STAR WARS
PROJET ΩMEGA

LIVRE DE RÈGLES



STAR WARS - PROJET OMEGA

Ce projet est **jeu de rôle amateur** pour l'univers de **Star Wars**, réalisé sans autorisations particulières des ayants droit de Star Wars, des polices de caractères ou des images utilisées. Les droits sur ces créations appartiennent à Disney et aux illustrateurs.

—

Écriture : Yalsicor (yalsicorjdr.webalorn.com, yalsicor.the.kind@gmail.com).

Du matériel supplémentaire pour le jeu sur le site (ou via omega.webalorn.com) : fiches de personnages, profils génériques, pré-tirés et aides de jeu.

—

Les règles du jeu sont basées sur un moteur original et laissées sous licence *Creative Commons CC0*, autrement dit dans le domaine public. Certains termes proviennent cependant de Star Wars et ne sont pas concernés par cette licence, car ils appartiennent à Disney.

Inspirations notables du système : STAR6, Épées et voleurs, Star Wars World, Monster of the Week, FATE, Blades in the Dark, Savage Worlds, Barbarians of Lemuria, et d'autres jeux de manière plus anecdotique.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2
Principes fondamentaux 3
I : LES PERSONNAGES 4
Concepts de groupes et de personnages 4
Fiche de personnage 4
Personnalité, apparence, historique 8
II : LE SYSTÈME DE JEU 10
Effectuer une action 10
États 14
Combat 16
Points de Destinée 18
Règles particulières 19
III : ÉQUIPEMENT 21
Descripteurs 22
Liste d'équipements et objets classiques 24
IV : ADVERSAIRES 27
Niveau et équipement 27
Descripteurs 30
Actions spéciales 31
Exemples de PNJ et adversaires classiques 33
V : ALLIÉS ET DROÏDES 35
VI : VAISSEAUX ET VÉHICULES 37
Combat 37
Poursuites 39
Descripteurs 40
Exemples de vaisseaux classiques 42
VII : LA FORCE 44
Pouvoirs de Force 44
Faire appel au côté obscur 46
VIII : RÈGLES DE SITUATION 48
Établir un contact connu 48
Temps libre 49
Pistes de progression 50
Missions : préparations et flashbacks 51
Rencontres rapides 53
Scènes dramatiques 55
IX : OPTIONS DE PERSONNAGE 56
Rangs et avancements 56
Options spéciales de création et d'évolution 59
Exemples de Talents 61
X : ANNEXES 66
Règles optionnelles 66
Conseils et outils pour le MJ 69
Capacités et probabilités de réussite 72



Introduction

Star Wars - Projet Omega est un jeu de rôle amateur pour **Star Wars**. Son objectif est de permettre jouer des histoires similaires que l'on peut voir dans les différents médias : films, jeux, livres, bandes dessinées ou séries. Il n'a pas pour but d'être réaliste, mais d'émuler l'esthétique de ces œuvres en permettant, d'une part, **des scènes d'action héroïques et dynamiques**, et d'autre part, **le développement des personnages**, de leur personnalité et de leurs relations.

Les règles sont **simples** et **centrées sur les PJ** et permettent de créer rapidement **tout type de personnage**, tout en gardant une liberté **narrative** importante. Elles ne dictent donc pas un cadre strict, mais sont un outil au service de la partie. Le jeu a été conçu pour être efficace pour des One-Shots tout comme en campagne, avec notamment des aides de jeu aidant à rapidement démarrer une partie et créer des personnages rapidement.

Le texte suivant utilisera les notations PJ pour les personnages joueurs ou leurs joueurs, et MJ pour le meneur ou la meneuse de jeu. Le "vous" est utilisé pour désigner le MJ, sauf dans les parties concernant directement les joueurs telles que les chapitres 2 et 9 (dédiés aux personnages). Le texte suppose que le lecteur est déjà familier avec le jeu de rôle et avec l'univers de Star Wars. Ce jeu n'est pas une bonne introduction à l'un ou l'autre pour le MJ, mais peut tout à fait l'être pour les joueurs.

Tous les documents et aides de jeux sont disponibles sur omega.webalorn.com.

Vous y trouverez également les fiches de personnage à remplir.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

Ces principes, destinés au MJ, sont basés sur ceux des jeux PBTA, bien que celui-ci utilise un système différent.

Star Wars, un monde fantastique et dramatique : en tant que MJ, **surprenez** les joueurs, faites-leur toujours découvrir de nouvelles choses, ne les laissez pas se reposer entre deux rebondissements. Entremêlez histoires personnelles et action héroïque.

Jouez pour voir ce qui arrive : la galaxie est **vaste** et pleine de surprises et d'inconnu. Laissez les joueurs tracer leur propre chemin. Quand vous ne connaissez pas la réponse à une question, posez-la en jeu :

- Si un personnage peut connaitre la réponse, **laissez au joueur** l'occasion de détailler un lieu, un souvenir, un lien avec un PNJ. Posez des questions intéressantes sur ce qu'il voit, pense ou ressent. Construisez dessus.
- **Demandez aux dés** : est-ce que le PNJ connait cette information ? Le jet de Présence du joueur peut aussi en être la réponse. Si les joueurs font une proposition, laissez-les essayer.
- La galaxie reste pleine d'incertitude : si ce qui précède ne fait pas sens, créez, surprenez les PJ et mettez les faces à des défis. Au besoin, utilisez un **jet d'Oracle** (*voir chapitre 2*).
  - Il existe également de nombreuses tables aléatoires (Stars without numbers, Chartopia, générateurs de noms Star Wars...) pour vous aider.

Soyez un fan des personnages-joueurs : remplissez leur chemin d'**embûches** comme de **récompenses**, mettez du drame dans leurs vies, pour ultimement les voir triompher.

- Des embûches possibles : séparez les joueurs, révélez une vérité inconfortable, capturez un PJ ou PNJ, faites entrer en scène un danger, prenez leur équipement, utilisez leurs défauts et les points négatifs de leur matériel, retournez leurs actions contre eux, faites-leur payer le prix. Utilisez en particulier les Revers et les Maladresses pour poser ces embûches.
- Mais surtout, **demandez-leur toujours** ce qu'ils font, comment ils le font. Laissez-les contourner les problèmes et être créatifs, laissez-les narrer les actions de leur personnage.

À PROPOS DU POUVOIR DU MJ

Ce jeu laisse une grande latitude au MJ. Il est cependant conçu pour que celui-ci autorise plutôt que d'interdire. Dire non pour "équilibrer" le jeu ou le rendre plus difficile est à proscrire : si ça semble cohérent, dites oui, et donnez des Avantages pour des approches intéressantes. S'ils peuvent profiter au maximum de leurs capacités, ils seront en mesure de rencontrer des adversaires plus épiques.



Chapitre 1
Les personnages

Concepts de groupes et de personnages

La première étape de la création est de discuter avec les autres joueurs et de former un **concept de groupe** cohérent qui vous plaise. Le MJ peut également en proposer un. Cela peut être une équipe de chasseurs de primes ou de gangsters, une troupe d'élite à la "Bad Batch", un Jedi et son padawan, tout comme une équipe de scientifiques itinérants.

Ensuite, **imaginez votre personnage** : son espèce, son occupation, son nom, son apparence, sa personnalité. Concertez-vous encore avec les autres pour former un groupe fonctionnant bien ensemble. Passez ensuite aux étapes suivantes pour remplir votre fiche.

Vous pouvez utiliser l'aide de jeu Profils de personnages (disponible sur omega.webalorn.com) pour guider la création du personnage.

Fiche de personnage

Rang

Le Rang de départ d'un personnage détermine les valeurs qu'il pourra attribuer à ses capacités. Le Rang **Aguerri** est adapté à la plupart des One-Shots et à un grand nombre de campagnes : la suite du chapitre supposera que c'est celui des personnages. Les détails à propos des autres Rangs se trouvent au **chapitre 9**.

CAPACITÉS

Un personnage est représenté par 12 **capacités** chiffrées. Il commence avec les valeurs **2 2 2 | 3 3 3 3 3 3 | 4 4 4**, c'est-à-dire :

- **3 points forts** : capacités à Appréciable (**4**)
- **6** capacités à compétent (**3**)
- **3 points faibles** : capacités à ordinaire (**2**)

Le joueur peut de plus effectuer jusqu'à deux **échanges**, c'est-à-dire augmenter une capacité de 1 et baisser une autre d'autant. Aucune capacité ne peut commencer plus haut que Remarquable (**5**) ni plus bas que Faible (**1**), le total devant rester à **36**.

Liste des capacités

Agilité : esquive, dextérité, précision, souplesse, équilibre, attraper un objet, éviter des obstacles, éviter une déflagration... (en général, éviter une conséquence physique).

Athlétisme : lancer un objet ou une grenade, escalade, course, sauts, acrobaties, nage... Peut également servir pour la lutte, le combat à mains nues ou éviter une déflagration (en général, réaliser une action nécessitant force et agilité).

Combat : lutte, attaquer à mains nues, à l'arme blanche, au sabre-laser...

Pilotage : piloter n'importe quel vaisseau ou véhicule, manier un jetpack, poursuites et manœuvres délicates...

Présence : convaincre, persuader, charmer, bluffer, établir des contacts, remarquer un mensonge détectable...

Roublardise : discrétion, se cacher, agir à la dérobée, subterfuges, vol...

Savoir : intellect, culture, érudition, science, stratégie, orientation...

Technique : réparer, bricoler ou saboter armes, vaisseaux et autres appareils, leur apporter des modifications, hacker des systèmes...

Tir : viser juste, tirer avec un blaster, utiliser un canon de vaisseau ou un lance-roquettes...

Vigilance : remarquer, pister, repérer, rester alerte, évaluer une situation...

Vigueur : faire preuve de résistance physique, de force ou d'endurance, encaisser un coup avec une armure (plutôt qu'esquiver), lutte à mains nues...

Volonté : intimider, faire preuve de détermination, résister aux attaques mentales, à la pression et l'influence sociale et aux drogues, utiliser des pouvoirs de Force, agir en dépit de ses blessures, annuler un État confus...

Niveaux de capacités

1	2	3	4	5	6
Faible	Ordinaire	Compétent	Appréciable	Remarquable	Exceptionnel

Traits

Un personnage sera de plus décrit par **3 Traits**, pouvant être un mot ou une courte phrase. Ils représentent des domaines ou manières d'agir du personnage, pour lesquels il recevra un **dé Joker**. Ces Traits peuvent être modifiés à la fin de n'importe quelle session, avec l'accord du MJ, pour refléter une évolution de votre personnage ou de son état actuel.

Le premier Trait est toujours le **Trait d'Archétype** : ce qui définit le plus le personnage (*réfugié de la Force, chasseur de primes, contrebandier du Soleil Noir, politicien corrompu de Coruscant...*).

Les deux autres Traits sont libres, parmi :

- **Comportement/Trait de personnalité** : sa manière d'être (*calme, sanguinaire, précautionneux, trop confiant...*).
- **Idéal, motivation ou objectif** : ce qui pousse le personnage à agir, sa moralité et/ou son objectif (*justice, gloire, reconnaissance, rédemption, recherche du savoir, sauver Omega...*).
- **Manière d'approcher les problèmes** (*avec précaution, en trompant ses interlocuteurs, en se mettant en danger, par la diplomatie...*).
- **Une technique particulière** : de combat, de négociation, de pilotage...
- Ou un autre Trait significatif créé par le joueur.

Talent

Un personnage peut enfin choisir un **Talent**, sélectionné ou conçu par le joueur. Voici quelques exemples. Vous en trouverez un grand nombre d'autres au **chapitre 9**, ou dans l'aide de jeu *Profils de personnages*. Le Talent peut être changé entre deux sessions, notamment pour refléter une évolution du personnage.

- **Expertise** : choisissez deux domaines précis et obtenez 1 Avantage sur les jets de capacité liés.

  > *Par exemple : réparation de droï des et de vaisseaux, armes balistiques et combat au couteau, paléontologie et chimie...*

- **Chanceux** : commencez chaque session de jeu avec 1 Point de Destinée supplémentaire.
- **Équipement spécial** : pour un One-Shot. Cela vous permet d'avoir un objet que votre personnage ne devrait pas normalement avoir (en fonction de la prémisse de la partie), comme une armure de beskar, un sabre-laser ou un

objet avec la propriété *Infaillible* (un Avantage aux actions l'utilisant). Vous savez toujours utiliser cet équipement.

- **Utilisateur de la Force** : règles spécifiques au chapitre 9.
- Ou un Talent **inventé par le joueur** et approuvé par le MJ. Ce Talent peut permettre de réaliser des actions habituellement impossibles ou justifiées uniquement grâce à son origine.

ÉQUIPEMENT

Décrivez ce que votre personnage possède. Il n'y a pas de règles limitant cela : fiez-vous à ce qui est cohérent, toujours avec l'accord du MJ. Vous pouvez commencer aussi bien avec une tenue civile et quelques crédits dans la poche, qu'avec un attirail militaire de commando, ou un sabre-laser, un vaisseau et un astromech en tant que Jedi au service du temple.

Objets favoris

Un personnage peut ensuite choisir deux **objets favoris**. Leur fonctionnement est similaire à celui Traits. Quand il les utilise, il obtient un dé Joker. Cela peut refléter **l'habitude d'utilisation**, tout comme les **propriétés exceptionnelles** d'une relique (sabre laser). Vous pouvez changer librement quels objets sont vos objets favoris à la fin d'une session, notamment si l'un a été perdu ou détruit.



POINTS DE DESTINÉE (PDD)

Les **Points de Destinée** (abrégés en PDD) représentent le potentiel d'un personnage à éviter les ennuis, les blessures et à réussir en dépit de l'adversité. Au Rang Aguerri, un PJ dispose de **4 PDD** pour chaque session de jeu. Ces points peuvent être dépensés en cours de partie et sont toujours renouvelés au début de chaque session de jeu. Ils peuvent être inscrits sur la fiche, ou mieux encore, matérialisés par des jetons physiques.

Personnalité, apparence, historique

Vous êtes libre de développer les aspects de votre personnage intéressants pour la partie. Voici les plus importants à inscrire sur votre fiche :

Nom

Reportez le nom que vous avez précédemment choisi.

Espèce et origine

Choisissez librement votre origine, y compris droïde ou cyborg. Cela n'a pas d'influence mécanique sur les capacités, mais en a sur la narration et sur votre apparence. Vous devriez choisir vos capacités en accord avec celle-ci.

> *Par exemple, un Wookie pourrait avoir une Vigueur appréciable ou remarquable. Un droï de pourrait avoir un Talent lié à ses capacités et ses gadgets intégrés, et un Astromech sera bon en technique.*

Apparence

Décrivez aux autres joueurs ce qu'ils voient quand vous entrez en scène. Cela inclut également sa posture habituelle, sa manière d'être en public.

Personnalité et défauts

Comment agit votre personnage, et quels défauts le définissent ? Leur interprétation est une composante essentielle du jeu et enrichira les scènes.

Historique

Pour un One-Shot, donnez une ou deux grandes lignes pour aider votre personnage à être consistant et à avoir une raison d'être présent.

Pour une campagne, un MJ pourra utiliser les **PNJ**, **lieux** et **accroches** que vous lui donnez dans votre historique. Restez cependant concis !

Langages

On partira du principe que les PJ peuvent comprendre les espèces civilisées. Dans le doute, faites un jet de Savoir. *Si un PJ veut malgré tout déterminer explicitement ses langages : il en comprend au plus autant que sa valeur de Savoir (commun ou langue natale y compris).*

Historique pour une campagne

Lors d'une campagne, il vous est également recommandé de remplir les sections suivantes, pour permettre à votre personnage de s'intégrer au mieux à l'aventure, et de donner au MJ de quoi l'impliquer personnellement. Ces sections seront idéalement des aspects de l'historique mis en valeur.

Objectifs et ambitions

Ce que le personnage veut **accomplir** à court et long terme, que ce soit réaliste ou utopique : devenir un Jedi, libérer tous les esclaves de sa planète ou conquérir le cœur de son aimé(e).

Les chaines du passé

Le personnage traine un passé comportant des **ennemis**, des **erreurs** ou **tragédies**. Indiquez les éléments que vous souhaitez voir sur votre route et qui reviendront vous hanter ou vous causer des ennuis durant votre voyage.

Une place au milieu des étoiles

À l'inverse, votre personnage a des **contacts**, des **amis** et **connaissances**, et a fréquenté des **lieux**. Indiquer parmi ces éléments ceux qui pourront être inclus dans l'histoire par vous ou le MJ. La frontière entre un allié et un ennemi n'est parfois pas claire, vous pouvez donc préciser votre relation pour indiquer si c'est un individu/lieu de confiance, ou peut-être un problème potentiel selon l'évolution de l'histoire.

Retour au groupe et liens

Note pour One-Shots

Au lieu d'aller dans les détails de cette section, établissez la place de votre personnage au sein du groupe. Le MJ vous dira si vous disposez d'une base, d'un vaisseau, êtes membre d'une organisation.

Maintenant que vous avez établi vos histoires personnelles, vous pouvez compléter la description de votre groupe. Assurez-vous d'avoir les réponses (qui pourront évoluer si vous en ressentez le besoin) aux questions suivantes :

- Comment votre groupe s'est-il formé ? Comment vous êtes-vous chacun intégré dedans ?
- Quels évènements marquants avez-vous vécus ensemble ? Comment ont-ils resserré vos liens, ou créé des tensions ou du chagrin ?
- Avez-vous un nom ? Une réputation ? Des devoirs ou des dettes ?
- Si vous avez un vaisseau et/ou une base, détaillez-les.

