

# SASHA

NK NEK

EXPLORATRICE

VIΔUΔ7VI7





**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 : *SASHA*

ESPÈCE *HUMAIN*

CARRIÈRE *EXPLORATRICE*



















#### CARACTÉRISTIQUES

1

		
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
VIGEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE
		
<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE

#### COMPÉTENCES

2

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

## 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'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 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*.

3 VALEUR D'ENCAISSEMENT

3

4 BLESSURES

12

ACTUELLES

SEUIL

5 STRESS

13

ACTUEL

SEUIL

BLESSURES CRITIQUES

6



### ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
<b>Fusil à percussion</b>	Distance - armes lourdes	Moyenne	7	♦♦♦

- En cas de réussite, vous infligez 7 points de dégâts, +1 par ★ net.
- En cas de réussite, vous infligez une blessure critique pour .

<b>Poings</b>	Pugilat	Au contact	2	♦♦
---------------	---------	------------	---	----

- En cas de réussite, vous infligez 2 points de dégâts, +1 par ★ net.
- En cas de réussite, vous infligez 1 blessure critique pour .

### MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT ET AUTRES OBJETS

<b>Deux stimpacks</b>	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.
<b>Comlink</b>	Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à distance.
<b>Vêtements épais</b>	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).
<b>Macrojumelles</b>	Agrandit les objets lointains.

### ARGENT

400 crédits

## 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 broutilles 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 certaines des améliorations suivantes.

### MENU DES AMÉLIORATIONS

1



#### Compétence Médecine

Vous améliorez votre compétence Médecine 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



#### Compétence Vigilance

Vous améliorez votre compétence Vigilance 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.

3



#### Talent Robustesse

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 stress. Robustesse : votre seuil de stress augmente de 1 point, passant de 13 à 14.



#### Talent Récupération rapide

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

Récupération rapide : récupérez 1 point de stress de plus à la fin d'une rencontre.

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM DU PERSONNAGE : SASHA



ESPÈCE HUMAIN

CARRIÈRE EXPLORATRICE

### CARACTÉRISTIQUES

2

VIGUEUR

3

AGILITÉ

3

INTELLIGENCE

3

RUSE

3

VOLONTÉ

2

PRÉSENCE

### COMPÉTENCES

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

## 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 broutilles que vous le souhaitez.

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

VALEUR D'ENCAISSEMENT

3

BLESSURES

12

SEUIL    ACTUELLES

3

STRESS

13/14

SEUIL    ACTUEL

BLESSURES CRITIQUES

### ARMES ET ÉQUIPEMENT

ARME	COMPÉTENCE	PORTÉE	DÉGÂTS	RÉSERVE DE DÉS
<b>Fusil à percussion</b>	Distance - armes lourdes	Moyenne	7	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En cas de réussite, vous infligez 7 points de dégâts, +1 par ✨ net.</li> <li>• En cas de réussite, vous infligez une 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>Deux stimpacks</b>	Exécutez une manœuvre pour soigner un être vivant de 4 blessures. Usage unique.
<b>Comlink</b>	Les comlinks permettent aux personnages de communiquer à distance.
<b>Vêtements épais</b>	Encaissement 1 (déjà inclus dans la valeur d'encaissement).
<b>Macrojumelles</b>	Agrandit les objets lointains.

ARGENT



# EXPLORATEUR : ARBORESCENCE DE TALENTS 2

Compétences de carrière : Astrogation, Athlétisme, Calme, Charme, Connaissance, Coordination, Médecine, Perception, Pilotage, Survie

**Récupération rapide**  
Récupération rapide : récupérez 1 point de stress de plus à la fin d'une rencontre.

**Filature**  
Ajoutez un  par rang de Filature à tous les tests de Discrétion et de Coordination.

**Robustesse**  
Le seuil de stress du personnage augmente de 1.

**En selle !**  
Une fois par round, vous pouvez monter sur un véhicule ou une monture, en descendre, ou changer de poste dans un véhicule ou un vaisseau, au prix d'une brouille.

5

**Subsistance**  
Retirez jusqu'à  aux tests de compétences destinés à trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Les tests de Survie permettant d'assurer votre subsistance prennent moitié moins de temps.

**Coup éclair**  
Ajoutez  par rang de Coup éclair aux tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi.

**Endurci**  
Le seuil de blessure du personnage augmente de 1.

**Désorientation**  
Après avoir réussi un test de combat, vous pouvez dépenser  pour désorienter la cible pendant 1 round. Les cibles désorientées ajoutent  à tous leurs tests de compétences.

10

**Récupération rapide**  
Récupération rapide : récupérez 1 point de stress de plus à la fin d'une rencontre.

**Chasseur-né**  
Une fois par session, vous pouvez relancer les dés d'un test de Perception ou de Vigilance.

**Robustesse**  
Le seuil de stress du personnage augmente de 1.

**Filature**  
Ajoutez un  par rang de Filature à tous les tests de Discrétion et de Coordination.

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 SASHA

Sasha grandit dans le cocon d'une famille aimante, loin de l'emprise de l'Empire et à vrai dire, à l'écart de la civilisation. De temps à autre, les siens pliaient bagage pour se rendre sur une autre planète vierge et lointaine, dont Sasha pouvait explorer la nature avec délice. Sasha finit cependant par comprendre que ses parents faisaient partie d'un groupe qui allait devenir l'Alliance Rebelle et passait son temps à fuir les autorités impériales. Une fois adulte, Sasha se joignit elle aussi à l'Alliance, impatiente d'apporter sa contribution à la cause et de ramener l'harmonie et la démocratie dans la galaxie.

Les beaux idéaux de Sasha ne survécurent pas au premier contact avec l'ennemi, et le reste des membres de sa cellule rebelle non plus. En reconnaissance sur la planète Onderon, Sasha et ses compagnons révélèrent leur position en affrontant la féroce faune locale. Les troupes impériales, attirées par les tirs de blasters, répliquèrent avec l'artillerie lourde et une escouade de walkers AT-ST. Quand Sasha et son unité demandèrent à être évacués, on leur répondit que personne ne viendrait les chercher. Sasha fut la seule survivante et se cacha dans le rude arrière-pays pour échapper aux forces impériales.

S'estimant trahie par l'Alliance Rebelle, Sasha entreprit de vendre ses talents d'éclaireuse au plus offrant. Son travail rapportait plutôt bien sur Onderon, mais Sasha était impatiente de quitter la planète où elle avait vu mourir tant de ses amis. L'occasion survint lorsqu'une chasseuse de primes twi'ek du nom d'Oskara débarqua sur Onderon et demanda son aide pour traquer une proie dans les étendues sauvages. Sasha lui prêta main-forte et la chasseuse de primes l'emmena en échange jusqu'à Tatooine et Mos Shuuta.

À sa façon, l'environnement de Tatooine est aussi rude que n'importe quelle jungle, et Sasha put donc continuer à faire office d'éclaireuse indépendante, se liant d'amitié avec Oskara et le chef mécano de Teemo, un humain du nom de Mathus. Sur cette planète, le vrai danger pour Sasha venait de la domination des Hutts et de leurs sbires : elle était restée assez idéaliste pour guider une esclave en fuite dans la nature jusqu'à un refuge sûr. Pour elle, il ne s'agissait que d'un geste normal, voire noble. Quand Teemo découvrit que c'était Sasha qui avait aidé la servante à s'enfuir, il ne fut pas de cet avis... mais apparemment, cette aventure avait donné une idée à Oskara...