

ARKHAN

К73ЕК8

STRATÈGE

4ΔΛΛΚ87V17



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 : **ARKHAN**

ESPECE : **BOTHAN**

CARRIÈRE : **STRATÈGE**



CARACTÉRISTIQUES



COMPÉTENCES

2

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

ÉTAT DE SANTÉ DU PERSONNAGE

3 **SEUIL D'ENCAISSEMENT**

3

4 **BLESSURE**

11	
SEUIL	ACTUELLES

5 **STRESS**

14	
SEUIL	ACTUEL

6 **BLESSURES CRITIQUES**

PERSUASION

Comme vous êtes un Bothan, vous possédez le talent Persuasion. Éliminez un dé d'infortune à tous vos tests de Magouilles et de Tromperie.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
Pistolet blaster lourd	Distance (armes légères)	Moyenne	7	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 7 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour 🎲🎲🎲. 				
Couteau de combat	Corps à corps	Au contact	2	🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 2 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour 🎲🎲🎲. 				
Grenade à fragmentation	Distance (armes légères)	Courte	8	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 8 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour 🎲🎲🎲🎲. • Souffle 6 : en cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts (+1 par ✨ net) à tous les personnages au contact avec la cible pour 🎲🎲. • Vous possédez 2 grenades à fragmentation. Usage unique. 				
Grenade PA-A	Distance (armes légères)	Courte	16	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 16 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour 🎲🎲🎲. • Perforant 3 : l'encaissement de la cible est diminué de 3 points contre cette attaque. • Vous possédez 1 grenade PA-A. Usage unique. 				

MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS

Quatre stimpacks	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.
Comlink longue portée	Les comlinks longue portée permettent aux personnages de communiquer à plus longue distance que les comlinks de base.
Armure matelassée	Encaissement 2 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).
Masque respiratoire	Permet de respirer normalement sous l'eau, mais aussi malgré le gaz et la fumée.
Deux bâtons lumineux	Émet une lumière vive pour se signaler ou éclairer les alentours.
Électrojumelles	Permettent de voir au loin, dans la pénombre et à travers la fumée ou d'autres phénomènes gênants.

ARGENT

175 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 !

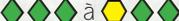
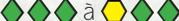
Vous venez de gagner 10 points d'expérience (XP), que vous pouvez dépenser pour vous offrir une ou plusieurs des améliorations suivantes.

MENU DES AMÉLIORATIONS

1

COÛT EN XP **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.

2

COÛT EN XP **10**

Compétence Distance (armes légères)

Vous améliorez votre compétence Distance (armes légères) 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.

COÛT EN XP **5**

Talent Réaction éclair

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

Réaction éclair : lorsque vous effectuez un test d'initiative au début d'un combat, vous pouvez subir 1 point de stress pour ajouter un symbole de Succès  au résultat. Vous pouvez y procéder après avoir lancé les dés.

3

COÛT EN XP **5**

Talent Robustesse

Vous gagnez le talent Robustesse. Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler de votre dépense. Selon que vous choisirez ou pas ce talent, entourez la valeur 14 ou 15 pour votre seuil de blessure.

Robustesse : votre seuil de stress augmente de 1 point (passant de 14 à 15).

4

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : **ARKHAN**

ESPECE : **BOTHAN**

CARRIÈRE : **STRATÈGE**



CARACTÉRISTIQUES

1 VIGEUR	3 AGILITÉ	2 INTELLIGENCE
3 RUSE	3 VOLONTÉ	3 PRÉSENCE

COMPÉTENCES

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

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 ○

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.

