

STARWARS

TAUNTAUN & TIE-FIGHTER



STARWARS

TAUNTAUN & TIE-FIGHTER

Tranchons & Traquons est un jeu de **Kobayashi**

Tauntaun & Tie-fighter est une adaptation de **Nolendur**

Corrections : **EtienneB, Blackrall** - Mise en page et illustrations : **LG**

Tranchons & Traquons (en dehors des illustrations) est sous licence Creative Commons 2.0
Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public et de modifier cette création. Vous devez citer le nom de l'auteur original et vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.

L'AVENTURIER

1. Choisir son peuple d'origine
2. Choisir une classe
3. Répartir les scores des traits
4. Notez les derniers détails

PETIT LEXIQUE

Avantage : tout ce qui peut vous aider ponctuellement. Donne un bonus de +1 à +5 une fois par partie.

Arme : une arme que vous trimballez partout. Donne un bonus de +2 une fois par partie.

Armure : représente aussi bien un objet physique que des capacités comme la chance ou l'agilité. L'armure est toujours égale à 2 chez un aventurier.

Ceinture : tout ce que vous pouvez accrocher à votre ceinture ou ranger dans ses pochettes. Donne un bonus de +2 une fois par partie.

Classe : l'occupation principale de l'aventurier – ce qu'il fait dans la vie.

Destin : ce qui attend l'aventurier si trop de ses compagnons viennent à mourir ou si lui-même frôle la mort une fois de trop.

Dons : le petit plus qui distingue l'aventurier du commun des mortels. Chaque classe offre des dons qu'il apprend au fur et à mesure.

Expérience : le gras de l'aventurier.

Faiblesses : les défauts de l'aventurier ou les petits soucis qui l'affaiblissent en cours d'aventure. Donne un malus de -4 une fois par partie.

Peuple : l'origine du personnage et sa nature.

Points de vie : la condition physique de l'aventurier.

Réflexe : une action que l'aventurier réalise automatiquement sans que le joueur ait besoin de le signaler au meneur de jeu.

Traits : les compétences de l'aventurier (combat, érudition et survie), ses caractéristiques physiques (robustesse et adresse) et mentales (influence). Les traits sont notés de 1 à 5.

LE PEUPLE

Humains, Duros, Twi'leks, Wookiee, Droid, Héritier de la Force

LA CLASSE

Soldat, Vaurien, Rampant, Diplomate
Jedi conseiller, Jedi gardien

LES TRAITS

Adresse : mesure l'habileté, l'agilité et la souplesse de l'aventurier.

Combat : définit l'ardeur guerrière et la réflexion tactique de l'aventurier.

Érudition : établit la portée des connaissances et de la logique de l'aventurier.

Influence : caractérise les capacités de l'aventurier en société.

Robustesse : spécifie l'état de santé et la puissance physique de l'aventurier.

Survie : détermine les capacités de l'aventurier à s'en tirer dans divers environnements dangereux.

À la création : un trait à 4, un trait à 3, deux traits à 2 et deux traits à 1.

LES DÉTAILS

Calculer et noter : dégâts, points de vie, réflexe, avantages, limitations, faiblesses, langues, description générale, illustration

LES PEUPLES

HUMAINS

Humanoïdes chevelus à la couleur de peau variable. Ce sont de fieffés menteurs et manipulateurs.

Don : Chanceux

Donne le droit de relancer les dés (deux fois par aventure) et de garder le meilleur résultat.

Destin : Retour au pays

L'humain retourne parmi les siens pour y vieillir paisiblement.

WOOKIEES

Immenses humanoïdes poilus, connus pour leur grande force et leur mauvais caractère. Ils sont très loyaux.

Don : Brutasse

Quand il fait un jet de Robustesse, un wookiee peut lancer 3 dés et garder les deux meilleurs.

Destin : Sagesse des anciens

Le wookiee retourne sur Kashyyyk pour conseiller son peuple et le faire bénéficier de sa grande expérience.

DUROS

Humanoïdes chauves à la peau bleue et aux grands yeux rouges. Ce sont de grands conteurs d'histoires.

Don : Voyageur

Quand il fait un jet de navigation ou de connaissance de système spatial, un duros peut lancer 3 dés et garder les deux meilleurs.

Destin : Appel des étoiles

Le Duros part explorer les confins de la galaxie et on n'entend plus jamais parler de lui.

DROÏDS

Robot humanoïde ou non, doté d'une intelligence artificielle, mais sans beaucoup de droits.

Don : Reprogrammable

Une fois par aventure, le droïde peut intervertir plusieurs de ses traits ou bien échanger un de ses dons de classe contre un autre.

Destin : Recyclage

Le droïde est capturé par des ferrailleurs qui s'empressent de le démonter pour le revendre en pièces détachées.

TWI'LEKS

Humanoïdes dotés de deux gros tentacules à la base du crâne. Ils sont renommés pour leur débrouillardise.

Don : Séducteur

Aucune pénalité aux jets d'Influence, voire un bonus de +2 avec les espèces physiquement proches.

Destin : Renoncement

Pour ne plus avoir à lutter, le twi'lek renonce à sa liberté et se laisse capturer par des esclavagistes.

HÉRITIERS DE LA FORCE

Le personnage appartient à une lignée de Jedi. Le don et le destin ci-dessous remplacent ceux de son peuple d'origine.

Don : Sensible à la Force

Permet de ressentir la Force autour de soi, et une fois par aventure d'y faire appel pour réussir automatiquement un jet de dés.

Destin : Côté obscur

Le personnage finit par céder au côté obscur et s'en va faire le mal aux 4 coins de la galaxie.

MON CALAMARI

Humanoïdes amphibiens, ingénieurs hors-pairs et pacifistes convaincus... jusqu'à ce qu'on leur marche sur les palmes.

Don : Technologue

Pour tout ce qui touche à la technologie, un Mon Calamari peut lancer 3 dés et garder les deux meilleurs.

Destin : Abandon

Le Mon Calamari renonce aux horreurs du combat et finit sa vie à méditer au fond d'un océan quelconque.

EWOKS

Ursoides primitifs dont on oublie souvent les dons de chasseurs, de guerriers, de bricoleurs et de cuisiniers anthropophages !

Don : Trop mignon

L'ewok a du mal à paraître redoutable pour ses adversaires, il dispose un point d'armure supplémentaire.

Destin : Désamour

A force d'être pris pour une peluche ou une nunuque et de voir la société rejeter ses habitudes alimentaires, le personnage retourne sur Endor vivre le reste de son âge.

RODIENS

Humanoïdes reptiliens à la gachette facile et un penchant pour les (courtes) carrières criminelles.

Don : Le crime dans le sang

Le Rodien est plus qu'à l'aise avec les affaires louches. Une fois par aventure il réussit automatiquement un jet s'y rapportant spécifiquement.

Destin : Appel des étoiles

Le rodien est rattrapé par son passé, un droïd assassin, un chasseur de primes ou un concurrent plus rapide.

