



## AIDE DE JEU A DESTINATION DU JOUEUR DE STAR WARS SAGA

**UTILISATIONS FRÉQUENTES DES COMPÉTENCES** (PA = Pénalité liée à l'armure. Les utilisations en italiques ne sont possibles que si le personnage est « entraîné » dans la compétence).

**Acrobatie** (DEX, PA, p.62) - *Savoirs spéciaux (Diff 15+)*

-Tenir l'équilibre.

-Traverser un terrain difficile. **Mécanique** (INT, p.68)

-S'échapper de liens.

-Se coucher (Action gratuite) - *Saboter quelque chose.*

-Amoindrir les dégâts d'une chute. - *Manipuler des explosifs.*

-Se relever (Action rapide) - *Bricoler. (temporaire)*

-Faire une roulade. - *Modifier un droid.*

- *Recharger des boucliers*

- *Réguler la puissance d'un véhicule.*

- *Réparer. (durable)*

- *Réparer des droids.*

- *Réparer des objets.*

**Perception** (SAG, p.70)

-Être sur ses gardes.

-Épier une conversation.

-Entendre du bruit.

-Remarquer des cibles.

-Chercher.

-Sentir le mensonge.

-Sentir la manipulation.

**Persuasion** (CHA, p.71)

-Conformer son attitude.

-Marchander

-Intimider quelqu'un.

**Pilotage** (DEX, p.71)

-Éviter les accidents.

-Dogfight.

-Engager l'affrontement.

-Augmenter la vitesse d'un véhicule.

-Percuter.

**Monte** (DEX, PA, p.72)

-Chevaucher.

-Contrôler une monture en combat.

-Monter ou descendre rapidement de sa monture.

-Diriger sa monture avec les genoux.

-Sauter un obstacle.

-Maîtriser sa chute.

-Rester en selle.

Se servir de sa monture comme

couverture.

**Discrétion** (DEX, PA, p.72)

-Être furtif.

-Dissimuler un objet.

-Créer une diversion pour se cacher.

-Chaparder.

-Escamoter quelque chose.

-Tirer sans se faire repérer.

**Survie** (SAG, p.73)

-Bases de la survie.

-Supporter les températures extrêmes.

-S'orienter.

-Pister.

**Nage** (FOR, PA, p.74)

**Soins** (SAG, p.75)

-Premiers secours.

-Convalescence.

-Chirurgie.

-Soigner.

-Installer une prothèse cybernétique.

-Ramener à la vie.

-Traiter une maladie.

-Traiter un empoisonnement.

-Traiter un irradié.

**Informatique** (INT, p.76)

-Accéder à une information.

-Astrogation.

-Pirater ou effacer un programme.

-Améliorer l'interface.

-Créer un script d'exécution.

-Reprogrammer un droid.

**Recourir à la Force** (CHA, p.77)

(Sensibilité à la Force obligatoire)

-Activer un pouvoir de la Force.

-Méditer.

-Télékinésie.

-Sentir le chemin.

-Sentir la Force.

-Sonder l'environnement.

-Télépathie.

-La dépense d'un point de Force

permet de rendre à nouveau l'usage

possible d'un pouvoir déjà utilisé.

-La dépense d'un point de Force vous

autorise à choisir l'inconscience

plutôt que la mort lorsque vous êtes

réduit à 0 points de vie et êtes sur le

point d'être tué.

-Il est possible de dépenser un point

de Force en action rapide pour

baissier votre score de côté obscur

d'un point.



**Escalade** (FOR, PA, p.63)

-Gravir un obstacle.

-Accélérer une ascension.

-Se rattraper en cas de chute.

-Assurer ses prises.

**Tromperie** (CHA, p.64)

-Abuser quelqu'un.

-Créer une diversion pour se cacher.

-Feinter.

**Endurance** (CON, PA, p.65)

-Effectuer une marche forcée.

-Ignorer la faim.

-Ignorer la soif.

-Courir.

-Dormir en armure.

-Nager.

**Renseignements** (CHA, p.67)

-S'informer.

-Obtenir une information cachée.

-localiser un individu.

**Initiative** (DEX, PA, p.68)

-Engager un combat.

-Anticiper une feinte.

**Saut** (FOR, PA, p.68)

-Sauter en longueur.

-Sauter en hauteur.

-Se laisser choir.

**Connaissances** (INT, p.68)

-Culture générale (Diff. 10)

**UTILISATIONS DES POINTS DE FORCE. p.92**

Hormis cas particulier, il n'est possible d'utiliser

qu'un point de Force par round.

-Vous pouvez dépenser un point de Force en action

gratuite pour ajouter un nombre de dé fonction de

votre niveau à n'importe quel jet d'attaque de

compétences ou d'habileté (Niv 1à7 = 1D6 / 8à14 =

2D6 / 15à20 = 3D6). Jetez les dés et conservez le

résultat le plus haut.

-Certains talents, et techniques, secrets ou pouvoirs

de la Force requièrent la dépense d'un point de Force.

## UTILISATIONS DES POINTS DE DESTINÉE. p.112

La dépense d'un point de destinée ne coûte aucune action et fournit l'un des bénéfices suivants :

- Faire un coup critique automatique.
- Provoquer un échec automatique d'une attaque adverse.
- Agir hors du tour (c'est à dire changer sa position dans l'ordre d'initiative)
- Prendre les dommages qu'auraient du normalement subir un autre personnage proche de vous.
- Augmenter les effets d'un pouvoir de la Force (selon leur description respective).
- Recourir à certaines applications des secrets de Force (suivant leur description respective).
- Gagner immédiatement 3 points de Force. (cf . p.92)

## ACTIONS EN COMBAT. p.144

A chaque round de combat, il est possible d'effectuer dans *n'importe quel ordre* une **action standard**, une **action de mouvement** et une **action rapide**.

