

STAR WARS POUR EW-SYSTEM.

Par Sébastien Hague

Vous êtes parfaitement libre de modifier ou de réutiliser le contenu de cette aide de jeu. Je vous demande juste de me citer comme auteur, l'ensemble de cette aide étant entièrement originale.

Dans une première version, j'avais intégré un certains nombre d'images dans ce document. Images glanées sur internet. Comme je ne suis absolument pas propriétaire desdites images, cette version en est dépourvue.

TABLE DES MATIÈRES.

1. BACKGROUND.....	3		
1.1. DROGUES.....	3		
1.1.1. BÂTONS DE LA MORT.....	3		
1.1.2. ÉPICE.....	3		
1.2. LE PAZAAK.....	3		
1.3. TECHNOLOGIES ET ÉQUIPEMENTS.....	4		
1.3.1. ARTEFACTS.....	4		
1.3.1.1. Amulette de Force.....	4		
1.3.1.2. Bure de Jedi d'Ossus.....	4		
1.3.1.3. Holocron Jedi.....	4		
1.3.1.4. Holocron Sith.....	4		
1.3.1.5. Prototype d'hyperdrive.....	4		
1.3.1.6. Route hyperspatiale oubliée.....	4		
1.3.1.7. Sabre-Laser antique.....	4		
1.3.2. BLASTERS.....	5		
1.3.3. BOUCLERS ÉNERGÉTIQUES.....	5		
1.3.4. CONGÉLATION CARBONIQUE.....	5		
1.3.5. CHAMBRE DE MÉDITATION JEDI.....	5		
1.3.6. KOLTO.....	5		
1.3.7. LES MIDICHLORIENS.....	5		
1.3.8. RAYONS PARALYSANTS.....	6		
1.3.9. SPHÈRE DE COMBAT MARKSMAN-H.....	6		
1.3.10. JET-PACK.....	6		
2. SABRE-LASER.....	7		
2.1. CARACTÉRISTIQUES.....	7		
2.2. PERSONNALISATION DE SABRES-LASERS.....	7		
2.2.1. GARDE.....	7		
2.2.2. ÉMETTEURS.....	8		
2.2.3. CRISTAUX.....	8		
2.2.4. LENTILLES.....	9		
2.2.5. AUTRES MODIFICATIONS.....	9		
3. NOUVEAUX SYSTÈMES.....	10		
3.1. GESTION DES GROUPES D'ADVERSAIRES.....	10		
3.2. LA FORCE.....	11		
3.2.1. POINTS DE FORCE.....	11		
3.2.1.1. Dépenser des points de Force.....	11		
3.2.2. L'ABSENCE DE LA FORCE.....	11		
3.2.3. LA CORRUPTION DE LA FORCE.....	12		
3.2.4. RÈGLE OPTIONNELLE : LES POINTS DE CÔTÉ OBSCUR.....	12		
3.2.5. LANCÉ DE SABRE-LASER.....	12		
3.2.6. CHAMP : MAÎTRISE DE LA FORCE.....	13		
3.2.6.1. Maintenir les pouvoirs de La Force.....	13		
3.2.6.2. Spécialité : Altération.....	14		
3.2.6.2.1. BOUCLIER DE FORCE.....	14		
3.2.6.3. Spécialité : Contrôle.....	14		
3.2.6.3.1. MODIFICATION DE CARACTÉRISTIQUES GRÂCE À LA FORCE.....	14		
3.2.6.4. Spécialité : Sens.....	15		
3.2.6.4.1. SENTIR LA FORCE.....	15		
3.2.6.4.2. PERCEVOIR LES UTILISATEURS DE LA FORCE.....	15		
3.2.6.5. Choisir les spécialités de Force et les attributs en rapport.....	15		
3.2.6.6. Modificateurs aux jets de spécialités de Force.....	16		
3.2.6.7. Guérison par la Force.....	16		
3.2.6.8. La Méditation.....	16		
3.2.6.9. La Force et les Droides.....	16		
4. NOUVEAUX TRAITS.....	18		
4.1. TRAITS NORMAUX.....	18		
4.1.1. DÉSAVANTAGES.....	18		
4.1.1.1. Balourd (-4).....	18		
4.1.1.2. Douillet (-2).....	18		
4.1.1.3. Faible constitution (-2).....	18		
4.1.1.4. Faible volonté (-2).....	18		
4.1.1.5. Lent (-2).....	18		
4.1.1.6. Lent d'esprit (-4).....	18		
4.1.1.7. Maladroit (-2).....	18		
4.1.1.8. Recherché (-1 à -3).....	18		
4.1.2. AVANTAGES.....	19		
4.1.2.1. Affinité avec les droides (+2).....	19		
4.1.2.2. Artefact (+1 à +3).....	19		

4.1.2.3. <i>Bon pilote</i>	19
4.1.2.4. <i>Fée des alarmes (+2)</i>	19
4.1.2.5. <i>Instinct protecteur (+2)</i>	19
4.1.2.6. <i>Propriétaire de vaisseau (+1 à +3)</i>	19
4.1.2.7. <i>Rapide (+2)</i>	19
4.1.2.8. <i>Santé de fer (+1 à +3)</i>	19
4.1.2.9. <i>Sens de l'orientation (+1 à +3)</i>	19
4.1.2.10. <i>Volonté de fer (+2)</i>	19
4.2. TRAITS DE LA FORCE	20
4.2.1. SENSIBILITÉ À LA FORCE	20
4.2.2. SENSIBILITÉ NATURELLE AVEC LA FORCE (COÛT 6)	20
4.2.3. DÉSAVANTAGES	20
4.2.3.1. <i>Esprit indiscipliné (-2)</i>	20
4.2.3.2. <i>Faible affinité avec la Force (-4)</i>	20
4.2.3.3. <i>Faible affinité avec la Nature (-2)</i>	20
4.2.3.4. <i>Faible volonté (-2)</i>	20
4.2.3.5. <i>Force incontrôlée (-3)</i>	20
4.2.3.6. <i>Inaptitude à la télékinésie (-1)</i>	21
4.2.3.7. <i>Inaptitude à la télépathie (-1)</i>	21
4.2.3.8. <i>Soigneur inapte (-2)</i>	21
4.2.3.9. <i>Souillé (-4)</i>	21
4.2.3.10. <i>Visions de La Force obsédantes (-4)</i>	21
4.2.4. AVANTAGES	21
4.2.4.1. <i>Clairvoyance Renforcée (+2)</i>	21
4.2.4.2. <i>Déchaînement de La Force (+)</i>	21
4.2.4.3. <i>Élu de La Force (+5)</i>	21
4.2.4.4. <i>Esprit Discipliné (+2)</i>	21
4.2.4.5. <i>Force de la Nature (+2)</i>	21
4.2.4.6. <i>Harmonie défensive (+2)</i>	22
4.2.4.7. <i>Intuition de La Force (+1)</i>	22
4.2.4.8. <i>Maître de La Force (+4)</i>	22
4.2.4.9. <i>Maîtrise du côté lumineux. (+4)</i>	22
4.2.4.10. <i>Maîtrise du côté obscur. (+4)</i>	22
4.2.4.11. <i>Méditation Efficace (+2)</i>	22
4.2.4.12. <i>Ombre Jedi (Coût 2)</i>	22
4.2.4.13. <i>Protection de La Force (Coût 2)</i>	22
4.2.4.14. <i>Puissant dans la Force (Variable)</i>	22
4.2.4.15. <i>Résurrection de la Force (+8)</i>	23
4.2.4.16. <i>Soigneur Naturel (+2)</i>	23
4.2.4.17. <i>Télékinésie Instinctive (+1)</i>	23
4.2.4.18. <i>Télépathe naturel (+1)</i>	23
4.2.4.19. <i>Tempête de Force (+3)</i>	23
5. NOUVELLES APTITUDES	24
5.1. ALCHIMIE SITH (COÛT 4)	24
5.2. AURA APAISANTE (COÛT 2)	24
5.3. AURA TERRIFIANTE (COÛT 2)	24
5.4. CLAIRVOYANCE (COÛT 2)	24
5.5. COMBAT ACROBATIQUE (COÛT 2)	24
5.6. COMBATTANT INSTINCTIF (COÛT 2)	25
5.7. COUP DE GRÂCE (COÛT 2)	25
5.8. COUP PRÉCIS (COÛT 1)	25
5.9. CRÉATION D'HOLOCRON (COÛT 2)	25
5.10. DÉSARMEMENT PARFAIT (COÛT 1)	25
5.11. DESTRUCTION DU CÔTÉ LUMINEUX (COÛT 1)	25
5.12. DESTRUCTION DU CÔTÉ OBSCUR (COÛT 1)	25
5.13. ÉCLAIRS DE LA FORCE (COÛT 3)	25
5.14. FABRICATION DE SABRE-LASER (COÛT 2)	26
5.15. LANCÉ DE SABRE-LASER (COÛT 2)	26
5.16. LIEN DE LA FORCE (COÛT 2)	26
5.17. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER	26
5.17.1. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER I. SHII CHO (COÛT 1)	26
5.17.2. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER II. MAKASHI (COÛT 1)	26
5.17.3. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER III. SORESU (COÛT 3)	27
5.17.4. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER IV. ATARU. (COÛT 1)	27
5.17.5. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER V. DJEM SO (COÛT 3)	27
5.17.6. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER VII. VAAPAD. (COÛT 3)	27
5.17.7. TABLEAU RÉCAPITULATIF DES FORMES DE COMBATS AU SABRE-LASER	28
5.18. MÉDITATION DE BATAILLE (COÛT 2)	28
5.19. PERCEPTION DU POTENTIEL (COÛT 1)	28
5.20. RAGE OBSCURE (COÛT 1)	28
5.21. RENOI DE TIRS DE BLASTERS. (COÛT 3)	28
5.22. SENTIR LE CÔTÉ OBSCUR (COÛT 1)	29
5.23. SÉPARATION DE LA FORCE (COÛT 3)	29
5.24. SYMBIOSE DE LA FORCE. (COÛT 2)	29
5.25. TRANSE JEDI (COÛT 2)	29
5.26. VOL DE LA FORCE (COÛT 3)	29
5.27. VOL DE VIE (COÛT 3)	30
6. ESPÈCES	31
6.1. BOTHAN	31
6.2. CAMAASI	31
6.3. CATHAR	31
6.4. CEREAN	31
6.5. DUG	32
6.6. FALLEEN	32
6.7. GEONOSIEN	32
6.8. KAMINOAN	32
6.9. KEL DOR	32
6.10. MIRALUKA	33
6.11. NAUTOLAN	33
6.12. SELKATH	33
6.13. TWILEK	33
6.14. WOOKIE	34
7. ARCHÉTYPES	35
7.1. PADAWAN	35
7.2. JEDI CONSULAIRE	35
7.3. JEDI GARDIEN	36
7.4. JEDI SENTINELLE	36
7.5. MAÎTRE D'ARME JEDI (AVANCÉ)	37
7.6. MAÎTRE JEDI (AVANCÉ)	38
7.7. APPRENTI SITH	38
7.8. ALCHIMISTE SITH (AVANCÉ)	39
7.9. ASSASSIN SITH (AVANCÉ)	39
7.10. SEIGNEUR SITH (AVANCÉ)	40