GUNGANS

Humanoïdes aquatiques à l'accent épais, disposant d'une culture raffinée et d'un sens de l'honneur indiscutable.

Don : Chance incroyable

Le gungan a la particularité de pouvoir transformer certaines de ses maladresses en de miraculeuses réussites. Une fois par partie, il peut remplacer un échec critique par un succès critique.

Destin : Syndrome du boulet

Le personnage s'en va pleurer seul dans son coin parce que, décidément, c'est vraiment trop injuste.

ZABRAKS

Humanoïdes cornus portés sur la violence, mais tempérés par un sens de l'honneur exacerbé.

Don : Maître d'arme

Un zabrak peut activer une arme blanche une fois supplémentaire par partie et par point de destin.

Destin : Suicide rituel

Le zabrak lave son honneur en s'empalant sur son épée après un rituel très compliqué.

JAWAS

Petits humanoïdes masqués pratiquant la récupération et le commerce de seconde main dans une langue étrange.

Don : Faut pas jeter

Une fois par partie, le jawa peut effectuer un tirage sur n'importe quelle table de besace et utiliser librement l'objet obtenu.

Destin : Le dépotoir du destin

le personnage rejoint un monde-casse dont il ne partira plus jamais, trop occupé à réaliser un rêve d'enfant.

BOTHANS

Humanoïdes à fourrure à la société hiérarchisée dont les luttes d'influence et la compétition politique rythment l'existence.

Don : Renard politique

Le bothan peut lancer 3 dés et garder les deux meilleurs lorsqu'il tente de négocier.

Destin : Grillé

A force de trop comploter et de magouiller, le personnage finit par se mettre tout le monde à dos. Il n'a plus qu'à se tondre la toison et à se retirer en faisant vœu de silence

MANDALORIENS

Presque humains spartiates vouant un culte à la guerre, à l'argent et à la manière de mêler les deux.

Don : Tueur né

Le mandalorien lance 3 dés et garde les deux meilleurs pour toutes ses attaques directes.

Destin : Un contrat de trop

Le personnage accepte un contrat dont il ne revient pas.

GAMORRÉENS

Humanoïdes verts, porcins, brutaux, frustrés et particulièrement doués pour briser les rotules.

Don : Bestial

Les dégâts qu'inflige un Gamorréen au corps à corps sont fondés sur sa Robustesse.

Destin : Casse-croûte

Le Gamorréen décide se me mettre au vert et décroche un emploi au tarif syndical auprès d'un potentat local. Il finit dans l'estomac de l'animal de compagnie de son employeur.

SULLUSTAINS

Petits humanoïdes à tête de sushi, passionnés de vitesse et d'adrénaline mécanique.

Don : Pilote né

Quand il fait un jet de pilotage ou de tir à bord d'un véhicule, le sullustain peut lancer 3 dés et garder les deux meilleurs.

Destin : Champs d'astéroïde

Le personnage perd une course pourtant facile quand son vaisseau croise la route d'un gros caillou.

CÉRÉENS

Humanoïdes au crâne oblong doté de deux cerveaux lui permettant de trancher tous les problèmes dans le vif.

Don : Déducteur

Le céréen peut lancer 3 dés et garder les deux meilleurs pour tous ses jets d'érudition.

Destin : Gestalt mentale

Le Céréen, lassé de sa vie d'aventurier, revient sur l'ensemble des causes et des conséquences qui l'ont amené jusque là et tombe dans une transe catatonique fatale.

TOYDARIENS

Humanoïdes ailés au sens de l'humour douteux et au caractère impossible, dotés d'un grand sens des affaires.

Don : Laisse tomber tes trucs de Jedi

Le toydarien est complètement immunisé aux pouvoirs de la Force qui agissent sur son esprit.

Destin : Excès de gentillesse

Une fois de trop, le personnage fait preuve de compréhension et d'empathie. Il s'en mord les doigts.

FAIBLESSE

Méthodes expéditives : "quand on n'a qu'un marteau, tous les problèmes ressemblent à un clou", et le soldat n'a bien souvent qu'un blaster à sa disposition.

DONS (1 au choix à la création)

Distribution gratuite : le soldat peut répartir ses dégâts entre plusieurs adversaires.

Implants médicaux : le soldat récupère 3 PV à la fin de chaque combat.

Commandement : s'il n'attaque pas, le soldat peut donner +1 au combat de tous ceux qui se placent sous ses ordres directs.

Acharnement : s'il réussit sa première attaque, le soldat a le droit d'en tenter une seconde.

Arts martiaux : le soldat ne subit aucune pénalité quand il se bat à mains nues.

Cicatrices : +2 à tous les jets d'Influence un peu musclés (intimidation, commandement, torture, etc.).

(d6) ARME

1. une **hache Gamorréenne** ayant servi à s'évader d'un camp d'esclaves.
2. un **pistolet-blaster** standard ayant suivi le soldat tout au long de sa carrière.
3. une **vieille arbalète Wookiee** léguée par un compagnon d'armes tombé au combat.
4. une paire de **grenades** (à usage unique) faisant chacune 2d6 points de dégâts dans un rayon de 3m.
5. un **fusil-blaster à lunette** capable de toucher une cible à plus d'un kilomètre.
6. un **fusil-blaster à répétition** permettant de faire 1 point de dégâts supplémentaire par attaque réussie.

SOLDAT

(stormtrooper, chasseur de primes, mercenaire, clone)



(d6) CEINTURE

1. une **médaille militaire** gagnée sur un champ de bataille.
2. une **paire de menottes** énergisées capable d'entraver n'importe quelle créature humanoïde.
3. une **tenue de camouflage caméléon** capable de s'adapter à tous types de terrain.
4. un **blaster automatique** capable de sécuriser une zone en obéissant à un programme pré-établi.
5. un **harnais à réaction** permettant de s'envoler sur de courtes distances.
6. 25% des parts d'un **vaisseau** (les parts non possédées par les PJ sont entre les mains d'un créancier)

FAIBLESSE

Mauvaise réputation : le vaurien éprouve des difficultés à être considéré à sa juste valeur quand il a affaire aux autorités ou à des personnes "moralement pointilleuses".

DONS (1 au choix à la création)

Fourberies : pour les attaques indirectes, lancer 3 dés et garder les deux meilleurs.

Baratin : +2 à tous les jets de mensonge, marchandage et escroquerie ; et même parfois séduction.

Contacts : le vaurien trouve automatiquement de l'aide et des informations à prix réduits dans les bas-fonds de toutes les villes.

Risque-tout : un simple jet d'adresse de difficulté moyenne permet au vaurien de réussir les cascades les plus improbables.

Cambriole : aucun système de sécurité standard ne résiste au vaurien, d'une façon ou d'une autre il arrive toujours à en venir à bout.

Chacun son truc : le joueur choisit une spécialité (escalade, pilotage, réparations, etc.) pour laquelle le vaurien lance 3 dés.

