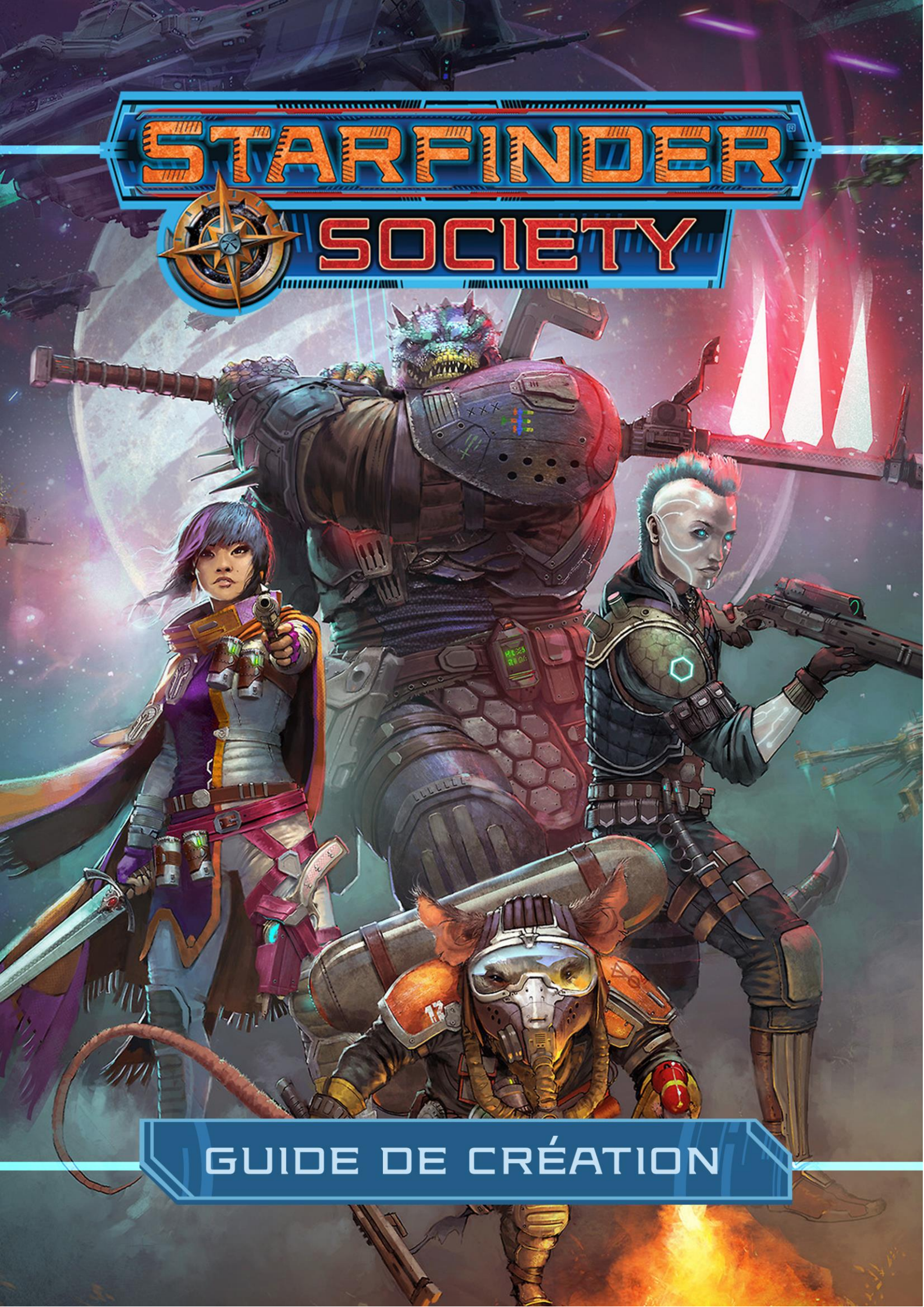
Starfinder Society



Guide de création

TABLE DES MATIERES

Table des matières

TABLE DES MATIERES 2
PRÉSENTATION 5

RÈGLES 5
MANUELS AUTORISÉS 5
GUIDE ÉVOLUTIF 5
ABRÉVIATION 5

CRÉATION DE PERSO 6

ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ UNE RACE 6
ÉTAPE 2 : CHOISISSEZ UN THÈME 6
ÉTAPE 3 : CHOISISSEZ UNE CLASSE 6
ÉTAPE 4 : FINALISEZ LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE 6
ÉTAPE 5 : APPLIQUEZ VOTRE CLASSE 7
ÉTAPE 6 : ASSIGNEZ LES RANGS DE COMPÉTENCE ET CHOISISSEZ VOS DONS 7
ÉTAPE 7 : ACHETER VOTRE ÉQUIPEMENT 7
ÉTAPE 8 : COMPLETER LES DERNIERS DETAILS 7
BILAN 8
PROGRESSION EN NIVEAU 8

RACES 9

RACES JOUABLES 9
ANDROÏDES 9
DEMI-ELFES 9
DEMI-ORQUES 10
ELFES 10
GNOMES 10
HALFELINS 11
HUMAINS 11
KASATHAS 11
LASHUNTAS 11
NAINS 12
SHIRRENS 12
VESKS 12
YSOKI 13
CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE CHAQUE RACE 13

THÈMES 14

THÈMES JOUABLES 14
AGENT CORPORATISTE 14
CHASSEUR DE PRIME 14
CYBER-NATIF 14
DISCIPLE SOLAIRE 14
ERUDIT 14
EXPLORATEUR STELLAIRE 15
GARDIEN SAUVAGE 15
GLADIATEUR 15
HORS-LA-LOI 15
ICONE 15
MERCENAIRE 15
PELERIN DE L'EQUILIBRE 15
