

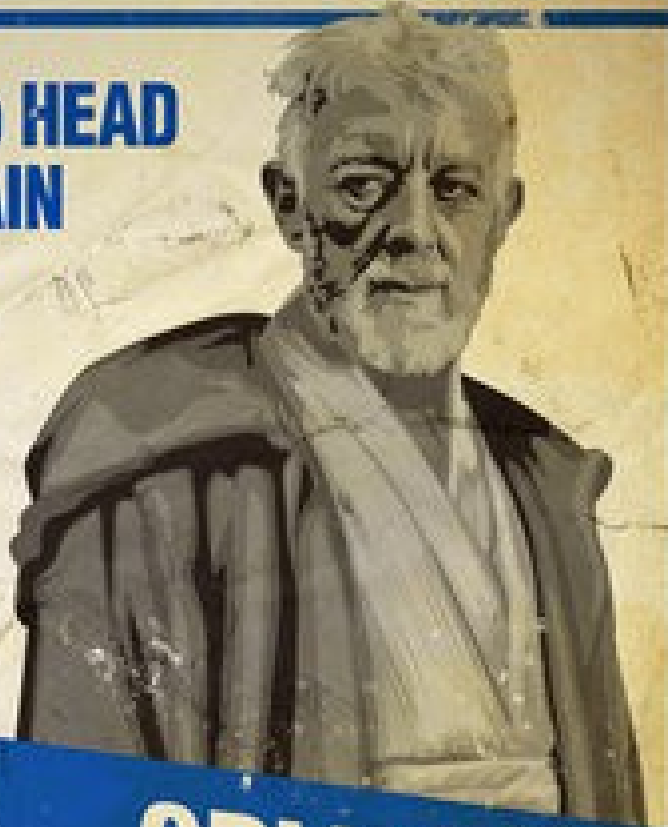
★★★ THE ULTIMATE GALACTIC GRUDGE MATCH ★★★

The GALACTIC EMPIRE by order of GRAND MOFF TARKIN Presents

HOOHA ON THE DEATH STAR



HEAD to HEAD
AGAIN



DARTH
VADER

VS.