Puis pour chaque autre PJ, définissez **un lien, positif ou négatif**. Ce peut être une simple phrase, mettant en valeur les ressentis mutuels et le passé commun l'ayant créé. Le lien peut être lié à la confiance, la trahison, la méfiance, la ressemblance, un lien maitre-élève, l'amour, l'amitié, la violence, une information sur votre compagnon ou tout autre idée.



Chapitre II
Le système de jeu

Effectuer une action

Lorsque l'un des PJ agit, le joueur annonce ce qu'il tente d'accomplir. Si l'action est facile, elle réussit toujours. Mais si **l'enjeu est intéressant**, si les conséquences sont **dramatiques**, que **l'issue est incertaine** et **les répercussions sont palpitantes**, le PJ devra effectuer un **jet dans une capacité associée** à l'action. Dans tous les cas, limitez les jets aux situations intéressantes, et ne demandez pas plusieurs jets quand un seul suffirait.

Les jets de capacité sont toujours effectués par les joueurs. Lorsqu'un PNJ agit, il réussit (sauf décision du MJ). Mais quand un PJ tente de s'y opposer (notamment en se défendant), c'est le joueur concerné qui fera un jet en utilisant une capacité liée à la manière dont il bloque l'action, déterminant ainsi l'issue.

Jets

Le joueur effectue un jet avec la capacité (agilité, tir, technique, etc.) la plus appropriée. Il lance **1d6** par point dans la capacité utilisée. Les d6 sont **explosifs** : pour chaque 6 obtenu sur l'un des d6, le joueur **lance un dé supplémentaire** et **cumule** les succès obtenus sur ceux-ci.

Si le PJ possède un **Trait** associé à son action ou qu'il utilise un de ses objets favoris, il peut ajouter un **dé Joker** au lancer. C'est un **d8** (qui n'est pas explosif), et il n'est jamais forcé de l'ajouter. Cela augmente les chances de Réussite et diminue les risques de Maladresse, mais peut rendre un succès plus dangereux.

> *Les Traits peuvent être assez larges, et il ne devrait pas être étonnant qu'un personnage utilise un dé Joker sur une grande partie de ses jets, tant qu'il n'est pas totalement pris au dépourvu.*

Les **circonstances** (surnombre, stress, bon matériel...) peuvent apporter un ou plusieurs **Avantages** et **Désavantages**. Chacun ajoute **un d6** en plus ou en moins. Le nombre de d6 peut tomber à 0, laissant uniquement un éventuel dé Joker.

Circonstances usuelles

Avantages classiques : Aide d'un allié, d'un PNJ ou d'un droïde ; instructions précises ; matériel de qualité exceptionnelle ; expertise dans le domaine ; plus nombreux que les adversaires ; éviter un tir en utilisant un couvert ou l'obscurité ; effet de la surprise ; manœuvre intelligente ; etc.

Désavantages classiques : en sous-nombre face à des adversaires ; matériel de mauvaise qualité, précédemment endommagé, de basse qualité ou manquant ; informations manquantes ; tirer sur quelqu'un à couvert, dans l'obscurité ou au corps-à-corps ; tomber dans une embuscade ; se défendre au corps-à-corps sans arme adaptée (pour les joueurs) ; blessure ou handicap du personnage ; etc.

Chercher à gagner des Avantages : les joueurs sont encouragés à chercher les Avantages. Cela peut être avec une action originale ou inattendue, l'aide d'un allié, en prenant plus de temps, en dépensant une ressource, en utilisant du matériel rare et/ou spécifique ou en échange d'un Désavantage sur une autre action (comme faire un tir de couverture pour avoir un Avantage en défense, mais un Désavantage en attaque).

Résultat

Chaque dé (d6 et d8) affichant **4 ou plus** compte pour **un succès**. L'action est une **Réussite** si le nombre de succès est supérieur ou égal à la difficulté, et un **Échec** autrement. Le joueur ou le MJ peut décrire le résultat de l'action.

- Si le nombre de succès est **exactement égal** à la difficulté, c'est une **Réussite de justesse**. Cela n'a en général d'impact que sur la narration, mais inflige un Revers lors d'une action marquée comme **Redoutable** (voir plus bas).
- Si le joueur obtient 2 succès de plus que nécessaire, cela indique une **Prouesse** (oui, et...) et donne un effet supplémentaire. Chaque tranche de 2 succès supplémentaires apporte une nouvelle **Prouesse**.

  > *Au combat, le joueur peut choisir de mettre son adversaire en difficulté ou de toucher des PNJ de type piétaille supplémentaires.*

- À l'inverse, s'il manque 2 succès ou plus, c'est une **Maladresse** (non, et...) qui va compliquer la situation pour le personnage. Chaque tranche de 2 succès manquants apporte une **Maladresse**.

  > *Au combat, le MJ choisit de mettre le joueur en difficulté ou d'appliquer un autre effet de son choix, ou proposé par le joueur ciblé.*

Lorsque le dé Joker est utilisé, il impacte également le résultat s'il affiche **un 3 ou moins** (en plus de donner un succès sur 4 ou plus). Un tel résultat indique un **Revers** : une circonstance ou un évènement inattendu vient altérer le résultat.

- En cas de Réussite, un Revers peut être une **complication**, une réussite partielle, un effet négatif, se retrouver en mauvaise posture, un coût à la réussite, un Désavantage sur une future action... Il peut se cumuler avec une Réussite de justesse. Le joueur peut **sacrifier une Prouesse** pour éviter ce Revers.
- En cas d'Échec, un Revers sera une **opportunité**, un échec mitigé, un effet positif, se retrouver en meilleure posture, un Avantage sur une future action, voir une réussite mineure (ex: toucher un garde du corps plutôt que la cible). Le joueur peut **sacrifier ce Revers** pour annuler une Maladresse.

> **Zephar** *lance 4d6 et 1d8. Il obtient* **5**, **6**, **4**, **3** *sur les d6, et* **8** *sur le d8. Il a un dé explosif (le 6), et lance 1d6 supplémentaire, pour obtenir* **5**. *Il cumule donc 5 succès ! Si la difficulté était de 3, c'est donc une Prouesse.*
> **Nocks** *lance 6d6 et 1d8 pour obtenir* **1**, **4**, **3**, **2**, **1**, **1**, *et* **1**. *Elle a donc 1 succès, avec un Revers. Si la difficulté est de 2, c'est donc un Échec, avec Revers.*

Prouesses, Maladresses et Revers sont l'occasion pour les joueurs, ou à défaut le MJ, d'improviser des conséquences imprévues ou d'infliger 1 Avantage/Désavantage par Prouesse/Maladresse sur une prochaine action.

La difficulté est fixée par le MJ et devrait rester constante pour un même objectif ou adversaire. Les joueurs ne peuvent pas l'influencer. À l'inverse, Avantages et Désavantages sont contextuels et peuvent être gagnés/perdus/négociés via la fiction.

CONSÉQUENCES

Le résultat d'un jet doit avoir une **conséquence** sur le jeu, au moins lorsque le résultat est à l'avantage du personnage initiant l'action, mais également dans le cas contraire dès que cela fait sens. Ces conséquences peuvent être :

- **Un effet purement dans la fiction** : un personnage obtient ce qu'il désirait, ou obtient autre chose, une information est révélée, etc.
- Un personnage **subit un État** (*Blessé, Sonné, Effrayé, etc. Voir plus bas*). Cela concerne normalement uniquement les PJ, alliés et PNJ rivaux (*voir plus bas*). Mais il est possible d'en appliquer sur n'importe quel PNJ si un joueur tente une action spécifique ne le mettant pas hors de jeu (le déstabiliser, par exemple).
- Un personnage **sort de la scène**, voire de la partie définitivement (mort, assommé, éjecté du vaisseau, en fuite, capturé, défait...). C'est la conséquence par défaut pour un PNJ quand il est vaincu, et peut l'être pour un PJ si le joueur le désire.



Difficultés

Une difficulté de 2 correspondra à une action difficile, mais réalisable par n'importe qui dans le groupe. C'est la difficulté de base des actions. Rude (3) et Ardu (4) s'adressent aux experts. Si l'action est opposée à un adversaire, son niveau indiquera la difficulté. Une difficulté de 1 sera une réussite automatique, sauf si le PJ est Faible (1 point) dans la capacité associée.

1	Réalisable	Utilisé uniquement si capacité Faible
2	Difficile	Difficulté atteignable sans grandes compétences
3	Rude	Une tâche difficile pour quelqu'un de compétent
4	Ardu	Adversité très coriace, quelqu'un de très bon y parviendra
5	Difficulté héroïque	Met en grande difficulté un expert
6	Difficulté épique	Difficulté mortelle (combattre un Sith...)
7	Difficulté légendaire	Combattre l'empereur, réaliser un exploit

Redoutable

Si une action présente un danger ou un coût particulièrement élevé ou pouvant affecter le PJ même sur une Réussite, n'utilisez pas une difficulté arbitrairement plus élevée. Le MJ indique simplement l'action comme **Redoutable** avant le jet, et choisit de détailler ou non cette conséquence supplémentaire.

Si le joueur obtient une **Réussite de justesse** sur une action **Redoutable**, il en paye le prix : il subit un **Revers**. Si la conséquence est détaillée à l'avance par le MJ, cela définira l'effet d'un Revers (aussi bien un Revers lié au dé Joker qu'à une Réussite de justesse), et d'une Maladresse lorsque cela a un sens.

ÉTATS

Un **État** est une condition, une affliction, marquée sur la fiche de personnage. Il est indiqué par un **nom** et un **niveau** (*Sonné 4, Blessure jambe 3, Mal vu sur Tatooine 2...*). Il n'existe pas de liste complète d'États, ils sont donc créés en fonction de la situation : cela peut être Manchot, Fatigué, Empoisonné, Sonné, Repoussant/Défiguré, En défaveur politique, etc. Les États ne concernent normalement que les PJ et PNJ Rivaux, à moins que les joueurs tentent explicitement d'en infliger un sur un ennemi, pour l'affaiblir.

Effet d'un État

En général, si l'État représente un affaiblissement du personnage, il inflige 1 Désavantage sur toutes les actions, ou 1 à 2 sur certaines seulement (blessures localisées, État spécifique à certaines actions...). Cependant, certains États peuvent avoir d'autres effets (à décider en fonction de la fiction), comme l'État Hors-combat. Inspirez vous des *États classiques* pour décider de tels effets.

Niveau

Le niveau indiqué correspond à la **difficulté** pour se débarrasser de l'État. Il est égal à la difficulté de l'action qui l'a engendré en échouant, donc généralement le **niveau de l'adversaire** ayant provoqué l'affliction. Les actions pour s'en débarrasser seront confrontées à cette valeur.

ÉTATS CLASSIQUES

Blessé, Sonné : **1 Désavantage** sur chaque action. Si le personnage devait recevoir une seconde fois ce même État, il devient Hors-combat et hors-jeu pour la scène.

Hors-combat : le personnage **ne peut pas agir** pour le reste de la scène. Toute attaque envers lui entraine la perte de connaissance ou la mort.

- À l'aide d'un jet de Volonté, il peut combattre temporairement cet État : voir plus bas ("Agir en étant Hors-combat").
- Si Hors-combat représente une blessure, le personnage restera faible et incapable d'effectuer des actions complexes lors des scènes suivantes, à moins de réussir un jet de Volonté ("Agir en étant Hors-combat"). Cet État pourra être soigné comme pour une blessure.
- Si Hors-combat est lié à un effet temporaire (être Sonné, asphyxié...), l'État disparait lorsque la cause n'est plus présente (par exemple avec un masque respiratoire) ou à la fin de la scène (notamment si le PJ est Sonné).

Empoisonné, Roué de coups : **1 Désavantage** sur chaque action.

Déstabilisé (*lors d'une confrontation sociale, par exemple*) : **1 Désavantage** lors de la confrontation ou jusqu'à ce qu'il soit trouvé moyen de réfuter l'argument.

Blessure localisée : **2 Désavantages** sur chaque action concernant le membre, et 1 aux actions mentales si elle est à vif et douloureuse.

Blessure légère localisée (coup de bâton, défiguré...) : **1 Désavantage** pour les actions concernées par le membre (certains jets de Présence pour *Défiguré*, par exemple).

Récupération et soins

Certains États ne durent que pour **une scène** (coup à la tête, déstabilisé...). Autrement, pour supprimer un État, un PJ doit faire un **jet avec la capacité appropriée**, notamment **Savoir** pour soigner une blessure, **Technique** pour réparer un cyborg ou **Présence** pour contrecarrer une défaveur politique. Pour les blessures, cela correspond à des premiers soins, trop longs pour être effectués lors d'un combat, mais pouvant être réalisés sur le terrain juste après.

Une aide externe donnera un à deux Avantages, par exemple :

- **Faible (1 Avantage)** : patchs de bacta, aide d'un médecin de brousse.
- **Important (2 Avantages)** : infirmerie et matériel, chirurgien, droïde médical.

Soins longs : avec la prolifération des cuves de bacta et autres méthodes, il est possible de soigner **toutes ses blessures** entre deux aventures ou durant un temps de repos assez long, sans faire de jet. Les membres sont également remplaçables par des prothèses. Un personnage peut cependant garder des cicatrices à vie.

Repos : pour les blessures, en l'absence de soins intensifs, il est possible de se remettre lentement. Chaque période de repos (une heure pour des bleus, une nuit ou un voyage pour Blessé ou Hors-combat) diminue le niveau de l'État de 1.

Effets permanents : enfin, certains effets sont permanents. Un jet réussi peut permettre de les transformer en une blessure légère et localisée : ainsi une brûlure grave au sabre laser sur le visage ne va pas disparaitre, et un bras ne repousse (en général) pas, mais l'effet sera plus mineur. Les États dits permanents peuvent cependant être retirés avec une aide externe : une prothèse, une clinique efficace, l'aide d'un soigneur doué avec la Force...



Agir en étant Hors-combat

Un PJ peut devenir Hors-combat en tant que conséquence d'une action, notamment s'il devait être Blessé ou Sonné une seconde fois. Il est probablement **à terre**, **souffrant** voir **agonisant** pour le reste de la scène. Il peut sans doute encore réfléchir ou balbutier, mais tout jet de défense échoue automatiquement.

S'il tente d'agir en dépit de son état, il peut faire un **jet de Volonté**, opposé au niveau de l'État Hors-combat.

> *Ce jet peut obtenir des Avantages comme habituellement, notamment si le PJ : agit pour ses conviction ; tente d'aider un ami ou un être cher ; se met en danger mortel volontairement.*

- En cas d'Échec, il perd connaissance et est définitivement **hors-jeu pour cette scène**. Il pourra retenter lorsqu'il aura repris connaissance ou agir normalement s'il est soigné.
  - Un Revers pourrait laisser signifier qu'il peut faire **une dernière action simple** (voir ci-dessous) juste avant.
- En cas de Réussite :
  - Il pourra **durant le reste de la scène** effectuer **des actions habituellement simples**, ne nécessitant pas de jets : se trainer à terre, activer un interrupteur, tirer sur une cible sans défense, s'éjecter dans une capsule de sauvetage avant de s'évanouir...
  - Il peut également réaliser **une action complexe** (notamment une action physique, une action nécessitant un jet de dés ou un jet de défense) au prix d'être ensuite mis **hors-jeu** (notamment en perdant connaissance).
- En cas de Prouesse, il **ignore l'État Hors-combat** jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à être à nouveau Blessé ou Sonné.

Dans tous les cas, le héros pourra toujours agir s'il décide de se sacrifier (voir Sacrifice héroïque plus bas).

COMBAT

Les règles de Combat sont utiles pour des situations dans lesquelles les deux côtés sont **conscients du danger** et **ont des chances de l'emporter**. Si un PJ presse la gâchette d'un blaster posé sur la tempe d'un ennemi menotté, cela ne lui inflige pas une simple blessure : ça le tue !

Le combat est découpé en **tours**. Lors de chacun, un PJ peut effectuer une **action** tandis que les PNJ agissent soit en réaction aux actions des PJ, soit lorsque c'est logique (souvent, à la fin du tour, ou en premier s'ils attaquent par surprise).

Un personnage effectue une action principale par tour. Cela ne l'empêche pas de se déplacer, dégainer son blaster ou ramasser un objet en tirant avec son arme : tant que cela reste cohérent, c'est autorisé. Le point de référence est de ne demander qu'au plus **un jet d'action** et **un jet de défense** par tour à un joueur.

Effectuer une action

Quand l'issue est incertaine, le joueur réalise un jet avec une capacité appropriée. Malgré ce découpage en tour, un lancer de dés n'est pas toujours nécessaire pour un PJ (*monter un mur avec un équipement automatique n'a généralement pas de raison d'échouer*). De plus, un jet d'attaque peut être effectué avec nombre de capacités différentes, notamment Tir (blaster), Athlétisme (lancer), Combat (corps-à-corps), Volonté (usage de la Force)...



Jet de défense

Lorsqu'un joueur tente de se protéger d'une agression, il décrit ce qu'il fait pour se défendre et effectue un jet en conséquence, dont la difficulté sera normalement le niveau de l'adversaire. Puisqu'un personnage ne devrait pas avoir à faire plusieurs jets de défense par tour, gérez des **ennemis multiples** par **1 à 2 Désavantages** à la défense, en utilisant la difficulté de l'ennemi le plus coriace visant le personnage.

On utilisera le plus souvent :

- **Combat** pour parer : au corps-à-corps ou avec un sabre laser contre des tirs.
- **Agilité** pour esquiver : au corps-à-corps et à distance.
- **Athlétisme** peut remplacer Combat se défendre comme pour attaquer dans le cas de lutte à mains nues.
- **Vigueur** pour encaisser : sans armure, il est possible d'encaisser uniquement un coup à mains nues ou une attaque d'arme légère et non-létale telle qu'un choc électrique. Avec une armure, la propriété encaissement permet de toujours utiliser Vigueur.
- **Pilotage** dans un vaisseau, pour esquiver des tirs adverses.

