
STARFINDER
SOCIETY
AVANTAGES

TABLE DES MATIERES

Table des matières

TABLE DES MATIERES 2
PRÉSENTATION 3
- RÈGLES 3
- GUIDE ÉVOLUTIF 3
- ABRÉVIATION 3

REGLES DES AVANTAGES 4
- EMPLACEMENTS D'AVANTAGE 4
- LES FACTIONS 4
- RANGS DE REPUTATION DE FACTION 4

AVANTAGES DE FACTION 5
- AVANTAGES TOUTES FACTION 5
- AVANTAGES ACQUEREURS 5
- AVANTAGES DATAPHILES 5
- AVANTAGES ECLAIREURS 5
- AVANTAGES EXO-GARDIENS 5
- AVANTAGES SECONDS CHERCHEURS [Luwazi Elsébo] 5
- DECRIPTION DES AVANTAGES 5

AVANTAGES DE MISSION 6
- AVANTAGES ACQUIS PENDANT LES PARTIES 6
- DECRIPTION DES AVANTAGES 6

PRÉSENTATION

Ce guide rassemble les avantages acquis pendant vos parties ou achetables auprès de votre faction.

RÈGLES

Ce guide n'a pas pour vocation de rappeler les règles du jeu. Vous les trouverez en anglais sur ce lien officiel : http://paizo.com/sfrd.

Afin de faciliter les liens entre les règles en anglais et ce guide en français, le nom d'origine sera toujours rappelé dans ce guide.

Certaines règles seront modifiées ou limitées. Dans ce cas, ce qui compte est ce que le guide mentionne.

GUIDE ÉVOLUTIF

Ce guide a pour vocation à évoluer au fur et à mesure que les aventuriers réussissent des missions. Un tag ***NEW*** sera ajouté devant les nouvelles options depuis le précédent guide.

Ce guide est en version v1.0.

ABRÉVIATION

Les abréviations utilisées dans ce guide :

- 1/jour : une fois par jour
- BBA : bonus de base à l'attaque
- CA : classe d'armure (comprends CAC et CAE)
- CAC : classe d'armure cinétique
- CAE : classe d'armure énergétique
- Cha : Charisme
- Con : Constitution
- DD : degré de difficulté
- Dex : Dextérité
- dgt : dégâts
- Ext : pouvoir extraordinaire
- For : Force
- FP : Facteur de Puissance
- Int : Intelligence
- Mag : pouvoir magique
- NLS : niveau de lanceur de sort
- JS : jet de sauvegarde
- PE : point d'endurance
- PP : point de persévérance
- PV : point de vie
- RD : réduction de dégâts
- Réf : jet de sauvegarde de Réflexes
- RM : résistance à la magie
- Sag : Sagesse
- Sur : pouvoir surnaturel
- VD : vitesse de déplacement
- Vig : jet de sauvegarde de Vigueur
- Vol : jet de sauvegarde de Volonté
- vs : contre

REGLES DES AVANTAGES

Les avantages sont des bonus gagnés dans les scénarios de Starfinder.

EMPLACEMENTS D'AVANTAGE

A chaque début de partie, après le briefing, vous pouvez choisir jusqu'à un avantage par emplacement disponible. Vous pouvez changer d'avantage à chaque partie :

- **Allié**
- **Faction**
- **Personnel**
- **Promotionnel**
- **Social**
- **Vaisseau**
- **Cosmétique**

Certains avantages n'ont pas d'emplacement et sont donc toujours actifs. Il n'y a pas de limite à ces avantages.

Vous ne pouvez pas sélectionner un avantage à usage limité dont vous avez dépensés tous les usages.

LES FACTIONS

La Starfinder Society se décompose en 5 factions, qui travaillent à leur manière pour le bien de la Society. Vous pouvez changer d'affiliation en cours de carrière sans malus. Votre faction vous donne l'avantage Champion. Les 5 factions sont :