OBI WAN
KENOBI

Out of Retirement



DIRECT FROM
RINGSIDE AT



HARD HEART
CANTINA

DECK 69
SECTOR N-ONE

DOORS OPEN
8:00PM

ALL SEATS
RESERVED
STARTING

\$220

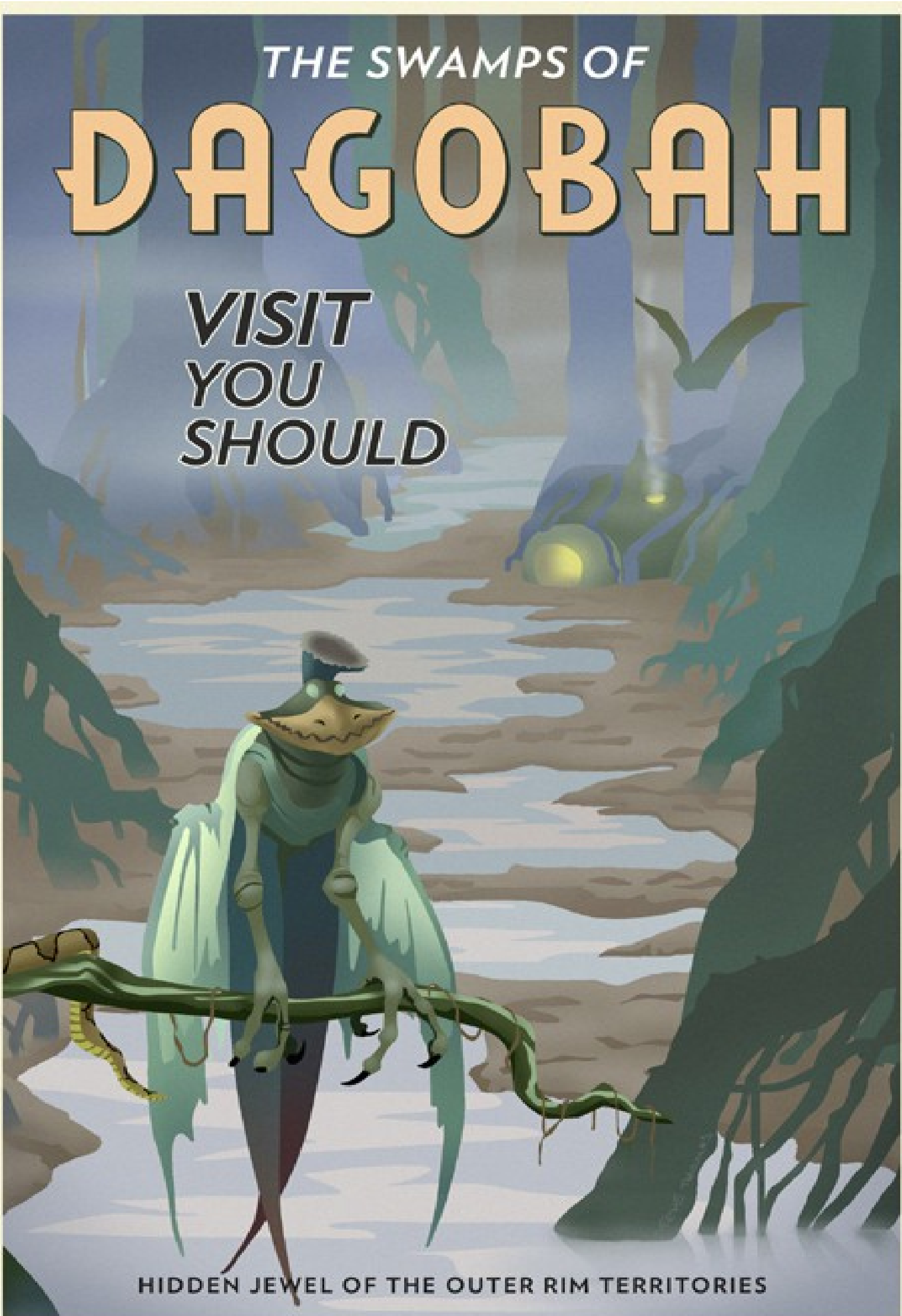
LIVE FROM THE HANGER BAY CORRIDOR ★ NO RADIO ★ NO HOME TV

THE SWAMPS OF

DAGOBAH

VISIT
YOU
SHOULD

HIDDEN JEWEL OF THE OUTER RIM TERRITORIES



3 - LES COMPÉTENCES

Certaines compétences du livre de base font l'objet d'une mise à jour afin de correspondre à l'univers de Star Wars.

> **Combat (Agilité)** : Combat englobe toutes les armes de corps à corps quelque soit l'arme de mêlée utilisée sauf le Sabre Laser. La difficulté pour toucher un adversaire est sa Parade.

> **Combat Spécialisé, Sabre Laser/Disque-lame (Agilité)** : Combat englobe toutes les armes de corps à corps quelque soit l'arme de mêlée utilisée y compris le Sabre Laser/Disque-lame. La difficulté pour toucher un adversaire est sa Parade.

> **Crochetage** : Dans Star Wars Unchained, cette compétence n'existe pas. Elle est dissociée entre la compétence Piratage et Réparation

> **Piratage (Intellect)** : En complément à la compétence Recherche, Piratage est centré sur les recherches Informatiques. Elle comprend la recherche d'informations sécurisées sur le réseau Holonet, les bases de données privées et autres archives électroniques. Elle comprend aussi le piratage de données sécurisées sur ces mêmes sources, la prise de contrôle sur des systèmes informatiques protégés ainsi que la désactivation des systèmes de sécurité tel que les serrures électroniques ou tous les systèmes de surveillance (Drone de surveillance, caméra, micro ...).

> **Pistage (Intellect)** : Filature permet de suivre les traces d'un ou plusieurs individus sur tous types de terrain que cela soit Rural ou Urbain (livre de règles : Pistage, p.45).

> **Recherche (Intellect)** : Recherche permet d'obtenir des informations avec une bibliothèque, les recherches d'informations non sécurisées du réseau Holonet (l'Internet de Star Wars), les rubriques nécrologiques ou toutes sources d'informations écrites. A l'inverse pour soutirer des informations à une personne, il faudra utiliser la compétence Réseaux.

> **Réparation (Intellect)** : Réparation représente la capacité à remettre en état (Gadgets, véhicules, armes et autres machines). Réparation comprend aussi le crochetage des serrures et pièges mécaniques. Un personnage subit un malus de -2 à son jet s'il ne dispose

pas des outils de base nécessaires à la réparation ou au crochetage. Obtenir une Relance sur un jet de Réparation permet de diminuer de moitié le temps de l'opération.

> **Utilisation de la Force (Âme)** : Cette compétence représente votre compréhension de la Force et la façon de la manipuler, de la percevoir ou de la suivre.

Cette compétence est utilisée pour activer les Pouvoirs de la Force et aussi Résister à celle-ci. Par contre, tous les tests pour résister au Côté Obscur se font sur un jet d'Âme et non d'Utilisation de la Force.

4 – LES NOUVEAUX ATOUTS ET HANDICAPS.

Comme c'est le cas des compétences, certains Atouts nécessitent une mise à jour afin de correspondre à l'univers de Star Wars.

LES NOUVEAUX HANDICAPS

> **Esprit Troublé : Novice, Handicap mineur, -2** aux jets de Résistance au Côté Obscur. Ne peut être pris que par les personnages possédant Arcane (Force).

Submergé par ses sentiments, rendant difficile pour lui de garder un esprit clair, Il est souvent impétueux et prend des mesures hâtivement. Cela ne fait pas de lui un mauvais Jedi, mais ouvre une voie de plus vers le Côté Obscur.

> **Retour vers La Lumière (mineur/Majeur) : Novice, Arcane (Force).** Ne peut pas être utilisé avec Sombrier vers Le Côté Obscur.

