The cover art features four characters in a sci-fi setting. In the center is a large, heavily armored figure with a dragon-like head. To the left is a woman with purple hair and a purple cape. To the right is a man with a white face and blue eyes, holding a large gun. In the foreground is a smaller character with orange fur and a helmet. The background shows a large planet and a spaceship.

# STARFINDER

## SOCIETY

### GUIDE DE CRÉATION

# PRÉSENTATION

Dans Starfinder Society vous interprétez un membre de l'illustre société d'exploration des étoiles. La Société a souffert d'un terrible désastre cette année (317 Après la Faille) lors de l'expédition des Étoiles écorchées, qui a fait disparaître 80% de ses effectifs. Son prestige en a pris un coup, et sa puissance également.

Vous êtes donc embauchés dans ce contexte, alors que la Première Chercheuse Luwazi Elsebo a lancé un grand programme de sauvegarde de la Starfinder Society. Vous serez sollicités pour accomplir de nombreuses missions qui vous permettront de découvrir de nouveaux peuples et options de jeu.

## 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 (comme par exemple la liste des races jouables). Dans ce cas, ce qui compte est ce que le guide mentionne.

## MANUELS AUTORISÉS

Les manuels sources des règles repris dans ce guide sont mentionnés avec les abréviations suivantes (et leur nom en anglais) :

- **A** : Arsenal (Armory)
- **GOP** : Guide des options de personnage (Character Operations Manual)
- **LdR** : Livre de règles (Core Rulebook)
- **MdP** : Les Monde du Pacte (Pact Worlds)
- **X1** : Xéno-archives (Alien Archive)
- **X2** : Xéno-archives 2 (Alien Archive 2)

## 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.

Ces nouvelles options pourront être de nouveaux thèmes, de nouvelles races jouables, de nouveaux avantages etc.

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

# CRÉATION DE PERSO

Lors de la création de votre premier personnage vous pouvez lui attribuer l'avantage **Aide de la Starfinder Society** (voir chapitre Avantages).

## ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ UNE RACE

La race, ou espèce, de votre personnage est l'une de ses plus importantes caractéristiques. Le chapitre Races expose en détail les races jouables – nombre d'entre elles sont plutôt étranges. La race confère à votre personnage des aptitudes et des langues. Elle détermine une partie des points de vie (PV) avec lesquels il débute le jeu (les PV représentent le nombre de blessures qu'il peut encaisser avant de perdre connaissance ou de mourir). Sa classe aura également un impact sur son total de PV de départ, comme décrit dans la cinquième étape.

La race de votre personnage modifie également ses valeurs de caractéristique. Ces valeurs sont importantes car elles affectent nombre des statistiques de votre personnage mais vous ne les finaliserez pas avant la quatrième étape.

### FEUILLE DE PERSONNAGE

- Indiquez la race de votre personnage en haut de votre feuille de personnage.
- Notez ses points de vie raciaux de départ.
- Notez sa langue raciale (le cas échéant).
- Notez les aptitudes de race qu'il peut utiliser.
- Notez dans la marge, pour l'instant, près de ses valeurs de caractéristique, les points que vous ajouterez ou soustrairez à vos valeurs de caractéristique à cause de votre race (vous en aurez besoin lors de la quatrième étape !).

## ÉTAPE 2 : CHOISISSEZ UN THÈME

Vous pouvez maintenant choisir un thème pour votre personnage. Ce thème représente un aspect essentiel de son historique et de ses motivations. Un thème peut aider à exprimer comment votre personnage se comporte en aventure – est-ce un chasseur de primes, un érudit ou l'incarnation d'un autre archétype d'aventurier connu. En plus de se conformer à un historique donné, un thème confère des avantages à une ou plusieurs compétences au niveau 1. Il confère également 1 point supplémentaire à une valeur de caractéristique particulière – vous finaliserez vos valeurs de caractéristique lors de la quatrième étape.

### FEUILLE DE PERSONNAGE

- Inscrivez le thème de votre personnage en haut de votre feuille de personnage.
- Notez les bonus qu'il confère aux compétences.
- Pour l'instant, notez dans la marge le point qu'il confère à une valeur de caractéristique, à côté de cette valeur (vous en aurez besoin lors de la quatrième étape !).

## ÉTAPE 3 : CHOISISSEZ UNE CLASSE

Vous êtes maintenant presque prêt à finaliser les valeurs de caractéristique de votre personnage qui sont des données essentielles dont vous aurez besoin pour calculer nombre de ses statistiques. Mais avant, vous devez choisir la classe de votre personnage. Celle-ci lui confère une série d'aptitudes héroïques et détermine l'efficacité de ses attaques et de sa faculté à éviter certains effets nocifs ou à y résister. Le chapitre Classe décrit les classes que vous pouvez jouer dans Starfinder Society.

Inutile de noter toutes les aptitudes de classe de votre personnage. Il vous suffit de savoir quelle classe vous voulez jouer car elle vous indiquera les valeurs de caractéristique les plus importantes pour votre personnage. Dans la description de chaque classe sont indiquées ses valeurs de caractéristique essentielles,

ainsi que d'autres valeurs de caractéristique particulièrement utiles.

### FEUILLE DE PERSONNAGE

- Indiquez la classe de votre personnage en haut de votre feuille de personnage.
- Notez le « 1 » à côté pour indiquer son niveau dans cette classe.
- Ne vous souciez pas des autres aptitudes que votre personnage obtient par le biais de sa classe (vous vous en occuperez lors de la cinquième étape).

## ÉTAPE 4 : FINALISEZ LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Maintenant que vous avez pris les décisions les plus importantes à propos de votre personnage, il est temps de calculer ses statistiques. Les valeurs de caractéristique de votre personnage déterminent un grand nombre de ses capacités et se composent de six valeurs : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Pour déterminer vos valeurs de caractéristiques suivez la méthode suivante :

- Choisissez une série du tableau ci-dessous, et allouez chaque nombre à une valeur de caractéristique de votre choix :

Série	Caractéristiques
Spécialisé	18, 14, 11, 10, 10, 10
Partagé	16, 16, 11, 10, 10, 10
Polyvalente	14, 14, 14, 11, 10, 10

- Ajoutez vos bonus de caractéristique raciaux (voir étape 1),
- Ajoutez votre bonus de caractéristique de thème (voir étape 2),
- Attention, vos caractéristiques ne peuvent jamais dépasser 18 au niveau 1 (si c'est le cas avec un bonus, alors réduisez votre caractéristique jusqu'à 18)

À partir de vos caractéristiques, vous pouvez déterminer vos modificateurs de caractéristiques (des bonus ou malus qui seront appliqués à vos jets et DD) :

VALEUR DE CARACTÉRISTIQUE	MODIFICATEUR DE CARACTÉRISTIQUE
1	-5
2 - 3	-4
4 - 5	-3
6 - 7	-2
8 - 9	-1
10 - 11	+0
12 - 13	+1
14 - 15	+2
16 - 17	+3
18 - 19	+4
20 - 21	+5
22 - 23	+6
24 - 25	+7
26 - 27	+8

### FEUILLE DE PERSONNAGE

- Inscrivez vos valeurs de caractéristique dans les emplacements appropriés de votre feuille de personnage. Inscrivez à côté le modificateur correspondant à chacune.

## ÉTAPE 5 : APPLIQUEZ VOTRE CLASSE

Déterminez à présent les pouvoirs, capacités spéciales (également appelées aptitudes de classe) et autres statistiques essentielles de votre personnage conférés par sa classe au niveau 1. La table au début de la section de chaque classe donne le bonus de base à l'attaque de votre personnage, ce qui vous aide à évaluer son efficacité au combat. Vous ajouterez cette valeur de base à vos attaques à distance et au corps à corps. Cette table indique également les bonus de base de votre personnage pour ses jets de sauvegarde de Réflexes, de Vigueur et de Volonté. Voir la huitième étape pour plus d'informations sur les jets de sauvegarde.

De plus, la classe de votre personnage affecte son total de points d'endurance (PE). Les points d'endurance mesurent le nombre de mauvais traitements qu'il peut encaisser avant de subir de réelles blessures qui réduisent alors son nombre de points de vie. Au niveau 1, vous obtenez le nombre de points d'endurance indiqué dans la description de votre classe + votre modificateur de Constitution. Au niveau 1, vous ajoutez également le nombre de points de vie indiqué dans la description de votre classe au nombre obtenu par le biais de votre race.

Enfin, la classe de votre personnage affecte le nombre de rangs dont vous disposez par niveau et que vous pouvez allouer aux compétences (voir la sixième étape). Elle détermine également les armes et les armures que votre personnage sait utiliser (voir la septième étape).

### FEUILLE DE PERSONNAGE

- Notez le total de points d'endurance de votre personnage.
- Notez son total initial de points de vie.
- Notez son bonus de base à l'attaque.
- Notez ses bonus de base aux jets de sauvegarde qu'il obtient grâce à sa classe (la huitième étape explique comment calculer les modificateurs finaux aux jets de sauvegarde de votre personnage).
- Inscrivez également les aptitudes de classe au niveau 1 de votre personnage.

## ÉTAPE 6 : ASSIGNEZ LES RANGS DE COMPÉTENCE ET CHOISISSEZ VOS DONS

Choisissez ensuite les compétences dans lesquels votre personnage sera bon, que ce soit lorsqu'il utilise des objets technologiques ou qu'il tente de survivre en milieu sauvage. À chaque niveau, il gagne des rangs de compétence qui représentent l'amélioration de ses savoir-faire et les résultats de son entraînement. Le nombre de rangs qu'il obtient à chaque niveau est égal à son modificateur d'Intelligence + un montant déterminé par sa classe (mais il gagne toujours 1 rang au minimum) et vous pouvez allouer ces rangs aux compétences de votre choix. Certaines compétences sont appelées des compétences de classe. Elles sont indiquées dans la section dédiée à votre classe - ce sont des compétences liées à votre classe et vous bénéficiez automatiquement d'un bonus de +3 à partir du moment où vous investissez au moins un rang dans une telle compétence (vous pouvez toujours allouer des rangs dans des compétences qui ne sont pas des compétences de classe mais vous n'obtenez simplement pas le bonus spécial de +3). Voir le chapitre Compétences pour plus d'informations sur les compétences et leur fonctionnement, notamment sur les compétences qui nécessitent une formation et sur les malus infligés par l'utilisation des compétences une fois revêtu d'une armure.

Une fois les rangs de compétence de votre personnage assignés, choisissez ses dons. La plupart des personnages commencent le jeu avec un don mais les humains disposent d'un don supplémentaire grâce à leur race. Les dons sont un bon moyen de combler l'une des lacunes de votre personnage. Par exemple, la Robustesse confère des points d'endurance supplémentaires tandis que la Protection rapprochée vous permet de protéger des alliés à proximité si on les agresse. Voir le chapitre Dons pour plus d'informations.

### FEUILLE DE PERSONNAGE

- Assignez les rangs de compétence sur la feuille de personnage - n'oubliez pas que son nombre de rangs dans une compétence ne peut être supérieur à son niveau de personnage!
- Si les compétences auxquelles vous assignez des rangs sont des compétences de classe, notez dans l'emplacement approprié qu'elles bénéficient d'un bonus de compétence de classe de +3.
- Inscrivez également le modificateur de caractéristique pour chaque classe.
- Notez ses dons et, si un ou plusieurs d'entre eux confèrent des bonus aux compétences, inscrivez-les dans les emplacements alloués aux modificateurs divers des compétences.
- Enfin, faites la somme des bonus et inscrivez le modificateur de compétence total pour chaque compétence qu'il est possible d'utiliser sans formation

## ÉTAPE 7 : ACHETER VOTRE ÉQUIPEMENT

Au niveau 1, votre personnage dispose de 1 000 crédits qu'il peut utiliser pour acheter une armure, des armes et le reste de son équipement (le M) peut toutefois vous donner des instructions différentes sur la façon de choisir votre équipement). Les armes et armures sont souvent les plus importantes - gardez à l'esprit que la classe de votre personnage détermine le type d'armes et d'armures que votre personnage sait utiliser. L'arme de votre personnage détermine les dégâts qu'il peut infliger en combat, tandis que son armure affecte sa classe d'armure énergétique (CAE) et sa classe d'armure cinétique (CAC) - voir la huitième étape pour en savoir plus sur la classe d'armure. De plus, il existe d'autres équipements essentiels qui peuvent aider votre personnage au cours du jeu. Voir le chapitre Équipement pour plus d'informations sur l'équipement disponible et le prix de chaque article.

### FEUILLE DE PERSONNAGE

- Une fois les crédits de votre personnage dépensés, notez l'équipement qu'il possède.
- Notez les crédits qu'il lui reste.
- Inscrivez les armes sur les lignes appropriées, ainsi que les informations pertinentes, notamment les dégâts que chacune inflige.

## ÉTAPE 8 : COMPLETER LES DERNIERS DETAILS

Inscrivez à présent les informations suivantes sur votre feuille de personnage.

### Alignement

Choisir entre Loyal Bon, Neutre Bon, Chaotique Bon, Loyal Neutre, Neutre ou Chaotique Neutre.

### Classes d'armure

Elles se calculent comme il suit :

$$\text{CAC} = 10 + \text{mod de Dex} + \text{CAC de l'armure}$$

$$\text{CAE} = 10 + \text{mod de Dex} + \text{CAE de l'armure}$$

$$\text{CA vs manœuvre} = \text{CAC} + 8$$

### Bonus à l'attaque

Ils se calculent comme il suit :

$$\text{Bonus au corps à corps} = \text{BBA de classe} + \text{mod de For}$$

$$\text{Bonus à distance} = \text{BBA de classe} + \text{mod de Dex}$$

$$\text{Bonus au lancer} = \text{BBA de classe} + \text{mod de For}$$

## Capacité de transport

Elle se calcule comme il suit :

**Capacité de transport** = valeur de Force

## Divinité

Choisir une divinité de l'Annexe, ou aucune.

## Monde d'origine

Choisir un monde de l'Annexe : Mondes.

## Initiative

Elle se calcule comme il suit :

**Initiative** = mod de Dex + divers

## Langues

Choisir parmi les langues de l'Annexe : Mondes.

Vous commencez avec le commun, votre langue raciale (le cas échéant), et la langue de votre monde (le cas échéant). Puis vous gagnez une langue par modificateur d'Intelligence, et par rang de Culture.

## Points de persévérance

Ils se calculent comme il suit :

**PP** = 1 + modificateur de la caractéristique essentielle de votre classe

## Jets de sauvegarde

Ils se calculent comme il suit :

**JS Réflexes** = bonus de classe + mod de Dex

**JS Vigueur** = bonus de classe + mod de Con

**JS Volonté** = bonus de classe + mod de Sag

## Taille

Voir le tableau Caractéristiques générales du chapitre RACES.

## Vitesse

La vitesse de base au sol est de 9m (qui peut être modifié avec des capacités de race, de classe ou des dons).

## BILAN

	À noter	Remarque
<b>Étape 1</b>		
Race	-	-
Points de vie raciaux	-	-
Langue raciale	-	N'est pas toujours applicable
Aptitudes de race	-	-
Bonus de caractéristique raciaux	-	-
<b>Étape 2</b>		
Thème	-	-
Bonus de caractéristique du thème	-	-
Bonus de thème	-	-

<b>Étape 3</b>	
Classe	-
Niveau	-
<b>Étape 4</b>	
Caractéristiques (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha)	Aucune valeur ne peut dépasser 18
<b>Étape 5</b>	
Points d'endurance totaux	PE de classe + mod de CON
Points de vie totaux	PV raciaux + PV de classe
Bonus de base à l'attaque	-
Bonus de base aux jets de sauvegarde	-
Aptitudes de classe	-
<b>Étape 6</b>	
Rangs de compétences	Rang max = niv Comp. de classe = bonus +3
Dons	1 don gratuit au niv 1
<b>Étape 7</b>	
Armes	Indiquer les dgts
Armure	Indiquer le bonus de CAC et CAE
Équipements divers	-
<b>Étape 8</b>	
Calculs divers	Voir ci-dessus

## PROGRESSION EN NIVEAU

Vous gagnez de l'expérience (PX) en réalisant des objectifs de scénarios. Avec assez de PX, vous pouvez progresser en niveau :

Niveau de personnage	Total de PX	Augmentation de carac.	Spécial
1	-	-	1 <sup>er</sup> don, avantage du thème
2	3	-	-
3	6	-	2 <sup>ème</sup> don
4	9	-	-
5	12	1 <sup>ère</sup>	3 <sup>ème</sup> don
6	15	-	Avantage du thème
7	18	-	4 <sup>ème</sup> don
8	21	-	-
9	24	-	5 <sup>ème</sup> don
10	27	2 <sup>ème</sup>	-
11	30	-	6 <sup>ème</sup> don
12	33	-	Avantage du thème
13	36	-	7 <sup>ème</sup> don
14	39	-	-
15	42	3 <sup>ème</sup>	8 <sup>ème</sup> don
16	45	-	-
17	48	-	9 <sup>ème</sup> don
18	51	-	Avantage du thème
19	54	-	10 <sup>ème</sup> don
20	57	4 <sup>ème</sup>	-

Lorsque vous passez aux niveaux 5, 10, 15 et 20, vous pouvez augmenter vos caractéristiques :

- choisissez 4 caractéristiques différentes ;
- si la valeur est égale ou supérieure à 17 : ajoutez 1
- si la valeur est inférieure ou égale à 16 : ajoutez 2

# RACES

## RACES JOUABLES

Les races jouables sont dans la liste suivante :

RACE	VO	PV	Bonus de caractéristique						Une au choix	Langue raciale	Source	
			FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA				
Androïde	Android	4	-	+2	-	+2	-	-2	-	-	LdR	NEW
Demi-Elfe	Half-Elf	4	-	-	-	-	-	-	+2	-	LdR	NEW
Demi-Orque	Half-Orc	6	-	-	-	-	-	-	+2	-	LdR	NEW
Elfe	Elf	4	-	+2	-2	+2	-	-	-	-	LdR	NEW
Gnome (enfant-fée)	Gnome (feychild)	4	-2	-	+2	-	-	+2	-	-	LdR	NEW
Gnome (fade)	Gnome (bleaching)	4	-2	-	+2	+2	-	-	-	-	LdR	NEW
Halfelin	Halfing	2	-2	+2	-	-	-	+2	-	-	LdR	NEW
Humain	Human	4	-	-	-	-	-	-	+2	-	LdR	NEW
Kasatha	Kasatha	4	+2	-	-	-2	+2	-	-	-	LdR	NEW
Lashunta (korasha)	Lashunta (korasha)	4	+2	-	-	-	-2	+2	-	-	LdR	NEW
Lashunta (damaya)	Lashunta (damaya)	4	-	-	-2	+2	-	+2	-	-	LdR	NEW
Nain	Dwarf	6	-	-	+2	-	+2	-2	-	-	LdR	NEW
Shirren	Shirren	6	-	-	+2	-	+2	-2	-	-	LdR	NEW
Vesk	Vesk	6	+2	-	+2	-2	-	-	-	-	LdR	NEW
Ysoki	Ysoki	2	-2	+2	-	+2	-	-	-	-	LdR	NEW

Vous trouverez une description résumée des capacités des races (consulter les règles pour plus de détails) :

## ANDROÏDES



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Charisme

#### Points de vie

- 4

#### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type androïde

#### Fabriqué

- Considéré comme un humanoïde et une créature artificielle pour ce qui est des effets par type (en appliquant le pire)
- +2 racial aux JS vs maladies, effets mentaux, poison et sommeil
- Ne respire pas et ne subit pas les effets environnementaux du vide

#### Vision exceptionnelle

- Vision nocturne
- Vision dans le noir (18m)

### Émotions contrôlées

- -2 en Psychologie
- DD +2 en Psychologie contre l'androïde

### Emplacement d'amélioration

- Dispose d'un emplacement d'amélioration d'armure légère dans le corps

## DEMI-ELFES



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 dans une valeur de caractéristique au choix

#### Points de vie

- 4

#### Taille et type

- Humanoïdes de taille M
- Sous-types elfe et humain.

#### Adaptabilité

- Talent en don supplémentaire au niveau 1

#### Sang elfique

- Immunisé aux effets de sommeil magique
- +2 racial aux JS vs effets de type enchantement.

#### Sens aiguisés

- +2 racial en Perception

#### Vision nocturne

## DEMI-ORQUES



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 dans une valeur de caractéristique au choix

#### Points de vie

- 6

#### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-types orque et humain

#### Autonome

- +2 racial en Survie

#### Férocité orque

- 1/jour
- Si PV=0, le demi-orque peut se battre un round de plus

#### Intimidant

- +2 racial en Intimidation

#### Vision dans le noir (18m)

- +2 racial au NLS vs RM
- +2 racial en Mysticisme

#### Sens aiguisés

- +2 racial en Perception

#### Vision nocturne

## GNOMES



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Constitution
- -2 en Force

#### Points de vie

- 4

#### Taille et type

- Humanoïde de taille P
- Sous-type gnome

#### Curieux

- +2 racial en Culture

#### Dimorphes

- Choisir entre gnome enfant-fée ou gnome fade
- Enfants-fées : +2 en Charisme
- Fades : +2 en Intelligence.

#### Espoir éternel

- +2 racial aux JS vs terreur et désespoir
- 1/jour : peut relancer un 1 obtenu sur d20 (et garder le deuxième résultat)

#### Magie gnome

- Pouvoir magique :
  - *lumières dansantes* (1/jour)
  - *son imaginaire* (1/jour)
  - *sart symbolique* (1/jour)
- NLS = niveau
- +2 racial aux JS vs effets de type illusion.

#### Vision nocturne

## ELFES



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Constitution

#### Points de vie

- 4

#### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type elfe

#### Immunités elfiques

- Immunisés aux effets de sommeil magique
- +2 racial aux JS vs effets de type enchantement

#### Magie elfique

## HALFELINS



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Dextérité
- +2 en Charisme
- -2 en Force

#### Points de vie

- 2

#### Taille et type

- Humanoïde de taille P
- Sous-type halfelin

#### Bon équilibre

- +2 racial en Acrobaties
- +2 racial en Athlétisme

#### Chance des halfelins

- +1 racial aux JS
- +2 vs effets de terreur

#### Furtif

- +2 racial en Discrétion
- DD -5 pour se déplacer en Discrétion
- DD -10 pour les tirs embusqués

#### Sens aiguisés

- +2 racial en Perception

### Compétent

- +1 rang de compétence par niveau

## KASATHAS



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Force
- +2 en Sagesse
- -2 en Intelligence

#### Points de vie

- 4

#### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type kasatha

#### Foulée du désert

- La VD n'est pas affectée par un terrain difficile dans les déserts, les collines et les montagnes.