- Certaines situations peuvent tout à fait laisser le joueur tenter d'utiliser d'autres capacités, comme **Tir** (tir de barrage), etc.

Un personnage n'a pas besoin de faire de jet s'il se trouve hors de danger. Par exemple, à couvert, il n'a généralement pas besoin de se défendre. S'il tente de se relever un court instant pour tirer, il pourra cependant devoir effectuer un jet (avec un Avantage dû au couvert partiel).

Mort

Un héros **ne devrait pas mourir d'un simple tir perdu** après avoir été mis hors combat. Il sera généralement soigné suite à l'affrontement ou capturé vivant. *Mais pour un jeu plus létal, les ennemis peuvent achever les personnages Hors-combat.*

Cependant, certaines scènes de climax devraient pouvoir provoquer la mort des personnages. Discutez-en avec les joueurs avant. Par défaut, les dommages massifs sont mortels (un PJ ne survivra pas à un crash dans une falaise). Un combat contre un adversaire épique (la némésis des PJ, un puissant Sith...) peut donner lieu à un combat à mort. Ces conséquences sont cependant mitigées par la possibilité d'utiliser des Points de Destinée.

Sacrifice héroïque

Le sacrifice est un thème important de Star Wars : un PJ peut se sacrifier pour sauver ses alliés, tel Obi-Wan face à Vader. Dans ce cas, **lancer les dés ne sera pas nécessaire** pour la réussite de son action : son sacrifice est un prix suffisamment élevé à payer. Mais en cas d'incertitude, utilisez un jet pour déterminer si le héros réussit à **se sauver lui-même**, ou **s'il emporte son adversaire** avec lui définitivement. Le joueur devrait être libre de décrire lui-même les derniers moments de son personnage et comment se déroule cette dernière scène.

Points de Destinée

Chaque joueur commence **chaque session de jeu** avec l'ensemble de ses Points de Destinée (4 au Rang Aguerri). Ils peuvent être utilisés pour réussir en dépit du destin. Ces PDD sont individuels, mais peuvent être partagés lors d'une tâche collaborative (telle que piloter un vaisseau).

Utiliser un Point de Destinée

- **Relancer** tous les dés, **y compris ceux rajoutés par les explosions.** Le joueur garde le résultat du nouveau jet de dés.
- **Éviter de subir** les conséquences négatives d'un **Échec** et des **Maladresses** associées, notamment de recevoir un État. Cela protège le personnage de telles conséquences pour ce tour-ci.

> *Dans le cas d'une action où le jet vise à éviter l'effet négatif (esquiver, sauter par-dessus une crevasse), cela équivaut souvent à une réussite.*

> **Nalh'ee** *se défend face à un inquisiteur. Elle lance 5d6 et obtient deux explosions. Les dés affichent* **6**, **6**, **3**, **1**, **1**, **2**, **1**. *C'est une Maladresse ! Elle peut utiliser un PDD pour, au choix : éviter de se faire blesser par l'inquisiteur, sans relancer ; ou relancer tous les dés, pour un total de* **7d6**.

Utiliser un Point de Destinée pour un autre joueur

Lors d'une tâche collaborative, un joueur peut proposer d'utiliser un PDD dont l'effet s'appliquera à quelqu'un d'autre : lorsque des héros s'entraident, ils le font jusqu'au bout.

Ces tâches sont notamment les **jets de groupe** et **les jets d'aide** (voir ci-dessous), ainsi que **les situations d'entraide**. Ce dernier cas regroupe toutes les situations où un personnage peut justifier à posteriori d'aider son compagnon pour améliorer son résultat (par exemple, un ingénieur modifiant les réglages du moteur pour aider un pilote en difficulté).

Regagner les Points de Destinée

Chaque joueur regagne l'ensemble de ses PDD au début de chaque session de jeu. En outre, le MJ peut décider de rendre un point à tout le monde suite à **une scène particulièrement dangereuse** ou **intéressante**, à une action pour laquelle les PJ auraient **fait preuve d'originalité** ou à un **objectif personnel** accompli.

Règles particulières

Oracle

Il peut arriver que vous ne connaissiez pas la réponse à une question et que celle-ci ne dépende pas des capacités d'un personnage. Vous pouvez décider de consulter l'oracle : **lancez 1d6**, auquel vous pouvez **ajouter ou retirer 1** si la situation est en faveur/défaveur des PJ.

- **0 (Maladresse)** : *non, et...* La situation est pire que ce que vous pensiez, quelque chose va à l'encontre des PJ.
- **1-2 (Échec)** : réponse négative. La situation n'est pas en faveur des PJ, ou ce qu'ils cherchaient n'existe pas.
- **3-4 (Revers)** : réponse neutre. Si cela ne fait pas sens, utilisez :
  - **3 (Échec avec Revers)** : *non, mais...* La réponse n'est pas en faveur des PJ, mais ils ont une opportunité, quelque chose qui pourra tout de même les aider.
  - **4 (Réussite avec Revers)** : *oui, mais...* La réponse est en faveur des PJ, mais il y a une difficulté supplémentaire.
- **5-6 (Réussite)** : réponse positive. La situation est en faveur des PJ.
- **7 (Prouesse)** : *oui, et...* La situation tourne en faveur des PJ, et ils obtiennent même davantage.

Actions simultanées

Si un personnage tente d'effectuer **plusieurs actions** en même temps, le MJ décide si cela est possible. Si c'est le cas, le personnage utilise **la capacité la plus basse** parmi celles nécessitant un jet, avec un Désavantage lorsqu'elles ne sont pas intimement liées (*tirer avec le canon avant d'un vaisseau est lié au Pilotage ; piloter un speeder tout en tirant avec son blaster ne l'est pas*).

Jets de groupe

Si une action nécessite une réussite totale (comme la discrétion), chaque **Prouesse** peut **retirer une Maladresse** ou **compenser un Échec** d'un autre joueur.

Sur certains jets, il suffit qu'un seul joueur réussisse (par exemple pour percevoir). Dans ce cas, si l'action n'est pas très difficile, donnez l'information ou la réussite aux joueurs plutôt que de faire un jet inutile.

Aider quelqu'un

Lorsqu'un joueur se concentre sur une tâche en particulier, ses compagnons et Alliés peuvent le soutenir. Les autres joueurs l'aidant peuvent **effectuer un jet** avec une difficulté :



- **Réduite de 1 (min 2)** en effectuant la même action.
- **Réduite de 2 (min 2)** si c'est une action utilisant un élément différent et/ou original (tirer sur le plafond au-dessus de la cible, pour la forcer à se déplacer, etc.).
- **Ou fixée par le MJ** pour une aide détournée (fermer des portes depuis la salle de contrôle pour gêner, etc.).

Dans tous les cas, la difficulté sera **d'au moins 2**. En cas de Réussite de l'aide, cela donne **1 Avantage** au joueur principal, et **1 Avantage** de plus par Prouesse. Mais chaque **Maladresse** inflige **1 Désavantage**. Un PNJ allié peut également donner un bonus d'aide (voir chapitre 5).

Il est possible d'aider un PJ qui a déjà fait son jet : chaque Avantage lui fera lancer un dé de plus, mais chaque Désavantage **retirera un Succès** !

Discrétion

Tant que les adversaires ne sont pas en alerte, des jets de Roublardise de Difficulté 1 ou 2 en groupe suffisent. En cas de Réussite, la zone est accessible durant cette scène. En cas d'Échec, les gardes deviennent suspicieux, et la difficulté augmente : il faudra éviter des patrouilles, des obstacles.



Chapitre III
Équipement

À propos des crédits

La richesse des PJ devrait être gérée narrativement, sans faire de comptabilité. Contentez-vous d'établir le niveau de richesse des PJ, et laissez-les acquérir ce qu'ils devraient pouvoir se procurer. Le matériel iconique peut s'acquérir en cours de jeu plutôt que par l'argent.
Si les crédits ont une importance dans la partie, vous pouvez aussi donner des points de richesse aux joueurs (représentant une forte somme dépassant leur niveau de richesse habituel), et leur permettre de dépenser un ou plusieurs points pour acquérir des objets particuliers (une relique telle qu'un sabre laser, un contact haut placé, un vaisseau...).

Équipement : Traits et Avantages

Certains équipements spécialisés ou rares peuvent avoir pour effet de donner des Avantages sur certains jets dans des circonstances appropriés. Une utilisation adaptée d'un équipement peut aussi donner un Avantage lors d'occasions exceptionnelles, sans que cela soit indiqué dans sa description.

> *Par exemple, un outil spécialisé dans la désactivation des pièges électriques sur les ports informatiques ou un sabre créé pour combattre les Rancors. Utiliser un fouet électrique pour un interrogatoire peut être avantageux, bien que cruel.*

Cependant, il n'est pas très intéressant de cumuler des équipements donnant 1 Avantage à tous les jets de Combat. De tels objets peuvent être des récompenses exceptionnelles, mais un certain nombre d'objets et de gadgets **ne devraient pas nécessiter de caractéristiques détaillées.** Ils serviront cependant à justifier

l'utilisation d'un Trait ou donneront un dé Joker en tant qu'**objet favori**, et peuvent donc être intéressants dans la fiction et mécaniquement dans tous les cas.

> *Le petit bouclier d'avant-bras sur l'armure de certains Mandaloriens est très petit et ne donnerait pas de bonus liés au couvert. Il ne nécessite donc pas de caractéristiques du tout. Mais il peut servir à un tel personnage à utiliser son Trait d'Archétype sur de nombreux jets de Défense.*

Portée

- **Les armes de jet** (grenade, vibrodisque...) ont une **portée courte**, c'est-à-dire un couloir, une pièce, jusqu'à quelques bâtiments de distance.
- **Les armes de tir** (blaster, arbalète...) ont une **portée moyenne**, c'est-à-dire à l'opposé d'une rue, à une centaine de mètres.
- **Les armes de tir à longue portée** peuvent toucher lorsqu'on ne voit plus ou presque la cible à l'œil nu. Ce sont des armes avec des systèmes de visée, comme un fusil de sniper ou un canon.
- **Les canons de vaisseau** et armes balistiques n'ont généralement pour limitations que de pouvoir voir la cible, y compris avec un système de visée.

Tenter de toucher une cible plus éloignée que sa portée inflige **1 Désavantage**, et **2** si cela atteint la portée suivante (courte, moyenne, longue).

DESCRIPTEURS

Un équipement est essentiellement décrit par sa fonction, et les **descripteurs** qui lui sont associés. Ceux ci-dessous reflètent les équipements les plus standards. Tout objet peut disposer de descripteurs personnalisés. Nombre d'entre eux n'en ont pas besoin ou n'ont qu'une unique capacité.

Ci-dessous, X représente une valeur, qui vaut 1 quand elle n'est pas précisée.

Discret : petite taille et facile à dissimuler (Avantage à un jet de Roublardise).

Efficace : permet d'annuler un Désavantage sur un jet utilisant l'équipement.

Entrainement X : inflige X Désavantages lorsqu'utilisé (ou porté, pour une armure), si le personnage n'est pas entrainé. Une armure pourra affecter les jets de mobilité (Agilité, Athlétisme, Roublardise, Combat...), une arme ceux d'attaque. Il est possible de justifier que le personnage est entrainé si :

- Il dispose d'un **Trait adapté**.
- L'équipement est un de ses **objets favoris**.
- Un **élément arrivé en jeu** (comme l'apprentissage du maniement de l'arme) ou un élément conséquent de son **historique** l'explique.

Ainsi, un Mandalorien ignorera ce Descripteur sur son armure.

Imposant : lourd et grand, difficile à dissimuler (Désavantage en Roublardise).

Infaillible : donne 1 Avantage en l'utilisant (Infaillible est une version améliorée de Efficace).

Relique : cet objet est spécial. Il permet d'utiliser le dé Joker, même lorsqu'il n'est pas un objet favori... à condition que les PJ sachent s'en servir !

Silencieux : n'émets pas de sons lorsqu'utilisé.

X charges/X utilisations : utilisable X fois. L'objet est ensuite inutilisable, à moins de pouvoir être rechargé.



Couvert X : donne +X Avantage(s) aux jets de défense dû au couvert fourni par l'objet (tant que c'est cohérent). Si c'est un équipement personnel, cela ne se cumule pas avec le bonus d'Encaissement ou de Protection (prenez le meilleur).

Encaissement :

- Permet d'utiliser **Vigueur** pour encaisser les dégâts.
- Donne 1 Avantage sur les jets de défense (Agilité, Vigueur, Combat...) contre les **attaques de zone** (bombes, grenades, vaisseau...), et les attaques **d'armes légères**.

Protection X : donne X Avantages aux jets de défense. Cela remplace le second effet **d'Encaissement**, plutôt que de se cumuler.

Arme légère : plus faible qu'un blaster. Elle subit 1 Désavantage contre les armures. C'est souvent une arme Incapacitante (Incapacitant et non létale). Cela concerne les bâtons, les armes improvisées ou d'un faible niveau technologique...

Arme lourde : bien plus puissante qu'un simple blaster, capable d'endommager les speeder, chasseurs, et petits vaisseaux.

Artillerie : cette arme a une portée balistique et est capable d'endommager les speeder et vaisseaux. C'est souvent un canon, un turbolaser, et elle est toujours statique.

Entravant : permet d'entraver et de capturer une cible sur une attaque réussie.

Incapacitant : inflige un État Sonné plutôt que Blessé, et incapacite de manière non-létale si l'adversaire devient Hors-combat.

Ionique : n'affecte que les droïdes. Cause uniquement la désactivation si le droïde devient Hors-combat.

Longue portée : une telle arme (fusil de sniper, etc.) peut toucher à portée longue, grâce à un système de visée. Ce système nécessite cependant de ne pas être au cœur d'une mêlée.

Statique : ne peut pas être transporté à la main : sur un véhicule, ou fixé au sol.

Zone : effet de zone.

- **Petite zone** : grenade, quelques mètres. En cas de doute, 4 cibles.
- **Moyenne zone** : 10 à 20 mètres, missile. En cas de doute, 12 cibles.
- **Grande zone** : zone de bombardement.



LISTE D'ÉQUIPEMENTS ET OBJETS CLASSIQUES

Équipement standard : crédits, comlink, rations, lampe-torche, medpack (la plupart du temps, considérez que les joueurs disposent de ces équipements).

Comlink : portée de 50km, ou planétaire avec des satellites et antennes relais.

Medpack : permet d'appliquer les premiers soins, en utilisant au besoin Savoir.

Patchs de bacta : leurs capacités régénérantes donnent un Avantage sur un jet de soins.

Lance-grappin : portée courte.

Gadgets (vision nocturne, jumelles, vision thermique, affichage tactique) : permettent d'éviter un Désavantage en réalisant des actions complexes ou dans des conditions désavantageuses (voir loin, obscurité...). Peuvent aussi permettre des actions impossibles normalement (voir dans le noir).

ARMES

Toutes les armes standards peuvent également être trouvées avec Ionique ou Neutralisant. Une arme classique de Star Wars aura un mode neutralisant à portée courte.

Blaster de poche : discret, portée courte.

Blaster standard, pistolaser : —

Fusil blaster lourd : imposant, 1 Avantage à portée courte.

Fusil sniper : imposant, portée longue.

Lance-roquette : portée longue, imposant (lance-roquettes de clone ou du jet-pack de Boba Fett).

Lance-flamme : petite zone, portée courte, 3 charges.

Grenade : portée courte, petite zone.

Lance-grenade : effet de la grenade, imposant.

Charge explosive : petite zone, arme lourde, posée puis activée à distance.

Disques de lancer : arme de lancer (Athlétisme), portée courte, arme légère.

Vibro-disques : arme de lancer (Athlétisme), portée courte.

Corps-à-corps

Couteau, arme physique, objet en métal : arme faible, silencieux et portée courte si lancé.

Arme électrique : incapacitant, ignore l'armure (lances de gardes Magna).

Vibrolame : —

Sabre-laser : Entrainement 2.

- Permet de réfléchir les tirs d'armes énergétiques avec la capacité Combat. Sur une Prouesse en défense (ou Réussite si le personnage y consacre son action offensive), le tir touche un des attaquants.
- Perce les armures classiques : l'adversaire ignore les descripteurs d'armure ou de blindage comme protection et encaissement.

Poings (mains nues) : incapacitant, arme légère, 1 Désavantage pour **blesser** si l'attaquant n'a pas de griffe ou autre arme naturelle (pour un total de 2 Désavantages avec *arme légère* ; le Désavantage ne s'applique pas pour empoigner ou lors d'une bagarre).
Arme improvisée : incapacitant, arme légère.



Artillerie

Équipe généralement les vaisseaux et véhicules.

Canon blaster lourd à répétition, tourelle d'artillerie légère, canon de véhicule : statique, arme lourde.

Missile anti-véhicule/anti-aérien : artillerie, 1 Avantage pour toucher un vaisseau ou véhicule.

Tourelle, canon de vaisseau, canon principale d'un tank : artillerie.

Cela concerne aussi bien les tourelles terrestres que celles sur les chasseurs ou croiseurs.

Armures et protections

Les armures concernent surtout les PJ et sont abstraites via le niveau des PNJ dans le cas général.

Armure légère : encaissement (armures des rebelles, stormtrooper, clone, etc.).

Armure lourde : encaissement, protection 1, entrainement (armure de commando, death trooper, mandalorien, etc.).

Armures complète de beskar ou matériel similaire : encaissement, protection 2, entrainement. Arrêtent également les **sabres lasers**.



Boucliers

Bouclier personnel : couvert 1 (bouclier gungan).

