

# STAR WARS RELOADED

▶ STORMTROOPER 15%



ADAPTATION DE SAVAGE WORLDS À L'UNIVERS DE STAR WARS

# TABLE DES MATIÈRES

## **CRÉATION DE PERSONNAGE..... 2**

Races..... 2

Compétences..... 6

Atouts et Handicaps..... 7

Pouvoirs de la Force..... 10

## **EQUIPEMENT ..... 14**

Armes et protections..... 14

Matériel divers ..... 15

Droids ..... 15

Exemples de véhicules ..... 15

## **VAISSEAUX SPATIAUX ..... 17**

Caractéristiques..... 17

Armement ..... 17

Exemples de vaisseaux ..... 18

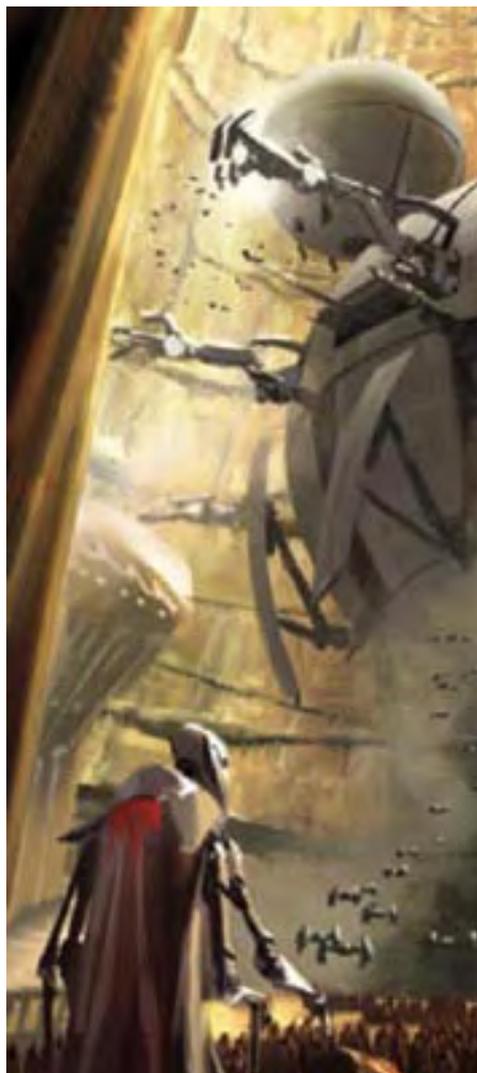
Combat spatial ..... 19

## **PERSONNAGES RAPIDES ..... 23**

Archétypes de personnages joueurs ..... 23

Modèles de personnages non joueurs ..... 26

## **BACKGROUND ..... 30**



# CRÉATION DE PERSONNAGE

## RACES

A la différence des races figurant dans le livre de base de Savage Worlds, chaque race de Star Wars Reloaded est équilibrée pour laisser au joueur le bénéfice de l'Atout gratuit, normalement réservé aux humains. Ce choix permet de proposer des races typées tout en ne restreignant pas les possibilités de personnalisation des personnages.

Certaines races, en raison de leurs caractéristiques spécifiques, ne sont, a priori, pas disponibles pour les personnages joueurs. Elles sont regroupées dans le paragraphe « Races réservées aux personnages non joueurs ».

Les Atouts et Handicaps marqués d'une étoile (\*) sont décrits au paragraphe « Nouveaux Atouts et Handicaps ».



## RACES OUVERTES AUX PERSONNAGES JOUEURS

### Humain

Cette race comprend aussi bien les humains au sens strict (qu'ils soient originaires de Coruscant, de Correlia, de Kuat, de Naboo...) que les humanoïdes dont les caractéristiques physiques, intellectuelles, sociales et culturelles sont suffisamment proches de celles des humains pour qu'il soit possible de les assimiler en termes de jeu. Cela inclut par exemple les iridoniens (zabraks) et les dévaroniens.

Atout Gratuit

### Barabel

Atout Gratuit

Toughness +1

Natural Weapon (Griffes) : Dommages Strength + 1

Resistance (Radiation) : +2 aux jets de Vigor pour résister aux radiations

Thermal Vision

Tracking D6

Limited Attribute (Smarts) \*

All Thumbs

Outsider

Mean

### Bothan

Atout Gratuit

Alertness

Streetwise D6

Size -1

Vow (Fidélité à leur clan) (Minor)

### Céréen

Atout Gratuit

Smarts D6

All Thumbs

Pacifist (Minor)



## Chadra-Fan

Atout Gratuit  
Alertness  
Repair D6  
Thermal Vision  
Size -1  
Phobia (Noyade) (Minor)  
Loyal

## Chiss

Atout Gratuit  
Spirit D6  
Outsider  
Stubborn

## Droïd (Intelligence Artificielle)

Atout gratuit  
Construct  
Toughness +1  
Weakness (Droïd) : Peut être désactivé ou réinitialisé (perte de toute l'expérience et des *leveling up*).  
Vow (Servir son propriétaire) (Major) : Aucun droïd n'est totalement libre de ses actes.

## Durosien

Atout Gratuit  
Smarts D6  
Piloting D6  
Limited Attribute (Vigor) \*

## Ithorien

Atout Gratuit  
Spirit D6  
Woodsman  
Parry -1  
Loyal  
Pacifist (Minor)

## Kel Dor

Atout Gratuit  
Agility D6  
Low-light Vision  
Methane Breather : Les kel dors, hors de leur atmosphère d'origine, se noient s'ils ne portent pas de masque respiratoire. La Toughness de ce masque est de 12. Un *called shot* à -4 est nécessaire pour viser spécialement le masque d'un kel dor.  
Potentially Blind : Les yeux des kel dors ne supportent pas le contact de l'oxygène. Ils sont aveugles s'ils ne portent pas de lunettes protectrices. La Toughness de ces lunettes est de 12. Un *called shot* à -4 est nécessaire pour viser spécialement les lunettes protectrices d'un kel dor.

## Mon Calamari

Atout Gratuit  
Aquatic  
Low-light Vision  
Dehydration : Le personnage doit s'immerger dans l'eau une heure toutes les 24 heures. S'il ne le fait pas, il reçoit un niveau de Fatigue par jour sans immersion, jusqu'à être Incapacité. Le jour suivant, sans immersion, il meurt.  
Weakness (Heat) : -2 aux jets de Vigor pour résister à la chaleur



## Noghri

Atout Gratuit  
Quick  
Notice D6  
Loyal  
All Thumbs  
Outsider



## Quarren

Atout Gratuit  
Aquatic  
Low-light Vision  
Resistance (Cold, Pressure) : +2 aux jets de Vigor pour résister au froid et à la pression  
Dehydratation : Le personnage doit s'immerger dans l'eau une heure toutes les 24 heures. S'il ne le fait pas, il reçoit un niveau de Fatigue par jour sans immersion, jusqu'à être Incapacité. Le jour suivant, sans immersion, il meurt.  
Weakness (Heat) : -2 aux jets de Vigor pour résister à la chaleur  
Outsider

## Rodien

Atout Gratuit  
Tracking D6  
Bad Reputation : Charisma -2

## Sullustéen

Atout Gratuit  
Direction Sense : +2 aux jets de *common knowledge* réalisés pour s'orienter et retrouver son chemin  
Low-light Vision  
Size -1

## Trandoshéen

Atout Gratuit  
Toughness +1  
Thermal Vision  
Mean  
Weakness (Cold) : -2 aux jets de Vigor pour résister au froid  
Racial Enemy (Wookiees) : -4 Charisma et Bloodthirsty pour toute action vis-à-vis de la race ennemie.



## Twilek

Atout Gratuit  
Charismatic  
Low-light Vision  
Toughness -1  
Cautious

## Wookiee

Atout Gratuit  
Size +1  
Strength D6  
Limited Language : Les wookiees ne peuvent pas, pour des raisons morphologiques, parler d'autre langage que le leur. Il ne parle pas le Basic (mais le comprennent). Les wookiees peuvent cependant apprendre à lire et à comprendre d'autres langages en faisant l'acquisition des compétences correspondantes, sans pour autant être capables de les parler. Les personnages d'autres races possédant la compétence Language (Shyriiwook) comprennent parfaitement les wookiees mais ne peuvent pas leur parler dans leur propre langage.  
Outsider  
Racial Enemy (Trandoshéens) : -4 Charisma et Bloodthirsty pour toute action vis-à-vis de la race ennemie.

## RACES RÉSERVÉES AUX PERSONNAGES NON JOUEURS



### Bith

Atout Gratuit

Artist : +2 aux jets de *common knowledge* relatifs aux arts et +2 aux jets d'Agility pour jouer de n'importe quel instrument de musique.

Pacifist (Minor)

### Caamasi

Atout Gratuit

Charismatic

Eidetic Memory : Les caamasi se souviennent de tout ce qu'il ont vu, entendu, senti, ou ressenti, dans les moindres détails, et ce pour toute leur vie.

Memni Transfer : Les caamasi peuvent transférer, en quelques minutes, une copie de l'intégralité de leurs souvenirs à un autre membre de leur race.

