des dégâts si son double subit des traumatismes. L'effet peut se terminer dans trois cas : fusion par contact (pas d'effets secondaires), annulation (-2PF ou 2 Blessures, le double disparaît), ou épuisement si le personnage atteint 0 PF (7 Blessures, le double disparaît).

## Énergie de Force (Maîtrise + Présence)

Pré-requis : Maîtrise de la Force •••.

Niveau	Diffusion	Absorption
•	<b>Impulsion d'énergie (T)</b> : permet d'ouvrir les portes peu sécurisées, d'activer des terminaux électroniques à distances, etc... Peut mettre à terre une personne (Maîtrise + Présence // Endurance + Athlétisme). Portée : vue •.	<b>Résistance élémentaire (A)</b> : 1 PF, 1 scène = 1 réussite / niveau de Discipline pour résister aux éléments et aux conditions environnementales.
••	<b>Alimenter / Décharger (T)</b> : 1 PF, étendu = Maîtrise + Présence, permet de recharger ou de décharger une source d'énergie. Portée : vue ••.	<b>Bouclier de Force (A)</b> : 1 PF, 1 scène = crée une bulle fermée d'énergie télékinétique, avec une protection de •/•, et 5 points de Bouclier. Par PF supplémentaire, en réaction = +5 points de Bouclier pour 1 tour. Portée : vue ••.
•••	<b>*Décharge d'énergie (T)</b> : 1 PF = Maîtrise + Présence, permet d'activer ou de désactiver temporairement une source d'énergie. Portée : vue •••.	<b>Dissiper l'énergie (T)</b> : 1 PF, en réaction = ajoute Présence pour absorber les dégâts d'énergie. Il est impossible d'absorber une source de dégâts supérieurs à la réserve de PF actuelle.
••••	<b>Énergie multiple (P)</b> : 1 PF = les pouvoirs affectent +1 cible/niv. <b>Vague d'énergie (T)</b> : 2 PF, cône portée •• = recharge ou décharge les sources d'énergie. Ou 1 cible cat III, portée à vue. +2 PF = +1 cat ou +1 • en portée. 2D / niv dégâts ioniques.	<b>Bouclier de Force supérieur (A)</b> : 1 PF, 1 scène = crée une bulle fermée d'énergie télékinétique, avec une protection de •/•, et 10 points de Bouclier. Par PF supplémentaire, en réaction = +10 points de Bouclier pour 2 tours. Portée : vue ••.
•••••	<b>Énergie de Force (A, T)</b> : 2 PF, 1 scène // 1 PF = le personnage peut utiliser à volonté l'énergie pour créer des effets avec Maîtrise + Présence. Peut faire des dégâts aggravés.	<b>Absorber l'énergie (T)</b> : 2 PF, en réaction = permet d'absorber des dégâts d'énergie avec Maîtrise + Présence. Par dégât absorbé, le personnage gagne 1PF. Si le total de PF absorbés dépasse sa Maîtrise, l'opération devient dangereuse.

**\*Éclairs de Force (T)** : 2 PF, 1 action, étendu = Présence x 2D dégâts NL. +2 PF = +2D dégâts, danger pour l'utilisateur. Portée : vue •. +1 PCO.

## Télékinésie de Force (Maîtrise + Volonté)

Pré-requis : Maîtrise de la Force ••.

Télékinésie peut être utilisée sur un être vivant : test opposé et/ou étendu. Maîtrise + Volonté // Volonté + Courage.

Un pouvoir augmenté par **Afflux** prend +1 action par PF supplémentaire utilisé. Ex : 3 PF = 3 actions. Sauf avec **Réactivité**.

Niveau	Distance	Poids	Dégâts*	Mouvements	Particularités
•	Vue •	20 kg	3D	Simple	<b>Concentration (A)</b> : maintenir = 1 action / tour, pas d'Esquive possible. Distraction : Maîtrise + Volonté. <b>Afflux (P)</b> : +1 PF = +1 cran en Distance / Poids / Dégâts / Mouvement / Particularités.
••	Vue ••	300 kg	6D	Manœuvres	<b>Télékinésie multiple (P)</b> : Objets multiples.
•••	Vue •••	4 tonnes ou cat II	6D, II	Complexes	<b>Concentration (P)</b> : résiste aux distractions (sauf cas majeur, exemple : subir des dégâts). <b>Réactivité (P)</b> : Télékinésie en réaction (coût minimum du pouvoir en réaction = 1 PF).
••••	Vue ••••	50 tonnes ou cat III	6D, III	Très complexes	<b>Télékinésie partagée (P)</b> : Zones multiples.
•••••	Vue ••••• / pensée	600 tonnes ou cat IV / +1 cat	6D, IV / +1 cat	Imagination	<b>Concentration (P)</b> : maintenir = action libre. Permet d'ignorer toutes les distractions (y compris les dégâts). <b>Maîtrise télékinétique (P)</b> : -1 PF au coût des pouvoirs de Télékinésie.

\*Dégâts de collision : résistés avec Endurance. La résistance à la Force peut s'appliquer.

**\*Meurtre télékinétique, dégâts internes** : résistés avec Volonté ou Endurance. Ignore armures et boucliers. La résistance à la Force s'applique. +1 PCO.

## Sens de Force (Maîtrise + Courage)

Pré-requis : Maîtrise de la Force ••.

Niveau	Mystique	Sens
•	<b>*Méditation (T)</b> : médite X temps, puis, offre 1 PF par niveau de Discipline pour X temps. <b>Mémoire méditative (P)</b> : médite pour effectuer des tests étendus sur les tests de Mémoire.	<b>Sens améliorés (A)</b> : 1 PF, 1 scène = +1D Perception ; décuple les capacités sensorielles.
••	<b>Sens du danger (P)</b> : prévient des dangers 2 tours en avance. <b>Langage universel (P)</b> : comprend tous les langages. <b>Astrogation instinctive(P)</b> : ajoute les dés de Maîtrise de la Force aux tests d'Astrogation.	<b>Sentir la Force (A)</b> : 1 PF, 1 scène = ressent la Force dans un lieu (intensité, formes de vie, CL ou CO, intuition).
•••	<b>Vision du passé (T)</b> : Maîtrise + Courage, voit le passé. 6 heures / 3 jours / 1 mois / 1 an / x10. <b>Connaissance (T)</b> : 1 PF = ajoute les dés de Maîtrise de la Force à un test de Connaissance.	<b>Sentir la Vie (A)</b> : 1 PF, 1 scène, Maîtrise + Courage = ressent la présence, la direction, et l'état de santé d'une personne (plus de réussites = plus de précision). Peut être résisté par : Maîtrise + Volonté.
••••	<b>Vision lointaine (T)</b> : Maîtrise + Courage. 5 km / 500km / Planète / Système / Galaxie. Visions multi-sens. Possibilité d'y projeter sa conscience avec 3 réussites ou plus.	<b>Sens modifiés (A)</b> : 1 PF, 1 scène = permet au personnage de modifier à volonté ses sens pour percevoir autre chose (fréquences, IR, bactéries, Force, ...). <b>Sentir le potentiel de Force (P)</b> : Maîtrise + Courage, 3 réussites.
•••••	<b>Vision globale (P)</b> : Maîtrise + Courage = au début de chaque scène/session/scénario, permet de voir ce qui va arriver ; 1 élément ou indice par réussite.	<b>Réseau de vie / Réseau de Force (A)</b> : 2 PF, 1 scène, Maîtrise + Courage = se connecte à toute vie alentours ou à tout être sensible à la Force, récupère 1 PF par réussite. 5km / 500km / Planète / Système / Galaxie

**\*Rage (A)** : offre 2 PF +1 par niveau de Discipline pour Volonté x 2 tours. Puis subit 1 Blessure (non résistible). +1 PCO.

## Esprit de Force (Présence + Courage)

Le score de Maîtrise peut remplacer le score de Présence ou de Courage (mais pas les deux) s'il est plus avantageux.

Pré-requis : Maîtrise de la Force •••.

Un être vivant, intelligent, conscient (éveillé) peut résister. Présence + Courage // Volonté + Courage.

Niveau	Distance	Précision	Effet
•	Proche •	Perceptions générales.	<b>Concentration (P)</b> : maintenir = 1 action / tour, pas d'Esquive possible. En cas de distraction : Présence + Courage. <b>Perception de l'esprit (A, T)</b> : permet de percevoir les principaux besoins, l'état de santé, certaines émotions, quelques pensées de surface.
••	Ouïe ••	Mots, images, concepts, émotions.	<b>Compréhension de l'esprit (A, T)</b> : 1 PF, 1 scène = permet de comprendre, d'influencer, de percevoir les pensées et émotions simples. <b>Calmer (T)</b> : 1PF, 1 scène = Présence + Courage // Volonté + Courage. Apaise, ou endort avec 3 réussites ou plus. Portée : proche •.
•••	Vue •••••	Conversation complète.	<b>Concentration (P)</b> : maintenir = action libre, Esquive possible. <b>Télépathie (A, T)</b> : 1 PF, 1 scène = permet de modifier un esprit, ou d'engager une conversation télépathique claire. +1PF = augmente la distance.
••••	Système planétaire	Accès aux souvenirs.	<b>Flux de conscience (A, T)</b> : 2 PF, 1 scène = permet d'altérer un esprit (redistribuer XP, etc...). <b>*Fusion mentale (A)</b> : 2PF + 1PF permanent = lien intense entre deux personnages. 1 PF, 1 scène = état général, sens partagés, télépathie, transfert de PF par contact. <b>Voyage par les rêves (P)</b> : permet de visiter et d'agir sur les rêves des êtres vivants.
•••••	∞	Accès total.	<b>Conscience collective (P)</b> : 1 PF = les pouvoirs peuvent affecter collectivement. <b>Entrer dans la Force (A)</b> : 3 PF +1 PF / pers, 1 scène = entrer dans la Force, et en revenir. <b>Méditation de combat (A)</b> : 3 PF, 1 scène = +1D aux Qualités et Capacités de tous les alliés. Affecte le moral adverse. Concentration totale. Distance maximale : système planétaire.

**\*Contrôler un esprit (A)** : 2 PF, 1 scène = contrôle un esprit. Contrôle total avec 3 réussites ou plus. +1 PCO.

## Guerrier (Force, Dextérité, Endurance)

Pré-requis : au moins 3 rangs en Armes de contact ou Combat sans armes.

Choisir une voie de combat, et une voie défensive.

Niveau	Sans armes	Armes de contact	Deux armes	Protection (armure avec malus)	Mobilité (armure sans malus)
•	<b>Arts martiaux (P)</b> : comme le Trait, et +1D Précision en Combat sans armes.	<b>Coup puissant (T)</b> : 1 / tour = + Discipline dégâts, à terre si dégâts >/= Endurance. -1D Esquive / Parade pour le tour.	<b>Réflexes rapides (P)</b> : comme le Trait. <b>Tour de chauffe (P)</b> : comme le Trait.	<b>Champs protecteur (T)</b> : 1 CE, 1 scène = crée un abri partiel mobile*.	<b>Debout (P)</b> : permet de se relever en action libre.
••	<b>Grâce martiale (P)</b> : Permet de parer des tirs avec une tenue adaptée et +1D Esquive/Parade en Combat sans armes.	<b>Coups précis (P)</b> : +1D Précision, +1D Dégâts avec les Armes de contact.	<b>Deux armes (P)</b> : difficulté normale (6) pour le combat à deux armes.	<b>Armure ajustée (P)</b> : Réduit les malus d'armure de 1D. <b>Condition physique (P)</b> : +5 en encombrement.	<b>Jet Boots (T)</b> : 1 / tour, 1 CE = 1 déplacement bonus (pour trouver un abri, aller au contact, ...).
•••	<b>Posture défensive (P)</b> : Après une esquive réussie, Défense +1 pour le reste du tour.	<b>Opportunité (P)</b> : 1 / tour, attaque bonus si un adversaire se déplace à portée de corps à corps.	<b>Vision périphérique (P)</b> : permet de viser deux cibles différentes sans malus.	<b>Barrière protectrice (T)</b> : 2 CE, 1 scène = crée un abri supérieur mobile*.	<b>Célérité (T)</b> : 1 / tour, 1 PF = +1 action.
••••	<b>Instant présent (P)</b> : 1 / tour, attaque bonus si un adversaire tire, se déplace, ou utilise un pouvoir (etc...) au corps à corps.	<b>Coups mortels (A)</b> : relance les 10 sur les dégâts des Armes de contact.	<b>Symétrie (P)</b> : bonus de précision et coups critiques (quatre 10) avec l'arme secondaire.	<b>Armure supérieure (P)</b> : +1 / +1 à l'armure (ou +1 • / +1 •, selon l'armure).	<b>Insaisissable (P)</b> : Défense +1.
•••••	<b>Maître sans armes (P)</b> : Diff -1 Précision / Dégâts / Esquive / Parade en Combat sans armes.	<b>Coups perforants (P)</b> : dégâts aggravés avec les Armes de contact.	<b>Déluge de coups (P)</b> : 2 attaques dans le tour = 1 attaque supplémentaire.	<b>Survivant (P)</b> : 2 niveaux de blessure légère supplémentaires. Gravité des critiques subis = -1.	<b>Comme le vent (T)</b> : Diff -1 pour les Esquives / Parades.

\*Abri partiel : 1 place, 5 PV. Abri supérieur : 1 place, 10 PV. Actif uniquement tant que le personnage n'attaque pas.

## Tech Bouclier (Aucune) / Camouflage (Aucune)

Pré-requis : au moins 3 rangs en Réparation.

Niveau	Bouclier	Cellule Rechargeable	Tech Bouclier	Camouflage
•	+2 PB	Jusqu'à 1 CE / scène	<b>Bouclier Personnel (P)</b> : obtient un Bouclier Personnel. <b>Bouclier Physique (P)</b> : 1 CE / tour = le bouclier absorbe également les dégâts physiques.	<b>Camouflage (P)</b> : 1 CE = active le camouflage, autorise un test de Discrétion (Diff -2). Nécessite un Bouclier Personnel. Désactive le Bouclier Personnel tant que le Camouflage est actif.
••	+2 PB	Jusqu'à 2 CE / scène	<b>Bouclier déflecteur (A)</b> : 1 CE / tour = Défense +1 tant que le bouclier est actif.	<b>Invisibilité (A)</b> : 1 CE, 1 scène = permet de rester invisible en étant immobile ou avec des mouvements réduits. Requiert <b>Camouflage</b> actif.
•••	+2 PB	Jusqu'à 3 CE / scène	<b>Recharge du bouclier (T)</b> : 2 PF, 2 CE = recharge complète et instantanée des PB.	<b>Disparition (T)</b> : 1 CE / 3 tours = le personnage est invisible pendant la durée de l'effet. Requiert <b>Camouflage</b> actif.
••••	+2 PB	Jusqu'à 4 CE / scène	<b>Bouclier étendu (T)</b> : 1 PF, X CE, 1 scène = offre 5 PB (supplémentaire) à X alliés proches (maximum Discipline), ou à un objet à l'échelle vaisseau maximum (5 CE).	<b>Camouflage réactif (P)</b> : 1 CE = déclenche le camouflage en réaction ou en action libre. <b>Vide de Force (T)</b> : 2 PF, 1 scène = l'invisibilité affecte toute forme de perception.
•••••	+2 PB	Jusqu'à 5 CE / scène	<b>Bouclier autonome (P)</b> : le bouclier se recharge de 2 PB / tour, même s'il est déchargé.	<b>Camouflage étendu (T)</b> : 2 PF, X CE, 1 scène = étend les pouvoirs de Camouflage à X alliés proches (maximum Discipline), ou à un objet à l'échelle vaisseau maximum (5 CE).