#### Quatre bras

- Possède quatre bras
- Ne permet pas de faire plus d'action

#### Historien

- +2 racial en Culture

#### Grâce naturelle

- +2 racial en Acrobaties
- +2 racial en Athlétisme

## HUMAINS



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 dans une valeur de caractéristique au choix

#### Points de vie

- 4

#### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type humain

#### Don supplémentaire

- 1 don supplémentaire au niveau 1

## LASHUNTAS



### TRAITS RACIAUX

#### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Charisme

#### Points de vie

- 4

#### Taille et type

- Humanoïde de taille M

- Sous-type lashunta
- **Dimorphe**
- Choisir entre lashunta korasha ou lashunta damaya
- Korasha :
  - +2 en Force
  - -2 en Sagesse
- Damaya :
  - +2 en Intelligence
  - -2 en Constitution

#### Magie des lashuntas

- Pouvoirs magiques
  - *Hébètement* (à volonté)
  - *Main psychocinétique* (à volonté)
  - *détection des pensées* (1/jour)
- NLS = niveau

#### Télépathie limitée

- 9m de rayon
- Doit avoir un langage commun

#### Étudiant

- +2 racial dans 2 compétences aux choix

## NAINS



#### TRAITS RACIAUX

##### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Charisme

##### Points de vie

- 6

##### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type nain

##### Armes familières

- Formés au maniement des armes de corps à corps simples et évoluées
- Obtiennent le don de Spécialisation martiale avec ces armes au niveau 3.

##### Connaissances de la pierre

- +2 racial en Perception pour les détails dans la pierre (pièges, portes)
- Jet automatique à -3m du détail

##### Ennemis anciens

- +1 à l'attaque vs créature de sous-type orque ou gobelinoïde
- +4 à la CA vs attaque de créatures de sous-type géant

##### Lentement mais sûrement

- VD de base de 6m au sol
- N'est pas affecté par le port d'une armure lourde ou l'encombrement
- +2 racial aux JS vs poisons, sorts et pouvoirs magiques
- +4 racial à la CAC vs bousculades et croc-en-jambe

##### Vision dans le noir (18m)

## SHIRRENS



#### TRAITS RACIAUX

##### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Constitution
- +2 en Sagesse
- -2 en Charisme

##### Points de vie

- 6

##### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type shirren

##### Perception aveugle

- Type : vibration
- 9m de rayon

##### Communautarisme

- 1/jour et si un allié est situé à 3m ou moins
- Peut effectuer 2 jets d'attaque ou de compétence et choisir le meilleur résultat

##### Fascination culturelle

- +2 racial en Culture
- +2 racial en Diplomatie

##### Télépathie limitée

- 9m de rayon
- Doit avoir un langage commun

## VESKS



#### TRAITS RACIAUX

##### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Force
- +2 en Constitution
- -2 en Intelligence

##### Points de vie

- 6

##### Taille et type

- Humanoïde de taille M
- Sous-type vesk
- Expert en armure**
  - +1 racial à la CA s'ils portent une armure
  - Malus d'armure réduit de 1 avec une armure lourde
- Intrépide**
  - +2 racial aux JS vs effets de terreur
- Vision nocturne**
- Armes naturelles**
  - 1d3 dgts létaux, non archaïque
  - Au niveau 3, ils gagnent Spécialisation martiale ce qui ajoute 1,5xniveau aux dgts

- Action de déplacement : vide ses abajoues au sol (sans attaque d'opportunité)

#### Vision dans le noir (18m)

#### Dynamique

- Action rapide : se relever
- En apesanteur : pas de pénalité pour attaquer et n'est pas pris au dépourvu
- +5 racial en Acrobaties pour traverser la case d'un adversaire de taille M ou plus.

#### Débrouillard

- +2 racial en Ingénierie
- +2 racial en Discrétion
- +2 racial en Survie

## YSOKI



#### TRAITS RACIAUX

##### Modificateurs aux valeurs de caractéristiques

- +2 en Dextérité
- +2 en Intelligence
- -2 en Force

##### Points de vie

- 2

##### Taille et type

- Humanoïde de taille P
- Sous-type ysoki

##### Abajoues

- Peut stocker 1 volume d'objets dans ses abajoues
- Action rapide : transfère un objet entre les mains et les abajoues

## CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE CHAQUE RACE

RACE	TAILLE MOYENNE	POIDS MOYEN	MATURITE	AGE MAX.
Androïde	1,50m - 2,10m	45kg - 90kg	0	-
Demi-elfe	1,65m - 1,95m	50kg - 100kg	20 ans	180 ans
Demi-orque	1,50m - 2,10m	65kg - 100kg	14 ans	80 ans
Elfe	1,65m - 1,95m	50kg - 75kg	100 ans	750 ans
Gnome	90cm - 1,05m	15kg - 25kg	40 ans	500 ans
Halfelin	75cm - 1,05m	10kg - 20kg	20 ans	200 ans
Humain	1,50m - 2,10m	45kg - 150kg	18 ans	120 ans
Kasatha	1,80m - 2,10m	50kg - 90kg	25 ans	140 ans
Lashunta	1,50m - 2,10m	65kg - 80kg	20 ans	120 ans
Nain	1,20m - 1,35m	75kg - 100kg	40 ans	450 ans
Shirren	1,50m - 1,80m	45kg - 70kg	5 ans	70 ans
Vesk	1,80m - 2,40m	90kg - 140kg	16 ans	90 ans
Ysoki	90cm - 1,20m	25kg - 45kg	10 ans	80 ans

# THÈMES

## THÈMES JOUABLES

Les thèmes jouables sont dans la liste suivante :

THÈME	VO	Bonus de caract.	Description	Source
Chasseur de primes	Bounty hunter	+1 Con	Rien ou presque ne peut vous empêcher de traquer vos proies et de les ramener mortes ou vives.	LdR <b>NEW</b>
Érudit	Scholar	+1 Int	En tant qu'universitaire, vous avez assimilé une solide base de connaissances diverses et vous êtes toujours avide d'en savoir plus.	LdR <b>NEW</b>
Explorateur stellaire	Spacefarer	+1 Con	Vous vivez au milieu des étoiles à la recherche de mondes nouveaux à explorer et êtes toujours prêt pour l'aventure.	LdR <b>NEW</b>
Hors-la-loi	Outlaw	+1 Dex	Que vous soyez coupable ou non, vous êtes un criminel recherché dans une cité, sur une planète ou même dans toute la galaxie.	LdR <b>NEW</b>
Icône	Icon	+1 Cha	Vous êtes une célébrité populaire et respectée au sein de l'espace colonisé.	LdR <b>NEW</b>
Mercenaire	Mercenary	+1 For	Vous êtes un mercenaire convenablement entraîné qui joue un rôle essentiel aux côtés de vos compagnons lors des combats.	LdR <b>NEW</b>
Pilote de chasse	Ace Pilot	+1 Dex	Grâce à vos mains toujours fermes et vos nerfs d'acier, vous êtes devenu un pilote compétent de vaisseaux spatiaux et d'autres véhicules.	LdR <b>NEW</b>
Prêtre	Priest	+1 Sag	Votre inébranlable dévotion à une philosophie ou une religion compose l'essentiel de votre personnalité.	LdR <b>NEW</b>
Sans thème	Themeless	+1 au choix	Aucune des catégories décrites ci-dessus ne vous convient vraiment ou vous vous voyez comme une page blanche	LdR <b>NEW</b>
Xéno-chercheur	Xenoseeker	+1 Cha	En voyageant au-delà des frontières de l'espace des Mondes du Pacte, vous vous efforcez d'établir des contacts avec des formes de vie extraterrestres	LdR <b>NEW</b>

Vous trouverez une description résumée des capacités des thèmes (consulter les règles pour plus de détails) :

### CHASSEUR DE PRIME

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Constitution</li> <li>Survie est une compétence de classe</li> <li>-5 aux DD de Culture et Profession (chasseur de primes) pour avoir des infos sur une cible ou sur les représentants de la loi</li> </ul>

### ERUDIT

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Intelligence</li> <li>Sciences de la vie ou Sciences physiques (au choix) est une compétence de classe ; avec une spécialité</li> <li>-5 aux DD de Sciences de la vie ou Sciences physiques pour avoir des infos sur votre spécialité</li> </ul>

### EXPLORATEUR STELLAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Constitution</li> <li>Sciences physiques est une compétence de classe</li> <li>-5 aux DD de Sciences physiques pour avoir des infos sur un monde ou un phénomène spatial</li> </ul>

### HORS-LA-LOI

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Dextérité</li> <li>Escamotage est une compétence de classe</li> <li>-5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur la pègre</li> </ul>

### ICONE

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Charisme</li> <li>Culture est une compétence de classe</li> <li>-5 aux DD de Culture et d'une Profession au choix pour avoir des infos sur une icône ou la profession</li> </ul>

### MERCENAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Force</li> <li>Athlétisme est une compétence de classe</li> <li>-5 aux DD de Culture et de Profession (mercenaire) pour avoir des infos sur l'armée</li> </ul>

### PILOTE DE CHASSE

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Dextérité</li> <li>Pilotage est une compétence de classe</li> <li>-5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur des vaisseaux</li> </ul>

### PRETRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Savoir thématique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 en Sagesse</li> <li>Mysticisme est une compétence de classe</li> <li>-5 aux DD de Mysticisme pour avoir des infos sur des religions et leurs ordres</li> </ul>

### SANS-THEME

NIV	BONUS DE THÈME
1	<b>Connaissance générale :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Choisissez une compétence de classe au choix</li> </ul>

- +1 dans une caractéristique au choix

## XENO-CHERCHEUR

### NIV BONUS DE THÈME

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>Savoir thématique :</b>  |
|   | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ +1 en Charisme</li><li>▪ Sciences de la vie est une compétence de classe</li><li>▪ -5 aux DD de Sciences de la vie pour avoir des identifier une espèce</li></ul> |

# CLASSES

## CLASSES JOUABLES

Les classes jouables sont dans la liste suivante :

CLASSE	VO	Carac essentielle	Description	Source
Agent	Operative	Dex	L'agent possède les compétences pour accomplir presque n'importe quelle mission exigeant de la discrétion et de la ruse, qu'il s'agisse d'une opération d'espionnage ou d'élimination.	LdR <b>NEW</b>
Émissaire	Envoy	Cha	Un émissaire use de son intelligence et de son magnétisme personnel pour aider ses alliés et tromper ses ennemis, souvent dans le cadre de négociations ou de démarches politiques.	LdR <b>NEW</b>
Mécano	Mechanic	Int	Maîtrisant l'art de la construction et de la modification des appareils, le mécano a pour compagnon soit une intelligence artificielle évoluée, soit un drone robot dernier cri.	LdR <b>NEW</b>
Mystique	Mystic	Sag	Le mystique canalise par magie l'énergie qui relie toutes choses souvent grâce à un lien divin ou la compréhension instinctive des systèmes biologiques.	LdR <b>NEW</b>
Solarien	Solarian	Cha	Le solarien étudie et tire sa puissance du cycle de vie des étoiles. Ses techniques lui permettent de créer une arme ou une armure à partir d'un fragment d'énergie stellaire.	LdR <b>NEW</b>
Soldat	Soldier	For ou Dex	Maîtrisant parfaitement les armes de la guerre, le soldat est prêt à semer le chaos quand il est nécessaire d'avoir recours à la force. Il se spécialise généralement dans une forme de combat.	LdR <b>NEW</b>
Technomancien	Technomancer	Int	Le technomancien comprend le lien entre la magie et la technologie et l'exploite en pliant la réalité à sa volonté, en fonction de ses besoins.	LdR <b>NEW</b>

## ARCHÉTYPES JOUABLES (OPTION)

Les archétypes modifient les capacités des classes à partir du **niveau 2**. Une capacité avec « **ARC** » n'est pas à considérer si vous avez choisi un archétype. A la place vous bénéficierez d'une capacité de votre archétype.

ARCHÉTYPE	VO	Description	Source
Adepté phrénique	Phrenic Adept	Les adeptes phréniques sont capables de faire appel à des pouvoirs psychiques bien plus puissants que ceux des races comme les lashuntas et les shirrens mais sans atteindre l'ampleur des pouvoirs d'un lanceur de sorts.	LdR <b>NEW</b>
Pionnier des étoiles	Starfinder Forerunner	Quand cela est possible, les expéditions des Explorateurs des Étoiles sont précédées, ou au moins soutenues, par un pionnier des étoiles qui est spécialement entraîné pour l'exploration, la reconnaissance et la survie.	LdR <b>NEW</b>

Vous trouverez une description résumée des capacités des classes (consulter les règles pour plus de détails), les noms en VO sont indiqués en **rose** :

## AGENT



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

### BONUS DE CLASSE

#### Points d'endurance par niveau

- 6 + modificateur de Constitution

#### Points de vie par niveau

- 6 PV

#### Caractéristique essentielle

- Dextérité

#### Compétences de classe

- Rangs par niveau : 8 + modificateur d'Intelligence
- Acrobaties (Dex)
- Athlétisme (For)
- Bluff (Cha)
- Culture (Int)
- Déguisement (Cha)
- Discrétion (Dex)
- Escamotage (Dex)
- Informatique (Int)
- Ingénierie (Int)
- Intimidation (Cha)
- Médecine (Int)
- Perception (Sag)
- Pilotage (Dex)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Psychologie (Sag)
- Survie (Sag)

#### Port d'armure

- Armures légères

#### Maniement des armes

- Armes de corps à corps simples
- Armes légères
- Armes de précision

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2/+0/+2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avantage de l'agent (+1)</li> <li>Spécialisation</li> <li>Feinte offensive (+1d4)</li> </ul>

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

### Avantage de l'agent (Ext) (Operative's edge)

Vous bénéficiez de :

- +1 d'intuition en initiative
- +1 d'intuition dans toutes les compétences

NIV 3 - ???  
 NIV 7 - ???  
 NIV 11 - ???  
 NIV 14 - ???  
 NIV 17 - ???  
 NIV 20 - ???

### Spécialisation (Specialization)

Choisissez une des spécialisations du tableau ci-dessous, vous bénéficiez de :

- Don Talent pour les compétences associées ;
- 1 rang gratuit pour les compétences associées (à chaque niveau)
- Une compétence supplémentaire qui peut être utilisée avec la feinte offensive

Spécialisation	Compétences associées	Compétence de feinte offensive
Casse-cou	Acrobaties, Athlétisme	Acrobaties
Détective	Culture, Psychologie	Psychologie, avec un bonus de +4
Espion	Bluff, Déguisement	Bluff, avec un bonus de +4
Explorateur	Culture, Survie	Survie, avec un bonus de +4
Fantôme	Acrobaties, Discrétion	Discrétion, avec un bonus de +1
Hackeur	Informatique, Ingénierie	Informatique, avec un bonus de +4
Voleur	Perception, Escamotage	Escamotage

NIV 5 - ???  
 NIV 7 - ???  
 NIV 11 - ???

### Feinte offensive (Ext) (Trick attack)

Vous avez une attaque spéciale :

- Action complexe ;
- Déplacement de votre VD max puis une attaque ;
- Avec une arme « propriété spéciale agent » ou une arme légère ;
- Jet de Bluff, Intimidation ou Discrétion

**DD feinte offensive = 20 + FP de la cible**

- En cas de réussite, pour votre attaque :
  - Cible pris au dépourvu
  - +1d4 dgts bonus

NIV 3 - ???  
 NIV 5 - ???  
 NIV 7 - ???  
 NIV 9 - ???  
 NIV 11 - ???  
 NIV 13 - ???  
 NIV 15 - ???  
 NIV 17 - ???  
 NIV 19 - ???

## ÉMISSAIRE



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

### BONUS DE CLASSE

#### Points d'endurance par niveau

- 6 + modificateur de Constitution

#### Points de vie par niveau

- 6 PV

#### Caractéristique essentielle

- Charisme

#### Compétences de classe

- Rangs par niveau : 8 + modificateur d'Intelligence
- Acrobaties (Dex)
- Athlétisme (For)
- Bluff (Cha)
- Culture (Int)
- Déguisement (Cha)
- Diplomatie (Cha)
- Discrétion (Dex)
- Escamotage (Dex)
- Informatique (Int)
- Ingénierie (Int)
- Intimidation (Cha)
- Médecine (Int)
- Perception (Sag)
- Pilotage (Dex)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Psychologie (Sag)

#### Port d'armure

- Armures légères

#### Maniement des armes

- Armes de corps à corps simples
- Grenades
- Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2/+0/+2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Improvisation de l'émissaire</li> <li>Maîtrise (1d6)</li> <li>Maîtrise de compétence</li> </ul>

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

### Improvisations de l'émissaire (Envoy improvisation)

Vous gagnez une capacité dans le tableau ci-dessous :

- Le calcul d'un DD pour résister à l'effet est toujours :

**DD improvisation = 10 + moitié du niveau + modificateur de Charisme**

NIV mini	IMPROVISATIONS
1	<b>Concentrez-vous (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si vous dépensez 1 PP pour récupérer des PE</li> </ul>

1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tous les alliés à 18 mètres ont +2 moral en Perception et initiative pendant 1h</li> </ul> <p><b>Expression universelle (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vos impro basées sur le langage marchent même si la cible ne comprends pas la langue</li> </ul>
1	<p><b>Feinte habile (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action simple</li> <li>1 ennemi à 18m max, avec mini 1 d'Intelligence</li> <li>Jet de Bluff pour feinter : <ul style="list-style-type: none"> <li>En cas d'échec, il est pris au dépourvu pour vous jusqu'à la fin de votre prochain tour</li> <li>En cas de succès, il est totalement pris au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour</li> </ul> </li> </ul> <p>■ NIV 6 - ???</p> <p><b>Finissons-en (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action simple</li> <li>1 ennemi à 18m max</li> <li>Vos alliés et vous : +1 moral aux jets d'attaque contre lui pendant 1 round.</li> </ul> <p>■ NIV 6 - ???</p>
1	<p><b>Harmonisation étendue (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vos impro affectent les alliés artificiels, robots et morts-vivants</li> </ul> <p><b>N'abandonne pas (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action simple</li> <li>1 allié à 18m max</li> <li>Il ignore un état négatif au choix pendant 1 round (confus, fasciné, fatigué, secoué, fiévreux ou chancelant)</li> </ul> <p>■ NIV 6 - ??? ■ NIV 12 - ???</p>
1	<p><b>Pas le visage (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action de mouvement</li> <li>1 ennemi à 18m max</li> <li>JS de Vol ou sinon -4 à toutes ses attaques contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour</li> </ul> <p>■ NIV 6 - ???</p> <p><b>Prudence (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action de réaction</li> <li>Si un allié à 18m max doit faire un JS de Réf</li> <li>+2 à son JS</li> </ul> <p>■ NIV 6 - ???</p>
1	<p><b>Raillerie déprimante (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action simple</li> <li>1 ennemi à 18m max</li> <li>Effet de terreur</li> <li>Jet d'Intimidation pour démoraliser : <ul style="list-style-type: none"> <li>En cas d'échec, il est imprécis jusqu'à la fin de votre prochain tour</li> <li>En cas de réussite, il est secoué jusqu'à la fin de votre prochain tour</li> </ul> </li> </ul> <p>■ NIV 6 - ???</p>
1	<p><b>Stimulation inspirante (Ext)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action simple</li> <li>1 allié à 9m max</li> <li>Si l'allié à subit des dgts à cause d'un ennemi il y a moins d'un round</li> <li>Récupère des PE : 2xniveau + modificateur de Charisme</li> </ul> <p>■ NIV 6 - ???</p>

NIV 2 - ???  
NIV 4 - ???  
NIV 6 - ???  
NIV 8 - ???  
NIV 10 - ???  
NIV 12 - ???  
NIV 14 - ???  
NIV 16 - ???  
NIV 18 - ???  
NIV 20 - ???

## Maîtrise (Ext) (Expertise)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- +1d6 d'intuition à vos jets de Psychologie (nécessite d'avoir 1PP ; mais coûte OPP)

NIV 5 - ???  
NIV 9 - ???  
NIV 13 - ???  
NIV 17 - ???  
NIV 20 - ???

## Maîtrise de compétence (Ext) (Skill expertise)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- Choisissez une compétence entre : Bluff (Cha), Informatique (Int), Culture (Int), Diplomatie (Cha), Déguisement (Cha), Ingénierie (Int), Intimidation (Cha) et Médecine (Int).
- Si vous avez 1 rang dans la compétence, l'aptitude Maîtrise s'applique à cette compétence.

NIV 5 - ???  
NIV 9 - ???  
NIV 13 - ???  
NIV 17 - ???

## MÉCANO



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

### BONUS DE CLASSE

#### Points d'endurance par niveau

- 6 + modificateur de Constitution

#### Points de vie par niveau

- 6 PV

#### Caractéristique essentielle

- Intelligence

#### Compétences de classe

- Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence
- Athlétisme (For)
- Informatique (Int)
- Ingénierie (Int)
- Médecine (Int)
- Perception (Sag)
- Pilotage (Dex)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Sciences physiques (Int)

#### Port d'armure

- Armures légères

#### Maniement des armes

- Armes de corps à corps simples
- Grenades
- Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+2/+2/+0	<ul style="list-style-type: none"> <li>Intelligence artificielle</li> <li>Intrusion (+1)</li> <li>Interface personnalisée</li> </ul>

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

## Intelligence artificielle (Ext) (Artificial Intelligence)

Vous devez choisir entre un Drone ou un Exocortex. Pour les drones, voir Annexe : drones.

Avec un Exocortex vous gagnez les bonus suivant :

### Module mémoriel (Ext) (Memory module)

Votre Exocortex a le pouvoir suivant :

- 1/jour ; action de réaction :
  - Relancer un jet de compétence raté pour se rappeler de quelque chose
- Don Talent en bonus pour une compétence au choix

### Verrouillage de cible (Ext) (Combat tracking)

Vous bénéficiez des bonus suivant :

- Don supplémentaire : Port des armures lourdes
- Don supplémentaire : Maniement des armes longues
- Action de mouvement : désignez un adversaire
- Votre BBA = niveau pour cet adversaire

### NIV 3 - ???

## Interface personnalisée (Ext) (Custom rig)

Vous avez un outil personnalisé qui :

- Peut s'installer sur un emplacement d'amélioration d'armure ou comme un système d'augmentation cybernétique dans votre cerveau, dans vos yeux ou sur un bras ; ou bien être un objet à tenir dans la main.
- Sert de kit d'Informatique et d'Ingénierie
- Sert de communicateur individuel
- Peut commander le drone sur 760m

## Intrusion (Ext) (Bypass)

Vous bénéficiez du bonus suivant :

- +1 d'intuition en Informatique
- +1 d'intuition en Ingénierie

### NIV 5 - ???

### NIV 9 - ???

### NIV 13 - ???

### NIV 17 - ???

### NIV 20 - ???

## MYSTIQUE



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

### BONUS DE CLASSE

#### Points d'endurance par niveau

- 6 + modificateur de Constitution

#### Points de vie par niveau

- 6 PV

### Caractéristique essentielle

- Sagesse

### Compétences de classe

- Rangs par niveau : 6 + modificateur d'Intelligence
- Bluff (Cha)
- Culture (Int)
- Déguisement (Cha)
- Diplomatie (Cha)
- Intimidation (Cha)
- Médecine (Int)
- Mysticisme (Sag)
- Perception (Sag)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Psychologie (Sag)
- Sciences de la vie (Int)
- Survie (Sag)

### Port d'armure

- Armures légères

### Maniement des armes

- Armes de corps à corps simples
- Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+0/+0/+2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sorts</li> <li>Connexion</li> <li>Pouvoir de connexion</li> <li>Sort de connexion</li> <li>Contact guérisseur</li> </ul>

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

## Sorts (Spells)

Vous pouvez lancer des sorts de mystique :

- Pour lancer un sort, vous devez avoir 10+niveau sort ≤ Sagesse
- Le DD pour résister à vos sorts :

**DD sort = 10 + niveau sort + modificateur de sagesse**

- Le nombre de sort par jour dépend de votre niveau :

NIV	SORTS par jour (par Niveau de sort)						
	0	1*	2*	3*	4*	5*	6*
1	à volonté	2	-	-	-	-	-

- Et de votre Sagesse :

Sag	SORTS supplémentaire par jour (par Niveau de sort)					
	1*	2*	3*	4*	5*	6*
1-11	-	-	-	-	-	-
12-13	1	-	-	-	-	-
14-15	1	1	-	-	-	-
16-17	1	1	1	-	-	-
18-19	1	1	1	1	-	-
20-21	2	1	1	1	1	-
22-23	2	2	1	1	1	1
24-25	2	2	2	1	1	1
26-27	2	2	2	2	1	1
28-29	3	2	2	2	2	1
30-31	3	3	2	2	2	2

- Vous connaissez un nombre limité de sort selon votre niveau :

NIV	SORTS connus (par Niveau de sort)						
	0	1*	2*	3*	4*	5*	6*
1	4	2	-	-	-	-	-

## Connexion (Connection)

Vous devez choisir une connexion dans la liste ci-dessous :

- Une connexion vous donne des pouvoirs ;
- Le DD des JS contre les pouvoirs est :

**DD pouvoir = 10 + niveau/2 + modificateur de Sagesse**

- Le DD des jets de compétences contre les pouvoirs est :

- DD compétence** = 10 + 1,5x niveau + modificateur de sagesse
- Vous apprenez un sort par niveau de sort connu.