PILOTE DE CHASSE 15
PRETRE 15
ROBOTICIEN 15
SANS-THEME 15
XENO-CHERCHEUR 15

CLASSES 16

CLASSES JOUABLES 16
ARCHÉTYPES JOUABLES (OPTION) 16
AGENT 16
ÉMISSAIRE 17
MÉCANO 18
MYSTIQUE 19
SOLARIEN 21
SOLDAT 22
TECHNOMANCIEN 22
ADEPTE PHRÉNIQUE 23
PIONNIER DES ÉTOILES 23

COMPÉTENCES 24

REGLES GENERALES 24
ACROBATIES (dex ; malus d'armure) - Acrobatics 24
ATLETISME (for ; malus d'armure) - Athletics 24
BLUFF (cha) - Bluff 24
CULTURE (int ; formation) - Culture 24
DEGUISEMENT (cha) – Disguise 24
DIPLOMATIE (cha) – Diplomacy 24
DISCRETION (dex ; malus d'armure) - Stealth 24
ESCAMOTAGE (dex ; malus d'armure ; formation) – Sleight of hand 24
INFORMATIQUE (int ; formation) - Computers 24
INGENIERIE (int ; formation) - Engineering 25
INTIMIDATION (cha) - Intimidate 25
MEDECINE (int ; formation) – Medecine 25
MYSTICISME (sag ; formation) – Mysticism 25
PERCEPTION (sag) - Perception 25
PILOTAGE (dex) - Piloting 25
PROFESSION (cha, int ou sag ; formation) – Profession 25
PSYCHOLOGIE (sag) – Sense motive 25
SCIENCES DE LA VIE (int ; formation) – Life science 25
SCIENCES PHYSIQUES (int ; formation) – Physical science 26
SURVIE (sag) – Survival 26