(d6) ARME

1. une **paire de "poings américains"** achetés pour trois fois rien sur une planète éloignée.
2. un **bâton électrique** (sorte de matraque de 50cm) capable d'étourdir un adversaire.
3. un **vibro-stylet** facile à dissimuler dans une manche.
4. un **pistolet-blaster** classique avec un faux permis de port d'arme.
5. un **pistolet à fléchettes** pouvant être chargé avec du somnifère rapide, du poison, ou tout autre substance liquide.
6. une **paire de pistolets blasters de luxe** dérobés à un personnage important.

VAURIEN

(pilote intrépide, escroc, contrebandier, pirate, artiste)



(d6) CEINTURE

1. une pièce de monnaie **porte-bonheur**.
2. un **projecteur d'image holographique** capable de donner au vaurien n'importe quelle apparence.
3. un **miniroïde-sphère télécommandé** pour faire de la reconnaissance avancée.
4. une **carte d'identification reprogrammable** capable d'indiquer n'importe quelle identité.
5. un **medpac** capable de rendre 3 PV.
6. 25% des parts d'un **vaisseau** (les parts non possédées par les PJ sont entre les mains d'un créancier)

FAIBLESSE

Mal de l'espace : le rampant est parfois désorienté par les modalités de la vie dans l'espace (difficulté à s'orienter en 3D, peur du vide, etc.)

DONS (1 au choix à la création)

Élevé à la dure : le rampant a 3 PV de plus.

Mascotte : le rampant possède un petit animal E.T. semi-intelligent doté d'une capacité étrange (télépathie, lévitation, prescience, etc.)

Bricoleur fou : avec un jet de Survie, le rampant peut transformer toute pièce de technologie en toute autre pièce de technologie.

Comme chez soi : dès qu'il a passé trois jours sur une planète, le rampant y fait tous ses jets de Survie avec 3 dés.

Un peu brute : au contact, le rampant peut utiliser la Robustesse à la place du Combat, pour toucher et pour les dégâts.

Un gars normal : en faisant profil bas, le rampant peut échapper automatiquement aux contrôles, rafles, arrestations, etc.

(d6) ARME

1. un **Gaderffii** (bâton de combat Tusken) récupéré lors d'un passage sur Tatooine.
2. un **pistolet-blaster** un peu encombrant fabriqué à partir de pièces de récupération.
3. un **fusil à balles** qui s'enraye sur un double aux dés (même si l'attaque est réussie) et que les sabres-lasers sont incapables de parer.
4. un **disrupteur anti-droïdes** qui ne fonctionne que contre les êtres artificiels mais en faisant +1 aux dégâts.
5. un **pistolet-blaster classique** acheté au marché noir.
6. un **fusil-blaster de "chasse au gros"** qui ne peut tirer qu'un tour sur trois, mais en faisant +2 points de dégâts.

RAMPANT

(explorateur, colon, guide, autochtone)



(d6) CEINTURE

1. des **habits de paysan solides** pour travailler dans les champs.
2. un **appareil de bioscan** capable de catégoriser, analyser, diagnostiquer toute forme de vie.
3. une **paire de lunettes de vision nocturne**.
4. une **sculpture primitive** provenant de sa planète d'origine et pouvant avoir une certaine valeur sur le marché de l'art.
5. une **moto-speeder** personnelle en bon état.
6. 25% des parts d'un **vaisseau** (les parts non possédées par les PJ sont entre les mains d'un créancier)

FAIBLESSE

Affiliation : le diplomate est associé à une autorité (partie, guilde, allégeance, employeur, ...) à laquelle il doit rendre des comptes et que les adversaires considèrent avec suspicion.

DONS (1 au choix à la création)

Rang : de part son statut et sa fonction, le diplomate est bien reçu où qu'il aille ; même (surtout ?) par ses ennemis.

Réseau : grâce à ses relations, le diplomate peut obtenir des invitations, des passe-droits, faire sauter des contraventions, etc.

Savoir-faire : TOUS les jets d'Influence du diplomate se font en lançant 3 dés et en gardant les deux meilleurs.

Implants culturels : le diplomate connaît automatiquement toutes les langues, coutumes et particularités des peuples qu'il rencontre.

Réserve personnelle : une fois par aventure, le diplomate peut débloquer des fonds très importants.

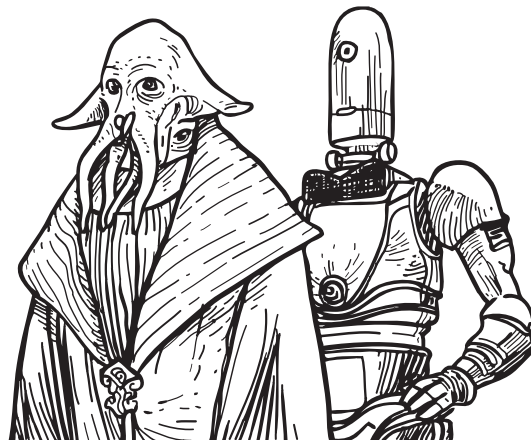
Vieille école : quand il utilise des armes archaïques nobles (rapière, canne, etc.), le diplomate peut lancer 3 dés.

(d6) ARME

1. un **arc de chasse primitif** donné en cadeau par une peuplade pré-industrielle.
2. une **canne-épée ancienne** couverte de dorures et incrustée de pierres.
3. un **mini-pistolet blaster** qui se dissimule facilement.
4. un **pistolet étourdissant** capable de neutraliser rapidement un ennemi sans le tuer (pas de dégâts, mais faiblesse "étourdi").
5. une **vibro-épée** traitée à la cortosis pour pouvoir parer les sabres-lasers.
6. un **pistolet-laser silencieux** et à rayon invisible.

DIPLOMATE

(noble, messenger, négociant, administrateur)



(d6) CEINTURE

1. un **manuel d'étiquette** aristocratique.
2. un vieux **droïde astromécano** (n'offre pas plus d'avantages que n'importe quel article de la besace, à savoir +2 sur un jet).
3. **6 bouteilles de vin** d'une cuvée très recherchée.
4. un **tube enregistreur/projecteur** d'hologrammes.
5. un **crystal** immunisant contre les effets de la Force.
6. 25% des parts d'un **vaisseau** (les parts non possédées par les PJ sont entre les mains d'un créancier)

FAIBLESSE

Aveuglement : le conseiller a tendance à ignorer les conseils ou idées qui ne viennent pas de lui ou de l'un de ses pairs.

DONS (1 au choix à la création)

Truc de Jedi : sur un jet d'influence, le Jedi peut implanter une suggestion dans l'esprit de (influence) PNJ.

Secret de la vie : (érudition) fois par partie, le Jedi peut rendre tous ses PV à un personnage ou supprimer une faiblesse physique.

Lévitiation : le Jedi peut flotter dans les airs à volonté.