Pacifist (Major)

Loyal

### Falleen

Atout Gratuit

Spirit D6

Semi-aquatic : Le personnage reçoit un niveau de Fatigue pour chaque tranche de 15 minutes pendant lesquelles il retient sa respiration. Quand il est Incapacité des suites d'une apnée prolongée, il doit réussir un jet de Vigor à chaque round ou se noyer. Il récupère un niveau de Fatigue causé par l'apnée pour chaque tranche de 15 minutes à l'air libre.

Pheromones : Le personnage dispose d'une réserve de cinq power points, qui sont suivis séparément des *power points* que le personnage pourrait posséder via l'Arcane Background (Force). Il ne peut utiliser cette réserve de *power points* que pour activer une capacité identique au pouvoir *puppet*. L'*arcane skill* utilisé est le Spirit du personnage. Les *power points* dépensés pour utiliser cette capacité sont récupérés au rythme de un par heure de méditation. Aucun Edge affectant le nombre de power points ou leur rythme de récupération n'a d'effet sur cette réserve spécifique.

Arrogant

Outsider

Stubborn

Weakness (Cold) : -2 aux jets de Vigor pour résister au froid

### Gamoréen

Atout Gratuit

Strength D6

Vigor D6

Limited attribute (Smarts) \*

Obese

### Hutt

Atout Gratuit

Improved Arcane Resistance (Force)

Strong Willed

Intimidation D6

Streetwise D6

Limited Attribute (Agility) \*

Obese

Bad Reputation : Charisma -2

Very Slow : Pace -3



## Jawa

Atout Gratuit  
Techie \*  
Low-light Vision  
Size -1  
Outsider

## Tusken

Atout Gratuit  
Strength D6  
Vigor D6  
Berserk  
Limited Attribute (Smarts) \*  
Bloodthirsty  
Outsider



# COMPÉTENCES

## COMPÉTENCE INUTILISÉE

La compétence Guts n'est pas utilisée dans l'univers de Star Wars. Quand il est nécessaire d'effectuer un test de peur, l'attribut Spirit est utilisé à la place. La pénalité causée par le Handicap Yellow s'applique normalement à ces jets.

## COMPÉTENCES REDÉFINIES

Certaines compétences font l'objet d'une redéfinition pour mieux correspondre à l'univers de Star Wars.



**Investigation** : En complément de ce que le livre de base associe à cette compétence, elle comprend également la recherche d'informations non sécurisées sur le réseau Holonet, ainsi que dans les bases de données privées et autres archives électroniques. Le piratage de données sécurisées présentes sur ces mêmes sources, ainsi que la prise de contrôle sur des systèmes informatiques protégés, relèvent en revanche de la compétence Knowledge (Computers).

**Lockpicking** : Les systèmes de sécurité de l'univers de Star Wars étant, de manière générale, technologiquement avancés, leur désactivation relève davantage des connaissances du personnage que de sa dextérité manuelle. Pour cette raison, la compétence Lockpicking n'est plus liée à l'attribut Agility mais à l'attribut Smarts. De plus, le champ de la compétence est étendu à la désactivation des systèmes de surveillance (caméras, micros, etc.).

**Tracking** : Le champ de la compétence Tracking est étendu à tous les environnements, notamment aux environnements urbains. Dans ce cas, elle permet à un personnage de localiser un individu par tous moyens, de manière éventuellement conjointe avec les compétences Notice, Investigation et Streetwise. Elle couvre également la filature.

## LANGAGES

Chaque langage est une compétence distincte, mais à laquelle n'est associé aucun score. Tous les personnages reçoivent automatiquement la compétence Language correspondant à leur langue natale, ainsi que la compétence Language (Basic) (à l'exception des personnage wookiees – voir paragraphes Races).

En dépensant un point de compétence, un personnage peut acquérir la compétence correspondant à un langage de son choix. L'acquisition de cette compétence lui permet de comprendre, parler, lire et écrire couramment le langage choisi. Certains langages peuvent ne pas posséder de forme écrite. Certains langages ne peuvent pas être parlés par d'autres races, comme le shyriiwook ou le binaire (langage des robots). Quoi qu'il en soit, le coût d'acquisition de ces langages n'est pas différent.

Au cours du jeu, si un personnage ne parle pas un langage compris de son interlocuteur, il ne comprend pas ce que lui

dit celui-ci et subit une pénalité de -4 à tous ses jets de Persuasion et de Streetwise, et de -2 à tous ses jets d'Intimidation et de Taunt, vis-à-vis de cet interlocuteur.

## ATOUTS ET HANDICAPS

### ATOUTS NON DISPONIBLES

Les Atouts suivants ne sont pas disponibles dans l'univers de Star Wars : Giant Killer, Rock N'Roll, Champion, Gadgeteer, Holy/Unholy Warrior, Mentalist, Mr. Fix-It. Aucun autre Arcane Background que l'Arcane Background (Force), décrit ci-après, n'est autorisé.

### HANDICAPS NON DISPONIBLES

Le Handicap Doubting Thomas n'est pas disponible dans l'univers de Star Wars.

### ATOUTS MODIFIÉS

Les versions suivantes des Atouts Ace et Soul Drain (rebaptisé Force Drain) remplacent celles figurant dans le livre de base de Savage Worlds.

#### Ace

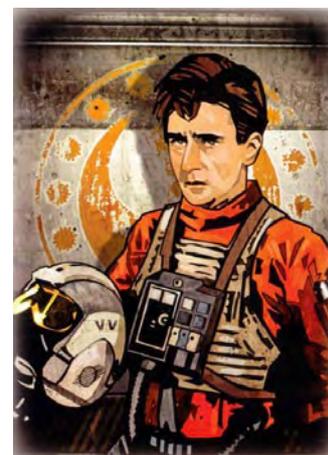
Requirements : Piloting D8+, Shooting D6+

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Piloting quand il est aux commandes d'un vaisseau spatial de taille Small ou Medium, ainsi qu'à tous ses jets de Shooting quand il utilise l'armement d'un tel vaisseau. Il peut également dépenser ses *bennies* pour éliminer automatiquement un état Shaken ou pour effectuer des *soak rolls* pour tout vaisseau spatial qu'il pilote. Pour cela, il effectue un jet de Piloting à -2 (ce qui annule le bonus de +2 précité). Chaque succès et *raise* annule une Wound ainsi que tout *critical hit* qui aurait pu en résulter.

#### Force Drain

Requirements : Heroic, Arcane Background (Force), Spirit D8+

L'Atout Force Drain fonctionne exactement comme l'Atout Soul Drain du livre de base de Savage Worlds, à une exception près : au lieu de recevoir une Wound en cas d'échec de son jet de Spirit, le personnage reçoit un niveau de Fatigue. Le personnage récupère un niveau de Fatigue ainsi perdu toutes les 24 heures.



## NOUVEAUX ATOUTS

### Atout de background

#### Arcane Background (Force)

Arcane skill : Spirit

Starting Power Points : 10

Starting Powers : 3

La Force est une énergie qui baigne l'Univers et relie les êtres entre eux par un lien invisible. Ceux qui possèdent l'Arcane Background (Force) ont la faculté de la sentir et de la canaliser pour accomplir des exploits surhumains. Désignés par le terme général d'« utilisateurs de la Force », ils peuvent s'orienter vers la tradition Jedi ou vers une autre tradition (comme les sorcières de Dathomir par exemple).

Les utilisateurs de la Force possèdent, outre leurs pouvoirs, plusieurs capacités spéciales. Le meneur de jeu est seul juge de la portée exacte de ces différentes capacités, sur lesquelles les personnages n'ont aucun contrôle et qu'il est

donc libre d'utiliser selon ses besoins. En premier lieu, ils sont capables de sentir si un individu à proximité d'eux est en train d'utiliser un pouvoir de la Force (sauf si celui-ci a recours au pouvoir *conceal force*). Ils ressentent les grands mouvements dans la Force dans toute la galaxie (par exemple, un proche en grand danger ou la mort de centaines d'innocents). Enfin, ils ont parfois des visions ou font des rêves prémonitoires montrant d'autres lieux, voire d'autre temps (le passé, l'avenir).



La Force a deux côtés, le Côté Lumineux et le Côté Obscur. Le Côté Obscur séduit et corrompt les utilisateurs de la Force. Pour rester du Côté Lumineux, les utilisateurs de la Force doivent résister à la colère, à la haine et ne pas commettre d'actes mauvais. Chaque personnage possédant l'Atout Arcane Background (Force) possède un indicateur appelé Teinte, qui mesure son degré de corruption par le Côté Obscur. Un personnage nouvellement créé possède une Teinte égale à 0. La Teinte d'un personnage ne peut jamais dépasser 3. Quand un personnage puise dans le Côté Obscur, utilise un pouvoir du Côté Obscur ou accomplit un acte mauvais, sa Teinte augmente immédiatement de 1. Chaque niveau de Teinte donne un bonus de +1 à tous les jets de Spirit pour activer un pouvoir de la Force ou pour résister à un tel pouvoir, à condition que le personnage choisisse de puiser dans le Côté Obscur et donc subisse une nouvelle augmentation de Teinte.

Un personnage dont la Teinte est de 1 peut la réduire à 0 en sacrifiant une *leveling opportunity*.

Un personnage dont la Teinte atteint 2 reçoit le Handicap Dark Side Adept. Si le personnage est un Jedi, son Handicap Vow (Code Jedi) passe de Major à Minor, en raison de la distance qu'il a pris vis-à-vis de son engagement initial. Un personnage dont la Teinte est de 2 peut la réduire à 1 en sacrifiant une *leveling opportunity*. Son Handicap Dark Side Adept est annulé. S'il s'agit d'un Jedi, son Handicap Vow (Code Jedi) repasse au niveau Major.

