

RÈGLES DE JEU

STARWARS

THE OLD REPUBLIC

Classe : guerrier Sith

Le guerrier Sith a voué sa vie à l'apprentissage et à la maîtrise du Côté Obscur de la Force.

Dès le plus jeune âge, l'apprenti Sith suit les enseignements des Maîtres Obscurs sur la planète Korriban, sanctuaire sacré de l'Ordre ; au terme d'épreuves cruelles, seuls les plus forts et les plus déterminés survivent. Un échec signifie presque toujours la mort. Le code Sith laisse place à aucun ambiguïté en la matière :

La paix est un mensonge, il n'y a que la passion.

Par la passion, j'ai la puissance.

Par la puissance, j'ai le pouvoir.

Par le pouvoir, j'ai la victoire.

Par la victoire, je brise mes chaînes.

La Force me libérera.

Les apprentis les plus prometteurs sont généralement pris en charge par un Seigneur Sith afin de parfaire sa formation.

Les apprentis sont alors envoyés en mission pour l'Empire et doivent prouver leur valeur. Une fois encore, un échec équivaut à la mort.

L'arme du guerrier Sith

Sur Korriban, les jeunes apprentis n'ont pas le droit de porter le sabre laser ; ils se battent avec des épées d'entraînement, armes moins impressionnantes que l'emblématique sabre laser mais néanmoins mortelle.

Une fois leur formation terminée, chaque apprenti reçoit un sabre laser ; les modèles varient selon les écoles ainsi que les couleurs dépendant des cristaux utilisés pour la fabrication de l'arme. La remise du sabre est un moment important de la vie du Sith ; elle est souvent l'occasion d'une ultime épreuve imposée par le maître.

Arme	Dégâts	Critique
Sabre laser	1D10	19-20
Double sabre laser	1D8+2	19-20

Les Sith dédaignent les armes à distance, préférant de loin le sabre laser, symbole de l'Ordre.

Pourtant, quand c'est nécessaire, le guerrier Sith n'hésitera pas à utiliser le blaster, arme de poing rapide mais moins élégante que son fidèle sabre laser.

Dé de Vie

On utilise le **D12** pour déterminer les Points de Vie du Guerrier Sith.

Progression en niveau

A chaque niveau, le guerrier Sith progresse en puissance.

Niveau	XP	Gain(s)
2	10	Don supplémentaire, Combat+1, Dé de Force
3	30	Compétence+3, Dé de Force
4	60	Don supplémentaire, Dé de Force
5	100	Combat+1, Compétence+3, Attaque double, Dé de Force
6	150	Don supplémentaire, Dé de Force
7	220	Compétence+3, Dé de Force
8	300	Don supplémentaire, Combat+1, Dé de Force
9	400	Compétence+3, Dé de Force
10	500	Don supplémentaire, Dé de Force

A chaque niveau, le guerrier Sith gagne 1D10 Points de Vie.

Tous les niveaux pairs, le Guerrier Sith gagne un *Don supplémentaire*.

Combat+1 signifie que le guerrier gagne un bonus de +1 en combat au Contact ou à Distance.

Compétence+X signifie que le guerrier gagne X points à répartir entre ses compétences ou pour en acquérir de nouvelles.

Créer un personnage Sith

Répartissez 6 points dans les différentes caractéristiques, afin d'obtenir un score allant 0 à +3. Vous pouvez choisir de descendre une de vos caractéristiques en négatif pour obtenir des points supplémentaires à répartir.

Vous ne pouvez pas descendre au-dessous de -3.

Choisissez la race de votre personnage et appliquez les ajustements indiqués.

Vous disposez ensuite de 10 points pour acheter les compétences de votre personnage.

Les points de vie de départ sont au maximum du Dé de Vie, plus le score d'Endurance.

Choisissez trois dons du Côté Obscur parmi la liste à la page suivante. Votre personnage débutant (niveau 1) reçoit 6D de Force (D6) qui seront autant de jetons à utiliser pour activer les pouvoirs de la Force de votre personnage (voir règles plus loin).

Équipez votre personnage.

Au début de l'aventure, le guerrier Sith dispose d'un sabre laser et d'une armure de combat standard (+2).

Calculez votre score de Défense (= 10 + Agilité + Armure).



Les Dons du Côté Obscur

Les Dons du Côté Obscur sont autant de pouvoirs que l'apprenti Sith a acquis lors de sa formation et qu'il n'aura de cesse d'augmenter et de perfectionner au fil de sa vie.

A l'issue de sa formation, le jeune Sith possède trois dons.