Empathie : sur un jet d'influence, le Jedi peut lire les émotions, détecter les mensonges, transmettre des émotions, etc.

Précognition : le Jedi n'est jamais surpris, peut deviner la tournure des événements grâce à un jet d'érudition. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toute action pouvant bénéficier d'une anticipation de 1 ou 2 secondes.

Découverte : s'il possède déjà au moins 3 dons de sa classe, le joueur peut inventer un nouveau pouvoir ; selon sa puissance, ce pouvoir sera utilisable (érudition) fois par aventure, une fois par aventure, voire même une seule fois dans toute la vie du personnage.

(d6) ARME

1. une **vibro-dague** traitée à la cortosis pour pouvoir parer les sabres-lasers.
2. un **sabre-laser de fortune** fabriqué avec des matériaux de récupération après que le précédent a été perdu.
3. un **sabre-laser de cérémonie** à la poignée dorée et incrustée de pierreries.
4. une **canne-laser** du plus bel effet.
5. un **sabre-laser modifié** dont la taille de lame est réglable de 20cm à 1m80.
6. une **paire de sabres-lasers** pouvant être réunis en un double sabre-laser.

JEDI CONSEILLER

(Jedi savant, dédiant sa vie à faire des recherches sur la Force)



(d6) CEINTURE

1. un vieil **holocron** qui ne marche plus depuis longtemps.
2. une **carte holographique** sensée mener à la planète d'un puissant adepte de la Force n'appartenant pas à l'ordre Jedi.
3. un **vieux livre papier** traitant des Sith et des Jedi sombres.
4. un **datapad** contenant toutes sortes de données encyclopédiques d'accès public.
5. une **collection de cristaux** de sabre de grande valeur.
6. 25% des parts d'un **vaisseau** (les parts non possédées par les PJ sont entre les mains d'un créancier)

FAIBLESSE

Vulnérable au côté obscur : chaque fois que le Jedi est soumis à une très forte émotion, il doit faire un jet de Influence+Destin ; en cas d'échec, il gagne 1 point de Destin.

DONS (1 au choix à la création)

Maîtrise du sabre : +1 point d'armure, et la possibilité "d'attaquer à distance" en renvoyant les tirs de blaster.

Main de Force : télékinésie jusqu'à 10kg, voire jusqu'à 100kg en réussissant un jet d'Influence.

Saut de Force : le Jedi peut faire des bonds fantastiques et tomber de n'importe quelle hauteur sans se blesser.

Réflexes éclairs : le Jedi agit toujours avant tout le monde et peut lancer 3 dés pour toute action de vitesse ou de rapidité.

Tout est dans la tête : le Jedi devient quasi-insensible à la température, aux privations, aux poisons, aux maladies, etc.

Attaque de Force : projection d'objets, étranglement, éclairs de force, etc. Choisir une option :

- infliger un point de dégâts à une cible
- infliger un point de dégâts à 1D6 cibles de même niveau.
- infliger 1D6 points de dégâts à une cible.

Options b et c : si le Jedi obtient un 6 sur son dé, il doit faire un jet de vulnérabilité au côté obscur)

(d6) ARME

- un **sabre-laser endommagé** qui ne s'allume que sur un jet d'Influence réussi.
- un **sabre-laser archaïque**, héritage d'un parent disparu.
- un **sabre-laser à la lame rouge**, un peu difficile à assumer.
- une **paire de sables-lasers** de couleurs différentes.
- un **sabre-laser classique** donné par un maître Jedi respecté.
- un **sabre-laser double** récupéré sur un ennemi vaincu.

JEDI GARDIEN

(Jedi combattant, dédiant sa vie à la protection de sa communauté)



(d6) CEINTURE

- la **bure de Jedi** de son ancien maître.
- un **masque ultra-léger** permettant de respirer dans les atmosphères toxiques aussi bien que sous l'eau.
- un **traceur électronique** que l'on peut coller sur un véhicule pour le suivre à distance, même sur des distances interplanétaires.
- un **ancien artefact Jedi** contenant l'empreinte psychique d'un maître du temps jadis.
- un **dispositif portable** de communication interplanétaire.
- 25% des parts d'un **vaisseau** (les parts non possédées par les PJ sont entre les mains d'un créancier)

DÉGÂTS

Les dégâts que l'aventurier inflige à ses ennemis dépendent de son score en combat

Combat	Dégâts
1-2	1
3-4	2
5	3

AVANTAGES

Un avantage est quelque chose qui va aider l'aventurier – des contacts ou des alliés, des sentiments ou des passions, une situation sociale ou monétaire. **Chaque avantage est noté de 1 à 5 et donne un bonus équivalent une fois par partie à un jet de dé.**

À la création, l'aventurier possède un ou plusieurs avantages dont la somme des scores est égale à son influence.

Limitations

Un aventurier ne peut pas posséder plus de cinq avantages. Il est possible d'en acquérir de nouveaux en se débarrassant des anciens.

UNE FOLLE JEUNESSE

Vous pouvez créer votre aventurier de cette manière : effectuez un tirage sur chacune des tables et notez les bonus pour chaque trait. Vous pouvez ensuite ajouter 5 points à votre convenance. Chaque trait doit posséder un score minimum de 1.

POINTS DE VIE

Les points de vie de l'aventurier sont égaux à 5 + robustesse + destin. Les dégâts infligés par les adversaires sont déduits de ce total. À 0 points de vie, l'aventurier est hors de combat ou mort selon les circonstances.

FAIBLESSES

Les aventuriers possèdent des faiblesses inhérentes à leur classe, mais peuvent aussi en gagner à chaque fois qu'ils échouent à un test. **Chaque faiblesse peut être utilisée une fois par partie par le meneur de jeu pour infliger un malus de -4 à un jet de l'aventurier.**

JE VIENS D'UNE PLANÈTE...

1. **glacée** : +1 en ROB et SUR
2. **aride ou désertique** : +1 en INF et SUR
3. **forestière ou marécageuse** : +1 en ADR et SUR
4. **agricole ou rurale** : +1 en ROB et ADR
5. **industrielle ou urbaine** : +1 en ERU et ADD
6. **idyllique** : +1 en ERU et INF

MA PLANÈTE SE TROUVE...

- 1-2. **sur la bordure extérieure** : +1 en COM et SUR
- 3-4. **dans un secteur intermédiaire** : +1 en ADR et INF
- 5-6. **dans les mondes centraux** : +1 en ERU et INF

RÉFLEXES

Chaque aventurier possède un réflexe : une action qu'il effectue systématiquement dans certaines circonstances, sans que le joueur n'ait besoin de le préciser.

LANGUES

Tous les aventuriers parlent (ou comprennent) le galactique et leur langue natale. Pour le reste, l'idéal est d'engager un droid de protocole.

Option : un personnage parle (ou comprend) une langue supplémentaire par point d'érudition.

J'AI TOUT APPRIS...