Bouclier déflecteur personnel (droideka) : Invulnérable aux attaques énergétiques et aux projectiles véloces. Peut être traversé par un objet physique lent ou par un tir d'arme lourde ou d'artillerie.



Chapitre IV
Adversaires

Niveau et équipement

Outre sa description narrative, un adversaire est spécifié par son **type**, un **niveau** (noté [niveau] par la suite), ses **Points de Destinée** et des **Descripteurs**. Certains disposent également d'actions spéciales. À moins qu'une précision ne soit donnée, les Avantages pour les PNJ (situation, matériel, Descripteurs...) deviennent des Désavantages sur les jets des PJ.

Type d'adversaire



Les ennemis sont classés en 3 groupes, représentatifs des catégories d'ennemis rencontrés dans Star Wars :

Piétaille : ces personnages ne disposent pas de PDD et meurent suite à une seule attaque. Chaque Prouesse peut même en éliminer un supplémentaire. Cela concerne la majorité des adversaires, que ce soient les stormtroopers, les droïdes de combat, etc.

Coriace : le PNJ dispose en général de **2 PDD de moins** que son niveau, avec au minimum 1 PDD, pour les niveaux 1 et 2 (*donc 1 PDD aux niveaux 1 à 3, 2 PDD au niveau 4...*). Ce sont les bras droits, les soldats d'élite, etc.

Rival : le PNJ dispose d'**autant de PDD que son niveau**, et peut également subir des **États** au lieu d'être éliminés. Ce sont les adversaires majeurs, les *némésis*, ou les plus coriaces.

Niveau

Le niveau de l'adversaire indique **la difficulté** de toutes les actions opposées, sauf si précisées par un Descripteur. Cela correspond surtout aux **capacités liées au combat**. Si le PNJ est peu ou pas compétent dans un domaine, réduisez la difficulté de **1 ou 2**.

Niveau 1	Civil, individu sans défense ou faible
Niveau 2	Adversaire standard : droïde, soldat impérial...
Niveau 3	Adversaire aguerri : chasseur de prime, soldat d'élite...
Niveau 4	Adversaire supérieur : Phasma, garde impérial, droïde assassin...
Niveau 5	Adversaire héroïque : Boba Fett, IG-88...
Niveau 6	Sith, Asajj Ventress, Savage Opress...
Niveau 7	Puissant seigneur Sith, Grand maitre Jedi...

Armement et équipement

Si l'équipement n'est pas précisé, un arme de PNJ de niveau 1 ou d'un PNJ équipé primitivement sera une **arme légère**, et une arme comparable à un **blaster** pour les autres. Les statistiques du matériel donnant des Avantages/Désavantage tout comme l'armure sont **abstraits** dans le niveau et les Descripteurs d'un PNJ : ne les appliquez pas en plus pour son équipement standard (armure et arme principale) si elles ne sont pas précisées.

États

Les adversaires autres que les rivaux ne subissent pas d'États, sauf si les joueurs tentent de les affaiblir par ce biais. Autrement, leur total de Points de Destinée représente à quel point ils sont proches d'être vaincus. Lorsqu'ils n'en ont plus, une attaque réussie les met en déroute ou les élimine.

Lorsque cela à cependant lieu d'être, les États s'appliquent normalement aux rivaux et éventuels autres PNJ affectés, en donnant aux PJ un **Avantage** sur leurs jets (attaques et défenses comprises) contre cet adversaire.

Points de Destinée

En général, utilisez le nombre de PDD conseillés en fonction du niveau et du type d'ennemi. Faites varier ce total pour rendre un adversaire **plus ou moins résilient**. Ils représentent autant la **chance** que les **coups**, **blessures** ou **défaites** que peut subir un adversaire, et sont réinitialisés entre deux rencontres face à un même personnage.

Utilisations des Points de Destinée

- **Éviter une attaque ou un effet :** cochez 1 PDD pour que le personnage survive à toutes les attaques réussies des joueurs durant ce tour ou contre-carre une autre action des PJ.
  - **Groupes, structures :** si la cible de l'attaque est un groupe, un vaisseau de grande taille (corvette, croiseur) ou une structure disposant de plusieurs points faibles, la surface d'attaque est plus grande. Cochez 1 PDD pour chaque attaque réussie de la part des PJ durant le même tour.
- **Mettre en difficulté :** imposez **2 Désavantages** sur un jet à un PJ ou 1 Désavantage à plusieurs. Cela peut correspondre à une action du PNJ ou être utilisé conjointement à une de ses manœuvres d'attaque ou de défense.
- **Créer un avantage ou un danger :** fonctionne similairement à *mettre en difficulté*, mais l'effet n'est pas forcément mécanique. Le MJ ajoute **un élément imprévu profitant au PNJ**, qui va perturber les PJ. *Cela pourrait être que le rancor trouve un moyen de sortir de son fossé, que le Sith ait préalablement corrompu un des alliés des PJ ou qu'un objet utile se trouve à portée.*
- **Dépasser ses limites :** le PNJ peut effectuer **une action exceptionnelle.** Cela reste à la discrétion du MJ, mais concerne un acte normalement hors de portée. Par exemple : utiliser une attaque ou un pouvoir de Force sur plusieurs PJ en même temps (ce qui est possible gratuitement uniquement avec une arme de zone ou par un utilisateur de la Force puissant).
- **Fuir :** un rival (et uniquement un rival) peut fuir la scène, alors que cela semblait impossible, s'il lui reste un Point de Destinée.

Notation du type, niveau et des PDD

Le niveau et le nombre de PDD d'un adversaire seront représentés ainsi pour un adversaire coriace : **[niveau/PDD]** (par exemple, **[4/2]**), avec des doubles crochets. La piétaille ne dispose jamais de PDD et sera représentée simplement par son niveau (**[3]**), tandis qu'un rival pourra être entouré de doubles crochets (**[[5/5]]**).

Pour représenter le nombre de PDD restant en jeu, vous pouvez dessiner une case pour chaque point, et les cocher lorsqu'elles encaissent des dégâts : **[4/3]** □□□. Cela permet d'utiliser des cases différentes pour les points liés à un groupe (○) ou à la résistance d'un engin (◇). Par exemple pour un groupe de taille 1 : **[4/2]** □□○.

DESCRIPTEURS

Les **Descripteurs** représentent des caractéristiques de manière plus précise que le simple niveau : ils sont un outil très utile, mais à limiter au minimum.

Certains Descripteurs comme *Groupe X*, *Redoutable* ou *[Capacité] X* sont utilisables par le MJ à la volée sur des adversaires déjà conçus. **Tout Descripteur d'équipement** peut être affecté à un adversaire, correspondant à son arme principale. Une description d'arme complète peut être utile pour détailler l'équipement d'un Rival, mais est superflue dans la plupart des autres cas.

[Capacité X], **[Domaine X]** : indique que la valeur X est utilisée à la place du niveau pour toute action liée à la capacité ou au domaine.

> *[3, Perception 4] indiquerait une difficulté 4 pour quelqu'un tentant de se cacher ou dissimuler un objet face à ce personnage de niveau 3.*
> *[4/2, Tir 3, Sith 7] indique entre autres une difficulté de 3 lorsque les PJ se défendent des Tirs de ce PNJ de niveau 4, et 7 contre ses attaques de Force.*

Double attaque : la rapidité extrême de cet adversaire lui permet d'effectuer deux attaques par tour contre deux adversaires différents, ou d'avoir un Avantage contre une seule cible.

Groupe X

Appliquez le Descripteur Groupe 1/2/3 pour représenter un groupe petit/moyen/grand que les héros peuvent éliminer rapidement ou affronter directement (comme un groupe de droïdes). **Augmentez le niveau de X** (avec X valant 1, 2 ou 3) et donnez-leur **X PDD supplémentaires** (y compris pour de la piétaille). Les valeurs de descripteurs tels que Tir 3 devraient augmenter d'autant.

- Pour référence, un groupe **petit/moyen/grand** comprendrait environ **4/10/20+** individus. Ce regroupement est utile quand il y a approximativement autant de groupes confrontés directement aux PJ que de joueurs : autrement, brisez un groupe en 3 ou 4 plus petits. Un niveau de taille de groupe correspond à environ 2 Désavantages dûs au surnombre si les ennemis sont gérés individuellement.
- Contrairement à un individu seul, un groupe doit cocher **1 PDD par attaque de joueur** réussie le même tour pour toutes les éviter.

Représenter un groupe et gérer les pertes du groupe

Voici un moyen optionnel mais très simple de gérer la diminution de taille du groupe (par défaut, ce n'est pas requis). Le bonus de niveau s'accompagne de X PDD supplémentaires. Marquez-les d'une autre manière (◯). Le bonus au niveau du groupe est le nombre de ◯ qui ne sont pas cochés.

Pour un Groupe 2 de niveau 3 avec initialement 1 PDD, il sera représenté ainsi : **[3/1]** □◯◯. Si c'était de la piétaille, ce serait **[3]**◯◯. Dans les deux cas, cela impose une difficulté de 5 aux actions des joueurs. Ainsi, une fois tous les ◯ cochés, il resterait un ou deux ennemis seulement, de niveau 3, blessés et plus vulnérables (difficulté 3).

Maitrise de la Force : peut utiliser des pouvoirs de la Force.

Novice de la Force : peut utiliser des pouvoirs de la Force, mais cela coûte 1 PDD pour chaque utilisation.

Redoutable : cet adversaire profite de toutes les occasions pour déstabiliser les PJ. Les Réussites de justesse provoquent toujours un Revers.

ACTIONS SPÉCIALES

Les **actions spéciales** décrivent des actions spécifiques ou typiques d'un individu ou d'une créature. Elles peuvent être improvisées en cours de jeu.

Beaucoup d'actions spéciales n'ont pas de **mécanique** associée (indiquée entre parenthèses) : elles correspondent à ce à quoi l'individu est particulièrement efficace. Dans ce cas, **un PJ souffrira d'un Désavantage** quand l'adversaire tente d'effectuer cette action. Au-delà de ça, elles décrivent également le comportement **typique** d'un adversaire.

Exemples d'actions spéciales sans mécanique (donnent un Désavantage aux PJ) :

> *Faire prisonnier. Interroger. Torturer. Défendre un individu ou une position. Assommer d'un coup de patte.*

Exemples d'actions avec une mécanique :

> *Cracher de l'acide (corrosif, Vigueur pour ne pas subir de dégâts chaque tour).*
> *Mordre et maintenir (Vigueur pour s'en échapper).*
> *Tirs simultanés (2 cibles).*
> *Utiliser un pouvoir de Force (voir ci-dessous).*

POUVOIRS DE FORCE

Un ennemi qui maitrise la Force peut utiliser **n'importe quel pouvoir** que le MJ imagine et/ou qui corresponde à l'archétype du personnage : ne les listez pas tous pour chaque PNJ ! Voici une liste d'exemples d'effets pour le MJ.

Communication animale : parler avec des créatures sauvages, les contrôler.

Contrôle mental : influencer les pensées. Opposé à Volonté.

Éclairs : blesse en ignorant toute armure. Opposé à Vigueur. La cible est immobilisée, sauf en cas de Prouesse.

Étourdissement, cri de Force : infliger un État Sonné (1 Désavantage) à ses adversaires pour un seul tour. Opposé à Volonté.

Étranglement/Étouffement : blesse une cible, en ignorant l'armure. Opposé à Vigueur.

Guérison : soigner un État tel qu'une blessure de soi-même ou d'un allié.

Jet de sabre laser : attaquer à distance avec son arme.

Méditation de combat : rendre ses alliés plus puissants, faire tourner les évènements en sa faveur.

Saut : sauter loin et/ou haut.

Second sens : voir ce qui est invisible, derrière les murs, d'avoir des sens augmentés, de voir sans ses yeux.

Télépathie : une voix dans la tête de quelqu'un. Lui infliger douleur ou peur. Lire ses pensées ou le contrôler. Envoyer des rêves. Communiquer à distance, appeler des alliés. Opposé à Volonté.

Télékinésie : attraper un objet, une personne. La déplacer dans les airs, l'immobiliser, la repousser. Peut sonner quelqu'un, le mettre à terre, l'immobiliser. Opposé à Vigueur.



EXEMPLES DE PNJ ET ADVERSAIRES CLASSIQUES

Les statistiques ci-dessous sont données pour de la piétaille, des ennemis coriaces ou des rivaux, selon le plus couramment utilisé. Vous pouvez tout à fait **changer le type** en ajustant le nombre de PDD : des rancors peuvent devenir de la piétaille si vous en chassez un troupeau au turbolasers.

N'hésitez pas à **ajuster** le niveau des adversaires : une partie s'inspirant de *Andor* pourrait voir les niveaux des adversaires ci-dessous augmentés de 1.

Pour créer rapidement un PNJ

Fixez **sa difficulté** associée à la situation (son niveau en combat, sa capacité oratoire pour une négociation...) et décidez de **son type** (piétaille, coriace ou rival) pour obtenir son nombre de PDD.

Donnez-lui éventuellement **un Descripteur** spécial : cela peut être un domaine pour lequel sa difficulté sera augmentée de 1 (Négociations politiques, Tir longue portée...), tout comme Redoutable, etc...

Pour rendre la scène plus intéressante, choisissez **1** à **3 actions spéciales**. Ne donnez pas les descriptions mécaniques : celles-ci devraient être claires pour vous en fonction du nom, quand elles ne se résument pas à infliger un Désavantage.

Civil : [1]

- Souvent affecté d'un **Domaine [X]** de spécialité, comme ci-dessous.

Politicien : [1], politique [3]

- Politique concerne notamment Présence, Volonté et Savoir.

MILITAIRES

Droïde de combat B1 : [2]

Super droïde de combat B2 : [2], protection 1

- *Couvrir une zone de tirs*

Droïdeka : [2, Tir 3], bouclier déflecteur personnel

Garde Magna : [3, Combat/Agilité 4], bâton électrique ignorant l'armure.

- *Défendre un individu.*

Stormtrooper, clone : [2, Tir 3], encaissement (armure).

Capitaine, Officier : [3/1], encaissement (armure).

- *Donner des instructions stratégiques.*

Pilote d'élite : [3/1]

- *Prendre à revers un poursuivant. Cibler un système critique de sa cible.*

Soldat d'élite, commando clone/droïde/impérial, death trooper : [3/1, Tir 4], encaissement (armure).

Garde rouge de l'empereur : [5/3].

- *Défendre un individu.*



Confins de la galaxie

Tusken : [2] et [Roublardise/Savoir/Vigilance/Tir 3] dans le désert

- *Se cacher dans le désert. Attaquer d'une position dissimulée.*

Chasseur de primes : [3/1], dispose souvent d'équipement spécial : lance-missiles, jetpack, etc.

- *Abattre une cible de loin. Capturer une cible. S'infiltrer.*

Droïde assassin : [4/2], fusil de sniper (portée longue), vision infrarouge, Double attaque

- *Cribler une cible de balles. Tirs simultanés (2 cibles).*

Créatures

Wampa : [3/1, Vigueur 4]

- *Assommer sa proie. Suspendre sa proie dans sa caverne.*

Rancor : [4/2, Vigueur 5]

- *Attraper quelqu'un. Croquer quelqu'un attrapé.*

Adversaires mythiques

Assassin Sith, Inquisiteur : [5/3], maitrise de la Force

- *Double sabre-laser : double attaque*



Chapitre V
Alliés et droïdes

Un allié est caractérisé par une **motivation** et par des **points forts** associés à des **bonus**. Ce sont des capacités ou des domaines liés à une capacité (comme Politique, qui ne concerne que certains jets de Présence).

Méthode de création rapide

Un allié typique disposera de 4 points, mais vous pouvez faire varier ce nombre. Créez-le ainsi :

- **1 point** pour donner +1 sur une spécialité (linguistique, pilotage de drones...)
- **2 points** pour donner +1 sur un domaine large (Tir, Technique...)
- **Le double** de points (2 ou 4) pour donner +2
- **1 point** pour une capacité spéciale

Un allié aura en premier lieu une importance narrative, apportée par son intégration dans la partie et ses relations avec le groupe. Il peut en outre :

Aider sur une tâche : donne autant d'Avantages que le bonus associé à un point fort correspondant (**+1** indique **1 Avantage**). Un joueur ne peut recevoir l'aide que d'un seul allié sur une tâche, et un allié ne peut aider qu'un PJ à la fois.

Agir en autonomie : sur des tâches qu'il peut logiquement effectuer, en fonction du personnage ou d'une de ses capacité spéciale. En cas de doute : il peut effectuer des actions de difficulté 1 + son bonus dans le domaine.

Lorsque les PJ sont au Rang héroï que, vous pouvez considérer que leurs alliés sont également plus efficaces et peuvent effectuer des actions de difficulté jusqu'à 2 + bonus.

Devenir un ennemi : utilisez un bonus applicable au combat (ou 0) et ajoutez +2 pour déterminer son niveau (*+3 au Rang héroï que*). Il sera de type Coriace.

Un allié est défini par le MJ ou par un joueur. Lors des scènes de rôle-play l'incluant, il peut être **joué par l'un des joueurs** (notamment un joueur non-présent). Dans une scène d'affrontement, il peut apporter du soutien ou se charger seul d'un ennemi ou groupe d'adversaires. En dehors des situations dans lesquelles la réussite ou l'échec est évident, **les actions de l'allié réussiront si celles des PJ sont fructueuses**.

GROUPES D'ALLIÉES

Si cela fait sens qu'un groupe d'alliés (4 ou 5) puissent aider de concert (par exemple au combat), le groupe est géré comme un seul allié, avec toutes ses spécialités octroyant **+2**. Un tel groupe ne peut aider qu'un joueur à la fois.