### CONNEXIONS

#### Akashique

##### Sorts

- 1<sup>er</sup> : *identification*

##### Savoir akashique (Ext)

- Compétence focalisée
- 1/jour ; en récupérant ses sorts : choisir une Profession qui aura le bonus de Compétence focalisée

##### Compétences

- Culture
- Mysticisme

#### Briseur d'esprit

##### Sorts

- 1<sup>er</sup> : *assaut mental*

##### Souffrance partagée (Sur)

- Action de réaction ; si vous subissez des dgts
- 1 PP ; cible l'attaquant
- JS Vol : vos dgts sont diminués de votre niveau et la cible subit les dgts
- Effet mental (souffrance)

#### Chaman stellaire

##### Sorts

- 1<sup>er</sup> : *feu d'étoiles* (comme *projectile magique*)

##### Arpenteur du vide (Sur)

- Immunisés aux effets du vide
- VD de vol 6m dans l'espace
- Connait sa position dans l'espace
- Pilotage est une compétence de classe

#### Empathe

##### Sorts

- 1<sup>er</sup> : *détection des pensées*

##### Empathie (Sur)

- Action complexe
- Psychologie DD 20 ou 10 + Bluff de la cible (le plus haut) :
  - En cas de réussite : connaît son sentiment pour les créatures à 9m ou moins ; bonus de +2 en Bluff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie (pendant 1h)
- 2 aux JS vs effets mentaux (1 min)

#### Guérisseur

##### Sorts

- 1<sup>er</sup> : *guérison mystique*

##### Focalisation curative (Sur)

- 1 PP pour soigner 2d8 PV
- Action de mouvement : vous
- Action simple : allié au contact
- Action complexe : tous les alliés à 9m
- NIV 3 - ???
- NIV 6 - ???
- NIV 9 - ???
- NIV 12 - ???
- NIV 15 - ???
- NIV 18 - ???

#### Suzerain

##### Sorts

- 1<sup>er</sup> : *injonction*

##### Compulsions inexplicables (Sur)

- Efface le souvenir de vos charmes, coercition ou pouvoirs affectant l'esprit.

#### Xéno-druide

##### Sorts

- 1<sup>er</sup> : *bulle de vie*

##### Communication avec les animaux (Sur)

- Peut parler avec les créatures type animal
- Peut utiliser Intimidation sur un animal

NIV 3 - ???

NIV 4 - ???

NIV 6 - ???

NIV 7 - ???

NIV 9 - ???

NIV 10 - ???

NIV 12 - ???

NIV 13 - ???

NIV 15 - ???

NIV 16 - ???

NIV 18 - ???

### Contact guérisseur (Sur) (Healing touch)

Vous pouvez soigner un allié :

- 10 min

- Rends 5 PV par niveau

### NIV 2 : Compétence focalisée (Sur) (Channel skill)

Vous gagnez le bonus suivant, lié à votre Connexion :

- +1 d'intuition aux 2 compétences de la connexion

NIV 5 - ???

NIV 8 - ???

NIV 11 - ???

NIV 14 - ???

NIV 17 - ???

NIV 20 - ???

## SOLARIEN



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

### BONUS DE CLASSE

#### Points d'endurance par niveau

- 7 + modificateur de Constitution

#### Points de vie par niveau

- 7 PV

#### Caractéristique essentielle

- Charisme

#### Compétences de classe

- Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence
- Acrobaties (Dex)
- Athlétisme (For)
- Diplomatie (Cha)
- Discretion (Dex)
- Intimidation (Cha)
- Mysticisme (Sag)
- Perception (Sag)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Psychologie (Sag)
- Sciences physiques (Int)

#### Port d'armure

- Armures légères

#### Maniement des armes

- Armes de corps à corps simples
- Armes de corps à corps évoluées
- Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+1	+0/+2/+2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adeptes compétent</li> <li>Manifestation solaire               <ul style="list-style-type: none"> <li>Armure : CA +1</li> <li>Arme : 1d6</li> </ul> </li> <li>Mode stellaire</li> <li>Révélation stellaire (trou noir, super nova)</li> </ul>

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

## Adepté compétent (Skill adept)

Vous ajoutez deux compétences à vos compétences de classe.

## Manifestation solaire (Sur) (Solar manifestation)

Choisissez une manifestation :

- Arme solaire (action de mouvement) :
  - Arme de corps à corps cinétique
  - Peut faire du tranchant, contondant ou perforant
  - 1d6 dgts + modificateur de Force
  - NIV 6 - ???
  - NIV 9 - ???
  - NIV 12 - ???
  - NIV 13 - ???
  - NIV 14 - ???
  - NIV 15 - ???
  - NIV 16 - ???
  - NIV 17 - ???
  - NIV 18 - ???
  - NIV 19 - ???
  - NIV 20 - ???
- Armure solaire (action de mouvement)
  - +1 à la CA
  - Peut se cumuler avec une armure légère
  - NIV 5 - ???
  - NIV 10 - ???
  - NIV 15 - ???
  - NIV 20 - ???

Elles génèrent de la lumière sur 6m.

## Mode stellaire (Sur) (Stellar mode)

Vous gagnez le pouvoir suivant :

- Au début du 1<sup>er</sup> round : choisi un mode stellaire et gagne 1 pt d'harmonisation dans ce mode
- A chaque round : peut garder ce mode (et gagner 1 autre pt d'harmonisation ; max 3) ou se désynchroniser
- Avec 1-2 points : synchronisation avec le mode
- Avec 3 points : harmonisé avec le mode

MODE	EFFET de synchronisation
Mode graviton	+1 d'intuition en Réf NIV 9 - ??? NIV 18 - ???
Mode photon	+1 d'intuition aux dgts NIV 6 - ??? NIV 12 - ??? NIV 18 - ???
Désynchronisé	-

## Révélation stellaire (Stellar revelation)

Vous gagnez des capacités dans le tableau ci-dessous :

- Vous ne pouvez pas avoir 2 révélation « graviton » de plus que de révélation « photon » (et inversement)
- Toujours prendre la durée plus longue (entre 1 round ou sortie de mode)
- Au niveau 1 : vous avez Trou noir et Super nova
- Le calcul d'un DD pour résister à l'effet est toujours :

**DD révélation = 10 + moitié du niveau + modificateur de Charisme**

NIV mini	Mode	
1	Phot	<b>Supernova (Sur)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Doit être harmonisé photon</li> <li>▪ Action simple</li> <li>▪ 1d6 dgts feu à tous sur 3m de rayon (JS Réf : demi-dgts)</li> <li>▪ Désynchronise</li> <li>▪ NIV 9 - ???</li> <li>▪ NIV 17 - ???</li> </ul>
1	Grav	<b>Trou noir (Sur)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Doit être harmonisé graviton</li> <li>▪ Action simple</li> </ul>

- Attire créature au choix à 6m à la ronde sur 3m (JS Vig annule)
- Désynchronise
- NIV 5 - ???
- NIV 9 - ???
- NIV 13 - ???
- NIV 17 - ???

- NIV 2 - ???
- NIV 4 - ???
- NIV 6 - ???
- NIV 8 - ???
- NIV 10 - ???
- NIV 12 - ???
- NIV 14 - ???
- NIV 16 - ???
- NIV 18 - ???
- NIV 20 - ???

## SOLDAT



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

### BONUS DE CLASSE

- Points d'endurance par niveau
  - 7 + modificateur de Constitution
- Points de vie par niveau
  - 7 PV

### Caractéristique essentielle

- Force ou Dextérité

### Compétences de classe

- Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence
- Acrobaties (Dex)
- Athlétisme (For)
- Ingénierie (Int)
- Intimidation (Cha)
- Médecine (Int)
- Pilotage (Dex)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Survie (Sag)

### Port d'armure

- Armures légères
- Armures lourdes

### Maniement des armes

- Armes de corps à corps simples
- Armes de corps à corps évoluées
- Armes légères
- Armes longues
- Armes lourdes
- Armes de précision
- Grenades

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+1	+0/+2/+2	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Style de combat principal</li> <li>▪ Technique du style de combat principal</li> </ul>

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

## Style de combat principal (Primary combat style)

Vous devez choisir un style de combat dans la liste ci-dessous et bénéficiez de ses techniques :

### STYLE DE COMBAT

#### Blitz

##### Réponse rapide (Ext)

- +4 en initiative
- VD au sol +3m

#### Bombardement

##### Expert en grenades (Ext)

- Portée des grenades = 5x modificateur de For
- Peut fabriquer une grenade en 10min (niveau objet ≤ votre niveau) ; une max

#### Combat arcane

##### Rune du chevalier sorcier (Sur)

- Peut enchanter une arme qui affecte les créatures intangibles et ignore leur RD

#### Garde

##### Entraînement aux armures (Ext)

- Réduit de 1 le malus des armures
- Augmente de 1 la Dex max des armures

#### Guérilla

##### Première salve (Ext)

- Don bonus Première salve

#### Précision offensive

##### Visée du tireur d'élite (Ext)

- Diminue de 2 le bonus de CA d'un abri

#### Tempête blindée

##### Marteau-pilon (Ext)

- Avec une armure lourde : dgts à mains nues comme Gant de combat (niveau de l'objet ≤ votre niveau)
- Ajoute modificateur de For /2 aux dgts

NIV 5 - ???

NIV 9 - ???

NIV 13 - ???

NIV 17 - ???

## TECHNOMANCIEN



Les bonus du tableau ci-dessous sont applicables à chaque niveau :

### BONUS DE CLASSE

#### Points d'endurance par niveau

- 5 + modificateur de Constitution

#### Points de vie par niveau

- 5 PV

#### Caractéristique essentielle

- Intelligence

#### Compétences de classe

- Rangs par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence
- Escamotage (Dex)

- Informatique (Int)
- Ingénierie (Int)
- Mysticisme (Sag)
- Pilotage (Dex)
- Profession (Cha, Int ou Sag)
- Sciences de la vie (Int)
- Sciences physiques (Int)

#### Port d'armure

- Armures légères

#### Maniement des armes

- Armes de corps à corps simples
- Armes légères

Le tableau ci-dessous indique les avantages par niveau :

NIV	BBA	Ref/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+0	+0/+0/+2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sorts</li> <li>Cache de sorts</li> </ul>

Les capacités sont décrites sous dessous (voir les règles pour plus de détails) :

## Sorts (Spells)

Vous pouvez lancer des sorts de mystique :

- Pour lancer un sort, vous devez avoir 10+niveau sort ≤ Intelligence
- Le DD pour résister à vos sorts :

**DD sort = 10 + niveau sort + modificateur d'Intelligence**

- Le nombre de sort par jour dépend de votre niveau :

NIV	SORTS par jour (par Niveau de sort)						
	0	1 <sup>r</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
1	à volonté	2	-	-	-	-	-

- Et de votre Intelligence :

Sag	SORTS supplémentaire par jour (par Niveau de sort)					
	1 <sup>r</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
1-11	-	-	-	-	-	-
12-13	1	-	-	-	-	-
14-15	1	1	-	-	-	-
16-17	1	1	1	-	-	-
18-19	1	1	1	1	-	-
20-21	2	1	1	1	1	-
22-23	2	2	1	1	1	1
24-25	2	2	2	1	1	1
26-27	2	2	2	2	1	1
28-29	3	2	2	2	2	1
30-31	3	3	2	2	2	2

- Vous connaissez un nombre limité de sort selon votre niveau :

NIV	SORTS connus (par Niveau de sort)						
	0	1 <sup>r</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
1	4	2	-	-	-	-	-

## Cache de sorts (Sur) (Spell cache)

Vous bénéficiez du pouvoir suivant :

- 1/jour
- Vous pouvez lancer un sort que vous connaissez, même si vous n'avez plus d'utilisation quotidienne

Les archétypes sont décrit ci-dessous :

## ADEPTE PHRÉNIQUE

N'offre aucune capacité au niveau 1.

## PIONNIER DES ÉTOILES

N'offre aucune capacité au niveau 1.



# COMPÉTENCES

Dans cette partie vous trouverez des éléments de règles sur les compétences, avec des exemples d'utilisation. En général, lorsque le DD n'est pas indiqué c'est qu'il dépend de la situation. Pour plus de détails, consultez les règles officielles. Les noms en VO sont indiqués en **rose**.

## REGLES GENERALES

Les points suivants s'appliquent à toutes les compétences :

- Compétence de classe : bonus de +3 si vous avez un rang d'au moins 1
- Rang max dans une compétence = votre niveau
- La caractéristique associée à la compétence s'ajoute au rang de compétence
- L'armure peut imposer à malus à certaines compétences
- Une compétence à formation nécessite au moins 1 rang pour être utilisée
- Faire 10 : vous pouvez décider de faire 10 au d20 si la situation n'est pas stressante
- Faire 20 : vous pouvez décider de faire 20 au d20 si vous prenez 20x plus de temps (environ 2min)
- Aider : vous donnez un bonus de +2 à un allié si vous réussissez un jet avec la compétence DD 10

## ACROBATIES (dex ; malus d'armure) -

### Acrobatics

#### Déplacement acrobatique

- Permet d'éviter les attaques d'opportunité en traversant une case
- VD / 2

**DD case menacée** = 15 + 1,5x FP de l'ennemi + 2/ennemi supplémentaire

**DD case occupée** = 20 + 1,5x FP de l'ennemi + 2/ennemi supplémentaire

#### Garder l'équilibre

Pour marcher sur les surfaces glissantes ou étroites (VD/2)

#### Se libérer

- Action simple pour se sortir d'une lutte ou d'une étreinte

**DD se libérer** = 10 + CAC de l'adversaire

#### Voler

Pour se déplacer en volant (si vous pouvez voler)

## ATLETISME (for ; malus d'armure) -

### Athletics

#### Escalader

Pour escalader des surfaces (VD/2)

#### Nager

Pour nager (VD/2)

#### Sauter

- Permet de sauter en longueur :

**DD saut en longueur** = distance/30cm (x2 sans élan)

- Permet de sauter en hauteur :

**DD saut en hauteur** = hauteur/7,50cm (x2 sans élan)

## BLUFF (cha) - Bluff

#### Faire diversion

- Action de mouvement
- Bluff vs Psychologie
- En cas de réussite : peut se cacher avec Discrétion et +10 en Escamotage pour voler

#### Feinter

- Action simple
- En cas de réussite : adversaire pris au dépourvu pour votre prochaine attaque

**DD feinte** = 10 + Psychologie de l'adversaire  
ou (choisir le max)  
15 + 1,5x FP de l'adversaire

#### Mentir

Pour mentir (vs Psychologie)

#### Transmettre un message secret

Pour communiquer avec vos alliés DD 15

## CULTURE (int ; formation) - Culture

Une langue supplémentaire par rang dans culture

#### Déchiffrer des écrits

Se rappeler quelque chose

## DEGUISEMENT (cha) - Disguise

Modifier son apparence

## DIPLOMATIE (cha) - Diplomacy

#### Changer l'attitude

- Pour améliorer la relation avec une personne

**DD diplomatie** = 10 + Diplomatie de l'adversaire  
ou (choisir le max)  
15 + 1,5x FP de la cible

#### Recueillir des informations

- Pour récupérer des infos dans une communauté (1d4h)

**DD rumeurs courantes** = 10

**DD rumeurs individu ordinaire** = 10 + FP de l'individu

## DISCRETION (dex ; malus d'armure) -

### Stealth

#### Se cacher

Pour se cacher en une action de mouvement (vs Perception)

#### Tir embusqué

Permet d'attaquer en restant caché avec un -20 au jet de Discrétion.

## ESCAMOTAGE (dex ; malus d'armure ; formation) - Sleight of hand

#### Cacher un objet

#### Dérober un objet

#### Divertir un public (voir Profession)

#### Faire les poches

## INFORMATIQUE (int ; formation) -

### Computers

Peut nécessiter une trousse de piratage

Accéder à un système non sécurisé  
Créer ou détecter une contrefaçon  
Désactiver ou manipuler un module  
Détecter une section factice  
Détruire ou réparer un système ou un module  
Fabriquer un ordinateur  
Obtenir un accès privilégié  
Pirater un système

## INGENIERIE (int ; formation) - Engineering

-2 sans trousse d'ingénierie

**Amorcer des explosifs**  
▪ Pour installer un explosif

**DD amorcer explosif = 10**

**Désactiver un appareil**  
Permet de désactiver serrures et appareils (action complexe)

**Evaluer la solidité**  
**Fabriquer un objet technologique**  
**Identifier une créature**  
**Identifier une technologie**  
▪ Permet de comprendre les fonctions d'un objet ou d'une arme technologique ou hybride

**DD identification objet peu courant = 10 + 1,5x niv de l'objet**  
**Réparer un objet**

## INTIMIDATION (cha) - Intimidate

**Démoraliser**  
▪ Action simple  
▪ Créature à 9m ou moins  
▪ En cas de réussite : cible secouée 1 round + 1/5 pt au dessus du DD

**DD démoraliser = 10 + Intimidation de la cible**  
ou (choisir le max)  
15 + 1,5x FP de l'adversaire

**Intimider**  
▪ Pour changer l'attitude d'une personne

**DD diplomatie = 10 + Intimidation de l'adversaire**  
ou (choisir le max)  
15 + 1,5x FP de la cible

## MEDECINE (int ; formation) - Medecine

**Premiers secours (sans formation)**  
▪ Action simple (même sans formation)  
▪ Cible agonisante ou saignant  
▪ En cas de réussite : stabilise la cible ou arrête les saignement

**DD premiers secours = 15**

**Soins prolongés**  
▪ Une journée dans un labo médical  
▪ En cas de réussite : récupère ses PV, les affaiblissements et le poison deux fois plus vite

**DD soins prolongés = 30**

**Stabilisation prolongée**  
**Soigner des blessures mortelles**  
▪ 1 minute (1/patient/24h)  
▪ En cas de réussite : rend 1 PV/niv du patient (ou FP) + votre mod d'Int si vous dépassez le DD de 5

**DD soins blessures mortelles = dépend de l'équipement**  
médical

**Soigner une maladie**  
▪ 10 minutes avec un medkit (ou un labo)  
▪ En cas de réussite : donne +4 au JS vs la maladie

**DD soins maladie = DD de la maladie**

**Soigner les effets d'une drogue ou d'un poison**  
▪ Action simple avec medkit (ou labo)  
▪ En cas de réussite : donne +4 au JS vs la drogue ou le poison

**DD soins drogue/poison = DD de la drogue ou du poison**

## MYSTICISME (sag ; formation) - Mysticism

**Désactiver un dispositif magique**  
**Fabriquer des objets magiques**  
**Identifier un objet magique**  
▪ Doit lancer *détection de la magie*  
▪ Permet de comprendre les fonctions d'un objet ou d'une arme magique ou hybride

**DD identification objet magique = 15 + 1,5x niv de l'objet**  
**Identifier un sort en cours d'incantation**  
▪ Permet d'identifier un sort si vous voyez l'incantation

**DD identification sort = 10 + 5x niveau du sort**

**Identifier une créature**  
**Réparer un objet**  
**Se rappeler quelque chose**

## PERCEPTION (sag) - Perception

**Chercher**  
**Percer un déguisement**  
**Repérer quelque chose**

## PILOTAGE (dex) - Piloting

**Définir un itinéraire**  
**Piloter un vaisseau spatial**  
**Piloter un véhicule**  
**Utiliser les canons d'un vaisseau spatial**

## PROFESSION (cha, int ou sag ; formation) - Profession

Il faut choisir une spécialité (qui détermine la caractéristique)

**Gagner sa vie**  
▪ Permet de gagner des crédits  
▪ Une semaine de travail

**Crédits gagnés = 2x le résultat de Profession**

**Se rappeler quelque chose**

## PSYCHOLOGIE (sag) - Sense motive

**Déceler un message secret**  
**Détecter les mensonges**  
**Percevoir un effet mental**  
▪ 1 minute  
▪ Créature à 9m ou moins  
▪ En cas de réussite : détecte si la cible subit un effet mental

**DD perception effet mental = 25**

## SCIENCES DE LA VIE (int ; formation) - Life science

**Fabriquer des drogues, des poisons ou des médicaments**  
**Identifier une créature**  
**Préparer à boire et à manger**  
**Se rappeler quelque chose**

## SCIENCES PHYSIQUES (int ; formation)

### - Physical science

Fabriquer des drogues, des poisons ou des médicaments  
Se rappeler quelque chose

### SURVIE (sag) - Survival

Apaiser un animal  
Voir Diplomatie (changer l'attitude)

Chevaucher une créature  
Élever un animal sauvage  
Prévoir le temps  
Résister à un climat extrême  
S'orienter  
Suivre des traces  
Vivre de la terre

# DONS

Le tableau ci-dessous liste les dons utilisables. Les dons avec une « \* » sont des dons de combat (utiles pour les soldats). Pour plus de détails, consultez les règles officielles. Les noms en VO sont indiqués en **rose**.