1. **dans les bas fonds** : +1 en INF et COM
2. **sur le tas, en travaillant** : +1 en ROB et ADR
3. **à l'académie militaire** : +1 en COM et ROB
4. **à l'université** : +1 en ERU et INF
5. **en voyageant sur les routes galactiques** : +1 en SUR et ROB
6. **par implantation hypnotique** : +1 en ERU et ADR

MES PARENTS ÉTAIENT...

- 1-2. **pauvres** : +1 en SUR et ADR
- 3-4. **de classe moyenne** : +1 en ERU et un trait au choix
- 5-6. **aristocrates** : +1 en ERU et INF

RELATIONS ENTRE LES AVENTURIERS

11. Sont frères (ou sœurs) de lait
12. Ont eu (ou ont encore) une liaison amoureuse
13. Ont connu ensemble les mines d'épice de Kessel
14. Ont travaillé pour le même réseau de contrebandiers
15. Ont servi dans la même guerre
16. Veulent se venger de la même personne
21. Ont été (ou sont) amoureux de la même personne
22. Ont servi un chevalier Jedi, ensemble ou à des époques différentes
23. Se tirent la bourre depuis longtemps pour savoir qui est le meilleur pilote
24. Partagent un lourd secret qui les concerne directement ou une personne très proche
25. Ont des parts dans une même entreprise commerciale
26. Sont poursuivis par le même chasseur de primes
31. Appartiennent à la même noble famille
32. Viennent de la même planète
33. Doivent beaucoup d'argent au même usurier
34. Le premier des deux a sauvé la vie du second
35. Le premier appartient au second (droid, esclave)
36. Le premier a une dette importante envers le second
41. Le premier est le seul à pouvoir comprendre la langue du second
42. Sont les seuls à connaître l'emplacement d'un « trésor »
43. Travaillent pour une mystérieuse organisation basée sur Coruscant
44. Se sont réveillés, amnésiques, dans la même station spatiale abandonnée
45. Jouent (et trichent) au sabbac ensemble
46. Le premier travaille pour le second (garde du corps, serviteur, conseiller)
51. Le premier a juré la mort du second, mais pas tout de suite
52. Le premier est un admirateur éperdu du second
53. Ont survécu de justesse au crash du même vaisseau
54. Ont été ennemis jadis ou ont travaillé pour des camps adverses
55. Le premier espionne le second pour le compte d'un troisième
56. Sont amis d'enfance
61. Ont sauvé un même personnage très important
62. Partagent une même foi ou une même culture alternative
63. Le premier exerce un chantage sur le second
64. Sont partenaires de buvette dans les cantinas
65. Ont été condamnés à la chaise électronique dans plein de systèmes
66. Ont servi le même seigneur des Sith durant un temps

Les aventuriers se connaissent déjà avant le début de leur première aventure. Les joueurs vont maintenant déterminer le lien que partagent leurs aventuriers.

Chaque joueur choisit pour son aventurier un lien avec l'aventurier du joueur qui se trouve à sa droite. Le même lien ne peut être choisi par deux joueurs d'affilée. Vous pouvez choisir le lien dans la table suivante ou le déterminer au hasard en lançant 2D6.

LE VAISSEAU

Les aventuriers possèdent certainement un vaisseau spatial, sans doute un vieux cargo reconfiguré. Ils peuvent en être propriétaires (en totalité ou en partie), selon les tirages effectués dans la classe. Sinon, c'est un vaisseau qu'on leur loue, qu'on leur a confié ou qu'ils ont volé. Dans tous les cas, ils ont des comptes à rendre.

Prenez la fiche de vaisseau, choisissez un don puis effectuez un tirage pour l'arme et la soute. Choisissez aussi un avantage au rang 1 pour votre vaisseau.

FAIBLESSE

Il y a des frais : faire tourner un vaisseau spatial coûte très cher, notamment en frais portuaires – et puis, les douanes ne sont pas toujours très compréhensives.

DONS (1 au choix à la création)

Ni vu ni connu : le vaisseau est tellement banal vu de l'extérieur qu'il n'attire jamais vraiment l'attention des autorités.

Sur le pied de guerre : le vaisseau est équipé d'une deuxième arme.

Passeur : le vaisseau est équipé pour tromper les autorités – transpondeurs fantômes, soutes dissimulées, leurres contre les sondes, etc.

Réputation : le vaisseau a une longue histoire et ses propriétaires ont toujours tenté de se montrer à la hauteur. Ils sont toujours favorablement accueillis dans certains milieux spécifiques (contrebandiers, stations minières, cantinas, bases militaires, etc.)

Il en a vu d'autres : le vaisseau est vraiment solide et rapide à réparer. Il peut ignorer une faiblesse par partie.

Plein de ressources : un simple jet d'adresse de difficulté moyenne permet au pilote de réussir les cascades les plus improbables à bord de ce vaisseau.

(d6) ARME

1. des **tourelles de canons** automatiques pour le combat au sol
2. un **rayon tracteur** de forte puissance
3. une double batterie de **turbolasers**
4. un **lance-missile** et quelques ogives à concussion
5. un **écran** un peu bidouillé pour tenir plus longtemps
6. des **mines** à abandonner derrière soi

Note : le vaisseau des aventuriers possède deux points d'armure, sous la forme d'un écran.

CARGO

(Cargo correllien YT, Courrier stellaire Siemar, corvette maraudeur)

(d6) SOUTE

1. tout le **luxé** nécessaire pour accommoder les voyageurs stellaires les plus exigeants
2. une belle **cargaison de contrebande** qui rapportera beaucoup dans certains endroits bien particuliers
3. un **moteur hyperdrive** boosté pour laisser derrière soi toute la concurrence
4. une **cuve à bacta** pour soigner les membres d'équipage les plus touchés
5. des **senseurs** très puissants et très rapides pour observer plus loin et plus précisément
6. quelques **droïds de réparation** prêts à intervenir en cas d'urgence

FAIBLESSE

Trop gros : équipage minimum de deux personnes, et pénalité à certaines actions si moins de quatre personnes. Les aventuriers ne peuvent posséder plus de 50% du vaisseau.

DONS (1 au choix à la création)

Blindé : +1 point d'armure.

Patins-répulseurs avancés : malgré sa taille, le vaisseau peut atterrir n'importe-où sans dommage.

Équipements redondants : toute faiblesse concernant le dysfonctionnement d'un équipement peut être ignorée la première fois qu'elle est rencontrée.

Transpondeur diplomatique : sauf zone de guerre, le vaisseau peut aller et venir sans avoir à se justifier.

Modèle militaire : le vaisseau est équipé d'une deuxième arme.

Écran suralimenté : le vaisseau ignore tout dégât venant d'une arme portable ou d'un chasseur (sauf missiles et torpilles anti-vaisseaux).