Un personnage dont la Teinte atteint 3 devient un personnage non joueur et reçoit le Handicap Dark Side Consumed. Si le personnage est un Jedi, son Handicap Vow (Code Jedi) est annulé. Aucun retour au Côté Lumineux n'est possible pour un personnage Dark Side Consumed, sauf en tant que ressort scénaristique, et donc à l'entière discrétion du meneur de jeu.

## Atouts de combat

### Lightsaber Defense

Requirements : Jedi Padawan

A chaque fois que le personnage reçoit une carte d'Initiative, il peut effectuer un jet de Fighting. Chaque succès et *raise* lui permet de détourner un tir de blaster dont il est la cible au cours du round. Les tirs détournés ne lui infligent aucun dommage. Le joueur choisit s'il souhaite détourner un tir après que le jet correspondant ait été effectué. Il n'est pas possible de se protéger ainsi des attaques à aire d'effet ou des attaques au contact. Détourner un tir ne compte pas comme une action et ne nécessite aucun jet : le personnage ne tente pas d'interrompre une action, il se contente d'y réagir. Quand un tireur obtient un 1 sur son dé de Shooting (quel que soit le résultat du Wild Die s'il en possède un), le personnage peut choisir de lui renvoyer son propre tir. L'attaque est automatiquement réussie et ne compte pas comme une action. Le tireur subit les dommages normaux de l'arme qu'il a utilisée.

### Improved Lightsaber Defense

Requirements : Seasoned, Lightsaber Defense, Fighting D8+

Le personnage peut choisir de détourner des tirs dont il n'est pas la cible, mais dont la cible se trouve à 2" de lui maximum. Il n'a pas à se déplacer pour cela. Il peut également choisir de renvoyer un tir vers une autre cible que le tireur initial, à condition que cette cible se situe à 5" maximum du tireur, dans n'importe quelle direction.



## Atouts professionnels

### Bounty Hunter

Requirements : Smarts D6+, Streetwise D6+, Tracking D8+

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Streetwise, de Tracking et de *common knowledge* qu'il effectue pour recueillir des informations sur l'objet de son contrat ou pour le localiser. A la discrétion du meneur de jeu, le personnage peut également recevoir un vaisseau de type YT-1300.

### Explorer

Requirements : Smarts D8+, Vigor D6+, Investigation D8+, Notice D8+, Survival D6+

Grâce à son expérience de la recherche, de l'exploration et des milieux hostiles, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'Investigation, de Notice et de Survival.



### Jedi Padawan

Requirements : Arcane Background (Force), Vow (Code Jedi) (Major), Loyal, Pacifist (Minor), Fighting D6+, Spirit D6+

Le personnage est un Padawan (apprenti) Jedi, en passe de terminer sa formation et auquel son Maître laisse, pour cette raison, une certaine autonomie. Il possède son propre sabre-laser.

Les Jedi acquièrent la maîtrise de la Force à travers un entraînement long et rigoureux. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de Spirit qu'il effectue pour activer un pouvoir de la Force ou pour résister à un tel pouvoir.

Par ailleurs, grâce à sa capacité à se concentrer pour mieux ressentir et canaliser la Force, chaque *raise* obtenu par le personnage lors d'un jet de Spirit visant à activer un pouvoir de la Force réduit le coût en *power points* de ce pouvoir de 1. Le personnage doit cependant posséder les *power points* nécessaires à l'activation du pouvoir avant de pouvoir effectuer son jet.

### Jedi Knight

Requirements : Seasoned, Jedi Padawan, Spirit D8+

Le personnage accède au rang de Chevalier Jedi. Il reçoit gratuitement l'Atout Rapid Recharge. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Spirit qu'il effectue pour activer un pouvoir de la Force ou pour résister à un tel pouvoir.

### Jedi Master

Requirements : Heroic, Jedi Knight, Spirit D10+

Le personnage accède au rang de Maître Jedi. Il reçoit gratuitement l'Atout Improved Rapid Recharge. Il bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets de Spirit qu'il effectue pour activer un pouvoir de la Force ou pour résister à un tel pouvoir.

### Smuggler

Requirements : Piloting D8+, Persuasion D6+, Streetwise D6+

Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de Piloting lorsqu'il est aux commandes d'un vaisseau spatial de taille Medium. Il bénéficie également d'un bonus de +2 à tous les jets de Persuasion, de Streetwise et de *common knowledge* qu'il effectue dans le cadre d'une activité de contrebande (ou de nature similaire), notamment pour trouver des marchandises ou des individus à transporter, pour négocier avec ses clients ou encore pour tromper les autorités. A la discrétion du meneur de jeu, le personnage peut par ailleurs recevoir un vaisseau de type YT-1300.



## Slicer

Requirements : Smarts D8+, Investigation D8+, Knowledge (Computers) D8+

Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous les jets d'Investigation, de Knowledge (Computers), et de *common knowledge* qu'il effectue pour toute action liée à l'informatique, notamment la recherche d'informations sur Holonet ou via des bases de données, le piratage de réseaux privés et la réparation ou l'amélioration de systèmes informatiques.

## Techie

Requirements : Smarts D8+, Repair D8+, Lockpicking D6+

Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de Lockpicking et de Repair, ainsi qu'à tous ses jets de Knowledge et de *common knowledge* pour toute question relative à la mécanique, à l'électronique ou à la robotique. De plus, le temps nécessaire aux réparations est réduit de moitié, voire au quart s'il obtient un *raise* sur son jet de Repair.

## NOUVEAUX HANDICAPS

### Limited Attribute (Major + Minor)

Le personnage est particulièrement limité du point de vue de l'un de ses attributs. Le coût d'augmentation de l'attribut concerné lors de la création du personnage est de deux points par *step* au lieu d'un. Par la suite, le personnage doit consacrer deux *leveling opportunities* pour augmenter cet attribut d'un *step*. Ce Handicap compte comme un Handicap majeur plus un Handicap mineur.

### Force Untrained (Major)

Requirements : Arcane Background (Force)

Malgré son potentiel et compte tenu du fait qu'il n'a reçu aucun entraînement à la maîtrise de la Force, le personnage ne possède aucun pouvoir associé à l'Arcane Background (Force), ni aucun des autres avantages et désavantages associés à cet Atout. Ce Handicap peut être annulé. Pour cela, le personnage doit s'entraîner pendant au moins un mois avec un maître Jedi (c'est-à-dire possédant l'Atout Jedi Master) et sacrifier, après cela, une *leveling opportunity*.



### Dark Side Adept (Minor)

Requirements : Teinte 2

Le personnage s'est laissé séduire par le Côté Obscur. Il doit désormais dépenser deux *bennies* pour pouvoir bénéficier des effets d'un seul, sauf pour accomplir un acte mauvais, pour effectuer un *soak roll* ou pour éliminer un état Shaken.

### Dark Side Consumed (Major)

Requirements : Teinte 3

Le personnage a irrémédiablement basculé du Côté Obscur. Il ne peut plus dépenser de *bennies* dans d'autres buts que pour accomplir un acte mauvais, pour effectuer un *soak roll* ou pour éliminer un état Shaken.

## POUVOIRS DE LA FORCE

### POUVOIRS DU LIVRE DE BASE

Les pouvoirs suivants, figurant dans le livre de base de Savage Worlds, sont disponibles dans l'univers de Star Wars et utilisables tels quels, par tous les personnages possédant l'Arcane Background (Force) : *beast friend*, *boost trait*, *deflection*, *quickness* et *speed*.

Les pouvoirs suivants sont également disponibles et utilisables tels quels. Il s'agit de pouvoirs du Côté Obscur, qui entraînent donc une augmentation de Teinte à chaque utilisation (voir Arcane background (Force)) : *bolt*, *fear*, *lower trait* et *puppet*.

Les pouvoirs *healing* et *greater healing* sont eux aussi disponibles et utilisables tels quels, mais uniquement pour les personnages du Côté Lumineux (c'est-à-dire ne possédant pas le Handicap Dark Side Adept ou, a fortiori, Dark Side Consumed). Si un personnage possédant l'un de ces pouvoirs acquiert par la suite le Handicap Dark Side Adept, il ne peut plus l'utiliser tant qu'il possède ce Handicap.

## POUVOIRS MODIFIÉS

### Telekinesis

Rank : Novice  
Power Points : 3  
Range : Spirit  
Duration : 3 (1/round)



Le pouvoir *telekinesis* fonctionne, dans l'univers de Star Wars, exactement comme décrit dans le livre de base de Savage Worlds, à quelques exceptions près.

L'effet principal du pouvoir, *move object*, peut affecter plusieurs cibles simultanément, à condition que leur poids total ne dépasse pas le poids maximal indiqué. L'effet *dropping things*, rebaptisé *force push*, fonctionne comme décrit, à l'exception de la vitesse de déplacement de l'objet, qui est égale au Spirit du personnage.

Les dommages causés par un objet propulsé à cette vitesse sont égaux à Spirit+2. S'il est nécessaire de vérifier si l'objet atteint la cible, on utilise le résultat du jet de Spirit effectué par le personnage comme jet d'attaque.

