

# JIN-RIO

118-710

DIPLOMATE

710N02KJ



DOSSIER DE PERSONNAGE





**Commencez ici : cette double-page contient toutes les informations nécessaires pour amorcer votre aventure.**

## FEUILLE DE PERSONNAGE




Votre feuille de personnage regroupe toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer. Elle offre aussi des emplacements où noter votre état de santé, vos armes, votre armure et votre équipement.

### CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES



- 1 Vos caractéristiques permettent de calculer de nombreuses valeurs de jeu, mais il est rare qu'on s'en serve directement. Chaque fois que vous tentez une action dont le succès n'est pas garanti, vous devez effectuer un test de compétence. L'ensemble des dés lancés, appelé « réserve », est constitué selon vos valeurs de caractéristique et de compétence concernées. Si vous obtenez plus de  que de , votre entreprise est couronnée de succès.
- 2 Les compétences et leur description figurent au dos du livre de règles du **KIT D'INITIATION**.

### SYMBOLES ET DÉS





Les symboles de succès  sont annulés par les symboles d'échec . S'il reste au moins un symbole de succès , le test est réussi.







Les symboles de triomphe  comptent comme autant de symboles de succès  et peuvent aussi déclencher des effets bénéfiques extrêmement utiles.






Les symboles d'avantage  indiquent un effet secondaire ou une conséquence bénéfique, même si le test est raté. Ils annulent et sont annulés par les symboles de menace .





Les symboles d'échec  annulent les symboles de succès . S'il y a assez de symboles d'échec  pour annuler tous les symboles de succès , le test est raté.



Les symboles de désastre  comptent comme autant de symboles d'échec  (ils annulent donc les symboles de succès ) et peuvent aussi déclencher des conséquences néfastes graves.



Les symboles de menace  indiquent un effet secondaire néfaste, même si le test est réussi. Ils annulent et sont annulés par les symboles d'avantage .



Dé d'aptitude 



Dé de maîtrise 



Dé de difficulté 



Dé de défi 



Dé de fortune 



Dé d'infortune 



Dé de Force 

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : JIN-RIO

ESPECE : HUMAINE

CARRIÈRE : DIPLOMATE



#### CARACTÉRISTIQUES

1

2

VIGEUR

2

AGILITÉ

3

INTELLIGENCE

2

RUSE

2




























VOLONTÉ

4

PRÉSENCE

2

#### COMPÉTENCES

COMPÉTENCES	RANGS	RÉSERVE DE DÉS
Astrogation (Int)	0	
Athlétisme (Vig)	0	
Calme (Pré)	0	
Charme (Pré)	1	
Coercition (Vol)	0	
Commandement (Pré)	0	
Connaissance (Int)	1	
Coordination (Ag)	0	
Discrétion (Ag)	1	
Informatique (Int)	0	
Magouilles (Ru)	0	
Mécanique (Int)	0	
Médecine (Int)	0	
Négociation (Pré)	1	
Perception (Ru)	0	
Pilotage (Ag)	0	
Résistance (Vig)	0	
Sang-froid (Vol)	0	
Survie (Ru)	0	
Système D (Ru)	1	
Tromperie (Ru)	2	
Vigilance (Vol)	0	
<b>COMPÉTENCES DE COMBAT</b>		
Artillerie (Ag)	0	
Corps à corps (Vig)	0	
Distance - armes légères (Ag)	1	
Distance - armes lourdes (Ag)	0	
Pugilat (Vig)	0	



## ÉTAT DE SANTÉ DU PERSONNAGE

**3** SEUIL D'ENCAISSEMENT

**3**

**4** BLESSURE

12

SEUIL ACTUELLES

**5** STRESS

12

SEUIL ACTUEL

BLESSURES CRITIQUES

**6**

### ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
<b>Pistolet blaster</b>	Distance (armes légères)	Moyenne	6	
<ul style="list-style-type: none"> <li>En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par  net.</li> <li>En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour </li> </ul>				
<b>Poings</b>	Pugilat	Au contact	2	
<ul style="list-style-type: none"> <li>En cas de réussite, vous infligez 2 points de dégâts, +1 par  net.</li> <li>En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour </li> </ul>				
MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS				
<b>Quatre stimpacks</b>	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.			
<b>Holocom</b>	Permet d'établir une communication audio et visuelle avec des personnes équipées de comlinks.			
<b>Vêtements épais</b>	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).			
<b>Trousse de déguisement</b>	Permet d'altérer son apparence afin de ressembler à quelqu'un d'autre en utilisant un test de Tromperie.			
<b>Datapad</b>	Un ordinateur de poche rempli de propagande pour la Rébellion.			