- **Les Acquéreurs :** cherchent à accroître leur gloire personnelle et leur fortune en travaillant pour la société. Malgré leur intégration récent dans l'organisation, ils se sont forgés une solide réputation et un certain prestige, qui rejaillit sur la société ;
- **Les Dataphiles :** si l'on considère que la connaissance est la clé du pouvoir, les Dataphiles représentent la plus puissante faction de la société. Ils s'emploient à collecter un maximum de données, et s'estiment seuls décideurs de ce qui peut être dévoilé publiquement ;
- **Les Exo-Gardiens :** protègent les Mondes du Pacte contre les menaces potentielles du Vaste. Leurs agents sillonnent l'Espace proche et le Vaste pour amasser tout l'équipement, toutes les connaissances et les ressources magiques qu'ils jugent essentiels à la protection des Mondes du Pacte.
- **Les Seconds Chercheurs :** constituent une faction informelle vouée au soutien des plans du dirigeant de la société, le Premier Chercheur. L'actuelle Première Chercheuse, Luwasi Elsébo, tente de découvrir la vérité cachée derrière l'incident des Etoiles Ecorchées.
- **Les Eclaireurs :** tirent leur nom d'un ancien groupe d'explorateurs. Ils se consacrent à la découverte de l'espace et à l'établissement de relations pacifiques avec les espèces inconnues. Les Eclaireurs sont habitués à gérer les situations de premier contact, où ils officient en qualité d'ambassadeurs. Leur but consiste à repousser sans cesse les frontières de l'espace connu.

RANGS DE REPUTATION DE FACTION

Le rang de réputation dans une faction dépend de vos points de réputation :

Rang	Réputation
0	0 – 4
1	5 – 14
2	15 – 24
3	25 – 44
4	45 +

Ce rang vous indique les avantages que vous pourrez acheter dans chaque faction.

AVANTAGES DE FACTION

AVANTAGES TOUTES FACTION

Faites la somme de votre réputation toute faction confondue, pour savoir votre rang « toutes factions ». Le coût est en Prestige.

Nom	Rang	Type	Usage limité	Coût	Description
Accès mercenaire de base	0	Allié	-	1	Un allié avec un bonus de compétence faible
Plan d'achat de base	0	-	1	Var.	Accès à des services toujours disponibles
Remorquage de vaisseau	0	-	1	5	Bénéficiez d'un remorquage lorsque votre vaisseau est mis hors de combat

AVANTAGES ACQUEREURS

Nom	Rang	Type	Usage limité	Coût	Description
Champion [Acquéreurs]	0	Faction	-	2	Champion de la Faction

AVANTAGES DATAPHILES

Nom	Rang	Type	Usage limité	Coût	Description
Champion [Dataphiles]	0	Faction	-	2	Champion de la Faction

AVANTAGES ECLAIREURS

Nom	Rang	Type	Usage limité	Coût	Description
Champion [Eclaireurs]	0	Faction		2	Champion de la Faction

AVANTAGES EXO-GARDIENS

Nom	Rang	Type	Usage limité	Coût	Description
Champion [Exo-Gardiens]	0	Faction	-	2	Champion de la Faction

AVANTAGES SECONDS CHERCHEURS [Luwazi Elsébo]

Nom	Rang	Type	Usage limité	Coût	Description
Champion [Seconds Chercheurs] [Luwazi Elsébo]	0	Faction	-	2	Champion de la Faction

DECRIPTION DES AVANTAGES

Accès à un mercenaire de base (avantage Allié)

Vous pouvez demander une assistance de base à la Starfinder Society.

Conditions : toute faction - rang 0

Coût : 1 point de Prestige

Bénéfice : vous sollicitez un allié non combattant pour vous aider à réussir un certain type de tests. Il est capable d'effectuer des tests pour les compétences listées ci-dessous, avec un bonus égal à votre niveau. L'intervention implique d'utiliser l'une de vos actions et de se trouver à portée, comme si vous agissiez vous-même. Le résultat ne peut pas être modifié par des capacités de classe ou des sorts, mais il peut bénéficier du bonus octroyé par l'action aider quelqu'un. L'allié ne participe pas au combat, ne peut pas être tué en dehors du combat, et son influence se limite aux tests de compétences. Il ne peut tenter un test qu'une seule fois, et ne peut pas prendre 10 ou 20.

Lorsque vous sélectionnez cet avantage, vous devez choisir l'un des groupes de compétences suivants.

Groupe 1 : Informatique, Ingénierie, Sciences physiques

Groupe 2 : Bluff, Diplomatie, Intimidation

Groupe 3 : Culture, Médecine, Survie

Groupe 4 : Sciences de la vie, Mysticisme, Sciences physiques

Spécial : vous pouvez acheter cet avantage plusieurs fois. À chaque fois, il est possible de sélectionner un groupe de compétences différent. Lorsque vous sélectionnez cet avantage, vous devez choisir un seul groupe de compétences de la liste, même si vous avez acheté cet avantage pour plusieurs groupes.

Champion [XXX] (avantage de Faction)

Vous avez prêté allégeance à une faction et vous agissez dans le cadre de vos missions pour faire progresser les objectifs de cette faction.