Deux nouveaux effets sont disponibles : *force jump* et *force grip*.

**Force Jump** : Cet effet permet au personnage de s'aider de ses facultés télékinétiques pour sauter plus loin que la normale. Quand le personnage active cet effet, la distance maximale à laquelle il peut sauter, verticalement ou horizontalement, devient égale à 1" (soit 2 mètres de distance réelle) multipliée par son type de dé de Spirit. Ainsi un personnage possédant un Spirit de D8 pourra sauter jusqu'à 8" (soit 16 mètres), dans toutes les directions. Un personnage peut aussi tenter d'utiliser cet effet en cas de chute. Dans ce cas, chaque succès et *raise* obtenu réduit de 5 points les dommages dus à la chute.

**Force Grip** : Cet effet relève du Côté Obscur : son utilisation entraîne donc une augmentation immédiate de Teinte. Il permet d'asphyxier un être vivant ou, de manière générale, d'endommager ses organes de manière à le torturer et/ou le tuer. Le personnage et sa cible effectuent un jet opposé de Spirit. Si le personnage remporte l'opposition, il inflige à la cible, chaque round pendant lequel il maintient le pouvoir actif, des dommages égaux à son Spirit. Le personnage s'attaquant directement aux organes internes de la cible, on utilise une Toughness de 4 à la place de la Toughness habituelle de la cible, l'armure de celle-ci étant bien évidemment ignorée.

### Detect Force

Rank : Novice  
Power Points : 3  
Range : Même système planétaire  
Duration : Instant

La pouvoir *detect force* est un pouvoir distinct du pouvoir *conceal force*. Il fonctionne exactement comme le pouvoir *detect arcana* du livre de base de Savage Worlds. Il permet de localiser un utilisateur de la Force de manière précise et de reconnaître un utilisateur de la Force en particulier (sous réserve que le personnage l'ait déjà rencontré). Il permet également d'évaluer le niveau de puissance d'un utilisateur de la Force. Pour cela, le personnage utilisant le pouvoir

*detect force* effectue un jet opposé de Spirit contre la cible qu'il souhaite évaluer. S'il remporte l'opposition, le meneur de jeu lui communique la valeur de Spirit de la cible, ainsi que son niveau de Teinte.

### **Conceal Force**

Rank : Veteran  
Power Points : 3  
Range : Self  
Duration : 1 heure (1/heure)

Le pouvoir *conceal force* fonctionne exactement comme le pouvoir *conceal arcana* du livre de base de Savage Worlds. Dans le cas d'une tentative de détection, le jet opposé utilise le Spirit.

### **Dispel Force**

Rank : Veteran  
Power Points : 5  
Range : Spirit  
Duration : Instant

Le pouvoir *dispel force* fonctionne exactement comme le pouvoir *dispel* du livre de base de Savage Worlds. Il est uniquement utilisable par des personnages du Côté Lumineux et ne peut cibler que des pouvoirs relevant du Côté Obscur.

## **NOUVEAUX POUVOIRS**

Tous les nouveaux pouvoirs présentés ici peuvent être aussi bien utilisés par les adeptes du Côté Lumineux que par ceux du Côté Obscur, sans risque d'augmentation de Teinte.

### **Farseeing**

Rank : Veteran  
Power Points : 5  
Range : Self  
Duration : Instant

Le joueur décrit au meneur de jeu ce que cherche à voir son personnage : le passé (du lieu où il se trouve, d'un objet qu'il touche, d'un personnage qu'il voit...), le présent (pour voir et entendre une scène se déroulant dans un autre lieu) ou du futur (par exemple ce qui découlerait d'un choix que le personnage doit faire). Le joueur effectue ensuite un jet de Spirit. S'il est réussi, le meneur décrit au joueur ce que voit son personnage. Si le personnage cherche à voir l'avenir, la vision doit rester floue et/ou énigmatique : le futur est toujours en mouvement. Avec un *raise*, la vision est plus explicite, plus précise et plus complète. Par exemple, si le personnage cherche à connaître l'histoire d'un objet, les informations remonteront plus loin dans le passé et/ou il aura connaissance de l'identité exacte des derniers propriétaires.



### **Greater Telekinesis**

Rank : Heroic  
Power Points : Special  
Range : Spirit  
Duration : 1 (5/round)

Un personnage ne peut acquérir le pouvoir *greater telekinesis* que s'il possède déjà le pouvoir *telekinesis*. Ce pouvoir permet de déplacer à distance des objets très lourds. Pour chaque 5 *power points* dépensés par le personnage pour l'activation du pouvoir, le poids maximum transportable (dont la base de calcul est indiquée dans la description du pouvoir *telekinesis*) est multiplié par 10. Ce poids est multiplié par 10 avec un *raise*. La vitesse de déplacement de l'objet est égale au Spirit du personnage. Les dommages causés par un objet très lourd propulsé à cette vitesse sont égaux à Spirit+6. S'il est nécessaire de vérifier si l'objet atteint la cible, on utilise le résultat du jet de Spirit effectué par le personnage comme jet d'attaque.

## Mind Probe

Rank : Novice  
Power Points : 2  
Range : Spirit  
Duration : Instant

Le personnage est capable de lire les pensées d'un individu. Pour cela, il effectue un jet opposé de Spirit contre la cible. Un succès permet de connaître les pensées superficielles et l'état émotionnel de la cible (colère, peur, doute...), sans davantage de précision. Il n'est par exemple pas possible de déterminer de manière certaine si un interlocuteur ment, seulement de savoir s'il est inquiet ou nerveux, sans en connaître la raison. Un *raise* révèle les pensées plus profondes de la cible, comme son identité, le fait qu'elle mente (ou non), ou des informations qu'elle cherche à garder secrètes.

## Mind Trick

Rank : Novice  
Power Points : 2  
Range : Spirit  
Duration : Instant

Le pouvoir *mind trick* nécessite un test opposé de Spirit contre l'individu ou le groupe d'Extras ciblé. Un succès cause une distraction passagère de la cible conférant un bonus de +4 à un jet de Stealth. Un *raise* permet d'implanter une idée dans l'esprit de la cible (« Ce ne sont pas les droïds que vous recherchez »), sans qu'elle n'ait conscience de la manipulation.



# EQUIPEMENT

Tous les prix sont notés en \$ pour assurer une cohérence avec les prix figurant dans le livre de base de Savage Worlds. Pour des raisons de simplicité, on considère que **1 \$ est égal à 1 crédit**.

On applique **pour tous les personnages** la règle de gestion des munitions originellement prévue pour les Extras, avec quatre niveaux de munitions : Très Haut, Haut, Bas et Vide.



## ARMES ET PROTECTIONS

### ARMES DE CONTACT

Type	Dommages	Poids	Prix	Notes
Vibrolame courte	Str+1	2	175	AP2
Vibrolame longue	Str+2	4	350	AP2
Sabre-laser	3D8	2	1000	AP4, -4 à la Toughness des objets à briser

### ARMES DE TIR

Type	Portée	Dommages	RoF	Prix	Poids	Notes
Pistolet blaster miniature	6 / 12 / 24	2D6	1	200	3	-2 aux jets de Notice pour le remarquer
Pistolet blaster	12 / 24 / 48	3D6	1	300	6	AP1
Pistolet blaster lourd	12 / 24 / 48	3D8	1	400	8	AP2
Arbalète Wookiee	6 / 12 / 24	3D8	1	400	15	-
Carabine blaster	12 / 24 / 48	3D10	1	500	8	AP2
Fusil blaster	18 / 36 / 72	3D10	1	500	12	AP2

### PROTECTIONS

Type	Protection	Poids	Prix	Notes
Combinaison de pilote	+1	10	100	Couvre torse, bras, jambes
Armure type Scouttrooper / Rebelle	+2	15	400	Couvre torse, bras, jambes
Armure type Stormtrooper / Clone Trooper	+4	30	800	Couvre la totalité du corps

### EXPLOSIFS

Type	Portée	Aire d'effet	Dommages	Prix	Poids	Notes
Grenade énergétique	5 / 10 / 20	Medium Burst	3D6	50	2	Lancée
Mine à détecteur	Contact	Small Burst	3D8	75	4	Posée
Détonateur thermal	5 / 10 / 20	Medium Burst	4D10	300	8	Lancé ou posé

## MATÉRIEL DIVERS

Type	Poids	Prix	Notes
Cellule énergétique	1	10	Chargée, jetable, pour arme énergétique ou autre équipement
Tige lumineuse	2	10	Illumine sur 20 m (10'') de rayon ; autonomie 6 h
ComLink	1	20	Émetteur-récepteur personnel ; portée 10 km
Holo-enregistreur	1	100	Enregistreur personnel audio-holographique ; capacité 200 heures
DataPad	4	250	Ordinateur portable personnel
Senseur portable	2	250	Localisation thermique et détection d'énergie ; portée 5km
Macro-jumelles	2	500	Avec télémètre, zoom et Low-light Vision ; portée 1 km

## DROÏDS

Les droïds présentés ici suivent les règles relatives aux Extras. Ils possèdent la capacité Construct.