**ARGENT**

750 crédits

- 3** Votre valeur d'**encaissement** réduit les dégâts subis et prévient les blessures. Elle est égale à la somme de votre Vigueur et de la valeur d'encaissement de votre armure.
- 4** Les **blessures** représentent les dégâts physiques que vous subissez. Si leur total dépasse votre **seuil de blessure**, vous êtes assommé et subissez 1 blessure critique. Vos blessures peuvent être soignées avec la compétence Médecine et des stimpacks.
- 5** Le **stress** représente la fatigue, les chocs psychologiques et l'étourdissement. Vous pouvez délibérément subir 2 points de stress pour exécuter une manœuvre supplémentaire à votre tour. Le stress va et vient plus vite que les blessures. S'il excède votre **seuil de stress**, vous perdez connaissance.
- 6** Que vous dépassiez votre seuil de blessure ou encaissiez un coup particulièrement violent, vous subirez certainement des **blessures critiques** lors de vos aventures. C'est ici que vous devez les noter. Pour plus de détails, reportez-vous au dos du *Livret d'aventure*.

## LE TOUR DU JOUEUR

À chaque tour, vous avez droit à une **action** et à une **manœuvre**, dans l'ordre de votre choix.

Exemples d'**actions** :

- Effectuer une attaque
- Utiliser une compétence
- Troquer votre **action** contre une **manœuvre** supplémentaire

Exemples de **manœuvres** :

- Se déplacer
- Viser
- S'abriter
- Dégainer ou rengainer une arme, sortir ou ranger un objet
- Interagir avec votre environnement
- Aller au contact, ou s'éloigner
- Se relever

Vous pouvez délibérément subir 2 points de stress pour exécuter une manœuvre supplémentaire.

Vous ne pouvez pas exécuter plus de deux manœuvres à votre tour.

Vous pouvez aussi entreprendre autant de brouilles que vous le souhaitez.

**Arrêtez-vous ici : ne tournez pas la page avant d'en avoir eu l'autorisation du MJ.**



**Continuez ici : cette double-page propose de nouvelles informations pour continuer votre aventure.**

## AVANCEMENT !

Vous venez de gagner 10 points d'expérience (XP), que vous pouvez dépenser pour vous offrir une ou plusieurs des améliorations suivantes.

### MENU DES AMÉLIORATIONS

1

COÛT EN XP **10**

#### Compétence Charme

Vous améliorez votre compétence Charme et gagnez 1 rang. Votre réserve de dés passe de à .

Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler votre dépense. Selon que vous choisirez ou pas cette amélioration, entourez le rang 1 ou 2 et la réserve de dés correspondante, figurant à droite de la compétence.

2

COÛT EN XP **5**

#### Compétence Coercition

Vous améliorez votre compétence Coercition et gagnez 1 rang. Votre réserve de dés passe de à .

Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler votre dépense. Selon que vous choisirez ou pas cette amélioration, entourez le rang 0 ou 1 et la réserve de dés correspondante, figurant à droite de la compétence.

COÛT EN XP **5**

#### Talent Persuasion

Vous gagnez le talent Persuasion. Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler de votre dépense.

**Persuasion** : éliminez un dé d'infortune à tous vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT EN XP **5**

#### Talent Esquive

Vous gagnez le talent Esquive. Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler de votre dépense.

**Esquive** : lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez, avant que les dés ne soient jetés, choisir de subir 1 point de stress et forcer l'assaillant à augmenter la difficulté de son attaque (c.à.d à améliorer un dé de difficulté en dé de défi ). Vous ne pouvez le faire qu'une fois par attaque.