## Soldat (Force, Dextérité, Endurance)

Pré-requis : au moins 3 rangs en Arme Blaster ou Arme lourde.

Niveau	Soldat tactique	Tireur d'élite	Deux armes	Protection (armure avec malus)	Mobilité (armure sans malus)
•	<b>Vigilance (P)</b> : permet de toujours agir pendant le 1 <sup>er</sup> tour des embuscades. <b>Réflexes rapides (P)</b> : comme le Trait.	<b>Tir concussif (T)</b> : 1 / tour, 1 CE = + Discipline dégâts, ajoute la propriété <b>Impact</b> . -1D Esquive pour le tour.	<b>Réflexes rapides (P)</b> : comme le Trait. <b>Tour de chauffe (P)</b> : comme le Trait.	<b>Champs protecteur (T)</b> : 2 CE, 1 scène = crée un abri partiel (5 PV) 2 places.	<b>Debout (P)</b> : permet de se relever en action libre.
••	<b>Entraînement avancé (P)</b> : +1D Précision, +1D Dégâts avec les Armes à distance.	<b>Tirs précis (P)</b> : +1D Précision, +1D Dégâts avec les Armes à distance.	<b>Deux armes (P)</b> : difficulté normale (6) pour le combat à deux armes.	<b>Armure ajustée (P)</b> : Réduit les malus d'armure de 1D. <b>Condition physique (P)</b> : +5 en encombrement.	<b>Jet Boots (T)</b> : 1 / tour, 1 CE = 1 déplacement bonus.
•••	<b>Entraînement intensif (P)</b> : +1D Précision, +1D Dégâts avec les Armes à distance.	<b>Préparation (P)</b> : 1 / tour = permet de retarder une action d'un tour sur le tour suivant.	<b>Vision périphérique (P)</b> : permet de viser deux cibles différentes sans malus.	<b>Barrière protectrice (T)</b> : 2 CE, 1 scène = crée un abri supérieur (10 PV) 2 places.	<b>Célérité (T)</b> : 1 / tour, 1 PF = +1 action.
••••	<b>Tirs mortels (P)</b> : relance les 10 sur les dégâts des Armes à distance.	<b>Tir dévié (T)</b> : 1 PF = le tir ignore les abris, la défense, et les esquives.	<b>Symétrie (P)</b> : bonus de précision et coups critiques (quatre 10) avec l'arme secondaire.	<b>Armure supérieure (P)</b> : +1 / +1 à l'armure (ou +1 • / +1 •, selon l'armure).	<b>Esquive supérieure (P)</b> : Défense +1.
•••••	<b>Tirs concentrés (P)</b> : Après le premier tir, Diff -1 Précision / Dégâts pour les Armes à distance sur une même cible**.	<b>Tirs perforants (P)</b> : dégâts aggravés avec les Armes à distance.	<b>Déluge de tirs (P)</b> : 2 attaques dans le tour = 1 attaque supplémentaire.	<b>Survivant (P)</b> : 2 niveaux de blessure légère supplémentaire.	<b>Pas de côté (T)</b> : Diff -1 pour la défense. <b>Posture mobile (T)</b> : En défense / Défense totale : Défense +1 pour le tour.

\*Abri partiel : 3 places, 5 PV. Abri supérieur : 3 places, 10 PV.

\*\*Cet avantage est réinitialisé à chaque fois que le personnage change de cible.

## Agent secret (Toutes)

Pré-requis : au moins 5 rangs répartis dans minimum 3 Capacités de chaque branche.

Niveau	Agent Opérationnel	Espionnage
•	<b>Spécialisation (P)</b> : Diff -1 en Discrétion ou Sécurité / Démolition (choisir).	<b>Perspicacité (P)</b> : Perception/Intelligence + Discipline, permet d'analyser rapidement une situation (dangers, solutions, possibilités, implications & conséquences).
••	<b>Licence officielle (P)</b> : obtient l'Accréditation « Spéciale ». <b>Surentraîné (P)</b> : +1D Précision pour toutes les armes, formé au maniement de toutes les armes de Diff 7 (hors Sabre-Laser).	<b>Conditionnement (P)</b> : malus des blessures réduit de 1. 1 réussite automatique sur les tests pour résister à la douleur, à l'étourdissement et au poison.
•••	<b>Élimination (P)</b> : 1 PF, 1 scène = déclenche des coups critiques avec deux 10 aux dégâts (au lieu de trois). +1 sur la table des Critiques.	<b>Caméléon (T)</b> : Présence + Discipline, permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre, de se fondre dans l'environnement, ou de disparaître (se faire oublier).
••••	<b>Avantage décisif (P)</b> : les PF utilisés pour obtenir une réussite automatique offrent un 10 (qui peut être relancé).	<b>Éclectique (P)</b> : Le personnage obtient un premier rang dans toutes les capacités qu'il ne connaît pas.
•••••	<b>Se surpasser (A)</b> : 2 PF, (Courage) tours = Diff -1 sur tous les tests.	<b>Faire la différence (P)</b> : deux 10 (au lieu de trois) suffisent pour obtenir une réussite décisive pour les capacités.



## Leader (Présence, Perception, Courage, Volonté)

Pré-requis : au moins 9 rangs répartis dans minimum 4 Capacités de Talents.

Niveau	Inspiration	Leader
•	<b>Sens tactique (P)</b> : permet à l'équipe des PJ de s'échanger librement leurs initiatives entre eux.	<b>Mener par l'exemple (P)</b> : pas de test d'initiative, Initiative = Initiative la plus élevée +1 (si plusieurs Leader sont présent dans une même équipe, un seul bénéficiera de cet avantage).
••	<b>Pour la Cause (P)</b> : les alliés proches (généralement, à portée de vue) ignorent les malus de blessures.	<b>Ténacité (P)</b> : Diff-1 pour tous les tests en opposition.
•••	<b>Coopération (P)</b> : pour l'action « aider », le Leader et les alliés proches (généralement, à portée de vue) réduisent la Diff de 1 (une seule fois), en plus des autres bonus.	<b>Héroïsme (P)</b> : 1 PF, 1 / scène, 1 tour = Diff -1 à tous les tests. Ne se cumule pas avec <b>Ténacité</b> .
••••	<b>Inspirer l'héroïsme (P)</b> : 1 PF, 1 / scène, 1 tour = Diff -1 aux tests pour tous les alliés proches (maximum Discipline).	<b>La Force est avec toi (T)</b> : 1 PF = permet de recommencer un test ou un jet de dés (n'importe lequel, remplace).
•••••	<b>Insuffler l'espoir (P)</b> : 1PF, 1 / scène = restaure 1 PF à tous les alliés proches (maximum Discipline).	<b>Destinée (P)</b> : le Leader est prévenu des points de rupture dans le scénario, et ses décisions peuvent régulièrement influencer sur des événements à grande échelle.

## Pilote (Dextérité, Perception, Intelligence, Mémoire)

Pré-requis : au moins 3 rangs en Pilotage (vaisseaux I ou L).

Niveau	Mécanique	Pilotage
•	<b>Mécanicien (P)</b> : Intelligence + Réparation + Discipline étendu pour modifier son vaisseau (réussites requises = 3 à 4 x montant à atteindre. 1 test = 1 jour complet et 1% valeur du vaisseau en ♣).	<b>Pilotage intuitif (P)</b> : Dextérité/Perception + Pilotage + Discipline pour faire des manœuvres improbables ou risquées.
••	<b>Canonier (P)</b> : +1D Précision et Dégâts aux Canons de vaisseau.	<b>Pilotage intuitif (T)</b> : 1 PF = +1 action pour piloter.
•••	<b>Astronavigateur émérite (P)</b> : les 1 comptent comme des dés normaux sur les tests d'Astrogation (pas d'échecs décisifs !).	<b>Pilote sûr (P)</b> : 1 PF = annule un échec décisif (qui devient un échec simple) sur un test de Pilotage.
••••	<b>Protocole d'urgence (P)</b> : 1 scène, Discipline + Réparation = permet de déclencher des protocoles d'urgence du vaisseau, ce qui rétablit les systèmes et lui fait récupérer 1 PV temporaire par réussite. Les réparations à quai prendront deux fois plus de temps ensuite.	<b>Dérivation de l'hyperdrive (T)</b> : 1 / scène, permet de dériver la puissance de l'hyperdrive secondaire pour recharger les boucliers ou augmenter la vitesse spatiale de 2 pour le reste de la scène. L'hyperdrive de secours est alors indisponible pour 1 scène.
•••••	<b>Pilote légendaire (P)</b> : +1D à quatress caractéristiques (choisir parmi : Coque, Ecrans, Manœuvrabilité, Vitesse, Senseurs, Précision, Dégâts) de n'importe quel vaisseau pris en main par le Pilote légendaire.	<b>As du pilotage (P)</b> : +1 action / tour pour piloter.

## Expert Tech (Intelligence, Perception)

Pré-requis : au moins 9 rangs répartis dans minimum 4 Capacités de Connaissances.

Niveau	Trouvaille	Tech	Spécialiste
•	Babiole	<b>Bricolage (T)</b> : 1 / scène (1 PF pour des utilisations supplémentaires), Intelligence + Réparation + Discipline = permet de bricoler des objets très rapidement (tours).	<b>Trouvaille (T)</b> : 1 / scène (1 PF pour des utilisations supplémentaires), Perception + Discipline = permet de trouver n'importe quoi dans son sac ou dans l'environnement.
••	Ordinaire	<b>Expertise Technique</b> : le temps nécessaire pour utiliser Réparation, Programmation, Sécurité/Démolition diminue de 1 catégorie (ou divise le temps requis par 2). <b>Caisse à outils (P)</b> : +5 en encombrement.	<b>Drone Tech (P)</b> : permet d'utiliser les Capacités Réparation, Programmation et Sécurité / Démolition ainsi que les pouvoirs d'Expert Tech à distance (portée vue).
•••	Supérieure	<b>Fait maison (P)</b> : 1 PF = le personnage peut installer une 3 <sup>ème</sup> amélioration sur un objet choisi.	<b>Systèmes électroniques (T)</b> : 1 CE, Intelligence + Discipline = active/désactive un système électronique proche.
••••	Rare	<b>Maîtrise Technique (P)</b> : Diff -1 sur les tests de Réparation, Programmation et Sécurité / Démolition.	<b>Ionisation (P)</b> : les armes à énergie utilisées par le personnage peuvent faire dégâts ioniques à la place (réduit la portée de •).
•••••	Très rare	<b>La pièce manquante (P)</b> : 2 PF = ajoute 5 réussites sur un test de Réparation, Programmation et Sécurité / Démolition. Peut être activé après avoir lancé les dés.	<b>Recharge / Surcharge (T)</b> : 1PF, X CE, Intelligence + Discipline = recharge/décharge X systèmes électroniques proches choisis (jusqu'à 5).

## Tech Bacta (Intelligence)

Pré-requis : au moins 3 rangs en Médecine.

Niveau	Médecine avancée	Technologie Bacta
•	<b>Medpack avancé (P)</b> : l'application d'un Medpack guérit +1 PV. <b>Médecine du futur (P)</b> : en cas d'échec (mais pas en cas d'échec décisif) au test, le Medpack guérit quand même 1 PV.	<b>Bacta (P)</b> : le temps de guérison en cuve Bacta est divisé par 2 pour un nombre de personne égal au niveau de Discipline.
••	<b>Stimpack (P)</b> : l'application d'un Medpack supprime les malus dus aux blessures pour la scène, et donne +1D aux tests pour 1 tour. <b>Rangements astucieux (P)</b> : +5 en encombrement.	<b>Drone Bacta (P)</b> : permet d'utiliser la Capacité Médecine, les Medpacks et les pouvoirs de Tech Bacta à distance (portée vue). <b>Médecine collective (P)</b> : permet de créer des systèmes / dispositifs médicaux à grande échelle.
•••	<b>Medpack High-Tech (P)</b> : l'application d'un Medpack guérit les dégâts aggravés en cas de réussite au test, et guérit également +1 PV supplémentaire avec 3+ réussites.	<b>Medpack programmable (T)</b> : 1 PF, Intelligence + Discipline = fabrique un Medpack à déclenchement programmable à partir d'un Medpack classique.
••••	<b>Stimpack biotique (P)</b> : l'application d'un Medpack guérit les maladies, et donne +2D aux tests pour 1 tour. <b>Médecine biotique (P)</b> : les 1 comptent comme des dés normaux sur les tests de Médecine (pas d'échecs décisifs !).	<b>Stase (T)</b> : 1 PF = stabilise automatiquement l'état d'un mourant. <b>Cellule Bacta (P)</b> : le drone embarque un Medpack spécial inépuisable, utilisable 1 fois par scène.
•••••	<b>Medpack Xéno-modifié (P)</b> : l'application d'un Medpack guérit +1 PV (2 PV en cas d'échec), et restaure également 1 PF en cas de réussite au test.	<b>Nanites Bacta (T)</b> : 1 PF, Intelligence + Discipline = l'application d'un Medpack permet la régénération / reconstruction d'organes (demande 1 scène pour prendre effet).

## Diplomatie (Présence, Perception)

Pré-requis : au moins 9 rangs répartis dans minimum 4 Capacités de Talents.