Les Dons de la Force sont répartis en cinq voies : la Perception, la Puissance, la Protection, le Combat et l'Altération.

La Perception permet à l'adepte de percevoir la Force et à travers elle les choses qui l'entourent.

Sentir la Force permet de percevoir les perturbations de la Force et de reconnaître la nature de la Force, lumineuse ou obscure. La nature de la Force apparaît alors sous la forme d'un aura nimbant une personne ou un objet. Il est important de noter qu'un Sith peut volontairement cacher sa vraie nature à des adeptes d'un niveau inférieur au sien.

Détecter la vie est une des capacités de base de la Force. L'adepte peut sentir la présence de vie dans une zone de Niveau x100 mètres autour de lui.

Percevoir le danger joue comme un sixième sens qui prévient l'adepte d'un danger imminent. Cela peut se manifester par un léger picotement dans la nuque ou une brève vision de ce qui va arriver.

Sens exacerbés agit comme un *boost* de Perception. Tous les sens de l'adepte sont en alerte ; rien ne peut lui échapper.

La **Méditation*** est un des piliers de la Force. C'est par cette discipline que l'adepte, Jedi ou Sith, se plonge dans la Force et recharge ses batteries. L'adepte en méditation récupère la totalité de ses dés de Force.

Contrairement aux autres dons de la Force, la Méditation ne demande pas de dépense de dé de Force.

La **Puissance** regroupe les dons permettant à l'adepte de se dépasser. Ce sont principalement des **boosters** agissant sur la **Vigueur**, l'**Agilité** ou l'**Endurance** du personnage.

Le joueur peut lancer un dé de Force et ajouter le résultat au jet d'action ou de dommages au choix.

La **Protection** de la Force permet à son adepte d'**Absorber/Dissiper** ou **Dévier** l'énergie.

Bien que purement défensif, cette discipline de la Force est prisée autant par les Jedis que les Sith.

Hormis le **Maniement du sabre laser** qui est un don connu de tous les adeptes de la Force, les autres dons de Combat de la Force sont presque exclusivement l'apanage des Sith.

Éclair de Force est le pouvoir le plus redouté des Sith.

Il peut prendre plusieurs formes et inflige 3D6 dommages en plus du dé de Force. Il est très puissant mais épuise celui qui en abuse. Lorsqu'un personnage use de ce don, demandez un test d'Endurance. En cas d'échec (résultat inférieur à 10), l'adepte perd 1D4 points de vie. En cas d'échec critique, l'adepte perd connaissance, en plus de 1D4 points de vie.

Rage permet au Sith d'utiliser sa colère et sa haine pour porter une attaque dévastatrice ; pendant Niveau tour(s), le personnage peut ajouter 1D6 à ses jets d'attaque et de dégâts.

L'Altération permet au Jedi/Sith de modifier le corps et l'esprit d'autrui.

Contrôle de l'esprit permet d'influencer les esprits faibles.

Si les Jedis usent de ce don pour apaiser les esprits, les Sith abusent de ce pouvoir pour violenter le mental de leurs victimes et les pousser à la folie.

Comme son nom l'indique, **Douleur** inflige une sévère douleur, causant 1D6 points de dégâts et incapacitant la cible pour 1D6 rounds.

Le don de **Guérison** permet de soigner les blessures, refermant les plaies et octroyant 1D6 points de Vie à la cible.

Dé de Force

Tout personnage adepte de la Force reçoit en début de partie 5 + Niveau x dés de Force, soit 6D6 au premier niveau.

Il en gagnera un de plus à chaque passage de niveau.

Ces dés sont des jetons pour utiliser les pouvoirs de la Force.

Lorsque le joueur veut que son personnage fasse usage de la Force, il ajoute un dé de Force à un jet de dé (action, attaque, dommages) et indique au MJ le don qu'il souhaite utiliser.

Les dés de Force dépensés peuvent être récupérés en se reposant ou en méditant. Le don **Méditation*** est le seul qui ne nécessite pas de dépense de dé de Force.

Pour méditer, l'adepte doit se mettre en la position adéquate, en général accroupi, les yeux clos, le corps au repos ; certains récitent des mantra, d'autres restent silencieux. Les méthodes varient d'un adepte à l'autre. Par cet exercice qui dure 1D6 rounds, l'adepte récupère l'entièreté des dés dépensés (la moitié s'il est interrompu).