ÉTATS, BLESSURES ET HORS-COMBAT

Un allié ne dispose pas de Points de Destinée. Il peut par contre subir des **États**, comme Blessé ou Sonné (puis Hors-combat la seconde fois). Chaque **Désavantage** que donnerait l'État à un joueur **réduit le bonus d'aide de 1**. Une fois Hors-combat, un allié n'agit plus, comme tout autre PNJ, même s'il n'est pas nécessairement mort.

Un allié peut subir un État lors des situations suivantes :

- Si un adversaire attaque **un allié vulnérable** et qu'aucun joueur n'arrive à le défendre.
- Si un allié aide un joueur, un **Revers** ou une **Maladresse** sur le jet peut indiquer que l'allié a été Blessé.
- En cas de **défaite des joueurs**, suivi d'un repli ou d'une fuite, un allié peut devenir Blessé. Dans un groupe d'allié plus large (troupe de combat), certains peuvent mourir.

Le sort d'un allié devrait toujours être **lié à ce qui arrive aux joueurs**, à leurs actions et leurs jets tant qu'ils sont ensemble. Un allié laissé seul est par contre vulnérable, et aux mains du MJ.



ALLIÉS TYPIQUES

Combattant expérimenté : Tir+1, Combat+1

Technicien : Technique+1, Réparation de droïdes +2

Scientifique : Domaine scientifique particulier +2, Technique +1

Droïde de protocole : Étiquette +2, Langages +2

Astromech : Technique +1, mini-fusées et outillage divers



Chapitre VI
Vaisseaux et véhicules

Les courses-poursuites et combats de vaisseaux et véhicules sont emblématiques de Star Wars. Ces règles ont pour but de fournir un aspect cinématique proche des scènes des films, le plus simplement possible. Un vaisseau sera décrit par une **Résistance** et des **Descripteurs**, et perdra ceux-ci en se faisant toucher.

Combat

Équipage

Quand un **niveau** est indiqué, c'est celui du **pilote** ou de **l'équipage** combiné avec les capacités du vaisseau. Il sert pour toutes les actions offensives et défensives de l'engin. Si un PNJ pilote, utilisez son niveau. Si un PJ utilise un vaisseau, utilisez sa valeur de Pilotage, ou de Savoir s'il donne des ordres à un équipage (avec un Désavantage ou Avantage si l'équipage est peu ou très performant).

Résistance

Un vaisseau ou véhicule dispose d'une **barre de Résistance** qui fonctionne comme les cases de PDD pour les adversaires. Ils peuvent être notés par ◇. **Cocher** une case de résistance permet **d'encaisser** une unique attaque sur le vaisseau. Le pilote a toujours le choix entre utiliser un de ses PDD (□) ou de cocher une case de résistance (◇).

> *Ainsi, un vaisseau de résistance 2 avec un pilote coriace de niveau 3 pourra être noté [3/1]* □◇◇.

Protection et points faibles

Dans Star Wars, un vaisseau ou véhicule ne pourra être touché que par une **arme lourde** ou **d'artillerie**, et un croiseur ne sera vulnérable qu'aux **tirs d'autres croiseurs**. Mais dans les deux cas, il existe toujours des **points faibles** exploitables. Pour de telles scènes, si les PJ ne peuvent pas passer outre le blindage, il faudra qu'ils trouvent et accèdent, par une succession d'actions, à une des faiblesses. Leurs attaques l'exploitant seront alors efficaces et affecteront la résistance (infligeant des touches) ou détruiront immédiatement la cible.

> *Une faiblesse du bouclier ou du blindage peut permettre d'endommager un croiseur avec des chasseurs ou bombardiers. Souvent, cela pourra même éliminer totalement un équipement (comme le canon à ions du malveillant dans The Clone Wars) ou l'engin complet (Anakin contre le croiseur de la fédération autour de Naboo, ou une grenade lancée dans un char).*



Recevoir des dégâts

À chaque fois qu'un vaisseau **coche une case de Résistance**, cela correspond à un **équipement endommagé**. Un joueur peut viser un équipement particulier, et le MJ choisit ce qui tombe en panne sur un vaisseau dans les autres cas. Un équipement endommagé correspond souvent à **la panne d'un Descripteur positif**, **d'une arme** ou d'une tourelle ; cependant, cela peut occasionnellement être un problème sur un **équipement** tel que l'hyperdrive, un trou dans la réserve de carburant... Voir ajouter le Descripteur négatif *Épave volante* !

Si un équipement où se trouvait un PJ est endommagé, cela correspond à une explosion sur cette zone. Quand un engin ne peut plus cocher de case de résistance, il devient une **carcasse**. Il peut notamment se crasher ou dériver dans l'espace. Un engin adversaire est généralement détruit, tout comme ses occupants.

Deux vaisseaux sont à portée s'ils peuvent se voir correctement. Plus loin, les jets se font avec 1 Désavantage (portée longue).

ÉCHELLES ET TAILLES

Les engins peuvent être classés en 3 catégories :

- **Les véhicules terrestres**, qui ont toujours le Descripteur **Véhicule**.
- **Les vaisseaux légers** (chasseur, corvette, frégate, faucon millenium)
- **Les vaisseaux capitaux** (croiseur, star destroyer)

Ces règles concernent surtout les deux premières catégories. Si un groupe de vaisseaux légers attaque un vaisseau capital, c'est une scène à part entière. Gérez les tirs de tourelles, les cibles vulnérables, utilisez des objectifs particuliers (comme bombarder un point faible) plutôt que d'utiliser une simple barre de Résistance. Faites quelque chose d'épique !

POURSUITES



Si l'un des vaisseaux tente de distancer ses poursuivants, vous pouvez utiliser les règles suivantes comme schéma de base. Dans le cas où vous utilisez un décor particulier, n'hésitez pas à les adapter : un jet de Pilotage peut permettre de piéger un chasseur et de le précipiter dans un astéroïde, un jet de Vigilance de trouver un raccourci dans une ville, etc.

On considère les distances suivantes : **courte**, **moyenne**, **longue**, **extrême**. La distance initiale dépend de la situation mais, à défaut, c'est une distance moyenne. Un **jet de Pilotage** réussi permet de **modifier la distance d'un cran**. En cas d'Échec, c'est l'adversaire qui s'éloigne ou se rapproche, selon son objectif. Pour semer plusieurs poursuivants, un seul Désavantage suffira à émuler la difficulté additionnelle.

- **À distance courte**, le poursuivi subit un **Désavantage pour se désengager**. Cela sert à émuler les courses-poursuites serrées pour lesquelles les poursuivants sont à distance de blaster, et ce Désavantage se cumule avec d'éventuelles manœuvres de blocage.
  - Les PJ peuvent improviser des manœuvres d'accrochage tout comme sauter d'un véhicule à l'autre.
- **À distance moyenne**, aucune règle particulière ne s'applique.

- **À distance longue**, les tirs subissent un Désavantage (la course est chaotique et les distances plus élevées que dans un combat standard).
- **À distance extrême**, un poursuivant est perdu, hors de poursuite. Cependant, les PJ peuvent avoir une ultime occasion de retrouver leur cible, d'identifier sa destination ou même d'utiliser des armes longue portée. En cas d'Échec, la cible s'est définitivement enfuie.

Course vers un objectif

Pour jouer une course vers un objectif, vous pouvez utiliser la modification présentée ci-dessous en plus des règles classiques de poursuite.

Utilisez une **piste de progression** pour les joueurs et **une pour l'adversaire**, dont la taille indique la distance à l'objectif (Détails dans le chapitre Règles de situation). Une distance courte/moyenne/longue correspondra à 0/1/2 cases de différence. À chaque tour de poursuite, l'une des deux pistes recevra **une** (Réussite/Échec) ou **deux** (Prouesse/Maladresse) coches. S'il y a d'autres Prouesses/Maladresses, leurs effets affecterons la fiction, pas la piste.

Distance courte : il n'y a plus lieu d'y avoir un Désavantage aux jets de Pilotage à distance courte. À la place, une **Réussite de justesse** signifie que les deux pistes avancent de 1 case, et la distance entre les deux engins reste donc courte.

Descripteurs

Les descripteurs de vaisseaux peuvent, pour la majorité, être résumés à 1 Avantage ou Désavantage pour les actions concernées par un certain qualificatif.

Généraux

Équipage [X], [X], [X/PDD] : le vaisseau dispose d'un pilote ou équipage, X étant son niveau de compétence (utilisé pour les tirs et le pilotage), et le nombre de PDD étant précisé pour un pilote Coriace.

Véhicule : ne peut pas aller dans l'espace. Il ne peut pas s'engager dans une course-poursuite sur un terrain découvert contre un vaisseau (le vaisseau maitrise totalement sa position par rapport au véhicule).

Descripteurs négatifs

Épave volante : inflige un Désavantage à chaque action (sauf contre un vaisseau doté du même Descripteur). S'applique sur les vaisseaux suffisamment endommagés pour que l'on se demande comment ils volent encore.

Lent : inflige un Désavantage en défense pour esquiver un tir et pour les manœuvres. Le vaisseau ne peut pas s'engager dans une course-poursuite contre un engin plus rapide. Ce Descripteur n'a de sens que pour les petits vaisseaux avec peu de blindage et de bouclier, pas pour les croiseurs ou les blindés qui n'esquivent pas, mais qui encaissent.

Descripteurs positifs

Si un Descripteur tombe lors d'un combat, il faudra effectuer une opération de maintenance pour le réparer.

Armement supérieur : un tel vaisseau possède des tourelles automatiques, des systèmes d'assistance au tir ou tout simplement beaucoup de canons, ce qui lui donne 1 Avantage à chaque jet de Tir.

Boucliers améliorés : donne 1 Avantage sur les jets de défense.

- Généralement accompagné d'une Résistance plus élevée de 1 si vous les ajoutez sur un vaisseau.
- Si les boucliers tombent, cela signifie qu'ils ont subi une surcharge. Il suffira d'une maintenance minimale pour les remettre en route.

Blindage : donne 1 Avantage sur les jets de défense (équivalent à Protection 1).

- Généralement accompagné d'une Résistance plus élevée de 1 si vous les ajoutez sur un vaisseau, mais également du Descripteur *lent*.

Maniable : le vaisseau donne un Avantage sur les jets de défense, ainsi que de Pilotage pour effectuer des manœuvres risquées.

Rapide : le vaisseau dispose d'un Avantage sur les jets de poursuite.

Descripteurs positifs liés à des pièces d'équipement

Canon fixe : utilisables sans Désavantage par le pilote, ces canons tirent droit devant le vaisseau.

Canon, tourelle : source de dégâts supplémentaire, contrôlée par le pilote ou un tireur. Dans ce dernier cas, si l'équipement est détruit, le tireur peut subir des dégâts.

Hyperdrive (classe) : permet au vaisseau de voyager à vitesse supra-luminique. Si la classe est indiquée, elle permet de savoir approximativement si un vaisseau pourra aller plus vite qu'un autre en hyperespace.

Équipements spéciaux

Ces équipements optionnels peuvent être utilisés si vous voulez donner plus d'importance aux combats entre vaisseaux et/ou véhicules. Ils correspondent à des "capacités spéciales" supplémentaires.

Bombe : permet d'effectuer un bombardement sur une zone moyenne (pour une bombe) ou large (pour un bombardement complet). Peut également cibler une zone faible d'un vaisseau capital.

Canon ionique : inflige des dégâts sans détruire l'équipement : il est neutralisé, et l'équipage ne subit pas de blessures.

Missile guidé : utilisé comme un tir de canon avec un Avantage supplémentaire. Peut infliger des dégâts, mais vous êtes libre d'inventer d'autres effets (comme les droïdes buzz de l'épisode 3 ou les charges soniques de Fett dans l'épisode 2).

EXEMPLES DE VAISSEAUX CLASSIQUES

Un engin léger (chasseur Vautour, TIE, police civile, petit vaisseau civil...) PNJ devrait généralement pouvoir être neutralisé en une touche, tant que ce n'est pas un adversaire important ou un ennemi très entrainé. Ainsi, pour représenter une escadrille de petits vaisseaux de piétaille, ignorez la **Résistance**.

VÉHICULES

Speederbike : Résistance 1, véhicule, rapide. Maximum 2 passagers.

- Si militaire : Canon fixe léger.

Speeder, AT-ST : Résistance 1, véhicule.

- Si militaire, peut être équipé d'un canon rotatif à répétition.
- Il peut parfois avoir le Descripteur rapide ou blindage.

Véhicule blindé, char, AT-TE : Résistance 2, véhicule, blindage (Char d'Assaut Blindé, RT-TT)

- Avec Canon avant lourd (artillerie) et des canons légers.

VAISSEAUX

Chasseur : Résistance 1, maniable, rapide, (Résistance 0 pour des chasseurs fragiles ou sans boucliers déflecteurs, comme les TIE).

- **Chasseur militaire** : canon(s) fixe(s).
- **Chasseur civil** : pas d'armes, Résistance 0.

Petit vaisseau (classe Omicron, faucon millenium, etc.) : Résistance 2, Canon(s) fixes et/ou rotatifs.

- Peut avoir rapide et maniable pour les vaisseaux de bonne facture, et lent pour un simple cargo, ou posséder des améliorations diverses (notamment sur un vaisseau illégal).
- Des vaisseaux civils auront souvent Résistance 1, lent, et pas d'armement.

Corvette militaire (CR90, etc.) : Résistance 3, deux tourelles rotatives.

- Des vaisseaux plus gros peuvent avoir Résistance 4, blindage, voir Armement supérieur.

Frégate (EF76, etc.) : Résistance 4, généralement lent.

Vaisseaux capitaux

Un vaisseau capital doit être touché sur ses points faibles s'il est attaqué par des engins plus petits. Un autre croiseur peut le cibler directement en concentrant toute sa puissance de feu (pour un vaisseau de taille comparable) ou en utilisant une arme particulièrement redoutable.

Résistance : d'une valeur de **3** (Acclamator), **4** (Venator) à bien plus. La petite résistance s'explique par le statut de vaisseau capital qui exige un armement massif pour infliger une seule touche.

Batteries de tourelles : elles peuvent endommager **plusieurs petits vaisseaux** ou **un unique vaisseau capital** par tour.

- Certains vaisseaux amiraux disposent d'une arme indépendante de la batterie de tourelles, capable d'endommager un vaisseau à elle-seule. Gérez-la comme une seconde attaque.

Équipages

Équipage d'un vaisseau commercial : [1]

Équipage/pilote militaire standard : [2]

Pilote d'élite, commandant expérimenté : [3/1]

Pilote ou amiral du fleuron de l'empire : [4/2]





Chapitre VII
La Force

Un personnage sensible à la Force peut utiliser ses pouvoirs à l'aide de sa **Volonté** et, parfois, de **Points de Destinée**. Il sera également capable de se servir d'un sabre-laser sans Désavantages, et d'utiliser d'autres objets particuliers aux utilisateurs de la Force (comme les holocrons). Il lui est aussi possible de combattre d'autres pouvoirs de Force avec sa Volonté (voir plus bas).

Avertissement : la Force n'est **pas** le cœur de ce système de jeu. C'est une option *possible*, mais qui est gérée très narrativement, pouvant alors **rompre l'équilibre** avec les autres personnages. **Incluez-la avec précaution !**

Pouvoirs de Force

En dehors de situations d'affrontement et de danger, le MJ et le joueur se mettent d'accord pour savoir si le personnage sait utiliser ses pouvoirs de façon *routinière* sur des actions sans lourd enjeux : soulever un objet, sauter haut, etc. Le joueur peut décrire son personnage effectuant l'actions. Cependant, dès que **les enjeux montent**, dès que l'action commence à avoir des **répercussions** et des **conséquences dramatiques**, utiliser la Force compte comme un pouvoir de Force. L'intérêt narratif est la vraie ligne directrice.

> *Faire léviter un livre vers soi : routinier → Faire léviter la clé de la cellule posée sur la table, sans se faire repérer par un garde : pouvoir de Force.*
>
> *Dans un combat, sauter entre des plateformes : routinier → Se sortir d'un puit tout en récupérant son sabre et en attaquant : pouvoir de Force.*
>
> *Influencer quelqu'un pour gagner quelques crédits sur un repas : routinier → Pour accéder à un endroit interdit : pouvoir de Force.*

Utiliser la Force



Pour utiliser un pouvoir de Force, le joueur décrit ce qu'il désire accomplir. Si le MJ juge que c'est raisonnable, le PJ effectue un jet de **Volonté** pour réussir son action. La difficulté est indiquée par le niveau de l'adversaire si c'est une action ciblant un individu ou groupe. Autrement, le MJ précise la difficulté.

Cependant, il arrivera occasionnellement qu'un personnage tente d'utiliser un pouvoir de Force qu'il n'a **jamais utilisé**, qui soit **éprouvant** ou soit **hors de ses limites habituelles.** Le joueur devra alors dépenser un **Point de Destinée** pour pouvoir tenter le jet.

> *Attirer un objet à soi serait facile pour n'importe quel Jedi entrainé, mais dans la caverne du Wampa, c'était inhabituel pour Luke. Communiquer avec les morts est rarement un pouvoir connu... sauf pour un individu spécialisé dans ce domaine.*

La Force est mystérieuse et vaste : n'établissez pas une liste de pouvoirs que peut ou non effectuer un personnage. Laissez le récit et la fiction vous guider. La plupart des pouvoirs de Force pourront être instinctifs ou appris durant les aventures. Vous pouvez cependant inventer des pouvoirs ou rituels puissants spécifiques nécessitant d'être trouvé ou acquis quelque part : gérez cela dans la fiction, comme vous donneriez un équipement à un PJ.

Combattre un pouvoir

Combattre un pouvoir de Force nécessite le plus souvent de garder sa concentration et **empêchera donc généralement d'agir**, mais une Prouesse pourrait être de retourner le pouvoir contre celui l'ayant déclenché. Que ce soit possible ou non dépend du MJ, mais on peut compter un certain nombre de cas d'une telle action dans les films : deux utilisateurs de la Force tentant de se repousser ou d'attirer le même objet, tout comme Yoda absorbant les éclairs de Palpatine.