Niveau	Groupe	Diplomatie	Perspicacité
•	1 à 4 personnes	<b>Influence (T)</b> : Présence + Persuasion, 1 scène = améliore temporairement l'attitude du groupe d'un nombre de niveaux égal au nombre de réussites (maximum = niveau de Discipline)*.	<b>Discernement (P)</b> : comme le Trait, et permet de connaître immédiatement l'attitude d'un groupe.
••	4 à 10 personnes	<b>Universel (T)</b> : 1 PF = Test d' <b>Influence</b> possible avec les espèces inconnues et les langues inconnues.	<b>Négociation (T)</b> : Présence + Persuasion, 1 / scène = permet d'obtenir des faveurs d'un groupe à partir d'une attitude Amicale. Une faveur importante augmente la difficulté. Le nombre de réussites indique la réponse.
•••	10 à 20 personnes	<b>Amitié (T)</b> : 1 / scène = lors d'un test d' <b>Influence</b> réussi, améliore définitivement l'attitude du groupe d'un niveau.	<b>Intuition sûre (P)</b> : les 1 comptent comme des dés normaux sur les tests d'Empathie (pas de risque d'échec décisif !).
••••	20 à 50 personnes	<b>Changer de point de vue (T)</b> : 2 PF = permet d'annuler les conséquences d'une action ou d'un événement.	<b>Reformulation (T)</b> : 2 PF = lors d'un test social, permet de lancer deux fois les dés, et de garder le meilleur résultat.
•••••	50+ personnes	<b>Digne de confiance (T)</b> : 2 PF = lors d'un test d' <b>Influence</b> réussi, améliore définitivement l'attitude du groupe.	<b>Détecteur de mensonges (P)</b> : le personnage sait automatiquement lorsqu'on lui ment, et aussi sur quoi, et à quel point. Cela ne permet pas nécessairement de connaître la vérité pour autant.

\* Test d'Influence = Présence + Persuasion // Diff = 5 + attitude (variable) + circonstances (variable) + groupe (+1 par catégorie au-dessus du niveau accessible). Chaque réussite améliore temporairement l'attitude du groupe d'un niveau (maximum : niveau de Discipline). Attitudes = Dévoué : (-3), Serviable : (-2), Amicale : (-1), Neutre : (0), Inamical : (+1), Hostile : (+2), Ennemi : (+3).

## Historien / Enquêteur (Intelligence, Mémoire)

Pré-requis : au moins 9 rangs répartis dans minimum 4 Capacités de Connaissances.

Niveau	Commun : Investigation	Historien	Enquêteur
•	<b>Intuition (P)</b> : 1 / scène = le conteur donne des indications et des indices en lien avec des capacités du personnage de niveau 3 ou plus.	<b>IA de Langage universel (P)</b> : accès à toutes formes de communication.	<b>Profiler (T)</b> : 1 PF, Intelligence + Empathie = permet de connaître le profil psychologique d'une personne (motivations, comportements, faiblesses...).
••	<b>Déduction (P)</b> : 1 PF, Intelligence + Discipline, 1 / scène = permet d'analyser en détail une situation (remarquer des détails, des anomalies...).	<b>Connaissance (P)</b> : Le personnage obtient un premier rang dans toutes les Connaissances qu'il ne connaît pas.	<b>Neutraliser (P)</b> : +1D aux dégâts des tirs paralysants, et augmente la portée à ••. <b>Arrestation (P)</b> : permet de menotter avec 3 réussites en Combat sans armes.
•••	<b>Corrélation (P)</b> : 1 PF, Mémoire + Discipline, 1 / scène = permet d'analyser les événements dans leur globalité (faire des liens, recouper des informations...).	<b>Mémoire eidétique (P)</b> : comme le Trait, en mieux. Plus besoin de prendre des notes.	<b>Vigilant (P)</b> : pour chaque nouvelle situation, le conteur renseigne le joueur comme s'il avait réussi un test de Vigilance ou d'Investigation (1 réussite).
••••	<b>Vérification (P)</b> : permet d'effectuer un test de Vigilance ou d'Investigation une seconde fois, pour vérifier	<b>Déjà vu (P)</b> : 1 PF, Mémoire + Vigilance, 1 / scène = le personnage a une impression de déjà vu, et a une vision de ce qui se passe dans les instants suivants.	<b>Mémoire eidétique (P)</b> : comme le Trait, en mieux. Plus besoin de prendre des notes.
•••••	<b>Elémentaire... (P)</b> : 1 PF = ajoute 3 réussites sur un test pour trouver/comprendre des indices.	<b>Puit de savoir (A)</b> : les 1 comptent comme des dés normaux sur les tests de cette Discipline et de Connaissances impliquant la Mémoire (pas d'échecs décisifs !).	<b>Sentinelle (P)</b> : les 1 comptent comme des dés normaux sur les tests de cette Discipline, et de Vigilance, Empathie et Investigation (pas d'échecs décisifs !).

# CHAPITRE 10 : LES TRAITS DISTINCTIFS



## Traits Physiques :

**Sens accru (●) :** Vous avez un sens particulièrement développé. Avantage pour les tests relatifs à ce sens. Peut être choisi plusieurs fois pour différents sens.

**Estomac en béton (●) :** Vous pouvez manger presque n'importe quoi, dans presque toutes les conditions. Des rations dont la date de péremption est passée depuis quelques décennies ? Pas de problème. Vous pourriez vivre au milieu de la forêt et vous nourrir de racines aussi longtemps que nécessaire, sans aucun effet secondaire. Avantage pour manger n'importe quoi.  
Prérequis : Endurance 3.

**Survivaliste (●) :** Vous êtes au climat ce qu'un rocher est à l'océan : indifférent. Vous pouvez supporter le froid ou la chaleur extrême sans difficulté pour un nombre d'heures égal à votre Endurance.  
Prérequis : Endurance 3, Nature / Exploration 2.

**Capacité de charge (● / ●●●) :** Vous pouvez porter beaucoup de choses... +5 / +10 à l'encombrement.  
Prérequis : Force 3.

**Robustesse (● à ●●) :** Vous êtes très solide. +1D à +2D aux tests contre la maladie, le poison, la faim, la suffocation et l'étourdissement / perte de conscience.  
Prérequis : Endurance 3.

**Équilibre parfait (●●) :** Grâce à un entraînement intensif, votre sens de l'équilibre a atteint des sommets. Il est hautement improbable que vous tombiez un jour. Vous pouvez trébucher, mais arriverez toujours à vous rétablir avant la chute.  
Prérequis : Dextérité 3, Athlétisme 2.

**Souplesse (●●) :** Vous êtes extraordinairement souple. Permet de se libérer automatiquement de la plupart des liens. Sur des saisies au corps à corps, tant qu'il n'agit pas de façon agressive, le personnage ajoute sa Dextérité pour résister.  
Prérequis : Dextérité 3.

**Vision dans le noir (●●) :** Vous pouvez voir dans le noir presque total aussi bien que lors d'une journée nuageuse.  
Prérequis : Perception 3.

**Ambidextrie (●●●) :** Vous êtes également habile de vos deux mains. Aucun malus pour les actions avec la main secondaire. Combat à deux armes : 2 réussites = le personnage touche avec l'arme secondaire.  
Prérequis : Dextérité 3.

**Guérison rapide (●●●) :** Réduit les durées de guérison de 1 catégorie. Si la catégorie était « 1 heure », la guérison ne prend que quelques minutes.

Prérequis : Endurance 3.

**Inébranlable (●●●) :** Rien ne vous arrête ! Ou presque... Vous ignorez la fatigue et les malus de blessures. Cependant, vous ne savez pas à quel point vous êtes blessé(e) ou fatigué(e) (c'est toujours « juste une égratignure ! » pour vous). Au bout d'un moment, vous vous effondrez, tout simplement. C'est le Conteur qui tient le compte de vos blessures.

Prérequis : Endurance 3 et Volonté 3.

**Grande taille (●●●●) :** Votre taille et votre carrure sont au-delà des standards, et vos aptitudes physiques également. +1 PV (blessure légère), +5 encombrement, Force/Endurance max à 6, Discrétion -1D.

---

## Traits de Combat :

**Tour de chauffe (●) :** Tout vient à point à qui sait choisir son heure. Utilisez une action lors du premier tour pour choisir votre initiative pour le reste de l'événement.  
Prérequis : **Réflexes Rapides.**

**Arts martiaux (●●) :** Vous avez un entraînement martial avancé. Les dégâts à mains nues augmentent de 1D et peuvent être L ou NL. Vous pouvez utiliser votre Dextérité au lieu de votre Force en Combat sans armes.  
Prérequis : Force ou Dextérité 3 et Sans armes 2.

**En finesse (●) :** Tout(e) en subtilité. Permet d'utiliser la Dex au lieu de la For pour les Capacités Armes de Contact et Sans Armes.  
Prérequis : Dextérité 3.

**Réflexes rapides (●●) :** Vous êtes rapide comme l'éclair. +1 en Initiative, permet de dégainer ou ranger son arme à l'intérieur d'une autre action.  
Prérequis : Dextérité 3.

**Prise incapacitante (●●) :** Vous savez mettre un adversaire hors de combat rapidement. Vos attaques à mains nues gagnent la particularité Étourdissement.  
Prérequis : **Arts Martiaux.**

**Points vitaux (●●●) :** Vous visez avec précision. +1D dégâts par action passée à viser (limite perception).  
Prérequis : Perception ou Intelligence 3, Médecine 1.

---

## Traits d'Aptitudes :

**Aptitude (●) :** Vous avez une spécialisation dans un domaine particulier. +1D à une Capacité de votre choix dans un contexte précis. Peut être choisi au maximum 3 fois (à chaque fois pour une Capacité différente).  
*Exemples : Athlétisme (escalade), Blaster (pistolets légers), Marchandage (achat), Programmation (droïdes), etc...*

**Discipliné (●) :** Vous êtes toujours bien organisé et structuré, intérieurement, et concrètement. Par conséquent, vous commettez moins d'erreurs. Vous pouvez ignorer le premier 1 de chaque scène.

**Silence (●) :** Vous êtes très silencieux/se quand vous vous déplacez. Diff -1 pour les tests de Discrétion liés au bruit.

**Don pour les Langues (●●) :** Vous êtes doué(e) pour les langues. +2D pour les tests concernant les langues parlées ou écrites.

**Expertise (●●) :** Vous êtes expert(e) dans un domaine. +1D à une Capacité de votre choix. Remplace **Aptitude**.  
Prérequis : **Aptitude**, et Capacité 3.

**Savant obsessif (●●) :** Sur une Capacité (généralement Connaissance), vous avez +1D et Diff -1. Il s'agit de votre domaine, de votre obsession. -1D aux tests sociaux avec toute personne qui ne partage pas votre sujet d'intérêt.  
Prérequis : Capacité 4. Ne se cumule pas avec **Expertise**. Remplace **Aptitude**.

**Médecine naturelle (●●●) :** Vous êtes doué(e) dans l'art de la guérison et capable de guérir les maladies et les blessures avec divers remèdes naturels (L ou N-L sans chirurgie uniquement). Intelligence + Médecine en restant auprès du patient. En cas de réussite, le temps de guérison est réduit, comme avec **Guérison rapide**.

**Pilote né (●●●●) :** Le pilotage coule dans vos veines. +1D aux tests de Pilotage (3 capacités).  
Prérequis : Dextérité 3 ou Sensibilité à la Force 1. Ne peut pas se cumuler avec **Expertise**.

**Apprentissage rapide (●●●●) :** Vous apprenez très vite, et comprenez les choses beaucoup plus rapidement que les autres. +1 XP par session de jeu.

**Dégourdi (●●●●) :** Vous avez beaucoup d'intuition, ainsi qu'une grande facilité à exploiter vos talents naturels. Vous obtenez le premier rang dans 3 Talents que ne possédez pas.  
Prérequis : Talents en domaine I ou II.

**Touche à tout (●●●●) :** Vous avez suivi un entraînement très varié afin d'être opérationnel dans de multiples situations de terrain. Vous obtenez le premier rang dans 3 Compétences que ne possédez pas.

Prérequis : Compétences en domaine I ou II.

**Savant (●●●●) :** Vous possédez un grand nombre de connaissances diverses et variées obtenues aux cours de vos très nombreux voyages, et par les nombreux métiers que vous avez pratiqués. Vous obtenez le premier rang dans 3 Compétences que ne possédez pas.

Prérequis : Connaissances en domaine I ou II.

---

## Traits Sociaux :

**Sympathique (●) :** Vous avez l'air sympathique. Que ce soit par votre sourire, votre attitude, ou la façon dont vous vous exprimez, vous mettez immédiatement les gens à l'aise. +1D pour les tests sociaux "amicaux" avec les étrangers lors d'une première rencontre.

**Prestance (●) :** Vous avez un port altier et noble. +1D aux tests sociaux en lien avec le commandement ou une action sociale où votre prestance est déterminante (action de court, négociation importante etc). Ceci attire l'attention sur vous, en bien et en mal.

Prérequis : Présence 3.

**Raffiné (●) :** Vous êtes à votre place dans la haute société. +1D pour les tests sociaux dans un tel milieu.

**Regard captivant (●) :** Quiconque vous regarde dans les yeux se retrouve fasciné, à moins de détourner les yeux. +1D aux tests sociaux si vous parvenez à capter le regard de votre interlocuteur, et le maintenir.

**Marchand (●●) :** Vous connaissez des fournisseurs. +1 niveau de rareté disponible lors de l'acquisition d'objets.  
Prérequis : Marchandage 2.

**Inspirant (●●) :** Vous êtes naturellement inspirant(e) pour ceux qui vous entourent, par vos actes, vos paroles, vos idées. Peut faire pencher la balance en faveur de votre groupe plus facilement.

Prérequis : Présence 3.

**Renversement de situation (●●) :** Vous avez un don pour réorienter les situations sociales. 1 PF = lorsque vous êtes la cible d'un test social, vous pouvez immédiatement l'interrompre en faisant une action sociale vous-même.

Prérequis : Diplomatie 3.

**Amitié (●) :** Vous avez lié une ou plusieurs véritables amitiés, de celles sur qui l'ont peut vraiment compter. Votre lien peut avoir une certaine influence sur le cours du jeu ; +1D aux tests dans certaines circonstances (en lien avec vos amis).

Prérequis : l'autre personnage doit aussi choisir ce Trait

**Amour véritable (●●) :** Vous vivez un amour authentique, un de ceux qui inspirent les autres, et qui redonne espoir à ceux qui le cherchent. Votre lien peut avoir une influence importante sur le cours du jeu ; +1 réussite automatique aux tests dans certaines circonstances (en lien avec votre aimé).... Il s'agit aussi d'une responsabilité importante. Une fois par session, vous pouvez regagner 1 PF par une interaction significative avec votre aimé.  
Prérequis : l'autre personnage doit aussi choisir ce Trait.  
Évolution du Trait **Amitié** pour ●.

**Beauté remarquable (●●) :** Vous êtes doté(e) d'une beauté remarquable. Les têtes se tournent et les conversations cessent sur votre passage. +1D aux tests sociaux, (et pour vous remarquer ou se souvenir de vous). Inconvénients : on se souviendra de vous et on vous identifiera avec certitude. De plus, cela peut vous attirer des ennuis, et/ou des attentions indésirables.

**Voix enchanteresse (●●) :** Vous avez une voix magique, si belle qu'il est impossible de la décrire. Avantage et +1D pour les tests faisant appel à votre voix.  
Incompatible avec **Voix du rossignol**.