## LISTE DES DONS

DON	VO	CONDITIONS	AVANTAGE	SRC
Aisance*	Nimble Moves*	Dex15	Ignorez 6 mètres de terrain difficile lors d'un déplacement	LdR <b>NEW</b>
Arme de prédilection*	Weapon Focus*	Formé au Maniement du type d'armes sélectionné	Bonus de+1 aux jets d'attaque avec le type d'armes sélectionné	LdR <b>NEW</b>
Concentration polyvalente*	Versatile Focus*	Arme de prédilection	Bonus de+1 aux jets d'attaque avec tous les types d'armes que vous savez manier	LdR <b>NEW</b>
Arme en main*	Quick Draw*	Bonus de base à l'attaque+1	Dégainez une arme par une action rapide	LdR <b>NEW</b>
Assaut mystique*	Mystic Strike*	Aptitude d'incantation de sorts	Les attaques au corps à corps et à distance sont considérées comme magiques	LdR <b>NEW</b>
Attaque perforante*	Penetrating Attack*	Bonus de base à l'attaque+12	Réduit de 5 la RD et la résistance aux énergies de l'ennemi contre vos armes	LdR <b>NEW</b>
Barricade*	Barricade*	1 rang en Ingénierie	Créez votre propre abri peu résistant	LdR <b>NEW</b>
Beau parleur	Fast Talk	5 rangs en Bluff	Déconcertez un adversaire potentiel pour le surprendre au début d'un combat	LdR <b>NEW</b>
Combat à plusieurs armes*	Multi-Weapon Fighting*	-	Réduit le malus des attaques à outrance en combattant avec plusieurs armes légères ou de corps à corps d'agent	LdR <b>NEW</b>
Combat adaptif*	Adaptive Fighting*	Trois dons de combat ou plus	Bénéficiez des avantages d'un don de combat que vous ne possédez pas une fois par jour par une action de mouvement	LdR <b>NEW</b>
Combat en aveugle*	Blind-Fight*	-	Relancez des attaques ratées dues au camouflage	LdR <b>NEW</b>
Compétence synergique	Skill Synergy	-	Ajout de deux nouvelles compétences de classe ou bonus d'intuition de+2 à ces compétences	LdR <b>NEW</b>
Connexion limitée	Connection Inking	Sag15, personnage de niveau 5, aucun niveau de mystique	Vous pouvez lancer des sorts de mystique mineurs	LdR <b>NEW</b>
Contrarier	Antagonize	5 rangs en Diplomatie, 5 rangs en Intimidation	Énervez un ennemi, il devient imprécis et subit un malus de -2 aux tests de compétence pour 1 round ou plus	LdR <b>NEW</b>
Déviation de projectiles*	Deflect Projectiles*	Bonus de base à l'attaque+8	Dépensez 1point de persévérance pour tenter d'éviter une attaque à distance	LdR <b>NEW</b>
Renvoi de projectiles*	Reflect Projectiles*	Déviation de projectiles, bonus de base à l'attaque+16	Dépensez 1point de persévérance pour tenter de rediriger une attaque à distance	LdR <b>NEW</b>
Diversion	Diversion	-	Utilisez le Bluff pour créer une diversion pour que vos alliés puissent se cacher	LdR <b>NEW</b>
Dur à cuire	Diehard	-	Dépensez des points de persévérance pour se stabiliser et pour continuer à combattre lors du même round	LdR <b>NEW</b>
Dysfonctionnement amplifié*	Amplified Glitch*	3 rangs en Informatique, 3 rangs en Intimidation	Perturbez les appareils, rendant les cibles secouées pour 1 round ou plus	LdR <b>NEW</b>
Efficacité des sorts accrue	Spell Penetration	-	Bonus de+2 aux tests de lanceur de sorts pour ignorer la RM	LdR <b>NEW</b>
Efficacité des sorts accrue supérieure	Greater Spell Penetration	Efficacité des sorts accrue	Bonus de+2 supplémentaire aux tests de lanceur de sorts pour ignorer la RM	LdR <b>NEW</b>
Enchaînement*	Cleave*	For 13, bonus de base à l'attaque+1	Effectuez une attaque au corps à corps supplémentaire si la première est réussie	LdR <b>NEW</b>
Succession d'enchaînements*	Great Cleave*	For 13, Enchaînement, bonus de base à l'attaque+4	Effectuez une attaque au corps à corps supplémentaire après chaque attaque au corps à corps réussie	LdR <b>NEW</b>
Entraîner au sol*	Drag Down*	-	Quand vous tombez à cause d'un croc-en-jambe, vous pouvez tenter un croc-en-jambe contre un adversaire adjacent	LdR <b>NEW</b>
Expert en escalade	Climbing Master	5 rangs en Athlétisme	Obtention d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de base	LdR <b>NEW</b>
Expert en médecine	Medical Expert	1 rang en Sciences de la vie, Médecine et Sciences physiques	Traitez plus rapidement les blessures mortelles et appliquez des soins prolongés sans laboratoire médical	LdR <b>NEW</b>
Expert en natation	Swimming Master	5 rangs en Athlétisme	Obtention d'une vitesse de nage égale à votre vitesse de base	LdR <b>NEW</b>
Fente*	Lunge*	Bonus de base à l'attaque+6	Augmentez l'allonge des attaques au corps à corps de 1,50 mètre jusqu'à la fin de votre tour	LdR <b>NEW</b>
Fonceur aérien	Sky Jockey	5 rangs en Pilotage	Augmente la vitesse des jetpacks, des véhicules et des vaisseaux spatiaux	LdR <b>NEW</b>
Fusillade*	Fusillade*	Bonus de base à l'attaque+1, 4 bras ou plus	Attaquez en mode automatique avec plusieurs armes légères	LdR <b>NEW</b>
Immobilisation*	Stand Still*	-	Effectuez une attaque d'opportunité pour stopper un ennemi qui se déplace	LdR <b>NEW</b>
Science de l'immobilisation*	Improved Stand Still*	Immobilisation	Bonus de+4 aux attaques au corps à corps effectuées avec Immobilisation	LdR <b>NEW</b>
Kip up*	Kip Up*	1 rang en Acrobaties	Remettez-vous debout par une action rapide	LdR <b>NEW</b>

Magie de guerre*	Combat Casting*	Aptitude à lancer des sorts de niveau 2	Bonus de+2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques d'opportunité lors de l'incantation de sorts	LdR	NEW
Magie renforcée	Spell Focus	Aptitude d'incantation de sorts, personnage de niveau 3	Les DD des sorts que vous lancez sont augmentés	LdR	NEW
Maître artisan	Master Crafter	5 rangs en Informatique, Ingénierie, Mysticisme, Profession, Sciences de la vie ou Sciences physiques	Durée de fabrication des objets réduite de moitié	LdR	NEW
Maniement des armes de corps à corps simples*	Basic Melee Weapon Proficiency*	-	Aucun malus aux attaques avec des armes de corps à corps simples	LdR	NEW
Maniement des armes de corps à corps évoluées*	Advanced Melee Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples	Aucun malus aux attaques avec des armes de corps à corps évoluées	LdR	NEW
Maniement d'une arme spéciale*	Special Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec une arme spéciale	LdR	NEW
Maniement des armes de précision*	Sniper Weapon Proficiency*	-	Aucun malus aux attaques avec des armes de précision	LdR	NEW
Maniement des armes légères*	Small Arm Proficiency*	-	Aucun malus aux attaques avec des armes légères	LdR	NEW
Maniement des armes longues*	Longarm Proficiency*	Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec des armes longues	LdR	NEW
Maniement des armes lourdes*	Heavy Weapon Proficiency*	For 13, Maniement des armes longues, Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec des armes lourdes	LdR	NEW
Maniement d'une arme spéciale*	Special Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	Aucun malus aux attaques avec une arme spéciale	LdR	NEW
Maniement des grenades*	Grenade Proficiency*	-	Aucun malus aux attaques effectuées avec des grenades	LdR	NEW
Manœuvrabilité*	Mobility*	Dex13	Bonus de+4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par un déplacement	LdR	NEW
Attaque éclair*	Spring Attack*	Dex15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque+4	Déplacez-vous avant et après une attaque au corps à corps	LdR	NEW
Incantation agile	Agile Casting	Valeur de caractéristique essentielle15, Dex15, Manœuvrabilité, niveau de lanceur de sorts 4	Lancez un sort en se déplaçant	LdR	NEW
Pas de côté*	Sidestep*	Dex15, Manœuvrabilité ou feinte offensive	En réaction, effectuez un déplacement prudent quand un ennemi rate une attaque au corps à corps contre vous	LdR	NEW
Science du pas de côté*	Improved Sidestep*	Dex17, Manœuvrabilité ou aptitude de classe de feinte offensive, Pas de côté	Réduit les malus du pas de côté	LdR	NEW
Tir en mouvement*	Shot on the Run*	Dex15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque+4	Effectuez une attaque à distance en se déplaçant	LdR	NEW
Tir de repli*	Parting Shot*	Dex15, Manœuvrabilité, Tir en mouvement, bonus de base à l'attaque+6	Effectuez une unique attaque à distance en se repliant	LdR	NEW
Menace voilée	Veiled Threat	Cha 15, 1 rang en Intimidation	L'adversaire intimidé ne devient pas hostile	LdR	NEW
Mise à mal des morts-vivants	Harm Undead	Pouvoir de connexion de focalisation curative, mystique de niveau 1	Dépensez un emplacement de sort pour que la focalisation curative blesse également les morts-vivants	LdR	NEW
Persévérance renforcée	Extra Resolve	Personnage de niveau 5	Obtention de 2 points de persévérance supplémentaires	LdR	NEW
Plonger à l'abri*	Dive for Cover*	Bonus de base au jet de sauvegarde de Réflexes+2	Jetez-vous à terre dans une case adjacente pour effectuer deux jets de Réflexes	LdR	NEW
Port des armures légères*	Light Armor Proficiency*	-	Aucun malus aux jets d'attaque en portant une armure légère	LdR	NEW
Port des armures lourdes*	Heavy Armor Proficiency*	For 13, Port des armures légères	Aucun malus aux jets d'attaque en portant une armure lourde	LdR	NEW
Port des armures assistées*	Powered Armor Proficiency*	For 13, Port des armures légères et lourdes, bonus de base à l'attaque+5	Aucun malus aux jets d'attaque en portant une armure assistée	LdR	NEW
Pouvoir psychique mineur	Minor Psychic Power	Cha 11	Lancez 3 fois par jour un sort de niveau 0 comme un pouvoir magique	LdR	NEW
Pouvoir psychique	Psychic Power	Cha 13, Pouvoir psychique mineur, personnage de niveau 4	Lancez 1 fois par jour un sort de niveau 1 comme un pouvoir magique	LdR	NEW
Pouvoir psychique majeur	Major Psychic Power	Cha 15, Pouvoir psychique mineur, Pouvoir psychique, personnage de niveau 7	Lancez 1 fois par jour un sort de niveau 2 comme un pouvoir magique	LdR	NEW
Première salve*	Opening Volley*	-	Bonus de+2 à une attaque au corps à corps contre une cible que vous avez blessée avec une attaque à distance	LdR	NEW
Protection contre la magie	Spellbane	Aucune aptitude d'incantation de sorts ou d'utilisation de pouvoirs magiques	Bonus d'intuition de+2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques	LdR	NEW

Protection rapprochée*	<b>Bodyguard*</b>	-	En réaction, ajoutez un bonus de+2 à la CA d'un allié adjacent	LdR	<b>NEW</b>
Interception de coups*	<b>In Harm's Way*</b>	Protection rapprochée	Encaissez les dégâts d'une attaque réussie contre un allié adjacent à sa place.	LdR	<b>NEW</b>
Rapide*	<b>Fleet*</b>	-	Augmentation de votre vitesse de base	LdR	<b>NEW</b>
Rapidité fulgurante	<b>Jet Dash</b>	-	Course plus rapide, hauteur et longueur doublées lors des sauts	LdR	<b>NEW</b>
Réflexes surhumains	<b>Lightning Reflexes</b>	-	Bonus de+2 aux jets de Réflexes	LdR	<b>NEW</b>
Science des réflexes surhumains	<b>Improved Lightning Reflexes</b>	Réflexes surhumains, personnage de niveau 5	Dépensez 1point de persévérance pour relancer un jet de Réflexes	LdR	<b>NEW</b>
Résistance améliorée	<b>Enhanced Resistance</b>	Bonus de base à l'attaque+4	Obtention d'une réduction des dégâts ou d'une résistance aux énergies	LdR	<b>NEW</b>
Riposte*	<b>Strike Back*</b>	Bonus de base à l'attaque+1	Préparez une action pour effectuer une attaque au corps à corps contre un ennemi doté d'une allonge	LdR	<b>NEW</b>
Robustesse	<b>Toughness</b>	-	+1point d'endurance par niveau de personnage et autres bonus	LdR	<b>NEW</b>
S'avancer*	<b>Step Up*</b>	Bonus de base à l'attaque+1	En réaction, effectuez un déplacement prudent vers un ennemi adjacent qui se déplace	LdR	<b>NEW</b>
Avance et frappe*	<b>Step Up and Strike*</b>	Dex13, S'avancer, bonus de base à l'attaque+6	Effectuez une attaque d'opportunité en utilisant S'avancer	LdR	<b>NEW</b>
Science de l'initiative*	<b>Improved Initiative*</b>	-	Bonus de+4 aux tests d'initiative	LdR	<b>NEW</b>
Science de la feinte*	<b>Improved Feint*</b>	-	Utilisez le Bluff pour feinter par une action de mouvement	LdR	<b>NEW</b>
Feinte supérieure*	<b>Greater Feint*</b>	Science de la feinte, bonus de base à l'attaque+6	Les adversaires que vous feintez sont pris au dépourvu pendant 1 round	LdR	<b>NEW</b>
Science de la manœuvre offensive*	<b>Improved Combat Maneuver*</b>	Bonus de base à l'attaque+1	Bonus de+4 pour accomplir une manœuvre offensive	LdR	<b>NEW</b>
Retirer la goupille*	<b>Pull the Pin*</b>	Science de la manœuvre offensive (désarmement)	Effectuez un désarmement pour dégoupiller la grenade d'un adversaire	LdR	<b>NEW</b>
Science du combat à mains nues*	<b>Improved Unarmed Strike*</b>	-	Infligez plus de dégâts et menacez les cases avec des attaques à mains nues	LdR	<b>NEW</b>
Science du critique*	<b>Improved Critical*</b>	Bonus de base à l'attaque+8	Le DD pour résister aux effets de vos coups critiques augmente de 2	LdR	<b>NEW</b>
Sort perforant	<b>Penetrating Spell</b>	Aptitude d'incantation de sorts de niveau 4	Réduit de 5 la RD et la résistance aux énergies de l'ennemi contre vos sorts	LdR	<b>NEW</b>
Spécialisation martiale*	<b>Weapon Specialization*</b>	Personnage de niveau 3, formé au Maniement du type d'armes sélectionné	Inflige des dégâts supplémentaires avec le type d'armes sélectionné	LdR	<b>NEW</b>
Spécialisation polyvalente*	<b>Versatile Specialization*</b>	Spécialisation martiale, personnage de niveau 3	Inflige des dégâts supplémentaires avec tous les types d'armes que vous savez manier	LdR	<b>NEW</b>
Talent	<b>Skill Focus</b>	-	Bonus d'intuition de+3 à une compétence	LdR	<b>NEW</b>
Technomancien amateur	<b>Technomantic Dabbler</b>	Int 15, personnage de niveau 5, aucun niveau de technomancien	Lancez des sorts mineurs de technomancien	LdR	<b>NEW</b>
Tir coordonné*	<b>Coordinated Shot*</b>	Bonus de base à l'attaque+1	Les alliés bénéficient d'un bonus de+1 aux attaques à distance contre les ennemis que vous menacez	LdR	<b>NEW</b>
Tir de couverture en appui*	<b>Spry Cover*</b>	Bonus de base à l'attaque+1	Les tirs de couverture confèrent à un allié un bonus de+4 au test d'Acrobaties pour effectuer un déplacement acrobatique	LdR	<b>NEW</b>
Tir de loin*	<b>Far Shot*</b>	Bonus de base à l'attaque+1	Réduction des malus dus aux facteurs de portée	LdR	<b>NEW</b>
Tir de suppression*	<b>Suppressive Fire*</b>	Bonus de base à l'attaque+1, formé au Maniement des armes lourdes	Effectuez un tir de couverture ou de diversion dans une zone	LdR	<b>NEW</b>
Tir hostile*	<b>Unfriendly Fire*</b>	5 rangs en Bluff	Trompez un ennemi pour qu'il tire sur un autre ennemi adjacent à vous	LdR	<b>NEW</b>
Tireur insaisissable*	<b>Slippery Shooter*</b>	Dex15, bonus de base à l'attaque+6	Bonus de+3 à la CA contre les attaques d'opportunité quand vous effectuez des attaques à distance	LdR	<b>NEW</b>
Vigueur surhumaine	<b>Great Fortitude</b>	-	Bonus de+2 aux jets de Vigueur	LdR	<b>NEW</b>
Science de la vigueur surhumaine	<b>Improved Great Fortitude</b>	Vigueur surhumaine, personnage de niveau 5	Dépensez 1point de persévérance pour relancer un jet de Vigueur	LdR	<b>NEW</b>
Viser*	<b>Deadly Aim*</b>	Bonus de base à l'attaque+1	Infligez des dégâts supplémentaires en échange d'un malus de -2 aux attaques d'armes	LdR	<b>NEW</b>
Volonté de fer	<b>Iron Will</b>	-	Bonus de+2 aux jets de Volonté	LdR	<b>NEW</b>
Science de la volonté de fer	<b>Improved Iron Will</b>	Volonté de fer, personnage de niveau 5	Dépensez 1point de persévérance pour relancer un jet de Volonté	LdR	<b>NEW</b>

# ÉQUIPEMENT

Les tableaux ci-dessous listent les équipements que vous pouvez acheter comme membre de la Starfinder Society. Cette liste progressera au fur et à mesure de vos aventures. Attention cependant, vous ne pourrez pas acheter ces équipements partout, et certaines communautés peuvent limiter l'accès aux objets (suivant leur niveau). Il n'y a pas de limite de niveau de personnage pour acheter un objet. Pour plus de détails, consultez les règles officielles. Les noms en VO sont indiqués en **rose**.

## REGLES GENERALES

- Vendre un objet se fait à 10% de son prix d'achat.
- Vous pouvez porter un volume égal à votre Force

## ARMES

Le type de dégâts peut être : cinétique (Contondant, Perforant ou Tranchant) ou énergétique (Acide, Froid, Electricité, Feu, Son)

### Propriétés spéciales des armes

Propriété spéciale	VO	Effet
Agent	<b>Operative</b>	Peut être utilisé pour une feinte offensive. Peut utiliser la Dex au lieu de la For pour le jet d'attaque
Alimentée	<b>Powered</b>	Possède une batterie. La consommation correspond à 1min d'utilisation
Allonge	<b>Reach</b>	Permet de toucher à 3m (au lieu de 1,50m)
Amplification	<b>Boost</b>	Action de mouvement : augmente les dégâts de la prochaine attaque (utilise la consommation indiquée)
Analogique	<b>Analog</b>	Immunisé aux effets qui affectent la technologie
Archaïque	<b>Archaic</b>	-5 dgts sur les armures modernes
Automatique	<b>Automatic</b>	Attaque à outrance : attaque dans un cône (portée/2) ; toutes les munitions (2xballes/cible) ; aucun critique possible
Croc-en-jambe	<b>Trip</b>	+2 aux jets de Croc-en-jambe
Désarmement	<b>Disarm</b>	+2 aux jets de désarmement
Dispersion	<b>Blast</b>	Attaque sur un cône ; -2 à l'attaque ; peut faire un critique
Enchevêtrement	<b>Entangle</b>	Enchevêtre la cible ; Action de mouvement : Acrobaties DD 10 + niveau arme + Dex attaquant pour s'échapper (ou For DD 15 + niveau objet + Dex attaquant)
Étourdissant	<b>Stun</b>	Action de mouvement : inflige des dgts non létaux
Explosion	<b>Explode</b>	Vise une intersection de grille ; Affecte toute une zone ; JS Réf pour réduire les dgts par deux
Garde	<b>Block</b>	Si vous touchez une cible : +1 à la CA vs lui pour un round
Illumination	<b>Bright</b>	Eclaire à 6m de rayon, 1 round (+1 niveau de lumière)
Injection	<b>Injection</b>	Injecte automatiquement la substance choisie
Lancée	<b>Thrown</b>	Peut attaquer à distance ; utilise la For au jet d'attaque
Ligne	<b>Line</b>	Tire sur une ligne ; attaque toute la ligne, s'arrête à la première cible touchée avec 0 dgt ; un seul critique possible
Non létale	<b>Nonlethal</b>	Inflige des dgts non létaux
Pénétrante	<b>Penetrating</b>	Ignore la solidité d'un matériaux (-niveau de l'arme)
Peu maniable	<b>Unwieldy</b>	Ne peut pas faire d'attaque multiple ; ne peut pas faire d'attaque d'opportunité
Précision	<b>Sniper</b>	Vise avec Action de mouvement + Tire avec action simple = augmente la portée
Rechargement rapide	<b>Quick reload</b>	Peut se recharger sur l'action d'attaque (et pas d'action de mouvement nécessaire)

### Effets des coups critiques

Coup critique	VO	Effet
Assourdissement	<b>Deafen</b>	Cible assourdie 1d4 min (JS Vig annule)
Blessure	<b>Wound</b>	JS ou effet de blessure (cf ci-dessous)
Blessure grave	<b>Severe Wound</b>	Comme blessure mais : lance deux dés et choisi un des résultats
Chancelant	<b>Staggered</b>	Cible chancelante 1 round (JS Vig annule)
Combustion	<b>Burn</b>	Cible enflammée
Corrosion	<b>Corrode</b>	Cible enflammée (avec les dgts de corrosion au lieu du feu)
Étourdissement	<b>Stunned</b>	Cible étourdie 1 round
Hémorragie	<b>Bleed</b>	Cible avec hémorragie
Injection DD+2	<b>Injection DC+2</b>	+2 au DD d'injection
Propagation	<b>Arc</b>	Touche une cible à 3m en plus
Reversement	<b>Knockdown</b>	Cible à terre

d20	Localisation	JS	Blessure
1-10	Générale	-	Hémorragie 1d6
11-13	Œil (sens)	Réf	Œil perdu, -2 en Perception
14-15	Jambe (motricité)	Vig	Membre tranché, -3m VD sol
16-17	Bras (manipulation)	Réf	Membre tranché, perte d'une main
18-19	Organe vital	Vig	Affaiblissement temporaire de 1d4 Con
20	Tête	Vig	Etourdi 1 round

### Armes de corps à corps simple

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC
<b>SANS CATEGORIE</b>								
Attaque sans arme	<b>Unarmed strike</b>	-	-	1d3 C	-	-	Archaïque, non létale	LdB
Gourdin	<b>Club</b>	0	-	1d6 C	-	F	Analogique, archaïque	LdB

Couteau, survie	Knife, survival	1	95	1d4 T	-	F	Analogique, agent	LdB	<b>NEW</b>
Gant de combat, ceste	Battleglove, cestus	1	100	1d4 C	-	F	Analogique	LdB	<b>NEW</b>
Matraque, tactique	Baton, tactical	1	90	1d4 C	-	F	Analogique, agent	LdB	<b>NEW</b>
Épée de duel, tactique	Dueling sword, tactical	2	475	1d6 T	-	F	Analogique	LdB	<b>NEW</b>