### Droïd Astromech

**Prix** : 1000

Attributs : Strength D4, Vigor D4, Agility D4, Smarts D6, Spirit D4

Skills : Repair D8, Piloting D6, Notice D6, Lockpicking D6

Pace : 4; Parry : 2; Toughness : 5

### Droïd de protocole

**Prix** : 2000

Attributs : Strength D4, Vigor D4, Agility D4, Smarts D6, Spirit D4

Skills : Knowledge (Protocole) D12, Knowledge (Histoire) D10, Notice D6,

Language (Tous)

Pace : 4; Parry : 2; Toughness : 5



## EXEMPLES DE VÉHICULES

Les véhicules présentés ici relèvent de la compétence Driving. La Maniabilité est un modificateur qui s'applique à tous les jets de Driving effectués par le conducteur.

### Landspeeder

Accélération : 20

Vitesse maximale : 40

Maniabilité : +0

Résistance : 10 (2)

Equipage : 1 + 6

### Moto-jet

Accélération : 30

Vitesse maximale : 60

Maniabilité : +1

Résistance : 8 (2)

Equipage : 1 + 1

Armement : 1 Canon blaster asservi (mêmes caractéristiques qu'un Fusil blaster).

### Bipode impérial TR-TT

Accélération : 5

Vitesse maximale : 20

Maniabilité : -2  
Résistance : 14 (4)  
Equipage : 2  
Armement : 1 Canon blaster asservi + 1 Canon blaster



# VAISSEAUX SPATIAUX

## CARACTÉRISTIQUES

### CARACTÉRISTIQUES PROPRES DES VAISSEAUX



**Taille** : Small, Medium ou Large. Cette caractéristique n'a aucun impact sur les combats spatiaux. Elle sert exclusivement à déterminer les vaisseaux pour lesquels les bonus conférés par les Atouts Ace et Smuggler s'appliquent.

**Hyperspace** : Indique si le vaisseau est doté ou non de propulseurs hyperluminiques lui permettant de passer en hyperspace.

**Mobilité** : La Mobilité, dont la valeur est comprise entre -3 et +3 selon le type de vaisseau, représente la capacité d'accélération et la maniabilité du vaisseau. Il s'agit d'un modificateur s'appliquant à tous les jets de Piloting effectués par le pilote du vaisseau.

**Résistance** : *Toughness* du vaisseau, décomposée, le cas échéant, en deux valeurs : Avec Défecteurs et Sans Défecteurs.

**Armement** : Liste des armes dont le vaisseau est équipé.

**Prix** : Le prix en crédits n'est indiqué que pour les vaisseaux civils, les vaisseaux militaires ne pouvant être achetés.

### VALEUR D'ÉVASION

La valeur d'Évasion d'un vaisseau spatial est égale à  $2 + \frac{1}{2}$  Piloting du pilote, modifié par la Mobilité du vaisseau. On considère, pour le calcul, que chaque -1 / +1 de Mobilité correspond à une variation d'un *step* de la compétence Piloting. La valeur d'Évasion est la difficulté à utiliser pour tous les tirs prenant le vaisseau pour cible.

## ARMEMENT

### DOMMAGES DES ARMES DE VAISSEAU

Type	Dommages
Canon laser	3D6
Tourelle laser	3D8
Turbolaser	4D10
Missile à concussion	4D6
Torpille à protons	4D10

Aucune arme de vaisseau ne possède d'AP étant donné que la Résistance des vaisseaux inclut le blindage, sans le différencier de la structure du vaisseau lui-même.

## ASSERVISSEMENT

Une arme de vaisseau peut être asservie ou non. Les armes asservies peuvent être utilisées par le pilote. Le pilote d'un vaisseau disposant de plus d'une arme asservie ne peut en utiliser qu'une (de son choix) au cours d'un même round. Les attaques avec des armes asservies sont résolues avec la compétence Shooting, modifiée par la Mobilité du vaisseau. Les armes non asservies ne peuvent quant à elles être utilisées que par les membres d'équipage du vaisseau. On utilise alors leur compétence Shooting, non modifiée par la Mobilité, pour la résolution des attaques.

## MUNITIONS

On ne tient aucun compte des « munitions » consommées par les armes énergétiques. En revanche, pour les armes à projectiles (comme les missiles à concussion et les torpilles à protons), le nombre de munitions disponibles est décompté. Un tir sur une cible consomme une munition. On considère que toutes les munitions disponibles sont chargées et qu'il n'y a aucune réserve supplémentaire : quand le nombre de munitions disponibles atteint zéro, le vaisseau ne peut plus utiliser cette arme.

## CANONS À IONS

Les canons à ions permettent d'immobiliser un vaisseau sans le détruire, en ne causant des dommages qu'à son ordinateur de navigation et à ses autres équipements électroniques. Quand une attaque au canon à ions est réussie avec un *raise*, la Mobilité du vaisseau ciblé est réduite de 1 (minimum -3), jusqu'à réparation.

## RAYONS TRACTEURS

Les rayons tracteurs ne peuvent être installés que sur des *capital ships* (croiseurs, destroyers, etc.) et ne peuvent cibler que des vaisseaux de taille Small ou Medium. Si un *capital ship* tente de capturer un vaisseau à l'aide son rayon tracteur, on considère qu'il y parvient dès lors que le pilote du vaisseau ciblé obtient, à n'importe quel moment, un 1 sur son dé de Pilotage. Une fois capturé, le vaisseau cible ne peut plus se déplacer ni attaquer. Il est généralement tracté jusqu'à une baie de stockage du *capital ship*.

## CHAMPS INTERDICTEURS

Les champs interdicteurs ne peuvent être installés que sur des *capital ships*. Un champ interdicteur empêche tout vaisseau se trouvant dans le même système planétaire de passer en hyperspace.

## EXEMPLES DE VAISSEAUX

### Intercepteur TIE

Taille : Small  
Hyperspace : Non  
Mobilité : +3  
Résistance : 4  
Armement : Canon laser (asservi)

### Chasseur X-Wing

Taille : Small  
Hyperspace : Oui  
Mobilité : +2  
Résistance : 10 / 6  
Armement : Canon laser (asservi), Canon à ions, Torpilles à protons (asservies, 6)

### Chasseur Y-Wing

Taille : Small  
Hyperspace : Oui



Mobilité : +1

Résistance : 12 / 8

Armement : Canon laser (asservi), Canon à ions, Torpilles à protons (asservies, 8)



### Transport corellien YT-1300

Taille : Medium

Hyperespace : Oui

Mobilité : +0

Résistance : 10 / 6

Armement : 2 Tourelles laser, Missiles à concussion (asservis, 2)

Prix : 80 000

### Transport corellien YT-2000

Taille : Medium

Hyperespace : Oui

Mobilité : +0

Résistance : 12 / 8

Armement : 2 Tourelles laser, Missiles à concussion (asservis, 2)

Prix : 100 000

### Croiseur léger impérial Guardian

Taille : Large

Hyperespace : Oui

Mobilité : -1

Résistance : 14 / 8

Armement : 4 Canons laser, Canon à ions

### Corvette corellienne

Taille : Large

Hyperespace : Oui

Mobilité : -2

Résistance : 16 / 10

Armement : 6 Canons laser, Canon à ions

### Frégate d'escorte impériale Nébulon-B

Taille : Large

Hyperespace : Oui

Mobilité : -3

Résistance : 18 / 12

Armement : 12 Turbolasers, 12 Canons laser, Canon à ions, 12 Intercepteurs TIE embarqués

## COMBAT SPATIAL

### PRÉPARATION

Si plusieurs personnages joueurs sont à bord d'un même vaisseau, les joueurs doivent communiquer au meneur la position de chacun dans le vaisseau et le rôle qu'il tiendra au cours du combat (pilote, tireur...). Les vaisseaux pilotés par des personnages non joueurs Alliés passent sous le contrôle des joueurs pour la durée du combat.

Un vaisseau ayant à son bord au moins un personnage Wild Card est considéré comme étant Wild Card lui-même. Il possède donc, à l'image d'un personnage, trois Wounds (rebaptisées ici Avaries). Si un vaisseau n'a aucun personnage Wild Card à son bord, il est considéré comme Extra.

## INTERCEPTION

Si un vaisseau tente d'en intercepter un autre, le pilote du vaisseau actif et le pilote du vaisseau poursuivant ayant la plus forte Mobilité effectuent un jet opposé de Piloting. Les copilotes éventuels peuvent contribuer, également par un jet de Piloting, comme décrit au paragraphe *cooperative rolls* du livre de base de Savage Worlds.

Chaque tentative dure quatre heures. Si le poursuivant l'emporte avec un *raise*, il a amené sa cible à portée de combat. Si la cible l'emporte avec un *raise*, elle a réussi à s'enfuir. Tout autre résultat signifie que la chasse continue.

## INITIATIVE

L'initiative est déterminée normalement. Une carte est distribuée pour chaque vaisseau participant. Le pilote du vaisseau agit en premier, puis les autres personnages à bord agissent dans l'ordre de leur choix. Les Atouts Quick et (Improved) Level-Headed éventuellement possédés par les pilotes des vaisseaux s'appliquent (mais pas ceux des autres personnages présents à bord). Les effets d'un Joker tiré lors de l'initiative s'appliquent aux actions de tous les Wild Cards à bord du vaisseau concerné (pilotage, tir, etc.).