**Destins liés (●● / ●●●) :** Vous êtes profondément relié(e) à une personne, et cette personne est liée à vous. Vous avez chacun une confiance absolue en l'autre, et vous vous faites constamment progresser l'un l'autre. Le Destin vous a réunis, mais ce que cela implique vous dépasse encore. Ce lien peut avoir une influence majeure sur le cours du jeu ; certains tests pourront être réussis automatiquement, certaines pouvoirs de Disciplines pourront être renforcées ou sans effet sur vous, etc... Une fois par scène, vous pouvez regagner 1 PF par une interaction significative avec votre partenaire de Destin.  
Prérequis : Évolution du Trait **Amitié** (pour ●●●) ou du trait **Amour véritable** (pour ●●). L'autre personnage doit également choisir ce Trait.

**Ouverture d'esprit (●●●) :** Vous portez un regard sans préjugé sur le monde et vos interlocuteurs. Vous acceptez les différences des autres, ce qui vous permet de mieux vous mettre à leur place. +1 réussite automatique sur les tests d'Empathie.

**Multiculturel (●●●) :** Vous avez beaucoup voyagé, et vous réussissez à vous adapter très facilement aux

cultures étrangères, pouvant même facilement vous faire passer pour un habitant local.

Prérequis : Perception 3.

**Compagnon de route (●●● à ●●●●●) :** Vous avez un(e) équipier(ère). Sa réserve de dés est égale à 2 + le score de Compagnon de route pour ses domaines de compétences, et égale à ce score - 1 pour les actions hors-compétence.

**Équipe (●●● / ●●●● / ●●●●●) :** Vous avez des employés. Ils maîtrisent 1 / 2 / 3 capacités. Ils peuvent vous offrir une réussite automatique par scène pour les actions des capacités concernées. Note : vous êtes responsable d'eux, et ce sont des employés, pas des servants.

**Émissaire de la paix (●●● / ●●●●) :** Vous avez un don pour négocier une fin non-violente aux hostilités avec des tests sociaux. Avec 4 points, vous pourriez même tenter de calmer un Sith enragé (mais n'essayez pas).

Prérequis : Empathie 3 ou Persuasion 3.

**Voix du rossignol (●●●●) :** Vous avez une voix unique qui marque profondément vos auditeurs. +1D et Diff -1 pour les tests faisant appel à votre voix. Les animaux répondent à votre voix, et se joindront à votre chant. Incompatible avec **Voix enchanteresse**.

---

## Traits Mentaux :

**Bon sens (●) :** Vous disposez d'un sens pratique et d'une certaine sagesse du quotidien. Le Conteur peut vous donner des conseils si vous vous apprêtez à faire quelque chose de dangereux. Pensé pour les joueurs débutants.  
Prérequis : Intelligence 2.

**Chronométrie instinctive (●) :** Vous avez un sens inné du temps, et vous êtes plus efficacement qu'une montre.  
Prérequis : Mémoire 3.

**Sens directionnel (●) :** Vous savez parfaitement où vous êtes et où vous allez, et vous mémorisez très facilement les trajets. Avantage pour trouver son chemin.  
Prérequis : Mémoire 3.

**Calculateur mental (●●) :** Vous êtes capable de véritables prouesses mathématiques en temps réel.  
Prérequis : Intelligence 3.

**Discernement (●●) :** Vous savez évaluer avec justesse les personnes et les situations. Vous voyez au-delà des apparences. Avantage sur les tests Sociaux.  
Prérequis : Intelligence 3 ou Perception 3.

**Concentration (●●) :** Vous avez la capacité de concentrer votre esprit et de le fermer à toute distraction. Un personnage avec ce Trait n'est pas affecté par les pénalités dues aux distractions (par ex. beaucoup de bruit, une lumière clignotante, être la tête en bas). Peut nécessiter 1 PF, à la discrétion du Conteur.

**Intrépide (●●) :** Vous êtes savez dépasser vos peurs pour faire face aux situations extrêmement risquées. Pour 1 PF, vous n'avez pas besoin d'effectuer de test de Courage pour une action vraiment risquée. De plus, pour cette action, vous obtenez +3D et pouvez ignorer un 1.  
Prérequis : Courage 3.

**Force intérieure (●●) :** Vous savez puiser profondément en vous pour vous sortir des situations difficiles. +1 réussite automatique sur les tests de Volonté dans les situations critiques, ou à la discrétion du Conteur.  
Prérequis : Volonté 3.

**Patience (●● / ●●●●) :** Vous êtes très patient(e), et cela vous aide beaucoup lorsque quelque chose prend du temps (vous faites moins d'erreurs, etc...). +1D / +2D aux tests lors des actions étendues.

**Force de Volonté (●●●) :** « Ton truc mental, ça ne marche pas avec moi ». Vous ne pouvez pas être influencé, ni dominé par des pouvoirs affectant le mental. Si les pouvoirs mis en jeu sont très importants, nécessite 1 PF.  
Prérequis : Volonté 3.

**Deuxième Nature (●●●) :** Vous avez une Nature secondaire en plus de la première. Elle doit être compatible avec votre Nature principale, et influence votre personnalité. Vous pouvez regagner 1 PF par scène avec votre nature secondaire.

**Sixième sens (●●●●) :** Vous avez un instinct très sûr pour ce qui est d'éviter les dangers. Le Conteur peut vous prévenir en cas de danger imminent sans que vous n'ayez à effectuer de tests pour cela.  
Prérequis : Perception 3.

**Mémoire Eidétique (●●●●) :** Vous vous souvenez de tout. Des documents détaillés ou des conversations peuvent vous revenir en mémoire avec un peu de concentration.  
Prérequis : Mémoire 4.

**Confiance en Soi (●●●●) :** Vous avez (à raison) une grande confiance en vous et en vos capacités. Vous êtes capable de trouver des solutions et d'agir en toute situation. Pour les actions où vous dépensez 1 PF pour obtenir une réussite automatique, vous obtenez deux réussites automatiques à la place.

## Traits de la Force :

**Light (● / ●●) :** La lumière guide vos pas. Vous commencez avec 1 / 2 PCL.

**Rêveur lucide (●) :** Vous êtes lucide lors de vos rêves, et vous pouvez vous réveiller à volonté. Vous pouvez même garder une certaine conscience de votre environnement lorsque vous dormez (-2D aux tests).

**Sens de la justesse (●) :** Vous sentez lorsque vous vous apprêtez à faire quelque chose que vous pourriez regretter plus tard. Le Conteur vous prévient si vous vous apprêtez à faire une action engendrant un (-).

**Synchronicité (●●) :** Vous savez être là au bon endroit, au bon moment. Une fois par scène, vous pouvez choisir de déclencher une facilité / épreuve de votre réserve.

**Sensitif (●●) :** Vous avez une très grande sensibilité, et cela peut vous permettre de mieux comprendre les autres. Perception + Empathie // Présence + Discrétion pour percevoir l'état interne d'une personne, ce qui peut ouvrir des portes ou révéler des points de rupture.  
Prérequis : Perception 3, Empathie 2.

**Visions de la Force (●●) :** Vous recevez parfois des visions symboliques, et autres perceptions. Votre façon de gérer cela et d'y réagir est à déterminer.

**Sentir la Force (●●●) :** Vous sentez quand quelqu'un fait appel à la Force dans un rayon de 3 mètres autour de vous, ou si la Force a été utilisé récemment dans ce même espace.

**Guidé par la Force (●●●) :** La Force est avec vous. Une fois par session, vous pouvez recommencer 1 jet de dés ou un test raté, y compris les échecs décisifs.  
Prérequis : Sensibilité à la Force 1.

**Guide Spirituel (●●●) :** Vous avez un guide revenu de la Force. Il / Elle peut se manifester ou être appelé, dans les situations difficiles, pour prodiguer aide et conseils.  
Prérequis : Sensibilité à la Force 1.

**Contempler l'éternité (●●●) :** Dans vos yeux se reflètent l'éternité et la vastitude de l'univers. Vous avez la possibilité de fusionner temporairement votre système nerveux avec celui d'un(e) autre. Pour 1 PF, vous pouvez créer une connexion intense, et explorer mutuellement vos souvenirs comme si vous les viviez, en parallèle de la réalité présente (Tests de Présence pour initier). C'est une action assez intime, qui est impossible sans le consentement du l'autre personne.  
Prérequis : Sensibilité à la Force 1.



**Transcendance (●●●) :** Vous n'êtes pas ou plus attiré(e) par le Côté Obscur, que ce soit par une compréhension profonde ou pour d'autres raisons. Vous n'avez pas besoin de faire de tests pour résister au Côté Obscur, et ne gagnez pas de PCO. Si vous faites délibérément une action liée au Côté Obscur ou allant à l'encontre de vos convictions, vous perdez cet avantage.

Prérequis : Sensible à la Force, Volonté 3.

**Artefact (●●●●) :** Vous êtes en possession d'un artefact inconnu/non identifié qui ne peut pas encore vous servir. Vous décidez avec le Conteur de quoi il s'agit.

**Immunité à la Force (●●●●) :** Vous ne pouvez pas être affecté par la Force. Impossible d'augmenter la quantité de PF avec des points d'expérience. Incompatible avec l'Historique **Sensibilité à la Force**.

Prérequis : espèce ou événement compatible.

**Canaliser la Force (●●●●) :** La Force est puissante en vous. Vous êtes capable de maintenir un pouvoir de Force actif (A) supplémentaire (total = 4).

Prérequis : Sensible à la Force, Maîtrise de la Force 3.

**Destinée (●●●●●) :** Vous avez une grande destinée, même si vous ne le réalisez pas encore. Votre chemin deviendra plus apparent et clair au fil de l'histoire. Vous pouvez recevoir des rêves à ce sujet, ou découvrir d'autres indices sur qui vous êtes. Votre réaction face à tout ceci est à déterminer. Jusqu'à ce que votre Destinée soit accomplie, vous pouvez subir des revers, mais rien qui ne vous en écartera de façon définitive. Les détails sont laissés à la liberté du Conteur.

**Ange gardien (●●●●●●) :** Quelqu'un ou quelque chose veille sur vous. Vous n'avez aucune idée de ce dont il peut s'agir, mais vous êtes conscient de son existence, et il / elle pourra se manifester dans certains moments clés. Vous pouvez ignorer un 1 sur chaque jet de dé.

**Neuf vies (●●●●●●●) :** Vous avez plusieurs bonnes étoiles. Si vous faites un jet de dés qui conduit à la mort de votre personnage, vous pouvez le recommencer. Vous avez 9 de ces chances.

**Foi véritable (●●●●●●●) :** Votre Foi et votre amour envers la Force sont extrêmement profonds. 1 réussite automatique pour certains tests de Courage et Volonté, et pour résister à des pouvoirs de Force. Des miracles peuvent survenir autour de vous. Vous ne pouvez ni utiliser ni perdre votre dernier point de Force.

## Traits offrant des points de balance (par thème) :

*Les traits suivants imposent des limites au joueur, tout en offrant de la profondeur. Ils permettent de favoriser le Roleplay et d'expérimenter certains comportements / attitudes. Ils sont pas nécessairement définitifs, et peuvent être « rachetés » avec des points d'expérience. Il sera cependant nécessaire de justifier ce changement par les actions et prises de conscience du personnage. Des exemples de résolution sont indiqués pour certains.*

**But élevé (○○) :** Vous avez voué votre vie à une cause qui vous dépasse. Vous êtes prêt(e) à risquer votre vie pour vos idéaux. L'objectif que vous vous êtes fixé vous guide en toute chose. Bien que ce but soit contraignant, cela peut aussi devenir une source de force considérable. Choisissez avec attention votre objectif, car il dirigera la plupart des actions de votre personnage.

Prérequis : Courage 3.

**Intégrité (○○) :** Vous avez un profond respect des Lois et une grande honnêteté. Cela ne vous facilite pas toujours la vie mais vous pourrez toujours vous regarder dans le miroir avec fierté.

**Sens de l'honneur (○○) :** Vous faites partie de ceux pour qui le mot « honneur » a toujours un sens profond. Vous n'avez qu'une parole, et faites toujours preuve de respect envers les autres, quelle que soit la situation et la personne. Vous n'attaquerez jamais un ennemi à terre.

**Une parole qui coûte cher (○○ à ○○○) :** Vous avez donné votre parole, et vous vous sentez obligé de vous y tenir. Avec ○○, votre vœu vous mettra parfois en danger. Avec ○○○, il vous mettra souvent en danger.

*Résolution : compléter votre vœu, ou échouer.*

**Code moral (○○○ à ○○○○) :** Vous avez des convictions très fortes, des valeurs, ou un code de conduite auquel vous devez vous tenir (sinon -2D aux tests jusqu'à rectification). Cela peut vous obliger à faire certaines choses, ou au contraire vous empêcher d'en faire d'autres, par conviction.

Avec ○○○, c'est un code difficile à suivre.

Avec ○○○○, il s'agit d'un code très difficile à suivre.

**Respect de la vie (○○○○) :** Vous êtes convaincu(e) que toute vie est sacrée, et vous ne tuerez un être vivant qu'en toute dernière extrémité (Test de Volonté + 1 PF). Cela reste vrai quelles que soient les circonstances, même envers vos pires ennemis. Si vous utilisez un PF

pour réduire vos dégâts et évitez de tuer quelqu'un, vous pouvez récupérer ce PF.

**Petite taille** (○○○) : -1 PV (blessure moyenne), -5 encombrement, Force/Endurance max à 4, Discrétion +1D.

**Jeune** (○○) : Vous êtes très jeune et il est rare de trouver quelqu'un de votre âge qui possède vos compétences. Cela implique que l'on vous prendra rarement au sérieux. Incompatible avec **Âge avancé**.

*Résolution : avec le temps et les années.*

**Âge avancé** (○) : Vous êtes plus âgé(e) que la moyenne dans votre milieu / profession. Cela implique que l'on va soit vous surestimer, soit vous sous-estimer (à déterminer). Incompatible avec **Jeune**.

**Pauvreté** (○) : Vous êtes pauvre, et ne pouvez prétendre à un Historique de Ressources à la création. Vous débutez avec très peu de possessions, et 5D10 ♣.

*Résolution : gagner un premier rang en Ressources.*

**Ascétisme** (○○) : Vous vous contentez toujours du strict nécessaire, et ne vous encombrez pas davantage.

**Cible** (○○○ à ○○○○○) : Vous avez énervé quelqu'un qu'il ne fallait pas, et votre tête est mise à prix (5.000 ♣, 10.000♣, 20.000♣).

*Résolution : régler vos problèmes.*

**Timidité** (○) : Vous êtes visiblement mal à l'aise lorsque vous êtes en présence d'autres personnes et tentez d'éviter au maximum les situations sociales. Si vous devenez le centre d'attention d'un groupe important, vous perdez vraiment vos moyens.

*Résolution : gagner 1 rang en Présence.*

**Mauvais menteur** (○○) : « J'ai un alibi. J'étais au cinéma ». Vous ne savez pas mentir, quel que soit l'effort ou la situation. Mais vous essayez quand même !