DONS 27

LISTE DES DONS 27

SORTS 31

LES PORTEES 31
SORTS DE MYSTIQUE 31
SORTS DE TECHNOMANCIEN 32

AVANTAGES 33

EMPLACEMENTS D'AVANTAGE 33
LES FACTIONS 33
RANGS DE REPUTATION DE FACTION 33

BESTIAIRE 34

IDENTIFIER UNE CREATURE 34

Annexe : Combat 35

ACTIONS DE COMBAT 35
DEGATS & BLESSURES 35
UTILISER VOS PP 35
ABRI 35
LUMIERE 36
PORTEE 36
ETATS (p274) 36

Annexe : Poursuite 37

POSITION 37
PHASES DE POURSUITE 37

Annexe : Combat spatial 38

LES TEMPS DE TRAJETS 38
STATS D'UN VAISSEAU 38
VAISSEAUX DISPONIBLES 38
PHASES DE COMBAT SPATIAL 38
ROLES ET ACTIONS 39

Annexe : Mondes 42

LANGUES 42
LES MONDES 42
LES ORGANISATIONS 42
RELIGIONS ET PHILOSOPHIES 43

Annexe : Drones 45

RÉPARER UN DRONE 45
DRONE (Drone) 45

Annexe : Après partie 47

GAINS DE FIN DE PARTIE 47
TRAITER LES AFFLICTIONS 47
ACHATS D'EQUIPEMENT 47
DEPENSER DU PRESTIGE 47
INTERMEDE 47

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 permettrons 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)
- **SFS** : Scénario de la Starfinder Society
- **X1** : Xéno-archive (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 v1.2.

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 déterminez vos valeurs de caractéristiques suivez la méthode suivante :

- Choisissez une série du tableau ci-dessous, et allouer 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 MJ 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 manuel *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 :

CAC = 10 + mod de Dex + CAC de l'armure
CAE = 10 + mod de Dex + CAE de l'armure
CA vs manœuvre = CAC + 8

Bonus à l'attaque

Ils se calculent comme il suit :

Bonus au corps à corps = BBA de classe + mod de For
Bonus à distance = BBA de classe + mod de Dex
Bonus au lancer = BBA de classe + 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
Étape 1	
Race	-
Points de vie raciaux	-
Langue raciale	N'est pas toujours applicable
Aptitudes de race	-
Bonus de caractéristique raciaux	-
Étape 2	
Thème	-
Bonus de caractéristique du thème	-
Bonus de thème	-
Étape 3	
Classe	-
Niveau	-
Étape 4	
Caractéristiques (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha)	Aucune valeur ne peut dépasser 18
Étape 5	
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	-
Étape 6	
Rangs de compétences	Rang max = niv Comp. de classe = bonus +3
Dons	1 don gratuit au niv 1
Étape 7	
Armes	Indiquer les dgts
Armure	Indiquer le bonus de CAC et CAE
Équipements divers	-
Étape 8	
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	-	-	1er don, avantage du thème
2	3	-	-
3	6	-	2ème don
4	9	-	-
5	12	1ère	3ème don
6	15	-	Avantage du thème
7	18	-	4ème don
8	21	-	-
9	24	-	5ème don
10	27	2ème	-
11	30	-	6ème don
12	33	-	Avantage du thème
13	36	-	7ème don
14	39	-	-
15	42	3ème	8ème don
16	45	-	-
17	48	-	9ème don
18	51	-	Avantage du thème
19	54	-	10ème don
20	57	4ème	-

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

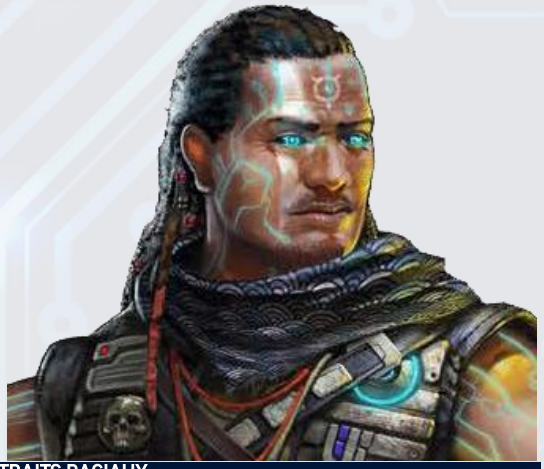
RACES JOUABLES

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
Demi-Elfe	Half-Elf	4	-	-	-	-	-	-	+2	Elfe	LdR
Demi-Orque	Half-Orc	6	-	-	-	-	-	-	+2	Orque	LdR
Elfe	Elf	4	-	+2	-2	+2	-	-	-	Elfe	LdR
Gnome (enfant-fée)	Gnome (feychild)	4	-2	-	+2	-	-	+2	-	Gnome	LdR
Gnome (fade)	Gnome (bleaching)	4	-2	-	+2	+2	-	-	-	Gnome	LdR
Halfelin	Halfling	2	-2	+2	-	-	-	+2	-	Halfelin	LdR
Humain	Human	4	-	-	-	-	-	-	+2	-	LdR
Kasatha	Kasatha	4	+2	-	-	-2	+2	-	-	Kasatha	LdR
Lashunta (korasha)	Lashunta (korasha)	4	+2	-	-	-	-2	+2	-	Castrovélien	LdR
Lashunta (damaya)	Lashunta (damaya)	4	-	-	-2	+2	-	+2	-	Castrovélien	LdR
Nain	Dwarf	6	-	-	+2	-	+2	-2	-	Nain	LdR
Shirren	Shirren	6	-	-	+2	-	+2	-2	-	Shirren	LdR
Vesk	Vesk	6	+2	-	+2	-2	-	-	-	Vesk	LdR
Ysoki	Ysoki	2	-2	+2	-	+2	-	-	-	Ysoki	LdR