Cette action utilisera donc la **Volonté** en lieu et place de la capacité habituelle. L'inconvénient étant qu'il est possible de se jeter sur un Sith sauvagement si on réussit à encaisser ses éclairs par la **Vigueur**, mais pas avec la **Volonté**.

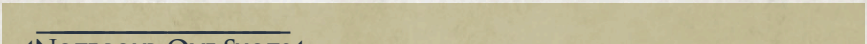
Rituels de Force

Tout comme certaines actions d'intrigue ou techniques prennent du temps, certains pouvoirs peuvent être des rituels, dans le sens où ils nécessitent du temps, voir un certain cérémoniel. Parfois, c'est un élément essentiel de l'histoire : il ne devrait pas y avoir besoin de jet si les personnages réunissent toutes les conditions nécessaires.

Autrement, un rituel ne nécessite pas de règles spécifiques. Il est généralement caractérisé par une haute difficulté, ce qui veut dire que les joueurs devraient avoir à cumuler un grand nombre d'Avantages. Voici cependant des exemples d'éléments pouvant rapporter **1/2 Avantages** chacun :

- Y consacrer du **temps** (en minutes/en heures ou jours)
- Avoir de **l'aide** (d'un allié/d'un puissant maitre de la Force)
- Être dans un **lieu approprié** (un temple ou lieu naturel/une puissante source de Force ou lieu associé au rituel lui-même)
- Utiliser des **ressources** ou un **artefact** (des éléments empreints de Force/une relique rare ou un holocron)

Faire appel au côté obscur



> **Note pour One-Shots**
> *Le joueur ne pourra gagner au plus qu'un point d'Obscurité.*

Un personnage sensible à la Force peut, en termes de RP, être à la limite du côté obscur ou y être attiré, sans recourir à cette règle.

Cependant, il peut **marquer un point d'Obscurité** pour faire appel à toute la puissance du côté Obscur et le laisser le consumer. Il laisse sa peur ou sa colère transparaitre et se déchainer. Une telle action lui permet d'avoir **automatiquement une Prouesse** sur une action (après avoir réussi ou échoué le jet) ou de **remplacer un Point de Destinée**. S'il s'inflige deux points d'Obscurité sur le même pouvoir (un pour pouvoir utiliser un pouvoir inhabituel, un pour réussir le jet), le résultat devrait être sensationnel et terrifiant, comme une nuée d'éclairs éliminant tout ennemi se trouvant devant lui. Le contrecoup sera tout aussi dangereux pour sa stabilité spirituelle.

Le joueur se doit de jouer les **effets** et **transformations** que cela a sur son personnage. Il subit d'autant plus qu'il se déchaine, et il n'est plus lui-même durant cet instant. De plus, il subit les effets suivants :

- **Dès le premier point d'Obscurité**, expliquez comment votre comportement a changé : êtes-vous plus sombre, plus colérique, plus effrayé ? Ou êtes-vous empli de regret, à contempler une blessure enfouie au fond de vous ?
- **À 2 points d'Obscurité**, vous avez des comportements inattendus et des pensées au choix macabres, sombres, suicidaires ou remplies de haine.
- **À 3 points d'Obscurité**, une de vos caractéristiques physiques a changé et reflète votre passage du côté sombre : décrivez-la.
- **À 4 points d'Obscurité**, le MJ peut vous envoyer des rêves sombres ou prophétisant la ruine. Vous vous réveillez en sueur ou en tremblotant.
- **À 5 points d'Obscurité**, votre personnalité a changé. Changez un Trait (tel qu'Idéal et motivation ou Comportement) pour le refléter.
- **À 6 points**, votre caractéristique physique obscure s'est étendue. Votre apparence est maintenant sinistre : décrivez-la.
- **À 7 points**, vous sentez le pouvoir couler dans vos veines. Vous obtenez un Avantage sur vos jets de Volonté, Combat ou Tir (au choix) si vous laissez vos émotions et votre rage vous guider, mais cela peut signifier qu'en cas d'Échec, vous ferez à nouveau appel au côté obscur pour réussir.

Lorsque son nombre de points d'Obscurité atteint sa valeur de Volonté, le personnage sombre du côté Obscur définitivement. Il devrait probablement devenir un PNJ. S'il continue cependant à jouer (avec accord du MJ), il est consumé par l'ombre : voir la règle optionnelle **Maître du côté obscur** dans le chapitre sur les options de personnage.

Rédemption

Un PJ peut échanger **une augmentation** de capacité contre une **diminution de 1** de son nombre de points d'Obscurité. Un avancement peut ainsi être utilisé pour perdre jusqu'à 2 points.

Il peut également, une fois au cours de son existence, vivre **une expérience spirituelle unique** du côté lumineux de la Force, lui permettant de perdre **tous ses points d'Obscurité**. Si d'aventure, il revenait sur la voie obscure suite à cette expérience, son âme re-basculerait brutalement à nouveau : en plus du nouveau point d'Obscurité, il regagne tous ceux qu'il avait auparavant.

Dans tous les cas, les symptômes ne disparaissent pas totalement : il en reste des traces, des cicatrices, des rêves hantant ses nuits.

Rédemption progressive

Il est également possible que cette expérience ne transforme pas brutalement le personnage, mais lui ouvre la voie vers la lumière. Les effets de ses points d'Obscurité sont tout de même atténués, et il les perdre progressivement par des actions au service du côté lumineux.



Chapitre VIII
Règles de situation

Le fonctionnement du jeu peut être décomposé en deux niveaux : les règles de base, qui sont toujours valables, et les règles de situation, fournissant un cadre léger et optionnel par-dessus les précédentes. Le texte a déjà présenté les règles de situation pour le combat, le combat spatial et les poursuites. Les suivantes ont pour but de faciliter et fluidifier d'autres situations emblématiques de Star Wars, tout en restant concises. Elles peuvent être utilisées ou ignorées, au choix, selon les besoins de l'aventure.

Note pour One-Shots

Les règles comme "Établir un contact connu", "Temps libre" et "Missions" peuvent être trop encombrantes pour un One-Shot. À l'inverse, les "Pistes de progression", "Rencontres rapides" et "Scènes dramatiques" peuvent aider à fluidifier et gérer le rythme d'une partie en temps limité.

Établir un contact connu

En arrivant quelque part (ville, planète...), vous pouvez laisser les PJ le souhaitant faire un jet de **Présence** pour **établir des contacts** qu'ils auraient : aussi bien un vieil ami, un barman ou un contact criminel. Cela n'empêche pas d'être plus tard surpris par la présence d'autres anciennes connaissances. Si le jet réussit, laissez le joueur créer le contact.

EXEMPLES DE DIFFICULTÉS (À ADAPTER SELON L'ORIGINE DU PERSONNAGE) :

2	Coruscant
3	Planète très peuplée
4	Ville, quartier précis de Coruscant. Naboo.
5	Planète de la bordure extérieure, loin de celle d'origine du joueur
6	Planète isolée

- Si le dé Joker est utilisé, le contact sera en **lien** avec un de leurs **Traits** (comme un contact de la pègre locale pour un criminel). Interprétez alors les Revers.
- Dans un lieu assez peuplé, une Maladresse peut indiquer que le personnage connait effectivement quelqu'un... Mais qu'ils ne se sont pas quittés en bons termes !

TEMPS LIBRE

Durant un temps libre, il se passe aussi des choses ! Si les joueurs ne sont pas en pleine aventure, **établissez d'abord le contexte** et demandez-leur de **raconter ce qu'ils ont fait** (vous pouvez suggérer). Si **un jet de dés** fait sens, faites-en un pour déterminer si l'issue est positive ou non. Vous pouvez aussi consulter **l'oracle**. Le joueur peut choisir l'élément perturbateur ou le demander au MJ. Il raconte ensuite lui-même ce qu'il se passe.



Voici des suggestions :

- **À la recherche de** ... : vous êtes parti en quête d'un objet, d'une nouvelle acquisition ou de rédemption spirituelle. Comment cela s'est-il passé ? Qu'avez-vous trouvé, et qu'est-ce que cela vous a coûté ?

- **Distractions** : votre argent est parti dans des plaisirs divers. Peut-être avez-vous fait une découverte surprenante, rencontré un personnage intéressant, perdu beaucoup ou subi un revers de fortune.
- **Travail** : vous avez effectué un travail de votre côté. Sans doute rien qui ne se rapproche de vos aventures avec vos compagnons. Était-il intéressant ? Dangereux ? Qu'avez-vous appris, ou perdu ?
- **Voyage interstellaire** : durant ce temps passé ensemble, il se passe des choses. Les joueurs peuvent établir un évènement ayant affecté leur relation avec un autre, positif ou négatif : découvrir une partie du passé de l'autre, se rapprocher ou se faire du mal, se blesser émotionnellement.
  - Parfois, il y a aussi un accident, une panne, un passager clandestin, une attaque, ou même une fausse route empruntée.

Chacune de ces suggestions nécessite de choisir un thème, qui peut être inventé librement par le groupe. La table aléatoire peut servir d'inspiration :

d6	
1	Adversité (danger, ennemi, conflit)
2	Obstacle, accident, pression adverse
3	Rencontre, étranger, différence
4	Connaissance, information, découverte inattendue
5	Amélioration, initiation, formation, quête personnelle, remise en question
6	Récompense, trésor, gain

PISTES DE PROGRESSION

Les **pistes de progression** sont un moyen simple et abstrait de représenter l'avancée vers un but. C'est un outil pour le MJ, qu'il doit calibrer selon les besoins de la partie. Une piste se comporte comme les coches de PDD d'un ennemi : elle est constituée de plusieurs cases, et l'objectif est accompli quand elles sont toutes cochées.

Pour toutes les échelles

Un objectif de campagne pour lequel chaque case cochée correspondra à un scénario ; l'état d'une station spatiale lors d'un scénario de conflit ; l'avancée du désamorçage d'une bombe lors d'une unique scène ; le niveau de suspicions dans un bâtiment avant que l'alarme soit déclenchée ; l'avancée de négociations, de la fabrication d'un vaisseau ; l'intérêt (en bien ou en mal) de plus en plus grand porté par une organisation envers les PJ...

Piste standard : ☐☐☐☐

Cochez une case lorsqu'un évènement fait **avancer** la situation, qu'un joueur **réussit** un jet d'objectif, qu'un **coup est porté** à la faction adversaire, qu'une étape du plan est franchie...

Cochez deux cases si un évènement **chamboule** la situation, qu'un joueur fait une **Prouesse** sur le jet, qu'un **coup majeur** est porté à la faction adversaire...

Taille de la piste

Une piste peut être **courte** (2 cases), **classique** (4 cases), **longue** (8 cases) ou **s'éterniser** (12 cases).

Piste d'adversité

Une telle piste fonctionne de manière similaire : elle est cochée quand les joueurs échouent un objectif, ne parviennent pas à empêcher un évènement, ratent un jet... Une défaite majeure ou une Maladresse cocheront 2 cases.

Elle peut être utilisée pour représenter un évènement s'approchant inexorablement, mais aussi être **en parallèle** d'une piste de progression des joueurs. L'objectif final est accompli par ceux terminant en premier : voir l'exemple d'une *course vers un objectif* au chapitre Vaisseaux et véhicules.

Évènements

Les objectifs ne sont pas uniquement des avancées abstraites. Vous pouvez décider qu'une piste de progression sera associée à des **évènements**. À chaque fois qu'une ou plusieurs cases sont cochées, quelque chose arrive. Cela peut être une réaction adverse (une contre-mesure, une attaque surprise) tout comme un évènement affectant le monde (libération d'une cité, élimination d'un groupe criminel...).

Missions : Préparations et Flashbacks

Ce jeu est destiné à un rythme d'action rapide. Les longues enquêtes peuvent également être palpitantes, mais préparer un plan durant deux heures de jeu pour qu'il tombe à l'eau ne l'est pas. L'épisode 3 commence avec la bataille, et non pas la planification de l'opération de sauvetage ! Utilisez ces règles lorsque les joueurs vont effectuer une Mission, et qu'ils ont le temps et la possibilité de se préparer.

Phase de préparation

Les joueurs doivent pouvoir disposer de plusieurs heures à plusieurs jours de préparation, selon la complexité de la mission : reportez-vous au tableau ci-dessous. Les joueurs obtiennent tous **1 Point de Mission** s'ils se préparent au moins pour la durée indiquée, et **1 Point en plus** chacun pour **chaque cran de**

durée supplémentaire dans le tableau. Ces points sont utilisables comme des PDD (notamment pour les flashbacks, voir ci-dessous), mais uniquement durant la mission.

Si les joueurs disposent, suite à de précédentes aventures, d'une **ressource** ou un **avantage** conséquent, ils gagnent 1 Point de Mission supplémentaire. Ce peut être un contact bien placé ayant en dette envers eux, une somme de crédits très importante, etc.

Durée de préparation	Exemples
Quelques heures	Entrer dans un bar, un entrepôt.
Quelques jours	Pénétrer dans un complexe militaire, une forteresse.
Quelques semaines	Infiltrer la prison la plus sécurisée de la galaxie.
Quelques mois	—

Cette phase n'empêche pas de jouer des scènes préliminaires. Si les joueurs veulent obtenir les plans du bâtiment ou savoir qui est le commandant de cette flotte mystérieuse pillant le secteur, vous pouvez jouer les scènes correspondantes et leur donner ces informations, indépendamment des Points de Mission. Cela peut cependant réduire le temps dont ils disposent pour les autres préparatifs.



Décider de l'approche

Suite à cela, les joueurs devraient décider de leur approche, de leur méthode : furtive ? Infiltration ? Violente ? Ils ne doivent pas décider de leur plan entier, mais peuvent par exemple décider de se poser sur une planète dans un vaisseau volé, en étant cryogénisés.

Ils doivent fixer le cadre de leur mission : s'ils en sortent complètement, les flashbacks ne seront plus utilisables.

> *S'ils tentent d'intercepter un criminel voulant pénétrer dans une prison, mais qu'ils se retrouvent à poursuivre un assassin Sith dans les tréfonds de Coruscant, cela sort probablement du cadre de leur mission. Il pourrait cependant être acceptable d'avoir un flashback « j'ai fait préparer un piège, et on essaye de le pousser dedans ».*

Faire appel à un flashback

Au cours de la mission, tout ne se déroulera pas parfaitement et le MJ devrait poser des obstacles inattendus sur leur chemin. À tout moment, un joueur peut **invoquer un flashback**. Il raconte ce qu'il a fait (probablement avec ses compagnons), et si l'issue est incertaine, il **effectue un jet**. Cela peut permettre d'**obtenir une information** ou **rajouter un élément** dans le jeu, tant que cela ne contredit pas ce qui a déjà été établi.

Préparation facile ou incertaine

- Certaines préparations sont faciles à réaliser et sont automatiques. Elles correspondent souvent à un service simple rendu possible par un avantage du personnage (un ami, un objet, des crédits).

  > *Savoir ce que contient officiellement cet entrepôt. Demander à un ami d'être présent en avance pour une partie de Sabbac. S'il est partant pour cela, aucun jet ne sera nécessaire. Un jet de Présence pourrait l'être s'il rechigne.*

- D'autres préparations sont incertaines et coûteuses. Le joueur doit effectuer un jet.

  > *Rechercher des informations secrètes, savoir ce qui se cache vraiment dans cet entrepôt, corrompre quelqu'un...*

Effectuer le jet

La difficulté du jet sera fixée par le MJ, basée sur celle **associée à l'obstacle** qui peut être ainsi passé. Le joueur utilise une capacité applicable, et peut employer un Point de Mission ou un PDD s'il échoue. Un Échec indiquera que la préparation a échoué, alors qu'en cas de Maladresse, la situation empire (le mot de passe est mauvais et vous êtes donc démasqué comme espion, etc.). Le MJ explique comment.

Rencontres rapides

Les rencontres rapides permettent de raconter une scène avec un minimum d'aspects mécaniques. C'est adapté pour tout type de scènes mineures dans la partie : une escarmouche rapide, de l'infiltration, un vol, mais aussi du réseautage, un interrogatoire, ou trouver une personne, un objet ou une information.

Le MJ et les joueurs définissent la situation et l'objectif. Tandis que le MJ fixe le décor, les joueurs choisissent et racontent leur approche. Cette phase de narration va mener à effectuer les jets de dés. Le MJ et les joueurs fixent alors les éléments suivants :

- **Un** ou **des objectifs.** Il y en a généralement (pas toujours !) **un principal** et, parfois, des **secondaires** proposés par le MJ ou les joueurs.
- Les **obstacles** qui représentent des **dangers** (dégâts, coûts...) ou posent des **difficultés** (par exemple, 1 à 2 Désavantages) supplémentaires. Ils concernent un ou plusieurs objectifs, cela dépend de la logique de la situation. Dans le doute, les dangers sont déclenchés en cas de Maladresse ou de Revers (y compris en cas de Réussite de justesse).

> *Ces obstables peuvent être des troupes de défense, des systèmes de sécurité, un vide à franchir...*

Chaque joueur peut ensuite raconter comment il prend part à la scène, et faire un jet approprié selon ce qu'il tente d'entreprendre. Il peut en général :

- Tenter d'**accomplir un objectif** de son choix. Un seul joueur peut tenter un objectif, car il représente alors le groupe entier.
- Tenter d'**aider un autre joueur** sur un objectif (action d'Aide) en lui donnant des Avantages.
- Tenter d'**éliminer un obstacle** pour réduire le danger ou aider à accomplir un objectif en éliminant une difficulté.