1. BACKGROUND

1.1. DROGUES

1.1.1. BÂTONS DE LA MORT

Le bâton de la mort est une drogue de synthèse produite dans des laboratoires de planètes industrialisées comme Duro ou Correllia.

Il provoque des hallucinations ainsi qu'une forte accoutumance qui fait que l'utilisateur est prêt à tous, y compris à tuer pour une nouvelle dose.

Le bâton de la mort présente en plus la caractéristique de couper son utilisateur de La Force (p.11).

En terme de jeu, le consommateur perd un point de MEN par utilisation de manière définitive. Il perd également un de ses Points de Force (p.11) le cas échéant.

1.1.2. ÉPICE

L'épice est un hallucinogène que l'on trouve à l'état naturel dans les grottes de la planète Kessel contrôlée par les Hutts. Elle est produite par les araignées à épice qui composent leurs toiles avec. Une des caractéristiques qui lui a permis de supplanter les autres drogues est qu'elle produit le même effet sur la quasi totalité des êtres sensibles quelque soit leur origine. Il existe plusieurs types d'épice aux différents effets.

En terme de jeu, le consommateur d'épice subit un malus de -6 à tous ses jets durant 24 heures.

1.2. LE PAZAAK

*"De toute façon, ce qui compte c'est les valeurs."
Perceval, chevalier Jedi raté.*

Le Pazaak est un jeu de carte extrêmement populaire dans les basses et moyennes couches de la population.

Le Pazaak nécessite une table dédiée. L'ordinateur distribue des cartes de valeurs fixes aux joueurs. Chaque joueur a son propre jeu de cartes personnel. Le gagnant de la manche est celui qui parvient à réaliser la somme la plus importante sur sa table sans toutefois dépasser 20.

Dans les jeux des joueurs on trouve des cartes positives ou négatives qui modifient la somme des cartes distribuées par l'ordinateur.

Les cartes de valeur changeante (+/-) fournissent un bonus de +1 au test de jeu toutes les 4 cartes changeantes. Chaque jeu contient 12 cartes.

1.3. TECHNOLOGIES ET ÉQUIPEMENTS

1.3.1. ARTEFACTS

1.3.1.1. AMULETTE DE FORCE

Cette amulette permet au personnage de stocker 1 point de Force en plus des siens propres. Cependant, ce point ne peut pas être régénéré. Il existe des amulettes très rares qui stockent plusieurs Points de Force (p.11).

1.3.1.2. BURE DE JEDI D'OSSUS

Cette bure unique dans la galaxie fonctionne comme une amulette de Force pouvant stocker 4 Points de Force (p.11). De plus les points se régénèrent au rythme d'un point par mois où la bure est portée par un utilisateur de La Force(p.11).

1.3.1.3. HOLOCRON JEDI

Les holocrons contiennent la sagesse et l'expérience d'un maître de l'ancien temps. Seuls les utilisateurs de la Force peuvent y accéder et les consulter. Chaque holocron permet de gagner un trait en rapport avec la Force à condition que ce trait ne soit pas un pouvoir agressif. Certains holocrons permettent également de gagner un bonus de +1 en mêlée pour l'utilisation du sabre-laser uniquement.

1.3.1.4. HOLOCRON SITH

Les holocrons Sith fonctionnent comme les holocrons Jedis. Cependant, si on les utilise, il faut réaliser un jet de MEN pour résister à la corruption qu'ils recèlent. Ils enseignent spécifiquement des traits destructeurs.

1.3.1.5. PROTOTYPE D'HYPERDRIVE

Ce modèle d'hyperdrive n'a pas encore été produit en série. Il permet de diviser par 2 les temps de transport en passant par l'hyperespace. Bien entendu, une des caractéristiques d'un prototype est de ne pas proposer des garanties suffisantes de sécurité. Qui ne risque rien n'a rien.

1.3.1.6. ROUTE HYPERSPATIALE OUBLIÉE

Ces artefacts sont très recherchés et valent leur pesant de crédits. Chaque carte décrit une route entre deux systèmes. Les systèmes en question peuvent parfaitement être connus ou oubliés tous les deux. Ou peut-être qu'un seul des deux l'est. Il arrive fréquemment que certaines routes soient délaissées et tombent dans l'oubli en fonction des situations économiques, pour des raisons pratiques ou même à cause d'effets de mode.

1.3.1.7. SABRE-LASER ANTIQUE

Ces sabres-lasers sont reliés par câble à une batterie qui leur fournit son énergie. Le manier

1. Background

inflige un malus de -2 à tous les jets impliquant le sabre (mêlée et Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)) (p.28). En contrepartie il a un FD de 15 en raison de l'importance de sa source d'énergie.

1.3.2. BLASTERS

N'ont pas besoin d'être rechargés.

Cadence de 1 tir par tour. FD 7.

1.3.3. BOUCLIERS ÉNERGÉTIQUES

Ce bouclier est le seul pouvant résister aux sabres-lasers. Ils fournissent un bonus en Défense égale à leur niveau. Chaque fois qu'ils sont touché, leur niveau protecteur diminue d'un point. Les peuvent être portés sur un bras. La plupart des boucliers offrent une protection de +5 à la défense. Il existe des modèles offrant une protection de +10 voire +15.

1.3.4. CONGÉLATION CARBONIQUE

La congélation carbonique enlève 1 point de PHY au personnage congelé de façon définitive. Ce point peut être récupéré en dépensant des points d'expérience.

Le personnage perd également 10 points de PER (minimum 0) qu'il récupère au rythme de 1/jour une fois décongelé.

1.3.5. CHAMBRE DE MÉDITATION JEDI

La chambre de méditation Jedi est un artefact qui permet la récupération de points de Force. Le personnage récupère 1 de ses Points de Force (p.11) par journée passée à méditer.

1.3.6. KOLTO

Les cuves à Kolto permettent de récupérer 4 x PHY points de vie par jour d'immersion.

Si l'immersion est interrompu avant la guérison, les soins de la journée sont perdus.

1.3.7. LES MIDICHLORIENS

Plus un individu est sensible à la Force, plus son taux sanguin de midichloriens est élevé et pas l'inverse. Plus la Force est puissante chez un personnage, plus il est réceptif à la vie et plus les midichloriens peuvent se reproduire et vivre nombreux dans ses cellules.

Le taux de midichloriens est simulé par le nombre de Points de Force (p.11).

1. Background

1.3.8. RAYONS PARALYSANTS

Un personnage touché par un de ces rayons perd des points d'encaissement. Il doit faire une jet de PHY ND 15 pour ne pas être étourdi pour marge d'échec rounds.

1.3.9. SPHÈRE DE COMBAT MARKSMAN-H

ND = 10

FD = 1

1.3.10. JET-PACK

Permet de se déplacer dans toutes les directions de 20m/tour.

Fonctionne dans l'espace.

Ne fonctionne pas sous l'eau.

2. SABRE-LASER

*"Le cristal est le cœur de la lame.
Le cœur est le cristal du Jedi.
Le Jedi est le cristal de la Force.
La Force est la lame du cœur.
Tous sont mêlés.
Le cristal, la lame, le Jedi.
Vous êtes un."
Maître Luminara Unduli*

2.1. CARACTÉRISTIQUES

*Maître Obi-Wan va me tuer...
Anakin Skywalker.*

Arme de mêlée. S'utilise avec la Maîtrise : Sabre-Laser de la spécialité Mêlée.

FD : 10.