**Inconvenance** (○○) : Vous ne savez pas. C'est le seul problème. Vous n'étiez vraiment, sincèrement, pas au courant. Et ça arrive tout le temps.

*Résolution : gagner 1 rang en Culture Galactique.*

**Sans filtres** (○○) : Votre authenticité n'a pas d'égal... Surtout pour causer des ennuis. Vous dites les choses exactement comme vous les pensez, et de préférence immédiatement. Tout le temps.

*Résolution : gagner 1 rang en Empathie.*

**Parle trop** (○○ / ○○○) : Peu importe les circonstances, vous parlez toujours trop. Vraiment. Vous ne savez pas

tenir votre langue. C'est plus fort que vous. Le plus gênant, c'est que vous avez tendance à gaffer, et à laisser échapper des choses confidentielles. Avec ○○, vous arrivez à vous tenir si c'est important. Avec ○○○, vous gaffez en toutes circonstances.

**Attachement au groupe** (○○) : Le groupe est vraiment important à vos yeux. À tel point que parfois, vous seriez prêt(e) à faire n'importe quoi pour eux, littéralement. *Résolution : vivre un drame créé par une loyauté mal placée.*

**Responsabilité** (○○) : Vous devez vous occuper de quelqu'un, qui est sous votre responsabilité. Il peut s'agir d'un enfant, de votre frère / sœur cadet(te), ou encore d'un être vulnérable que vous avez pris sous votre aile. *Résolution : accompagner vers l'autonomie, ou échouer.*

**Logique froide** (○) : Vous savez vous abstraire de vos émotions mais vous manquez vraiment de tact et de sensibilité. Avantage sur les tests où le garder son sang-froid est essentiel ; -1D sur les tests sociaux. Prérequis : Intelligence 3.

**Tic** (○) : Quelque chose vous fait « tiquer », et vous ne pouvez pas vous empêcher de le rectifier, ou au moins de le faire remarquer, ce qui peut être problématique (cela peut être une obsession pour la propreté, l'ordre, les bonnes manières, etc..).

*Résolution : créer un problème important avec votre tic.*

**Préjugés** (○) : Vous avez des préjugés sur une ou plusieurs espèces ou classes sociales, ce qui peut vous causer des ennuis.

*Résolution : être secouru par l'objet de vos préjugés.*

**Perfectionniste** (○) : C'est plus fort que vous, il faut que ce soit Impeccable. Vous y mettez du cœur, et du temps. Beaucoup de temps. Vos tests étendus prennent toujours plus de temps.

*Résolution : échouer à quelque chose d'essentiel par lenteur.*

**Naïf** (○) : Vous manquez de discernement ou êtes trop superficiel(le). Vous croyez généralement les gens sur parole, et êtes convaincu de la gentillesse des gens, même lorsqu'ils vous prouvent le contraire. Vous vous dites très souvent que « ce n'est pas si grave ! ». *Résolution : vivre un drame créé par votre naïveté.*

**Cœur sensible** (○○) : Vous ne supportez pas de voir les autres souffrir (par sensibilité émotionnelle), et agissez souvent en conséquent. Si vous causez de la souffrance à quelqu'un, cela vous affecte profondément. *Résolution : créer plus de souffrance en refusant d'agir.*

**Entêté (○ à ○○)** : Avec ○, on peut vous convaincre de changer d'avis, mais il faudra vraiment être convaincant. Avec ○○, la discussion risque d'être très houleuse si on tente de vous écarter de votre décision.  
*Résolution : comprendre par vous-même que vous avez tort.*

**Curiosité maladive (○○)** : Vous êtes beaucoup trop (et dangereusement) curieux/se. Vous ne pouvez décemment pas laisser un mystère irrésolu. Test de Volonté pour ne pas aller voir. Peut demander 1 PF.  
*Résolution : récolter un drame créé par votre curiosité.*

**Infailibilité Illusoire (○○)** : Vous avez une très haute, très exagérée et très inébranlable opinion de vous-même. Vous êtes convaincu(e) de vos propres capacités, même dans les situations où vous risquez d'échouer. En cas d'échec, votre attitude est à déterminer (dénier probable).  
*Résolution : vivre une désillusion totale.*

**Obsession (○○)** : Vous aimez quelque chose de façon disproportionnée. Vous réagissez positivement à tout ce qui a trait à votre obsession, même lorsque cela va à l'encontre de vos intérêts, au point d'en oublier tout bon sens. Vous êtes même prêt(e) à vous mettre en danger pour aller vers l'objet de votre fascination.  
*Résolution : récolter un drame créé par votre obsession.*

**Impatience (○○)** : Vous ne tenez pas en place. Quand une situation nécessite que vous attendiez, alors que vous pouvez agir de suite, test de Volonté pour contrer cette impatience. Sinon, vous foncez !  
*Résolution : gagner 1 rang en PF.*

**Phobie (○ / ○○ / ○○○)** : Vous avez une peur irrationnelle de quelque chose. Test de Courage (Diff 7 / 8 / 9) à chaque rencontre avec l'objet de votre peur. En cas d'échec, vous refusez de l'approcher / partez en courant / paniquez totalement.  
*Résolution : faire face à votre peur et réussir plusieurs fois.*

**Dépendance (○ à ○○○)** : Vous avez une dépendance. Lorsque vous ressentez le manque, -1D pour toutes les actions autres qu'aller vers votre dépendance. Si vous êtes privé(e) trop longtemps, tests de Volonté pour ne pas aller à la recherche de votre objet de dépendance. Sevrage = Courage + Volonté étendu (Diff 7, 8 ou 9).  
*Résolution : récolter un drame créé par votre dépendance.*

**Démesure (○○○)** : Vous placez un prix démesuré dans quelque chose (une valeur, une conviction, un objet, etc...). Si on s'en prend à cette chose, vous devez réussir un test de Volonté, ou bien ne pas être capable de faire autre chose que de vouloir rétablir la justice à tout prix, et redresser les torts (qui ont heurté votre sensibilité).  
*Résolution : causer plus de tort que le problème d'origine.*

**Hypocondriaque (○○○)** : Vous vous inquiétez constamment de votre état de santé, et prêtez attention à toute situation qui pourrait nuire à votre forme (cela a vocation à être cocasse, pas à nuire au jeu). De temps en temps, il se peut que vous refusiez catégoriquement de faire certaines choses (traverser un cours d'eau qui vous semble suspect, fouiller un endroit malpropre, etc...). Vous pourriez aussi vouloir régulièrement décontaminer votre environnement, ou même vos équipiers !  
*Résolution : gagner 1 rang en PF.*

**Dans les Nuages (○○○)** : Bien que vous n'oubliez pas les choses telles que les connaissances ou les compétences, vous oubliez les noms, les titres, la dernière fois que vous avez pris un repas, et à peu près tout le reste.  
*Résolution : gagner 1 rang en Mémoire.*

**Darkness (○ / ○○)** : Vous avez emprunté le chemin du côté obscur. Vous commencez avec 1 ou 2 PCO.

**Terrible secret (○○)** : Vous avez un secret qui peut vous causer du tort (et/ou à vos amis).

**Amnésie (○○)** : Vous êtes incapable de vous souvenir de quoi que ce soit de votre vie passée, de vous, de votre famille ; mais votre passé pourrait très bien vous retrouver. C'est au Conteur de déterminer vos origines et les circonstances qui ont provoqué votre amnésie.  
*Résolution : gagner 1 rang en Mémoire.*

**Cauchemars (○○)** : Vous faites souvent des cauchemars importants. Test de Courage après avoir dormi ou médité, ou vous affecte pendant la journée. En cas d'échec décisif, vous êtes réveillé mais persuadé de poursuivre votre cauchemar.  
*Résolution : remonter à la source et comprendre.*

**Hanté (○○○)** : Vous êtes hanté(e) par un spectre de Force. Il essaiera de vous nuire ou de vous attirer vers le côté obscur, et peut utiliser ses pouvoirs contre vous.  
*Résolution : payer votre karma.*

**Flash-back (○○○)** : Vous avez des flash-back lorsque vous êtes sous pression ou dans certaines circonstances. Vous n'êtes alors plus conscient de la réalité concrète et agissez selon votre réalité intérieure (ou semblez absent). Test de Mémoire pour sortir du flash-back.  
*Résolution : gagner 1 rang en Mémoire.*

**Orgueil (○○ / ○○○)** : Vous avez une fierté et une arrogance démesurées. Vous pensez avoir une grande destinée. Il se peut que vous ayez raison, mais cela ne vous empêche pas de considérer les autres comme des êtres inférieurs (volontairement ou non).  
*Résolution : perdre vos privilèges.*

**Haine (○○○) :** Vous portez en vous une grande souffrance, qui se traduit en une haine puissante et irraisonnée. Dès que vous en avez l'occasion, vous cherchez à détruire l'objet de votre haine.  
*Résolution : devenir ce que vous haïssez et le réaliser.*

**Compte à rebours (○○○○○) :** Votre mort prochaine est inscrite dans les pages du Destin. Vous le savez, et ne pouvez pas y échapper. A un moment ou à un autre de la chronique, le temps sera venu. Votre attitude face à cela est à déterminer. C'est au Conteur de définir la nature exacte de ce destin, et le moment où il interviendra.  
*Résolution : changer, jusqu'à changer votre destin.*

**Manque d'expérience (○○○○○) :** Vous ne vous êtes jamais vraiment entraîné(e), et avez 5 points de moins à répartir dans vos Capacités de Compétences (de 8 à 0 pts). Vous pouvez cependant toujours dépenser les PX de départ pour acquérir des Compétences. Le score maximal dans les Compétences est de 2 au début du jeu.  
*Résolution : investir 20 PX dans les Compétences.*

**Manque de naturel (○○○○○) :** Vous n'avez pas été sensibilisé à vos aptitudes naturelles, et avez 5 points de moins à répartir dans vos Capacités de Talents (de 8 à 0 pts). Vous pouvez cependant toujours dépenser les PX de départ pour acquérir des Talents. Le score maximal dans les Talents est de 2 au début du jeu.  
*Résolution : investir 20 PX dans les Talents.*

**Manque de connaissances (○○○○○) :** Vous n'avez pas reçu d'éducation, et avez 5 points de moins à répartir dans vos Capacités de Connaissance (de 8 à 0 pts). Vous pouvez cependant toujours dépenser les PX de départ pour acquérir des Connaissances. Le score maximal dans les Connaissances est de 2 au début du jeu.  
*Résolution : investir 20 PX dans les Connaissances.*

---

## Traits Spéciaux:

**Carapace (●●●●) :** Une solide protection recouvre tout votre corps. Confère une armure naturelle de 1 / 1. Requiert extra-terrestre avec armure naturelle.  
Prérequis : Endurance 3.

**Métamorphe (●●●●●●●) :** Vous êtes capable de changer d'apparence à volonté, et de modifier légèrement votre anatomie (changement d'espèce, etc...).

Prérequis : extra-terrestre métamorphe, **Guérison rapide.**

**Synthétique (0) :** I, robot. Remplace l'espèce. Pas de métabolisme, pas de PF (utilise les XP), immunité aux pouvoirs mentaux, vulnérabilité électronique (ions, programmation), non sensible à la Force. Possibilité de changer les Attributs / Capacités / Disciplines / Traits, ... Pas de guérison naturelle, guérison avec Réparation (Intelligence + Réparation). Test étendu, 1 réussite par niveau de blessure. Un test par demi-journée.

**Blindage synthétique (● / ●●● / ●●●● / ●●●●●●●) :**  
Armure (1 / 1), (2 / 2), (3 / 3), (3● / 3●).

Prérequis : Synthétique.

**Bouclier protecteur (● / ●●● / ●●●● / ●●●●●●●) :**  
Générateur de bouclier personnel (Active 5 / 10 / 15 / 20 PB). Avec 7 points, le synthétique gagne +1 en Défense.  
Prérequis : Synthétique.

**Fonctionnalités limitées (○○○ / ○○○○○ / ○○○○○○○) :**  
Vous démarrez avec 1 / 2 / 3 points d'Attributs de moins.  
Prérequis : Synthétique.

**Inoffensif (●●) :** On vous considère comme inoffensif/ve, sans danger, bénin(e), incapable de faire quelque chose de mal, par manque de capacités ou de compétences. Le résultat est qu'on ne juge souvent pas nécessaire de pousser une investigation sur votre implication dans un fait (vous étiez encore là au mauvais endroit...), on aura tendance à croire que vous n'êtes pas responsable. Par voie de conséquence, on ne vous punira que de manière laxiste. Si vous démontrez que vous pouvez être un(e) vrai(e) nuisible, vous perdez cet avantage. A justifier.

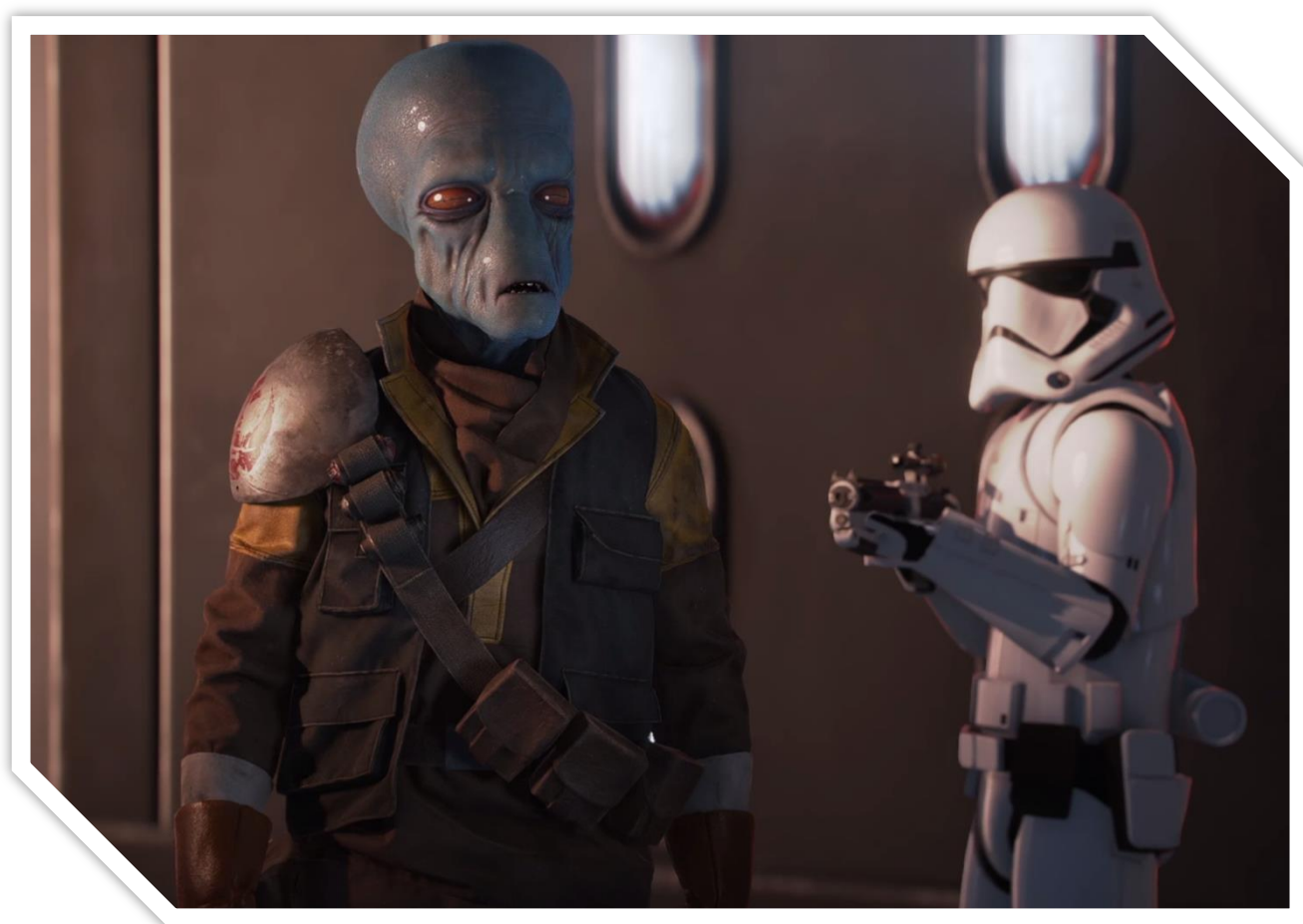
« **Chance** » **Gungan (○○○○○) :** Vous êtes une catastrophe ambulante, un véritable danger public la plupart du temps. Mais parfois, cela se transforme en chance extraordinaire. Vous ne pouvez pas obtenir de réussite décisive sur vos tests. Vous ne relancez pas les 10, mais les 1. Pour 1 PF, vous pouvez transformer les échecs décisifs en réussites décisives (les 1 comptent alors pour des réussites).

