

FEU À VOLONTÉ

STAR WARS[®]



©Star Wars est une marque déposée.

Dans cette add-on vous trouverez en complément du livret de base tout le nécessaire pour vous immerger dans l'univers de Star Wars®. A vous l'attaque d'une base impériale, la récupération des plans de l'Etoile Noire ou la prise du vaisseau de la princesse Léia.

RECRUTEMENT

En utilisant les tableaux ci-dessous, recrutez votre troupe comme décrit dans la règle de base

Qualité	Cran	Coût
Jeune Rebel ou Imperial / Civil	2d6	-2
Soldat Rebel ou Imperial	2d6	-1
Apprenti Jedi / Sith / Officier de l'Empire / Chasseur de prime / Contrebandier	3d6	0
Maitre Jedi / Seigneur Sith	4d6	+1

Grade	Coût
Troupe	0 PdR
Bras droit	+1 PdR
Meneur d'hommes	+2 PdR

TRAITS

Utilise la Force : Le personnage peut utiliser la force (+1 PdR)

Les maitres Jedi et les seigneurs Sith maîtrisent la force. Lors de leur recrutement il n'est pas nécessaire d'acheter le trait *Utilise la Force*. Toutes les actions spéciales leurs sont accessibles

Les Apprentis Jedi ou Sith découvrent la force. Lors de leurs recrutements, achetez le trait *Utilise la Force* et choisissez un des pouvoirs décrit plus bas.

Jetpack : + 2UD en déplacement. Ignore les obstacles linéaires. (+1 PdR)

Grenade thermal : Le personnage dispose de 2 grenades (+ 1 PdR)

UTILISATION DE LA FORCE

Les Jedi et les Sith utilisent la force. C'est une énergie qui les entoure et les pénètre et qui maintient la galaxie en un tout.

Prévision : La force permet de percevoir l'avenir. Dans un combat les Jedi et les Sith ajoutent 1d6 à leur jet pour se défendre

Repousser (Action 1PA) : Le personnage peut repousser un adversaire à 1d6UD. La cible doit faire un test de Qualité. Sur 7 ou plus, la cible est repoussée mais reste debout, en cas contraire elle est repoussée et projetée au sol

Esprit faible (Action 1PA) : Le Jedi peut influencer un esprit faible (avec un cran à -1 ou -2) se trouvant dans un rayon de 1UD. Il peut lui suggérer de ne pas lui tirer dessus, de le laisser passer sans donner l'alerte, d'ouvrir une porte verrouillée, de tirer sur une cible. Pour savoir si la cible est subordonnée faite un jet de qualité. Sur 7 ou plus c'est une réussite.

Etranglement (Action 1PA) : Le seigneur Sith étrangle à 1UD de distance une cible. La cible doit faire un jet de résistance. Lancer 1d4 pour déterminer la zone touchée et Xd6 en y ajoutant le bonus/malus de cran. Sur un résultat 7 ou plus, elle résiste. En cas contraire, en vous référant au tableau habituel, appliquer les effets en fonction du résultat du d4.

Sabre laser : « C'est élégant, maniable. L'arme noble d'une époque civilisée » Le personnage utilise au corps à corps un sabre laser et obtient +1d6 en attaque et en défense.

PERSONNAGE NON JOUEUR

Les Droïds sont des PnJ, ils ne peuvent donc pas être recrutés. Ils ne sont pas armés. Qualité à 2d6 / Cran -2.

Pour chaque action, hormis les mouvements, le joueur doit tester si le Droïd réussit ou non. Pour cela faire un jet de qualité sur un résultat de 7 ou plus, l'action est réussie.

ARSENAL

Armes	Cadence de Tir	Bonus	Coût
Poings	0	-1	0
Sabre laser	0	0	+1
Pistolet Blaster	1	0	+1
Fusil Blaster	1	+1	+2
Grenade thermique	1	+1	0

PROFILS - A NEW HOPE

Nom	Grade	Qualité	Cran	Arme	Trait	Coût
Luke SKYWALKER	Troupe	2d6	-1	-1	Utilise la force	4
Léïa ORGANA	Troupe	2d6	-1	-1		3
Obiwan KENOBI	Meneur d'hommes	4d6	+1	0		8
Han SOLO	Bras droit	3d6	0	-1	Chance de cocu	6
Chewbacca	Troupe	2d6	-1	-1		3
Soldat Rebel	Troupe	2d6	-1	-1		3
Darth VADER	Meneur d'hommes	4d6	+1	0		8
Boba FETT	Bras droit	3d6	0	-1	Jetpack	6
Soldat Imperial	Troupe	2d6	-1	-1		3

Exemple de carte de profil