Spécial : pour pouvoir se battre avec le personnage doit posséder le trait Sensibilité à La Force (p.20).

Spécial : ignore les armures sauf les Boucliers Énergétiques (p.5). La protection ne compte pas dans le calcul des dégâts.

Spécial : les blessures sont automatiquement cautérisées (sauf exception liée au cristal). Un membre tranché ne provoque donc pas d'hémorragie.

Spécial : peut être personnalisé.

Spécial : peut être lancé (Cf. p. 12).

A la création de personnage, on peut choisir 1 modification + 1 modification diverse (p. 9).

2.2. PERSONNALISATION DE SABRES-LASERS

*"C'était l'arme des chevaliers Jedis. C'est élégant, maniable. L'arme noble d'une époque révolue. Les nouveaux pistolasers sont bien moins précis."
Obi-Wan Kenobi*

Chaque fois qu'une personnalisation est ajoutée ou changée, il faut construire un nouveau sabre. Le sabre original n'ayant pas été conçu pour la modification en question. Les bonus ne se cumulent pas lorsqu'on utilise 2 sabres qui doivent posséder les même caractéristiques.

2.2.1. GARDE

On ne peut utiliser qu'une seule garde. La changer implique de fabriquer un nouveau sabre

2. Sabre-Laser

Garde	Jet	Défense	FD	Divers
Garde classique	/	/	/	/
Sabre à garde incurvée	/	/	/	Bonus de la forme II passe de +2 à +3
Sabre à double lame	-1	/	2	/
Tonfa laser	-1	2	/	/
Garde longue	2	-1		-1 pour parer les tirs de blasters

2.2.2. ÉMETTEURS

On ne peut utiliser qu'un seul émetteur à la fois.

Émetteur	Jet	Défense	FD	Divers
Classique	/	/	/	/
De parade	/	/	/	+1 pour parer les tirs de blasters
De duel	/	/	/	+1 contre les sabre-lasers

2.2.3. CRISTAUX

On ne peut utiliser qu'un seul cristal à la fois.

Le cristal Bondar : Ce cristal a la possibilité d'émettre des impulsions énergétiques de puissance variable si un Jedi l'utilise à bon escient.

Le cristal Damind : Ce cristal une fois alimenté, génère une lame qui est bien définie et légèrement plus longue que les autres lames générées par des cristaux communs.

Le cristal Jenruax : Ce cristal crée une lame qui possède une formidable dextérité.

Le cristal Nexor : La lame produite est extrêmement volatile et le moindre faux contact coupe la lame. En contrepartie, si cette lame est stable, elle inflige de grands dégâts.

Le cristal Sapith : Ce cristal crée une lame intense qui permet à son propriétaire de mieux la contrôler.

2. Sabre-Laser

Cristal	Jet	Défense	FD	Divers
Classique	/	/	/	/
Jenruax	1	/	-1	/
Nexor	-1	/	2	/
Bondar	/	/	/	+1 point gratuit lorsque le tir de blaster est renvoyé
Sapith	1	1	-3	/
Damind	-1	2	/	/

2.2.4. LENTILLES

On ne peut utiliser qu'une seule lentille à la fois.

Garde	Jet	Défense	FD	Divers
Classique	/	/	/	/
De duel d'Ossus	1	/	-1	/
Byrhose	-1	/	2	/
Vibratoire	-2	/	4	/

2.2.5. AUTRES MODIFICATIONS

Blocage de la lame : un bouton permet de bloquer la lame. Le sabre reste allumé même si le Jedi le lâche.

Réduction du bruit : le sabre est silencieux.

Étanche : le sabre fonctionne sous l'eau.

Piégé : Le sabre reconnaît le réseau veineux de son propriétaire. Si une autre personne le prend en main, des lames sortent de la garde. FD 10.

3. NOUVEAUX SYSTÈMES

3.1. GESTION DES GROUPES D'ADVERSAIRES

Les adversaires regroupés sont de niveau petites frappes ou quidams. Il n'existe pas de groupes de Lieutenants, Boss ou Big Boss.

Les adversaires sont regroupés par catégorie de puissance et chaque catégorie agit séparément. Leur ND est égal au ND de la catégorie + nombre d'adversaires dans cette catégorie. Un seul adversaire ne compte pas comme un groupe, mais un groupe de 2 adversaire de ND 5 est de ND 7 bien qu'il n'y ait qu'un adversaire en plus du premier. Ceci afin de simuler la difficulté supplémentaire de s'opposer à plusieurs individus (et pour simplifier le travail du maître de jeu).

Par exemple : contre un groupe de 10 Adversaire de ND 5, le ND du groupe est de 15. Par conséquent un groupe d'adversaire n'attaque qu'un personnage. Il est possible de créer plusieurs groupes d'adversaires, chacun attaquant un personnage. Leurs ND sont bien entendu calculés séparément. Le Renvoi de tirs de blasters (Coût 3) (p.28) contre un groupe de petites frappes élimine marge de réussite individus au groupe. Contre les adversaires de niveau quidam, c'est un adversaire par renvoi réussi (ils sont quand même plus résistants).

3. Nouveaux systèmes

3.2. **LA FORCE**

*"La Force est ce qui donne au Jedi son pouvoir. C'est un champ d'énergie créée par tous les êtres vivants. Elle nous entoure et nous pénètre et maintient la galaxie en un tout unique."
Obi-Wan Kenobi.*

*"Votre capacité à détruire une planète n'est rien en comparaison du pouvoir de la Force."
Dark Vador.*

3.2.1. **POINTS DE FORCE**

*"Mon alliée est la Force, et c'est de mes alliés la plus puissante"
Maître Yoda*

Lorsque le personnage choisit pour la première fois un des Archétypes (p.35) maîtrisant La Force (p.11), il lance un D6. Le résultat correspond à des Points d'Éclat (PE) supplémentaires qui sont alors appelés Points de Force (PF). Les PF fonctionnent comme les PE. Ils symbolisent la connexion du personnage avec la Force. Ils se récupèrent grâce à l'interprétation du joueur .

3.2.1.1. **DÉPENSER DES POINTS DE FORCE**

La dépense de PF apporte les mêmes avantages que celle de PE.

La dépense d'un PF permet la réussite automatique d'un jet avec une marge de réussite de 1 point. Pour être validée, la description de ses actions par le joueur doit être détaillée et spectaculaire. Un simple "ben je claque un point de Force" ne suffit pas.

Par exemple, Galen fait face à un Jedi Noir. Les premiers échanges de coups de sabre ont largement été en faveur de ce dernier. Galen décide donc de dépenser un point de Force pour obtenir une réussite à sa prochaine action et tenter d'en finir avec son adversaire.

Il est aussi possible de dépenser un PF pour utiliser un pouvoir de la Force sans dépenser d'EV, le PF fournissant 10 EV "virtuels". Les EV non dépensés lors de l'utilisation de ce pouvoir sont perdus.

Par exemple, Galen veut projeter une vague de Force sur un Jedi noir avec un NA de 13 mais il ne lui reste plus d'EV. Il dépense alors un point de Force qui lui octroie 10 EV "virtuels". Galen les dépense de la manière suivante : 1 pour la cible, 1 pour la durée et 8 pour augmenter son NA. Son NA final est donc de 17. Si le jet réussi, le FD sera également de 17.

3.2.2. **L'ABSENCE DE LA FORCE**

Lorsqu'un personnage entre dans une zone où la Force est absente, il perd toute possibilité d'utiliser La Force (p.11). de plus, il ne peut plus dépenser de Points de Force (p.11) et ne peut plus utiliser plus d'un point d'Éclat à la fois. Lorsqu'il quitte la zone, il n'en subit plus les effets. Tous les pouvoirs actifs de la Force sont dissipés. Les EV dépensés sont perdus même si la durée du pouvoir n'est pas écoulée. Les personnages sensibles à la Force sentent immédiatement lorsqu'ils entrent dans une zone où la Force est absente.

3. Nouveaux systèmes

3.2.3. LA CORRUPTION DE LA FORCE

Lorsqu'un personnage entre dans une zone où La Force (p.11) est corrompue, il doit résister à l'influence (jet de MEN ou bien de PHY + Spécialité : Contrôle) (p.14) si le personnage résiste activement. S'il n'est pas au courant de l'existence de la corruption, il fait un jet de volonté. La difficulté du jet est proportionnelle à la puissance de la corruption en question. En cas de réussite, le personnage n'est pas affecté par celle-ci durant une journée. En cas d'échec, il subit peu à peu l'effet de la zone qui peut l'affecter aussi bien mentalement que physiquement.

3.2.4. RÈGLE OPTIONNELLE : LES POINTS DE CÔTÉ OBSCUR.

Chaque mauvaise action apporte des points de Côté Obscur au personnage. Chaque point de Côté Obscur fournit un bonus de +1 EV gratuit pour faire peur ou contraindre par la Force et un point de malus pour soigner ou encourager. Lorsqu'un personnage a Volonté points de Côté Obscur, il est déchu et peut choisir un des Archétypes (p.35) du Côté Obscur.

3.2.5. LANCÉ DE SABRE-LASER

Lancer un sabre (PHY + Arme de Jet) permet de toucher un adversaire à distance. Le ND de l'adversaire augmente de +1 tous les 10 mètres de distance. Pour que la lame reste active il faut que le sabre ait l'amélioration : Blocage de la Lame (Cf. p 9).