Prérequis : espèce Gungan.



# CHAPITRE 11 :

## LES ESPÈCES



**Les Bonus / Malus aux Attributs** influent sur le coût de ceux-ci : **avec +1**, le rang 5 ne coûte que le prix habituel du rang 4, etc... A l'inverse, **avec -1**, le rang 3 coûte le prix habituel du rang 4, etc... Un malus de **-1 réduit aussi** le maximum que vous pouvez atteindre à 4 points.

**HUMAINS (neutres)** : L'espèce majoritaire dans la galaxie.

**Adaptables** : à la création du personnage, vous commencez avec 1 point d'Histoire supplémentaire. De plus, vous pouvez choisir jusqu'à 9 Traits et vous commencez avec une balance à +3.

**CEREENS (amicaux)** : Les Céréens sont une espèce intelligente, profondément pacifique et philosophe. Ils ont de grandes capacités de raisonnement et de comparaison des points de vue grâce à leurs deux cerveaux.

**Intelligence +1, Mémoire +1, Dextérité -1.**

**Mémoire éidétique** : comme le Trait.

**CHISS (neutres)** : Les Chiss sont pacifiques mais pas pacifistes pour autant néanmoins. Ils ont une force militaire importante et sont versés dans l'art de la guerre. Ils sont très intelligents, mais parfois également assez isolationnistes, voire xénophobes.

**Intelligence +1, Volonté +1.**

**Vision dans le noir** : comme le Trait.

**GUNGAN (neutres)** : Les Gungans sont des amphibiens très résistants. Ils sont astucieux et pacifiques mais ont gardé une culture guerrière. Ils résistent farouchement à toute forme d'oppression.

**Courage +1, Intelligence -1.**

**Amphibiens** : permet de retenir sa respiration sur de très longues durées.

**Résistants** : +2D pour résister aux dégâts physiques impliquant des chocs, et aux dégâts non-létaux.

**ITHORIEN (amicaux)** : Peuple sage, bienveillant et patient, vivant dans des cités volantes, les Ithoriens sont de grands écologistes qui ont un respect immense envers la nature, qui est presque un lien symbiotique. Leur voix inimitable ressemble à une mélodie.

**Mémoire +1, Dextérité -1.**

**Voix du rossignol** : comme le Trait.

**Émissaire de la paix** : comme le Trait (4).

**MIRALUKA (neutres)** : Les Miralukas ont une particularité unique : ils ne possèdent pas d'yeux mais voient grâce à la Force, en percevant parfaitement leur environnement, comme s'ils voyaient normalement.

**Sensibilité à la Force** : comme l'Histoire (1).

**Vision par la Force** : permet de percevoir son environnement par la Force.

**KEL DOR (amicaux)** : Les Kel Dor sont des êtres chaleureux, empathiques, et croyants en la justice.

**Masque Kel Dor** : vision dans le noir (comme le Trait) et respirateur (tous environnements).

**Sens accru (vue)** : comme le Trait.

**Aptitude + Expertise (Empathie)** : comme le Trait.

**TWI'LEK (neutres)** : Les Twi'Lek sont souvent charismatiques, astucieux et très indépendants. Ils préfèrent éviter les conflits et sont souvent des figures de l'ombre.

**Présence +1, Courage -1.**

**Autonomes** : rang 1 dans trois Talents.

**Lekku** : permet de communiquer en silence avec les autres Twi'Lek.

**TRIANII (neutres)** : Les Trianii ont une vue et un sens de l'équilibre à toute épreuve. Les femelles sont généralement plus fortes et plus rapides. Ils ont un code de conduite morale important. Les rangers Trianii sont réputés pour être des gardiens des lois indéfectibles, et dignes de confiance.

**Force +1, Dextérité +1 : Femelles. Endurance +1 : Mâles.**

**Aptitude (Athlétisme/Course)** : comme le Trait.

**Équilibre parfait** : comme le Trait.

**Sens accru (vue)** : comme le Trait.

**WOOKIEE (neutres)** : Les Wookiees sont très imposants et capable de prouesses physiques formidables. Mais c'est avant tout un grand respect et un code d'honneur sacré qui les caractérise (jusqu'à la « dette de vie »).

**Force +1, Endurance +1, Présence -2, Perception -1.**

**Prouesses physiques** : les Attributs sont distribués en 9/4/2. Domaine principal = Physique.

**Grande taille** : comme le Trait.

**Aptitude (Athlétisme/Escalade)** : comme le Trait.

**Honneur Wookiee** : dette de vie, pas de griffes en combat, etc...

**Rage Wookiee** : +2D Dégâts sans armes. -1D pour le reste, devient incontrôlable. Volonté pour résister.

**Griffes** : +1D dégâts au corps à corps. Déshonorant.

**ZABRAK (neutres)** : Les Zabrak ont un grand sens de la survie, et une concentration et une volonté à toute épreuve. Ces atouts font d'eux des Jedis hors pair, pour ceux qui sont sensibles à la Force.

**Volonté +1.**

**Concentration** : comme le Trait.

**Survivaliste** : comme le Trait.

**CATHAR (amicaux)** : Fiers et passionnés, les Cathar ont de hautes valeurs morales et ce sont des amis et d'une loyauté à toute épreuve. Leur férocité au combat est légendaire.

**Dextérité +1.**

**En finesse** : comme le Trait.

**Silence** : comme le Trait.

**Code moral** : comme le Trait (3).

**BESALISK (amicaux)** : Peut-être bien l'espèce la plus amicale de toute la galaxie, les Besalisk sont réputés pour leur gentillesse, leur loyauté, et leur générosité ; la criminalité n'existe pas chez cette espèce. Ce sont aussi de grands parleurs. Ils sont grands et possèdent quatre bras. De plus, ils peuvent stocker de la nourriture dans leur corps pour plusieurs semaines.

**Dextérité -1.**

**Quatre bras** : vous avez quatre bras !

**Grande taille** : comme le Trait.

**Sympathique** : comme le Trait.

**Robustesse** : comme le Trait (2).

**DATHOMIRIEN (neutres)** : Les Dathomiriens sont des êtres mystérieux. Quand ils sont reconnus comme tels, ils sont souvent craints, car nombreuses sont les légendes autour des sorcières de Dathomir, qui utilisaient la magie. Bien que cet héritage soit révolu, les Dathomiriens sont puissants dans la Force, mais ils ont aussi une part d'ombre en eux.

***Sensibles à la Force*** : comme l'Historique (1).

***Darkness*** : comme le Trait.

***Guidé par la Force*** : comme le Trait.

**DUROS (amicaux)** : Les Duros sont des explorateurs spatiaux nés, et ils ont été parmi les premiers à voyager en hyperspace. Ce sont des pilotes de grand talent.

***Calculateur mental*** : comme le Trait.

***Explorateurs spatiaux*** : Diff -1 pour les tests d'Astrogation, de Pilotage et de Senseurs/Décryptage.

**KAMINIEN (neutres)** : Les Kaminiens sont intelligents, gracieux et ascétiques, mais manquent parfois d'empathie. Ils sont particulièrement perfectionnistes, voire maniaques, mais respectueux envers ceux qui sont moins soigneux.

***Intelligence +1.***

***Savants*** : rang 1 dans trois Connaissances.

***Ascétisme*** : comme le Trait.

***Perfectionniste*** : comme le Trait.

***Logique froide*** : comme le Trait.

**KYUZO (neutres)** : Les Kyuzos sont rapides et agiles, et par-dessus-tout ils respectent toujours leur parole, et sont très attachés à l'honneur.

***Force +1, Dextérité +1.***

***Réflexes rapides*** : comme le Trait.

***Sens de l'honneur*** : comme le Trait.

**MIRIALAN (neutres)** : Les Mirialan ont une grande sensibilité sensorielle. Ils ne croient pas en une fatalité qui réduit chaque individu à un rôle prédéfini, mais que la vie et les épreuves sont comme un voyage initiatique qui donnera à chacun les clés de la compréhension de son rôle dans la galaxie. Ils arborent des tatouages relatant leur histoire.

***Synchronicité*** : comme le Trait.

***Contrôle des sens*** : les Mirialan peuvent ignorer les souffrances physiques et malus de blessures.

**TOGRUTA (neutres)** : Les Togruta ont une excellente perception spaciale, et un sixième sens pour éviter les dangers. Ils fonctionnent énormément en groupe et en communauté.

***Perception +1.***

***Sens directionnel*** : comme le Trait.

***Sixième sens*** : comme le Trait.

***Attachement au groupe*** : comme le Trait.



**NAUTOLAN (neutres) :** Les Nautolan sont des amphibiens très résistants, qui ont une perception sub-aquatique très avancée. Ils reflètent souvent la personnalité de ceux qui les entourent.

**Aquatiques :** +1D à tous les tests effectués sous l'eau. Permet de respirer et de vivre sous l'eau indéfiniment.

**Résistants :** +2D pour résister aux dégâts physiques impliquant des chocs, et aux dégâts non-létaux.

**Vision dans le noir :** comme le Trait.

**ASTÉRA (amicaux) :** Les Astéra sont une espèce d'une grande sensibilité, y compris à la Force. Paisibles mais déterminés, ils ont une philosophie profondément spirituelle. Chaque Astéra porte en lui une grande force d'âme, ainsi qu'une lumière inaltérable. Jamais un Astéra ne choisit le côté obscur, même si sa vie en dépend.

**Courage +1.**

**Sensibilité à la Force :** comme l'Historique (1).

**Light :** comme le Trait (1).

**Transcendance :** comme le Trait.

**DIATHIM (neutre) :** De nombreuses légendes courent sur les Diathim, qui ne sont en fin de compte que peu connus du reste de la galaxie. Ils sont caractérisés par une grande beauté, une aura lumineuse, et des ailes.

**Présence +1**

**Beauté remarquable :** comme le Trait.

**Ailes :** vous avez des ailes ! Et vous pouvez voler.

**ASARI (amicaux) :** Peuple asexué d'apparence féminine, les Asari ont une vision à très long terme par leur grande longévité. Ils cherchent souvent à préserver un équilibre en toute chose. Tous les Asari sont sensibles à la Force.

**Sensible à la Force :** comme l'Historique (1).

**Contempler l'éternité :** comme le Trait.

**Longévité :** les Asari peuvent vivre jusqu'à 1000 ans.

**DRELL (neutres) :** Les Drells sont une espèce possédant des capacités physiques souvent accrues, et sont caractérisés par leur foi et une grande spiritualité. Ils considèrent souvent leur corps comme un simple véhicule, dissocié de leur esprit.

**Un Attribut Physique +1.**

**Rêveur lucide :** comme le Trait.

**Sens accru (un au choix) :** comme le Trait.

**GALARIEN (neutres) :** Les Galariens sont assez faibles physiquement mais ce sont de brillants scientifiques et ils possèdent un métabolisme hyperactif. Les autres espèces leur paraissent léthargiques et lentes d'esprit.

**Intelligence +1, Force -1, Endurance -1.**

**Guérison rapide :** comme le Trait.

**Mémoire éidétique :** comme le Trait.

**Métabolisme hyperactif :** les Galariens n'ont besoin que d'une heure de sommeil par jour, mais ne vivent que 40 ans.

**TURIENS (neutres) :** Les Turiens sont des militaires hors pair, et assument entièrement tous leurs choix, qu'ils soient bons ou mauvais. Leur sens de l'Honneur leur interdit de se mentir à eux-mêmes, et si on leur demande directement d'avouer un crime dont ils sont coupables, ils le feront.

**Volonté +1.**

**Aptitude + Expertise (Capacité de combat) :** comme le Trait.

**Carapace :** comme le Trait.

**Discipliné :** comme le Trait.

**Intégrité :** comme le Trait.

**Sens de l'Honneur :** comme le Trait.

# CHAPITRE 12 :

# ÉQUIPEMENTS ET

# VAISSEAUX



## Légende :

Charge : Utilise 1CE ; jusqu'à trois actions. 1 action = Dégâts +1D (maximum +3D).

Danger (X) : Les X comptent comme des 1. En cas d'échec décisif, dégâts sur l'utilisateur.

Dégâts ioniques : N-L, dégâts x2 sur électronique / droïdes / boucliers, vide les CE.

Disrupteur : Désintégration, +1 PCO sur vivant.

Étourdissement : Rend inconscient avec Endurance dégâts, test d'Endurance pour résister.

Impact : À terre si dégâts  $\geq$  Endurance.

Macroscopie : Augmente la portée de •.

Montage : Requiert 6 actions pour monter.

Interface de visée (I-V) : +2D par action à viser (limite Per), pas d'esquive.

Petit : Facilement dissimulable (1 réussite).

Relance (X) : les X comptent comme des 10.

Stabilisation : Nécessite d'être stabilisé (Abri, couché, etc), sinon Diff +2.