(d6) ARME

1. une paire de **rayons tracteurs**
2. deux batteries de **tubolasers légers** pouvant fonctionner en automatique en l'absence d'artilleur
3. deux batteries de **tubolasers lourds**
4. un **dispositif d'interdiction** de courte portée qui empêche les sauts en hyperspace
5. un **disperseur de mines** pour piéger une large zone d'espace
6. deux soutes à **chasseurs** équipées

Note : le vaisseau des aventuriers possède deux points d'armure, sous la forme d'un écran.

FRÉGATE

(transport moyen GR-75, navette Corellienne, vaisseau royal Naboo, corvette Corellienne)

Remarque : vu sa taille, un jet de 6 sur la table "ceinture" des personnages ne correspond qu'à 10% des parts du vaisseau.

(d6) SOUTE

1. des rangés de **sièges "long séjour"** capable d'accueillir jusqu'à 100 passagers
2. suffisamment de **capsules de survie** pour évacuer tout l'équipage
3. une **grosse cargaison** de vaporateurs dernier modèle
4. tout un tas de **d'armes et d'équipements fictifs** pour faire paraître le vaisseau encore plus méchant qu'il n'est
5. un **hangar** capable d'accueillir deux chasseurs non équipé
6. une **armée de droïdes de maintenance** pour minimiser les dégâts et diviser par 2 les besoins en équipage

FAIBLESSE

Faible autonomie : un chasseur ne peut en général faire que deux voyages (un aller et un retour) avant de devoir être ravitaillé.

DONS (1 au choix à la création)

Autonome : le chasseur dispose de son propre hyperdrive pour les trajets interstellaires, il n'a donc pas besoin d'être transporté par un vaisseau plus gros.

Double cockpit : une place supplémentaire pour accueillir un copilote.

Droïde-mécano intégré : une fois par combat, il peut éliminer une faiblesse.

Allégé : le chasseur ne dispose que d'un point d'armure, mais il bénéficie en permanence d'un bonus de +2 à tous ses jets de pilotage ou de combat.

Sur-armé : le vaisseau est équipé d'une deuxième arme.

Maniabilité supérieure : pour toutes les attaques indirectes, on lance 3 dés et on conserve les deux meilleurs.

(d6) ARME

1. un **grappin** magnétique
2. une paire de **canons lasers** standard
3. un lanceur de **torpilles à proton**
4. un lanceur de **contre-mesures**
5. une double paire de **canons lasers à cadence rapide**
6. une **batterie arrière** servie par l'éventuel copilote, ou à défaut par un droïde intégré

Note : le vaisseau des aventuriers possède deux points d'armure, sous la forme d'un écran.

CHASSEUR

(TIE-Fighter, Jedi-Fighter, X-Wing, A-Wing)

Remarque : vu sa taille, un seul jet de 6 sur la table "ceinture" des personnages suffit pour posséder 100% du vaisseau.

(d6) SOUTE

1. le chasseur est décoré de **motifs et de logos** aux couleurs flamboyantes.
2. le cockpit a été modifié pour faire office de **capsule de survie** éjectable.
3. un jeu de **pièces de rechange** pour aider aux réparations.
4. une **mini-soute** aménagée pour pouvoir transporter un peu plus que juste sa brosse à dent.
5. un **système de brouillage** pour essayer d'échapper aux senseurs.
6. deux **sièges passagers** additionnels très exigus (les passagers n'ont accès à aucun contrôle ni aucune arme).

LANCER LES DÉS

Pour accomplir une action, le joueur lance 2d6 et ajoute différents bonus ou malus (trait, avantage, faiblesse, arme, ceinture, difficulté). Si le total est égal ou supérieur à 8, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec.

Attention ! Le meneur de jeu ne lance jamais les dés.

AVANT LE TEST

Avant de jeter les jets, le joueur doit indiquer spécifiquement l'**objectif** qu'il compte accomplir en cas de réussite. De même, avant le jet, le meneur de jeu doit indiquer clairement les **conséquences** prévisibles en cas d'échec. Le meneur de jeu peut éventuellement demander au joueur de lui indiquer les conséquences négatives que lui-même pourrait envisager.

DIFFICULTÉ

Le seuil de réussite est toujours égal à 8, mais certaines actions sont plus faciles ou plus difficiles que d'autres.

Difficulté	Modificateur
Facile	+2
Moyen	0
Difficile	-2
Très difficile	-4
Improbable	-6

CRITIQUES

Sur un **double-6**, l'action est réussie quelle que soit la difficulté. En combat, les dégâts sont multipliés par deux. Hors combat, l'aventurier gagne un avantage au rang 1 ou gagne un rang dans un de ses avantages.

Sur un **double-1**, l'action est toujours un échec. En combat, les dégâts subis sont multipliés par deux. Hors combat, l'aventurier gagne une faiblesse ou perd un rang dans un de ses avantages.

LES BONUS

Un **avantage** peut être utilisé une fois par partie et donne un bonus égal à son score. Si l'action est un échec, il est possible que l'avantage perde un rang. Vous pouvez utiliser un élément de la **ceinture**, une fois par partie, pour obtenir un bonus de +2 à un jet. Il en est de même avec une **arme**.

LES CARTES D'AVENTURE

Au début de chaque partie, chaque aventurier reçoit **trois cartes d'aventure** qu'il peut utiliser à son gré à n'importe quel moment.

Si un joueur n'est pas très attentif ou discipliné, le meneur de jeu peut lui reprendre une carte. Au contraire, s'il a de bonnes idées, joue bien une scène, soutient l'ambiance ou pense de lui-même à activer ses faiblesses, le meneur de jeu peut lui donner une carte supplémentaire. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

LES FAIBLESSES

Une fois par partie, une faiblesse donne un malus de -4 à un jet. Le meneur de jeu comme le joueur peuvent indiquer qu'une faiblesse est activée, mais dans ce dernier cas, l'aventurier gagne une carte aventure. À chaque fois qu'un aventurier échoue à un test, il gagne une faiblesse - généralement, le choix de cette faiblesse est établi au moment où le meneur de jeu décide de la conséquence.

Un aventurier peut perdre une faiblesse à la fin de chaque partie, avec l'accord du meneur de jeu.

CONCOURS DE B... D'EGO

Quand deux aventuriers se tirent la bourre, celui qui l'emporte est celui qui obtient le résultat le plus élevé. En cas d'égalité, recommencez.

LE COMBAT

TOUR ET INITIATIVE

Un tour de jeu est le temps nécessaire pour que tous les aventuriers accomplissent une action.

L'ordre d'initiative est déterminé par les joueurs eux-mêmes. En cas de désaccord, le meneur de jeu peut leur prendre une carte d'aventure et appeler un test d'adresse.

TACTIQUES DE COMBAT

Quand c'est son tour d'agir, l'aventurier a le choix entre deux tactiques

L'ARMURE

L'armure permet d'annuler complètement les dégâts subis lors d'un échec de combat. Un aventurier peut utiliser son armure deux fois par partie.

