

CÔTÉ OBSCUR

MENACES ET DÉSASTRES AU COMBAT

COÛT OPTIONS

-  ou  • Le personnage actif subit 1 point de stress (cette option peut être choisie plusieurs fois).
-   ou  • Un adversaire peut immédiatement exécuter une manœuvre gratuite en réponse au test du personnage actif.
-   • Ajouter un  au prochain test du personnage visé.
-   ou  • Le personnage actif ou un de ses alliés subit un  à sa prochaine action.
-    ou  • Le personnage actif chute au sol.
-  • L'arme à distance du personnage tombe immédiatement à court de munitions ou s'enraye.
-  • Augmenter une fois la difficulté du prochain test d'un personnage allié, y compris le personnage actif.
-  • L'outil ou l'arme de corps à corps dont se sert le personnage est endommagé.

AVANTAGES ET TRIOMPHES AU COMBAT

COÛT OPTIONS

-  ou  • Infliger une blessure critique (sous réserve que la cible subisse au moins 1 blessure) ou activer un attribut de l'arme (selon l'arme).
-  ou  • Éliminer 1 point de Stress (cette option peut être choisie plusieurs fois).
-  ou  • Ajouter un  au test du personnage allié actif suivant.
-  • Remarquer un détail important du conflit en cours.
-   ou  • Exécuter une manœuvre gratuite immédiate, pourvu que vous n'ayez pas déjà réalisé 2 manœuvres ce tour-ci.
-   • Ajouter un  au prochain test de la créature visée.
-   • Ajouter un  au prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
-  • Augmenter d'un rang la difficulté du prochain test du personnage visé.
-  • Améliorer une fois le prochain test de n'importe quel personnage allié, y compris le personnage actif.
-  • Effectuer une action cruciale pour renverser le cours de la bataille.
-   • Lorsqu'une cible subit des dégâts, l'attaque détruit un de ses éléments d'équipement.

ATTAQUES À DISTANCE

PORTÉE	DIFFICULTÉ
Au contact	 
Courte	
Moyenne	 
Longue	  
Extrême	   

ARME À DISTANCE UTILISÉE...	MALUS
Arme légère	+ 
Arme lourde	+  
Artillerie	Impossible

PISTE D'INITIATIVE

9

8

7

6

5

4

3

2

1

MANŒUVRES M

Assister : Ajouter un ■ au test d'un allié.

Se déplacer dans une zone de portée ou changer de zone.

Mettre en œuvre du matériel : Dégainer, recharger une arme, etc.

Monter, descendre d'un véhicule, d'une monture.

Parer : Ajouter un ■ à son attaque, pour un ■ à celle qui le visera.

Préparer une action

Se jeter au sol, se relever.

Viser : Ajouter un ■ au prochain tir.

ACTIONS A

Activer une **caractéristique**.

Effectuer une **manœuvre**.

Effectuer un test de **compétence**.

Effectuer un test d'**attaque**.

NBRE DE BLESSURES	TEST DE SOINS	EFFETS
1 ^{re} blessure	◆	2 p ^{ts} de stress
2 ^e blessure	◆◆	■ à la prochaine action. Pas d'effet durable.
3 ^e blessure	◆◆◆	■ aux actions, tant que la blessure n'est pas soignée.
4 ^e blessure	◆◆◆◆	Neutralisé, tant que la blessure n'est pas soignée.

Mécanicien

ACTIVITÉ	COÛT	TEST MÉCANIQUE
Contrôle des dégâts	A	-1 stress mécanique
		-1 dégât de coque
		-1 coup critique

DÉGÂTS DE COQUE	STRESS MÉCANIQUE	TEST
< 1/2 seuil de dégâts	< 1/2 seuil de stress	◆
= 1/2 seuil de dégâts	= 1/2 seuil de stress	◆◆
> 1/2 seuil de dégâts	> 1/2 seuil de stress	◆◆◆
> Seuil de dégâts	> Seuil de stress	◆◆◆◆

NBRE DE COUPS CRITIQUES	TEST	EFFETS
1 ^{er} coup critique	◆	L'appareil subit aussitôt 2 p ^{ts} de stress mécanique. Pas d'effet durable.
2 ^e coup critique	◆◆	Moteur endommagé. Vitesse maximale -1, maniabilité -1.
3 ^e coup critique	◆◆◆	Boucliers désactivés. Défense réduite à 0.
4 ^e coup critique et suivants	◆◆◆◆	Un élément (comme une arme ou l'hyperdrive) au choix du MJ est désactivé jusqu'à sa réparation.

POINTS DE FORCE

Pilote

ACTIVITÉ	GABARIT	VITESSE	COÛT	
Accélérer/Ralentir	Tous	0-Max	M	Vitesse + ou - 1
Voler	Tous	1	M	Rester à portée proche
		2-4	M	Rester à portée proche ou Déplacement portée proche/courte
			MM	Déplacement portée proche/moyenne
		5-6	M	Rester à portée proche ou Déplacement portée proche/moyenne
MM	Déplacement portée proche/longue			
Évasion	1-4	≥3	M	+♦ aux attaques de l'appareil ou visant l'appareil
Coller la cible	1-4	≥3	M	+■ aux attaques de l'appareil ou visant l'appareil
Prendre l'avantage	1-4	≥4	A	Pilotage ✨ ignore les malus d'Évasion
Mettre la gomme	1-4	0-(Max-1)	M	1 p ^t de stress mécanique/p ^t de Vitesse acquis
Hyperespace	Tous	0-Max	A	Astrogation (♦)

VITESSES RELATIVES	DIFFICULTÉ
Assaillant = Cible	♦♦
Assaillant > Cible	♦
Assaillant < Cible	♦♦♦
Assaillant +2 ≤ Cible	♦♦♦♦

STAR WARS AUX CONFINES DE L'EMPIRE

Artilleur

ACTIVITÉ	COÛT	
Viser	M	+■ au prochain test de combat
Faire feu	A	Artillerie

DIFFÉRENCE DE GABARIT	TEST
Assaillant +1 ≤ Cible	♦♦
Assaillant +2 ≤ Cible	♦
Assaillant +2 ≥ Cible	♦♦♦
Assaillant +3 ≥ Cible	♦♦♦♦