Par exemple, Galen (NA 11) veut lancer son sabre sur un adversaire (ND 7) situé à 30 mètres de lui. Le ND du jet augmente de 3 points et passe de 7 à 10.

3. Nouveaux systèmes

3.2.6. CHAMP : MAÎTRISE DE LA FORCE

*"Beaucoup encore il te reste à apprendre."
Maître Yoda.*

Trois spécialités : Altération, Contrôle et Sens. Pour être utilisable, le personnage doit posséder le trait Sensibilité à La Force (p.20).

L'utilisation de La Force (p.11) utilise de l'Énergie Vitale (EV, cf. LDB règles optionnelles). Chaque pouvoir coûte 1 EV par cible + 1 EV par round d'activation + 2 EV par bonus au NA/FD du pouvoir. Par exemple, repousser un adversaire (1 cible, 1 tour) avec un bonus de Force de +5 sur le NA coûte 12 EV (1+1+ 5x2).

Un personnage dont les EV tombent à 0 ne devient pas inconscient, il ne peut juste plus utiliser la Force.

Chaque personnage ayant droit à une action par round, la durée minimale pour un pouvoir de la Force est donc de 1 round. Ainsi chaque pouvoir de la Force coûte au minimum 2 EV sauf pour le fait de sentir la Force en général qui n'implique pas de cible et dont le coût minimum est de 1 EV. Il est possible de cumuler les types de dépense et d'avoir plusieurs pouvoirs actifs en même temps.

En cas d'échec au jet, les EV sont quand même dépensés.

3.2.6.1. MAINTENIR LES POUVOIRS DE LA FORCE

Il n'est pas possible de maintenir les pouvoirs une fois la durée prévue écoulée. Il est nécessaire de l'activer une seconde fois. Il est par contre tout à fait possible d'interrompre un pouvoir avant le terme. Les EV dépensés ne sont pas récupérés.

Il n'est pas possible d'agir lorsque certains pouvoirs sont en cours. Par contre d'autres pouvoirs passifs permettent d'agir en même temps. Le choix des pouvoirs restreignant les actions est à la discrétion du maître de jeu. En général, les pouvoirs faisant des dégâts (Spécialité : Altération) (p. 14) ou de la Spécialité : Contrôle (p. 14) sont restrictifs, le bon sens doit prévaloir.

Par exemple, Dark hunt active son pouvoir Éclairs de La Force (Coût 3) (p.25) pendant 2 rounds. Le maître de jeu décide qu'il ne pourra pas agir pendant ces rounds puisque le pouvoir fait des dégâts à chaque round. Par contre, plus tard, Dark Hunt active un Bouclier de Force (p. 14) pendant 4 rounds. Le maître de jeu décide que ce pouvoir n'est pas restrictif et Dark Hunt pourra agir durant chacun de ces rounds.

Les EV se récupèrent au rythme de 2 x MEN par séance de repos de 2 heures.

Les FD des pouvoirs de son égaux au NA du personnage. Il est possible pour certains pouvoirs de les utiliser sans faire de dégâts, c'est-à-dire sans FD.

Par exemple, Galen envoie une vague de Force sur un stormtrooper. Son NA est de 10 et le ND est de 8. Le joueur de Galen décide de dépenser 4 EV pour augmenter son NA. Le coût de son pouvoir est donc de 6 (1 pour la cible, 1 pour la durée et 4 pour obtenir un bonus au NA). Son NA final est donc de 12. Le FD de son pouvoir

3. Nouveaux systèmes

est donc de 12. Si Galen décide que son pouvoir sert juste à repousser le stormtrooper sans le blesser, le FD n'est juste pas pris en compte.

Exception : le pouvoir Éclairs de La Force (Coût 3) (p.25) offre un bonus au FD.

Par exemple, Dark Hunt utilise le pouvoir Éclairs de La Force (Coût 3) (p.25) pendant un round. Son NA est de 14 et il dépense 6 EV pour augmenter son NA. Le coût de son pouvoir est donc de 8 (1 pour la cible, 1 pour la durée et 4 pour obtenir un bonus au NA). Son NA final est donc de 17. Cependant le FD de son pouvoir est de 20 (14 + 6 EV dépensés). Ce pouvoir est particulièrement puissant.

3.2.6.2. SPÉCIALITÉ : ALTÉRATION

Cette Spécialité permet de modifier l'environnement grâce à La Force (p.11). Les différentes Maîtrises peuvent être : Télékinésie, Contrôle Mental. Cette spécialité s'utilise en général avec les attributs MEN ou PRE.

3.2.6.2.1. BOUCLIER DE FORCE

Les boucliers de Force permettent d'augmenter la défense du personnage. Il s fournissent un bonus de +1 à la défense par EV dépensé en bonus au NA. Le ND est de 10. Contrairement aux Boucliers Énergétiques (p.5), le niveau de puissance des boucliers de Force ne diminue pas au fur et à mesure qu'il encaisse des dégâts.

Par exemple, Galen veut se créer un bouclier de Force. Son NA est de 13. Il dépense 4 EV pour le bouclier. Le coût du pouvoir est donc de 6 (1 pour la cible, 1 pour la durée et 4 pour la puissance du bouclier). Son NA final est de 13. Si le jet réussi, le bouclier fournira un bonus de +4 à sa défense.

3.2.6.3. SPÉCIALITÉ : CONTRÔLE

Cette Spécialité permet de contrôler son propre corps grâce à La Force (p.11). Elle permet entre autre de se renforcer ou bien de ses guérir. Cette spécialité s'utilise en général avec l'attribut PHY.

3.2.6.3.1. MODIFICATION DE CARACTÉRISTIQUES GRÂCE À LA FORCE.

Le système est le même que pour tous les autres pouvoirs de la Force. Cependant, les caractéristiques ne peuvent pas être modifiées de plus de 3 points. De plus, chaque point modifié impose un malus de -2 au NA du personnage.

Par exemple, Galen doit réaliser un saut important. Il décide d'augmenter son PHY de 3 points (c'est-à-dire passer de 10 à 13 en PHY) pendant un round. Son NA est de 14. Il réalisera son jet avec un malus de - 6. Son NA passe donc de 14 à 8. Pour compenser, il décide de dépenser 12 EV pour compenser le malus. Le coût de son pouvoir est donc de 14 (1 pour la cible, 1 pour la durée et 12 pour le bonus au NA). Son NA final est donc de 14.

3. Nouveaux systèmes

3.2.6.4. SPÉCIALITÉ : SENS

Cette Spécialité permet de percevoir l'environnement grâce à La Force (p.11). Elle permet le Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3) (p.28). Cette spécialité s'utilise en général avec l'attribut PER.

3.2.6.4.1. SENTIR LA FORCE

S'immerger dans La Force (p.11) et en ressentir les flux est un pouvoir sans cible. Son coup minimum est donc de 1 EV. Évidemment, le fait de sentir la Force durant juste un round ne devrait pas être très informatif pour le personnage.

Par exemple, Galen se déplace dans une grotte où il entend beaucoup de bruits inquiétants. Il décide d'utiliser le pouvoir sentir la Force pendant un round. Ce pouvoir lui coûte 1 EV. Le joueur de Galen réussit son jet. Le maître de jeu lui dit que Galen ressent la présence d'un danger proche sans pouvoir en déterminer la nature.

3.2.6.4.2. PERCEVOIR LES UTILISATEURS DE LA FORCE

Il est possible de percevoir les utilisateurs de La Force (p.11) par un jet de PER + Spécialité : Sens (p.15) de ND inverse à la puissance du pouvoir. Ce système n'est pas valable si le personnage utilisant la Force le fait pour être discret.

Les pouvoirs de perception de La Force (p.11) ne peuvent pas être ressentis.

Par exemple, percevoir à travers La Force (p.11) un pouvoir incroyable donne un ND naturel et un pouvoir extrême donne un ND Facile.

ND du pouvoir	Naturel	Facile	Malaisé	Difficile	Extrême	Incroyable
ND de la détection	Incroyable	Extrême	Difficile	Malaisé	Facile	Naturel

L'utilisateur peut être perçu à ND du pouvoir kilomètre.

Il est possible de percevoir un personnage qui n'utilise pas La Force (p.11) (mais la maîtrise) à ND du personnage mètres.

3.2.6.5. CHOISIR LES SPÉCIALITÉS DE FORCE ET LES ATTRIBUTS EN RAPPORT

Dans les descriptions des spécialités de Force sont indiqués les attributs les plus couramment utilisés mais il peut parfois y avoir des exceptions.

Par exemple, un personnage résistant à un pouvoir de contrôle mental utiliserait l'attribut MEN en plus de la Spécialité : Contrôle (p.14).

Le choix de la spécialité à utiliser pour un jet dépend de la description faite par le joueur.

Par exemple, Galen veut résister à un tir de blaster. A priori, le joueur utilise la

3. Nouveaux systèmes

Spécialité : Contrôle (p.14). Cependant, le joueur de Galen déclare qu'au lieu d'absorber l'énergie du rayon laser, il tente de la dissiper avant qu'elle ne l'atteigne. Dans ce cas, on utilise la Spécialité : Altération (p.14).

3.2.6.6. MODIFICATEURS AUX JETS DE SPÉCIALITÉS DE FORCE.

"La taille importe peu."
Maître Yoda

Les utilisations des spécialités de la Force sont soumises à des bonus ou des malus comme n'importe quelles autres spécialités. Ces modificateurs dépendent de la situation dans laquelle se trouve le personnage aussi bien que de la nature de la cible.

