

PON

0000

GUERRIER

OK77107



DOSSIER DE PERSONNAGE

Commencez ici : cette double page contient toutes les informations nécessaires pour continuer 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.

SYMBOLES ET DÉS



Les symboles de succès  sont annulés par les symboles d'échec . S'il reste au moins 1 symbole de succès , le test est réussi.



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



Les symboles de menace  indiquent un effet secondaire ou une conséquence 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 : **PON**

ESPÈCE : **NAUTOLAN**

CARRIÈRE : **GUERRIER**



CARACTÉRISTIQUES

1



VIGUEUR



AGILITÉ



INTELLECT



RUSE



VOLONTÉ



PRÉSENCE

2

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Astrogation (Int)	0	
Athlétisme (Vig)	2	
Calme (Pré)	0	
Charme (Pré)	0	
Coercition (Vol)	0	
Commandement (Pré)	0	
Connaissance (Int)	0	
Coordination (Ag)	1	
Discretion (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)	0	
Survie (Ru)	1	
Système D (Ru)	0	
Tromperie (Ru)	0	
Vigilance (Vol)	1	
COMPÉTENCES DE COMBAT		
Artillerie (Ag)	0	
Corps à corps (Vig)	0	
Distance – armes légères (Ag)	0	
Distance – armes lourdes (Ag)	0	
Pugilat (Vig)	0	
Sabre laser (Pré)	1	

ÉTAT DE SANTÉ DU PERSONNAGE

3 VALEUR D'ENCAISSEMENT

5

4 BLESSURES

15

SEUIL

SEUIL

ACTUELLES

5 STRESS

12

SEUIL

SEUIL

ACTUEL

6 BLESSURES CRITIQUES

AMPHIBIE

Vous pouvez respirer et vous déplacer sous l'eau sans le moindre malus.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
Sabre laser	Sabre laser	au contact	6	🟡🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par ✨ net obtenu. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec 🎲🎲. • Brèche 1 : la valeur d'encaissement de l'adversaire est réduite de 10 face à cette attaque. 				
Poings	Pugilat	au contact	4	🟢🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 4 points de dégâts, +1 par ✨ net obtenu. • En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec 🎲🎲🎲🎲. 				
MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS				
3 stimpacks	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.			
Comlink	Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à distance.			
Vêtements épais	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).			

VALEUR DE FORCE

1

ARGENT

250 crédits

VERROUILLÉ – VOUS NE POUVEZ PAS VOUS SERVIR DE VOS POUVOIRS DE LA FORCE AVANT QUE LE MJ NE VOUS EN DONNE L'AUTORISATION.

POUVOIRS DE LA FORCE

RENFORCEMENT

Vous pouvez utiliser la Force pour renforcer vos aptitudes physiques. Dépensez 1 point de Force 🎲 pour sauter jusqu'à n'importe quel endroit situé à portée courte.

Lancez le dé de Force 🎲 lorsque vous effectuez un test d'Athlétisme. Chaque point de Force 🎲 ajoute 1 succès ✨ ou 1 avantage 🎲 au résultat du test, comme vous voulez.

(Vous n'avez pas à effectuer d'action pour cela ; vous pouvez vous en servir chaque fois que vous effectuez un test d'Athlétisme.)

- 3** Votre valeur **d'encaissement** réduit les dégâts encaissés et peut vous éviter de subir des 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. Les blessures peuvent être soignées grâce à l'utilisation de 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.
- 7** Lorsque vous utilisez la Force, vous choisissez un **pouvoir de la Force** que vous possédez puis lancez 1 dé de Force 🎲 (correspondant à votre Valeur de Force de 1). Vous pouvez dépenser les résultats lumineux ○ pour les transformer en points de Force ● afin d'activer vos pouvoirs de la Force. Vous ne pouvez pas dépenser de résultats obscurs ● à moins de puiser dans le côté obscur de la Force en dépensant 1 point de Destin et en subissant autant de points de stress que de résultats obscurs ● que vous utilisez.

LE TOUR DU JOUEUR

À chaque tour, vous avez droit à 1 **action** et à 1 **manœuvre**, dans l'ordre de votre choix.