La colère qui vous nourrit s'apaise petit à petit et sème le trouble dans vos convictions.

Nombre de points de Corruption :

- **-1 Point de Corruption : Novice, Handicap mineur,** -2 à vos jets d'Utilisation de la Force lorsque vous appelez le Côté Obscur.
- **-2 Points de Corruption : Aguerri, Handicap mineur,** -2 à vos jets d'Utilisation de la Force lorsque vous appelez le Côté Obscur et +2 à vos jets d'Utilisation de la Force lorsque vous n'appelez pas le Côté Obscur.
- **-3 Points de Corruption : Vétéran, Handicap Majeur,** La colère qui nous a animé tout au long de votre vie vient de se taire et vous laisse un sentiment de bien être, vous êtes devenu un Jedi.

> **Sombrier vers Le Côté Obscur (mineur/Majeur) :** Novice. Ne peut pas être utilisé avec Retour vers La Lumière.

Vous êtes séduit par le Côté Obscur de la Force et vient de laisser son empreinte en vous.

Nombre de points de Corruption :

- **1 Point de Corruption : Novice, Handicap mineur,** +2 à vos jets d'Utilisation de la Force lorsque vous appelez le Côté Obscur.
- **2 Points de Corruption : Aguerri, Handicap mineur,** +2 à vos jets d'Utilisation de la Force lorsque vous appelez le Côté Obscur et -2 à vos jets d'Utilisation de la Force lorsque vous n'appelez pas le Côté Obscur.
- **3 Points de Corruption : Vétéran, Handicap Majeur,** Vous devenez un Sith, vous avez totalement succombé au Côté Obscur de La Force.

> **Vassal : Novice, Handicap mineur.** Alors que le Héros aspire à ses propres plans, il est le vassal d'une autre puissance et doit suivre ses ordres lorsqu'ils sont émis. Le Héros peut être un Agent d'un puissant Noble, un Soldat de l'Empire ou un Mercenaire sous contrat.

LES NOUVEAUX ATOUTS

Atouts de Background

> **Arcane (Force) :** Aguerri, Sixième Sens, Touché par la Force, Force Non Entraînée. Ne peut être appris que lorsque le joueur a trouvé un Maître disposé à lui prodiguer un enseignement.

- **Arcane Attribut :** Âme
- **Points de Pouvoir supplémentaires :** 5
- **Nombre de Pouvoirs supplémentaires :** 1

Outre leurs pouvoirs, Ils possèdent plusieurs capacités spéciales. Voir section La Force

> **Force Non Entraînée :** Novice, Sixième Sens, Touché par la Force.

- **Arcane Attribut :** Âme
- **Points de Pouvoir au départ :** 5
- **Nombre de Pouvoir au départ :** 1

Outre leur pouvoir, Ils possèdent une capacité spéciale. Voir section La Force.

> **Indivision :** Héroïque, Maître dans la Force.

+ 2 aux jets Utilisation de la Force. Le Héros ne fait plus qu'un avec la Force et cela par delà la mort elle-même.

> **Navigateur :** Âme D8, Pilotage D8, Survie D6.

Cet Atout est considéré comme le permis de conduire galactique . De plus, il vous permet d'acheter, de posséder un Vaisseau à votre nom.

> **Né dans l'Espace :** Novice, Pilotage D6 , Connaissance Ordinateur D6.

Les Héros nés dans l'Espace gagne un +2 en Navigation et +2 en Réparation Vaisseau.

> **Résistant à la Force:** Aucun Atout de Force, +2 à tous les jets de Résistance aux pouvoirs de la Force, qu'ils soient amicales ou non. +2 en Armure contre les dégâts directs du aux pouvoirs de la Force. Les Miraluka peuvent encore vous sentir et vous attaquez à -2 comme si vous étiez à couvert. Le Héros n'est pas sensible à la Force, ni à ses effets, ce qui le rend difficile à être touché par la Force.

> **Touché par la Force :** Novice, Sixième Sens.

Le personnage « Touché par la Force » né avec les gènes prérequis pour pouvoir utiliser Force Non Entraînée puis Arcane (Force).

> **Vaisseau :** Aguerri, Navigateur, Persuasion D8

Permet d'acheter un Vaisseau à Crédit par l'intermédiaire une riche puissance, sauf si le Héros possède déjà l'Atout Très Riche. Tant que le Héros n'a pas payé intégralement son vaisseau, il est sujet au Handicap Vassal.



Atouts de Combat

> **Sabre Laser, Ambidextre** : Novice, Agilité D8, Padawan. Ignore le malus de -2 pour la main non directrice tant que celle-ci tient un Sabre Laser. Ne se cumule pas avec l'Atout Ambidextre, par contre ce dernier fonctionne tant que l'arme utilisée n'est pas un Sabre Laser.

> **Sabre Laser, Combat à deux Armes** : Sabre Laser Ambidextre
Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples. Fonctionne avec n'importe quelle arme en plus du Sabre Laser.