GUÉRISON

À chaque fois que les aventuriers peuvent se poser un instant, ils récupèrent l'intégralité de leurs PV.

LE RÔLE DU MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu gère les adversaires et compte leurs PV. Lorsqu'un adversaire tombe à 0 PV, il est éliminé (en fuite, assommé, mort...) Il doit aussi distribuer les faiblesses et faire vivre les décors. Enfin, qu'il n'oublie pas les dons spécifiques des adversaires !

L'ATTAQUE DIRECTE

L'aventurier engage directement son adversaire. Il effectue un jet de combat avec un malus égal à la difficulté de la cible.

En cas de réussite (sur 8+), l'adversaire perd un nombre de points de vie égal aux dégâts de l'aventurier.

En cas d'échec, l'aventurier perd un nombre de points de vie égal aux dégâts du monstre. S'il attaquait à distance sans crainte de riposte, il gagne une faiblesse.

L'ATTAQUE INDIRECTE

L'aventurier tente une manœuvre destinée à affaiblir ou gêner son adversaire, à changer le décor ou à aider ses alliés. Le trait utilisé dépend de l'action. La difficulté du monstre ne s'applique pas.

Il n'existe pas de règles strictes concernant **les conséquences d'une réussite** – l'aventurier peut donner un bonus (+2) à un allié, changer les circonstances ou même, parfois, infliger des dégâts.

En cas d'échec, l'aventurier subit des dégâts ou gagne une faiblesse.

TUER UN AVENTURIER

un aventurier qui tombe à 0 PV au cours d'un combat secondaire gagne immédiatement un point de destin. S'il s'agit d'un combat important, contre le boss par exemple, il est simplement mort et tous ses camarades gagnent un point de destin.

SUPPLÉMENT

Plus d'adversaires que d'aventuriers : les adversaires surnuméraires font de la figuration ou vaquent à leurs objectifs. Ils peuvent bénéficier d'un avantage numérique.

Alliés des aventuriers : des figurants importants ou une petite troupe peuvent agir avec les aventuriers. Ils ont un score de combat de 1 à 5 et de 1 à 10 PV. Ils infligent 1 ou 2 points de dégâts. Ce sont les joueurs qui les gèrent.

Combat à mains nues : un aventurier désarmé ne peut pas effectuer d'attaques directes face à un adversaire armé, à moins de posséder le don de soldat.

J'ai visé les yeux : il s'agit d'une attaque directe avec une difficulté supplémentaire. Le joueur doit indiquer l'objectif qu'il poursuit et le meneur de jeu doit prévoir une conséquence supplémentaire.

Armes lourdes : une arme de vaisseau et autre détonateur thermal inflige 2 points de dégâts supplémentaires à une cible humanoïde.

OBSTACLES

OBSTACLE ?

Un obstacle est une péripétie que les aventuriers vont devoir affronter pour pouvoir atteindre leurs objectifs. Chaque obstacle implique généralement qu'un ou plusieurs aventuriers effectuent un test approprié.

DIFFICULTÉ D'UN OBSTACLE

Un obstacle possède une difficulté qui va de 0 à -6.

CONSÉQUENCES

En cas de succès, les aventuriers surmontent l'obstacle ou le contournent et peuvent continuer leurs aventures. En cas d'échec, les aventuriers peuvent continuer mais ils subissent l'une ou l'autre des conséquences suivantes :

- perte de temps quand le temps est compté
- perte d'équipement ou une arme
- perte de points de vie
- perte d'un rang d'avantage
- gain d'une faiblesse

CARTES DE PÉRIPÉTIE

Si vous manquez d'idées quant aux obstacles possibles en cours d'aventure, utilisez les cartes de péripétie et laissez les joueurs se débrouiller.

EXPÉRIENCE

AMÉLIORATIONS

À la fin de chaque aventure, chaque joueur peut choisir l'une des options suivantes :

- **améliorer un trait** : l'aventurier gagne un point dans l'un de ses traits. Le total des traits ne peut jamais dépasser 20.
- **Gagner un nouveau don** : l'aventurier peut apprendre un nouveau don, dans sa classe ou dans une autre classe. Il ne peut pas posséder plus de cinq dons de classe au total. S'il choisit un don dans une autre classe, il doit obtenir l'autorisation du meneur de jeu et des autres joueurs.

LE DESTIN

À chaque fois qu'il perd un de ses compagnons ou qu'il arrive à 0 points de vie, l'aventurier hérite d'un point de destin. Arrivé au seuil fatidique de 5, sa destinée se réalise. Avant d'en arriver là, chaque point de destin acquis s'ajoute aux points de vie de l'aventurier. Il n'est pas possible de perdre des points de destin une fois qu'ils sont gagnés.

AVANTAGES ET FAIBLESSES

À la fin de chaque aventure, l'aventurier peut effacer l'une de ses faiblesses. Il gagne un rang dans l'un de ses avantages ou un nouvel avantage au rang 1.

RETRAITE

Quand un aventurier a reçu toutes les améliorations possibles (20 points dans les traits, cinq dons), il prend sa retraite. Créez un nouvel aventurier. L'heureux retraité peut servir de mentor ou de financier au nouveau venu.

LE VAISSEAU

Donnez un nouveau don à votre vaisseau ou un point d'armure supplémentaire.

ADVERSAIRES

DIFFÉRENTS ADVERSAIRES

Les adversaires sont divisés en quatre catégories :

Les **petits bras** sont tous les ruffians de bas étage, les demi-sels et les paltoquets. Une opposition faible qui attaque souvent en nombre.

Les **gros bras** sont généralement dirigés par un individu qui leur est supérieur. Un gros bras n'a rien d'inquiétant en soi, mais il est rarement seul. Il s'agit de troupes entraînées et expérimentées.

La **brutasse** peut diriger plusieurs gros bras ou se retrouver seul. C'est un adversaire dangereux à ne pas sous estimer, surtout quand il est accompagné.

Le **grand chef**, c'est le boss de fin de niveau, celui qui ne partira pas sans faire de gros dégâts ou entraîner l'un des aventuriers avec lui.

NIVEAU DES ADVERSAIRES

Les adversaires sont caractérisés par plusieurs éléments :

	Diff.	Dgts.	PV	Dons
Petit bras	0	1	1	1
Gros bras	-2	1	5	1-2
Brutasse	-4	2	10	2
Grand chef	-6	3	15	3+

Difficulté : s'applique au jet d'attaque

Dégâts : en cas d'échec

Points de vie : doivent tomber à 0

Dons : la cerise sur le gâteau

DONS

Armure : possède une armure (1, 2 ou 3).

Brutal : ignore l'armure des aventuriers.

Colossal : l'adversaire ne peut être attaqué qu'avec des armes lourdes ou des armes de vaisseau.

Domination : l'aventurier doit réussir un jet d'influence ou être dominé. tant que ce don est actif, aucun autre don ne peut être utilisé.