Interprétation du résultat

Pour un jet visant à accomplir un objectif :

- **Réussite** : l'objectif est rempli, mais les PJ ont pu être blessés, avoir dû dépenser de l'argent, faire une promesse...
  - Revers : en cas de Réussite/Prouesse avec un Revers, l'objectif n'est pas entièrement atteint, il y a un vice caché, l'information date...
- **Prouesse(s)** : objectif rempli sans souffrir du danger.
- **Échec** : un problème est survenu. Les joueurs peuvent abandonner ou choisir d'entrer dans une scène détaillée. Cela peut faire un début de scène *in medias res*, au milieu d'un combat ou d'une négociation.
  - **Revers** : en cas d'Échec/Maladresse avec un Revers, ils ont déjà accompli l'objectif ou allaient l'accomplir. C'est à ce moment que le problème est arrivé.
- **Maladresse(s)** : comme l'Échec, mais les joueurs sont blessés, se sont fait arnaquer ou subissent un autre revers du destin. Il est possible que l'objectif ne soit pas ou plus atteignable.

SCÈNES DRAMATIQUES

Parfois, un slicer doit essayer de pirater un système alors que ses compagnons tentent de repousser des vagues de droïdes. Toutes sortes situations dramatiques arrivent, dans lesquelles ce qui importe n'est pas le combat ou le nombre d'ennemis détruits, mais la tension de la scène.

Utilisez les mêmes règles que les **rencontres rapides**, mais sous forme de **tours**. Décidez d'un nombre de points de progression à atteindre pour l'objectif (ou chaque objectif le cas échéant). Ce sera en "moyenne" le nombre de tours. Notez-le avec une **piste de progression** de cette taille.

Les **obstacles** que doivent affronter les joueurs en soutient peuvent directement causer des dégâts ou effectuer des attaques (si ce sont des ennemis, notamment) si personne ne les a pris en charge, voir s'accumuler au fil des tours. Vous avez la liberté de jouer avec le danger et la pression qu'ils causent.



INTERPRÉTATION DU RÉSULTAT

- **Réussite** : 1 point d'objectif
- **Prouesse(s)** : 2 points d'objectif
- **Échec** : une difficulté, le joueur a dû passer le tour à la résoudre ou n'a pas pu avancer pour autre raison.
- **Maladresse(s)** : un imprévu survient et imposera un Désavantage. Il s'applique initialement sur le prochain jet, mais selon sa nature, il peut être permanent ou nécessiter une bonne idée ou l'aide d'un joueur pour s'en débarrasser : improvisez pour faire montrer la tension !



Chapitre IX
Options de personnage

L'évolution d'un personnage est découpée en **Rangs**. L'évolution se fait en recevant des **avancements**, qui améliorent progressivement le personnage, jusqu'à passer au Rang suivant. La création de personnages telle que présentée au chapitre 1 correspond au Rang **Aguerri**. Ci-dessous, vous trouverez les étapes de l'évolution d'un personnage, ainsi que les règles pour créer certains types de personnages spécifiques et des exemples de Talents.

Rangs et avancements

Créer un personnage

Pour créer un personnage, choisissez un Rang et suivez les étapes du **chapitre 1**, en prenant en compte les valeurs indiquées dans la section *Création de personnage* du Rang choisi, ci-dessous. Utilisez notamment les valeurs de capacités indiquées sous forme d'une liste.

Avancements

Les avancements sont distribués par le MJ, selon le rythme souhaité : à la fin de chaque **session**, de chaque **aventure** ou même de chaque **"épisode"**. Chaque Rang correspond à un ou plusieurs arcs majeurs, et une campagne entière peut se jouer au même Rang.

À chaque avancement, cochez une case de votre choix dans votre Rang actuel et appliquez son effet. Un avancement de fin de Rang n'est accessible qu'après avoir coché tous les précédents.

De plus, un personnage peut **toujours** échanger ses Traits ou Talent(s) contre d'autres pour refléter l'évolution de son personnage.

Rang Novice

Un personnage au Rang novice est un "héros ordinaire", quelqu'un qui n'est pas exceptionnel au regard de ses congénères, mais qui reste talentueux dans ses spécialités. Cela inclut les clones standards comme les simples citoyens.

C'est plus bas que ce que même un enfant "Aguerri" possède, et sans les Points de Destinée en plus : cela va vraiment changer le jeu et rendre l'action plus dangereuse.

Création de personnage

Capacités : 1 1 | 2 2 2 2 2 2 | 3 3 3 3
Échanges de points : 1 seul possible (capacité maximum à 4).
Points de Destinée : 2 par session.
Équipements favoris : 1

Avancements

☐☐☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 4 au maximum.
☐☐ Augmentez une capacité de 1, jusqu'à 5 au maximum.
☐ Commencez chaque session avec un Point de Destinée supplémentaire.

Avancement de fin de Rang

☐ Passez au Rang Aguerri. Gagnez 1 Point de Destinée. Vous pouvez avoir un second objet favori. Vous pouvez échanger votre Talent et votre Trait d'Archétype par d'autres plus appropriés ou héroïques pour refléter votre évolution.

Décrivez vers quoi votre personnage a évolué, comment ses aventures ont influencé sa vie et ce qu'il devient suite à celles-ci.

Rang Aguerri

Création de personnage

Capacités : 2 2 2 | 3 3 3 3 3 3 | 4 4 4
Échanges de points : 2 possibles (capacité maximum à 5).
Points de Destinée : 4 par session.
Équipements favoris : 2

Avancements

☐☐☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 5 au maximum.
☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 6 au maximum.
☐☐ Augmentez une capacité de 1, jusqu'à 7 au maximum.

Avancement de fin de Rang

☐ Passez au Rang Héroïque. Gagnez un second Talent de votre choix. Vous pouvez avoir un troisième objet favori.

Décrivez également en quoi votre personnage à acquis de l'importance, de la réputation, comment s'est-il fait une place dans la galaxie.

Rang Héroïque

Création de personnage

Capacités : 2 2 | 3 | 4 4 4 4 | 5 5 5 | 6 6
Échanges de points : 4 échanges possibles. Vous ne pouvez pas dépasser 7, ni avoir plus de deux capacités atteignant 7.
Points de Destinée : 4 par session.
Équipements favoris : 3
Talents : 2 Talents à la création

Avancements

☐☐☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 7 au maximum.
☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 8 au maximum.
☐☐ Augmentez une capacité de 1, jusqu'à 9 au maximum.

Avancement de fin de Rang

☐ Passez au Rang Légendaire. Gagnez 1 Point de Destinée et un dernier Talent.
Décrivez également comment votre personnage a acquis une réputation de cette ampleur et est devenu une figure importante dans la galaxie.

Rang Légendaire

Création de personnage

Capacités : 2 | 3 3 | 4 | 5 5 | 6 6 | 7 7 | 8 8
Échanges de points : 6 échanges possibles. Vous ne pouvez pas dépasser 9, ni avoir plus de deux capacités à 8 et deux à 7.
Points de Destinée : 5 par session.
Équipements favoris : 3
Talents : 3 Talents à la création

Avancements

☐☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 8 au maximum.
☐ Augmentez deux capacités différentes de 1, jusqu'à 9 au maximum.
∞ Augmentez une capacité de 1.

Avancement de fin de Rang

Si votre personnage atteint ce niveau de pouvoir, il fait partie de la poignée d'individus les plus puissants ou influents de la galaxie. Il n'y a plus de Rangs au-delà.

Création à niveau intermédiaire

Pour créer un personnage à un niveau intermédiaire, choisissez son Rang et donnez-lui le nombre d'avancements désirés. Voici un exemple, qui est une bonne option pour commencer une campagne :

Option : Rang intermédiaire Expérimenté

Cette option permet de commencer une campagne plus doucement, mais sans avoir des personnages démunis face au danger : cela peut aussi bien correspondre à un jeune soldat qu'un Vétéran de la guerre de clones n'ayant pas combattu depuis des années.

Création : commencez Rang Novice et cochez **4 Avancements**. Il est conseillé de cocher au moins un de chacun des trois types d'avancements.

Vérifier le nombre de points de capacité

Prenez en compte que chaque total est modifié par les avancements, et éventuellement par un statut particulier comme le fait d'être un enfant.

Novice	total de 26 (plus avancements)
Aguerri	total de 36 (plus avancements)
Héroïque	total de 48 (plus avancements)
Légendaire	total de 60 (plus avancements)

Options spéciales de création et d'évolution

Enfant

Si vous voulez représenter la différence de capacité entre adultes et enfants sans déséquilibrer le jeu, un enfant commencera avec :



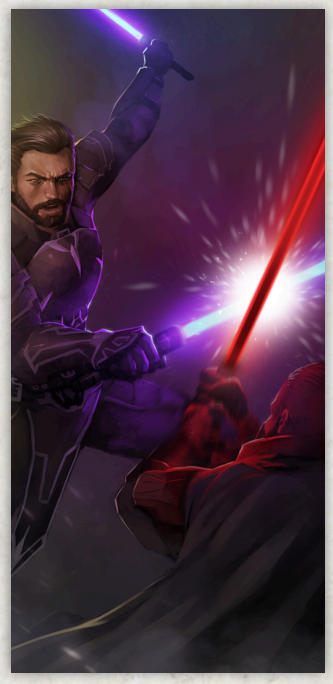
- **Rang Novice** : 1 capacité inexistante (0), 5 capacités Faibles (1), 5 Ordinaires (2), 1 à Compétent (3), ainsi que 1 PDD supplémentaire.
  Seul un enfant Novice peut avoir une (ou 2 avec un échange) capacité(s) à 0.
- **Rang Aguerri** : 3 capacités Faibles (1), 4 Ordinaires (2), 3 à Compétent (3) et 2 à Appréciable (4), ainsi que 2 PDD supplémentaires. Après échanges de points, une éventuelle capacité Remarquable (5) doit être justifiée.
- **Rangs supérieurs** : créez au Rang Aguerri et effectuez les avancements. Cependant, il est peu probable qu'un individu à ce Rang soit encore si jeune !

Dans les deux cas : les capacités comme Combat, Vigueur et Présence devraient être Faibles (1) ou Ordinaires (2).

Cette règle est faite pour jouer un enfant dans un groupe d'adulte, moins compétant, mais aidé par le destin et capable de faire face aux mêmes défis. Pour jouer un groupe complet d'enfant faisant face à des défis plus simples, la règle "Groupe d'enfants" dans les Annexes sera peut-être plus adaptée.

Héros vieillissant

Pour représenter un personnage âgé et sur le déclin, mais expérimenté, un joueur peut sacrifier un ou plusieurs **Points de Destinée** pour **deux augmentations** de capacité chacun. Il devrait avoir au maximum trois capacités atteignant le maximum permis à la création, et deux le dépassant de 1. C'est-à-dire, au Rang Aguerri, au plus deux capacités Exceptionnelles (6) et deux Remarquables (5).



Maitre du côté obscur

Un Sith ou autre maitre de l'obscurité est déjà passé du côté obscur, et les règles concernant l'acquisition de points d'Obscurité ne le concernent pas. Il peut obtenir le même effet qu'un point d'Obscurité en laissant le côté obscur le consumer, ce qui a pour effet au choix :

- Soit **réduire une capacité de 1** de manière **permanente**
- Soit **réduire sa Volonté de 2** jusqu'à **la fin de la session.**

Groupe d'utilisateurs de la Force

Si l'aventure se concentre sur des personnages spécialisés dans l'usage de la Force, le Talent "utilisateur de la Force" est donné gratuitement à tout le monde, et ils peuvent de plus choisir un **Talent supplémentaire** de leur choix. Un éventuel personnage non sensible à la Force pourra commencer avec deux Talents.

Introduire un nouveau Talent en jeu

Le processus de création et évolution laisse les joueurs développer leur personnage en leur accordant des Talents. Cependant, il est possible pour le MJ de récompenser les joueurs avec de telles capacités supplémentaires, quoique plus mineures, mais leur permettant de faire ce qui serait normalement impossible : ce ne devrait pas être des Avantages sur les jets de dés (ou alors, en

échange d'autres Désavantages), mais des capacités telles qu'un pouvoir de Force particulier (notamment pour un personnage ne sachant autrement pas manier la Force !), être capable d'utiliser un équipement/une technologie particulière (comme un sabre-laser, par exemple), etc. Ce sont des récompenses au même titre que de l'équipement, des contacts ou des relations.

EXEMPLES DE TALENTS

Choisir un Talent est la partie de la création de personnage nécessitant le plus d'entrer dans les mécaniques du jeu. Ainsi, vous pourrez trouver ci-dessous de nombreux exemples de **Talents génériques**. Chacun peut être **adapté** et **remanié** selon le personnage, à la manière de ce que vous trouverez dans le document additionnel *Profils de personnages*.

Origine et manifestation

En jeu, un Talent sera influencé par son **origine**, par la manière dont il **se manifeste**. *Il peut correspondre à un apprentissage spécial, un talent inné, une capacité unique liée à une certaine sensibilité à la Force, une mutation génétique, une augmentation d'un cyborg, tout comme un appendice pour un PJ droï de ou non-humain.* Un Talent peut, selon la manière du joueur de l'expliquer, nécessiter un équipement spécial (comme un datapad pour un slicer).

TALENTS DE FORCE

Utilisateur de la Force : vous êtes capable d'utiliser des pouvoirs de Force. Vous pouvez posséder un sabre laser ou une autre arme si cela fait sens. Vous subissez cependant une limitation, dont voici certaines possibles :

- Vous êtes **membre d'une religion** (Jedis, Siths) ou d'une **secte**, et devez suivre un code d'honneur strict ou une manière d'agir (céder à ses émotions, etc.). Ne pas respecter cette ligne de conduite peut vous coûter un PDD ou vous faire subir un point de côté obscur pour une entorse grave (telle que massacrer un clan Tusken).
- Vous êtes **sous les ordres** d'une organisation, d'un maitre ou une entité à qui vous devez **obéir en toute circonstance**, sous peine de répercussions allant jusqu'à perdre vos pouvoirs.
- Vous êtes **jeune**, **apprenti**, **handicapé** physiquement ou **peu expérimenté** vis-à-vis du monde, et commencez avec **2 points de capacité en moins**.
- Votre formation ou votre sensibilité à la Force est **réduite** : choisissez le domaine ou la capacité de Force que vous maitrisez. Ils peuvent être particulièrement réduits pour permettre de progresser en cours de jeu.

Exemples de Talents de Force

- **Télépathe** : Vous savez lire et influencer les pensées. Une utilisation de ce pouvoir, même exotique, ne vous coûte jamais de Point de Destinée.
- **Padawan** : Votre usage de la Force n'est pas aussi développé que celui de votre maitre (à l'appréciation du joueur), et vous devez suivre les instructions de celui-ci, ainsi que les préceptes des Jedis.
- **Réfugié de la Force** : vous avez appris à vous servir de la Force, mais devez vous cacher (sans doute de l'empire). Votre manque d'expérience vous fait perdre un point de capacité en Volonté, et un dans une autre capacité.
- **Chevalier Jedi** : vous maniez la Force, mais devez suivre le code Jedi.
- **Seigneur Sith** : vous maniez la Force, mais êtes soumis à vos émotions, et peut-être à un maitre. Au lieu d'utiliser les points d'Obscurité, suivez la règle "Maitre du côté obscur".

Talents personnels

Chanceux : vous disposez d'un Point de Destinée supplémentaire.

Brute : vous pouvez soulever un poids plus élevé, peut-être même jusqu'à être capable de renverser un tank. De plus, vous ignorez les descripteurs *arme légère* au contact. Notamment, vos attaques à mains nues n'ont qu'un Désavantage pour blesser un ennemi, même contre une armure.

Cyborg : lorsque vous devenez Blessé, vous pouvez décider qu'une pièce d'équipement est endommagée : elle est alors dysfonctionnelle, mais vous ignorez le Désavantage lié à la blessure.

- Soigner une blessure infligée à une partie cybernétique nécessite un jet de Technique au lieu de Savoir. Selon les éléments cybernétiques de votre corps, vous pouvez disposer d'une vision nocturne ou d'une autre amélioration mineure. Certains de vos équipements peuvent faire partie de votre corps. *Cette précision s'applique à tout cyborg, même ceux ne disposant pas du Talent ci-dessus.*

Expertise : choisissez deux domaines et obtenez 1 Avantage sur les jets de capacité liés. Par exemple, réparation de droïdes et de vaisseaux, armes balistiques et combat au couteau, paléontologie et chimie...

Génie : une fois par scène, utilisez Savoir pour remplacer une autre capacité en expliquant comment votre intelligence ou votre savoir vous a permis de résoudre le problème.



Talents de combat

Combatif : ignorez les effets négatifs (Désavantages aux actions) d'un État tel que Blessé ou Sonné.

Dégainage éclair : si vous êtes conscient du danger avant d'être touché par une attaque, vous pouvez dégainer et tirer avant vos assaillants, même s'ils avaient le doigt sur la gâchette. Si vous décidez de dégainer et tirer par surprise, vous avez une attaque "gratuite" avant de commencer un tour de combat.

Double détente : en maniant deux armes, vous êtes capable de toucher 2 cibles en cas de Prouesse, et 3 s'il s'agit de la piétaille (stormtroopers, droïdes...).

Force de Wookie : vous pouvez utiliser Vigueur plutôt que Combat pour des actions basées sur un usage excessivement brutal de la force physique : frapper, jeter du haut d'un pont, arracher l'armure... Vos mains sont des armes naturelles (ignorent 1 Désavantage).

Guerrier : vous pouvez utiliser Combat pour lancer une lame et pour vous défendre d'un ennemi proche, y compris pour esquiver ses tirs.