Pour la télékinésie, la masse de la ou bien des cibles impose le ND du jet. Le malus est déterminé par la vitesse avec un malus de -2 toutes les puissances de 10 km/heure. Les mouvements réalisés par la cible augmentent également le malus. Pour la télépathie, les règles sont les mêmes, il suffit juste de remplacer kg par km.

L'utilisation des cibles comme projectiles suit la règle des collisions (cf. LDB).

Masse	1 kg	10 kg	100 kg	200 kg	500 kg	+ de 500 kg
ND	Naturel	Facile	Malaisé	Difficile	Extrême	Incroyable

Vitesse	1000 km/h	100 km/h	10 km/h
FD correspondant	15	7	3
Mouvement	Mouvements complexes	Deux courbes	Une courbe
Malus	-6	-4	-2

3.2.6.7. GUÉRISON PAR LA FORCE

La guérison par la Force fonctionne comme le FD. Le nombre de points guéris correspond au NA du personnage.

Se guérir soit même utilise la Spécialité : Contrôle (p.14), alors que la guérison d'autrui utilise la Spécialité : Altération (p.14).

3.2.6.8. LA MÉDITATION

Si le personnage médite en se plongeant dans La Force (p.11), il récupère 4 x MEN EV par séance de méditation d'au moins une heure non interrompue.

Méditer dans la Force ne demande pas de jet mais il n'est pas possible de méditer lorsque la concentration est perturbée.

3.2.6.9. LA FORCE ET LES DROÏDES

Il n'est pas possible de percevoir directement les droïdes par le biais de la Force. Par contre il est possible de détecter les fluctuations d'énergie qu'ils provoquent. Percevoir les

3. Nouveaux systèmes

droïdes par la Force impose un malus de -2.

Il n'est pas possible d'influencer mentalement les droïdes par le biais de la Force.

4. NOUVEAUX TRAITS

Les scores indiqués pour les coûts de chaque trait correspondent aux coût de Points de Génération. Le coût en points d'expérience est le double de celui de PG.

IL est possible de prendre certains traits plusieurs fois en accord avec le maître de jeu.

4.1. TRAITS NORMAUX

4.1.1. DÉSAVANTAGES

4.1.1.1. BALOURD (-4)

Le personnage est incapable de comprendre les subtilités des situations sociales. Il reçoit un malus de -2 à tous ses jets nécessitant cette compréhension. Ce trait doit être pris à la création de personnage.

4.1.1.2. DOUILLET (-2)

- 4 Points d'encaissement. Le nombre de points de vie ne change pas. Ce trait doit être pris lors de la création de personnage.

4.1.1.3. FAIBLE CONSTITUTION (-2)

- 2 en Impact. Ce trait doit être pris lors de la création de personnage.

4.1.1.4. FAIBLE VOLONTÉ (-2)

-2 en Volonté.

4.1.1.5. LENT (-2)

- 2 en Initiative.

4.1.1.6. LENT D'ESPRIT (-4)

Le personnage ne sait pas bien tenir compte de ses expériences passées. 0 chaque distribution de points d'expérience, il en reçoit 2 de moins que ceux qu'il devrait normalement avoir. Ce trait doit être pris à la création de personnage.

4.1.1.7. MALADROIT (-2)

Comme pour l'espèce Cerean (p.31).

4.1.1.8. RECHERCHÉ (-1 À -3)

-1 : recherché dans un secteur, -2 : recherché dans toute la galaxie, recherché mort ou vif : -1.

4. Nouveaux traits

4.1.2. **AVANTAGES**

4.1.2.1. **AFFINITÉ AVEC LES DROÏDES (+2)**

+2 pour toutes les interactions avec les droïdes. Le combat n'est pas considéré comme une interaction mais la réparation ou le dialogue en est une.

4.1.2.2. **ARTEFACT (+1 À +3)**

Le personnage possède un objet unique apportant des avantages en jeu. Le coût correspond au bonus octroyé par l'objet sur une tâche (et donc un type de jet) précis. Ce trait ne permet pas d'acquérir les Artefacts (p.4) qui doivent être acquis en jeu.

4.1.2.3. **BON PILOTE**

+ 2 à la Spécialité pilotage.

4.1.2.4. **FÉE DES ALARMES (+2)**

+ 2 à la Spécialité crochetage.

4.1.2.5. **INSTINCT PROTECTEUR (+2)**

+ 2 au NA pour protéger un autre individu.

4.1.2.6. **PROPRIÉTAIRE DE VAISSEAU (+1 À +3)**

Le personnage est l'heureux propriétaire d'un vaisseau. À +1, le vaisseau est de mauvaise qualité ou bien ancien, à +3 c'est un vaisseau récent doté de plusieurs options légales.

4.1.2.7. **RAPIDE (+2)**

+2 en Initiative.

4.1.2.8. **SANTÉ DE FER (+1 À +3)**

+ 2 Points de vie par point dépensés. Le nombre de points d'encaissement ne change pas. Ce trait doit être pris lors de la création de personnage.

4.1.2.9. **SENS DE L'ORIENTATION (+1 À +3)**

Rien ne peut faire perdre au personnage le cap qu'il s'est fixé tant qu'il reste vigile. Même sans point de repère il est capable de déterminer la direction dans le brouillard par exemple. Ou en excursion dans la jungle dans quel direction se trouve la ville d'où il vient. Ajouter le bonus aux tests de la Spécialité Orientation.

4.1.2.10. **VOLONTÉ DE FER (+2)**

+2 en Volonté.

4.2. TRAIT DE LA FORCE

Ces traits ne sont disponibles que si le personnage a accès au Champ : Maîtrise de La Force (p.13). Sauf le trait Sensibilité à la Force bien entendu.

4.2.1. SENSIBILITÉ À LA FORCE

Permet d'avoir accès le Champ : Maîtrise de La Force. Ce trait ne peut être acquis qu'au moment où le personnage acquiert un archétype maîtrisant La Force (p.11).

4.2.2. SENSIBILITÉ NATURELLE AVEC LA FORCE (COÛT 6)

Le personnage peut utiliser le Champ : Maîtrise de La Force (p.13). La Spécialité en elle même ne peut pas dépasser le niveau +0 sauf si le personnage possède un archétype lui permettant d'exploiter La Force (p.11).

Si le personnage acquiert le trait Sensibilité à la Force, ce dernier trait prend la prééminence sur la sensibilité naturelle à la Force.

4.2.3. DÉSAVANTAGES

4.2.3.1. ESPRIT INDISCIPLINÉ (-2)

Le personnage ne parvient pas à avoir un esprit en paix qui lui permettrait de s'immerger profondément dans la Force. Les tâches de perception impliquant La Force (p.11) sont réalisées avec un malus de -2. De plus La Méditation (p.16) lui permet de ne récupérer que MEN x 3 EV.

4.2.3.2. FAIBLE AFFINITÉ AVEC LA FORCE (-4)

Le personnage commence avec 1 point de Force en moins. Son maximum de Points de Force (p.11) diminue également de 1 point. Le personnage ne peut pas prendre le trait Maître de La Force (+4) (p.22).

4.2.3.3. FAIBLE AFFINITÉ AVEC LA NATURE (-2)

Le personnage a un malus de -2 pour toutes les utilisations de La Force (p.11) en rapport avec la nature. Le personnage ne peut pas prendre le trait Force de la Nature (+2).

4.2.3.4. FAIBLE VOLONTÉ (-2)

Le personnage ne parvient pas à imposer sa volonté à La Force (p.11). Pour chaque test en opposition concernant une utilisation de la Force, le personnage actif a un malus de -2.

4.2.3.5. FORCE INCONTRÔLÉE (-3)

Le personnage ne parvient pas à canaliser efficacement La Force (p.11). Chaque utilisation de la Force lui coûte 2 EV de plus que le coût normal.

4. Nouveaux traits

4.2.3.6. INAPTITUDE À LA TÉLÉKINÉSIE (-1)

- 2 pour toutes les utilisations télékinétiques de La Force (p.11).

4.2.3.7. INAPTITUDE À LA TÉLÉPATHIE (-1)

- 2 pour toutes les utilisations télépathiques de La Force (p.11).

4.2.3.8. SOIGNEUR INAPTE (-2)

Le personnage a un malus de -2 au NA pour soigner grâce à La Force (p.11).

4.2.3.9. SOUILLÉ (-4)

Le Côté Obscur ronge le personnage. Chaque utilisation de La Force (p.11) pour autre chose que de la perception coûte 2 points de vie et d'encaissement au personnage.

4.2.3.10. VISIONS DE LA FORCE OBSÉDANTES (-4)

Les visions assaillent le personnage en permanence. Il subit un malus de -2 à tous les jets nécessitant de se concentrer.

4.2.4. AVANTAGES

4.2.4.1. CLAIRVOYANCE RENFORCÉE (+2)

Le personnage reçoit 2 EV gratuits pour l'utilisation de l'aptitude Clairvoyance (Coût 2) (p.24).

4.2.4.2. DÉCHAÎNEMENT DE LA FORCE (+)

Les FD des pouvoirs de La Force (p.11) du personnage sont majorés de +2.

4.2.4.3. ÉLU DE LA FORCE (+5)

Le personnage commence le jeu avec +2 Points de Force (p.11).