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC	
<b>SANS CATEGORIE</b>									
Bâton, de combat	Staff, battle	1	80	1d4 C	Renv.	1	Analogique, garde	LdB	<b>NEW</b>
Lance, tactique	Spear, tactical	1	375	1d6 P	-	1	Analogique, garde, lancée (6m)	LdB	<b>NEW</b>

## Armes de corps à corps évoluées

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC	
<b>SONIQUE</b>									
Gantelet pulseur, tonnerre	Pulse gauntlet, thunderstrike	2	475	1d6 C&S	Rev.	1	Alimentée (cap 20, conso 1)	LdB	<b>NEW</b>
<b>SANS CATEGORIE</b>									
Épée longue	Longsword	1	375	1d8 T	-	1	Analogique	LdB	<b>NEW</b>
Fouet tactique, standard	Taclash, standard	1	240	1d4 T	-	F	Analogique, désarmement, non létale, allonge, croc-en-jambe	LdB	<b>NEW</b>
Lamétoile, tactique	Starknife, tactical	1	110	1d4 P	-	F	Analogique, lancée (6m)	LdB	<b>NEW</b>
Marteau, assaut	Hammer, assault	1	95	1d6 C	-	1	Analogique	LdB	<b>NEW</b>
Gantelet injecteur	Injection glove	2	490	1d4 P	Injec. DD+2	F	Analogique, injection	LdB	<b>NEW</b>

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Critique	VOL	Spécial	SRC	
<b>INCENDIAIRE</b>									
Doshko ardent, braise	Flame doshko, ember	2	750	1d8 F	Bless.	1	Alimentée (cap 20, conso 1)	LdB	<b>NEW</b>
<b>SANS CATEGORIE</b>									
Doshko, tactique	Doshko, tactical	1	240	1d12 P	-	1	Analogique, peu maniable	LdB	<b>NEW</b>
Pique, tactique	Pike, tactical	2	475	1d8 P	-	2	Analogique, allonge	LdB	<b>NEW</b>

## Armes légères

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC	
<b>CHOC</b>												
Pistolet pulseur	Pulsecaster pistol	1	250	1d4 E	9m	-	20 ch.	1	F	Non létale	LdB	<b>NEW</b>
Pistolet arc, statique	Arc pistol, static	2	750	1d6 E	15m	Prop. 2	20 ch.	2	F	Étourdissant	LdB	<b>NEW</b>
<b>INCENDIAIRE</b>												
Pistolet lance-fusées, survie	Flare gun, survival	1	90	1d3 F	9m	Comb. 1d6	1 fusée	1	F	Analogique, illumination	LdB	<b>NEW</b>
Pistolet lance-flammes	Flame pistol	2	470	1d4 F	6m	Comb. 1d4	20 essence	4	F	Ligne, peu maniable	LdB	<b>NEW</b>
<b>LASER</b>												
Pistolet laser, azimut	Laser pistol, azimuth	1	350	1d4 F	24m	Comb. 1d4	20 ch.	1	F	-	LdB	<b>NEW</b>
<b>PROJECTILES</b>												
Pistoler semi-automatique, tactique	Semi-auto pistol, tactical	1	260	1d6 P	9m	-	9 balles	1	F	Analogique	LdB	<b>NEW</b>
<b>SANS CATEGORIE</b>												
Pistolet hypodermique	Needler pistol	1	105	1d4 P	9m	Inj. DD+2	6 fléchettes	1	F	Analogique, injection	LdB	<b>NEW</b>

## Armes longues

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC	
<b>CHOC</b>												
Fusil pulseur	Pulse caster rifle	1	100	1d6 E	15m	-	20 ch.	1	1	Non létale	LdB	<b>NEW</b>
Générateur d'arcs, tactique	Arc emitter, tactical	2	750	1d4 E	4,5m	-	20 ch.	4	1	Dispersion, étourdissant, peu maniable	LdB	<b>NEW</b>
<b>INCENDIAIRE</b>												
Fusil lance-flammes	Flame rifle	2	490	1d6 F	7,5m	Comb. 1d6	20 essence	5	1	Ligne, peu maniable	LdB	<b>NEW</b>
<b>LASER</b>												
Fusil laser, azimut	Laser rifle, azimuth	1	425	1d8 F	36m	Comb. 1d6	20 ch.	1	1	-	LdB	<b>NEW</b>
<b>PROJECTILES</b>												
Fusil à dispersion, utilitaire	Scattergun, utility	1	235	1d4 P	4,5m	-	4 cart.	1	1	Analogique, dispersion	LdB	<b>NEW</b>
Fusil de chasse	Hunting rifle	1	240	1d8 P	27m	-	6 balles	1	1	Analogique	LdB	<b>NEW</b>
Arbalète, tactique	Crossbolter, tactical	2	475	1d10 P	21m	-	1 flèche	1	2	Peu maniable	LdB	<b>NEW</b>
Fusil à fléchettes corrosives, tactique	Acid dart rifle, tactical	2	485	1d8 A&P	24m	Corro. 1d4	10 fléchette	1	1	Analogique	LdB	<b>NEW</b>
Fusil automatique	Autotarget rifle	2	755	1d6 P	18m	-	10 balles	1	2	Analogique, automatique	LdB	<b>NEW</b>
<b>SANS CATEGORIE</b>												
Fusil hypodermique	Needler rifle	1	110	1d6 P	18m	Inj. DD+2	12 fléchette	1	1	Analogique, injection	LdB	<b>NEW</b>

## Armes lourdes

Force minimal pour les manipuler sans malus (-2 sinon) : 12 (arme niveau 1-10) ou 14 (arme niveau 11-20)

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC
<b>INCENDIAIRE</b>											

Lance-flammes, ifrit	Flamethrower, ifrit-class	2	780	1d6 F	4,5m	Comb. 1d6	20 essence	4	2	Analogique, dispersion, peu maniable	LdB	NEW
<b>LASER</b>												
Artillerie laser, azimut	Artillery laser, azimuth	1	425	1d10 F	36m	Comb. 1d6	20 ch.	2	3	Pénétrant	LdB	NEW
<b>PROJECTILES</b>												
Cannon à réaction, léger	Reaction cannon, light	1	250	1d10 P	27m	-	6 balles	1	3	Pénétrant	LdB	NEW
<b>SANS CATEGORIE</b>												
Lance-grenades LIN, mercenaire	NIL grenade launcher, merc	1	280	Type grenade	18m	-	6 grenades	1	2	Analogique	LdB	NEW

## Armes de précision

Armes à 2 mains	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	VOL	Spécial	SRC	
<b>INCENDIAIRE</b>												
Fusil œil de shirren, tactique	Shirren-eye rifle, tactical	2	755	1d10 P	21m	-	1 balle	1	1	Analogique, précision (76m), peu maniable	LdB	NEW

## Grenades

Le DD du JS de Réf pour réduire les effets d'une grenade se calcule comme il suit :

$$\text{DD esquivé grenade} = 10 + \text{niveau grenade}/2 + \text{modificateur de Dex}$$

Grenades	VO	Niv	Prix	Portée	Capacité	Vol	Spécial	SRC
Grenade fumigène	Smoke grenade	1	40	6m	Armée	F	Explosion (nuage de fumée 1 minute, 6m)	LdB NEW
Grenade collante I	Stickybomb grenade I	1	170	6m	Armée	F	Explosion (enchevêtré 2d4 rounds, 3m)	LdB NEW
Grenade à fragmentation I	Frag grenade I	1	35	6m	Armée	F	Explosion (1d6 P, 4,5m)	LdB NEW
Grenade choc I	Shock grenade I	1	130	6m	Armée	F	Explosion (1d8 E, 4,5m)	LdB NEW
Grenade aveuglante I	Flash grenade I	2	275	6m	Armée	F	Explosion (aveuglé 1d4 rounds, 1,5m)	LdB NEW
Grenade incendiaire I	Incendiary grenade I	2	375	6m	Armée	F	Explosion (1d6 F, 1d4 combustion, 1,5m)	LdB NEW

## Armes spéciales

Armes à 1 main	VO	Niv	Prix	Dégâts	Portée	Critique	Capacité	Conso	Vol	Spécial	SRC
<b>SANS CATEGORIE</b>											
Shuriken monocarbonate (10)	Carbonedge shuriken (10)	1	85	1d4 P	3m	Hémo. 1d4	Armée	-	-	Rechargement rapide, lancée	LdB NEW
Filet en fibres de nylon	Nyfiber net	2	460	-	3m	-	Armée	-	1	Enchevêtrement, lancée	LdB NEW
<b>Armes à 2 main</b>											
<b>SANS CATEGORIE</b>											
Arc	Bow	1	255	1d6 P	18m	-	Armée	1	1	Rechargement rapide	LdB NEW

## Munitions

Munitions standards	VO	Niv	Prix	Charges / Balles / Cartouches	Vol	Spécial	SRC
Balles, arme légère	Rounds, small arm	1	40	30	F	-	LdB NEW
Balles, arme longue et de précision	Rounds, longarm and sniper	1	75	25	F	-	LdB NEW
Balles, armes lourdes	Rounds, heavy	2	90	20	F	-	LdB NEW
Batterie	Battery	1	60	20	-	-	LdB NEW
Cartouches fusil à dispersion	Scattergun shells	1	55	25	F	-	LdB NEW
Flèches	Arrows	1	50	20	F	-	LdB NEW
Fléchettes	Darts	1	20	25	F	-	LdB NEW
Fusée de détresse	Flare	1	5	1	-	-	LdB NEW
Réservoir d'essence, standard	Petrol tank, standard	1	60	20	1	-	LdB NEW

## Cristaux de combat solarien

Les cristaux de combat solariens ont le fonctionnement suivant :

- Action simple pour lier (ou retirer) le cristal à une arme solaire
- Augmente les dgts d'une arme solaire
- Donne un effet magique à l'arme

## Matériaux spéciaux

Vous pouvez modifier vos armements cinétiques en utilisant des matériaux spéciaux. Modifier le matériaux de base entraine généralement un surcout.

Type	VO	Modificateur au prix de l'objet	Effet	SRC
Munitions (alliage d'adamantium)	Ammunition (adamantine alloy)	+50 crédits par projectile	Ignore RD/adamantium, et solidité des objets <30	LdB NEW

Arme (alliage d'adamantium)	Weapon (adamantine alloy)	+2 500 crédits	Ignore RD/adamantium, et solidité des objets <30	LdB	NEW
Munitions (fer froid)	Ammunition (cold iron)	+9 crédits par projectile	Ignore RD/fer froid	LdB	NEW
Arme (fer froid)	Weapon (cold iron)	+450 crédits	Ignore RD/fer froid	LdB	NEW
Munitions (argent)	Ammunition (silver)	+6 crédits par projectile	Ignore RD/argent	LdB	NEW
Arme (argent)	Weapon (silver)	300 crédits	Ignore RD/argent	LdB	NEW

## Fusion d'armes

Les règles sur les fusions d'armes :

- Une fusion est magique, et l'arme le devient pour lutter contre certaines RD
- La somme des niveaux de fusion d'une arme ne peut pas dépasser le niveau de l'arme
- Le coup d'une fusion dépend du niveau de l'arme :

Niveau de l'arme	Prix de la fusion
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720

6	1 040
7	1 560
8	2 300
9	2 600
10	3 580
11	4 880
12	6 920
13	9 760
14	11 700
15	17 800
16	27 000
17	40 500
18	60 300
19	90 000
20	135 000

Fusion d'arme	VO	Niv	Description	SRC
Adaptative	Trailblazer	1	Annule ou réduit les effets environnementaux	LdB NEW
Boomerang	Returning	1	Pour armes avec Lancée. L'arme revient au début de votre prochain tour	LdB NEW
Dévouée	Defiant	1	Bonus +1/niv arme (min +1) vs désarmement, ne lâche jamais l'arme	LdB NEW
Funeste	Ominous	1	Effet critique intimidation	LdB NEW
Hybride	Hibridized	1	Propriété spéciale analogique	LdB NEW
Illuminée	Illuminating	1	Propriété spéciale illumination (action de mouvement)	LdB NEW
Immobilisante	Anchoring	1	Effet critique immobilisation (bloque les téléportations)	LdB NEW
Polymorphe	Glamed	1	Action simple : peut prendre l'apparence d'un objet de taille similaire (disparaît après une attaque)	LdB NEW
Rappel	Called	1	Action simple : téléporte l'arme dans sa main (portée 30m)	LdB NEW
Résistance	Durable	1	Solidité et pv comme niv +5	LdB NEW
Anarchique	Anarchic	2	Ignore RD/Chaotique et résistance énergie des Dragons et Extérieurs loyaux	LdB NEW
Arcanique	Spellthrower	2	Peut contenir une gemme à sort (niv arme/4), à lancer par action complexe	LdB NEW
Axiomatique	Axiomatic	2	Ignore RD/Loyal et résistance énergie des Dragons et Extérieurs chaotiques	LdB NEW
Dispersive	Blasting	2	Action complexe : propriété dispersion (1/jour) ; portée 9m, dgt/2 (interdit pour armes automatique, explosion, ligne ou lancée)	LdB NEW
Enchevêtrement	Entangling	2	Ajoute enchevêtrement pdt 1d4 round (1/jour) ; pour armes avec dgt C, P, T ou Fr	LdB NEW
Impie	Unholy	2	Ignore RD/Mal et résistance énergie des Dragons et Extérieurs bons	LdB NEW
Miséricordieuse	Merciful	2	Les dégâts sont non-létaux (action rapide pour activer ou désactiver)	LdB NEW
Rayonnante	Burst	2	Effet critique propagation	LdB NEW
Sanctifiée	Holy	2	Ignore RD/Bon et résistance énergie des Dragons et Extérieurs mauvais	LdB NEW
Venimeuse	Venomous	2	Propriété injection (1/jour)	LdB NEW

## ARMURES

Toutes les armures ont les effets suivant :

- Des bottes qui permettent de rester en contact avec une surface solide dans les environnements à gravité 0.
- Une protection environnementale pour 1 jour/niveau d'armure vs radiations de basse intensité, le vide, la fumée,

atmosphères épaisses, fines et toxiques, températures extrêmes (-30°C à 60 °C)

- Une valeur max de Dex applicable à la CA.
- 4 à la CAE et CAC si vous ne maîtrisez pas l'armure.
- D'emplacements d'amélioration.

## Armures légères

Modèle	VO	Niv	Prix	Bonus CAE	Bonus CAC	Bonus DEX max	Malus	Mod de VD	Empl. amél.	Vol	SRC
Combinaison estex I	Estex suit I	1	410	+0	+1	+5	-1	-	2	1	LdB NEW
Seconde peau	Second skin	1	250	+1	+2	+5	-	-	1	F	LdB NEW
Tenue de station, tenue de vol	Stawionwear, flight suit	1	95	+0	+1	+6	-	-	0	F	LdB NEW
Armure flibustier I	Freebooter armor I	2	750	+2	+3	+4	-	-	0	F	LdB NEW
Microcorde kasatha I	Kasatha microcord I	2	460	+1	+3	+3	-1	-	0	1	LdB NEW

## Armures lourdes

Modèle	VO	Niv	Prix	Bonus CAE	Bonus CAC	Bonus DEX max	Malus	Mod de VD	Empl. amél.	Vol	SRC
Armure anelée lashunta I	Lashunta ringwear I	1	415	+2	+4	+2	-2	-1,5m	0	2	LdB NEW
Armure de cérémonie, soldat	Ceremonial plate, troop	1	110	+1	+3	+2	-3	-3m	3	3	LdB NEW
Armure golem I	Golemforger plating I	1	250	+2	+5	+0	-3	-3m	0	3	LdB NEW

Armure masque	Hidden soldier armor	2	465	+3	+5	+2	-2	-1,5m	1	2	LdB	NEW
Carapace iridescente, basique	Iridishell, basic	2	755	+3	+6	+2	-2	-1,5m	0	2	LdB	NEW
Fineplate	Thinplate	2	1 000	+4	+6	+2	-3	-3m	1	3	LdB	NEW

## Armures assistées

Les armures assistées ont les règles suivantes :

- Elle remplace la valeur de For du porteur et sa vitesse.
- Action complexe pour entrer ou sortir.
- Si vous portez une armure légère, vous pouvez utiliser le bonus de CAE ou CAC max.

## Améliorations d'armure

Les règles sur les améliorations d'armure :

- Il faut 10min pour changer une amélioration
- La somme des emplacements des améliorations d'armure ne peut pas dépasser les emplacements de l'armure.

Amélioration	VO	Niv	Prix	Empl.	Type armure	Vol	Effet	SRC
Atténuateur de radiations	Radiation buffer	1	200	1	Tous	F	+2 aux JS vs Radiations	LdB
Capteurs infrarouges	Infrared sensors	1	200	1	Tous	F	Vision dans le noir (18m)	LdB
Fourreau réactif	Quick-release sheath	1	325	1	Tous	F	Dégaine par une action rapide	LdB
Renfort de tension	Tensile reinforcement	1	150	1	Tous	-	Solidité et pv d'armure comme niv+5	LdB
Chargeur automatique	Automated loader	2	750	1	Assisté	1	Contient 2 batteries, pour charger une arme d'une armure assistée (action mouvement)	LdB
Réacteurs de saut	Jump jets	2	1 000	1	Légère, lourde	F	Vol 9m pendant un déplacement, ou 6m de haut (Cap 20, conso 2/action)	LdB

## AUGMENTATIONS

### Implants cybernétiques

Nom	VO	Niv	Prix	Organe	Effet	SRC
Compartment secret, standard	Hideaway limb, standard	1	150	Bras ou jambe	Peut dissimuler un objet	LdB
Modulateur vocal	Vocal modulator	1	125	Gorge	Change la voix à volonté, +2 en Déguise	LdB
Prothèse de membre, standard	Prosthetic limb, standard	1	100	Bras et main ou jambe et pied	Cette prothèse remplace un membre.	LdB
Respirateur intégré	Respiration compounder	1	250	Poumons	Améliore la Con pour retenir sa respiration ; +2 aux JS vs poisons aériens	LdB
Datajack, standard	Datajack, standard	2	625	Cerveau	Permet de se connecter à tout appareil	LdB

### Implants biotech

Nom	VO	Niv	Prix	Organe	Effet	SRC
Branchies internes	Gill sheath	1	95	Poumons	Permet de respirer dans l'eau et l'air	LdB
Aiguillons venimeux	Venom spur	2	625	Main	Attaque avec aiguillon 1d6 P + venin (VIG DD 10+CON+niv/2 chaque round, 2d6 dgt) (1/10 min de repos)	LdB
Fongesage	Wildwise	2	500	Gorge	Permet de parler aux créatures avec Int 1 ou 2	LdB
Glande de dragon, dragonnet	Dragon gland, wyrmling	2	755	Gorge	Action simple : souffle cône 4,5m, 3d6 A ou Fr ou E ou Fe, Réf DD 10+CON+niv/2, pour 1/2dgt (1/10min de repos ou 1 PP)	LdB

## Améliorations personnelles

Les améliorations personnelles ont les règles suivantes :

- On ne peut avoir qu'une amélioration mk 1, une mk 2 et une mk 3. On peut transformer une mk1 en mk2 et une mk2 en mk3 en payant la différence.
- Chacune doit affecter des caractéristiques différentes

## EQUIPEMENTS TECHNOLOGIQUES

Nom/modèle	VO	Niv	Prix	Mains	Vol	Capa	Conso	SRC
<b>COMMUNICATEURS (COM UNIT)</b>								
Individuel	Personal	1	7	1	F	80	1/heure	LdB
<b>ECLAIRAGES PORTABLES</b>								
Balise	Beacon	1	25	2	1	10	1/heure	LdB
Lampe torche	Flashlight	1	1	1	F	10	1/heure	LdB
Lanterne	Lantern	1	1	1	F	10	1/heure	LdB
Projecteur	Spotlight	1	25	2	1	10	1/heure	LdB
<b>EQUIPEMENTS MEDICAUX</b>								
Medkit, basique	Medkit, basic	1	100	2	1	-	-	LdB
Patch médical	Medpatch	1	50	1	F	1	1	LdB
<b>VERROUS (LOCKS)</b>								
Simple	Simple	1	100	2	F	-	-	LdB
<b>FILINS CABLES (CABLE LINK)</b>								

Filin câblé, alliage de titane	Cable line, titanium alloy	1	5/3m	-	F/3 m	-	-	LdB	<b>NEW</b>
Filin câblé, alliage d'adamantium	Cable line, adamantium alloy	2	500/3m	-	F/6 m	-	-	LdB	<b>NEW</b>
<b>CONTENTIONS</b>									
Tiges de contention	Binders	1	5	-	-	-	-	LdB	<b>NEW</b>
<b>AUTRES</b>									
Brouilleur de signal	Signal jammer	Var	Niveau <sup>2</sup> x 100	-	F	12	1/10 min	LdB	<b>NEW</b>
Détonateur	Detonator	1	150	1	F	5	1/util.	LdB	<b>NEW</b>
Extincteur	Fire extinguisher	1	15	1	F	20	1/rnd	LdB	<b>NEW</b>
Trousse (Déguisement, ingénierie, piratage, navigation, professionnel, monte ou piège)	Tool kit	1	20	-	F	-	-	LdB	<b>NEW</b>
Agrippeur	Grappler	2	700	-	F	20	1/min	LdB	<b>NEW</b>
Peau holographique	Holoskin	2	500	-	F	20	1/10 min	LdB	<b>NEW</b>
Trousse ingénierie spécialisée	Tool kit, engineering specialty	2	445	-	F	-	-	LdB	<b>NEW</b>

## OBJETS MAGIQUES

Vous ne pouvez activer que deux objets magiques et/ou hybrides de type équipement à la fois.

Objet	VO	Niv	Prix	Vol	Effet	Src
<b>AMPOULE A SORT (SPELL AMPOULE)</b>						
Sort niv 0	Spell lvl 0	2	200	F	Reproduit l'effet d'une magie bénéfique de niv 0	LdB B
<b>ANNEAU DE RESISTANCE (RING OF RESISTANCE)</b>						
Mk 1	Mk 1	2	735	-	Bonus +1 au JS le plus faible	LdB B
<b>GEMME A SORT (SPELL GEM)</b>						
Sort niv 0	Spell lvl 0	1	50	F	Reproduit l'effet d'un sort de niv 0	LdB B
Sort niv 1	Spell lvl 1	2	140	F	Reproduit l'effet d'un sort de niv 1	LdB B
<b>PIERRE D'ETERNITE (ACON STONES)</b>						
Fuseau translucide	Clear spindle	1	245	-	Plus besoin de manger ou boire	LdB B
Fuseau irisé	Iridescent spindle	2	740	-	Plus besoin de respirer	LdB B
<b>AUTRES</b>						
Anneau des murmures	Ring of whispers	1	300	-	+5 en Perception pour entendre 5 mots choisis	LdB B
Cape de charge	Charge cloak	1	200	F	Produit 4 charges/jour	LdB B
<b>SERUMS</b>						
Sérum de changement d'apparence	Serum of appearance change	1	75	F	Modification corporelle permanente	LdB B
Sérum de soins, mk 1	Serum of healing, mk 1	1	50	F	Rend 1d8 PV	LdB B

## OBJETS HYBRIDES

Les objets hybrides sont considérés comme technologiques et magiques. Vous ne pouvez activer que deux objets magiques et/ou hybrides de type équipement à la fois.