> **Sabre Laser, Défense** : Combat Spécialisé Sabre Laser D8, Padawan.
Armé d'un sabre Laser, - 1 à l'Ennemi qui tente de toucher le Héros avec une arme à distance. Ne se cumule pas avec Esquive et Grande Esquive

> **Sabre Laser, Défense Améliorée** : Héroïque, Combat Spécialisé Sabre Laser D8.
Armé d'un sabre Laser, +1 en Parade et - 2 à l'Ennemi qui tente de toucher le Héros avec une arme à distance. Ne se cumule pas avec Esquive et Grande Esquive

> **Sabre Laser, Déflexion** : Padawan, Combat Spécialisé Sabre Laser D10, Sabre Laser Défense.
Lorsqu'une attaque à distance manque votre Héros et qu'il est armé d'un Sabre Laser, il peut essayer de renvoyer l'attaque. -2 aux jets de Combat Spécialisé plus les différents modificateurs, obscurité, à couvert, portée ... Si l'attaque est un succès, l'Ennemi prend pour lui les dommages de sa propre arme. En cas de As sur le Dé de Combat Spécialisé, ne pas rajouter 1D6 supplémentaire de dommage.

> **Sabre Laser, Déflexion Améliorée** : Héroïque, Combat Spécialisé Sabre Laser D10, Sabre Laser Défense.
Lorsqu'une attaque à distance manque votre Héros et qu'il est armé d'un Sabre Laser, il peut essayer de renvoyer l'attaque. -4 aux jets de Combat Spécialisé plus les différents modificateurs, obscurité, à couvert, portée ... Si l'attaque est un succès, l'Ennemi prend pour lui les dommages de sa propre arme. En cas de As sur le Dé de Combat Spécialisé, rajouter 1D6 supplémentaire de dommage.

Atouts de Profession

> **Chasseur de Prime** : Intellect D6, Pistage D8, Recherche D8, Réseaux D6.
+2 aux jet de Dé en Pistage et Réseau lorsqu'il traque une proie. Le Chasseur de prime, connu également sous le nom de Tueur à gages est une personne payée pour ramener quelqu'un mort ou vif en fonction du contrat.

> **Contrebandier** : Navigateur, Persuasion D6, Piratage D8, Réseaux D8

> **Decker** : Piratage D8, Recherche D8, Réparation D6.
+2 aux jets de Piratage, Recherche et Culture Générale lorsque le Héros effectue toutes actions informatiques approfondies sur l'Holonet ou bases de données par exemple.

> **Explorer** : Intellect D8, Vigueur D6, Perception D6, Survie D8
+2 aux jet de Perception et Survie, grâce à son expérience de la recherche, de l'exploration et des milieux hostiles.

> **Teckos** : Âme D8, Réparation D8, Crochetage D8
+2 aux jets de Réparation, Crochetage et Culture Générale pour tous ce qui est en rapport avec la Mécanique, l'Électronique, Informatique ou Robotique. Le temps nécessaire pour effectuer des Réparations est réduit de moitié voir qu'un quart sur un As.

> **Teräs Käsi : Combat D8, Art Martiaux.**
+1 en Force et en Parade, le Teräs Käsi est un art martial ancien mis au point par les Suivants de Palawa sur la planète Bunduki. Ses utilisateurs sont peu nombreux, mais variés : Mandaloriens, guerriers et chasseurs de primes, et parfois Jedi ou Sith.

> **Teräs Käsi, Maître** : Teräs Käsi, Maître des Arts Martiaux, Combat D10.
Le Héros gagne +1 supplémentaire en Parade et ses attaques à mains nues ont une Pénétration d'Armure de 4. Le Héros est devenue un Maître Teräs Käsi et ses membres, des armes mortelles.

Atouts de Pouvoir

> **Force de l'Âme** : être Maître, Âme D10.
Lorsque le Héros a besoin d'urgence de Points de Pouvoir, il utilise cet Atout pour puiser la Force au fond de son Âme. Avant d'utiliser cette dangereuse faculté, le Héros décide en premier du nombre de Points de Pouvoir qu'il souhaite puiser. Il fait un jet d'Âme avec comme malus le

nombre de points choisis +1, en action gratuite. Si le résultat de son Dé d'Âme est de 1 ou moins, le Héros reçoit un niveau de Fatigue. Avec un succès ou mieux, le Héros obtient les Points de Pouvoir désirés et s'en sert aussitôt pour activer un pouvoir. Le Héros récupère un niveau de Fatigue ainsi perdu toutes les 24 heures.

> **Teräs Käsi, Méditation** : Âme D8, Teräs Käsi Maître.

Si le corps du Maître Teräs Käsi est un arme mortelle, l'Âme domine le corps, la matière. Hors combat le Maître Teräs Käsi peut rentrer en médiation afin de baisser d'un état ses blessures.

Atouts de Profession de la Force

> **Jedi Padawan** : Aguerri, Arcane Background (Force), Aucun Point Handicap Sombrier vers le Coté Obscur.