RÈGLES DE JEU

STARWARS

THE OLD REPUBLIC

Classe : agent impérial

Les services secrets impériaux sont actifs un peu partout dans la galaxie. Ils mènent des opérations d'infiltration sur les planètes de la République, signent des alliances avec la pègre dans les zones franches et traquent les espions au sein même des mondes de l'Empire.

Les agents impériaux sont les yeux et les oreilles de l'Empire. Ils voient ce qui est caché et entendent ce qui est murmuré aux quatre coins de la galaxie.

L'agent impérial a reçu une formation militaire poussée, incluant diverses techniques d'infiltration, de sabotage et d'assassinat. Il manie aussi bien le blaster léger que le fusil laser longue portée, ainsi que le poignard.

Sa formation technique inclut le piratage et la configuration d'ordinateurs, en plus des bases du pilotage et des aspects techniques liés aux vaisseaux spatiaux (surtout dans un but de sabotage).

Dé de Vie

On utilise le **D8** pour déterminer les Points de Vie de l'agent impérial.

Compétences et spécialisation

L'agent impérial a suivi une formation spécifique dans des domaines suivants : *infiltration*, *sabotage* ou *élimination*.

Chaque domaine regroupe des compétences particulières pour lesquelles l'agent peut répartir 5 points.

Infiltration

Discrétion, Calme, Connaissance de la pègre, Combat au corps à corps, Tir

Sabotage

Discrétion, Calme, Machineries, Ordinateurs, Explosifs

Élimination

Discrétion, Calme, Tir, Survie, Explosifs

Les armes de l'agent impérial

L'agent impérial est formé au maniement du blaster, du fusil à longue portée et au poignard à *vibro-lame*.

Arme	Dégâts	Critique
Blaster	1D8	20
Fusil laser longue portée	1D12	19-20
Poignard <i>vibro-lame</i>	1D6	20

Progression en niveau

A chaque niveau, l'agent impérial a l'opportunité d'améliorer ses compétences martiales et techniques, ainsi que ses aptitudes sociales.

Niveau	XP	Gain(s)
2	10	Compétences+1D3+3
3	30	Don supplémentaire
4	60	Combat+1
5	100	Don supplémentaire, Assassinat
6	150	Compétences+1D3+3
7	220	Don supplémentaire
8	300	Combat+1
9	400	Don supplémentaire
10	500	Compétences+1D3+3

A chaque niveau, l'agent impérial gagne 1D8 Points de Vie.

Tous les niveaux impairs, l'agent impérial gagne un *Don supplémentaire*.

Combat+1 signifie que l'agent impérial gagne un bonus de +1 en combat au Contact ou à Distance.

Compétence+X signifie que l'agent impérial gagne X points à répartir entre ses compétences ou pour en acquérir de nouvelles.

Créer un agent impérial

Répartissez 6 points dans les différentes caractéristiques, afin d'obtenir un score allant 0 à +3. Vous pouvez choisir de descendre une de vos caractéristiques en négatif pour obtenir des points supplémentaires à répartir.

Vous ne pouvez pas descendre au-dessous de -3.

Choisissez la race de votre personnage et appliquez les ajustements indiqués.

Vous disposez ensuite de 10 points (en plus des 5 points de spécialisation) pour *acheter* les compétences de votre personnage.

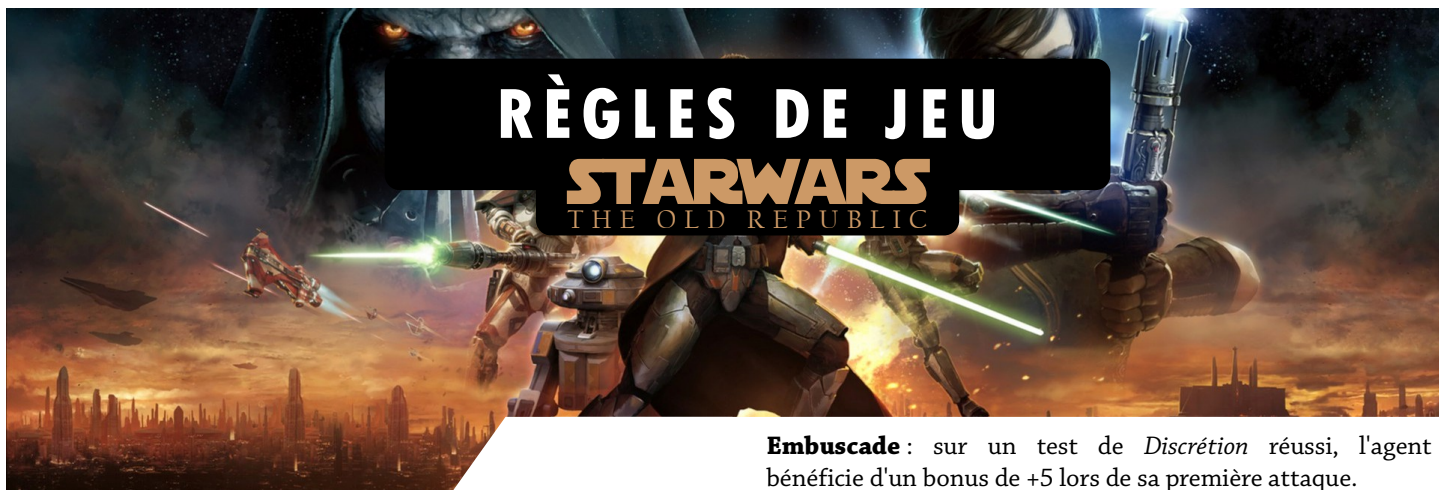
Les points de vie de départ sont au maximum du Dé de Vie, plus le score d'Endurance.