Objet	VO	Niv	Prix	Vol	Effet	Src
Compas de la Pierre-Etoile	Starstone compass	1	3	F	Indique la Station Absalom, +2 Pilotage dans le système des Mondes du Pacte	LdB
Bandeau de lien mental, mk1	Mindlink circlet, mk 1	2	1 600	F	Télépathie sur 9m (dans une langue commune)	LdB

## VEHICULES

Véhicule	VO	Niv	Prix	Mode	Taille	Vitesse (max)	Pass.	Src
Buggy d'exploration	Exploration buggy	1	1 000	Terrestre	G	4,5m (106m)	3	LdB
Cyclo à énergie	Basic enericycle	1	700	Terrestre	G	6m (60m)	1	LdB
Cyclo-recyclé gobelin	Goblin junkcycle	1	425	Terrestre	M	4,5m (76m)	0	LdB
Mini-torpilleur	Tropedo minisub	1	1 500	Naval	G	6m (60m)	1	LdB
Voiture citadine	Urban cruiser	2	2 210	Terrestre	G	6m (152m)	3	LdB

### Buggy d'exploration (Exploration buggy)

Buggy d'exploration

**NIV 1**

PRIX 1 000

Véhicule terrestre de taille G (largeur 3m, longueur 3m, hauteur 1,2m)

Vitesse 4,5m ; Max 106m, 64km/h

CAE 12 ; CAC 14 ; Abri partiel

PV 14 (7) ; Solidité 5

Attaque (Collision) 4d4 C (DD 10)

Modificateurs Pilotage +0, attaques -2 (-4 à vitesse max)

Passagers 3

### Cyclo à énergie (Basic enericycle)

Cyclo à énergie

**NIV 1**

**PRIX 700**

Véhicule terrestre de taille G (largeur 1,5m, longueur 3m, hauteur 1m)  
**Vitesse** 6m ; **Max** 60m, 35km/h  
**CAE** 10 ; **CAC** 12 ; **Abri** aucun  
**PV** 7 (3) ; **Solidité** 5  
**Attaque (Collision)** 2d4 C (DD 8)  
**Modificateurs** Pilotage +2, attaques -1 (-3 à vitesse max)  
**Passagers** 1

**Cyclo-recyclé Gobelin (Goblin junkcycle)****Cyclo-recyclé gobelin****NIV 1****PRIX 425**

Véhicule terrestre de taille M (largeur 1,5m, longueur 1,5m, hauteur 60cm)  
**Vitesse** 4,5m ; **Max** 76m, 45km/h  
**CAE** 10 ; **CAC** 11 ; **Abri** aucun  
**PV** 6 (5) ; **Solidité** 5  
**Attaque (Collision)** 2d4 C (DD 9)  
**Modificateurs** Pilotage -1, attaques -2 (-3 à vitesse max)  
**Systèmes** moteur instable

**Moteur instable (Ext)** : une fois la moto recyclée cassée, son moteur explose en 1d4 rounds (même s'il est détruit), infligeant 3d6 points de dégâts de feu au pilote et 1d6 points de dégâts de feu à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres (Réflexes DD8 pour demi-dégâts).

**Mini-torpilleur (Torpedo minisub)****Mini-torpilleur****NIV 1****PRIX 1 500**

Véhicule naval de taille G (largeur 1,5m, longueur 3m, hauteur 1m)  
**Vitesse** 6m ; **Max** 60m, 35km/h (nage)  
**CAE** 12 ; **CAC** 14 ; **Abri** total  
**PV** 10 (5) ; **Solidité** 5  
**Attaque (Collision)** 4d4 C (DD 10)  
**Modificateurs** Pilotage +2, attaques -1 (-3 à vitesse max)  
**Passagers** 1

**Voiture citadine (Urban cruiser)****Voiture citadine****NIV 2****PRIX 2 210**

Véhicule terrestre de taille G (largeur 3m, longueur 3m, hauteur 1,2m)  
**Vitesse** 6m ; **Max** 152m, 88km/h  
**CAE** 14 ; **CAC** 15 ; **Abri** supérieur  
**PV** 24 (12) ; **Solidité** 5  
**Attaque (Collision)** 5d4 C (DD 11)  
**Modificateurs** Pilotage +0, attaques -2 (-4 à vitesse max)  
**Systèmes** pilotage assisté, communicateur planétaire  
**Passagers** 3

**AUTRES ACHATS****Equipements personnels**

Objet	VO	Niv	Prix	Vol	Src
<b>SAC A DOS (BACKPACK)</b>					
Ordinaire	Consumer	1	3	1	LdB <b>NEW</b>
Industriel	Industrial	1	25	1	LdB <b>NEW</b>
<b>TENTE (TENT)</b>					
Hôtellerie mobile	Mobile hotelier	1	50	1	LdB <b>NEW</b>
Produit en masse	Mass produced	1	2	1	LdB <b>NEW</b>
<b>VETEMENTS (CLOTHES)</b>					
De marche	Travel	1	10	F	LdB <b>NEW</b>
Environnementaux	Environmental	1	10	F	LdB <b>NEW</b>
Habillé	Formal	1	5	1	LdB <b>NEW</b>
Quotidiens	Everyday	1	1	F	LdB <b>NEW</b>
Utilitaires	Professionnal	1	5	F	LdB <b>NEW</b>
<b>AUTRES</b>					
Colle époxy	Bonding epoxy	1	400	F	LdB <b>NEW</b>
Combinaison spatiale	Space suit	1	25	1	LdB <b>NEW</b>
Kit hygiénique	Hygiene kit	1	3	1	LdB <b>NEW</b>
Mousqueton et accroches	Gear clamp	1	100	F	LdB <b>NEW</b>

**Drogues, médicaments et poisons**

Substance	VO	Niv	Prix	Dose	Effet	Src
<b>DROGUES (DRUGS)</b>						
Hyperfeuille	Hyperleaf	1	95	1	Ingestion et inhalation ; Vig DD 12 ; addiction DD 12 (physique) ; échelle : force : effets +2 aux JS vs effets mentaux (1h)	LdB <b>NEW</b>
<b>MEDICAMENTS (MEDICINALS)</b>						
Analésique niv 1	Analgesic niv 1	1	150	1	Pris au dépourvu 1 round ; +1 aux JS vs souffrance (10min)	LdB <b>NEW</b>
Antitoxine niv 1	Antitoxin niv 1	1	150	1	+4 aux JS vs poison (1h)	LdB <b>NEW</b>
Sédatif niv 1	Sedative niv 1	1	150	1	1d4 dgt non létaux ; permet un nouveau JS vs effet de terreur (avec +1)	LdB <b>NEW</b>
<b>POISONS</b>						
Amnésite	Id moss	2	175	1	Ingestion ; Vig DD 14 ; échelle : Intelligence ; délais : 10 min ; fréquence : 1/min (pdt 6min) ; Guérison : 1 JdS	LdB <b>NEW</b>

## Marchandises

Marchandise	VO	Prix	Vol	Src	
BPU (1000)	UPB (1000)	1000	1	LdB	<b>NEW</b>
Céréales	Grain	1	1	LdB	<b>NEW</b>
Œuvres d'art	Fine art	Variable	Variable	LdB	<b>NEW</b>
Pierres précieuses, basse qualité	Gem, low quality	4 - 45	-	LdB	<b>NEW</b>
Pierres précieuses, semi-précieuses	Gem, semiprecious	50 - 95	-	LdB	<b>NEW</b>
Pierres précieuses, communes	Gem, common	150 - 450	-	LdB	<b>NEW</b>
Pierres précieuses, bijoux	Gem, jewel	1 000 - 4 500	-	LdB	<b>NEW</b>
Textiles, communs	Textiles, common	1	F	LdB	<b>NEW</b>
Textiles, de qualité	Textiles, fine	100	F	LdB	<b>NEW</b>

## Nourritures et boissons

Marchandise	VO	Prix	Vol	Src	
<b>SUBSTANCES ENIVRANTES (INTOXICANT)</b>					
Légère	Minor	1	F	LdB	<b>NEW</b>
Forte	Superior	10+	F	LdB	<b>NEW</b>
<b>REPAS</b>					
Médiocre	Poor	1	F	LdB	<b>NEW</b>
Normale	Common	3	F	LdB	<b>NEW</b>
Supérieure	Good	5	F	LdB	<b>NEW</b>
<b>AUTRES</b>					
Ration de survie	Field ration	1/semaine	1/semaine	LdB	<b>NEW</b>
PAC	R2E	1	F	LdB	<b>NEW</b>

## Logements

Logement	VO	Prix	Src	
Appartement, 1-2 lits	Suite, 1-2 beds	5/nuit/lit	LdB	<b>NEW</b>
Appartement, 3-4 lits	Suite, 3-4 beds	10/nuit/lit	LdB	<b>NEW</b>
Capsule de sommeil	Sleep pod	1/nuit	LdB	<b>NEW</b>
Unité de logement	Efficiency	3/nuit	LdB	<b>NEW</b>

## Services professionnels

Service	VO	Prix	Src	
Communications	Communications	5 ou 10 /min	LdB	<b>NEW</b>
Lanceur de sorts, sort de niv 0	Spellcasting, 0-level spell	20	LdB	<b>NEW</b>
Lanceur de sorts, sort de niv 1	Spellcasting, 1-level spell	100	LdB	<b>NEW</b>
Lanceur de sorts, sort de niv 2	Spellcasting, 2-level spell	350	LdB	<b>NEW</b>
Lanceur de sorts, sort de niv 3	Spellcasting, 3-level spell	1 000	LdB	<b>NEW</b>
Lanceur de sorts, sort de niv 4	Spellcasting, 4-level spell	3 000	LdB	<b>NEW</b>
Lanceur de sorts, sort de niv 5	Spellcasting, 5-level spell	9 000	LdB	<b>NEW</b>
Lanceur de sorts, sort de niv 6	Spellcasting, 6-level spell	30 000	LdB	<b>NEW</b>
Travailleur indépendant	Professional freelancer	Bonus de compétence x2/jour	LdB	<b>NEW</b>
Travailleur non qualifié	Unskilled labor	4/jour ou 1/h	LdB	<b>NEW</b>

## Station de rechargement

Durée	Prix	Src	
1 round/charge	½ prix de la batterie ou de la cellule	LdB	<b>NEW</b>

## Transports

Méthode	VO	Prix	Src	
Maglev	Grav-train passage	1 pour 160km	LdB	<b>NEW</b>
Navire	Sea vessel passage	1 pour 80km	LdB	<b>NEW</b>
Robo-taxi	Robo-taxi passage	1 pour 160km	LdB	<b>NEW</b>
Vaisseau spatial, économique	Starship passage, common	50 par jour de voyage	LdB	<b>NEW</b>
Vaisseau spatial, confortable	Starship passage, good	300 par jour de voyage	LdB	<b>NEW</b>
Vaisseau spatial, luxueux	Starship passage, luxurious	1 000 par jour de voyage	LdB	<b>NEW</b>
Vol suborbital	Suborbital flight	1 pour 40km	LdB	<b>NEW</b>

# SORTS

Cette partie liste les sorts autorisés.

## SORTS DE MYSTIQUE

Niv	Sort	VO	Description	SRC	
<b>NIVEAU 0</b>					
0	Détection de la magie	Detect magic	Détecte les sorts et les objets magiques à 18 m à la ronde	LdB	<b>NEW</b>
0	Détection des afflictions	Detect affliction	Permet de déterminer si une créature ou un objet est empoisonné, malade, maudit ou s'il souffre d'un état similaire	LdB	<b>NEW</b>
0	Fatigue	Fatigue	La créature touchée est fatiguée.	LdB	<b>NEW</b>
0	Hébètement	Daze	Une créature humanoïde avec un FP 3 ou inférieur est hébétée.	LdB	<b>NEW</b>
0	Main psychokinétique	Psychokinetic hand	Déplace par télékinésie un objet de volume 1 ou inférieur.	LdB	<b>NEW</b>
0	Message télépathique	Telepathic message	Permet d'envoyer un bref message télépathique et d'entendre de simples réponses télépathiques.	LdB	<b>NEW</b>
0	Murmures d'outre-tombe	Grave words	Force un cadavre à parler.	LdB	<b>NEW</b>
0	Projectile télékinésique	Telekinetic projectile	Projette un objet par télékinésie et inflige 1d6 points de dégâts à la cible et à l'objet.	LdB	<b>NEW</b>
0	Son imaginaire	Ghost sound	Génère des sons imaginaires.	LdB	<b>NEW</b>
0	Sort symbolique	Token spell	Permet de générer de simples effets magiques.	LdB	<b>NEW</b>
0	Stabilisation	Stabilize	Permet de stabiliser une créature mourante	LdB	<b>NEW</b>
<b>NIVEAU 1</b>					
1	Armure réfléchissante	Reflecting armor	Une enveloppe d'énergie mystique qui peut renvoyer des dégâts à un adversaire.	LdB	<b>NEW</b>
1	Assaut mental	Mind thrust	Attaque mentale qui inflige 2d10 points de dégâts à une cible	LdB	<b>NEW</b>
1	Bulle de vie	Life bubble	Enveloppe les créatures ciblées d'une atmosphère supportable.	LdB	<b>NEW</b>
1	Charme-personne	Charm person	Persuade une créature humanoïde qu'elle est votre alliée.	LdB	<b>NEW</b>
1	Confusion mineure	Confusion, lesser	Une créature vivante est confuse pendant 1 round.	LdB	<b>NEW</b>
1	Déguisement	Disguise self	Modifie votre apparence.	LdB	<b>NEW</b>
1	Détection des pensées	Detect thoughts	Permet « d'écouter » les pensées superficielles.	LdB	<b>NEW</b>
1	Détection des radiations	Detect radiations	Détecte les radiations dans un rayon de 36 m.	LdB	<b>NEW</b>
1	Feu follet de compagnie	Wisp ally	Engendre un feu follet qui émet de la lumière et distraie un ennemi.	LdB	<b>NEW</b>
1	Guérison mystique	Mystic cure	Soigne une créature vivante d'un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de Sagesse.	LdB	<b>NEW</b>
1	Identification	Identify	Bonus de +10 pour identifier des objets magiques ou technologiques.	LdB	<b>NEW</b>
1	Injonction	Command	Une créature obéit à un ordre pendant 1 round.	LdB	<b>NEW</b>
1	Lien mental	Mind link	Communique instantanément et télépathiquement des informations à une créature.	LdB	<b>NEW</b>
1	Neutralisation d'état mineur	Remove condition, lesser	Annule un état néfaste mineur qui affecte une créature.	LdB	<b>NEW</b>
1	Partage de la langue	Share language	La cible comprend les langages choisis.	LdB	<b>NEW</b>
1	Sens aiguisés	Keen senses	La cible bénéficie de vision nocturne et d'un bonus de +2 à ses tests de Perception.	LdB	<b>NEW</b>
1	Terreur	Fear	Effraie une créature vivante dont le FP est de 4 ou moins pendant 1d4 rounds.	LdB	<b>NEW</b>

## SORTS DE TECHNOMANCIEN

Niv	Sort	VO	Description	SRC	
<b>NIVEAU 0</b>					
0	Détection de la magie	Detect magic	Détecte les sorts et les objets magiques à 18 m à la ronde	LdB	<b>NEW</b>
0	Détection des afflictions	Detect affliction	Permet de déterminer si une créature ou un objet est empoisonné, malade, maudit ou s'il souffre d'un état similaire	LdB	<b>NEW</b>
0	Hébètement	Daze	Une créature humanoïde avec un FP 3 ou inférieur est hébétée.	LdB	<b>NEW</b>
0	Lumière dansante	Dancing lights	Permet de créer et de contrôler jusqu'à 4 lumières.	LdB	<b>NEW</b>
0	Main psychokinétique	Psychokinetic hand	Déplace par télékinésie un objet de volume 1 ou inférieur.	LdB	<b>NEW</b>
0	Message télépathique	Telepathic message	Permet d'envoyer un bref message télépathique et d'entendre de simples réponses télépathiques.	LdB	<b>NEW</b>
0	Rayon d'énergie	Energy ray	Rayon qui inflige 1d3 points de dégâts d'acide, de froid, d'électricité ou de feu.	LdB	<b>NEW</b>
0	Réparation	Mending	Permet de rendre 1d4 points de vie à un objet ou à une créature artificielle.	LdB	<b>NEW</b>
0	Son imaginaire	Ghost sound	Génère des sons imaginaires.	LdB	<b>NEW</b>
0	Sort symbolique	Token spell	Permet de générer de simples effets magiques.	LdB	<b>NEW</b>
0	Transfert de charge	Transfer charge	Transférer l'énergie d'une source d'alimentation vers une autre de même type.	LdB	<b>NEW</b>
<b>NIVEAU 1</b>					
1	Arme surchargée	Supercharge weapon	L'arme touchée inflige des dégâts supplémentaires.	LdB	<b>NEW</b>
1	Bulle de vie	Life bubble	Enveloppe les créatures ciblées d'une atmosphère supportable.	LdB	<b>NEW</b>
1	Compréhension des langages	Comprehend languages	Vous comprenez tous les langages parlés, tactiles, écrits ou en langue des signes.	LdB	<b>NEW</b>
1	Déguisement	Disguise self	Modifie votre apparence.	LdB	<b>NEW</b>
1	Détection de la technologie	Detect tech	Détecte sur 18 m les objets technologiques ayant des charges ou qui permettent de récupérer des charges.	LdB	<b>NEW</b>
1	Détection des radiations	Detect radiations	Détecte les radiations dans un rayon de 36 m.	LdB	<b>NEW</b>
1	Effacement	Erase	Permet d'effacer les écrits qu'ils soient magiques ou non.	LdB	<b>NEW</b>
1	Graisse	Grease	Rend glissant un objet ou une surface de 3 m de côté.	LdB	<b>NEW</b>
1	Identification	Identify	Bonus de +10 pour identifier des objets magiques ou technologiques.	LdB	<b>NEW</b>
1	Image holographique	Holographic image	Permet de créer un hologramme de votre conception.	LdB	<b>NEW</b>
1	Projectile magique	Magic missile	Deux projectiles infligent 1d4+1 points de dégâts de force.	LdB	<b>NEW</b>
1	Sens aiguisés	Keen senses	La cible bénéficie de vision nocturne et d'un bonus de +2 à ses tests de Perception.	LdB	<b>NEW</b>
1	Serviteur invisible	Unseen servant	Une force invisible obéit à vos ordres.	LdB	<b>NEW</b>
1	Surchauffe	Overheat	Inflige 2d8 points de dégâts de feu aux créatures prises dans le cône.	LdB	<b>NEW</b>
1	Surtension	Jolting surge	Vous infligez 4d6 points de dégâts d'électricité en touchant votre cible.	LdB	<b>NEW</b>

1	Verrouillage	Hold portal	Bloque une porte.	LdB	<b>NEW</b>
1	Vol	Flight	Une créature ou un objet par niveau tombe lentement.	LdB	

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

## AVANTAGES ACQUEREURS

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

## AVANTAGES DATAPHILES

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

## AVANTAGES ECLAIREURS

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

## AVANTAGES EXO-GARDIENS

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

## AVANTAGES SECONDS CHERCHEURS [Luwazi Elsébo]

Nom	Rang	Type	Coût	Description
-----	------	------	------	-------------

Champion [Seconds Chercheurs]  
[Luwazi Elsébo]

0

Faction

2

Champion de la Faction

## DESCRIPTION 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 mnémorique	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.

# BESTIAIRE

Dans cette partie vous trouverez des informations sur les créatures rencontrées dans l'Univers. Les valeurs numériques peuvent changer d'un spécimen à l'autre, mais les capacités sont généralement conservées.

## IDENTIFIER UNE CREATURE

Vous pouvez tenter d'obtenir des informations sur une nouvelle créature avec un jet de compétence.

Un jet permet d'avoir le type de la créature ainsi qu'une information dans la liste suivante (par ordre d'information) + 1 pour 5pt au-dessus du DD :

- Un pouvoir spécial,
- Une immunité (hors des bonus de type de créature),
- Une résistance,
- Une RM,
- Une vulnérabilité ou faiblesse,
- Ses PV moyens.

Le DD dépend de la rareté de la créature :

RARETE DE LA CREATURE	DD
Très courante (gobelin)	5 + 1,5x FP
Moyenne (la plupart des créatures)	10 + 1,5x FP

Rare (rejeton de nova) | 15 + 1,5x FP

La compétence utilisée dépend de la créature :

Type de créature	Compétence
Aberration	Sciences de la vie
Animal	Sciences de la vie
Créature artificielle (magique)	Mysticisme
Créature artificielle (tech)	Ingénierie
Créature magique	Mysticisme
Dragon	Mysticisme
Extérieur	Mysticisme
Fée	Mysticisme
Humanoïde	Sciences de la vie
Humanoïde monstrueux	Sciences de la vie
Mort-vivant	Mysticisme
Plante	Sciences de la vie
Vase	Sciences de la vie
Vermine	Sciences de la vie

# Annexe : Combat

Dans cette partie vous trouverez un rappel des règles de combat :

## ACTIONS DE COMBAT

Dans un round vous pouvez effectuer soit :

- 1 action simple + 1 action de mouvement + 1 action rapide ;
- 2 actions de mouvement + 1 action rapide ;
- 1 action complexe

Vous pouvez toujours effectuer 1 action de réaction par round.