4

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : JIN-RIO

ESPECE : HUMAINE

CARRIÈRE : DIPLOMATE



### CARACTÉRISTIQUES



### COMPÉTENCES

COMPÉTENCES	RANGS	RÉSERVE DE DÉS
Astrogation (Int)	0	
Athlétisme (Vig)	0	
Calme (Pré)	0	
<b>1</b> Charme (Pré)	1 / 2	
<b>2</b> Coercition (Vol)	0 / 1	
Commandement (Pré)	0	
Connaissance (Int)	1	
Coordination (Ag)	0	
Discrétion (Ag)	1	
Informatique (Int)	0	
Magouilles (Ru)	0	
Mécanique (Int)	0	
Médecine (Int)	0	
Négociation (Pré)	1	
Perception (Ru)	0	
Pilotage (Ag)	0	
Résistance (Vig)	0	
Sang-froid (Vol)	0	
Survie (Ru)	0	
Système D (Ru)	1	
Tromperie (Ru)	2	
Vigilance (Vol)	0	
COMPÉTENCES DE COMBAT		
Artillerie (Ag)	0	
Corps à corps (Vig)	0	
Distance - armes légères (Ag)	1	
Distance - armes lourdes (Ag)	0	
Pugilat (Vig)	0	



## SYMBLES ET DÉS



Les symboles de succès ✨ sont annulés par les symboles d'échec ▼. S'il reste au moins un symbole de succès ✨, le test est réussi.



Les symboles de triomphe ⊕ comptent comme autant de symboles de succès ✨ et peuvent aussi déclencher des effets bénéfiques extrêmement utiles.



Les symboles d'avantage ⊕ indiquent un effet secondaire ou une conséquence bénéfique, même si le test est raté. Ils annulent et sont annulés par les symboles de menace ☠.



Les symboles d'échec ▼ annulent les symboles de succès ✨. S'il y a assez de symboles d'échec ▼ pour annuler tous les symboles de succès ✨, le test est raté.



Les symboles de désastre ⚡ comptent comme autant de symboles d'échec ▼ (ils annulent donc les symboles de succès ✨) et peuvent aussi déclencher des conséquences néfastes graves.



Les symboles de menace ☠ indiquent un effet secondaire néfaste, même si le test est réussi. Ils annulent et sont annulés par les symboles d'avantage ⊕.



Dé d'aptitude



Dé de maîtrise



Dé de difficulté



Dé de défi



Dé de fortune



Dé d'infortune



Dé de Force

## ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
<b>Pistolet blaster</b>	Distance (armes légères)	Moyenne	6	◆◆
<ul style="list-style-type: none"> <li>En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par ✨ net.</li> <li>En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour ☠☠☠☠.</li> </ul>				
<b>Poings</b>	Pugilat	Au contact	2	◆◆
<ul style="list-style-type: none"> <li>En cas de réussite, vous infligez 2 points de dégâts, +1 par ✨ net.</li> <li>En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour ☠☠☠☠☠☠.</li> </ul>				
<b>MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS</b>				
<b>Quatre stimpacks</b>	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.			
<b>Holocom</b>	Permet d'établir une communication audio et visuelle avec des personnes équipées de comlinks.			
<b>Vêtements épais</b>	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).			
<b>Trousse de déguisement</b>	Permet d'altérer son apparence afin de ressembler à quelqu'un d'autre en utilisant un test de Tromperie.			
<b>Datapad</b>	Un ordinateur de poche rempli de propagande pour la Rébellion.			

ARGENT

## LE TOUR DU JOUEUR

À chaque tour, vous avez droit à une **action** et une **manœuvre**, dans l'ordre de votre choix.

Exemples d'**actions** :

- Effectuer une attaque
- Utiliser une compétence
- Troquer votre **action** contre une **manœuvre** supplémentaire

Exemples de **manœuvres** :

- Se déplacer
- Viser
- S'abriter
- Dégainer ou rengainer une arme, sortir ou ranger un objet
- Interagir avec votre environnement
- Aller et venir au contact
- Se relever

Vous pouvez délibérément subir 2 points de stress pour exécuter une manœuvre supplémentaire.

Vous ne pouvez pas exécuter plus de deux manœuvres à votre tour.

Vous pouvez aussi entreprendre autant de broutilles que vous le souhaitez.