Choisissez trois dons parmi la liste à la page suivante.

Équipez votre personnage.

Au début de l'aventure, l'agent impérial dispose d'une arme légère (blaster), d'un fusil longue portée et de deux lames.

Calculez votre score de Défense (= 10 + Agilité + Armure).



RÈGLES DE JEU

STARWARS

THE OLD REPUBLIC

Assassinat (aptitude spéciale)

Au cinquième niveau, l'agent impérial gagne l'aptitude spéciale *Assassinat* (voir tableau de progression).

Ce talent particulier lui octroie un bonus de 1D6/Niveau (à partir du niveau 5) pour ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il doit éliminer une cible désignée comme telle par le SSI (*Services Secrets Impériaux*).

Les Dons de l'agent impérial

L'agent impérial a suivi une formation assez poussée avant d'être envoyé sur le terrain. Les Dons ci-après reflètent certains aspects de cette expérience acquise lors des entraînements ou des précédentes missions.

Ajuster son tir : l'agent bénéficie d'un bonus de +1 avec son arme de tir (blaster) jusqu'à la limite de la portée de l'arme.

Tir de précision : avec une arme à longue portée, l'agent peut doubler les dommages causés (ou tripler en cas de réussite critique).

Tir rapide : l'agent peut effectuer deux tirs consécutifs ; le second tir, moins précis, devra être fait avec 1D12 au lieu du D20 habituel.

Corporatiste : l'agent a une connaissance du monde des Corporations et sait en tirer avantage. Sur un test d'Intelligence réussi (10+), il peut contacter un membre d'une Corporation influente et obtenir divers services.

Arme de prédilection : l'agent est spécialisé dans l'usage d'une arme, au choix. Avec cette arme, il bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts.

Enchaînement (corps à corps) : en combat au corps à corps, sur une attaque réussie, l'agent peut porter une seconde attaque, puis une troisième et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il rate son attaque.

Manipulateur : sur un test social réussi, l'agent arrive à faire changer d'avis une cible et même l'amener à faire quelque chose pour lui. Ce don est fort utile pour calmer les soupçons d'un gardien ou apaiser une personne agressive ou en colère.

Usurpateur : l'agent bénéficie d'un bonus de +3 pour se faire passer pour quelqu'un d'autre. Ce bonus s'applique à tout test social : menace, baratin, négociation, marchandage, intimidation.

Embuscade : sur un test de *Discrétion* réussi, l'agent bénéficie d'un bonus de +5 lors de sa première attaque.

Attaque déloyale : l'agent peut porter un coup dans le dos, augmentant ses chances de toucher (+3) et les dommages occasionnés (+1D6).

Sabotage : l'agent sait mettre une machine hors d'usage et placer des explosifs (ou autres pièges). Ce don lui permet aussi de déjouer les pièges placés par autrui. Cela se traduit par un bonus de +5 au test de *Perception*.

Garder son sang-froid : l'agent a été entraîné aux situations stressantes et peut faire face au danger en conservant son calme. Sur un test de *Perception* réussi, l'agent analyse la situation et trouve une échappatoire.

Équipement supplémentaire de l'agent

L'agent impérial possède trois tenues spécifiques à porter selon les circonstances :

- un uniforme militaire d'apparat à porter lors des briefings officiels et des réunions avec ses supérieurs
- une tenue de combat (armure +2) équivalente à celle d'un soldat impérial *éclairé*; cette tenue comprend des protections torse, bras et jambes ainsi qu'un casque léger.
- une tenue discrète, civile, pour les missions d'infiltration en milieu urbain ; la veste est renforcée par une couche de *nanofibres* offrant une certaine résistance aux tirs de laser (armure +1).