-Il est possible de remplacer une **action standard** par une **action rapide** ou une **action de mouvement**, mais pas l'inverse.

-Il est possible de remplacer une **action de mouvement** par une **action rapide**, mais pas l'inverse.

-Il est possible d'échanger ces trois actions contre une **action complète**.

Par conséquent, un round peut consister en :

- Une **action standard**, une **action de mouvement**, une **action rapide** dans n'importe quel ordre; ou
- Deux **actions de mouvement** et une **action rapide** dans n'importe quel ordre; ou
- Une **action standard** et deux **actions rapides** dans n'importe quel ordre; ou
- Trois **actions rapides**; ou
- Une **action complète**.

Certaines actions utilisent si peu de temps qu'elles sont négligeables et peuvent s'accomplir à la fin du tour en plus des autres actions :

- Les **actions gratuites** peuvent s'effectuer hors de votre tour et autant que l'on désire. Elles incluent : crier qqch à des amis, faire un clin d'oeil, provoquer un ennemi etc. Les actions gratuites ne peuvent être accomplies lorsque le personnage est surpris.
- Les **réactions** sont des réponses instantanées à d'autres actions. Il est possible de réagir même lorsque ce n'est pas votre tour.

## DÉGÂTS ET POINTS DE VIE p.145-149

**Seuil de dégâts :** Quand une créature encaisse des dégâts égaux ou supérieurs à son seuil de dégâts(mais sans pour autant atteindre 0 pts de vie), elle doit descendre d'une case le long de son moniteur de condition.

**0 points de vie :**Une créature réduite à 0 Pts de vie

descend au niveau -5 du moniteur de condition et est inconsciente ou déconnectée.

**Mort :** Si les dommages d'une attaque réduisent une créature à 0 pts de vie tout en dépassant son seuil de dégâts, la créature est tuée. Sinon, elle est considérée comme inconsciente et descend au niveau -5 du moniteur de condition.

**Second Souffle :** Une créature ayant perdu au moins la moitié de ses points de vie peut dépenser une action rapide, une fois par jour, pour se régénérer. Elle regagne alors, au choix, ¼ de son total de point de vie arrondi à l'inférieur ou un nombre de points de vie équivalent à son score de Constitution.

## ÉTATS p.149

NORMAL
-1 à toutes les défenses -1 aux jets d'attaque, d'habiletés et de compétences
-2 à toutes les défenses -2 aux jets d'attaque, d'habiletés et de compétences
-5 à toutes les défenses -5 aux jets d'attaque, d'habiletés et de compétences
Vitesse de déplacement réduite de moitié -10 à toutes les défenses -10 aux jets d'attaque, d'habiletés et de compétences
Cible inerte (inconscient ou hors service)

**Récupération :** Une créature peut dépenser une série de 3 actions rapides pour récupérer, remontant ainsi son moniteur de condition d'un cran. Ceci est possible sur plusieurs rounds consécutifs mais n'a pas d'effet sur les états persistants.

**États persistants :** Ces états ne peuvent être annulés que selon des cas bien particuliers.

## TYPES D'ACTIONS p.150-155

**Actions standards :**

- Attaquer en mêlée.
- Attaquer à distance.
- Aider quelqu'un.

- Attaquer un objet.
- Charger.
- Désarmer.
- Combattre en position défensive.
- Agripper.
- Faire une prise.

**Actions de mouvement :**

- Bouger.
- Dégainer ou rengainer son arme.
- Manipuler un objet.
- Se lever.
- Se désengager.



**Actions rapides :**

- Activer un objet.
- Viser (2 actions rapides dans le même round)
- Arroser (2 actions rapides dans le même round/ armes automatiques seulement)
- Reprendre son souffle.
- Jeter un objet.
- Se coucher.
- Récupérer (3 actions rapides)
- Changer le mode d'une arme.

**Actions complètes :**

- Donner le coup de Grâce.
- Attaque totale.
- Courir.

**ACTIONS DE COMBAT VÉHICULAIRE p.170-173.****Actions standards :**

- Aider quelqu'un.
- Attaquer en mêlée.
- Attaquer à distance.
- Attaquer avec une arme montée. (Artilleur seulement).

- Attaque frontale.(Pilote seulement).
- Dogfight.(Pilote seulement).
- Combattre en stratégie défensive.(Pilote seulement).

**Actions de mouvement :**

- Se déplacer.(Pilote seulement).

**Actions rapides :**

- Viser (2 actions rapides dans le même round, Artilleur seulement)
- Arrêt total. (Pilote seulement).
- Augmenter la vitesse d'un véhicule.(Pilote seulement).
- Lever ou baisser les boucliers. (Opérateur système seulement).
- Recharger les boucliers (3 actions rapides, Opérateur système seulement).
- Dériver l'énergie (3 actions rapides, Opérateur système seulement).

**Actions complètes :**

- Accélérer brusquement. (Pilote seulement).
- Attaque totale.(Artilleur seulement).
- Harponner un véhicule.(Pilote seulement).

**Réactions**

- Éviter une collision.

**PORTÉES. p.129**

<i>Portée et Pénalités :</i> <b>Types d'armes :</b>	Bout portant (pas de pénalité)	Courte (Attaque -2)	Moyenne (Attaque -5)	Longue (Attaque -10)
Lourde	50	100	250	500
Fusils	30	60	150	300
Armes légères	20	40	60	80
Armes de jets	6	8	10	12