## OBSTACLES

Si la zone de combat comporte des obstacles (champ d'astéroïdes, feu nourri de croiseurs, autres vaisseaux spatiaux, station orbitale, etc.), on utilise la règle suivante : si un pilote reçoit une carte d'Initiative comprise dans un intervalle défini par le meneur en fonction de la densité d'obstacles, de leur taille et du risque de collision (par exemple, 2-3 pour un espace relativement dégagé, 2-4 pour un champ d'astéroïdes peu dense ou 2-6 pour une zone de combat entre plusieurs croiseurs et des dizaines de chasseurs), il doit effectuer un jet de Piloting. En cas d'échec, il a heurté un obstacle. Le vaisseau subit 5D10 points de dommages. Chaque membre de l'équipage subit 3D6 points de dommages.

## MANOEUVRES SPÉCIALES

Le pilote d'un vaisseau peut décider de consacrer son action à une manœuvre spéciale. Cette manœuvre peut être, au choix du joueur, offensive (pour obtenir un avantage tactique, comme une meilleure ligne de tir) ou défensive (pour réduire le risque de se faire toucher par un vaisseau ennemi).

Dans les deux cas, le joueur annonce le type de manœuvre qu'il tente et précise le vaisseau (ou le groupe de vaisseaux Extras) vis-à-vis duquel il tente sa manœuvre. On effectue ensuite un jet opposé de Piloting entre le pilote et le vaisseau (ou le groupe de vaisseaux Extras) de son choix.

**Manœuvre offensive** : si le pilote tentant cette manœuvre remporte l'opposition avec un *raise*, les attaques effectuées au cours du round par son vaisseau (à l'aide d'armes asservies ou non) bénéficient d'un bonus de +2. S'il réussit sans *raise* ou s'il échoue, il ne reçoit aucun bonus. S'il obtient un *snake eyes*, c'est le vaisseau (ou le groupe de vaisseaux Extras) ennemi qui obtient un bonus de +2 à ses attaques contre lui, jusqu'à la prochaine action du pilote.

**Manœuvre défensive** : si le pilote tentant cette manœuvre remporte l'opposition avec un *raise*, les attaques effectuées par le vaisseau (ou le groupe de vaisseaux Extras) ennemi, dont il est la cible, subissent une pénalité de -2, jusqu'à sa prochaine action. S'il réussit sans *raise* ou s'il échoue, le(s) vaisseau(x) ennemi(s) ne reçoit(en)t aucune pénalité. S'il obtient un *snake eyes*, le vaisseau (ou le groupe de vaisseaux Extras) ennemi obtient un bonus de +2 à ses attaques contre lui, jusqu'à la prochaine action du pilote.

Un pilote ayant réussi une manœuvre spéciale peut tirer avec une arme asservie au cours du même round sans subir la pénalité d'actions multiples de -2.



## ATTAQUES

Le vaisseau peut attaquer simultanément autant de cibles que le lui permet son armement, à condition qu'il dispose de l'équipage suffisant. Une même cible peut être choisie pour plusieurs attaques. Un vaisseau tentant de fuir la zone



de combat ne peut pas attaquer avec les armes asservies dont il est équipé (il peut cependant tirer avec le reste de son armement). La difficulté de tous les tirs est égale à la valeur d'Évasion du vaisseau ciblé.

Les attaques depuis un vaisseau ne subissent aucune pénalité dues à la plateforme instable ou au mouvement du vaisseau cible (cela est déjà pris en compte par les notions de Mobilité et d'Évasion). De plus, le système de combat étant abstrait, on ne tient aucun compte de la distance entre le vaisseau attaquant et sa cible.

## EFFETS DES DOMMAGES

Les effets des dommages sont traités exactement comme dans le cadre d'un combat de personnages. Cela inclut les états Shaken et Incapacité, respectivement rebaptisés Instable et Neutralisé, ainsi que la notion de Wounds, rebaptisées Avaries. Les pénalités d'Avaries (-1, -2...) sont prises en compte pour tous les jets de Piloting et de Shooting effectués par l'équipage du vaisseau (pilote compris).

Quand un vaisseau Wild Card ou Extra est Instable, tout son équipage (pilote compris) subit une pénalité de -2 à toutes ses actions et le pilote ne peut tenter aucune manœuvre spéciale. Cette pénalité se cumule avec une éventuelle pénalité d'Avarie. Pour quitter l'état Instable, le pilote doit réussir, à son tour, un jet de Piloting. En cas de succès, le vaisseau quittera l'état Instable à la fin du round. En cas de *raise*, le vaisseau quitte instantanément l'état Instable.

Pour chaque Avarie que subit le vaisseau, on effectue un jet de 2D6 sur la table de *critical hits* suivante :

2D6	Type	Effets
2	<b>Stabilisateurs</b>	La Mobilité du vaisseau est réduite de 2 points (minimum -3). Un nouveau résultat de ce type n'entraîne aucun effet spécial.
3	<b>Propulseurs hyperluminiques</b>	Impossible de passer en hyperspace jusqu'à réparation. En l'absence de propulseurs hyperluminiques ou en cas de nouveau résultat de ce type, aucun effet spécial.
4	<b>Propulseurs subluminiques</b>	Toutes les cartes d'Initiative supérieure au 10 (Valet, Dame, etc.) sont retirées. Un nouveau résultat de ce type n'entraîne aucun effet spécial.
5-7	<b>Déflecteurs</b>	Les déflecteurs du vaisseau deviennent inopérants : la Toughness du vaisseau devient celle indiquée 'Sans Déflecteurs'. En l'absence de déflecteurs, aucun effet spécial.
8-10	<b>Coque</b>	Aucun effet spécial.
11	<b>Armement</b>	Une arme, déterminée aléatoirement, est détruite. En l'absence d'arme, aucun effet spécial.
12	<b>Réaction en chaîne</b>	Le vaisseau subit 5D10 points de dommages supplémentaires. Chaque membre de l'équipage subit 3D6 points de dommages.

## FUITE

Pour tenter de fuir la zone de combat, le pilote du vaisseau actif peut choisir d'effectuer à son tour un jet opposé de Piloting contre le pilote du vaisseau poursuivant ayant la plus forte Mobilité. Le jet est, comme il se doit, modifié par la Mobilité de chacun des vaisseaux. Le pilote en fuite doit l'emporter trois rounds consécutivement pour pouvoir s'enfuir définitivement, au cours desquels il ne peut tenter aucune manœuvre spéciale, sous peine de devoir reprendre le processus de fuite depuis le début. Chaque *raise* obtenu réduit d'un round le temps nécessaire. Une fuite réussie peut signifier, au choix du joueur, que le vaisseau est passé en hyperspace ou simplement qu'il a réussi à distancer son poursuivant dans l'espace conventionnel. Dans ce dernier cas, le poursuivant peut tenter d'intercepter de nouveau sa cible, comme décrit précédemment.

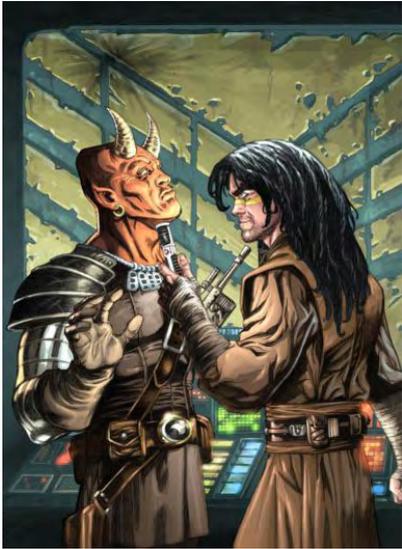
## RÉPARATION

Les règles sur la réparation des dommages subis par les véhicules figurant dans le livre de base de Savage Worlds s'appliquent normalement. L'Atout Techie permet de bénéficier d'un bonus aux jets de Repair et de réduire le temps nécessaire aux réparations.



# PERSONNAGES RAPIDES

## ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES JOUEURS



Pour une création de personnage plus rapide, un joueur peut choisir un archétype de personnage parmi ceux proposés dans ce chapitre, chaque archétype correspondant à un type de personnage «classique» de l'univers de Star Wars.

Les archétypes sont classés en trois grandes catégories, selon le type de campagne conçu par le meneur : Rebelles, Jedi et Indépendants.

Une fois l'archétype de son personnage sélectionné, le joueur n'a plus qu'à choisir la race de son personnage et à sélectionner un Atout en tant qu'Atout gratuit.

S'il le souhaite, il peut doter son personnage d'un ou deux Handicaps (Majeur ou Mineur) supplémentaires, en gardant à l'esprit qu'un personnage ne peut posséder au maximum qu'un Handicap Majeur et deux handicaps Mineurs. Dans ce cas, il reçoit les compensations correspondantes, comme indiqué dans le livre de base de Savage Worlds.

Pour terminer, le joueur achète le matériel de départ de son personnage en se référant au chapitre Equipement.