Conditions : Acquéreurs - rang 0

Coût : 2 points de Prestige

Bénéfice : cet avantage permet au personnage de gagner des points de Réputation pour la faction choisie (XXX). Un personnage ayant sélectionné cet avantage reçoit à la fin d'un scénario les points de Réputation indiqués dans les conditions de succès primaires et secondaires.

Normal : un personnage ne gagne pas de points de Réputation s'il n'a pas sélectionné cet avantage dans son emplacement d'avantage de Faction.

Plan d'achat de base (avantage sans emplacement ; utilisation limitée)

Voici la liste des achats disponibles pour tous les membres de la Starfinder Society.

Conditions : toute faction - rang 0

Coût : variable (voir ci-dessous)

Bénéfice : chaque membre de la Starfinder Society peut acquérir certains services en dépensant des points de Prestige. Tous les Explorateurs d'étoiles ont accès à la liste de services suivante.

Service	Coût (Prestige)
+4 à n'importe quel test de compétence	1
Dissipation de la magie	1
Restauration partielle	1
Réparation intégrale	1
Neutralisation d'affliction (NLS 7)	1
Annulation d'enchantement	2
Dissipation suprême	2
Soigner des radiations	2
Restauration	2
Régénération	6
Récupération de votre corps par une équipe de sauvetage	5
Rappel à la vie	14
Diminuer l'Infamie de 1	4
Correcteur mnémonique	4 x mk

Spécial : vous pouvez acheter cet avantage plusieurs fois pour acquérir les services énumérés ci-dessus.

Remorquage de vaisseau (avantage sans emplacement ; utilisation limitée)

La Starfinder Society est liée à de nombreuses organisations disposant de vaisseaux. Vous pouvez faire appel à leurs services lorsque vos expéditions ne se passent pas aussi bien que prévu.

Conditions : toute faction - rang 0

Coût : 5 points de Prestige

Bénéfice : vous pouvez acheter cet avantage lorsque votre vaisseau tombe à 0 point de structure lors d'un combat spatial. Une équipe de récupération intervient alors pour vous sauver, avant que l'ennemi ne vous achève. On suppose ensuite que votre groupe parvient, d'une façon ou d'une autre, à se frayer un chemin vers la prochaine rencontre du scénario. Utiliser cet avantage ne signifie pas que le combat spatial s'est conclu par un succès. Il est donc possible que vous ne receviez pas de récompenses au terme de la rencontre.

Normal : la destruction d'un vaisseau peut entraîner de graves répercussions, détaillées dans chaque scénario.

Spécial : plusieurs PJ peuvent mettre en commun des points de Prestige pour acheter cet avantage. Vous pouvez l'acheter plusieurs fois.

AVANTAGES DE MISSION

AVANTAGES ACQUIS PENDANT LES PARTIES

Ces avantages ne sont disponibles que par les personnages qui les ont gagné lors d'une partie. Chaque joueur bénéficie de ses avantages s'il décide de les choisir en début de partie. Attention, certains sont à usage limité, une fois dépensés ils ne sont plus utilisable par le joueur en question.

Nom	Type	Usage limité	Description
Ami des factions	Social	3	Gagner de la Réputation même si vous échouez une condition de réussite
Star Sugar Heartlove !!!	-	1 (spé)	Vous pouvez le garder ou le vendre pour 200 crédits

DECRIPTION DES AVANTAGES

Ami des factions (avantage social ; utilisation limitée)

En assistant diverses factions de la Starfinder Society, vous avez prouvé que vous étiez un agent fiable.

Bénéfice : en sélectionnant cet avantage, si vous échouez à satisfaire une condition de succès permettant d'acquérir du Prestige, vous pouvez cocher une des cases de cet avantage. De cette façon, vous rappelez à une faction dont vous êtes le champion vos exploits passés, et vous gagnez malgré tout 1 point de Réputation (mais pas de Prestige) avec cette faction comme si vous aviez rempli la condition de succès. Vous ne pouvez utiliser cet avantage que si vous gagnez au moins 1 PX pour avoir terminé l'aventure.

Star Sugar Heartlove !!! (avantage sans emplacement ; utilisation limitée)

Durant vos premières missions vous avez eu l'occasion d'acquérir une copie du dernier album Strawberry Machine Cake de la sensation sugar-pop.

Bénéfice : cet album est déjà un hit dans les Mondes du Pacte et son prix a été multiplié par quatre. Vous pouvez revendre cet album pour 200 crédits avant le début de votre prochaine aventure. Si vous le vendez, rayez cet avantage. Alternativement, vous pouvez décider de garder cet album, ce qui pourrait s'avérer utile dans le futur.