Le Héros est un apprenti, en passe de terminer sa formation et auquel son Maître laisse une certaine autonomie.

Le Héros gagne :

- Un Sabre Laser en Héritage de leur Maître,
- D6 en Combat Spécialisé Sabre Laser,
- Le Handicap « Code d'Honneur Ordre Jedi », Voir Faction Ordre Jedi,
- -1 Point de Corruption et gagne Le Handicap « Retour Vers la Lumière ».

> **Jedi, Consulaire (Soigneur)** : Vétéran, Jedi Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Retour vers la Lumière.

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs de Soins et le Contrôle au détriment des Pouvoirs d'Attaque.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs d'Attaque. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs de Soins ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

Le Héros gagne :

- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de choisir la couleur du Laser qu'il veut.

> **Jedi, Chevalier** : Vétéran, Jedi Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Retour vers la Lumière.

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs d'Attaque et le Contrôle au détriment des Pouvoirs de Soins.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs de Soins. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs d'Attaque ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

Le Héros gagne :

- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de choisir la couleur du Laser qu'il veut.

> **Jedi, Maître** : Héroïque, Jedi Consulaire/Chevalier, Force D10, -3 Points en Handicap Retour vers la Lumière.

Le Héros gagne :

- Le titre le Maître et l'Atout Acolyte,
- Sabre Laser, Défense Améliorée,
- Sabre Laser, Déflexion Améliorée,
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur
- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.

> **Sœur de la Nuit** : Vétéran, Sith Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Sombrier vers le Coté Obscur.

Contrairement aux autres utilisateurs de la Force, le Héros n'a aucune spécialité dans un domaine.

Le Héros gagne :

- 10 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.
- Pouvoir supplémentaire : Ami des Rancors (Voir Ami des Bêtes)
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de choisir la couleur du Laser qu'il veut.

> **Sorcière de Dathomir** : Vétéran, Jedi Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Retour vers la Lumière.

Contrairement aux autres utilisateurs de la Force, le Héros n'a aucune spécialité dans un domaine.

Le Héros gagne :

- 10 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 3 Pouvoirs supplémentaires.
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de prendre la couleur Rouge.

> **Sith, Padawan : Aguerri, Arcane Background (Force), Aucun Point Handicap Retour vers la Lumière.**

Le Héros est un apprenti, en passe de terminer sa formation. Son Maître, maltraite, torture, brise cet être afin de lui faire ressentir la Haine, la Colère ainsi que la recherche du Pouvoir par tous les moyens.

Le Héros gagne :

- Un Sabre Laser, qu'il devra gagner tuant la cible que son Maître lui indiquera,
- D6 en Combat Spécialisé Sabre Laser,
- Le Handicap « Code d'Honneur Sith », Voir Faction Seigneur Sith,
- 1 Point de Corruption et gagne Le Handicap « Sombrier vers le Coté Obscur ».

> **Sith, Guerrier : Vétéran, Sith Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Sombre vers le Coté Obscur.**

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs d'Attaque et le Contrôle au détriment des Pouvoirs de Soins.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs de Soins. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs d'Attaque ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

Le Héros gagne :

- Devra tuer la cible que son Maître aura choisi afin de gagner son rang
- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires,
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de prendre la couleur Rouge.

> **Sith, Inquisiteur (Soigneur) : Vétéran, Sith Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Sombre vers le Coté Obscur.**

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs de Soins et le Contrôle au détriment des Pouvoirs d'Attaque.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs d'Attaque. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs de Soins ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

- Devra tuer la cible que son Maître aura choisi afin de gagner son rang
- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires,
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de prendre la couleur Rouge.

> **Sith, Seigneur : Héroïque, Sith Guerrier/Inquisiteur, Force D10, -3 Points en Handicap Sombre vers le Coté**

Obscur.

Le Héros gagne :

- Devra tuer son Maître ou Maître de Rang équivalent afin de gagner son titre de « Darth » ainsi que l'Atout Endurci.
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière,
- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.

> **Zeison Sha, Padawan : Aguerri, Arcane Background (Force), Aucun Point Handicap Sombrier vers le Coté Obscur et Aucun Point Handicap Retour vers la Lumière.**

Peu enclins à pardonner aux Jedi l'abandon dont ils avaient été victimes, débarqués sur Yanibar, monde hostile, qu'ils colonisèrent, ils développèrent leur propre philosophie autour du rejet de l'Ordre Jedi et des Seigneurs Sith.

Le Héros gagne :

- Un Disque-lame, Héritage d'un Zeison Sha disparu.
- D6 en Combat Spécialisé Disque-lame,
- 1 Pouvoir supplémentaire

Arme : Disque-lame (Dégâts similaires au Sabre Laser)



Cette arme de jet était constituée d'un anneau métallique qui disposait de quatre grandes dents acérées et dont les extrémités étaient des lames aiguisées. Au centre de l'arme, une double poignée en forme d'anneau permettait une prise en main efficace

pour le lancer. Arme de prédilection des Zeison Sha, un groupe d'adeptes de la Force, sa forme aérodynamique en faisait une arme facile à manier et qui pouvait même être guidée ou ramenée à l'aide de la télékinésie.