Embuscade : au premier tour, les adversaires n'encaissent jamais de dégâts.

Encerclement : tant qu'il y a plus d'adversaires que d'aventuriers, ces derniers perdent un PV à la fin de chaque tour.

Fuite : l'adversaire fuit sans qu'on puisse l'arrêter.

Immunisé : insensible aux pouvoirs de la Force.

Maladie : un aventurier blessé tombe malade et a un malus de -2 à tous ses jets pendant 10-ROB jours.

Morsure : l'adversaire ne lâche plus sa proie et inflige 1 dégât à chaque tour.

Poison : les blessures de l'aventurier ne guérissent pas naturellement et doivent être traitées en cuve à bacta.

Régénération : récupère 1 PV par tour.

Sensible à la Force : peut choisir un don de Jedi.

Soigner : rend 2 PV à tous ses alliés à chaque tour.

Terrifiant : l'aventurier doit réussir un jet d'influence ou fuir le plus loin possible jusqu'à ce qu'il puisse se calmer (un jet par tour).

STORMTROOPER

Difficulté : -2 **Dégâts** : 1 **PV** : 5

Dons : armure

STORMTROOPER LOURD

Difficulté : -2 **Dégâts** : 1 **PV** : 5

Dons : armure, encerclement

CHASSEUR DE PRIME

Difficulté : -4 **Dégâts** : 2 **PV** : 10

Dons : embuscade, armure, fuite

DISCIPLE SITH

Difficulté : -4 **Dégâts** : 2 **PV** : 10

Dons : sensible à la force (x3)

SEIGNEUR SITH

Difficulté : -6 **Dégâts** : 3 **PV** : 15

Dons : sensible à la force (x5+)

DROÏ FANTASSIN

Difficulté : 0 **Dégâts** : 1 **PV** : 1

Dons : encerclement

VOYAGES

Les voyages sont toujours rapides et gérés par des ellipses. Tant que les aventuriers sont en route d'une planète à une autre, on ne s'occupe pas du temps, des distances ou des contingences matérielles, excepté quand un obstacle survient.

COMBAT SPATIAL

Le combat spatial se gère exactement comme un combat normal. Les aventuriers agissent à leur tour de jeu et effectuent des tests pour attaquer, directement ou indirectement, leurs adversaires – en l'occurrence, d'autres vaisseaux spatiaux.

On part du principe général que :

- un vaisseau spatial possède au moins un poste de tir direct pour chaque membre d'équipage.
- le pilote et son copilote font généralement des attaques indirectes afin de positionner leur vaisseau et donner des bonus à leurs canoniers.

DÉGÂTS

Quand un aventurier échoue à un test contre un opposant, son propre vaisseau encaisse un nombre de faiblesses égal aux dégâts adverses. Le meneur de jeu peut utiliser ces faiblesses ou les laisser s'accumuler : une faiblesse non utilisée est appelée faiblesse active.

FAIBLESSES (1d3+1d6)

11. le pilote renverse son café sur ses genoux et gagne une faiblesse
12. des tonneaux et tout vole dans tous les sens. Tous les aventuriers gagnent une faiblesse
13. les commandes ne répondent plus
14. blessures à bord : tous les aventuriers perdent 1 PV
15. un équipement de bord arrête de fonctionner
16. quelque chose fuit quelque part et ça coule partout
21. perte d'atmosphère !
22. blessure à bord : un aventurier perd 1 PV
23. un feu se déclare dans la soute
24. blessure à bord : un aventurier perd 3 PV
25. tous les écrans sont hors-service
26. court-circuit : le moteur va s'arrêter !
31. l'hyperpropulsion est partie se coucher
32. blessure à bord : un aventurier perd 2 PV
33. tous les senseurs tombent en panne
34. une arme rend l'âme
35. toutes les lumières s'éteignent !
36. blessures à bord : tous les aventuriers perdent 2 PV

FAIBLESSES ACTIVES

Un vaisseau peut encaisser un nombre de faiblesses actives dépendant de sa taille :

Chasseur	2 + destin
Cargo	5 + destin
Frégate	10 + destin

Quand ce seuil est atteint, le vaisseau est immobilisé, dérive dans l'espace, doit se poser en catastrophe, s'écrase, menace d'exploser, etc. Il n'est plus manœuvrant et se retrouve à la merci de ses ennemis. Par ailleurs, il gagne un point de destin. Au bout de cinq points, le vaisseau est promis à la casse.

GÉRER LES FAIBLESSES

Le meneur de jeu comme les joueurs peuvent décider d'utiliser les faiblesses pour donner des malus à certaines actions – avec le risque de gagner de nouvelles faiblesses en cas d'échec.

Si le vaisseau accumule trop de faiblesses actives, il risque la panne.

Un aventurier peut utiliser une action pour effectuer un jet d'Adresse (-4) afin d'annuler une faiblesse sans la déclencher.

Les faiblesses de type "Blessure à bord" sont automatiquement appliquées pour faire perdre des points de vie aux aventuriers.

CHASSEUR TIE

Difficulté : -2 **Dégâts** : 1 **PV** : 5
Dons : armure

CROISEUR IMPÉRIAL

Difficulté : -6 **Dégâts** : 3 **PV** : 15
Dons : armure, encerclement, soigner; colossal, régénération, domination (rayon tracteur)

CROISEUR INTERDICTOR

Difficulté : -6 **Dégâts** : 3 **PV** : 15
Dons : embuscade, armure, colossal, pas de saut hyperdrive à proximité

FRÉGATE IMPÉRIALE

Difficulté : -4 **Dégâts** : 2 **PV** : 10
Dons : colossal, domination (rayon tracteur), soigner

INFILTRATEUR SITH

Difficulté : -4 **Dégâts** : 2 **PV** : 10
Dons : brutal, camouflé, rapide

CHASSEUR DE LA FÉDÉRATION

Difficulté : 0 **Dégâts** : 1 **PV** : 1
Dons : encerclement

STARWARS

TAUNTAUN & TIE-FIGHTER

TRAITS

ADRESSE

COMBAT

ÉRUDITION

INFLUENCE

ROBUSTESSE

SURVIE

DONS

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

RÉFLEXE

AVANTAGES

<input type="checkbox"/>	_____	---
<input type="checkbox"/>	_____	---
<input type="checkbox"/>	_____	---
<input type="checkbox"/>	_____	---
<input type="checkbox"/>	_____	---

FAIBLESSES

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

CEINTURE & ARMES

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

NOTES

Une fois par partie, chaque **avantage** donne un bonus égal à son rang à une action.
Une fois par partie, une **arme** ou un **équipement** donne un bonus de +2 à une action.
Une fois par partie, une **faiblesse** donne un malus de -4 à une action.
Les **points de vie** sont égaux à 5 + robustesse + destin

NOM _____

PEUPLE _____

CLASSE _____

ARMURE

DÉGÂTS

POINTS DE VIE

DESTIN