Ce trait ne peut être acquis qu'à la création de personnage. Le personnage ne peut pas prendre le trait Faible affinité avec la Force (-4) (p.20).

4.2.4.4. ESPRIT DISCIPLINÉ (+2)

Le personnage a un esprit en paix qui lui permet de s'immerger profondément dans la Force. Les tâches de perception impliquant La Force (p.11) sont réalisées avec un bonus de +2. De plus La Méditation (p.16) lui permet de récupérer MEN x 5 EV.

4.2.4.5. FORCE DE LA NATURE (+2)

Bonus de +2 pour les jets de Force en lien avec les plantes ou les animaux. Le personnage ne peut pas prendre le trait Faible affinité avec la Nature (-2).

4. Nouveaux traits

4.2.4.6. HARMONIE DÉFENSIVE (+2)

Le personnage sait comment se positionner exactement pour maximiser sa défense. Il reçoit un bonus de +2 en Défense lorsqu'il utilise un Sabre-Laser (p.7).

4.2.4.7. INTUITION DE LA FORCE (+1)

Initiative + 2.

4.2.4.8. MAÎTRE DE LA FORCE (+4)

Le personnage augmente son maximum de points de Force de 1 et gagne immédiatement un point de Force. Le personnage ne peut pas prendre le trait Faible affinité avec la Force (-4) (p.20).

4.2.4.9. MAÎTRISE DU CÔTÉ LUMINEUX. (+4)

2 EV sont gratuitement disponibles pour les utilisations de La Force (p.11) pour soigner ou apaiser.

4.2.4.10. MAÎTRISE DU CÔTÉ OBSCUR. (+4)

2 EV sont gratuitement disponibles pour les utilisations de La Force (p.11) pour contraindre ou effrayer. Ce bonus n'est pas valable pour les attaques qui font des dégâts physiques.

4.2.4.11. MÉDITATION EFFICACE (+2)

La méditation permet de récupérer 4 EV supplémentaires par séance de méditation (p.16).

4.2.4.12. OMBRE JEDI (COÛT 2)

*"Enfin nous nous ferons connaître des Jedis. Enfin nous aurons notre revanche."
Darth Maul*

Bonus de +2 pour toute action de discrétion grâce à La Force (p.11).

4.2.4.13. PROTECTION DE LA FORCE (COÛT 2)

Bonus de +2 pour se protéger des effets de La Force (p.11).

4.2.4.14. PUISSANT DANS LA FORCE (VARIABLE)

+5 points d'EV pour 1 point dépensé.

4. Nouveaux traits

4.2.4.15. RÉSURRECTION DE LA FORCE (+8)

Le personnage a une telle affinité avec La Force (p.11) qu'il peut ramener une créature des portes du royaumes de la Force. Le personnage dépense un de ses Points de Force (p.11) ainsi que la totalité de ses EV (minimum 15). La cible récupère alors instantanément tous ses points de vie mais pas ses points d'encaissements.

4.2.4.16. SOIGNEUR NATUREL (+2)

Bonus de +2 au NA pour l'utilisation de La Force (p.11) pour soigner.

4.2.4.17. TÉLÉKINÉSIE INSTINCTIVE (+1)

+ 2 pour toutes les utilisations télékinétiques de La Force (p.11).

4.2.4.18. TÉLÉPATHE NATUREL (+1)

+ 2 pour toutes les utilisations télépathiques de La Force (p.11).

4.2.4.19. TEMPÊTE DE FORCE (+3)

L'utilisateur de ce pouvoir peut provoquer une tempête grâce à sa maîtrise de La Force (p.11). Le personnage dépense un de ses Points de Force (p.11) en plus du coût en EV. La force du vent est de 10 km/heure par EV dépensé et la maintenir pendant minute par EV dépensé en plus. Bien que l'utilisateur puisse mettre fin à la tempête à tout moment, il ne la contrôle pas totalement. Ce pouvoir n'a pas de cible spécifique.

Le vent provoque 1 point de malus aux actions tous les 50 km/heure. Le coût de durée minimal de la tempête de Force est de 1 minute par EV.

Le ND est de 10.

Par exemple, Galen veut invoquer une tempête de Force pendant une minute sur une zone précise. Son NA est de 12. Il décide de dépenser 10 EV pour la puissance de la tempête. Le coût de son pouvoir est donc de 12 (1 pour la cible, 1 pour la durée, 10 pour la puissance de la tempête). La tempête a donc des vents de 100 km/heure.

5. NOUVELLES APTITUDES

5.1. ALCHIMIE SITH (COÛT 4)

En dépensant des Points de Force (p.11), le personnage peut altérer un forme de vie grâce à la puissance du Côté obscur. La dépense de points de Force varie en fonction de l'importance de l'altération. 1 point par modification d'un point dans les caractéristiques ou bien de deux points dans les spécialités. Le personnage doit ensuite réussir un jet de MEN + Spécialité : Altération (p.14) avec un malus au NA de -2 par Points de Force (p.11) nécessaires pour lancer le sort. Si le jet est échoué, le sort est brisé mais les points de Force quand même dépensés. Les modifications sont définitives et héréditaires. Seul une nouvelle utilisation de l'Alchimie Sith permet de revenir à l'état initial.

Par exemple, Dark Hunt veut utiliser l'Alchimie Sith pour modifier un Rancor. Il veut le rendre plus fort et alerte. Le joueur décide d'augmenter les Attributs PHY et PER d'un point chacun. Il doit donc dépenser 2 Points de Force (p.11) et réussir un jet avec un malus de 4 points au NA.

5.2. AURA APAISANTE (COÛT 2)

Le personnage octroie un bonus de +4 au personnes proches de lui. Le personnage doit dépenser un de ses Points de Force (p.11). L'aura terrifiante et l'aura apaisante s'annulent mutuellement.

5.3. AURA TERRIFIANTE (COÛT 2)

Le personnage octroie un malus de -4 au personnes proches de lui. Le personnage doit dépenser un de ses Points de Force (p.11). Il est possible pour les adversaires de résister. Le jet de personnage actif est un jet de SOC + Maîtrise de la Force. Il est possible d'appliquer le trait Protection de La Force (Coût 2) (p.22). Ce trait peut compter soit comme bonus, soit comme malus en fonction du personnage qui utilise l'aura terrifiante. L'aura terrifiante et l'aura apaisante s'annulent mutuellement.

5.4. CLAIRVOYANCE (COÛT 2)

*"Toujours en mouvement est l'avenir."
Yoda*

La clairvoyance permet de réaliser des prédictions. Il faut dépenser 1 EV pour une semaine de distance de prédiction + 2 EV par élément prédit. En plus des dépenses normales d'EV, le personnage doit dépenser un des ses Points de Force (p.11).Le contenu de la prédiction est à la discrétion du maître de jeu.

5.5. COMBAT ACROBATIQUE (COÛT 2)

Le personnage peut annuler jusqu'à 4 points de malus lorsqu'il combat dans des conditions perturbant son équilibre (tremblement de terre, gravité 0, chute libre, ...).

5. Nouvelles aptitudes

5.6. COMBATTANT INSTINCTIF (COÛT 2)

Le personnage maîtrise tellement le combat au sabre qu'il ignore les malus liés à l'aveuglement.

5.7. COUP DE GRÂCE (COÛT 2)

En dépensant un de ses Points de Force (p.11), le personnage peut tripler son FD. Le calcul se fait une fois que tous les modificateurs du FD ont été ajoutés ou soustraits.

5.8. COUP PRÉCIS (COÛT 1)

Par un fluide mouvement d'escrime, le personnage passe mieux la défense de l'adversaire. Il reçoit un bonus de +2 au FD.

5.9. CRÉATION D'HOLOCRON (COÛT 2)

Le personnage est capable de créer des holocrons. La création requiert le dépense d'un Points de Force (p.11). Si le personnage dépense 3 Points de Force, il peut transférer son esprit dans l'holocron.

5.10. DÉSARMEMENT PARFAIT (COÛT 1)

Le personnage peut récupérer directement l'arme de son adversaire après l'avoir désarmé (avec sa propre arme de mêlée ou bien à mains nues) sans pénalité.

5.11. DESTRUCTION DU CÔTÉ LUMINEUX (COÛT 1)

Bonus de +2 au FD contre les personnage du Côté Lumineux.

5.12. DESTRUCTION DU CÔTÉ OBSCUR (COÛT 1)

Bonus de +2 au FD contre les personnage du Côté Obscur.

5.13. ÉCLAIRS DE LA FORCE (COÛT 3)

*"Le Côté Obscur de la Force est la voie de beaucoup de capacités que certains considèrent comme contraire à la nature."
Palpatine*

Ce pouvoir permet de faire jaillir de ses mains des éclairs d'énergie très meurtriers.

Ce pouvoir ne consomme que 1 EV pour 1 FD.

Le FD de ce pouvoir peut être divisé sur plusieurs cibles. Si les cibles forment un groupe, le système est le même que dans le cas des Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3) (p.28) contre un groupe d'adversaires (Cf p. 10).Étranglement de La Force (Coût 2)

Bonus de +4 au FD lors de l'utilisation de ce pouvoir.

