

STAR WARS. AUX CONFINS DE L'EMPIRE JEU DE RÔLE

Le guide d'aides aux joueurs



SOMMAIRE


- 1 Sommaire et Introduction
- 2 Les types de dés et leurs symboles
- 3 Référentiel de pages
- 4 Actions et manoeuvres
- 4 Points de Destin
- 5 Utilisation des ☉ et ☌ au combat
- 6 Utilisation des ☄ et ☇ au combat

INTRODUCTION

Ce petit guide apporte des résumés de règles, des références de pages et des tableaux pour faciliter la prise en main de Star Wars «Aux confins de l'Empire» aux joueurs.

1] LES TYPES DE DÉS ET LEURS SYMBOLES




Dé d'aptitude 



SUCCÈS




Dé de maîtrise 



AVANTAGE




Dé de difficulté 



TRIOMPHE



Dé de défi 



ÉCHEC



Dé de fortune 



MENACE



Dé d'infortune 



DÉSASTRE






Dé de Force 







COTÉ OBSCURE









COTÉ LUMINEUX




Les symboles de succès  sont annulés par les symboles d'échec . S'il reste au moins 1 symbole de succès , le test est réussi.

Les symboles d'avantage  indiquent un effet secondaire ou une conséquence bénéfique, même si le test est raté. Ils annulent et sont annulés par les symboles de menace .

Les symboles de triomphe  comptent comme des symboles de succès  et peuvent aussi déclencher des effets bénéfiques extrêmement utiles.

Les symboles d'échec  annulent les symboles de succès . S'il y a assez de symbole d'échec  pour annuler tous les symboles de succès , le test est raté.

Les symboles de menace  indiquent un effet secondaire ou une conséquence néfaste, même si le test est réussi. Ils annulent et sont annulés par les symboles d'avantage .

Les symboles de désastre  comptent comme des symboles d'échec  (ils annulent les symboles de succès ) et peuvent aussi déclencher des conséquences néfastes graves.



2] RÉFÉRENTIEL DE PAGES

Création de personnage : étapes de création de personnage, page 34.

Caractéristiques : description page 15.

CARACTERISTIQUES

Niveaux	Valeurs
1	Faible
2	Moyen
3 - 4	Supérieure à la moyenne
5 - 6	exceptionnel

Compétences : tableau de liste de compétences (avec pages de références), page 103.

Talents : tableau de liste des talents (avec pages de références), page 129.

Obligation : table page 39.

Carrières :
Chasseur de primes, page 56.
Colon, page 62.
Explorateur, page 68.
Mercenaire, page 74.
Contrebandier, page 80.
Technicien, page 86.

Expérience de départ : dépenser l'expérience de départ, page 92.

Attributs dérivés : déterminer les attributs dérivés, page 94.

Motivations : déterminer les motivations, pages 94.

Équipement : 500 crédits pour acheter l'équipement de départ, sauf objets illégaux.
1d100 d'argent de poche.
Équipement page 160, 161, 171, 183, 184.

Vaisseau de départ : choisir un vaisseau, page 99.



3] ACTIONS ET MANOEUVRES

ACTIONS ET MANOEUVRES LORS DE RENCONTRES

Manœuvres	
Assister	(P.201) Confère un bonus ■ au test d'un allié.
Gérer l'équipement	(P.201) Dégainer, rengainer, recharger ou poser des armes ou des objets.
Interagir avec l'environnement	(P.201) Action diverses, qu'il s'agisse de déplacer des objets ou d'appuyer sur les boutons d'un panneau de contrôle.
Monter ou descendre	(P.201) Monter sur un animal ou dans un véhicule, ou en descendre.
Posture défensive	(P.201) Subir un malus ■ aux attaques au corps à corps en échange d'un bonus à la défense au corps à corps.
Préparation	(P.202) Utiliser une manœuvre pour réparer quelque chose (une arme dotée de l'attribut Déploiement, par exemple).
Se déplacer	(P.202) Se déplacer entre les niveaux de portée, ou changer de niveau de portée par rapport à un objet ou un personnage.
Se laisser tomber ou se relever	(P.202) Tomber volontairement à terre ou se remettre debout. Les attaques à distance qui le prennent pour cible ont un malus ■, mais un bonus ■ se rajoute aux attaques de corps à corps qui le vise.
Viser	(P.202) Confère un bonus ■ à la prochaine attaque, ou ■■ s'il consacre deux manœuvres consécutives. Viser une partie précise de la cible ou un objet spécifique porté par elle, ce qui permet de la gêner ou de l'handicaper, pour une manœuvre donne un malus ■■. Consacrer deux manœuvres consécutives baisse le malus à ■.

