










CONSTITUER LA RÉSERVE DE DÉS D'UN TEST DE COMPÉTENCE

Lorsqu'il s'agit de déterminer la réserve de dés d'un test de compétence, le joueur consulte le rang de compétence de son personnage et la valeur de caractéristique correspondante. C'est la plus élevée de ces deux valeurs qui définit le nombre de dés d'aptitude  que comprend la réserve de dés du test. Puis, le joueur améliore en dés de maîtrise  un nombre de ces dés égal à la plus basse des deux valeurs.

Exemple : un personnage doté d'une Intelligence de 3 et de Médecine 1 dispose pour un test correspondant d'une réserve de   . Un personnage doté de Vigueur 2 et Pugilat 3 reçoit une réserve de dés de   . Un personnage qui n'a pas le moindre rang dans la compétence demandée se contente de lancer autant de dés d'aptitude  que la valeur de la caractéristique associée (indiquée entre parenthèses après chaque compétence).

CARACTÉRISTIQUES

AUX CONFINS DE L'EMPIRE représente les capacités intrinsèques des personnages par l'intermédiaire de six **caractéristiques**.

AGILITÉ

L'Agilité mesure l'adresse, la coordination et la précision.

INTELLIGENCE

L'Intelligence reprend les facultés de compréhension, l'éducation, l'acuité mentale, et les capacités de raisonnement et de rationalisation.

PRÉSENCE

La Présence regroupe le cran, le charisme, la confiance et la force de caractère.

RUSE

La Ruse traduit l'ingéniosité, la fourberie, la perspicacité et la créativité.

VIGUEUR

La Vigueur regroupe la puissance physique, la force brute et la robustesse d'un personnage.

VOLONTÉ

La Volonté reflète la discipline, le self-control, la force d'âme et l'assurance d'un personnage.

COMPÉTENCES

Les **compétences** représentent la formation et l'expérience du personnage lorsqu'il s'agit d'accomplir certaines tâches.

ATHLÉTISME (VIGUEUR)

Athlétisme traduit les capacités physiques du personnage. C'est cette compétence qui détermine la capacité à escalader, nager, sauter, pousser et tirer dans le cadre d'un effort soutenu et prolongé.

CALME (PRÉSENCE)

La faculté de rester serein et de réfléchir quand sa propre vie est en jeu est représentée par la compétence Calme. Les joueurs pourront effectuer des tests de Calme pour déterminer l'initiative lors des rencontres pour lesquelles leurs PJ auront posément préparé leurs actions (quand ils tendront une embuscade, par exemple).

CHARME (PRÉSENCE)

Le charme correspond à la capacité qu'a le personnage de trouver le mot juste (et sincère) au bon moment. Cette compétence permet de persuader autrui, d'éveiller la serviabilité des gens et de séduire sans arrière-pensée.

COERCITION (VOLONTÉ)

Lorsqu'un personnage tente de se faire obéir par le biais de menaces ou d'intimidation physique, comme c'est le cas lors d'un interrogatoire musclé, il recourt à Coercition.

COMMANDEMENT (PRÉSENCE)

Commandement correspond à la capacité à prendre les bonnes décisions, à se montrer ferme et décisif ce faisant, et à susciter la loyauté et le respect. Cette compétence peut également servir à pousser une foule à l'action, à galvaniser les alliés quand la situation paraît désespérée et à reprendre l'ascendant sur un subalterne récalcitrant.

COORDINATION (AGILITÉ)

Cette compétence mesure la souplesse et le sens de l'équilibre. Pour traverser une surface instable ou étroite, se libérer de liens ou chuter en limitant les dégâts, les personnages mettront leur Coordination à l'épreuve.

CORPS À CORPS (VIGUEUR)

L'entraînement à l'utilisation meurtrière des armes au contact de l'ennemi se traduit par la compétence Corps à corps.

DISCRÉTION (AGILITÉ)

Cette compétence reflète la faculté de se soustraire à l'attention de l'adversaire, en échappant à l'un ou à l'ensemble de ses sens. Discrétion permet de filer une cible sans se faire remarquer, de se camoufler et de dissimuler autrui ou des objets.

DISTANCE (ARMES LOURDES) (AGILITÉ)

Les armes à distance dont le maniement ou la visée demande les deux mains, notamment les fusils blasters et les grandes armes de jet comme les lances et certaines haches, sont régies par cette compétence.

DISTANCE (ARMES LÉGÈRES) (AGILITÉ)

Les armes à distance dont le maniement ou la visée ne demande qu'une main, notamment les pistolets blasters et les petites armes de jet comme les grenades, sont régies par cette compétence.