L'agent possède également un kit de crochetage utile pour forcer la plupart des serrures et une tablette-ordinateur qu'il est possible de connecter sur différents systèmes.

Il dispose également d'un set de faux papiers plus vrais que les vrais capables de tromper les contrôles de routine.

Tenue de l'agent impérial	Protection
Uniforme impérial	+1
Veste de terrain en nanofibres	+1
Armure de combat <i>éclairé</i>	+2

Points de chance

La vie d'un agent est très dangereuse ; on se retrouve souvent dans des situations hasardeuses et il faut parfois s'en remettre à la chance pour espérer s'en sortir vivant.

L'agent possède 5 points de chance lui permettant d'ajouter à tout test 1D6.

Les points de chance se récupèrent à l'issue de l'aventure.

RÈGLES DE JEU

STARWARS

THE OLD REPUBLIC

Classe : chasseur de primes

Le chasseur de primes parcourt la galaxie en quête de contrats : fuyards à capturer, cibles à abattre pour le compte de la pègre, des cartels Hutt, de l'Empire ou de la République. Le chasseur de primes n'a pas d'affiliation et travaille toujours pour le plus offrant.

Dé de Vie

On utilise le **D10** pour déterminer les Points de Vie du chasseur de primes.

Les armes du chasseur de primes

Le chasseur de primes sait se servir d'un grand nombre d'armes. C'est un combattant opportuniste qui a toujours une arme dissimulée sur lui.

Arme	Dégâts	Critique
Blaster	1D8	20
Fusil laser longue portée	1D12	19-20
Blaster lourd	2D10	20
Poignard <i>vibro-lame</i>	1D6	20

L'équipement du chasseur de primes

La dangerosité de sa profession oblige le chasseur de primes à porter une armure de combat la majorité du temps. Il s'agit souvent d'une ancienne armure militaire récupérée et adaptée ou d'une tenue tribale issue de la culture du chasseur. Les armures mandaloriennes sont un bon exemple des protections polyvalentes des chasseurs de primes.

Pour capturer ses proies, il lui arrive d'utiliser un lance-filet et une matraque électrique.

Les détonateurs thermiques sont à proscrire si on veut ramener une cible en un seul morceau.

D'autres équipements comme un jet-pack ou un générateur de bouclier sont également assez prisés par les chasseurs de primes.

Armure du chasseur de primes	Protection
Veste de terrain en nanofibres	+1
Armure mandalorienne	+3
Armure de stormtrooper reconvertie	+2

Progression en niveau

A chaque niveau, le chasseur de primes peut améliorer ses compétences martiales ou acquérir de précieux dons.

Niveau	XP	Gain(s)
2	10	<i>Combat+1</i>
3	30	<i>Don supplémentaire</i>
4	60	<i>Compétences+1D3+3</i>
5	100	<i>Don supplémentaire</i>
6	150	<i>Combat+1</i>
7	220	<i>Don supplémentaire</i>
8	300	<i>Compétences+1D3+3</i>
9	400	<i>Don supplémentaire</i>
10	500	<i>Combat+1</i>

A chaque niveau, le chasseur de primes gagne 1D10 Points de Vie.

Tous les niveaux impairs, l'agent impérial gagne un *Don supplémentaire*.

Combat+1 signifie que l'agent impérial gagne un bonus de +1 en combat au Contact ou à Distance.

Compétence+X signifie que le chasseur de primes gagne X points à répartir entre ses compétences ou pour en acquérir de nouvelles.

Créer un chasseur de primes

Répartissez 6 points dans les différentes caractéristiques, afin d'obtenir un score allant 0 à +3. Vous pouvez choisir de descendre une de vos caractéristiques en négatif pour obtenir des points supplémentaires à répartir.

Vous ne pouvez pas descendre au-dessous de -3.

Choisissez la race de votre personnage et appliquez les ajustements indiqués.

Vous disposez ensuite de 10 points (en plus des 5 points de spécialisation) pour *acheter* les compétences de votre personnage.

Les points de vie de départ sont au maximum du Dé de Vie, plus le score d'Endurance.

Choisissez trois dons parmi la liste à la page suivante.

Équipez votre personnage.

Au début de l'aventure, le chasseur de primes dispose d'une arme légère (blaster léger), d'un blaster lourd laser et de d'une lame.

