

MATHUS

AKVEDN

TECHNICIEN

↓VIEA111KA





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.

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 avoir 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

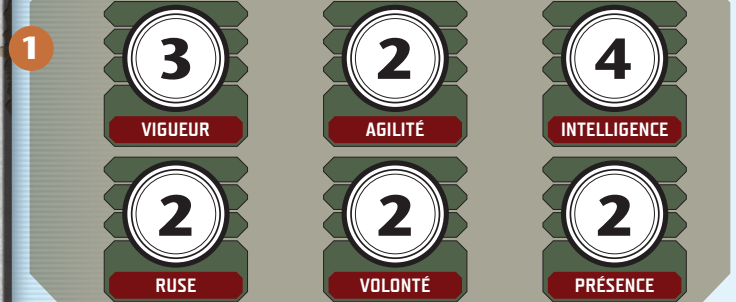
NOM DU PERSONNAGE : MATHUS

ESPECE HUMAIN

CARRIÈRE TECHNICIEN







































































CARACTÉRISTIQUES



COMPÉTENCES

2

COMPÉTENCES	RANGS	RÉSERVE DE DÉS
Astrologation (Int)	1	   
Athlétisme (Vig)	1	  
Calme (Pré)	0	 
Charme (Pré)	0	 
Coercition (Vol)	0	 
Commandement (Pré)	0	 
Connaissance (Int)	1	   
Coordination (Ag)	0	 
Discrétion (Ag)	0	 
Informatique (Int)	1	   
Magouilles (Ru)	1	 
Mécanique (Int)	2	   
Médecine (Int)	0	   
Négociation (Pré)	0	 
Perception (Ru)	0	 
Pilotage (Ag)	1	 
Résistance (Vig)	0	  
Sang-froid (Vol)	0	 
Survie (Ru)	0	 
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)	1	  

ÉTAT DE SANTÉ DU PERSONNAGE

- 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'encasement 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 médipacks.
- 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 1 **action** et à 1 **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.

3 VALEUR D'ENCAISSEMENT

4

4 BLESSURES

13

SEUIL

ACTUELLES

5 STRESS

12

SEUIL

ACTUEL

6 BLESSURES CRITIQUES



ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
Gants à décharge	Pugilat	Au contact	3	🟡🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 3 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 3 points de stress (en ignorant la valeur d'encasement) pour 🧠🧠. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour 🩸🩸🩸🩸. 				
Blaster de poche	Distance (armes légères)	Courte	5	🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, vous infligez 5 points de dégâts, +1 par ✨ net. • En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour 🩸🩸🩸🩸. 				
MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS				
Deux 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	Encasement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encasement).			
Datapad	Ordinateur de poche ; permet d'accéder aux systèmes informatiques.			
Une trousse de réparation d'urgence	Exécutez une manœuvre pour soigner un droïde de 4 blessures. Usage unique.			
Trousse à outils	Vous permet de réparer les appareils mécaniques et de « soigner » les droïdes au moyen de la compétence Mécanique.			

ARGENT

400 crédits

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 certaines des améliorations suivantes.

MENU DES AMÉLIORATIONS

1

Coût en XP **5**

Compétence Perception

Vous améliorez votre compétence Perception 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 Pugilat

Vous améliorez votre compétence Pugilat 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.

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 bonne valeur (13 ou 14) de votre seuil de blessure.

Endurci : votre seuil de blessure augmente de 1 point, passant de 13 à 14.

Coût en XP **5**

Talent Mécanicien de précision

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

Mécanicien de précision : quand vous effectuez une action réparant le stress mécanique d'un vaisseau ou d'un véhicule, celui-ci élimine 1 point de stress mécanique de plus.

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : **MATHUS**

ESPECE **HUMAIN**

CARRIÈRE **TECHNICIEN**



CARACTÉRISTIQUES

3

VIGUEUR

2

AGILITÉ

4

INTELLIGENCE

2

RUSE

2

VOLONTÉ

2

PRÉSENCE

COMPÉTENCES

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

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 avoir 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 de **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 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.

VALEUR D'ENCAISSEMENT

4

3

BLESSURES

13/14

SEUIL ACTUELLES

STRESS

12

SEUIL ACTUEL

BLESSURES CRITIQUES



ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
Gants à décharge	Pugilat	Au contact	3	/

- En cas de réussite, vous infligez 3 points de dégâts, +1 par ✨ net.
- En cas de réussite, vous infligez 3 points de stress (en ignorant la valeur d'encaissement) pour ☹☹.
- En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour ☹☹☹☹☹.

Blaster de poche	Distance (armes légères)	Courte	5	
-------------------------	--------------------------	--------	---	--

- En cas de réussite, vous infligez 5 points de dégâts, +1 par ✨ net.
- En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour ☹☹☹☹.

MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS

Deux 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).
Datapad	Ordinateur de poche ; permet d'accéder aux systèmes informatiques.
Une trousse de réparation d'urgence	Exécutez une manœuvre pour soigner un droïde de 4 blessures. Usage unique.
Trousse à outils	Vous permet de réparer les appareils mécaniques et de « soigner » les droïdes au moyen de la compétence Mécanique.