Actions

Echanger une action contre une manœuvre	(P.203) Permet d'effectuer une manœuvre à la place d'une action.
Dépenser une action pour activer une capacité	(P.203) Certaines actions nécessite de dépenser des actions, parfois sans requérir de test.
Activer un pouvoir de la force	(P.203) Permet d'utiliser un pouvoir de la Force.
Effectuer un test de compétence	(P.203) Tout ce qui requiert un test de compétence nécessite une action, sauf indication contraire.
Effectuer un test de combat	(P.204) Permet d'effectuer un test de compétences soumis à des règles particulières pour attaquer quelqu'un.

4] POINTS DE DESTIN

De l'utilisation des points de destin : page 27.

UTILISATION DES POINTS DE DESTIN

Utilisations	
Une main secourable	(P.27) Permet de donner un coup de pouce lors d'un test de compétence et donc de convertir 1 dé ◆ en dé ●.
Faire monter les enchères	(P.27) Permet de compliquer un test de compétence d'un adversaire et donc de convertir 1 dé ◆ en dé ●.
Capacités spéciales et talents	(P.27) Spécifique pour certain talents.
Chance et deus ex machina	(P.27) Utilisation narrative pour les joueurs par le biais des faits et du contexte.



5] UTILISATION DES ☺ ET ☜ AU COMBAT













TABLE 6-2 : UTILISATION DES ☺ ET ☜ AU COMBAT

Coût	Options
☺ ou ☜	<p>Éliminer 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois).</p> <p>Ajouter ■ au test du personnage allié actif suivant.</p> <p>Remarquer un détail important du conflit en cours, comme l'emplacement du panneau de contrôle d'une porte anti-explosion ou le point d'un speeder d'attaque.</p> <p>Infliger 1 blessure critique en cas d'attaque réussie infligeant des dégâts supérieurs à l'encaissement de la cible (coût en ☺ variable).</p> <p>Activer un attribut de l'arme (coût en ☺ variable).</p>
☺☺ ou ☜	<p>Exécuter une manœuvre gratuite immédiate (sans dépasser la limite de deux manœuvres par tour).</p> <p>Ajouter ■ au prochain test du personnage visé.</p> <p>Ajouter ■ au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.</p>
☺☺☺ ou ☜	<p>Annuler les bonus défensifs de l'ennemi visé (comme la défense que procure un abri, du matériel ou la manœuvre de posture défensive) jusqu'à la fin du round en cours.</p> <p>Passer outre les effets environnementaux pénalisants tels que les mauvaises conditions météorologiques, une gravité nulle ou autres désagrément du type jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif.</p> <p>Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque neutralise l'adversaire ou un élément de son équipement au lieu de lui infliger des blessures ou du stress. Il peut s'agir d'un tir dans la jambe qui l'entrave, d'un comlink bloqué, etc.</p> <p>Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord, sachant que c'est le MJ qui choisit les effets (la table des blessures critiques peut donner de bonnes idées). Ces effets sont censés être temporaires et modérés.</p> <p>Bénéfice de +1 en défense au corps à corps ou à distance jusqu'à la fin du prochain tour du personnage actif.</p> <p>La cible lâche une arme tenue, de corps à corps ou à distance.</p>
☜	<p>Améliorer 1 dé de difficulté du prochain test du personnage visé.</p> <p>Améliorer 1 dé du prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.</p> <p>Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille, comme tirer sur le panneau de contrôle des portes anti-explosions pour les refermer.</p>
☜☜	<p>Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque détruit un de ses éléments d'équipement, en faisant exploser son blaster ou en coupant son générateur de bouclier personnel, par exemple.</p>



6] UTILISATION DES ET AU COMBAT

TABLE 6-3 : UTILISATION DES  ET  AU COMBAT

Coût	Options
 ou 	<p>Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois)</p> <p>Le personnage actif perd tout le bénéfice d'une manœuvre effectuée précédemment (comme une mise à l'abri ou une posture défensive) jusqu'à ce qu'il l'exécute à nouveau.</p>
  ou 	<p>Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif.</p> <p>Ajoute  au prochain test du personnage visé.</p> <p>Le personnage actif ou un personnage allié subit  à sa prochaine action.</p>
   ou 	<p>Le personnage actif tombe à terre.</p> <p>Le personnage actif favorise son ennemi pour la rencontre en cour (exemple : il détruit accidentellement la console de contrôle d'une passerelle par laquelle il comptait s'enfuir).</p>
	<p>L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munition et ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la rencontre.</p> <p>Améliore 1 dé de difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris du personnage actif.</p> <p>L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé (cf. page 159).</p>

06

STAR
WARS