VALEUR D'ENCAISSEMENT
3

BLESSURE
11
SEUIL ACTUELLES

3 **STRESS**
14/15
SEUIL ACTUEL

BLESSURES CRITIQUES

PERSUASION

Comme vous êtes un Bothan, vous possédez le talent Persuasion. Éliminez un dé d'infortune ■ à tous vos tests de Magouilles et de Tromperie.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

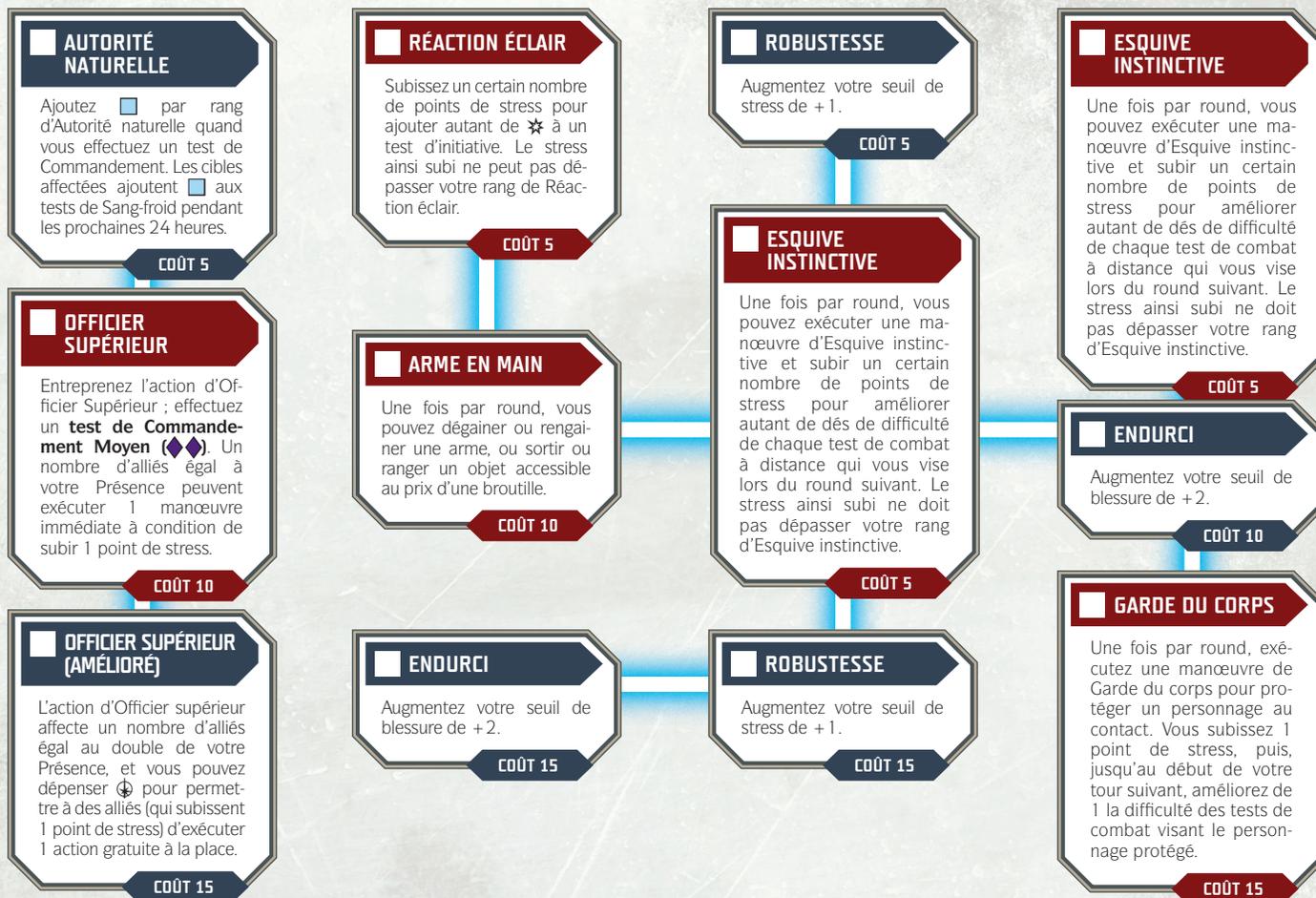
ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
Pistolet blaster lourd	Distance (armes légères)	Moyenne	7	2 ◆◆◆◆ / ◆◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 7 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour ☹☹☹. 				
Couteau de combat	Corps à corps	Au contact	2	◆
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 2 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour ☹☹☹. 				
Grenade à fragmentation	Distance (armes légères)	Courte	8	2 ◆◆◆◆ / ◆◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 8 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour ☹☹☹☹. • Souffle 6 : en cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts (+1 par ✨ net) à tous les personnages au contact avec la cible pour ☹☹☹. • Vous possédez 2 grenades à fragmentation. Usage unique. 				
Grenade PA-A	Distance (armes légères)	Courte	16	2 ◆◆◆◆ / ◆◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 16 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour ☹☹☹☹. • Perforant 3 : l'encaissement de la cible est diminué de 3 points contre cette attaque. • Vous possédez 1 grenade PA-A. Usage unique. 				
MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS				
Quatre stimpacks	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.			
Comlink longue portée	Les comlinks longue portée permettent aux personnages de communiquer à plus longue distance que les comlinks de base.			
Armure matelassée	Encaissement 2 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).			
Masque respiratoire	Permet de respirer normalement sous l'eau, mais aussi malgré le gaz et la fumée.			
Deux bâtons lumineux	Émet une lumière vive pour se signaler ou éclairer les alentours.			
Électrojumelles	Permettent de voir au loin, dans la pénombre et à travers la fumée ou d'autres phénomènes gênants.			