ARGENT

NOM DU PERSONNAGE : MATHUS

ESPECE **HUMAIN**

CARRIÈRE **TECHNICIEN**



CARACTÉRISTIQUES

3 VIGEUR	2 AGILITÉ	4 INTELLIGENCE
2 RUSE	2 VOLONTÉ	2 PRÉSENCE

VALEUR D'ENCAISSEMENT

BLESSURES	
SEUIL	ACTUELLES

STRESS

SEUIL	ACTUEL

BLESSURES CRITIQUES

--



COMPÉTENCES

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

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS

MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS

ARGENT

TECHNICIEN : ARBORESCENCE DE TALENTS 2

Compétences de carrière : Astrogation, Connaissance, Coordination, Information, Magouilles, Mécanique, Perception, Pilotage, Pugilat, Sang-froid

As de la mécanique
Retirez un ■ par rang d'As de la mécanique aux tests de Mécanique.

Endurci
Le seuil de blessure du personnage augmente de 1.

Mécanicien de précision
Quand vous effectuez une action réparant le stress mécanique d'un vaisseau ou d'un véhicule, celui-ci élimine 1 point de stress mécanique de plus.

Réparations solides
Quand vous effectuez une action visant à réparer des dégâts de coque sur un vaisseau ou un véhicule, celui-ci élimine 1 dégât supplémentaire par rang de Réparations solides.

5

Bidouillage
Choisissez une arme, une armure ou un autre objet et conférez-lui une amélioration permanente tant qu'il est utilisable.

As de la mécanique
Retirez un ■ par rang d'As de la mécanique aux tests de Mécanique.

Réparations solides
Quand vous effectuez une action visant à réparer des dégâts de coque sur un vaisseau ou un véhicule, celui-ci élimine 1 dégât supplémentaire par rang de Réparations solides.

Robustesse
Le seuil de stress du personnage augmente de 1.

10

Bout portant
Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant aux attaques de Distance (armes légères) et de Distance (armes lourdes) au contact ou à portée courte.

Réparations solides
Quand vous effectuez une action visant à réparer des dégâts de coque sur un vaisseau ou un véhicule, celui-ci élimine 1 dégât supplémentaire par rang de Réparations solides.

Dégâts superficiels
Dès qu'un vaisseau ou un véhicule à bord duquel vous vous trouvez subit des dégâts, vous pouvez dépenser un point de Destin pour tous les convertir en stress mécanique au lieu de dégâts de coque.

Endurci
Le seuil de blessure du personnage augmente de 1.

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.

1 Apprentissage des compétences

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 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.

2 Acquisition de talents

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.



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 MATHUS

Dans une autre vie, Malthus aurait pu devenir un ingénieur accompli dans une grande corporation basée dans les Mondes du Noyau. Mais dans celle-ci, il a grandi à la dure dans les rues d'Anchorhead sur Tatooine. Orphelin dès son plus jeune âge, il fut affligé d'une formidable intelligence qui n'avait hélas aucun moyen de s'exprimer utilement. Il sombra dans le crime et le banditisme, jusqu'au jour fatidique où il tenta de dévaliser une boutique appartenant à un vieux mécano rodien du nom de Honwoo. Honwoo n'opposa guère de résistance, mais en voyant que Malthus était fasciné par une machine désossée sur son établi, il offrit au jeune humain de lui en enseigner le fonctionnement. Six heures plus tard, les amis de Malthus, qui venaient voir ce qui pouvait bien le retenir, le découvrirent couvert d'huile, occupé à réparer une rangée de répulseurs.

Au fil des années qui suivirent, Honwoo apprit à Malthus le fonctionnement complet de chaque machine qu'on lui apportait à l'atelier. N'ayant pas bénéficié d'une éducation formelle, Malthus développa une approche peu orthodoxe mais efficace, basée sur l'expérimentation empirique et l'observation. Il découvrit également le plaisir de bricoler des machines pour les adapter à de nouvelles fonctions. Ses gants à décharge customisés, par exemple, étaient autrefois de simples transformateurs.

Honwoo s'occupait essentiellement de réparer, d'entretenir et de reprogrammer les rares droïdes de Tatooine. Par conséquent, Malthus devint un expert en droïdes. Son talent finit par attirer l'attention d'un Hutt du nom de Teemo, et Malthus se vit offrir une somme considérable pour aller travailler dans le complexe de Mos Shuuta qui lui appartenait. Teemo l'affecta hélas à un projet qui n'avait rien à voir avec ses compétences : l'expérience de Malthus lui permet de réparer de vieux droïdes de combats cabossés, mais il n'a aucune des connaissances techniques requises pour développer des plans basés sur leur conception. Et quand Malthus a essayé de mettre les voiles, Teemo lui a fait comprendre que la santé de Honwoo pourrait bien en pâtir...

Acculé et écœuré, Malthus a décidé de jouer le tout pour le tout. Il a d'abord introduit un nouveau code dans l'un des droïdes de Teemo, 41-VEX, afin d'encourager le robot à tenter de s'enfuir lui aussi. Ensuite, il s'est lié d'amitié avec une éclairceuse nommée Sasha, dans l'espoir de mettre leurs ressources en commun pour quitter Tatooine.