## PERSONNAGES REBELLES

### Commando Rebelle

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D8, Notice D6, Riding D4, Shooting D10, Stealth D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 5  
Atouts : Marksman  
Handicaps : Vow (Alliance Rebelle) (Major)

### Eclaireur Rebelle

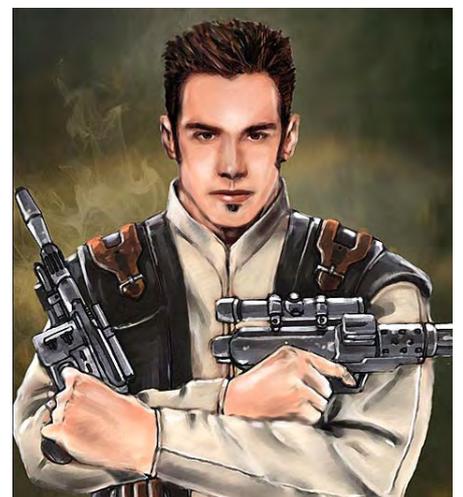
Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Fighting D6, Lockpicking D4, Notice D8, Shooting D8, Stealth D8, Tracking D6  
Charisme : 0; Allure : 8; Parade : 5; Résistance : 5  
Atouts : Fleet-Footed  
Handicaps : Vow (Alliance Rebelle) (Major)

### Espion Rebelle

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Fighting D4, Investigation D6, Notice D6, Lockpicking D6, Persuasion D6, Shooting D6, Stealth D6, Streetwise D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Alertness  
Handicaps : Vow (Alliance Rebelle) (Major)

### Médecin Rebelle

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D6, Smarts D6, Spirit D8  
Compétences : Fighting D4, Healing D12, Notice D6, Shooting D6, Stealth D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Healer  
Handicaps : Vow (Alliance Rebelle) (Major)



## Pilote Rebelle

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D6, Notice D6, Piloting D10, Repair D4, Shooting D8  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 5  
Atouts : Ace  
Handicaps : Vow (Alliance Rebelle) (Major)

## Technicien Rebelle

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D6, Smarts D8, Spirit D6  
Compétences : Fighting D4, Lockpicking D8, Notice D6, Repair D10, Shooting D6, Stealth D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Techie  
Handicaps : Vow (Alliance Rebelle) (Major)



## PERSONNAGES JEDI

### Investigateur Jedi

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D4, Smarts D8, Spirit D8  
Compétences : Fighting D8, Investigation D6, Notice D8, Streetwise D8, Tracking D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 5  
Atouts : Arcane Background (Force), Jedi Padawan  
Handicaps : Loyal, Pacifist (Minor), Vow (Code Jedi) (Major)  
Pouvoirs : *boost trait, telekinesis, mind probe*



### Médecin Jedi

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D4, Smarts D8, Spirit D8  
Compétences : Fighting D8, Healing D12, Investigation D4, Notice D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 5  
Atouts : Arcane Background (Force), Jedi Padawan  
Handicaps : Loyal, Pacifist (Minor), Vow (Code Jedi) (Major)  
Pouvoirs : *boost trait, telekinesis, healing*

### Médiateur Jedi

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D4, Smarts D8, Spirit D8  
Compétences : Fighting D8, Notice D8, Persuasion D10, Streetwise D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 5  
Atouts : Arcane Background (Force), Jedi Padawan  
Handicaps : Loyal, Pacifist (Minor), Vow (Code Jedi) (Major)  
Pouvoirs : *boost trait, telekinesis, mind trick*

### Protecteur Jedi

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D6, Smarts D6, Spirit D8  
Compétences : Fighting D10, Notice D8, Piloting D6, Stealth D6, Throwing D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 5  
Atouts : Arcane Background (Force), Jedi Padawan  
Handicaps : Loyal, Pacifist (Minor), Vow (Code Jedi) (Major)  
Pouvoirs : *boost trait, telekinesis, speed*

## PERSONNAGES INDÉPENDANTS

### Chasseur de primes

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Fighting D4, Notice D6, Piloting D4, Shooting D8, Stealth D6, Streetwise D6, Tracking D8

Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Bounty Hunter  
Handicaps : Quirk (Réalisation des contrats), Stubborn

### Contrebandier

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Fighting D4, Notice D6, Persuasion D6, Piloting D10, Repair D4, Shooting D6, Streetwise D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Smuggler  
Handicaps : Loyal, Wanted (Minor)

### Diplomate *(archétype également utilisable pour un personnage Marchand)*

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D4, Smarts D8, Spirit D8  
Compétences : Fighting D4, Notice D6, Persuasion D6, Piloting D4, Shooting D6, Streetwise D8,  
Charisme : +2; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Charismatic  
Handicaps : Cautious, Pacifist (Minor)

### Explorateur

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D6, Smarts D8, Spirit D6  
Compétences : Fighting D4, Investigation D8, Notice D8, Piloting D6, Repair D4, Shooting D6, Survival D8  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Explorer  
Handicaps : Curious, Pacifist (Minor)

### Garde du corps

Attributs : Strength D4, Vigor D8, Agility D8, Smarts D4, Spirit D6  
Compétences : Fighting D10, Notice D8, Shooting D10  
Charisme : -2; Allure : 6; Parade : 7; Résistance : 6  
Atouts : Fast Healer  
Handicaps : Cautious, Loyal



### Hacker

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D6, Smarts D8, Spirit D6  
Compétences : Investigation D8, Knowledge (Computers) D10, Lockpicking D8, Notice D4, Repair D6, Shooting D4  
Charisme : -2; Allure : 6; Parade : 3; Résistance : 5  
Atouts : Slicer  
Handicaps : Mean, Wanted (Minor)

### Joueur

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D6, Smarts D8, Spirit D6  
Compétences : Fighting D4, Gambling D10, Notice D6, Persuasion D6, Piloting D4, Shooting D6, Taunt D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Luck  
Handicaps : Overconfident



### Mécanicien *(archétype également utilisable pour un personnage Copilote)*

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D6, Smarts D8, Spirit D6  
Compétences : Fighting D4, Lockpicking D8, Notice D6, Piloting D6, Repair D10, Shooting D6  
Charisme : -2; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
Atouts : Techie  
Handicaps : Mean, Stubborn

## MODÈLES DE PERSONNAGES NON JOUEURS

Le meneur de jeu peut se baser sur les modèles présentés dans ce chapitre pour générer rapidement un personnage non joueur. S'il le souhaite, il peut ajouter au modèle les modificateurs de race de son choix. Les modèles de personnages Wild Card sont conçus pour correspondre, en terme de puissance, à deux personnages joueurs nouvellement créés. Entourés de quelques Extras, ils peuvent parfaitement faire face à un groupe de personnages joueurs complet et/ou à des personnages joueurs plus expérimentés.



### Individu standard *(base adaptable en appliquant les modificateurs raciaux)*

Attributs : Strength D4, Vigor D4, Agility D4, Smarts D4, Spirit D4  
Compétences : Driving D4, Fighting D4, Notice D4, Piloting D4, Repair D4, Shooting D4  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 4



### Clone / Stormtrooper (Soldat)

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D6, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D6, Notice D6, Shooting D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 9 (4)  
Atouts : Combat Reflexes  
Equipement : Armure type Stormtrooper, Carabine blaster



### Clone / Stormtrooper (Elite)

Attributs : Strength D6, Vigor D8, Agility D6, Smarts D6, Spirit D8  
Compétences : Driving D6, Fighting D8, Notice D6, Piloting D6, Shooting D8, Stealth D6, Throwing D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 10 (4)  
Atouts : Combat Reflexes, Dodge, Two-Fisted  
Equipement : Armure type Stormtrooper, 2 Pistolets blaster lourds, 4 Grenades énergétiques



### Clone / Stormtrooper (Eclaireur)

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D6, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D6, Notice D6, Shooting D6, Stealth D6  
Charisme : 0; Allure : 8; Parade : 5; Résistance : 7 (2)  
Atouts : Fleet-footed  
Equipement : Armure type Scouttrooper, Pistolet blaster



### Clone / Stormtrooper (Officier)

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D6, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D6, Notice D6, Shooting D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 9 (4)  
Atouts : Command  
Equipement : Armure type Stormtrooper, Carabine blaster



### Officier Impérial

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D6, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D6, Notice D6, Shooting D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 5  
Atouts : Command, Inspire, Level-Headed  
Equipement : Pistolet blaster



### **Pilote Impérial**

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D6, Spirit D6  
 Compétences : Driving D6, Fighting D4, Notice D6, Piloting D8, Shooting D6  
 Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 6 (1)  
 Atouts : Ace  
 Equipement : Combinaison de pilote, Pistolet blaster



### **Droïd de combat (Modèle standard)**

Attributs : Strength D4, Vigor D4, Agility D6, Smarts D4, Spirit D6  
 Compétences : Fighting D4, Notice D4, Shooting D6  
 Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 6 (2)  
 Atouts : Ambidextrous, Construct  
 Equipement : Blindage (2), Carabine blaster



### **Droïd de combat (Modèle supérieur)**

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D6, Smarts D6, Spirit D6  
 Compétences : Fighting D6, Notice D6, Shooting D6  
 Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 9 (4)  
 Atouts : Ambidextrous, Construct  
 Equipement : Blindage (4), 2 Carabines blaster (intégrées)



### **Droïd de combat (Modèle Droïdeka)**

Attributs : Strength D4, Vigor D6, Agility D8, Smarts D4, Spirit D6  
 Compétences : Fighting D4, Notice D6, Shooting D10  
 Charisme : 0; Allure : 6/8; Parade : 4; Résistance : 13 (8)  
 Atouts : Ambidextrous, Construct, Fleet-footed (seulement en roulant; pas d'attaque possible)  
 Equipement : Blindage (2), Bouclier déflecteur (6), 2 Pistolet blaster lourds (intégrés)