5. Nouvelles aptitudes

5.14. FABRICATION DE SABRE-LASER (COÛT 2)

*"Je vois que tu t'es fabriqué un nouveau sabre-laser."
Dark Vador*

Le personnage peut fabriquer un sabre-laser ou bien modifier les améliorations de son sabre (Cf. Personnalisation de Sabres-Lasers p.7).

5.15. LANCÉ DE SABRE-LASER (COÛT 2)

Bonus de + 4 au NA au Lancé de Sabre-Laser (p.12).

5.16. LIEN DE LA FORCE (COÛT 2)

Le personnage peut créer un lien avec une créature. Chacun dépense définitivement un de ses Points de Force (p.11). Le lien permet à chacun de savoir en permanence ce que l'autre ressent. De plus lorsqu'ils combattent le même adversaire (ou groupe d'adversaires) en même temps, ils gagnent un bonus de +2 à leurs jets d'attaque. Cependant, toute attaque de La Force (p.11) contre l'un inflige également la moitié des dégâts à l'autre. Il n'est pas possible pour quelqu'un d'extérieur au lien de le ressentir. Si le lien est rompu, chacun récupère le point de Force dépensé, si le lien est rompu d'un commun accord. Le point de Force est définitivement perdu si le lien est détruit suite à la mort d'un des personnages ou bien, par exemple, suite à l'utilisation du pouvoir Séparation de La Force (Coût 3).

Par exemple, Henshu (3 PF) et Galen (4 PF) créent un lien de Force ensemble. Leur réserve de PF diminue de 1 PF chacun. Il leur reste donc respectivement 2 PF et 3 PF. S'ils décident de rompre le lien d'un commun accord, ils récupèrent automatiquement le point dépensé. Par contre si Henshu est victime du pouvoir Séparation de Force, alors le lien est brisé et le point n'est pas récupéré. De plus, Henshu subit tous les effets du pouvoir de Séparation de La Force (Coût 3).

5.17. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER

Il n'est possible d'utiliser qu'une seule forme de combat par rencontre.

5.17.1. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER I. SHII CHO (COÛT 1)

C'est la Forme de Détermination ou voie du Sarlacc. Elle est très efficace quand l'ennemi est en surnombre. Permet de compenser jusqu'à 2 points de ND face à des adversaires multiples au corps à corps (Cf. 10).

5.17.2. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER II. MAKASHI (COÛT 1)

Appelée aussi Forme d'opposition ou voie de l'Ysalamiri, elle a été conçue pour affronter des adversaires qui manient également le sabre laser. +2 au NA du personnage actif contre un adversaire armé d'un sabre laser.

5. Nouvelles aptitudes

5.17.3. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER III. SORESU **(COÛT 3)**

La Forme de la Résistance ou voie du Mynock. C'est un technique non-agressive, basée sur la défense, qui permet au Jedi de contrer les tirs de blaster. Bonus de +4 pour parer les tirs de blaster.

5.17.4. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER IV. ATARU. **(COÛT 1)**

Cette Forme est aussi appelée Forme de l'Agression ou voie du Faucon-Ba. C'est un style acrobatique qui assomme l'adversaire de coups. +2 à l'attaque et -2 à la spécialité Esquive lorsque le sabre est activé.

5.17.5. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER V. DJEM SO **(COÛT 3)**

La Forme de la Persévérance ou voie du dragon Krayt est une forme agressive et puissante qui permet de retourner les tirs de blasters vers l'envoyeur. Si le tir de blaster a été correctement paré, cette forme offre 4 points gratuits à utiliser comme le personnage le souhaite (cf. Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3) p.28).

5.17.6. MAÎTRISE DU COMBAT AU SABRE LASER VII. VAAPAD. **(COÛT 3)**

C'est la Forme de la Férocité. Parfois appelée la voie du Vornskr. Elle est très dangereuse, tant pour l'adversaire que pour celui qui l'utilise car elle amène ce dernier au bord du Côté Obscur. Le FD du sabre laser est majoré de +4.

5. Nouvelles aptitudes

5.17.7. TABLEAU RÉCAPITULATIF DES FORMES DE COMBATS AU SABRE-LASER

Forme	Jet	Défense	FD	Divers
I	/	/	/	Compense 2 points de malus face à des adversaires au corps à corps
II	+2 contre un sabre laser	/	/	/
III	/	/	/	+4 pour parer les tirs de blasters
IV	/	/	/	+ 2 à l'attaque et -2 en esquive
V	/	/	/	+4 points gratuits lorsque le tir est renvoyé
VII	/	/	4	/

5.18. MÉDITATION DE BATAILLE (COÛT 2)

Le personnage se met en transe en dépensant un de ses Points de Force (p.11). Il ne peut pas agir tant qu'il est en transe mais fourni à ses alliés un bonus de +2 au jets d'attaque, au FD et à la Défense.

5.19. PERCEPTION DU POTENTIEL (COÛT 1)

Bonus de +2 pour déterminer le nombre de Points de Force (p.11) restant à un personnage.

5.20. RAGE OBSCURE (COÛT 1)

En puisant dans ses émotions agressives, le personnage gagne un bonus de +2 à ses jets d'attaque et à son FD mais subi un malus de -2 à sa Défense.

5.21. RENVOI DE TIRS DE BLASTERS. (COÛT 3)

Lorsqu'un tir de blaster est paré (PHY+ Spécialité : Sens) (p.15), le personnage peut diriger le renvoi où il le veut. On calcule la marge de réussite (cf. la règle des succès nuancés dans le LDB) et le personnage peut utiliser cette "réserve" de points comme il

5. Nouvelles aptitudes

l'entend. Par exemple en dégâts. Il peut également utiliser ces points pour diriger plus précisément le renvoi. Le personnage n'est pas obligé de dépenser tous les points, mais ils ne peuvent pas être stockés. Les points non utilisés sont donc perdus.

Par exemple, Galen réalise une parade de tirs réussie avec 8 points de marge. Le personnage peut renvoyer le tir afin de toucher l'adversaire sur une zone non protégée (par exemple la main pour le désarmer). Le jet d'attaque aurait été réalisé avec un malus de -4 (cf. coup localisé). Galen utilise 4 points de ses 8 points disponibles et fait donc 4 points de dégâts. L'adversaire est désarmé.

5.22. SENTIR LE CÔTÉ OBSCUR (COÛT 1)

Le personnage obtient un bonus de +2 pour percevoir le Côté Obscur et ses manifestations.

5.23. SÉPARATION DE LA FORCE (COÛT 3)

Le personnage doit dépenser 2 Points de Force (p.11) et réussir un jet de MEN + Maîtrise de la Force avec un malus de -4. En cas d'échec, les points de Force dépensés sont perdus.

Ce pouvoir permet de séparer quelqu'un de La Force (p.11). Ce pouvoir détruit le Champ : Maîtrise de La Force (p.13) et supprime tous les Points de Force (p.11) de la victime.

La perte peut être réparée en réussissant un autre jet de cette technique avec une marge de réussite supérieure au premier. Le personnage récupère la spécialité Maîtrise de la Force au niveau +0 et son total de points de Force -1. Le personnage reprend la partie avec 0 PF.

5.24. SYMBIOSE DE LA FORCE. (COÛT 2)

Le personnage peut voler jusqu'à 5 EV (moins si la cible n'en dispose pas d'autant) à toute créature se trouvant à portée sensorielle. Max 15 EV volés. Il n'est pas possible de dépasser la quantité maximum d'EV du personnage par ce moyen.

5.25. TRANSE JEDI (COÛT 2)

Grâce à cette technique, le personnage peut se mettre en hibernation pour marge de réussite jours sans avoir besoin de manger ou boire. La respiration est très ralenti et le personnage ne peut pas être empoisonné par les gaz. En contrepartie le personnage ne peut pas agir tant qu'il est en transe.

5.26. VOL DE LA FORCE (COÛT 3)

Ce pouvoir permet à l'utilisateur de transférer des Points de Force (p.11) de sa cible vers lui.

Le personnage doit dépenser un de ses Points de Force (p.11) et réussir un jet de MEN + Maîtrise de la Force avec un malus de -2 par points de Force que le personnage veut

5. Nouvelles aptitudes

voler. Il n'est pas possible de voler plus de points de Force à une cible qu'elle n'en possède, et ce indépendamment du malus que le personnage a choisit de s'infliger. Si le jet est raté, rien ne se passe et le point de Force dépensé est perdu.

Si la cible ne dispose pas de Points de Force (p.11), il est possible de lui voler ses Points d'Éclats avec le même système. Si la cible n'en possède pas, rien ne se passe mais le point de Force dépensé est quand même perdu.

Il n'est pas possible de voler des Points d'Éclats et des Points de Force à la même cible.

5.27. VOL DE VIE (COÛT 3)

Ce pouvoir permet à l'utilisateur de transférer des points de vie de sa ou de ses cibles vers lui.

Si le jet est réussi, chaque EV dépensé permet de voler un point de vie. L'utilisateur peut répartir le vol de vie entre les différentes cibles comme il l'entend. Bien qu'il soit possible de voler autant de point de vie que l'on veut, l'utilisateur ne peut pas avoir plus de points de vie que son score maximal. Les points de vie surnuméraires disparaissent.

6. ESPÈCES

"Je sens que nous allons encore récupérer une pitoyable créature"
Obi-Wan Kenobi

6.1. BOTHAN

PHY = -2.

PRE = +2.

Traits innés =

- Bagout (+2 dans les spécialités de Baratin, Débat, Politesse et Renseignement).