Exemples d'**actions** :

- Effectuer une attaque
- Utiliser une compétence
- Utiliser la Force
- 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 2 manœuvres à votre tour.

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

Arrêtez-vous ici : ne tournez pas la page avant que le MJ ne vous dise de le faire.

Commencez ici : cette double page contient toutes les informations nécessaires pour continuer votre aventure.

AVANCEMENT !

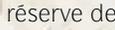
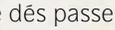
Vous venez de gagner 10 points d'expérience (XP), que vous pouvez dépenser pour vous offrir certaines des améliorations suivantes, pour un total ne dépassant pas 10 XP.

MENU DES AMÉLIORATIONS

1

Coût en XP **10**

Compétence Coercition

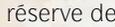
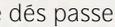
Vous gagnez un rang dans votre compétence Coercition. Votre réserve de dés passe de  à .

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 Sabre laser

Vous gagnez un rang dans votre compétence Sabre laser. 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.

3

Coût en XP **5**

Talent Endurci

Vous gagnez le talent Endurci. Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler votre dépense. Selon que vous choisirez ou pas cette amélioration, entourez la valeur correspondante (15 ou 17) dans le cadre « Seuil de blessure ».

Robustesse : votre seuil de blessure augmente de 2 et passe donc de 15 à 17.

Coût en XP **5**

Talent Parer

Vous acquérez le talent Parer. Cochez le cercle figurant près du coût en XP pour vous rappeler votre dépense.

Parer : lorsque vous êtes touché par une attaque de Corps à corps, de Pugilat ou de Sabre laser, vous pouvez subir 3 points de stress pour diminuer les dégâts subis par l'attaque (après avoir appliqué l'encassement) de 3.

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : **PON**

ESPÈCE : **NAUTOLAN**

CARRIÈRE : **GUERRIER**



CARACTÉRISTIQUES

4
VIGUEUR

2
AGILITÉ

2
INTELLECT

2
RUSE

3
VOLONTÉ

2
PRÉSENCE

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES	RANG	RÉSERVE DE DÉS
Astrogation (Int)	0	
Athlétisme (Vig)	2	
Calme (Pré)	0	
Charme (Pré)	0	
1 Coercition (Vol)	0/1	
Commandement (Pré)	0	
Connaissance (Int)	0	
Coordination (Ag)	1	
Discretion (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)	0	
Survie (Ru)	1	
Système D (Ru)	0	
Tromperie (Ru)	0	
Vigilance (Vol)	1	
COMPÉTENCES DE COMBAT		
Artillerie (Ag)	0	
Corps à corps (Vig)	0	
Distance – armes légères (Ag)	0	
Distance – armes lourdes (Ag)	0	
Pugilat (Vig)	0	
2 Sabre laser (Pré)	1/2	

VALEUR D'ENCAISSEMENT
5

BLESSURES
15/17
SEUIL ACTUELLES

STRESS
12
SEUIL ACTUEL

BLESSURES CRITIQUES

AMPHIBIE

Vous pouvez respirer et vous déplacer sous l'eau sans le moindre malus.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
Sabre laser	Sabre laser	au contact	6	2
<ul style="list-style-type: none"> En cas de réussite, vous infligez 6 points de dégâts, +1 par net obtenu. En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec Brèche 1 : la valeur d'encaissement de l'adversaire est réduite de 10 face à cette attaque. 				
Poings	Pugilat	au contact	4	
<ul style="list-style-type: none"> En cas de réussite, vous infligez 4 points de dégâts, +1 par net obtenu. En cas de réussite, vous infligez une blessure critique avec 				
MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS				
3 stimpacks	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.			
Comlink	Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à distance.			
Vêtements épais	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).			

VALEUR DE FORCE
1

ARGENT
250 crédits

POUVOIRS DE LA FORCE

RENFORCEMENT

Vous pouvez utiliser la Force pour renforcer vos aptitudes physiques. Dépensez 1 point de Force pour sauter jusqu'à n'importe quel endroit situé à portée courte.

Lancez le dé de Force lorsque vous effectuez un test d'Athlétisme. Chaque point de Force ajoute 1 succès ou 1 avantage au résultat du test, comme vous voulez.