Calculez votre score de Défense (= 10 + Agilité + Armure).



RÈGLES DE JEU

STARWARS

THE OLD REPUBLIC

Les Dons du chasseur de primes

Contrairement au soldat avec son cursus militaire cohérent ou le Sith avec sa formation à la Force sous l'égide d'un maître, le chasseur de primes s'est formé sur le tas, bien que certains d'entre eux soient d'anciens soldats.

Les dons et aptitudes du chasseur de primes reflètent le côté hétéroclite de ses apprentissages.

Ajuster son tir : le chasseur de primes bénéficie d'un bonus de +1 avec son arme de tir (blaster) jusqu'à la limite de la portée de l'arme.

Tir de précision : avec une arme à longue portée, le chasseur de primes peut doubler les dommages causés (ou tripler en cas de réussite critique).

Tir rapide : le chasseur de primes peut effectuer deux tirs consécutifs ; le second tir, moins précis, devra être fait avec 1D12 au lieu du D20 habituel.

Arme de prédilection : le chasseur de primes est spécialisé dans l'usage d'une arme, au choix. Avec cette arme, il bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts.

Enchaînement (corps à corps) : en combat au corps à corps, sur une attaque réussie, le chasseur de primes peut porter une seconde attaque, puis une troisième et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il rate son attaque.

Menace : le chasseur de primes sait faire usage de la menace pour intimider sa cible ou contraindre quelqu'un à lui rendre un service ou lui fournir une information.

Embuscade : sur un test de *Discrétion* réussi, l'agent bénéficie d'un bonus de +5 lors de sa première attaque.

Faire le point : en situation de stress, le chasseur de primes sait garder son calme et envisager les différentes échappatoires qui s'offrent à lui. « Il en a vu d'autres ».

Pilote émérite : aux commandes de son vaisseau, personne ne peut rivaliser avec lui. Avec ce don, le chasseur de primes bénéficie d'un bonus de +1 à toutes ses manœuvres ainsi qu'au tir.

Trompe-la-mort : une fois par partie, le chasseur de primes peut « tromper la mort ». S'il est touché, il s'en sort miraculeusement indemne. Son vaisseau réussit à franchir le champ d'astéroïdes sans même une griffe.

Réputation : le chasseur de primes peut faire jouer sa réputation pour impressionner un adversaire ou sortir gagnant d'une négociation (bonus de 1D6 aux tests sociaux).

Dur à cuire : une fois par aventure, les dommages d'une attaque sont réduits de moitié.

Mécano : le chasseur de primes a l'habitude de bricoler son vaisseau, à lui apporter toutes sortes de petites modifications spéciales.

Le vaisseau du chasseur de primes

Que serait le chasseur de primes sans son vaisseau.

Les vaisseaux sont des moyens de transport pratiques mais peuvent aussi servir d'armes.

Un vaisseau est défini par trois caractéristiques :

- Points de **Structure** : équivalent des Points de Vie ; si les Points de Structure tombent à 0, le vaisseau n'est plus qu'une épave à la dérive.

- les Points de **Coque** représentent la capacité d'absorption des dommages ; contrairement aux boucliers qui peuvent être détruits par un tir puissant, la Coque du vaisseau pourra encaisser plusieurs tirs avant de lâcher.

- la **Maniabilité** vient s'ajouter au jet de pilotage lors des manœuvres risquées. Lors d'un combat spatiale, on comparera les jets de pilotage des deux pilotes (*Agilité + Pilotage + Don + Maniabilité du vaisseau*) pour déterminer si un tir réussit à atteindre sa cible ou non.

La Maniabilité peut être négative dans le cas de vaisseaux de grande taille, peu maniables, ou tout simplement de vaisseaux endommagés et ne disposant plus de la propulsion nécessaire.

Au niveau 1, le chasseur de primes possède d'un vaisseau de transport reconverti, disposant d'un hyper-drive en ordre de marche, de deux postes de tir (avant et arrière) et d'assez d'espace intérieur pour aménager trois ou quatre cabines et une soute.

Fonctions du vaisseau

Le vaisseau est bien plus qu'un simple moyen de transport ou une arme ; le vaisseau est une retraite, un point de ralliement, un endroit où se mettre à l'abri, se reposer, se soigner, faire le point sur la situation et envisager l'avenir.

Les PJ sont encouragés à le personnaliser, lui apporter des modifications, en faire leur chez-eux.

Doter leur vaisseau d'un nom permet déjà d'en faire un endroit à part entière, presque un membre du groupe.