Tir auto supérieur : Seul mode de tir = Tir automatique = 1 action, ne consomme pas de CE ; pas d'esquive possible.

Tir puissant : Traverse Abris / Armures / Blindages.

---

## Occasions :

***Les prix des véhicules d'occasion sont de 1/4 du prix neuf affiché. Mais Attention aux problèmes techniques ! Les 2 sont comptent comme des 1 sur les tests avec ces véhicules.***

---

## Acquérir des objets :

Niveau de rareté disponible en fonction de l'endroit.





Présence + Marchandage pour accéder à des équipements plus rares (3 réussites : +1 niveau de rareté).



# LES ARMES BLASTER

Le tableau suivant répertorie les armes à distance. Elles peuvent recevoir jusqu'à deux améliorations.

Nom	Dégâts	Diff	Portée	✖ / Rareté / Usage	Enc	Spécificités
<b>Pistolet Blaster (Dex)</b>						
Blaster de défense*	4	6	••	300 ✖ / • / Licence	3	-
BlasTech DL18*	5	6	••	500 ✖ / •• / Restreint	3	-
Corellia Corp. IB-4*	5 ◦	6	•	400 ✖ / •• / Licence	3	Dégâts ioniques
WESTAR - 34	5	6	••	1.000 ✖ / ••• / Militaire	3	Dégainer sans action, Dégâts +1D à courte portée •
<b>Pistolets Blaster Lourd (Dex)</b>						
BlasTech DL44*	6	6	••	750 ✖ / •• / Militaire	3	-
DL44 de Han Solo*	7	6	•••	1.350 ✖ / •••• / Illégal	3	Macroscopie
Theed Arms S-5*	6	6	•••	1.000 ✖ / ••• / Militaire	3	Grappin, Macroscopie
<b>Mini-Blasters (Dex)</b>						
BlasTech DL76	3	6	•	300 ✖ / ••• / Illégal	2	Petit
SoroSuub Q2*	4	6	•	500 ✖ / ••• / Illégal	2	Petit
Solaris IW-5	4 ◦	6	•	400 ✖ / ••• / Licence	2	Petit, Dégâts ioniques
<b>Blaster Répéteur Léger (Dex)</b>						
BlasTech DL32*	5	6	•	900 ✖ / •• / Militaire	4	Tir automatique
Corellia Corp. IC-7*	5 ◦	6	•	800 ✖ / •• / Restreint	4	Dégâts ioniques, Tir automatique
<b>Carabine Blaster (Dex)</b>						
Carabine « civil léger »	6	6	•••	750 ✖ / • / Licence	5	-
<b>Fusils Blaster (Dex)</b>						
BlasTech E-11D*	7	6	•••	1.000 ✖ / •• / Militaire	5	-
Corellia Corp. IC-15*	6	6	••••	1.800 ✖ / ••• / Militaire	5	Macroscopie, Vision thermique
Corellia Corp. IC-15*	6 ◦	6	•••	1.600 ✖ / ••• / Militaire	5	Dégâts ioniques, Macroscopie, Vision thermique
Disrupteur DXR-6	6 •	6	•••	4.000 ✖ / •••• / Illégal +	5	Charge, Disrupteur

Fusils Blaster de Précision (Per)						
BlasTech DLT-19	10	7 **	....	2.000  / ... / Militaire	7	Macroscopie, Stabilisation
Corellia Corp. A-1	9	7 **	....	3.500  / .... / Illégal	6	I-V, Macroscopie, Tir discret, Vision thermique
Solaris Pulsar S-7	12	7 **	.....	6.000  / .... / Militaire +	8	Échelle 2, I-V, Macroscopie, Stabilisation, Tir puissant, 1CE/tir
Fusils Blaster lourd (Dex)						
BlasTech E-14P*	8	6	.	1.500  / ... / Militaire	6	Malus de portée x 2, Relance (9)
Corellia Corp. D-40*	8 °	6	.	1.400  / ... / Restreint	6	Dégâts ioniques, Malus de portée x 2, Relance (9)
Blaster Mitrailleurs (Dex)						
BlasTech E-17M	8	7 **	...	1.500  / ... / Militaire	8	Tir automatique, For 3 ou Stabilisation
Sonn-Blas FWMB-10	8	7 **	...	3.500  / ... / Militaire +	12	Tir auto supérieur, For 3 ou Stabilisation
Blas-Tech E-Web 16	8	6	...	6.000  / .... / Militaire +	20	Abri partiel, Arme lourde, Échelle 2, Montage, Tir auto supérieur.
Armes spéciales (Dex ou Per)						
Arbalète wookiee	8	6	..	1.500  / .... / Licence +	6	Impact
Fusil Arakyd LJ-50	6	6	...	3.000  / .... / Illégal	7	Arme lourde, Échelle 2, For 3, Impact, 1CE/tir, Zone (2m)
Lanceur-missile portatif Merr-Sonn RPS-6	8	7 **	....	2.000  / .... / Militaire +	6	Arme lourde, Échelle 2, For 3, I-V, Zone (8D/6D/3D – 1m/3m/6m)
Missile Merr-Sonn RPS-6	8	-	-	600  / ... / Militaire	2 / 4	Échelle 2, Zone (8D/6D/3D – 1m/3m/6m)
Missile à ions Merr-Sonn RPS-6	8 °	-	-	800  / ... / Militaire	3 / 6	Dégâts ioniques, Échelle 2, Zone (8D/6D/3D – 1m/3m/6m)
Autres explosifs (Dex + Athlétisme)						
Grenade Merr-Sonn	8	6	..	300  / ... / Militaire	1	Zone (6D/4D/1D – 2m/5m/10m)
Grenade à ions MS-4	8 °	6	..	400  / ... / Restreint	1	Dégâts ioniques, Zone (6D/4D/1D – 2m/5m/10m)
Grenade étourdissante	8 °	6	..	250  / ... / Restreint	1	Étourdissement, N-L, Zone (6D/3D) – (2m/5m)
Détonateur Thermique	10 •	6	..	2.000  / .... / Illégal +	1	Échelle 3, Zone (10D/8D/5D/3D – 3m/7m/12m/20m)

Portées : • 7m •• 20m ••• 50m •••• 200m ••••• 500m. Portée x 2 = Précision -1D / Limite : x 5 = -5D.

\*Possibilité d'activer le tir paralysant (5D), portée max • 7m, non déviable, ignore les boucliers et les armures, pas de dégâts mais paralyse pour 1 minute / réussite aux dégâts.

\*\* Diff 6 avec une expertise adéquate (manipulation de l'arme ••• ou Trait **Aptitude/Expertise**)

# LES ARMES DE CONTACT

Le tableau suivant répertorie les armes de contact. Elles peuvent recevoir jusqu'à deux améliorations.

Nom	Dégâts	Diff	Portée	⚔ / Rareté / Usage	Enc	Spécificités
Combat sans arme (For + Combat sans armes)						
Armes naturelles	For ◦	6	-	-	-	Manœuvres, N-L
Gants de combat	For + 1	6	-	150 ⚔ / ● / Libre	1 / 2	Manœuvres, Parade à mains nues
Tenue de combat électrostatique	For + 2 ◦	6	-	2500 ⚔ / ●● / Libre	3 / 6	Dégâts ioniques (ON/OFF), Manœuvres, Parade à mains nues
Armes de corps à corps (For + Arme de contact)						
Couteau	For + 1	6	-	20 ⚔ / ● / Libre	2	Dégâts max (3), Petit
Épée	For + 3	6	-	50 ⚔ / ● / Libre	4	Dégâts max (6)
Vibro-couteau	For + 2	6	-	200 ⚔ / ● / Libre	2	Dégâts max (6), Petit
Vibro-lame	For + 3	6	-	300 ⚔ / ●● / Licence	4	Dégâts max (8)
Vibro-hache	For + 5	6	-	500 ⚔ / ●● / Licence	6	À deux mains, Dégâts max (10)
Ryakk wookiee	For + 4	7 **	-	750 ⚔ / ●● / Licence	4	Dégâts max (10)
Tige électrochoc	4 ◦	6	-	50 ⚔ / ● / Licence	3	Énergie, Étourdissement, N-L
Électro-Bâton	For + 3 6 ◦	7 **	-	750 ⚔ / ●● / Restreint	5	Énergie / Physique, Étourdissement (ON/OFF)
Bâton électrostatique*	For + 5	7 **	-	3.000 ⚔ / ●●● / Libre	6	À deux mains, Dg max (10), Énergie / Physique
Bâton de combat Echani*	For + 4	7 **	-	1.000 ⚔ / ●●●● / Libre	6	À deux mains, Parade +1D
Lame Echani*	For + 4	6	-	2.000 ⚔ / ●●●● / Licence	4	-
Double-lame Echani*	For + 6	7 **	-	3.000 ⚔ / ●●●● / Restreint	7	À deux mains, Parade +1D
Épée Sith*	For + 4	6	-	ND ⚔ / ●●●● / Licence	4	-
Sabre-Laser court	5 ●	6	-	ND ⚔ / ●●●● / Libre	2	Danger (2), Énergie, Parade +1D
Sabre-Laser	7 ●	6	-	ND ⚔ / ●●●● / Libre	2	Danger (2), Énergie
Sabre-Laser double	9 ●	7	-	ND ⚔ / ●●●● / Libre	3	À deux mains, Danger (2, 3), Énergie, Parade +1D

\* Armes capables de parer un sabre-laser.

\*\* Diff 6 avec une expertise adéquate (manipement de l'arme ●●● ou Trait **Aptitude/Expertise**)

# LES ARMURES ET BOUCLIERS

Le tableau suivant répertorie les armures. Elles peuvent recevoir jusqu'à deux améliorations.

Nom	Protection Phy. / Énergie	Malus	⚡ / Rareté / Légalité	Enc	Spécificités
<b>Armures légères</b>					
Veste de défense	1 / -	-	300 ⚡ / • / Libre	3 / 6	-
Vêtements de Jedi	1 / -	-	500 ⚡ / ••• / Libre	3 / 6	Tissu de qualité
Combi de Pilote	- / -	-	1.000 ⚡ / •• / Libre	4 / 8	Systèmes de survie (espace)
Tenue de combat électrostatique	1 / 1	-	2.500 ⚡ / ••• / Libre	3 / 6	Parade à mains nues
<b>Armures intermédiaires (For ••)</b>					
Armure de soldat complète	2 / 1	1D	3.000 ⚡ / ••• / Militaire	5 / 10	Équipement militaire (0*), (1*)
Armure de chasseur de primes	2 / 1	1D	2.500 ⚡ / ••• / Restreint	5 / 10	Équipement tactique (2*)
Armure de Gardien Jedi	1 / 1	-	3.000 ⚡ / •••• / Libre	4 / 8	-
Combi de Pilote militaire	1 / 1	1D	2.000 ⚡ / ••• / Licence	5 / 10	Systèmes de survie (espace)
<b>Armures lourdes (For ••)</b>					
Armure de soldat lourd	3 / 2	2D	5.000 ⚡ / ••• / Militaire	6 / 12	Équipement militaire (0*), (1*)
Armure de Général Jedi	2 / 2	-	6.000 ⚡ / ••••• / Libre	5 / 10	-
Combinaison Corellienne	3 / 3	2D	7.000 ⚡ / •••• / Militaire	6 / 12	For +1 (tests), Équipement militaire et tactique (1*) + (2*)
<b>Armure blindée (For ••)</b>					
Armure Mandalorienne	3 • / 3 •	2D	12.000 ⚡ / •••• / Illégal	8 / 16	For +1 (tests), Équipement Mandalorien (3*)
<b>Générateurs de Bouclier Personnel</b>					
Bouclier personnel	- / •	-	2.000 ⚡ / ••• / Libre	1	Active 5 PB.
Bouclier avancé	- / •	-	5.000 ⚡ / •••• / Libre	1	Active 10 PB.
Bouclier Echani	• / •	-	7.000 ⚡ / ••••• / Libre	1	Active 10 PB.

\*Malus d'armure = s'appliquent aux tests de Dextérité et de Maîtrise de la Force.

(0\*) = Tablettes de purification d'eau, Rations (2 jours), Menottes, Synthécorde (50m), Grappin, Médikit.

(1\*) = Macrojumelles, Masque filtrant, Systèmes de survie (espace 2h), Veste thermique, Comlink intégré.













(2\*) = Macrojumelles & Senseurs (+1D) intégrés, Veste thermique, Synthécorde (50m), Grappin.

(3\*) = (1\*) + (2\*) + Gants/bottes/articulations magnétiques, Ordinateur de poignet, Laser de poignet (Dégâts 5D, portée •), Lance-flammes (Dégâts 5D, portée •, cône, 1/ scène), Jetpack.









# LES ÉQUIPEMENTS

Nom	⚡ / Rareté / Légalité	Enc	Description
Comlink	50 ⚡ / • / Libre	-	Pour communiquer !
Traducteur	100 ⚡ / •• / Libre	-	Basic, espèces courantes, espèce du porteur (à programmer à l'acquisition).
Datapad	200 ⚡ / • / Libre	1	Ordinateur personnel.
Holoprojecteur	150 ⚡ / •• / Libre	-	Fonction d'enregistrement.
Puce à crédits sécurisée	100 ⚡ / • / Libre	-	Pour stocker vos ressources de manière biométrique.
Kit de programmation	300 ⚡ / •• / Licence	3	Pour la capacité Programmation.
Kit de sécurité	300 ⚡ / ••• / Restreint	3	Pour la capacité Sécurité/Démolition.
Kit de réparation	200 ⚡ / • / Libre	3	Pour la capacité Réparation.
Pack senseurs	400 ⚡ / •• / Libre	3	Peut utiliser Senseurs/Com (+1D, 1km) au lieu de Vigilance.
Macrojumelles	400 ⚡ / •• / Libre	1	Zoom, Coordonnées, Altitude, Vision dans le noir, Radiations.
Tige lumineuse	10 ⚡ / • / Libre	1	May the light - from above - always lead - you to love...
Respirateur Aquata®	300 ⚡ / •• / Libre	-	Pour respirer sous l'eau (12h, recharge avec CE).
Masque filtrant	200 ⚡ / •• / Libre	1	Pour respirer en toute sécurité dans n'importe quelle atmosphère / gaz.
Cuve Bacta (300L)	90.000 ⚡ / •••• / Libre	Non	Pour guérir les blessés. 300L de Bacta = 10.000 ⚡
Medpack	100 ⚡ / • / Libre	2	Guérison, Stabilisation, Antidote universel.
Médikit	25 ⚡ / • / Libre	1	Stabilisation, Antidote basique.
Implant cybernétique	1.500 ⚡ / • / Libre	-	Pour réparer quelqu'un. Ou l'augmenter.
Équipement de survie	700 ⚡ / • / Libre	15	1 Abri thermique, 1 Condensateur d'eau, 8 Rations, 1 Tige lumineuse, 1 Cape thermique, 1 Masque filtrant, 2 CE.
Abri thermique	200 ⚡ / • / Libre	4	Systèmes de survie (environnement), espace pour 4 personnes.
Combinaison protectrice	750 ⚡ / • / Libre	2 / 4	Systèmes de survie (environnements, espace 2h).
Veste/Cape thermique	150 ⚡ / • / Libre	1 / 2	Pour se protéger des environnements et températures extrêmes.
Jetpack	500 ⚡ / •• / Licence	2 / 4	10 sauts de 50m. Recharge = 100 ⚡.
Jetpack Mandalorien	1.000 ⚡ / ••• / Illégal	4 / 8	10 sauts de 50m. Lance-missile RPS-6 intégré.

