

## 4/ Adaptations des règles (Attention SPOILER, MENEUR ONLY )

### 1/ Atouts / handicaps :

1-1/ Tous les handicaps sont utilisables.

#### 1-2/ Parmi les atouts :

L'atout arcanes ne concernent que les seijins.

Il dépend de l'âme.

PP de base : 10

Nbre de pouvoirs : 2 dont batterie (cf. pouvoirs seijins)

L'atout bidouilleur a été modifié.

#### 1-3/ Liste des atouts : (cf. listes et résumés sur le site torgan.net)

Acolyte	Coup puissant	Maître d'armes	Seul maître à bord
Acrobate	Dans le mille !	Maître des animaux	Soigneur
Adrénaline magique	Dégaine rapide	McGyver	Soldat
Ambidextre*	Don des langues	Médecin	Suivants
Arcane* (seijin uniquement)	Double tir	Musclé	Tête froide
Arme fétiche	Double tir amélioré	Nerfs d'acier	Tête très froide
Arme fétiche améliorée	Dur à tuer	Nerfs d'acier améliorés	Tireur d'élite
Art martial (seijin uniquement)	Erudit	Noble*	Très chanceux*
As	Escrimeur	Nouveau pouvoir	Très dur à tuer
Athlétique*	Esquive	Points de pouvoirs	Très résistant
Atout	Expert	Professionnel	Très riche*
Attaque à deux armes	Ferveur	Rapide	Très séduisant*
Attaque éclair	Frénésie	Recharge rapide	Ventiler
Attaque éclair améliorée	Frénésie suprême	Recharge très rapide	Vif*
Attaque tornade	Frugal	Réflexes de combat	Vigilance*
Attaque tornade suprême	Gardez les rangs !	Relations	Viser la tête
Attaque tournoyante	Grand Maître	Renommée	Voleur
Attaque tournoyante améliorée	Grand maître d'armes.	Résistant	Volonté de fer
Bidouilleur	Grande esquive	Riche*	
Brave*	Guérison rapide*	Rock n' Roll	
Chanceux*	Inspiration	Science de la parade	
Charismatique	L'énervez pas !	Science de la parade suprême	* Atouts de background – Ne peuvent être pris que lors de la création de personnages.
Combat rapproché	Leader naturel	Scout	
Combat rapproché amélioré	Lien animal	Séduisant*	
Commandement	Lien mutuel	Sens du danger	

## 2/ Les seijins :

### 2-1/ art martial :

Pré-requis : Novice, agilité D6, seijin, combat D8.

L'artiste martial n'est pas considéré désarmé.

Les atouts utilisables avec des armes peuvent être utilisés à mains nues.

Pour chaque rang au delà de novice les dégâts gagnent +1.

### 2-2/ pouvoirs :

- Liste des pouvoirs:

Duel	Entraves	Accalmie	Zephyr
Mur	Lumière	Combustion	Vitesse
Calme plat	Réparation	Ravage	Batterie *
Missile	Emprunt sensoriel	Tempête solaire	Don de pouvoir**
Augmentation/Diminution de Trait	Contrôle psychique	Tempête	
Salve	Célérité	Télékinésie	

- Télékinésie a été modifiée comme il est décrit dans Star Wars reloaded de Wild à l'adresse : <http://mondes.sauvages.9online.fr/>

- \*Batterie :

PP : Etoile / vanship : 1 pour 5 round ;

Croiseurs : 2 par round ;

L'Exile : connexion définitive, le pilote et le vaisseau vivent sur le même système. Pas de dépense de PP pour les déplacements seulement pour le souffle. Le seijin ne peut toujours pas utiliser d'autres pouvoirs.

Ce pouvoir, naturel au seijin, leur permet de se connecter à n'importe quel vaisseau et de lui servir de batterie. Sur certains navires, les seijins peuvent également alimenter les canons à énergie. Le navire se « sert » directement sur le seijin, celui-ci n'a donc pas besoin de se concentrer et peut agir (ce qui explique les étoiles). Néanmoins, cette utilisation empêche le seijin d'utiliser d'autres pouvoirs.

Selon la taille du navire, la dépense est différente. Pour simplifier le jeu, ne comptabilisez les PP que lors d'affrontement à chaque début de round.

- \*\* Don de pouvoir fonctionne comme drain de pouvoir mais sans jet de dés (autre que la compétence). Il s'agit d'un don et non d'un vol.

## 3/ Compétences :

Toutes les compétences sont utilisées à l'exception de natation.

Il n'y a pas d'étendue d'eau assez grande et généralisée pour que les gens fassent joujou dans l'eau.

De même Navigation est utilisée pour se repérer dans les airs.

Enfin, la conduite ne concerne que les attelages, les voitures n'existent pas.