INFORMATIQUE (INTELLIGENCE)

Cette compétence traduit la maîtrise du personnage en matière de logiciels et de systèmes informatiques. Contourner un dispositif de sécurité technologique, consulter des archives cryptées, modifier la programmation d'un droïde, récupérer des données sur un système corrompu : tout cela est géré par la compétence Informatique.

MAGOUILLES (RUSE)

Magouilles englobe tout un arsenal de notions essentielles à l'exercice criminel. C'est le cas du crochetage des serrures, du vol à la tire et à l'étalage, des effractions dans les bâtiments surveillés, de la pose de pièges et de l'art du déguisement, entre autres vilenies.

MÉCANIQUE (INTELLIGENCE)

Cette compétence représente la familiarité du personnage avec les mécanismes qui composent les vaisseaux planétaires et atmosphériques, les droïdes, les armes et autres appareils. Toute tentative de réparation, de modification ou de fabrication de ces dispositifs passe par un test de mécanique

MÉDECINE (INTELLIGENCE)

La compétence Médecine englobe l'aptitude à puiser dans le savoir anatomique et pathologique, à pratiquer les premiers soins et à reconnaître les cas urgents, à traiter les empoisonnements et à effectuer des opérations chirurgicales (cf. **Table 1-3 : difficulté des tests de Médecine**).

TABLE 1-3 : DIFFICULTÉ DES TESTS DE MÉDECINE

Blessures actuelles	Test de Médecine
Inférieures ou égales à la moitié du seuil de blessure	Facile (◆)
Supérieures à la moitié du seuil de blessure	Moyen (◆◆)
Supérieures au seuil de blessure	Difficile (◆◆◆)
Blessure critique	Cf. niveau de gravité (Table 1-6)

NÉGOCIATION (PRÉSENCE)

La compétence Négociation gère le marchandage, la vente et le commerce de produits et de services, dans le but d'en tirer le meilleur profit.

PERCEPTION (RUSE)

Perception englobe tous les sens naturels du personnage, soit généralement cinq pour un humain. On peut toutefois en compter davantage chez certains êtres dotés d'implants cybernétiques et chez certaines espèces. Cette compétence permet d'éviter les guets-apens et les pièges, de remarquer les voleurs et les individus sournois, de détecter les indices subtils et de percevoir les objets lointains.

PILOTAGE (PLANÉTAIRE) (AGILITÉ)

Cette compétence permet de se servir d'engins à répulseurs, d'avions ou de véhicules aquatiques en conditions difficiles, ou de distancer un adversaire lors d'une course ou d'une poursuite.

PUGILAT (VIGUEUR)

Le combat à mains nues se résout par l'intermédiaire de cette compétence, les dégâts infligés étant égaux à la valeur de Vigueur du personnage.

RÉSISTANCE (VIGUEUR)

Cette compétence reflète la capacité du corps à dépasser les limites du raisonnable. Effectuez un test de Résistance lorsque vous tenter de rester éveillé, de résister à des substances toxiques, d'endurer un environnement inhospitalier ou de lutter contre les effets de la faim.

SANG-FROID (VOLONTÉ)

La faculté de conserver son flegme et de réagir de manière efficace est mesurée par cette compétence. Sang-froid permet au personnage de voir clair dans le jeu des autres, d'agir posément sous la contrainte, de surmonter la peur et de résister à la tentation.

SURVIE (RUSE)

Savoir identifier les menaces naturelles et s'y prendre avec les animaux domestiques, trouver de quoi manger et s'abriter, ou suivre une trace (qu'elle soit celle du gibier ou d'un fuyard) correspond à cette compétence.

SYSTÈME D (RUSE)

Cette compétence représente la capacité du personnage à frayer avec la pègre, que ce soit pour trouver un recéleur ou un infomarchand, pour dénicher des renseignements obscurs ou pour trouver la meilleure façon d'aborder une personne ou un groupe en entamant la conversation sans éveiller la méfiance. Dans **SOUS LE SOLEIL NOIR**, Système D correspond également à la connaissance du personnage concernant certains faits et détails liés aux complots, organisations et criminels locaux.

TROMPERIE (RUSE)

La capacité à mentir de manière crédible est exprimée par la compétence Tromperie. Celle-ci gouverne des actions comme exagérer ou minimiser la valeur d'un objet, tricher aux jeux d'argent, déconcentrer un adversaire par une feinte, prétendre être épris d'autrui ou laisser une fausse piste à ses poursuivants.

VIGILANCE (VOLONTÉ)

Quand se présente une situation de combat à laquelle les personnages n'ont pas pu se préparer, testez cette compétence pour déterminer l'ordre d'initiative. Un test de Vigilance peut en outre se présenter pour définir si un personnage a bien anticipé une situation donnée et s'il dispose d'un certain accessoire ou d'un avantage circonstanciel.