Il disposera d'ailleurs de sa propre fiche (voir annexe).



RÈGLES DE JEU

STARWARS

THE OLD REPUBLIC

Races

L'univers de Starwars The Old Republic abrite de nombreuses espèces intelligentes. Les humains ne sont qu'une race humanoïde parmi tant d'autres. Ci-après, vous trouverez un bref description d'une partie des races jouables ainsi que les ajustements à apporter aux caractéristiques du personnage. La liste n'est pas exhaustive. Libre à vous d'ajouter vos propres races avec leurs spécificités.

Humain

+1 dans une caractéristique au choix

+1 dans une compétence au choix

Les Humains ont une capacité d'adaptation étonnante. Cette espèce est présente sur la plupart des planètes de la galaxie, même les plus inhospitalières.

Sullustain

+1 en Intelligence

+1 en Pilotage

Les Sullustains sont des pilotes exceptionnels, parfois intrépides et même imprudents. Ils ne sont pas sujets au vertige et leur organisme peut supporter de fortes contraintes.

Jawa

+1 en Agilité

+1 en Machineries, Ordinateurs ou Discrétion

Don Mécano

Les Jawas sont des bricoleurs nés, capables de réparer n'importe quoi avec très peu de pièces, ou alors ils piquent des pièces d'un côté pour réparer un truc de l'autre, avec les déboires que ce genre de bricolage peut provoquer.

Les Jawas savent également se montrer discrets, voire disparaître quand ils le souhaitent, surtout dans les environnements désertiques ou rocheux.

Kaleesh

+1 en Agilité

Les Kaleesh forment une communauté tribale très superstitieuse; la religion et les cultes rendus aux dieux-ancêtres occupent une grande place dans la vie des Kaleesh.

La croyance selon laquelle la mort donne accès à une après-vie divine a durablement façonné une société Kaleesh guerrière. Chaque combattant cherche à accomplir de hauts faits d'armes et si possible une mort digne pour accéder au panthéon divin de l'après-vie.

Wookiee

+1 en Vigueur

Don Arme de prédilection : Arbalète Wookiee

+5 Points de Vie ou Don Dur à cuire

Les Wookies sont des guerriers puissants que rien n'effraie. Leur résistance physique est légendaire et leur fureur crainte de tous à travers la galaxie. Leur stature impressionnante a souvent un effet dissuasif sur les plus téméraires

Rodien

+1 en Agilité

+1 en Intimidation, Baratin ou Jeu

Les Rodiens ont un talent inné pour tout ce qui touche de près ou de loin aux activités illicites.

Contrebande, trafic, vol et escroquerie forment le panel de leurs multiples compétences. Ils ont également une force propension à la négoce.

Droïde

+1 dans deux caractéristiques au choix

+1 en Endurance

+5 Points de Vie

Les Droïdes sont résistants et adaptables. Ils n'ont pas besoin de respirer et peuvent, selon les modèles, subir de graves dommages et continuer à fonctionner. Ils sont généralement attachés à un maître qu'ils doivent servir.

Twilek

+1 en Présence

+1 en Négociation ou Intimidation

Les Twileks sont connus pour leur talent de négociateur et parfois de manipulateur : baratin, persuasion, marchandage, subtil mélange d'intimidation et de négoce, telles sont les nombreuses facettes de cette aptitude.

Cathar

+1 en Agilité ou en Vigueur

+1 en Perception

Don Traquer*

Sur leur planète d'origine, les Cathars sont des prédateurs redoutables. Cet instinct de chasseur en fait des traqueurs redoutables. Ils savent se montrer fidèles et loyaux; leurs actes sont généralement dictés par un code d'honneur et une morale stricte.

Traquer*: une fois par aventure, le chasseur suit son instinct et retrouve inmanquablement sur la piste de sa proie.



Compétences

Les compétences forment l'ensemble des aptitudes et des connaissances acquises par un personnage au cours de sa formation et de ses aventures.

En voici la liste non exhaustive. Si en cours de jeu, vous vous rendez compte qu'une compétence intéressante ou utile n'est pas reprise dans cette liste, n'hésitez pas à la compléter.

Astrologation : cette compétence permet de se repérer dans l'espace, savoir naviguer dans un système solaire, tracer des routes d'interception, de fuite ou de contournement, connaître la géographie stellaire et les traits caractéristiques des systèmes colonisés. Un test d'Astrologation sera demandé avant chaque saut en hyperspace.

Commandement : donner des ordres, savoir se faire obéir d'une troupe de soldats, mercenaires, malfrats.