> **Zeison Sha : Vétéran, Zeison Sha Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Sombrier vers le Coté Obscur ou Handicap Retour vers la Lumière.**

Contrairement aux autres utilisateurs de la Force, le Héros n'est aucunement spécialisé dans un domaine.

Le Héros gagne :

- 10 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 3 Pouvoirs supplémentaires.
- +2 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur ou à la Lumière,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre Disque-lame.

Atouts n'existant pas ou étant modifiés dans Star Wars Unchained.

> **Arcane** : Seul l'Arcane Background (Force) existe.

> **Champion** : N'existe pas.

> **Drain de l'Âme** : Remplacé par Force de l'Âme

> **Forestier** : N'existe pas

> **Guerrier saint / impie** : N'existe pas

> **Mage** : N'existe pas

> **Mentaliste** : N'existe pas

> **Résistance aux Arcanes et Grande résistance aux arcanes** : Seul la Résistance à la Force existe.

5 – LA FORCE.

> **Force Non Entraînée** : Novice, Sixième Sens, Touché par la Force.

- **Arcane Attribut** : Âme
- **Points de Pouvoir au départ** : 5
- **Nombre de Pouvoir au départ** : 1

Outre leur pouvoir, Ils possèdent une capacité spéciale et sont capables de :

- **Sentir la Force** : En ce concentrant, ils peuvent sentir le flux de la Force autour de lui et remarquer les changements tel qu'un utilisateur de la Force à proximité de lui, sauf si ce dernier à recours au pouvoir de Camouflage de la Force.
 - **Coût** : Utilisation de la Force, 1PP par round.

> **Arcane (Force)** : Aguerri, Sixième Sens, Touché par la Force, Force Non Entraînée. Ne peut être appris que lorsque le joueur a trouvé un Maître disposé à lui prodiguer un enseignement.

- **Arcane Attribut** : Âme
- **Points de Pouvoir au départ** : 10
- **Nombre de Pouvoir au départ** : 3

"La force est une sorte de fluide créé par tout être vivant, une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique." - Obi Wan Kenobi à Luke

Arcane Background (Force) est la première voie officielle de la Force. Désormais, vous avez la faculté de la comprendre, de la sentir et de la canaliser pour accomplir des exploits surhumains.

Les Utilisateurs de la Force, peuvent, avec l'aide de leur Maître, s'orienter vers diverse voie tel que :

- **L'Ordre Jedi,**

- **Les Seigneurs Sith,**
- **Les Sorcières de Dathomir,**
- **Les Sœurs de la Nuit,**
- **Les Zeison Sha.**

La Lumière et le Coté Obscur, les deux facettes de la Force.

Le Côté Obscur est séduisant, facile d'accès et corrompt les utilisateurs de la Force. Pour rester dans la Lumière, les utilisateurs de la Force doivent résister à la colère, à la haine et ne doivent pas commettre d'actes mauvais.

Chaque personnage possédant l'Atout Arcane Background (Force) possède un indicateur appelé « Corruption », qui mesure son degré de corruption par le Côté Obscur. Un personnage nouvellement créé possède une Corruption égale à 0. La Corruption d'un personnage ne peut jamais dépasser 3.

Lorsqu'un un Héros puise dans le Côté Obscur, en utilisant, de son propre chef, un pouvoir du Côté Obscur ou accomplit un acte mauvais, sa Corruption augmente immédiatement de 1 et gagne automatiquement le Handicap « Sombrier vers le Coté Obscur ».

- **1 Point de Corruption** : Pour réduire la Corruption de 1, le Héro devra sacrifier un Progression.
- **2 Points de Corruption** : Pour réduire la Corruption de 1, le Héro devra sacrifier deux Progressions.
- **3 Points de Corruption** : Pour réduire la Corruption de 1, le Héro devra sacrifier trois Progressions.
- **La réduction de Corruption ne peut se faire qu'une fois par Rang**

Lorsqu'un Héros veut aller vers la Lumière, celui-ci s'emploient à servir les autres en symbiose avec la Force. Les principes de bases sont la bienveillance, l'assistance et la préservation. Les émotions vives sont proscrites telles la haine et la peur considérées comme liées au Côté Obscur. Ses adeptes défendent la paix et maintiennent l'équilibre de la Force dans la galaxie.

Lorsque le Héros devient Jedi Padawan, celui-ci gagne automatiquement son premier point négatif de corruption ainsi que l'Handicap « Retour vers la Lumière ».

- **1 Point négatif de Corruption** : Pour réduire la Corruption de 1, le Héro devra sacrifier un Progression.
- **2 Points négatifs de Corruption** : Pour réduire la Corruption de 1, le Héro devra sacrifier deux Progressions.