(Vous n'avez pas à effectuer d'action pour cela ; vous pouvez vous en servir chaque fois que vous effectuez un test d'Athlétisme.)

Les symboles de succès sont annulés par les symboles d'échec . S'il reste au moins 1 symbole de succès , le test est réussi.

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

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



LE TOUR DU JOUEUR

À chaque tour, vous avez droit à 1 **action** et à 1 **manœuvre**, dans l'ordre de votre choix.

Exemples d'**actions** :

- Effectuer une attaque
- Utiliser une compétence
- Utiliser la Force
- 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 2 manœuvres à votre tour.

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



Arrêtez-vous ici : ne tournez pas la page avant que le MJ ne vous dise de le faire.

GUERRIER : ARBORESCENCE DE CARRIÈRE 2

Career Skills: Athletics, Cool, Coordination, Perception, Survival, Brawl, Lightsaber, Melee

BÉNÉFICE DU DOUTE

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

RENFORCEMENT - CONTRÔLE

Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Coordination en plus d'Athlétisme.

COÛT 5

INTIMIDANT

Vous pouvez subir des points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidant.

COÛT 10

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

RENFORCEMENT - PORTÉE

Votre pouvoir Renforcement gagne l'effet suivant : Dépensez 1 point de force ● pour faire passer la portée de votre saut à Moyenne.

COÛT 10

PERCEPTION TACTIQUE

Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■■ au test de compétence d'un PNJ.

COÛT 15

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 15

PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 15

RENFORCEMENT - CONTRÔLE

Renforcement peut être utilisé en conjonction avec la compétence Résistance en plus d'Athlétisme.

COÛT 15

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**.

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES 1

Le coût d'apprentissage des compétences est variable selon qu'il s'agit de compétences 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 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 au rang 1, il faut dépenser 10 points d'expérience, pour passer du rang 1 au rang 2 il en faut 15, etc.

ACQUISITION D'AMÉLIORATION DE TALENTS 2 ET DE POUVOIRS DE LA FORCE

Vous pouvez choisir vos talents et vos améliorations de pouvoirs de la Force parmi l'arborescence de talents de votre carrière. Quelques règles et restrictions spéciales s'appliquent cependant.

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.



Succès Triomphe Avantage Échec Désastre Menace



● Dé d'aptitude ● Dé de maîtrise ● Dé de difficulté ● Dé de défi ● Dé de fortune ● Dé d'infortune ● Dé de Force

L'HISTOIRE DE PON

Pon Edestus naquit esclave, et dès son plus jeune âge, son propriétaire prisait par-dessus tout sa force physique. Pon fut formé au combat afin de combattre pour son maître, mais cette situation ne lui plaisait guère. Il se rebella et se retrouva accidentellement au cœur d'une révolte d'esclaves qui déboucha sur la libération de certaines d'êtres pensants. Malheureusement pour lui, il y laissa un bras et faillit se faire tuer.

Une fois guéri de ses blessures, Pon découvrit qu'on avait remplacé son bras manquant par une prothèse cybernétique et qu'une érudite du nom d'Hethan Romund avait racheté sa liberté. Intriguée par la capacité du Nautolan à survivre à des blessures qui auraient eu raison de n'importe qui d'autre, Romund s'intéressait particulièrement à son cas.

Elle lui demanda de lui servir de garde du corps sur un monde particulièrement dangereux tandis qu'elle explorait la dernière demeure d'un Chevalier Jedi. Malgré le refus de Pon de prendre quoi que ce soit au sérieux (ou peut-être grâce à cette qualité...), la mission fut un succès. En échange de ses services, Romund lui donna le sabre laser du Chevalier Jedi défunt en lui expliquant que les Jedi avaient été les défenseurs des faibles et des opprimés, tout comme Pon lui-même.

Depuis lors, Pon profite de sa toute nouvelle liberté. Il loue ses services de guerrier et combat selon ses propres termes, et pas pour n'importe qui. Bien qu'il recule rarement devant un combat ou un défi, il préfère se battre pour les faibles et les opprimés. En recevant un appel au secours de sa vieille amie Romund, il a été ravi de se précipiter à son aide...