### Actions simples

Action	Description
Activer un objet	-
Attaquer	-
Bousculade	Vs CAC+8 ; pousse de 1,5m + 1,5m/5 pt au-dessus de CAC+8
Combattre sur la défensive	-4 à l'attaque ; +2 à la CA pour 1 round
Croc-en-jambe	Vs CAC+8 : cible à terre
Désarmement	Vs CAC+8 : cible lâche ce qu'elle tient (et vous pouvez l'attraper gratuitement)
Destruction	Vs CAC+8 : dgt sur objet ou arme
Feinter	Voir Bluff ; cible pris au dépourvu
Lancer un sort	Déclenche attaque d'opportunité (si touché le sort échoue)
Lancer une grenade	Viser une case = CA 5
Lutte	Vs CAC+8 : agrippe la cible 1 round Vs CAC+13 : immobilise la cible 1 round
Mettre fin à un sort	-
Repositionnement	Vs CAC+8 : déplace de 1,5m +1,5m/5 pt au-dessus de CAC+8 (autour de soi) Vs CAC+8 : cible aveugle, assourdie, enchevêtrée, imprécise, secouée ou fiévreuse 1round (au choix)
Sale coup	-
Se concentrer pour maintenir un sort	-
Se mettre en défense totale	+4 à la CA
Tir de couverture	CA 15 ; +2 à la CA pour un allié choisi vs 1 attaque
Tir de diversion	CA 15 ; +2 à l'attaque vs une cible choisie pour 1 attaque
Utiliser un pouvoir spécial	-

### Actions de mouvement

Action	Description
Dégainer ou rengainer une arme	Peut se faire pdt un déplacement si BBA+1 ou plus
Déplacement prudent	Déplacement de 1,50m sans attaque d'opportunité
Diriger ou rediriger un effet	Change la cible d'un sort ou d'une technologie
Manipuler un objet	-
Ramper	1,50m
Recharger	-
Se déplacer	A votre VD
Se relever	-

### Actions rapides

Action	Description
Modifier votre prise	Passer de 1 à 2 mains
Se mettre à terre	-

### Actions complexes

Action	Description
Attaque à outrance	Deux attaques ; -4 à l'attaque
Charger	Déplacement 2x VD en ligne (min 3m) + 1 attaque (-2 à l'attaque ; -2 CA pour 1 round)
Combattre sur la défensive	-4 à l'attaque ; +2 à la CA pour 1 round
Coup de grâce	Critique auto ; JS Vig DD 10+niv pour survivre
Courir	4x VD en ligne ; pris au dépourvu
Se replier	2x VD ; pas d'attaque d'opportunité pour la 1 <sup>re</sup> case

### Actions de réaction

Action	Description
Attaque d'opportunité	1/round ; si un adversaire quitte une case que vous menacez (ou lance un sort)

### Autres actions

Action	Description
Lâcher un objet	-
Préparer une action	Action simple avec un déclencheur ; change l'initiative
Railler en combat	-
Retarder	Attendre avant de jouer ; change l'initiative
Utiliser une compétence	-

## DEGATS & BLESSURES

Les dégâts s'infligent (dans l'ordre) sur :

- les PE :
  - ne peut descendre en dessous de 0, l'excès est déduit des PV ;
  - se récupèrent totalement en 8h de repos ;
  - se récupèrent totalement en 10min (coûte 1 PP) ;
- les PV :
  - ne peut descendre en dessous de 0, toute attaque supplémentaire retire 1 PP ;
  - à 0 : vous tombez inconscient et agonisant
  - récupère 1PV/niveau en 8h de repos ; (2PV/niv en 24h)

Si vous êtes agonisant :

- perte de 1PP/round à la fin de votre round ;
- si vous ne pouvez perdre de PP : mort ;
- stabilisation :
  - Médecine DD 15
  - Utiliser Max PP/4 (min 1 ; max 3) PP

Pour les affaiblissements de caractéristiques :

- Récupération de 1 point/8h de repos/caractéristique

## UTILISER VOS PP

Vous pouvez utiliser vos PP pour des aptitudes de classes mais aussi :

- **1 PP** : profitez d'un repos de 10min, et récupérez tous vos PE ;
- **Max PP / 4** (min 1 ; max 3) : vous vous stabilisez si vous étiez agonisant ;
- **1 PP** : permet de récupérer 1 PV si vous étiez stabilisé (et à 0 PV)

Vous avez un nombre max calculé comme il suit :

$$\text{Max PP} = \text{niveau}/2 \text{ (arrondi à l'inférieur, mini 1)} + \text{modificateur de la caractéristique essentielle}$$

## ABRI

Les types d'abri :

Abri	Condition	Effet
Abri simple	+50% du corps est caché	+4 CA ; +2 Réf
Abri partiel	-50% du corps est caché	+2 CA ; +1 Réf
Abri mou	Derrière une personne	+4 CA

## LUMIERE

Les effets de la lumière :

Lumière	Condition	Effet
Vive	Extérieur de jour	-
Normale	Intérieur éclairé	-
Faible	Sous la lune	20% d'échec
Obscurité	Grotte	aveuglé

## PORTEE

Les différentes portées :

Portée	Cible
Personnelle	Son personnage
Contact	Au toucher
Courte	7,5m + 1,5m/2 niveaux
Moyenne	30m + 3m/niveau
Longue	120m + 12m/niveau

## ETATS (p274)

Etat	Effet
À terre	Vous subissez un malus de -4 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +4 à la CA contre les attaques à distance et un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps.
Agonisant	Vous êtes inconscient, vous ne pouvez plus agir et vous devez vous stabiliser ou perdre des points de persévérance et potentiellement mourir.
Agrippé	Vous ne pouvez pas vous déplacer ou effectuer d'actions nécessitant deux mains, vous subissez un malus de -2 à la CA, à la plupart des jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative, aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous ne pouvez pas faire d'attaques d'opportunité.
Assourdi.	Vous subissez un malus de -4 aux tests d'initiative et aux tests de Perception opposés, et vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur l'ouïe
Aveuglé	Vous êtes pris au dépourvu et subissez un malus de -4 à la plupart des tests de compétence basés sur la Force et la Dextérité, ainsi qu'aux tests de Perception opposés. Vous ratez automatiquement les tests de Perception basés sur la vue, les adversaires bénéficient d'un camouflage total contre vous et vous devez réussir un test d'Acrobaties DD 10 pour vous déplacer plus vite que la moitié de votre vitesse normale sous peine de tomber à terre.
Cassé (objet seulement)	Arme : les jets d'attaque et de dégâts subissent un malus de -2 et l'arme ne peut pas infliger d'effets supplémentaires en cas de coup critique ; armure : les bonus à la CA sont diminués de moitié et le malus d'armure aux tests est doublé ; véhicule : malus de -2 à la CA, au DD des collisions et au modificateur de Pilotage, et réduction de moitié de la vitesse et du km/h ; outil ou tech qui confère des bonus : bonus diminués de moitié.
Chancelant	Vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement ou qu'une action simple par round et vous ne pouvez pas effectuer de réactions mais vous pouvez faire des actions rapides comme à l'accoutumée.
Confus	Toutes les créatures sont pour vous des ennemis et vous devez faire un jet sur la table pour déterminer vos actions.
Ébloui	Vous subissez un malus de -1 aux jets d'attaque et aux tests de Perception basés sur la vue.
Effrayé	Vous devez fuir ou combattre, et vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
En apesanteur	Vous ne pouvez effectuer aucune action de mouvement à part pour vous redresser, vous subissez un malus de -2 aux attaques et vous êtes pris au dépourvu.
Enchevêtré	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex.
Encombré	Vos vitesses de déplacement sont réduites de 3 mètres, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +2 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex.
Endormi	Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception pour repérer des choses.
Enflammé	Vous subissez les dégâts de feu indiqués chaque round et vous devez éteindre les flammes pour mettre fin à l'état.
Épuisé	Vous vous déplacez deux fois moins vite ; vous ne pouvez pas courir ou charger et vous subissez un malus de -3 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la Dex, et vous réduisez de 3 votre limite de volume transportable.
Étourdi	Vous lâchez ce que vous tenez, vous ne pouvez pas faire d'actions et vous êtes pris au dépourvu.
Fasciné	Vous devez porter votre attention sur l'effet de fascination et subissez un malus de -4 aux tests de compétences effectués en guise de réactions.
Fatigué	Vous ne pouvez pas courir ou charger, vous subissez un malus de -1 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts au corps à corps, aux jets de Réflexes, aux tests d'initiative et aux tests de caractéristique et de compétence basés sur la For ou la Dex, et vous réduisez de 1 votre limite de volume transportable.
Fiévreux	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux dégâts des armes, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Hébété	Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
Hémorragie	Vous subissez les dégâts indiqués au début de votre tour.
Immobilisé	Vous ne pouvez plus vous déplacer, vous êtes pris au dépourvu et vous subissez des malus aux mêmes attributs que ceux de l'état agrippé mais le malus est de -4.
Imprécis	Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.
Inconscient	Vous êtes mis KO et vous retrouvez sans défense.
Mort	Votre âme quitte votre corps, vous ne pouvez plus du tout agir ou bénéficier de soins magiques ou ordinaires.
Nauséeux	Vous êtes incapable d'attaquer, de lancer des sorts ou de vous concentrer sur des sorts, et vous ne pouvez faire qu'une action de mouvement quand vient votre tour.
Paniqué	Vous lâchez tous les objets que vous tenez, vous fuyez au maximum de votre vitesse et ne pouvez faire aucune autre action, vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence, et vous vous recroquevillez si vous êtes acculé.
Paralysé	Votre modificateur de Dex est de -5, vous ne pouvez plus bouger mais vous pouvez effectuer des actions mentales.
Pris au dépourvu	Vous subissez un malus de -2 à la CA et vous ne pouvez pas effectuer de réactions ou d'attaques d'opportunité.
Recroquevillé	Vous êtes pris au dépourvu et ne pouvez entreprendre aucune action.
Sans défense	Votre modificateur de Dex est de -5 et les attaques au corps à corps contre vous bénéficient d'un bonus de +4.
Secoué	Vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Surchargé	Vos vitesses de déplacement sont réduites à 1,50 mètre, le bonus de Dex maximum à la CA est réduit à +0 et vous subissez un malus de -5 aux tests basés sur la For et la Dex

# Annexe : Poursuite

Dans cette partie vous trouverez des rappels des règles de poursuite en véhicule :

## POSITION

Dans une course-poursuite en véhicules, le positionnement des véhicules se fait sur une « ligne », afin de déterminer qui est devant, derrière ou au même niveau :

- +2 en Pilotage vs ennemis derrière
- +2 aux jets d'attaque vs ennemis derrière

## PHASES DE POURSUITE

Chaque tour est découpé en 3 phases (selon l'initiative des pilotes) :

1. Actions des pilotes : 1 action de mouvement /tour (max 2 ; mais ils ne pourront pas tirer)
2. Evolution de la poursuite (suivant les actions des pilotes)
3. Combat : chaque passager et pilote peut attaquer à une zone de distance. Le pilote peut utiliser une action simple pour percuter un véhicule engagé (DD = CAC du véhicule ennemi ; inflige les dgts de collision, mais reçoit la moitié)

Action de Pilote	Compétence	DD	Résultat
Accélérer	Pilotage	17 + niveau du véhicule	Avance d'une zone (+1 zone en phase 2, si jet > 12+niv véhicule)
Désengager	Pilotage	5 + CAC de l'ennemi	Annule un engagement (+1 zone en phase 2)
Double manœuvre	Variable	-4 /action	Effectue deux actions avec -4 au jet (+1 zone (max) en phase 2) ; action complexe
Engage un véhicule	Pilotage	CAC de l'ennemi	Les passagers peuvent se déplacer et s'attaquer au corps à corps (+1 zone en phase 2) ; marche sur un véhicule dans la même zone
Eviter	Pilotage	10 + niveau du véhicule	+2 à la CA pour le tour (+1 zone en phase 2) ; max 1/tour
Feinter	Pilotage / Bluff / Discretion	15 + niveau du véhicule	-2 en Pilotage aux ennemis derrière pour un tour
Maintenir l'allure	Pilotage	10 + niveau du véhicule	+1 zone en phase 2 (échec = -1 zone en phase 2)
Ralentir	-	-	N'avance pas en phase 2

# Annexe : Combat spatial

Dans cette partie vous trouverez des rappels des règles sur les vaisseaux et le combat spatial :

## LES TEMPS DE TRAJETS

Le tableau suivant vous donne les temps moyens de trajets en vaisseaux :

Déplacement	Durée	% rencontre Drift
Entre deux endroits d'une même planète (vaisseau taille G ou moins)	1d4 h	-
Atterrir ou se placer en orbite (vaisseau taille G ou moins)	1d2 h	-
Atteindre un satellite en orbite	1d8 h	-
Entre deux planètes du même système sans Drift	1d6 +2 jours	-
Entre deux systèmes sans Drift	Plusieurs décénies	-
<b>Avec un moteur Drift</b>		
Vers la station Absalom	1d6 jours / moteur Drift	1%
Entre deux planètes du même système	1d6 jours / moteur Drift	1%
Vers l'Espace proche	3d6 jours / moteur Drift	10%
Vers le Vaste	5d6 jours / moteur Drift	25-50%

## STATS D'UN VAISSEAU

Les caractéristiques d'un vaisseau sont les suivantes :

Caractéristique	Description
Niveau et échelon	Désignation du vaisseau et son niveau de puissance
Catégorie de taille et armature	Taille globale du vaisseau (impacte sa défense)
Vitesse	Nombre d'hexa / tour
Manœuvrabilité	Nombre d'hexa avant de pouvoir virer
Drift	Coefficient Drift ; réduit les temps de trajet dans le Drift
CA	Classe d'Armure vs les armes à tir direct
IV	Indice de Verrouillage contre les armes autonomes
PS	Points de Structure ; PV du vaisseau ; à 0 il n'est plus une menace (mais pas détruit)
SD	Seuil de Dégâts ; dégâts mini pour pouvoir endommager le vaisseau
SC	Seuil Critique ; le vaisseau a un effet critique par multiple des SC reçus
Boucliers	Absorbent les dégâts avant les PS
Attaques	Attaques du vaisseau ; indique les dgts, la portée et l'arc du vaisseau qui peut l'utiliser.
Emplacements d'armes	Emplacements où placer des armes
Réacteurs	Source d'énergie, donne les UE du vaisseau
Propulseurs Drifts	Nom du moteur Drift
Systèmes	Blindage, contre-mesures défensives, détecteurs, etc
Compartiments annexes	Espaces avec des fonctions particulières
Modificateurs	Bonus et malus à certains jets de compétence
Équipage mini et max	Un équipage sans le nombre mini ne peut pas agir en combat ; un nombre max peut agir en combat
Effectifs	Taille totale de l'équipage
Équipage	Indique les bonus de ceux affectés aux rôles d'équipage

## VAISSEAUX DISPONIBLES

### Drake échelon 2

<b>Transporteur de taille M</b>
Vitesse 8 ; Manœuvrabilité moyenne (virer 2) ; Drift 1
CA 12 ; IV 12
PS 70 ; SD - ; SC 14
Boucliers légers 40 (proue 10, bâbord 10, tribord 10, poupe 10)
Attaque (Proue) gyrolaser (1d8, 5 hexa, arc étendu)
Attaque (Tourelle) canon magnétique (4d4, 20 hexa), lance-missiles brisants (4d8, 12 hexa/round, 5 max)
Réacteur Arcus lourd (130 UE)
Propulseur drift Signal basique
Systèmes détecteurs de portée moyenne économiques, quartiers de l'équipage (corrects), ordinateur trinode mk1, blindage mk2, défense mk2
Compartiments annexes soute, capsule de sauvetage
Modificateurs +1 à trois tests au choix par round
Effectif 4 - 7

### Pégase échelon 2

<b>Explorateur de taille M</b>
Vitesse 10 ; Manœuvrabilité bonne (virer 1) ; Drift 1
CA 12 ; IV 12
PS 55 ; SD - ; SC 11
Boucliers légers 40 (proue 10, bâbord 10, tribord 10, poupe 10)
Attaque (Proue) canon laser léger (2d4, 5 hexa)
Attaque (Bâbord) canon laser léger (2d4, 5 hexa)
Attaque (Tribord) canon laser léger (2d4, 5 hexa)
Attaque (Tourelle) canon magnétique (4d4, 20 hexa)
Réacteur Pulsion vert (150 UE)
Propulseur drift Signal basique
Systèmes détecteurs de portée moyenne basiques, quartiers de l'équipage (corrects), ordinateur duonode mk1, blindage mk2, défense mk2
Compartiments annexes soute, capsule de sauvetage, laboratoire scientifique, atelier
Modificateurs +1 à deux tests au choix par round, +2 en Informatique, +1 en Pilotage
Effectif 4 - 7

## PHASES DE COMBAT SPATIAL

Chaque tour est découpé en 3 phases :

- 1. Phase d'ingénierie : se fait dans n'importe quel ordre ; réparation du vaisseau
- 2. Phase de Manœuvre : se fait dans l'ordre inverse de l'initiative (jet de Pilotage) des pilotes ; déplacement des vaisseaux et scan

- 3. Phase de Canonage : se fait dans n'importe quel ordre ; échange de tirs, déplacement des missiles

## ROLES ET ACTIONS

Vous décidez de votre rôle au début de la Phase 1, et ne pouvez pas changer dans le tour (mais vous pouvez changer au tour suivant). Les rôles et leurs actions sont ci-dessous :

### Capitaine (captain)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Encouragement	Encourage	N'importe	Diplomatie (DD 15) ou divers DD10	Donne un +2 à l'action d'un membre de l'équipage (dans la compétence utilisée)
Instruction	Demand	N'importe	Intimidation DD = 15 + 1,5 x échel.	+4 à une tâche d'un autre membre
Provocation	Taunt	N'importe	Bluff/Intimidation DD = 15 + 1,5 x échel.	-2 à tous les jets d'une phase pendant 1d4 rounds (-4 si les systèmes de survie sont max en dysfonctionnement)

### Canonnier (gunner)

Chaque arme ne peut être utilisée qu'une fois par round.

Action	VO	Phase	Jet vs CA ou IV	Effet
Feu à volonté	Fire at will	Canon.	Jet attaque distance ou Pilotage	Peut utiliser deux armes du vaisseau avec -4 au jet (seulement si les armes sont max en dysfonctionnement)
Tir	Shoot	Canon.	Jet attaque distance ou Pilotage	Utilise une arme

Sur un tir Critique (20 au d20, ou dgt de structure égaux à un multiple du SC), un système subit un effet critique :

D100	Système	Effet
1-10	Système de survie	Malus aux actions du capitaine
11-30	Détecteurs	Malus aux actions de l'officier scientifique
31-60	Armement	Malus aux actions du canonnier sur un arc d'arme (tourelle est dans tous les arcs)
61-80	Propulseurs	Malus aux actions du pilote
81-100	Réacteur	Malus aux actions de l'ingénieur, sauf pour réparer (et les autres si défaillant ou détruit)

Les états critiques étant :

Etat critique	Effet
Intact	-
Dysfonctionnement	-2 à tous les jets des membres associés au système
Défaillant	-4 à tous les jets des membres associés au système ; le réacteur défaillant donne un -2 supplémentaire à toutes les actions dans le vaisseau
Détruit	Actions liées impossibles ; le réacteur détruit donne un -4 supplémentaire à toutes les actions dans le vaisseau

### Ingénieur (engineer)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Bricolage (dysfonctionnement)	Patch	Ingénierie	Ingénierie DD = 10 + 1,5 x échel.	Fait passer un système de dysfonctionnement à fonctionne (sans réparer)
Bricolage (défaillant)	Patch	Ingénierie	2 x Ingénierie DD = 15 + 1,5 x échel.	Fait passer un système de défaillant à dysfonctionnement (sans réparer)
Bricolage (détruit)	Patch	Ingénierie	3 x Ingénierie DD = 20 + 1,5 x échel.	Fait passer un système de détruit à défaillant (sans réparer)
Maintenir l'intégrité	Hold it	Ingénierie	Ingénierie DD = 15 + 1,5 x échel.	Effet critique d'un système réduit de 2 pour 1 round
Transfert	Divert	Ingénierie	Ingénierie DD = 10 + 1,5 x échel.	Choisir l'un (pour 1 round) : <ul style="list-style-type: none"> <li>+2 en mouvement</li> <li>+2 aux actions des officiers scientifiques</li> <li>Chaque 1 aux dés de dgt devient un 2</li> <li>Rend 5% x UE points de Bouclier</li> </ul>

### Officier scientifique (science officer)

Action	VO	Phase	DD	Effet
Ciblage système	Target system	Manœu.	Informatique DD = 5 + 1,5 x échel. ennemi	Choisir réacteur / propulseur / système de survie / détecteur / armement = le prochain critique sur 19 ou 20 cible ce système (si les détecteurs ne sont pas défaillant)
Rééquilibrage	Balance	Manœu.	Informatique DD = 10 + 1,5 x échel.	Réorganise les points de boucliers (mini 10% par arc)
Scan	Scan	Manœu.	Informatique DD = 5 + 1,5 x échel. ennemi	Obtient des infos sur le vaisseau scanné ; +1 info/5 au-dessus du DD

### Pilote (pilot)

Voir l'image à la fin de l'annexe : Combat spatial

Action	VO	Phase	DD	Effet
Figure : Dégagement	Stunt : Slide	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Avance en diagonale. En cas d'échec : moitié de vitesse tout droit.
Figure : Esquive	Stunt : Evade	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Déplacement et +2 à la CE et l'IV. En cas d'échec : déplacement normal En cas d'échec de +5 : déplacement et -2 à la CA et IV
Figure : Passe tactique	Stunt : Flyby	Manœu.	Pilotage DD = 15 + 1,5 x échel.	Déplacement à travers un ennemi et une attaque avec l'arc au choix (distance 1 hexa) En cas d'échec : déplacement normal avec attaque d'opportunité

Figure : Rétrocombustion	Stunt : Back off	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Reculé à moitié vitesse. En cas d'échec : recule d'un hexa.
Figure : Tonneau	Stunt : Barrel roll	Manœu.	Pilotage DD = 10 + 1,5 x échel.	Déplacement moitié vitesse, arc tribord et bâbord inversés En cas d'échec +5 : 0 déplacement et -4 à la CA et l'IV
Figure : Tourne sur place	Stunt : Turn in place	Manœu.	-	Aucun déplacement, direction au choix. Avec -4 à CA et l'IV (-2 si manœuvrabilité médiocre ; 0 si bonne ou plus)
Figure : Volte-face	Stunt : Flip and burn	Manœu.	Pilotage DD = 15 + 1,5 x échel.	Avance tout droit, et fait demi-tour au bout. En cas d'échec : moitié de vitesse tout droit sans se retourner
Manœuvre	Maneuver	Manœu.	Pilotage DD = 15 + 1,5 x échel.	Déplace le vaisseau de votre mouvement. Le DD permet de réduire la manœuvrabilité
Propulsion	Fly	Manœu.	-	Déplace le vaisseau de votre mouvement.

## FIGURES ACROBATIQUES

A : Position de départ B : Position d'arrivée C : Vaisseau ennemi

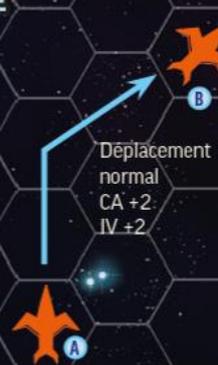
### RETRO COMBUSTION



### TONNEAU



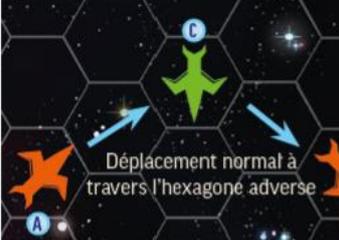
### ESQUIVE



### VOLTE-FACE



### PASSE TACTIQUE



### DÉGAGEMENT



## ARCS DE TIR

Les hexagones ombrés sont dans les deux arcs (au choix de l'attaquant).