**Arrêtez-vous ici : ne tournez pas la page avant d'en avoir eu l'autorisation du MJ.**

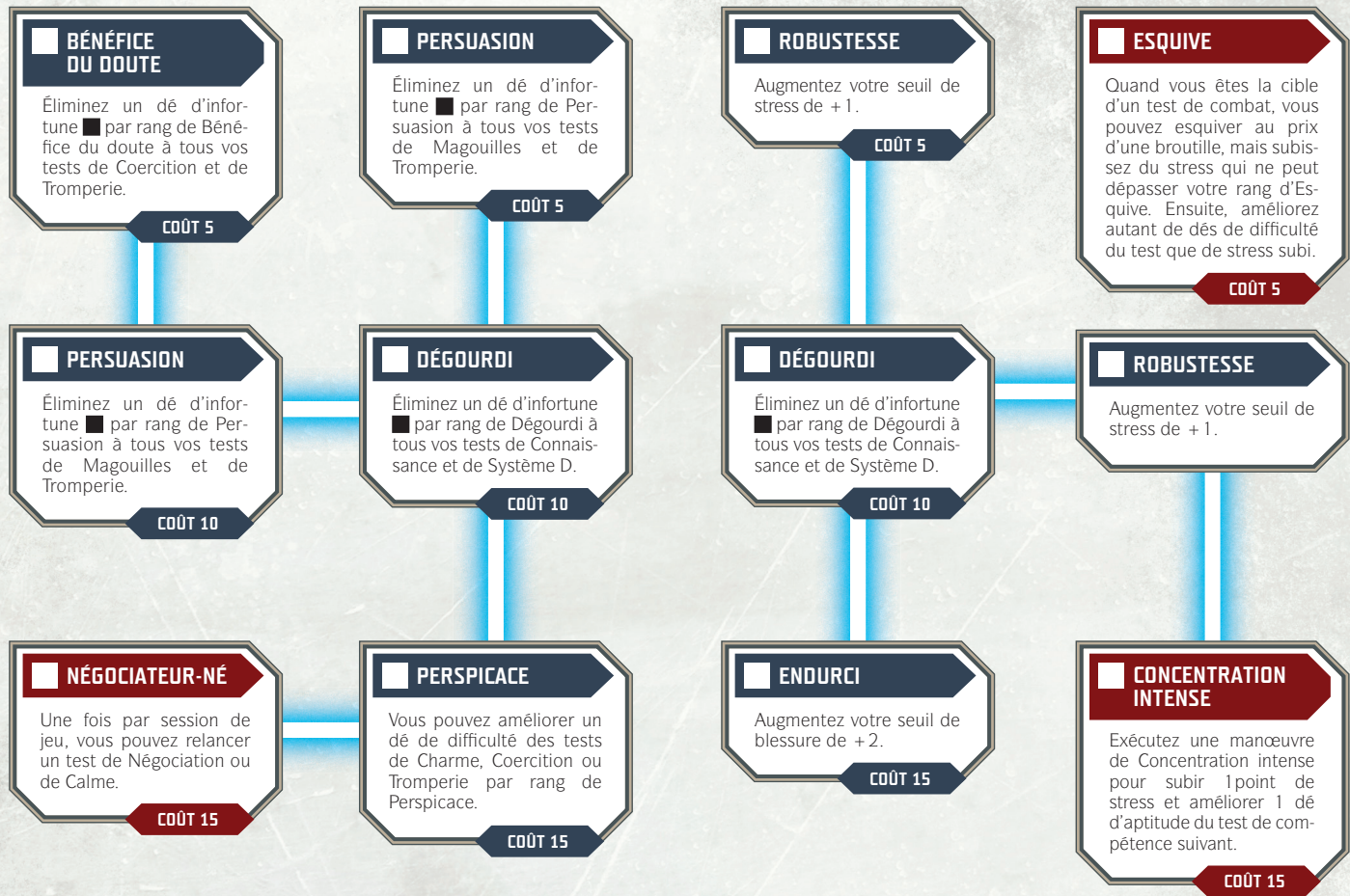






# DIPLOMATE : ARBORESCENCE DE TALENTS 2

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Commandement, Connaissance, Négociation, Système D, Tromperie



## INVESTIR LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le MJ vous octroiera parfois de l'expérience, dont vous pourrez vous servir pour améliorer votre personnage, en achetant des rangs de compétence ou des talents. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 11 du livre de règles du **KIT D'INITIATION**.

### APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES 1

Le coût d'apprentissage des compétences est variable selon qu'il s'agit d'une compétence de carrière ou hors carrière. Chaque compétence propose cinq rangs d'apprentissage.

Le coût d'une compétence de carrière est égal au rang voulu multiplié par cinq. Par exemple, pour passer du rang 0 (aucune formation) au rang 1, il faut dépenser 5 points d'expérience, et pour passer du rang 1 au rang 2, il en faut 10. Chaque rang doit être acheté séparément. Cela signifie que pour passer du rang 0 au rang 2, il vous en coûtera 15 points d'expérience (5 pour le rang 1, puis 10 pour le rang 2).

Vous pouvez aussi vous offrir des compétences hors carrière, mais chaque rang coûte 5 points d'expérience de plus. Par exemple, pour passer du rang 0 (aucune formation) au rang 1, il faut dépenser 10 points d'expérience, pour passer du rang 1 au rang 2, il en faut 15, etc.

### ACQUISITION DE TALENTS 2

On choisit ses talents parmi l'arborescence de talents de sa carrière. Cela ne va cependant pas sans plusieurs règles spéciales et restrictions.

Votre arborescence de talents comporte trois lignes et quatre colonnes. Le coût de chaque talent dépend de la ligne qu'il occupe. Les talents de la première sont les moins chers et ne coûtent que 5 points d'expérience chacun. Ceux de la suivante en coûtent 10, et ceux de la troisième en coûtent 15.

Notez que les choix proposés par chaque arborescence sont reliés par une série de traits. Un personnage ne peut donc acheter que les talents auxquels il a droit : ceux de la première ligne, puis ceux qui sont reliés par des traits aux talents qu'il possède déjà. Chaque entrée de l'arborescence ne peut être acquise qu'une seule fois. Toutefois, certaines arborescences proposent plusieurs fois le même talent, qui peut alors être pris autant de fois qu'il apparaît. Quand vous prenez un talent pour la seconde fois (ou plus), vous gagnez un nouveau rang.





# L'HISTOIRE DE JIN-RIO

La planète Colstev, dont Jin-Rio est originaire, n'est qu'un petit monde rocailleux du système Stewjon. L'essentiel de la population y vit au sein des cités-dômes bâties dans les cratères qui criblent la surface. Les villes de Colstev sont grandes et cosmopolites. On y trouve des foyers d'intellectuels et de tribuns, mais aussi, d'après ce qu'on dit dans le reste du système Stewjon, de despotes en puissance.

Jin-Rio a grandi sur Colstev où elle a intégré l'université de Zo-Ro. C'est dans ce cadre qu'elle étudia les sciences politiques et s'impliqua rapidement dans les affaires locales. Comme beaucoup de jeunes étudiants idéalistes, elle participa à des manifestations dans la capitale en scandant des slogans contre le népotisme impérial et les lois humanocentristes. Elle ne manqua pas une occasion de se faire remarquer. Colstev entretient une longue tradition de liberté de parole et de rhétorique au vitriol, si bien que Jin-Rio et ses amis furent totalement pris au dépourvu lorsque l'un de leurs cortèges fut stoppé par l'arrivée de stormtroopers et de TB-TT. Ce jour-là, des centaines d'étudiants périrent et la fermeture de l'université de Zo-Ro fut annoncée.

L'événement, officiellement baptisé « massacre de Zo-Ro », marqua un tournant décisif dans la vie de Jin-Rio. Elle partit se cacher pendant que le BSI passait la cité au peigne fin en quête d'éventuels dissidents (et parfois de leurs familles). Jin-Rio assista, impuissante, à la disparition de chacun de ses amis (ceux qui avaient survécu au massacre, du moins). À court d'options, elle quitta la planète pour rejoindre l'Alliance Rebelle et jura de revenir pour rétablir les principes démocratiques de son monde natal.

Jin-Rio contribue désormais aux Opérations Spéciales, où elle fait profiter des officiers supérieurs tels qu'Arkhan Brem'tu de son expertise en matière politique. Elle participe également à des missions sur le terrain pour saper l'emprise impériale et faire pression sur les gouvernements civils réfractaires.