- **3 Points négatifs de Corruption** : Pour réduire la Corruption de 1, le Héro devra sacrifier trois Progressions.
- **La réduction de Corruption ne peut se faire qu'une fois par Rang**

POUVOIRS LE LA FORCE

Tous les pouvoirs figurant dans le livre de règles de Savage Worlds ne sont pas disponibles dans l'univers de Star Wars Unchained. Par contre tous les pouvoirs de la Force sont basés sur l'Âme et non sur l'Intellect pour les pouvoirs du livre de règles de Savage Worlds.

Afin de mieux distinguer de quel coté le pouvoir est destiné, il a été rajouté une classification :

- **Lumière** : Le Pouvoir est utilisable par le Héros ayant le Handicap Retour vers la Lumière.
- **Commun** : Le Pouvoir est utilisable par les deux cotés de la Force
- **Coté Obscur** : Le Pouvoir est seulement utilisable par le Héros ayant le Handicap Sombrier vers le Coté Obscur.

La Liste des pouvoirs suivant du livre de règles sont utilisables tels quels par les Héros possédant Arcane Background.

- **La Lumière** :
- Ami des Bêtes
- Armure
- Augmentation de Trait
- Choc
- Déluge de Coups
- Dissipation de la Force*
- Guérison
- Guérison, Grande
- Vitesse
- **Les Communs** :
- Aveuglement
- Clairvoyance*
- Déflexion
- Détection de la Force*
- Dissimulation de la Force*
- Enchevêtrement
- Lecture des pensées
- Rapidité
- Secours

- Suggestion*
- Télékinésie : Saut Amélioré*
- Télékinésie : Soulever des Créatures*
- Télékinésie, Grande*
- Vitesse

Le Coté Obscur :

- Confusion
- Diminution de Trait
- Drain de Force*
- Éclair
- Marionnette
- Rafale
- Ralentissement
- Télékinésie : Étranglement de Force*
- Télékinésie : Répulsion*
- Télékinésie, Grande*
- Terreur

Les pouvoirs avec des étoiles (*), sont des pouvoirs décrits dans cet ouvrage.

LES POUVOIRS DE TÉLÉKINÉSIE DE LA FORCE

Contrairement au pouvoir de Télékinésie du livre de règle de Savage Worlds, le pouvoir de Télékinésie est plus complexe dans l'univers de Star Wars Unchained car il n'est pas considéré comme un pouvoir unique. En effet, chaque spécialité de ce pouvoir doit être apprise séparément.

Télékinésie [Spécial]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 3

Portée : Âme

Durée : 3 (1/round)

La Télékinésie représente la capacité de déplacer un objet ou une créature, y compris soi-même, par la Force. Un utilisateur de la Force peut soulever cinq fois son Dé d'Âme avec un succès et 25 fois son Dé d'Âme avec une Relance.

- **Étranglement de Force [Coté Obscur]** : l'étranglement de Force est sans doute l'un des procédés les plus cruels pour tuer une cible. Dérivée de l'étreinte de Force, cette technique est identique à un étranglement classique, à ceci près qu'elle applique une forte pression sur la gorge d'un individu grâce à la télékinésie. Le Héros effectue un jet d'opposition

d'Utilisation de la Force contre l'Âme de la cible. Si c'est un succès, la cible ne peut pas se défaire de cette emprise et tant que le Héros maintient son Étranglement de Force, la cible subit une fois par round le type de Dé d'Utilisation de la Force en dégâts. La Résistance de la cible réduit de 1 tous les rounds jusqu'à 0. L'armure de la cible est ignorée.

- **Répulsion [Coté Obscur]** : Les Utilisateurs de la Force utilisent parfois ce pouvoir pour faire chuter leurs victimes d'une grande hauteur ou de les projeter contre des murs tels des pantins désarticulés. Une Créature peut être déplacée d'autant de case que la valeur du Dé d'Âme de l'Utilisateur de la Force.

Lorsque le Héros propulse un objet sur une victime, il devra faire un jet d'Utilisation de la Force pour toucher sa cible. Si c'est un succès, l'objet cause Dé d'Âme + 2 à sa cible.

Les Créatures « lâchées » subissent les dégâts de chute habituels.

- **Saut Amélioré [Commun]** : Le Héros utilise la Force pour sauter plus haut, plus loin que la normale. Lorsque cet effet est activé, la distance maximale à laquelle il peut sauter, verticalement ou horizontalement, est égal à 1 case fois le type du Dé d'Âme sans élan et 1 case fois le type du Dé d'Âme + 2 cases avec élan.

Le Héros peut tenter d'utiliser cet effet en cas de chute. Un jet sous Utilisation de Force est nécessaire. Chaque Succès, Relance et As réduit ses dégâts de Chute de D6 points.

- **Soulever des Créatures [Commun]** : L'utilisateur de la Force peut soulever une ou plusieurs Créatures vivantes simultanément tant que le poids total ne dépasse pas cinq fois son Dé d'Âme avec un succès et 25 fois son Dé d'Âme avec une Relance. Les cibles vivantes peuvent résister à ce pouvoir avec un jet d'Âme opposé au jet d'Utilisation de la Force. En cas de succès, la cible n'est pas affectée. En cas d'échec par contre, elle est soulevée comme l'indique le pouvoir et ne bénéficie pas d'autres chances d'y échapper. Une victime peut occasionnellement réussir à s'agripper à quelque chose d'assez solide pour essayer de résister à la Télékinésie. Dans ce cas, il doit réussir un jet de Force opposé à un jet d'Utilisation de la Force. En cas de succès il a réussi à s'agripper et ne peut pas être déplacé ou écrasé à ce round.