#### 4/ Equipements :

##### 4-1/ Les armes :

Armes de contact	Dégâts	Notes	Armes à distance	Dégâts	CdF	PA	Armures	Protection	Notes
Dague	For +1		Arme de lancer	Str+x	1	-	Armure de dithis	+2	ignore 1 PA
Épée longue	For +3		Arc	2d6	1	-			
Hache	For +2		Revolver (9mm)	2d6	1	1			
Grande hache	For +4	PA 1; Parade -1; 2 mains	Revolver (.44 - .45)	2d6+1	1	2			
Explosif standard	1d4 – 4d8	Petite à moyenne zone	Fusil militaire	2d8	1	2			
			Défourailleur	2d10	1	4			

##### 4-2/ Les vaisseaux :

La vitesse de croisière représente, comme dans 50 Fathoms, le nombre de cases traversées par jour sur le plan du monde.

Les règles utilisées sont celles de Star Wars Reloaded trouvable sur le site de Wild à l'adresse : <http://mondes.sauvages.9online.fr/>

La mobilité est un modificateur qui agit sur les jets de pilotage. Elle représente à la fois la manœuvrabilité de l'engin et sa vitesse. La notion de rafales est là pour faciliter les choses pour les joueurs. Les joueurs peuvent décider de réduire de moitié leur rafales et donc de diviser par deux les dégâts.

Type	Vanship :			Croiseurs :			la Guilde :		
	Vanship de guerre	Vanship de course	Krausras	Ulbanus	Silverna	Dithis	Etoile	Vaisseau mère	Hécatonchire
Vitesse de croisière	5	6	5	6	6	5	0*	10	10
Equipage	2	2	15 / 100	15 / 50	15 / 50	10 / 100	1 / 0	5 / 400	5 / 2000
Résistance	12 / (5)	11 / (2)	28 / (5)	28 / (5)	26 / (5)	30 / (5)	18 / (8)	50 / (20)	55 / (25)
Mobilité	1	2	-1	0	1	-1	3	2	2
Armements 1	1 fusil moyen	-	12 tourelles de canons	6 tourelles de canons	6 tourelles de canons		2 canons embarqués	-	20 tourelles de canons
Dégâts/ PA	2d8 / 3		3d10 / 5	3d10 / 5	3d10 / 5		2d6 / 4		5d10 / 10
Nbre de rafales	10		10 tirs chacune	10 tirs chacune	10		20		10
Armements 2		-		1 canons lourd à l'avant				-	Gros laser
Dégâts/ PA				5d10 / 8					8d10 / 15
Nbre de rafales				5 tirs					5 tirs
Notes	Armement embarqué et utilisé par le pilote.		équipé d'un moteur Claudia	Pas de moteur Claudia.	Pas de moteur Claudia.	équipé d'un moteur Claudia	* autonomie de 20 minutes environ.	Près de 200 étoiles à son bord	Près de 200 étoiles à son bord

Type	Vanship :			Croiseurs :			la Guilde :		
	Vanship de guerre	Vanship de course	Krausras	Ulbanus	Silverna	Dithis	Etoile	Vaisseau mère	Hécatonchire
	Le rechargement se fait par le co-pilote		3*5 vanship de combat	Prototype récent : 10 exemplaires	Exemplaire unique	2*5 vanship de combat			
			50 fantassins	6*5 vanship de combat pas de fantassins	5 vanship de combat	75 fantassins			
			Armure lourde	Armure lourde	Armure lourde	Armure lourde	Armure lourde	Armure lourde	Armure lourde

	l'Exile	Wyvern
<b>Type</b>		
<b>Vitesse de croisière</b>	30 / interstellaire	20 / interstellaire
<b>Equipage</b>	1 / 5000	1 / 1
<b>Résistance</b>	80 / (45)	40 (15)
<b>Mobilité</b>	3	3
<b>Armements 1</b>	40 tourelles laser	Laser embarqué
<b>Dégâts/ PA</b>	10d12 / 25	3d10 / 15
<b>Nbre de rafales</b>	infini	infini
<b>Armements 2</b>	Souffle	Lance -missiles
<b>Dégâts/ PA</b>	10d12+12 / ignore TOUT les PA	5d12+3 / 25
<b>Nbre de rafales</b>	20 PP par tir	2 missiles
<b>Notes</b>	Vaisseau vivant, sorte de mélange entre un être vivant et une construction. 6 exemplaires disponibles dans l'Exile	
	Les règles de dégâts sont donc celles des créatures (table des blessures, jet de vigueur etc.).	
	Vigueur : d12+12	
	Capacités monstrueuses : taille +12, Armure (45), gargantuesque, robuste, construction	
	Le tir est alimenté par les seijin (20 PP par tir)	