ARC  
BÂBORD

ARC DE  
PROUE

ARC  
TRIBORD

ARC DE  
POUPE

# Annexe : Mondes

Dans cette partie vous trouverez des éléments sur les mondes connus de la Starfinder Society. Nous sommes en l'an 317 AF (Après la Faille) :

## LANGUES

Vous commencez en parlant le commun, la langue de votre race (le cas échéant) et la langue de votre monde (le cas échéant). Vous bénéficiez d'une langue supplémentaire par bonus d'Intelligence et par rang de Culture. Ci-dessous vous trouverez un tableau des langues connues et parlées :

LANGUE	UTILISATEURS
Abyssal	Démons, extérieurs CM, habitants des Abysses
Aérien	Habitants du plan de l'Air
Akitonien	Habitants d'Akiton
Aklo	Habitants d'Aucturn, Sombre Domaine
Aquatique	Habitants du plan de l'Eau
Arkanen	Habitants d'Arkanen et d'Osoro
Azlant	Azlant, habitants de l'Empire stellaire azlant
Bréthédien	Habitants de Bréthéda, de Liavara et de leurs lunes
Castrovélien	Lashuntas, habitants de Castrovel
Céleste	Anges, extérieurs Bons, habitants des plans Bons
Commun	Les mondes du Pacte

Draconique	Dragons, humanoïdes reptiliens, draconiens triaxiens
Drow	Drow, habitants d'Apostae
Elfe	Drow, elfes, demi-elfes
Eoxien	Habitants d'Eox
Gnome	Gnomes
Gobelin	Gobelours, gobelins, hobgobelins
Halfelin	Halfelins
Igné	Habitants du plan du Feu
Infernal	Diabes, extérieurs LM, habitants des Enfers
Kalo	Kalo, Habitants de Kalo-Mahoï
Kasatha	Kasathas
Nain	Nains
Nchaki	Habitants de Nchak
Orque	Orques, demi-orques
Sarcésien	Sarcésiens
Shirren	Shirrens
Shobhad	Shobhads
Terreux	Habitants du plan de la Terre
Triaxien	Habitants de Triaxus
Vercite	Habitants de Verces
Vesk	Vesks, habitants du Veskarium
Ysoki	Ysokis

## LES MONDES

Les mondes connus de la Starfinder Society (SP signifie Système du Pacte) :

Monde	Langue du monde	Description
<b>SYSTEME DU PACTE</b>		
Aballon	-	Monde industriel du SP ; habité par un peuple robotique (les anacites) ; havre des androïdes ; siège du Tribunal des machines ; cœur de l'Eglise de Triune
Akiton	Akitonien	Monde mourant du SP ; surnommée la Planète Rouge ; abrite d'anciennes industries minières ; monde de nombreux ysoki, d'humains à la peau rouge, des shobhads nomades, des contemplatifs d'Ashok et des sauriens ikeshitis
Apostae	Drow	Planétoïde rocailleux du SP ; probablement un vaisseau-planète ; sans atmosphère et stérile ; monde d'origine des iléens (disparue) ; abrite des maisons puissantes de drows et leurs serviteurs orques et demi-orques
Arkanen	Arkanen	Lune de Liavara ; se vide de son atmosphère et la régénère en traversant les couches hautes de Liavara
Aucturn	Aklo	Planète vivante du SP ; centre des cultes du Mythe des Anciens, comme Nyarlathotep
Bréthéda	Bréthédien	Géante gazeuse du SP ; monde d'origine des barathus ; centre scientifique de la biotechnologie ; possède des dizaines de lunes
Castrovel	Castrovélien	Monde de jungles abondantes du SP ; monde d'origine des elfes, des lashunta et des formiens ; centre culturel et universitaire
La Diaspora	-	Ceinture d'astéroïde du SP ; havre des pirates et contrebandiers, dont les Capitaines Libres ; abrite les citadelles minières naines et des réfugiés androïdes ; zone d'origine des sarcésiens
Dykon	Bréthédien	Lune cristalline de Bréthéda ; monde d'origine des urogs
Eox	Eoxien	Monde mort du SP ; monde d'origine des élébriens ; ravagé par une arme capable de détruire les mondes, il est habité par des morts-vivants et contrôlé par les sages osseux
Idari	-	Vaisseau colonie des kasatha, membre du Pacte ; initialement prévu pour coloniser Akiton ; contient le centre culturel des kasathas
Kalo-Mahoï	Kalo, Bréthédien	Lune immergée de Bréthéda ; monde d'origine des kalos
Liavara	Bréthédien	Géante gazeuse du SP ; monde d'origine des Rêveurs, des barathus sans civilisation ; couverte de prédateurs
Marata	Bréthédien	Lune forestière de Bréthéda ; monde d'origine des maraquois
Nchak	Nchaki, Bréthédien	Lune de Liavara ; dirigée par l'incarnation de Hylax
Osoro	Arkanen, Bréthédien	Lune de Liavara ; monde couvert de gaz toxique, avec des cités en haut de montagnes
Le Soleil	-	Etoile du SP ; contient des cités-bulle antiques colonisées par l'église de Sarenrae
Station Absalom	-	Station spatiale du SP ; centre politique et commercial du Pacte ; se trouve sur l'orbite du monde disparu des humains, nains et halfelins
Thyst	-	Lune radioactive de Bréthéda
Triaxus	Triaxien	Monde du SP ; monde d'origine des ryphoriciens, des draconiens et de nombreux dragons ; ses saisons durent presque un siècle
Varos	-	Lune volcanique de Bréthéda
Verces	Vercite	Monde verrouillé du SP ; présente toujours la même face au soleil ; monde d'origine des vercites ; abrite de nombreux shirrens ; monde à la pointe des implants

# Annexe : Drones

Dans cette partie vous trouverez des éléments sur les Drones.

## RÉPARER UN DRONE

Pour réparer un drone :

- 1/jour ;
- 10 min de travail, pour rendre 10% de ses PV max
- Si vous dépensez 1PP pour récupérer des PE, votre drone se soigne de 10% de ses PV max

## DRONE (Drone)

Les caractéristiques du drone :

- Créature artificielle :
  - Immunité au saignement, hémorragies, effets de mort, maladies, effets mentaux, nécromancie, paralysie, poison, sommeil et étourdissement.
  - Immunité aux affaiblissements de caractéristique, absorption d'énergie, épuisement, fatigue, niveaux négatifs et dégâts non létaux
  - Immunité aux effets qui demandent un jet de Vig
  - N'a pas de Con. Si nécessaire, considérer que Con = 10
- Sous-type technologique
- Parle vos langues
- Maniement des armes légères ou armes de corps à corps simple

Pour créer votre drone :

- Vous devez choisir un châssis dans la liste suivante

### CHÂSSIS

#### DRONE DE COMBAT

Taille : M

Vitesse : 9m

CA

- CAE 10
- CAC 13

Meilleur jet de sauvegarde : Vigueur

Valeur de caractéristique

- Force 14
- Dextérité 12
- Con -
- Intelligence 6
- Sagesse 10
- Charisme 6

Augmentation de caractéristique : Force et Dextérité

Modules initiaux

- Plaques de renfort
- Emplacement d'arme ou bras de corps à corps (2 mods, dans la configuration au choix)
- Maniement des armes

#### DRONE FURTIF

Taille : P

Vitesse : 12m, escalade 6m

CA

- CAE 10
- CAC 12

Meilleur jet de sauvegarde : Réflexes

Valeur de caractéristique

- Force 12
- Dextérité 14
- Con -
- Intelligence 6
- Sagesse 10
- Charisme 6

Augmentation de caractéristique : Dextérité et Sagesse

Modules initiaux

- Compétence (Discrétion)
- Griffes d'escalade
- Camouflage réactif
- Emplacement d'arme

### DRONE VOLANT

Taille : TP

Vitesse : 9m, vol 9m (parfaite)

CA

- CAE 11
- CAC 11

Meilleur jet de sauvegarde : Réflexes

Valeur de caractéristique

- Force 6
- Dextérité 16
- Con -
- Intelligence 6
- Sagesse 8
- Charisme 6

Augmentation de caractéristique : Dextérité et Sagesse

Modules initiaux

- Compétence (Acrobaties)
- Dispositifs de vol (x2)
- Emplacement d'arme (pour armes P ou M sans malus)

Ils bénéficient d'avantages suivant votre niveau :

NIV	PV	BBA	CA	JS	Carac	Don	Mod
1	10	+1	+0	+2/+0/+0	-	1	1

Et des pouvoirs suivants :

NIV	POUVOIRS SPECIAUX
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modules de base</li> <li>▪ IA limitée</li> <li>▪ Maître contrôle</li> <li>▪ Module de compétence</li> </ul>

## IA limitée (Ext) (Limited AI)

Votre drone agit après votre tour :

- Il peut effectuer une action simple ou une action de mouvement

## Maître contrôle (Ext) (Master control)

Vous pouvez aussi le télécommander :

- Action de mouvement : le drone pourra effectuer une action simple et une action de mouvement
- Action rapide et action de mouvement : le drone pourra effectuer une action complexe

## Modules de base (Basic Mods)

Vous pouvez choisir un module dans la liste suivante :

NIV mini	MODULE
1	<b>Accélérateur (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ +3m en VD au sol</li> </ul>
1	<b>Bras de corps à corps (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peut installer une arme de corps à corps à 1 main</li> <li>▪ Peut installer une arme à 2 mains avec 2 bras de corps à corps</li> </ul>
1	<b>Bras manipulateurs (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Deux bras avec des mains</li> <li>▪ -4 aux attaques</li> </ul>
1	<b>Bras outil (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Installe un outil technologique (niv obj ≤ niveau)</li> </ul>
1	<b>Cache à contrebande (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compartiment de volume faible</li> <li>▪ Perception DD 15+niveau pour le trouver</li> </ul>
1	<b>Caméra (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peut enregistrer 1h</li> </ul>
1	<b>Emplacement d'arme (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peut installer une arme légère</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peut installer une arme lourde, longue etc avec 2 emplacement d'arme</li> <li>2 emplacement de chargeur</li> </ul>
1	<b>Emplacement d'armure (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peut installer une amélioration d'armure</li> </ul>
1	<b>Galerie de transport (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Capacité de transport +4</li> </ul>
1	<b>Griffes d'escalade (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>VD d'escalade = VD au sol /2</li> </ul>
1	<b>Hydrojets (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>VD de nage = VD au sol /2</li> </ul>
1	<b>IA renforcée (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>DD +4 pour pirater le drone</li> <li>+4 d'intuition aux JS vs prise de contrôle</li> </ul>
1	<b>Maniement des armes (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bénéficie d'une des dons suivant : <ul style="list-style-type: none"> <li>Maniement des armes de corps à corps évoluées</li> <li>Maniement des armes de corps à corps simples</li> <li>Maniement des armes lourdes</li> <li>Maniement des armes longues</li> <li>Maniement des armes légères</li> <li>Maniement des armes spéciales.</li> </ul> </li> </ul>
1	<b>Module passager (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peut servir de monture (si vous faites sa taille au max), sans jet de Survie</li> <li>Peut transporter un autre passager (si sa taille est inférieure au drone)</li> </ul>
1	<b>Munitions supplémentaires (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les emplacements d'arme ont +2 batteries</li> </ul>
1	<b>Réacteurs de saut (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Action de mouvement (1/min)</li> <li>Saut de 9m de long, de haut ou une combinaison des 2</li> <li>+9m de VD vol pour 1 round (si le drone vole)</li> </ul>
1	<b>Renfort d'armure (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+2 à la CA</li> </ul>
1	<b>Résistance (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Résistance = niveau mécano (max 10) à une énergie au choix : <ul style="list-style-type: none"> <li>Acide</li> <li>Froid</li> <li>Electricité</li> <li>Feu</li> <li>Son</li> </ul> </li> </ul>
1	<b>Sens améliorés (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vision nocturne</li> <li>Vision dans le noir (18m)</li> <li>+2 d'intuition en Perception</li> </ul>
1	<b>Sous-programmes de compétence (Ext)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Choisir une nouvelle compétence de classe</li> <li>+1 rang gratuit par niveau dans cette compétence</li> <li>Intelligence +2</li> </ul>

## Module de compétence (Ext) (Skill Unit)

Choisissez une compétence dans la liste suivante :

- Acrobaties
- Athlétisme
- Discretion
- Informatique
- Ingénierie
- Perception

Cette compétence :

- Devient une compétence de classe
- Bénéficie de +1 rang gratuit par niveau

## Dons des drones

Les drone ne peuvent choisir des dons que dans la liste suivante :

- Aisance
- Arme de prédilection
- Attaque éclair
- Attaque perforante
- Combat à plusieurs armes
- Combat en aveugle
- Compétence synergique
- Concentration polyvalente
- Enchaînement
- Fente
- Kip Up
- Manœuvrabilité
- Première salve
- Rapidité fulgurante
- Réflexes surhumains
- Riposte
- Science de la manœuvre offensive
- Science du critique
- Spécialisation martiale
- Spécialisation polyvalente
- Succession d'enchaînements
- Talent
- Tir de loin
- Tir de suppression
- Tir en mouvement
- Tireur insaisissable
- Vigueur surhumaine
- Viser
- Volonté de fer

# Annexe : Après partie

Dans cette partie vous trouverez le déroulement d'après une partie de Starfinder :

## GAINS DE FIN DE PARTIE

A la fin d'une partie, vous gagnez :

- Des Points d'Expérience (PX)
- De la Réputation de faction
- Du Prestige
- Des crédits
- Des avantages

## TRAITER LES AFFLICTIONS

Si vous avez subis des affections (maladies, cécité, poison, mort, etc). Vous devez payer pour soigner l'effet (ou utiliser un objet en votre possession), et retirer cette valeur à vos crédits.

Pour rappel, vous pouvez vendre votre équipement pour 10% de sa valeur d'achat (et cela peut être fait pour payer un sort de rappel à la vie pour un mort). Cependant, ça doit être fait dans une communauté et pas avec les objets trouvés en mission.

Dans le cas contraire, le personnage sera considéré comme mort.

## ACHATS D'EQUIPEMENT

Vous ne pouvez pas acheter ni vendre d'objet de vos camarades. Tout objet acheté en groupe et non utilisé, doit être racheté à la fin par un joueur ou revendu (à 10% du prix), pour rembourser les joueurs.

Vous pouvez toujours acheter les objets de la partie équipement.

## DEPENSER DU PRESTIGE

Un personnage peut dépenser du prestige pour obtenir des avantages de la part de la Starfinder Society. Il est nécessaire de pouvoir communiquer avec pour en bénéficier.

- Ne peut pas se dépenser en combat
- Coûte +3 dans le Drift et l'Espace proche
- Coûte +5 dans le Vaste
- Peut être dépensé même mort, pétrifié, etc

## INTERMEDE

Vous pouvez effectuer une des activités suivantes entre deux parties :

- **Artisanat** : permet de fabriquer un objet
- **Gagner sa vie** : test de Profession (vous pouvez faire 10) : vous gagnez 2 fois le résultat en crédit
- **Autres activités** : suivant vos avantages

# Annexe : Galerie



**LANCE-FLAMMES IFRIT**  
 TYPE : arme lourde (deux mains)  
 CATÉGORIE : incendiaire  
 DÉGÂTS : 1d6 F  
 CRITIQUE : combustion 1d6



**PISTOLET SEMI-AUTOMATIQUE TACTIQUE**  
 TYPE : arme légère (une main)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 1d6 P  
 CRITIQUE : -

**FUSIL GYROJET TACTIQUE**  
 TYPE : arme longue (deux mains)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 3d12 C  
 CRITIQUE : renversement



**FUSIL AUTOMATIQUE**  
 TYPE : arme longue (deux mains)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 1d6 P  
 CRITIQUE : -



**FUSIL TACTIQUE ŒIL DE SHIRREN**  
 TYPE : arme de précision (deux mains)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 1d10 P  
 CRITIQUE : -



**FUSIL À DISPERSION D'ARRÊT**  
 TYPE : arme longue (deux mains)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 1d12 P  
 CRITIQUE : -



**FUSIL À GÉNÉRATEUR X TACTIQUE**  
 TYPE : arme lourde (deux mains)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 1d12 P  
 CRITIQUE : -



**CANON LOURD À RÉACTION**  
 TYPE : arme lourde (deux mains)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 3d10 P  
 CRITIQUE : -



**MITRAILLEUSE LÉGÈRE**  
 TYPE : arme lourde (deux mains)  
 CATÉGORIE : projectiles  
 DÉGÂTS : 2d10 P  
 CRITIQUE : -



**FUSIL CHOC AURORA**  
 TYPE : arme lourde (deux mains)  
 CATÉGORIE : choc  
 DÉGÂTS : 2d12 E  
 CATÉGORIE : -



**PISTOLET ARC STATIQUE**  
 TYPE : arme légère (une main)  
 CATÉGORIE : choc  
 DÉGÂTS : 1d6 E  
 CRITIQUE : Propagation 2



**FUSIL ARC STATIQUE**  
 TYPE : arme longue (deux mains)  
 CATÉGORIE : choc  
 DÉGÂTS : 1d12 E  
 CRITIQUE : Propagation 1d6



**ARTILLERIE LASER AUTOMATIQUE ÉLITE**  
 TYPE : arme lourde (deux mains)  
 CATÉGORIE : laser  
 DÉGÂTS : 6d8 F  
 CRITIQUE : combustion 2d10



**PISTOLET À PLASMA ÉTOILE ROUGE**

**TYPE :** arme légère (une main)  
**CATÉGORIE :** plasma  
**DÉGÂTS :** 1d8 E & F  
**CRITIQUE :** combustion 1d8



**CANON À PLASMA ÉTOILE JAUNE**

**TYPE :** arme lourde (deux mains)  
**CATÉGORIE :** plasma  
**DÉGÂTS :** 4d10 E & F  
**CRITIQUE :** combustion 2d8



**PISTOLET LASER AZIMUT**

**TYPE :** arme légère (une main)  
**CATÉGORIE :** laser  
**DÉGÂTS :** 1d4 F  
**CRITIQUE :** combustion 1d4



**FUSIL À PLASMA ÉTOILE JAUNE**

**TYPE :** arme longue (deux mains)  
**CATÉGORIE :** plasma  
**DÉGÂTS :** 2d10 E & F  
**CRITIQUE :** combustion 1d8



**FUSIL LASER CORONA**

**TYPE :** arme longue (deux mains)  
**CATÉGORIE :** Laser  
**DÉGÂTS :** 2d6 F  
**CRITIQUE :** combustion 1d6



**FUSIL LASER AUTOMATIQUE TACTIQUE**

**TYPE :** arme longue (deux mains)  
**CATÉGORIE :** laser  
**DÉGÂTS :** 5d4 F  
**CRITIQUE :** combustion 2d4



**PISTOLET SONIQUE TONNERRE**

**TYPE :** arme légère (une main)  
**CATÉGORIE :** sonique  
**DÉGÂTS :** 1d8 S  
**CRITIQUE :** assourdissement



**ARTILLERIE LASER APHÉLIE**

**TYPE :** arme lourde (deux mains)  
**CATÉGORIE :** laser  
**DÉGÂTS :** 3d8 F  
**CRITIQUE :** combustion 1d6



**FAUCHEUR DE RUE TONNERRE**

**TYPE :** arme longue (deux mains)  
**CATÉGORIE :** sonique  
**DÉGÂTS :** 1d6 S  
**CRITIQUE :** renversement



**FUSIL ŒIL DE SHIRREN WARP**

**TYPE :** arme de précision (deux mains)  
**CATÉGORIE :** projectiles  
**DÉGÂTS :** 10d10 P  
**CRITIQUE :** -



**PISTOLET ZÉRO TYPE ENGELURE**

**TYPE :** arme légère (une main)  
**CATÉGORIE :** cryogénique  
**DÉGÂTS :** 1d6 Fr  
**CRITIQUE :** chancelant



**FUSIL ZÉRO TYPE GRÊLE**

**TYPE :** arme longue (deux mains)  
**CATÉGORIE :** cryogénique  
**DÉGÂTS :** 2d8 Fr  
**CRITIQUE :** chancelant



**CANON ZÉRO TACTIQUE**

**TYPE :** arme lourde (deux mains)  
**CATÉGORIE :** cryogénique  
**DÉGÂTS :** 3d8 Fr  
**CRITIQUE :** chancelant



**DOSHKO À PLASMA, ÉTOILE ROUGE**  
TYPE : arme de corps à corps évoluée (deux mains)  
CATÉGORIE : plasma  
DÉGÂTS : 1d10 E & F  
CRITIQUE : Blessure grave



**ECHARPEUSE**  
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)  
CATÉGORIE : -  
DÉGÂTS : 1d12 T  
CRITIQUE : hémorragie 1d8



**MATRAQUE CHOC, STATIQUE**  
TYPE : arme de corps à corps évoluée (une main)  
CATÉGORIE : choc  
DÉGÂTS : 1d12 E  
CRITIQUE : Arc 1d4



**ÉPÉE À PLASMA, TACTIQUE**  
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)  
CATÉGORIE : plasma  
DÉGÂTS : 2d8 E & F  
CRITIQUE : blessure grave



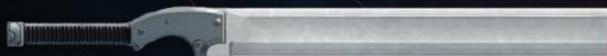
**ÉPÉE À PLASMA, ÉTOILE JAUNE**  
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)  
CATÉGORIE : plasma  
DÉGÂTS : 5d8 E & F  
CRITIQUE : blessure grave



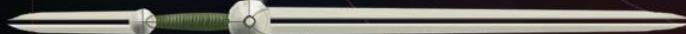
**ÉPÉE DU FEU CÉLESTE, TACTIQUE**  
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)  
CATÉGORIE : incendiaire  
DÉGÂTS : 2d4 F  
CRITIQUE : combustion 1d8



**ÉPÉE LONGUE, MOLECULAIRE**  
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)  
CATÉGORIE : -  
DÉGÂTS : 10d8 T  
CRITIQUE : -



**HACHEUSE**  
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (une main)  
CATÉGORIE : -  
DÉGÂTS : 4d10 T  
CRITIQUE : hémorragie 2d8



**LAME DE DÉVASTATION, DÉMOLITION**  
TYPE : Arme de corps à corps évoluée (deux mains)  
CATÉGORIE : -  
DÉGÂTS : 2d8 T  
CRITIQUE : -



**ÉPÉE DE DUEL, MOLECULAIRE**  
TYPE : Arme de corps à corps simple (une main)  
CATÉGORIE : -  
DÉGÂTS : 10d6 T  
CRITIQUE : -



**ÉPÉE DE DUEL, TACTIQUE**  
TYPE : Arme de corps à corps simple (une main)  
CATÉGORIE : -  
DÉGÂTS : 1d6 T  
CRITIQUE : -



**PEAU CARBONE, GRAPHITE**  
TYPE : armure légère  
CAE : +3  
CAC : +4  
BONUS DEX MAX : +4

**ARMURE FLIBUSTIER I**  
TYPE : armure légère  
CAE : +2  
CAC : +3  
BONUS DEX MAX : +4

**ARMURE SHOTALASHU**  
TYPE : armure légère  
CAE : +19  
CAC : +20  
BONUS DEX MAX : +7

**GAMME DÉFIANCE, ESCOUADE**  
TYPE : armure lourde  
CAE : +5  
CAC : +8  
BONUS DEX MAX : +1

**GAMME HARDLIGHT, ESCOUADE**  
TYPE : armure légère  
CAE : +15  
CAC : +15  
BONUS DEX MAX : +6



**ARMURE DE CEREMONIE, SOLDAT**  
TYPE : armure lourde  
CAE : +1  
CAC : +3  
BONUS DEX MAX : +2



**MICRO CORDE KASATHA I**  
TYPE : armure légère  
CAE : +1  
CAC : +3  
BONUS DEX MAX : +3



**FLEAU DES JARLS**  
TYPE : armure assistée  
CAE : +18  
CAC : +24  
BONUS DEX MAX : +4