ARGENT

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

STRATÈGE : ARBORESCENCE DE TALENTS 2

Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception, Pugilat, Sang-froid, Vigilance



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 D'ARKHAN

Lorsque le Chancelier Suprême Palpatine est devenu l'Empereur Palpatine au terme de la Guerre des Clones, certains savaient déjà qu'un nouveau conflit se profilait à l'horizon. Arkhan Brem'tu, alors jeune lieutenant dans les Forces de Défense de Bothawui, était de ceux-là. Partisan du Chancelier dans un premier temps, Arkhan s'était engagé dans son corps armé au début de la Guerre des Clones et avait participé à un certain nombre d'opérations de pacification et de contre-espionnage sur Bothawui. Il avait été témoin des tactiques de plus en plus brutales employées par les forces de la République dans ce conflit, ce qui ne fit que nourrir son inquiétude. Quand l'Ordre 66 fut prononcé et les Jedi exterminés, Arkhan perdit des amis rencontrés pendant le conflit et ne put ignorer l'imminence d'une nouvelle guerre.

Arkhan commença aussitôt à chercher des personnes partageant ses craintes, sur Bothawui et ailleurs. Au fil des vingt années qui suivirent, il contribua directement à la création d'une dizaine de cellules de la Rébellion et joua un rôle secondaire (mais très précieux) dans la fondation de l'Alliance pour la Restauration de la République.

Arkhan a connu une existence dangereuse. Bien que globalement bienveillantes envers la Rébellion, les autorités politiques de Bothawui ont mis un point d'honneur à observer une neutralité de façade dans la guerre civile. Jamais elles n'auraient soutenu ou défendu Arkhan si les agents de l'Empire, toujours omniprésents, l'avaient démasqué. On peut même imaginer qu'elles l'auraient dans ce cas éliminé elles-mêmes, avant qu'il ne soit compromis, afin d'éviter tout scandale. Pour se soustraire à ses ennemis et pouvoir entrer en contact avec de nouvelles recrues pour la Rébellion, Arkhan dut se forger un caractère méfiant et inflexible.

La Rébellion a récemment pu sortir de l'ombre, si bien qu'Arkhan n'est plus tenu d'agir seul et dans le secret. Finis les mensonges et l'incertitude. Il est désormais assigné aux Opérations Spéciales de l'Alliance, une organisation qu'il a contribué à créer et pour laquelle il mène des missions sur le terrain, à la tête d'équipes qui vont enfin rendre la monnaie de sa pièce à ce soi-disant Empire.