Mur de beskar : vous savez protéger un individu ou un objet : les tirs vous viseront en priorité, et vous donnerez un Avantage aux éventuels jets de défense de celui que vous protégez (en cas d'effet de zone s'il aide un PJ, notamment).

Tireur d'élite : avec votre fusil longue portée, vous pouvez toucher toute cible en ignorant jusqu'à 2 Désavantages liés à une petite cible, à la luminosité ou à la présence d'autres individus.



Talents de scènes d'action

Manœuvres extrêmes : à bord d'un vaisseau ou véhicule, vous pouvez tenter des manœuvres d'accrochages sans abimer l'engin, et vous éjecter au dernier moment en cas de crash.

Reconfiguration rapide : vous pouvez tenter de reconfigurer un système électronique pour réaliser ou stopper une action spécifique (y compris pour le piéger), même en disposant de peu de temps (un tour de combat).

Réparation d'urgence : vous pouvez effectuer une réparation d'urgence sur un vaisseau, véhicule ou droïde en pleine action (y compris en combat). Elle ne dure cependant que le temps de la scène.

Soins d'urgence : vous pouvez appliquer des soins basiques en quelques instants (un tour de combat) pour permettre à un individu d'ignorer les effets d'un État (blessure, etc.) pour la durée de la scène. Cependant, la blessure devra être soignée correctement par la suite.

TALENTS SOCIAUX

Indécente richesse : votre grande richesse permet, une fois par session (ou plus pour 1 PDD), d'accéder à un service autrement hors de portée : une entrée spéciale, des mercenaires, un contact...



Jeu de masques : vous excellez à vous faire passer pour d'autres. Vous obtenez deux Avantages en ce sens, ou un seul si vous tentez de vous faire passer pour une personne spécifique.

Négociateur : lors d'une négociation, vous pouvez altérer le résultat obtenu après un jet : cela peut être de supprimer un effet négatif, un coût, ou obtenir un avantage ou résultat supplémentaire.

Notoriété : votre influence vous permet, une fois par session (ou plus pour 1 PDD), d'avoir un contact haut placé ou de forcer la main à quelqu'un.

Réseau souterrain : vous possédez des contacts ou faites partie d'une organisation vous en fournissant. Ces individus inconnus de tous sont parfois ceux tirant les ficelles cachées de la criminalité, aussi bien que des petits receleurs locaux. Une fois par session (ou plus pour 1 PDD), vous pouvez faire appel à leur aide ou tenter de leur forcer la main.

TALENTS DE SPÉCIALISTES

Communication universelle : face à une espèce ne parlant pas le Basic, vous êtes capable de communiquer nativement ou par des gestes compréhensibles. Vous pouvez également lire et déchiffrer des textes. Votre compréhension des subtilités des langues peut vous donner un Avantage à des jets de Présence par rapport à d'autres personnages.

Empoisonneur : vous savez créer des poisons aux effets divers (mortel, soporifiques, déstabilisant...) se transmettant par une arme, un gaz ou un liquide. Vous pouvez notamment les improviser à partir de substances naturelles ou chimiques trouvées au cours de l'aventure.

Improvisation : une fois par scène, vous pouvez vous rappeler posséder un objet utile, le bricoler ou le trouver. Cela doit être en accord avec le MJ. Si l'objet renverse drastiquement la situation, il peut nécessiter de dépenser 1 PDD.

Infiltrateur : lorsque vous agissez seul, vous obtenez un Avantage sur les jets liés à l'infiltration ou la discrétion, et pouvez facilement dissimuler un objet compromettant sur vous.

Lien animal : vous savez communiquer simplement avec les créatures et comprendre leurs émotions, besoins et pulsions, par une gestuelle simple ou par la Force. Vous pouvez ainsi obtenir leur aide ou désamorcer un danger.

Mine de savoir : une fois par session (ou plus pour 1 PDD), vous pouvez obtenir une information, une connaissance générale utile à la situation, ou l'inventer avec l'accord du MJ.

Passage en douce : vous pouvez toujours dissimuler sur vous un petit objet. De plus, vous avez un Avantage pour faire passer discrètement une cargaison, d'autres objets ou une personne, et pour dissimuler votre identité.

Pisteur : vos sens augmentés vous permettent d'observer, pister, détecter ou établir une carte ou un itinéraire avec un Avantage. Vous savez également détecter des choses invisibles.

S'informer pour mieux frapper : une fois par session (ou plus pour 1 PDD), vous pouvez obtenir une information utile supplémentaire sur une cible (individu, lieu, cargaison...). Vous pouvez inventer et proposer l'information, notamment si le MJ n'a pas une réponse pré-établie.

Trouver la voie : que ce soit au milieu de l'espace, sur une planète ou dans un paysage urbain, vous pouvez toujours trouver un chemin plus court ou un moyen de semer ou doubler vos adversaires. Si une telle action est particulièrement ardue et nécessite un jet, vous obtenez un Avantage.

MODÈLES GÉNÉRIQUES DE TALENTS

- Vous pouvez utiliser une capacité à la place d'une autre dans certaines circonstances (Génie, Force de Wookie, etc.).
- Vous disposez d'un avantage dans certaines circonstances spécifiques (Mur de beskar, etc.).
- Vous pouvez ignorer jusqu'à 2 Désavantages dans certaines situations (Tireur d'élite, etc.).
- Vous pouvez, dans certaines circonstances, effectuer automatiquement quelque chose de difficile, sans jet, ou tenter quelque chose de normalement impossible avec un jet (Lien animal, Communication universelle, Soins d'urgence, etc.).
- Vous pouvez effectuer, une fois par session (ou plus pour 1 PDD pour chaque usage suivant), une action normalement impossible ou qui nécessiterait une ou plusieurs scènes (Mine de savoir, Réseau souterrain, etc.).



Chapitre X
Annexes

Règles optionnelles

Jets opposés

Le système n'est pas conçu pour faire des jets en opposition : il part du principe que les personnages s'entraident et agissent ensemble. Cependant, même lorsque ce principe est généralement vrai au cours d'une campagne, il peut souffrir quelques entorses. Notez que cette règle optionnelle n'est pas non plus faite pour gérer un véritable affrontement entre 2 groupes de PJ.

Lorsque deux joueurs s'opposent, ils effectuent tous les deux leurs jets. La difficulté de l'un est le résultat obtenu par son adversaire. Ainsi, si l'un réalise une Prouesse, l'autre subira une Maladresse. En cas d'égalité, l'action n'a pas de conséquences graves pour l'un ou pour l'autre. Cela signifie que si l'un des personnages se défendait simplement, c'est lui qui réussit. Les PDD peuvent être également utilisés sur ces jets.



Plus d'action !

Pour une partie incluant beaucoup de scènes d'action, de combat, de poursuite ou de danger, si elle dure assez longtemps, restaurez un PDD de chaque joueur après une scène importante, dangereuse, ou avant une confrontation finale.

De vrais héros

En complément ou à la place de la règle optionnelle précédente, les PDD peuvent disposer de nouvelles utilisations. Utilisez cette règle pour des parties où les personnages peuvent réussir en dépit des pires adversités, où ils sont des héros plus grands que nature (comme *The Clone Wars* ou *Bad Batch*).

- **Utiliser un PDD pour relancer** : gardez le résultat de votre choix, entre le premier et le second jet.
- **Nouvelle utilisation d'un PDD** : ajoutez **2 Succès** au résultat de votre jet.

Équipement ancien

Les règles n'offrent volontairement pas de grande granularité sur la puissance des armes et la résistance des armures et boucliers. En général, cela suffit à représenter la situation. Cependant, il peut arriver que du vieux matériel soit utilisé contre des équipements modernes, comme un char AT-TE de la guerre de clones contre des TB-TT impériaux (Rebels saison 2, épisode 2). Dans ce cas, vous pouvez utiliser le Descripteur suivant ou vous en inspirer.

Notez que cela ne concerne pas des reliques comme une armure mandalorienne, toujours efficace un siècle plus tard, ou un sabre-laser âgé de deux millénaires.

Ancienne technologie

Inflige un Désavantage à tous les jets opposés à un équipement moderne (contre un vaisseau, une armure...).

Groupe d'enfants

Cette règle a pour but de permettre de jouer un groupe constitué uniquement d'enfants ou de créatures plus faiblardes que les humains de Star Wars (un Jawa pourrait se joindre au groupe). Elle a pour effet de rendre plus faibles les capacités et chances de réussites. *Pour jouer un enfant au sein d'un groupe d'adultes, utilisez la règle Enfant du le chapitre précédent.*

Règles de création

Gardez les mêmes règles pour créer les personnages. Il est recommandé de commencer au moins au rang expérimenté pour pouvoir affronter seul des dangers.

Jets de dés

C'est la première différence avec les règles de base. Les succès ne sont comptés que sur **5 ou plus**, y compris pour le dé Joker.

Points de Destinée

Les Points de Destinée sont utilisés comme habituellement. Si la règle "De vrais héros" est utilisée, ils ne rapportent **qu'un seul succès supplémentaire**. Les enfants commencent cependant avec **un point additionnel**.

États et blessures

Un enfant recevant un État tel que Blessé ou Sonné est immédiatement **Hors-combat**. Des enfants devraient rarement avoir affaire à des armes mortelles. Ils rencontreront plus probablement des chutes, des coups ou des tirs immobilisants, voire rien de cela dans des aventures plus calmes.

Difficulté

Utilisez les mêmes difficultés que vous utiliseriez dans le jeu standard. Cependant, les enfants devraient naturellement faire face à des dangers plus faibles, de difficulté 1 ou 2 en général.

> *Avec deux dés (de capacité ou joker), 1 représente une difficulté atteignable, mais difficile (autour de 50 % de chance). 2 est accessible avec 4 dés, 3 l'est avec 6 dés. Une difficulté aussi haute que 3 peut souvent obliger à dépenser un Point de Destinée ou chercher à accumuler des Avantages.*

Jets simplifiés

Pour un jeu plus minimaliste avec une interprétation des dés plus simple :

- Les jets de dés deviennent binaires : ignorez les Prouesses, Maladresses ou Revers.
- Le dé joker est remplacé par un simple Avantage.

Cela ne change pas les probabilités de Réussite ou d'Échec. Les combats seront un peu moins dangereux pour les deux partis, mais plus rapides à jouer.

CONSEILS ET OUTILS POUR LE MJ

SCÈNE REDOUTABLE

Pour représenter une situation particulièrement dangereuse, vous pouvez appliquer le Descripteur **Redoutable** sur la scène elle-même : les Réussites de justesses infligeront donc des Revers ou conséquences aux PJ, si l'action peut exposer le personnage à l'un des dangers présents.

REPRÉSENTER FACILEMENT UN ADVERSAIRE

Écrivez le niveau sur une feuille entre crochets (**[3]**) avec le nombre de PDD si PNJ en possède (**[3/1]**), et **x** pour donner une indications du nombre d'ennemis dans un groupe. Notez à la suite de celui-ci des symboles représentant son état : un carré pour un PDD (□), un losange pour une case de Résistance (◇) et un rond pour les groupes (○).

Ainsi, un escadron de 20 chasseurs TIE de Résistance 1 pilotés par des pilotes d'élite peut être représenté sur une feuille de papier par :

[3/1]x20 □○○◇ Rapide, Maniable.

INFLIGER DES EFFETS ET CONSÉQUENCES

Les règles définissent un cadre de base, et non pas un carcan. Cela laisse la liberté d'infliger divers conséquences et des effets. Voici des exemples utiles :

- **Infliger un État** ou mettre **Hors-combat**.
- **Compliquer** la situation.
- **Détruire** ou **neutraliser** : les PJ tirent une roquette sur un vaisseau ou entreprennent une autre action pour le détruire ou le faire crasher ? Les règles de combat servent pour simuler un affrontement tendu. Dans d'autres situations, notamment un combat à armes inégales, des conséquences plus directes peuvent mieux servir la scène.

AVANCER EN ÉCHOUANT

Un Échec qui n'a pas de conséquences intéressantes et qui dénie la possibilité d'atteindre un but semblant pourtant raisonnablement atteignable n'est pas toujours très intéressant.

> *Exemple d'un vol à la tire : une Réussite avec Revers pourrait signifier que l'individu remarque la disparition rapidement et alerte la garde alors que vous êtes dans le secteur. Un Échec, qu'il vous identifie. En cas de Maladresse, il vous arrête la main dans le sac et vous avez le choix de vous battre en pleine vue pour lui arracher sa possession ou fuir les poches vides. Notez que dans tous les cas, les joueurs ne se retrouvent pas sans rien, mais les conséquences de leurs actions sont graduées.*

Choisir la difficulté : niveaux et adversité



Vous *pourriez* vous aider de la table de probabilités ci-dessous (section Capacités et probabilités de réussite) pour juger si un défi est intéressant, trop facile ou trop difficile pour un groupe. Cependant, cela devrait être un moyen de juger un défi, pas d'en choisir systématiquement la difficulté. Ce ne serait ni pratique, ni satisfaisant.

Dans le chapitre "Adversaires", les niveaux présentés servent **d'échelle de base** pour les capacités de combat, mais vous pouvez l'utiliser comme référence pour les niveaux de capacités des adversaires dans d'autres domaines : un politicien peu expérimenté ayant 2, le plus habile chancelier suprême, 7 (bien que leur niveau de combat reste sans doute 1 à 2). Si un adversaire n'est pas expérimenté dans un domaine, mais sait s'y débrouiller, **baissez la difficulté de 1 ou 2** par rapport à son niveau.

Tout ce qui est lié de prêt ou loin à des adversaires pourra **utiliser leur niveau.** Faire une réparation de fortune sur un système d'un vaisseau ou soigner une blessure est d'autant plus difficile que le tir était précis : utilisez le niveau de l'adversaire ayant causé ces dégâts.

Niveau de zone

Il reste cependant de nombreux défis environnementaux : choisissez un niveau global pour une zone (qui peut être un bâtiment comme une ville ou une planète dangereuse, telle Malachor). Des sous-zones plus ou moins difficiles pourront avoir un niveau modifié de +1 ou -1, des actions contre lesquelles la zone n'est pas bien/pas du tout défendue auront une difficulté de -1/-2. Le niveau de zone servira donc à la difficulté des actions, mais aussi des ennemis : dans une zone de difficulté 3, un groupe d'ennemis "classique" pourrait être 3 ou 4 soldats de niveau 3 ou tout autant de groupes de niveau 2 (*difficulté 3 avec le Descripteur Groupe 1*). Les adversaires les plus puissants seront de niveau 4, voir 5 pour un ennemi particulièrement coriace, un piège mortel, etc.

Certains adversaires légendaires ne sont évidemment pas limités à ces valeurs : on pourrait croiser Vader dans une petite station aux confins de la galaxie (défendue : niveau 2). Mais dans ce cas, il ne représentera pas un combat à gagner, mais une fuite à ne pas échouer...

Difficultés sans adversaires

Il est également possible qu'un niveau de difficulté ne soit pas lié à un quelconque adversaire, par exemple pour certains rituels de Force. Même dans un tel cas, la méthode ne change pas : pensez à un personnage effectuant une action similaire dans un film ou une série Star Wars, et basez-vous sur son niveau. Augmentez la difficulté de 1 si l'action était particulièrement ardue pour lui, de 2 s'il n'a réussi que sur un coup de chance ou au prix d'un coût élevé, diminuez-la si l'action lui était plutôt aisée.

Il est ainsi possible que certains rituels de Force soient très compliqués, même pour Palpatine, et aient une difficulté de 8. Comme indiqué dans la section sur les Avantages et Désavantages, ces actions restent possibles en y consacrant du temps, des ressources et en ayant de l'aide : cela peut être une quête complète que de réunir tous ces éléments.



CAPACITÉS ET PROBABILITÉS DE RÉUSSITE

Pour les curieux et ceux intéressés par les chiffres, voici les probabilités en fonction du Niveau du PJ (lignes) et de la Difficulté (colonnes). Les deux valeurs indiquent la probabilité **sans**, puis **avec le dé Joker**.

	D1	D2	D3	D4	D5	D6
N1	50% - 81%	8% - 34%	0% - 5%	0% - 0%		
N2	75% - 91%	33% - 59%	8% - 24%	1% - 5%	0% - 1%	
N3	88% - 95%	56% - 76%	24% - 44%	7% - 18%	1% - 5%	0% - 1%
N4	94% - 98%	73% - 86%	43% - 62%	18% - 34%	6% - 14%	1% - 4%
N5	97% - 99%	84% - 92%	60% - 75%	33% - 50%	14% - 26%	5% - 11%
N6	98% - 99%	91% - 96%	73% - 84%	49% - 64%	26% - 40%	11% - 20%
N7	99% - 100%	95% - 98%	82% - 90%	62% - 75%	39% - 54%	21% - 32%
N8	100% - 100%	97% - 99%	89% - 94%	73% - 83%	53% - 66%	32% - 45%
N9	100% - 100%	98% - 99%	93% - 96%	82% - 89%	64% - 75%	44% - 57%
N10	100% - 100%	99% - 100%	96% - 98%	88% - 93%	74% - 83%	56% - 67%
N11	100% - 100%	100% - 100%	98% - 99%	92% - 96%	82% - 88%	66% - 76%

	D7	D8	D9	D10	D11
N4	0% - 1%				
N5	1% - 3%	0% - 1%			
N6	4% - 8%	1% - 3%	0% - 1%		
N7	9% - 16%	3% - 7%	1% - 2%	0% - 1%	
N8	16% - 26%	7% - 13%	3% - 5%	1% - 2%	0% - 1%
N9	26% - 37%	13% - 21%	6% - 10%	2% - 4%	1% - 2%
N10	37% - 49%	21% - 31%	11% - 17%	5% - 8%	2% - 3%
N11	48% - 59%	31% - 41%	17% - 26%	8% - 14%	4% - 7%