Télékinésie, Grande [Spécial]

Rang : Héroïque

Points de Pouvoir : Spécial

Portée : Âme

Durée : 1 (5/round)

Un personnage ne peut acquérir le pouvoir Grande Télékinésie que s'il possède déjà un pour de Télékinésie. Ce pouvoir permet de déplacer à distance des objets très lourds. Pour chaque 5 Points de Pouvoir 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 Télékinésie) est multiplié par 10. Ce poids est multiplié par 10 avec un As. La vitesse de déplacement de l'objet est égale au Âme du personnage. Les dommages causés par un objet très lourd propulsé à cette vitesse sont égaux à Âme+6. S'il est nécessaire de vérifier si l'objet atteint la cible, on utilise le résultat du jet de Âme effectué par le personnage comme jet d'attaque.

LES POUVOIRS MODIFIÉS

Détection de la Force [Commun]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 3

Portée : Même système planétaire

Durée : Instantanée

Détection de la Force permet à un Héros de ressentir et localiser les Utilisateurs de la Force. Si le Héros a déjà rencontré cet utilisateur de la Force, alors il pourra reconnaître sa signature dans la Force la prochaine fois qu'ils seront proches.

Détection de la Force permet également d'évaluer le niveau de puissance d'un utilisateur de la Force. Pour cela, le personnage utilisant le pouvoir Détection de la Force effectue un jet opposé d'Utilisation de la Force contre l'Âme la cible qu'il souhaite évaluer. Si c'est un succès, le Héros connaît la valeur de Âme de la cible, ainsi que son niveau de Corruption.

Dissimulation de la Force [Commun]

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 3

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure (1/heure)

Lorsque ce pouvoir est utilisé, la personne essayant de faire une tentative de Détection de la Force devra faire un jet d'opposition entre les Utilisation de la Force des deux Adversaires. Si c'est un succès, il parvient à percer la dissimulation, dans l'autre cas il ne détecte rien et devra réutiliser à nouveau la Détection de la Force afin de percer la ruse à jour.

Dissipation de la Force [Lumière]

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 5

Portée : Âme

Durée : Instantanée

Dissipation de la Force permet à un Héros d'annuler les pouvoirs du Coté Obscur sur ses ennemis ou alliés. Il ne fonctionne pas sur des pouvoirs innés tel que la Résistance à la Force de certaines Races.

Dissipation de la Force peut être utilisé sur un pouvoir en cours d'utilisation et également pour contrer un pouvoir au moment où il est lancé. Dans le second cas, le Héros doit être en Attente et tenter d'interrompre l'action de son adversaire normalement. Dans les deux cas, la résolution est gérée par un jet d'utilisation de la Force entre les deux adversaires.

Drain de Force [Coté Obscur]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 5

Portée : Âme + Toucher

Durée : Instantanée

Le pouvoir de Drain de Force soigne les blessures récentes ou non. Contrairement au Pouvoir de Guérison, pour que le Héros puisse soigner un allié, il doit attaquer une cible afin de faire un transfert par contact sur son allié. Pour chaque utilisation de Drain de Force, le Héros doit faire un jet d'opposition d'Utilisation de la Force contre la Vigueur de la cible. Si c'est un succès chaque utilisation de Drain de Force efface une blessure, deux avec Relance et la transfère à sa cible. Le jet de Dé d'attaque subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime. Le pouvoir de Drain de Force peut également servir à guérir les poisons et les maladies de la même façon que le pouvoir de Guérison.

NOUVEAUX POUVOIRS

Tous les nouveaux pouvoirs présentés ci-dessous sont des pouvoirs communs, utilisables donc par les deux cotés de la Force.

Clairvoyance [Commun]

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 5

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

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 d'Âme. Si c'est un succès, 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 As, 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.

Suggestion [Commun]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 2

Portée : Âme

Durée : Instant

Le pouvoir de Suggestion ne fonctionne que sur les Âme faible, c'est à dire que votre Dé d'Âme doit être strictement supérieur à celui de votre cible.

Le pouvoir Suggestion nécessite un jet d'opposition de l'Utilisation de la Force contre le Dé d'Âme de la cible ou du groupe d'Extra ciblé. Si c'est un succès, le Héros lui dicte une nouvelle pensée, non dangereuse pour lui et ne pouvant jamais entraîner de blessures ou la mort, sans qu'elle n'ait conscience de la manipulation et causant en plus une distraction passagère de la cible conférant un bonus de +4 à un jet de Discrétion.

STAR WARS UNCHAINED
EPISODE II
LES ARCHÉTYPES