Coût = 8 points.

6.2. CAMAASI

MEN = +2

PRE = +2

Traits innés =

- Volonté de fer (+2) (p.19).

Coût = 6 points.

6.3. CATHAR

PER = +2

PHY = +1

MEN = -1

Traits innés =

- Griffes rétractiles (+2 FD à mains nues et à la Spécialité Escalade).
- Ombrageux (-2 à la Spécialité Diplomatie).

Coût = 4 Points.

6.4. CEREAN

MEN = +2.

Traits innés =

- Maladroit (-2 sur les tâches de dextérité).
- Intuitif (initiative +2)

6. Espèces

- Volonté de fer (+2) (p.19).

Coût = 4 points.

6.5. DUG

PHY = +2

Traits innés =

- Réflexes éclairs (Initiative +2).

Coût = 4 Points.

6.6. FALLEEN

MEN = -2

PRE = +2

Traits innés =

- Phéromones (+4). +4 aux spécialités de séduction et de baratin.

Coût = 4 points.

6.7. GEONOSIEN

PRE = -2

Traits innés =

- Vol = Peut voler à vitesse normale/tour. (4 points).

Coût = 2 Points.

6.8. KAMINOAN

PRE = +2

MEN = +2

PHY = -2

Traits innés =

- Branchies (peut respirer sous l'eau). (4 points).

Coût = 6 Points.

6.9. KEL DOR

MEN = +4.

6. Espèces

Traits innés =

- Respiration de gaz cyanogènes (4 points). Le personnage ne peut pas respirer l'atmosphère que la plupart des créatures sensibles respirent. Il doit porter en permanence un masque filtrant pour respirer.

Coût = 0.

6.10. MIRALUKA

PER = -2.

Traits innés =

- Sensibilité naturelle avec La Force (Coût 6) (p.20).

Coût = 4 points.

6.11. NAUTOLAN

PHY = +2

PRE = +2

Traits innés =

- Branchies (peut respirer sous l'eau). (4 points).

Coût = 8 Points.

6.12. SELKATH

PRE = -2

PHY = +2

Traits innés =

- Branchies (peut respirer sous l'eau). (4 points).

Coût = 4 Points.

6.13. TWILEK

PRE = +2.

Traits innés =

- Commerçant (pour les mâles seulement) (+2 dans la spécialité Baratin).
- Beau (pour les femelles seulement) (+2 dans la spécialité Séduction).

Coût = 4 points.

6. Espèces

6.14. **WOOKIE**

PHY = +4

Traits innés =

- Griffes rétractiles (+2 FD à mains nues et à la Spécialité Escalade).
- Ne prononce pas le Basic (-3).
- Illettrisme (-3).
- Constitution +2 (cf. LDB)

Coût = 4 points.

7. ARCHÉTYPES

Choisir un nouvel archétype coûte 5 points d'expérience. Les Points de Force (p.11) ne sont lancés que lors du premier choix d'un archétype sensible à La Force (p.11). Le changement d'archétype a lieu après une interprétation adaptée. Les personnages souhaitant choisir un archétype permettant la maîtrise de la Force reçoivent le trait Sensibilité à La Force (p.20).

Le choix d'un nouvel archétype non avancé ne fournit plus le bonus de spécialité de départ.

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

7.1. PADAWAN

Coûts des Champs = CON 1, COM 2, HAB 3, SOC 2. FORCE : 3

Code de conduite.

Spécialité de départ = Mêlée.

Aptitudes =

- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)

7.2. JEDI CONSULAIRE

Coûts des Champs = CON 1, COM 2, HAB 3, SOC 2. FORCE : 2

Code de conduite.

Spécialité de départ = Diplomatie.

Aptitudes =

- Lien de La Force (Coût 2)
- Clairvoyance (Coût 2)
- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)

7. Archétypes

- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Perception du potentiel (Coût 1)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)
- Transe Jedi (Coût 2)

7.3. **JEDI GARDIEN**

Coûts des Champs = CON 2, COM 1, HAB 3, SOC 2. FORCE : 2

Code de conduite.

Spécialité de départ = Mêlée.

Aptitudes =

- Combat acrobatique (Coût 2)
- Combattant Instinctif (Coût 2)
- Coup précis (Coût 1)
- Désarmement parfait (Coût 1)
- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Lancé de Sabre-Laser (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser II. Makashi (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser IV. Ataru. (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Méditation de bataille (Coût 2)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)

7.4. **JEDI SENTINELLE**

Coûts des Champs = CON 2, COM 2, HAB 1, SOC 3. FORCE : 2

Code de conduite.

Spécialité de départ = Discrétion.

Aptitudes =

- Destruction du Côté Obscur (Coût 1)

7. Archétypes

- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser IV. Ataru. (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)
- Sentir le Côté Obscur (Coût 1)
- Transe Jedi (Coût 2)

7.5. MAÎTRE D'ARME JEDI (AVANCÉ)

Prérequis = PHY 15. Spécialité Mêlée à +5. 1 spécialité de la Force à +5.

Coûts des Champs = CON 1, COM 1, HAB 3, SOC 2. FORCE : 2

Code de conduite.

Aptitudes =

- Combat acrobatique (Coût 2)
- Combattant Instinctif (Coût 2)
- Coup précis (Coût 1)
- Coup de Grâce (Coût 2)
- Désarmement parfait (Coût 1)
- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Lancé de Sabre-Laser (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser II. Makashi (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser IV. Ataru. (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser VII. Vaapad. (Coût 3)
- Méditation de bataille (Coût 2)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)

7. Archétypes

7.6. MAÎTRE JEDI (AVANCÉ)

Prérequis = Chevalier Jedi. Une spécialité de la Force à +7. MEN 15. PHY 12

Coûts des Champs = CON 1, COM 3, HAB 2, SOC 1. FORCE : 1

Code de conduite.

Aptitudes =

- Aura apaisante (Coût 2)
- Clairvoyance (Coût 2)
- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Lien de La Force (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser IV. Ataru. (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Perception du potentiel (Coût 1)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)
- Séparation de La Force (Coût 3)
- Symbiose de La Force. (Coût 2)
- Transe Jedi (Coût 2)

7.7. APPRENTI SITH

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

Par la passion, j'ai la puissance.

Par la puissance, j'ai le pouvoir.

Par le pouvoir, j'ai la victoire.

Par la victoire, je brise mes chaînes.

La Force me libérera."

Coûts des Champs = CON 2, COM 1, HAB 2, SOC 3. FORCE : 3

Spécialité de départ = Mêlée.

Aptitudes =

- Coup précis (Coût 1)
- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Lancé de Sabre-Laser (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)

7. Archétypes

- Maîtrise du combat au sabre laser II. Makashi (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser IV. Ataru. (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Rage Obscure (Coût 1)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)
- Vol de Vie (Coût 3)

7.8. ALCHIMISTE SITH (AVANCÉ)

Prérequis = Ordre Sith. Une spécialité de la Force à +5. MEN 10. PHY 12.

Coûts des Champs = CON 2 , COM 1 , HAB 1 , SOC 3. FORCE : 2

Aptitudes =

- Alchimie Sith (Coût 4)
- Aura terrifiante (Coût 2).
- Clairvoyance (Coût 2)
- Création d'holocron (Coût 2)
- Éclairs de La Force (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)
- Perception du potentiel (Coût 1)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)
- Vol de la Force (coût 3)
- Vol de Vie (Coût 3)

7.9. ASSASSIN SITH (AVANCÉ)

Prérequis = Ordre Sith. Une spécialité de la Force à +5. MEN 12. PHY 8.

Coûts des Champs = CON 1 , COM 2 , HAB 1 , SOC 3. FORCE : 2

Aptitudes =

- Combat acrobatique (Coût 2)
- Combattant Instinctif (Coût 2)
- Coup de Grâce (Coût 2)
- Coup précis (Coût 1)

7. Archétypes

- Désarmement parfait (Coût 1)
- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Lancé de Sabre-Laser (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser I. Shii Cho (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser II. Makashi (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser III. Soresu (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser IV. Ataru. (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser VII. Vaapad. (Coût 3)
- Rage Obscure (Coût 1)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)
- Vol de Vie (Coût 3)

7.10. SEIGNEUR SITH (AVANCÉ)

*"Toujours par deux ils vont. Ni plus ni moins. Le maître et son apprenti."
Maître Yoda*

Prérequis = Ordre Sith. Une spécialité de la Force à +7. MEN 10. PHY 10. Avoir vaincu un seigneur Sith.

Coûts des Champs = CON 2 , COM 1 , HAB 1 , SOC 3. FORCE : 1

Aptitudes =

- Aura terrifiante (Coût 2).
- Destruction du Côté Lumineux (Coût 1)
- Éclairs de La Force (Coût 3)
- Fabrication de Sabre-Laser (Coût 2)
- Lien de La Force (Coût 2)
- Maîtrise du combat au sabre laser II. Makashi (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser IV. Ataru. (Coût 1)
- Maîtrise du combat au sabre laser V. Djem So (Coût 3)
- Maîtrise du combat au sabre laser VII. Vaapad. (Coût 3)
- Perception du potentiel (Coût 1)
- Renvoi de tirs de blasters. (Coût 3)

7. Archétypes

- Symbiose de La Force. (Coût 2)
- Vol de Vie (Coût 3)