Discrétion : cette compétence regroupe toutes les techniques pour se déplacer en silence, se cacher dans les ombres, passer ni vu ni connu, se fondre dans la foule, se déguiser, se faire passer pour une autre personne.

Ordinateurs : cette compétence représente le savoir-faire des techniciens à configurer et programmer les ordinateurs et autres composants électroniques. Très utile pour bidouiller un navi-composant ou un calculateur d'hyperdrive.

Machineries : équivalent plus mécanique de la compétence Ordinateurs, Machineries permet de bricoler des moteurs, des droïdes et des engins allant du speeder au chasseur en passant par les transporteurs légers. Pour les modèles plus gros, comme les croiseurs, il faut faire appel à des équipes de techniciens.

Médecine : soigner, panser, recoudre des blessures, administrer le bon médicament, utiliser une cuve à Bacta de manière efficace, diagnostiquer des maladies ou des infections, telles sont les compétences regroupées sous le libellé Médecine.

Négociation : là où le Baratin n'est qu'un tissu de mensonges ayant la vague apparence de la vérité, la Négociation est un échange en vue d'arriver à un accord intéressant pour les parties en présence.

Il peut s'agir d'une marchandage, d'une négociation commerciale ou d'un arrangement moins formel. Parfois un traité peut être signé ou simplement une parole donnée et quelques mains serrées.

Baratin : cette compétence permet de séduire son prochain, le manipuler, lui mentir, sortir des arguments spécieux et irrésistibles, trouver des excuses bidon, improviser une explication confuse mais suffisante.

Pilotage : cette compétence représente l'aptitude du personnage à prendre les commandes d'un vaisseau et à effectuer des manœuvres délicates voire dangereuses. Un test de Pilotage ne sera sans doute pas requis pour poser un vaisseau sur une plateforme du spatioport de Coruscant. Par contre, il sera requis s'il s'agit de zigzaguer à pleine vitesse dans un canyon de Tatoïne ou de traverser un champ d'astéroïdes sans bouclier.

Survie : cette compétence regroupe les techniques de survie dans différents milieux : forêts, montagnes, déserts arides ou glacées, marécages, milieux urbains. Cela inclut également des techniques de pistage et de chasse.

Combat au corps à corps : compétence martiale reprenant les techniques de combat à mains nues ou avec une arme blanche.

Tir : compétence martiale regroupant le maniement des armes de tir ou de jet, incluant également des armes primitives comme l'arc ou la lance.

Bagarre : Il s'agit d'un *talent* développé en participant à des bagarres de cantina ou des rixes dans les bas-quartiers.

Sabre laser : l'art noble du maniement du sabre laser, arme emblématique des Jedis et des Sith, seuls autorisés à porter et à manier cette arme noble.

Calme : cette compétence reflète la faculté du personnage à garder son sang-froid, organiser ses actions de manière méthodique, agir sous la pression, ne pas réagir sous la contrainte de la peur ou des émotions. Très utile pour faire le point en situation de combat et déterminer la meilleure tactique à adopter.

Intimidation : mélange de menace et de persuasion appuyée.

Connaissance (à préciser) : connaissances théoriques et pratiques dans un domaine précis.

Jeu : pratique des jeux de hasard et de cartes dans les cantina des bas-fonds de la galaxie.

Explosifs : expertise et maniement des explosifs.

FICHE D'AVENTURE

STARWARS

THE OLD REPUBLIC

Personnage

Classe

Guerrier Sith

Race

Humain
(cyborg)

Planète d'origine

Corellia

Niveau

1

XP

CARACTÉRISTIQUES

	Score		Score
VIGUEUR	+2	INTELLIGENCE	+1
AGILITÉ	+1	PERCEPTION	+1
ENDURANCE	+2	PRÉSENCE	+0

COMBAT

	Bonus	Score	Dé de Vie: D12
CONTACT		+2	POINTS DE VIE 19
DISTANCE		+1	
DÉFENSE 10+	+1	+2	
	Agilité	Armure	Dés de Force/Chance: 6

ARMES

	ID20+	Dégâts
Sabre laser <small>Critique 19-20</small>	+4	1D10+2
Griffes cybernétiques	+2	1D6+2

ÉQUIPEMENT

Items
Armure de combat Sith (+2)

COMPÉTENCES

	Score
Sabre laser	+2
Survie	+2
Intimidation	+2
Connaissances (Empire)	+1
Calme	+2
Commandement	+1

DONS

	Bonus
Éclair de Force	3D6
Puissance	Boost
Protection	
Méditation	