### **Droïd de combat (Garde du corps)**

Attributs : Strength D6, Vigor D8, Agility D6, Smarts D6, Spirit D6  
 Compétences : Fighting D8, Notice D8, Shooting D6  
 Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 10 (4)  
 Atouts : Ambidextrous, Construct, Two Fisted, Low-light Vision  
 Equipement : Blindage (4), 2 Pistolet blaster (rétractables), 2 Vibrolames courtes (rétractables)



### **Criminel (Petite frappe)**

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D6, Smarts D4, Spirit D6  
 Compétences : Driving D4, Fighting D4, Lockpicking D4, Notice D4, Shooting D6  
 Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 4; Résistance : 5  
 Equipement : Pistolet blaster, Vibrolame courte



### **Criminel (Gros bras)**

Attributs : Strength D8, Vigor D8, Agility D4, Smarts D4, Spirit D6  
 Compétences : Driving D4, Fighting D6, Notice D4, Shooting D4  
 Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 7  
 Atouts : Brawny  
 Equipement : Pistolet blaster, Vibrolame courte



### **Criminel (Chef de gang)**

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D4, Smarts D6, Spirit D6  
Compétences : Driving D4, Fighting D6, Lockpicking D4, Notice D6, Shooting D6, Streetwise D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 5  
Atouts : Command  
Equipement : Pistolet blaster lourd, Vibrolame courte



### **Homme des sables (modificateurs raciaux des tuskens déjà pris en compte)**

Attributs : Strength D8, Vigor D8, Agility D6, Smarts D4, Spirit D6  
Compétences : Fighting D6, Intimidation D6, Notice D4, Riding D6, Stealth D6, Taunt D6  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 6  
Atouts : Berserk, Combat Reflexes  
Handicaps : Bloodthirsty, Outsider  
Equipement : Gaderffii (dommages Str+2 ; arme à deux mains ; +1 à la Parade)



### **Assassin (Wild Card)**

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D8, Smarts D8, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D12, Lockpicking D8, Notice D8, Shooting D12, Stealth D10, Streetwise D8  
Charisme : 0; Allure : 8; Parade : 9; Résistance : 5  
Atouts : Block, Combat Reflexes, Dodge, Fleet-Footed, Level-Headed, Marksman, Quick Draw, Steady Hands  
Equipement : Fusil blaster, Pistolet blaster lourd, Vibrolame courte



### **Chasseur de primes (Wild Card)**

Attributs : Strength D6, Vigor D6, Agility D8, Smarts D8, Spirit D6  
Compétences : Driving D6, Fighting D8, Investigation D6, Notice D8, Piloting D6, Shooting D12, Stealth D8, Streetwise D8, Tracking D12  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 7 (2)  
Atouts : Bounty Hunter, Improved Dodge, Level-Headed, Marksman, Quick Draw, Two-Fisted  
Equipement : Armure type Scouttrooper, 2 Pistolets blaster lourds, Vibrolame courte



### **Seigneur du crime (Wild Card)**

Attributs : Strength D6, Vigor D8, Agility D8, Smarts D8, Spirit D8  
Compétences : Fighting D6, Intimidation D10, Notice D8, Persuasion D8, Shooting D8, Streetwise D12, Taunt D8  
Charisme : +2; Allure : 6; Parade : 5; Résistance : 6  
Atouts : Charismatic, Combat Reflexes, Command, Danger Sense, Dodge, Hard To Kill, Nerves of Steel, Strong Willed  
Equipement : Pistolet blaster lourd, Vibrolame courte



### **Jedi Sombre (Combattant - Wild Card)**

Attributs : Strength D6, Vigor D8, Agility D8, Smarts D6, Spirit D10  
Compétences : Fighting D12, Intimidation D8, Notice D8, Piloting D6, Stealth D8, Throwing D8  
Charisme : 0; Allure : 6; Parade : 9; Résistance : 6  
Atouts : Arcane Background (Force), Jedi Knight, Lightsaber Defense, Block, Combat Reflexes  
Handicaps : Dark Side Consumed  
Pouvoirs (15 PP) : *boost trait, telekinesis, speed ; bolt, detect force, lower trait, quickness*  
Equipement : Sabre-laser

## Jedi Sombre (Manipulateur - Wild Card)



Attributs : Strength D4, Vigor D8, Agility D6, Smarts D10, Spirit D10

Compétences : Fighting D8, Intimidation D8, Notice D8, Persuasion D10, Stealth D6, Streetwise D8, Taunt D8

Charisme : +2; Allure : 6; Parade : 6; Résistance : 6

Atouts : Arcane Background (Force), Jedi Knight, Lightsaber Defense, Charismatic, Strong Willed

Handicaps : Dark Side Consumed

Pouvoirs (15 PP) : *boost trait, telekinesis, mind trick ; conceal force, fear, mind probe, puppet*

Equipement : Sabre-laser



# BACKGROUND

Quelques liens vers des sites de référence très complets sur l'univers de Star Wars :

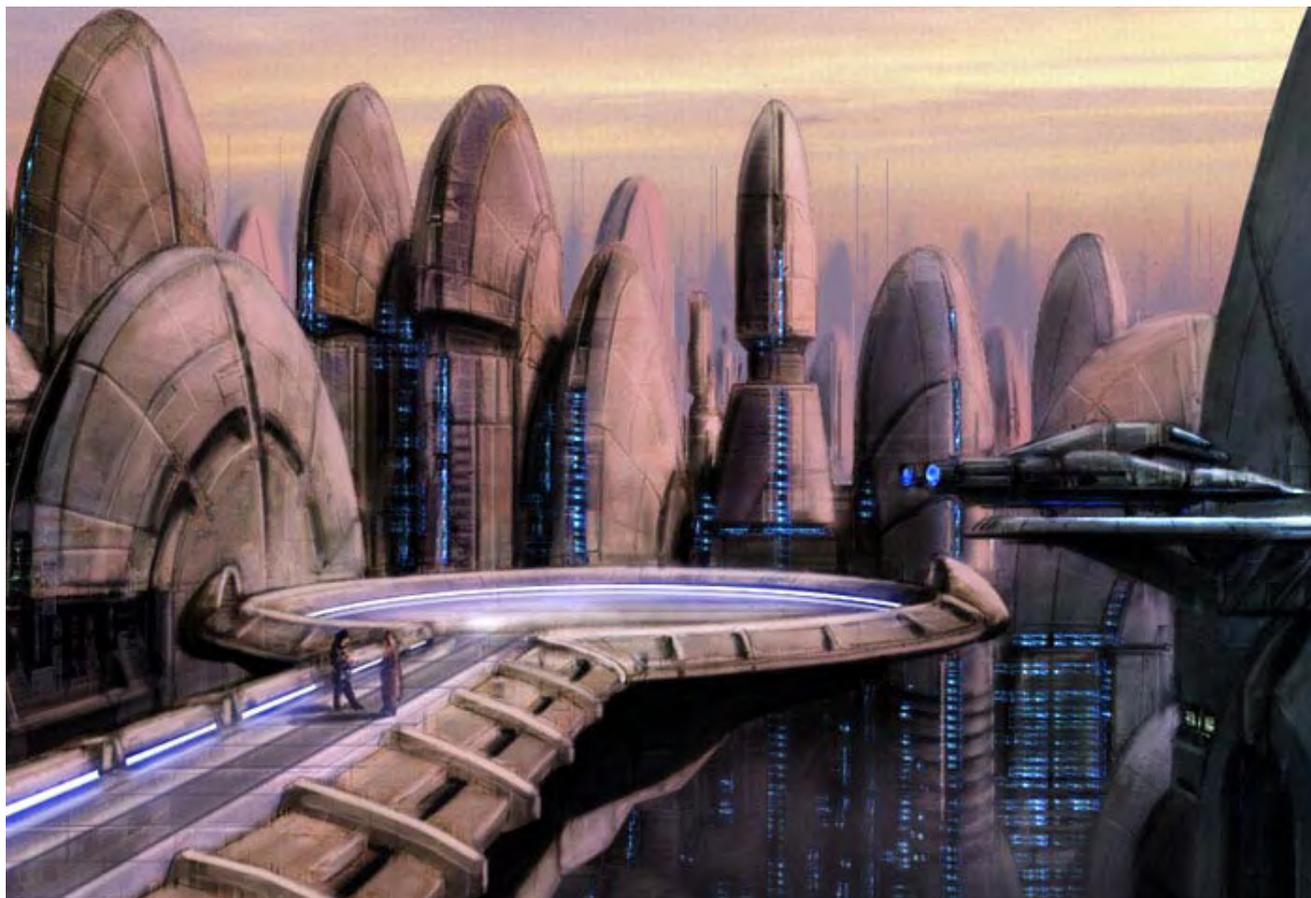
TheForce.net : <http://theforce.net/> (VO)

Wookieepedia : [http://starwars.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page) (VO + une petite partie en VF)

Star Wars.com Databank : <http://www.starwars.com/databank/> (VO)

Star Wars Universe : <http://www.starwars-universe.com> (VF)

Star Wars Holonet : <http://www.starwars-holonet.com/> (VF)



**Savage Worlds** is a trademark of Great White Games, doing business as Pinnacle Entertainment Group.

This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Pinnacle / Great White Games.

**Star Wars** is copyright 1977-2006 Lucasfilm Ltd.

Cover picture by **Benjamin Carré**, used with authorisation.

All pictures are © their respective owners.

Non-commercial fan work : Please do not sue.