Menottes magnétiques	50  / • / Libre	1	Pour résoudre les conflits.
Synthécorde (50m)	50  / • / Libre	1	Pour les bonnes idées. Avec grappin.
Rations x 4	40  / • / Libre	1	1 jour par Ration. Contient des tablettes de purification d'eau.
Condensateur d'eau	100  / • / Libre	2	Pour produire de l'eau pure (6L, recharge avec CE).
Cellule d'énergie	10  / • / Libre	1	Pour tout ce qui requiert une source d'énergie.
Cristaux d'énergie	Variable  / Variable / Libre	-	Magnifiques. Utilisables pour fabriquer un Sabre-Laser.
Licence véhicules	100  / • / Libre	-	Pour conduire ! Requiert capacité Pilotage véhicules •.
Licence de pilote	500  / •• / Licence	-	Pour piloter ! Requiert capacité Pilotage vaisseaux •.
Accréditation « Licence »	250  / •• / Libre	-	Autorisations administratives, équipements autorisés, etc...
Accréditation « Restreinte »	750  / ••• / Licence	-	La demande doit être justifiée. Délai d'obtention = 3 jours. Requiert une accréditation « licence ».
Accréditation « Militaire »	2000  / •••• / Restreint	-	La demande doit être justifiée. Délai d'obtention = 7 jours. Requiert une accréditation « restreinte ».
Accréditation « Spéciale »	5000  / ••••• / Militaire	-	Sur autorisation du Conseil Galactique uniquement. Autorise l'équipement illégal. Requiert une accréditation « militaire ».

## LES SPEEDERS : (Pour les armes : P = Pilote, C = Cannonier)

Nom	MotoSpeeder	MotoSpeeder avancé	LandSpeeder	AirSpeeder	AirSpeeder avancé	Gunga Coop. Bongo
Prix / Rareté	6.000  / •	18.000  / •••	4.000  / •	6.000  / •	32.000  / •••	24.000  / ••
Taille	2,6 m	4,8 m	2,8 m	6,8 m	8,8 m	15 m
Équipage / Passagers	1	1 / 1	1 / 3	1 / 3	1 / 3	1 / 5
Manœuvrabilité	+2D	+3D	+1D	+1D	+2D	+1D
Vitesse	450 km/h	600 km/h	300 km/h	450 km/h	600 km/h	150 km/h
Coque	2D	3D	3D	3D	4D	4D
Spécial	-	Canons laser Avant (P) Visée : +2D Portée : ••• Dégâts : 4	-	-	-	Sous-marin

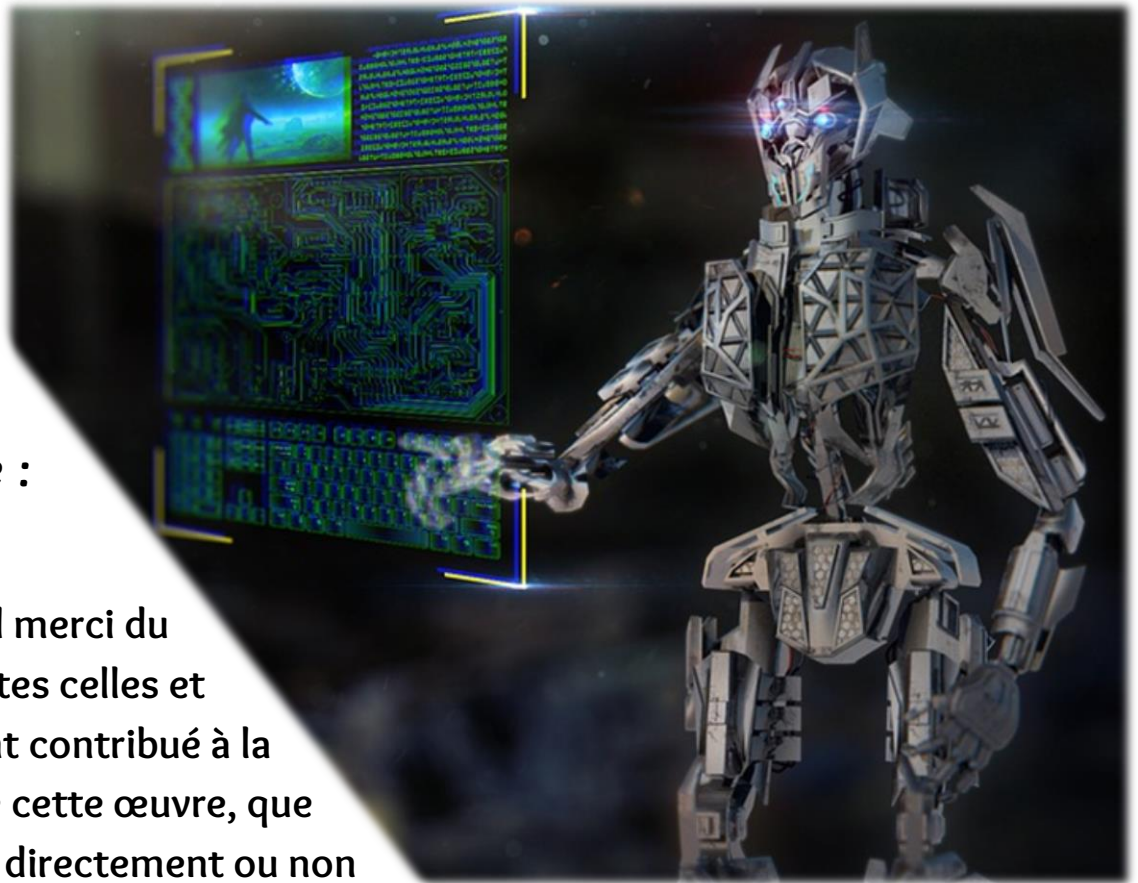
## LES VAISSEAUX : (Pour les armes : P = Pilote, C = Cannonier)

Nom	Siennar Systems - Navette de transport	Siennar Systems - Navette Avancée	Corellian Engineering - YT-1300	Corellian Engineering - Transport léger XS
Prix / Niveau vaisseau	40.000 ⚡ / •	90.000 ⚡ / ••	100.000 ⚡ / ••	100.000 ⚡ / ••
Type	Navette	Navette	Transport	Transport
Taille	21 m	42 m	26,7 m	27 m
Équipage / Passagers	2 / 10	2 / 20	1 / 6	1 / 6
Cargaison / Consommables	20 t / 2 mois	40 t / 2 mois	100 t / 2 mois	80 t / 8 mois
Hyperpropulsion	x 3 / x 16	x 2 / x 12	x 2 / x 12	x 2 / x 16
Manœuvrabilité	-	1D	-	1D
Vitesse / Atmosphère	5 / 750 km/h	6 / 900 km/h	5 / 750 km/h	4 / 750 km/h
Coque / Écrans	3D	3D / 1D	4D	4D / 1D
Senseurs / Passif	45, +2D / 15, +0D	45, +2D / 15, +0D	45, +2D / 15, +0D	60, +2D / 20, +0D
Arme 1	Pas de Navordinateur.	1 x Canon laser Avant (P) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 4D	1 x Canon laser Tourelle (C) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 4D	2 x Laser bitube Tourelle (C) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 4D

Nom	Theed Engineering - Naboo N-1	Corellian Engineering - YT-1300 amélioré	Incom T-65B - X-Wing	Kuat Engineering - A-Wing
Prix / Niveau vaisseau	ND ⚡ / •••	160.000 ⚡ / •••	150.000 ⚡ / •••	175.000 ⚡ / •••
Type	Chasseur	Transport	Chasseur	Chasseur
Taille	11 m	26,7 m	12 m	9,7 m
Équipage / Passagers	1 / 1	1 / 6	1 / -	1 / -
Cargaison / Consommables	50 kg / 1 semaine	100 t / 2 mois	100 kg / 1 semaine	50 kg / 1 semaine
Hyperpropulsion	x 1 / -	x 2 / x 15	x 1 / -	x 1 / -
Manœuvrabilité	2D	1D	3D	4D
Vitesse / Atmosphère	9 / 1050 km/h	6 / 900 km/h	8 / 1050 km/h	12 / 1350 km/h
Coque / Écrans	2D / 1D	4D / 1D	4D / 1D	3D / 1D
Senseurs / Passif	45, +2D / 15, +0D	45, +3D / 15, +1D	75, +2D / 25, +0D	75, +2D / 25, +0D
Arme 1	2 Canons laser Avant (P) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 5	2 x Canons laser Tourelle (C) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 4	4 Canons laser Avant (P) Visée : 3D Portée : 25 Dégâts : 6	2 Canons laser Avant (P) Visée : 3D Portée : 25 Dégâts : 5
Arme 2	Missiles à concussion Avant (P) Visée : 1D Portée : 7 Dégâts : 7	Missiles à concussion Avant (P) Visée : 1D Portée : 7 Dégâts : 7	Torpilles à protons Avant (P) Visée : 2D Portée : 7 Dégâts : 9	Brouilleur Multi-directionnel Visée : - Portée : 15 Effet : -2D à la visée

Nom	Rendili Hyperworks - Ouragan BT-7	Kuat Engineering - Mantis-D5	Prototype X-70B - Classe Fantôme	Incom T-65XJ - X-Wing avancé
Prix / Niveau vaisseau	280.000 ₮ / ●●●●	240.000 ₮ / ●●●●	270.000 ₮ / ●●●●	250.000 ₮ / ●●●●
Taille	22 m x 42 m	25 m	27 m	14 m
Équipage / Passagers	2 / 10	3 / 8	2 / 6	1 / 1
Cargaison / Consommables	40 t / 1 an	30 t / 1 an	30 t / 6 mois	100 kg / 1 semaine
Hyperpropulsion	x 2 / x 15	x 2 / x 15	x 1 / x 12	x 1 / -
Manœuvrabilité	2D	2D	3D	4D
Vitesse / Atmosphère	5 / 750 km/h	5 / 750 km/h	7 / 900 km/h	10 / 1200 km/h
Coque / Écrans	4D / 3D	5D / 2D	3D / 2D	4D / 2D (+1 recharge)
Senseurs / Passif	60, +2D / 20, +0D	60, +2D / 20, +0D	75, +3D / 25, +1D	90, +2D / 30, +0D
Arme 1	1 x Canon laser lourd Avant / Arrière (P) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 6	3 x Canon laser lourd Tourelle (C,P) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 5	2 Canons laser / à ions Avant (P) Visée : 2D Portée : 25 / 15 Dégâts : 4 / 4 °	4 Canons laser Avant (P) Visée : 3D Portée : 30 Dégâts : 7
Arme 2	2 x Canons Laser Avant (C) Visée : 1D Portée : 25 Dégâts : 5	3 x Canon à ions Tourelle (C,P) Visée : 2D Portée : 15 Dégâts : 4 °	Cuve Bacta. Furtif : +2 réussites requis pour être détecté.	Torpilles à protons Avant (P) Visée : 2D Portée : 7 Dégâts : 9

Nom	Corellian Engineering - <i>The Sundari Runner</i> « Sunday »	Kuat Engineering - Classe Incendiaire - « Fireball »	Corellian Engineering - Corvette Defender - « Pathfinder »	Theed Engineering - Classe Royal - « Destiny »
Prix / Niveau vaisseau	ND ₮ / ●●●●●	ND ₮ / ●●●●●	ND ₮ / ●●●●●	ND ₮ / ●●●●●
Taille	24 m	21,5	64 m	29 m x 49 m
Équipage / Passagers	1 / 11	1 / 5	3 / 30	1 / 9
Cargaison / Consommables	100 t / 4 mois	40 t / 4 mois	350 t / 2 ans	5 t / 4 mois
Hyperpropulsion	x 0,5 / x 15	x 1 / x 12	x 1 / x 12	x 1 / x 1
Manœuvrabilité	2D	3D	2D	3D
Vitesse / Atmosphère	9 / 1200 km/h	10 / 1200 km/h	6 / 900 km/h	7 / 900 km/h
Coque / Écrans	6D / 4D	5D / 3D	7D / 4D (+1 recharge)	4D / 3D
Senseurs / Passif	120, +3D / 40, +1D	90, +3D / 30, +1D	60, +2D / 20, +0D	90, +3D / 30, +1D
Arme 1	1 x Laser quadritube Avant (P) Visée : 1D Portée : 25 Dégâts : 6	2 Canons laser / à ions Avant (P) Visée : 2D Portée : 25 / 15 Dégâts : 6 / 6 °	2 x Laser bitube Tourelle (C) Visée : 3D Portée : 25 Dégâts : 6	Canons Laser Avant (P) Visée : 2D Portée : 25 Dégâts : 4
Arme 2	1 x Laser quadritube Tourelle (C) Visée : 1D Portée : 25 Dégâts : 6	Torpilles à protons Avant (P) Visée : 2D Portée : 7 Dégâts : 9	1 x Turbolaser Avant (P) Visée : 2D Portée : 35 Dégâts : 7	Escorte 1 : Chasseur stellaire Royal N-1.
Arme 3	Torpilles à protons Avant (P) Visée : 2D Portée : 7 Dégâts : 9	Charge sonique (3) Largage (P) Visée : Proximité 3 Portée : 5 / 7 / 9 Dégâts : 15 / 11 / 7	Torpilles à protons Avant (P) Visée : 2D Portée : 7 Dégâts : 9	Escorte 2 : Chasseur stellaire Royal N-1.



## *Post-face :*

Un profond merci du cœur à toutes celles et ceux qui ont contribué à la création de cette œuvre, que cela ait été directement ou non au fil du temps...

Puissiez-vous y trouver bien plus qu'un simple jeu de rôles. Que cette œuvre soit un outil de connaissance de soi, d'adaptation, d'expérimentation, de réajustement intérieur et d'apprentissage pour tous ceux qui l'utiliseront. Et bien sûr également pour de beaux moments ludiques, épiques, et authentiques !

A présent, nous vous souhaitons un bon voyage, et toutes les merveilles que vous pourrez imaginer, afin de développer jusque dans votre réalité et votre quotidien les qualités que vous souhaitez, celles qui vous parlent et vous touchent profondément.

Et que la Force soit avec vous.

*« Vivre, ce n'est pas se trouver, c'est se Créer. »*