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

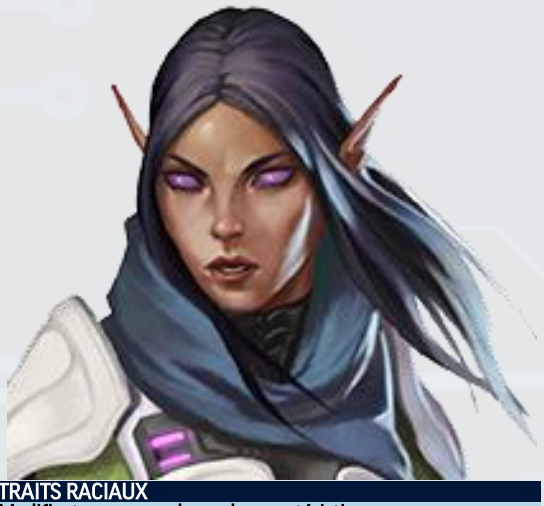
Autonome
- +2 racial en Survie

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)

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
- +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)
  - *sort symbolique* (1/jour)
- NLS = niveau
- +2 racial aux JS vs effets de type illusion.

Vision nocturne

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

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

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

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
  - *Hébétement* (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

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
- 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

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DE CHAQUE RACE

RACE	TAILLE MOYENNE	POIDS MOYEN	MATURITE	ÂGE 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 carac	Description	Source	
Agent corporatiste	Corporate agent	+1 Cha	Vous êtes un agent d'une corporation, qui compte sur vos capacités à négocier et conclure des accords et sur votre astuce naturelle pour faire avancer ses objectifs.	MdP	*NEW*
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	
Cyber-natif	Cyberborn	+1 Int	Vous avez été doté d'augmentations cybernétiques depuis votre enfance, et vous en voulez d'autres pour évoluer.	MdP	*NEW*
Disciple solaire	Solar disciple	+1 Sag	Que vous soyez un fidèle de Sarenrae ou simplement un abitant de l'Archipel ardent, le soleil occupe une place centrale dans votre vie, au sens propre comme au sens figuré.	MdP	*NEW*
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	
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	
Gardien sauvage	Wild warden	+1 Sag	Vous pensez que le confort a ramolli les gens, vous y renoncez donc pour vivre dans la nature, comme les jungles de Castrovel.	MdP	*NEW*
Gladiateur	Gladiator	+1 Con	Vous êtes un vétéran de l'industrie publique des sports sanglants, un survivant.	MdP	*NEW*
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	
Icône	Icon	+1 Cha	Vous êtes une célébrité populaire et respectée au sein de l'espace colonisé.	LdR	
Mercenaire	Mercenary	+1 For	Vous êtes un mercenaire convenablement entraîné qui joue un rôle essentiel aux côtés de vos compagnons lors des combats.	LdR	
Pèlerin de l'Équilibre	Tempered pilgrim	+1 Cha	Vous avez entrepris le rite kasatha de l'Équilibre, et avez décidé qu'une année d'étude ne vous suffisait pas.	MdP	*NEW*
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	
Prêtre	Priest	+1 Sag	Votre inébranlable dévotion à une philosophie ou une religion compose l'essentiel de votre personnalité.	LdR	
Roboticien	Roboticist	+1 Int	Vous êtes fascinés par le fonctionnement des machines, que ce soit des créatures artificielles ou des équipements technologiques.	MdP	*NEW*
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	
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	

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

AGENT CORPORATISTE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Diplomatie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et Profession pour avoir des infos sur une entreprise ou ses cadres

CHASSEUR DE PRIME

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Survie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et Profession (chasseur de primes) pour avoir des infos sur une cible ou sur les représentants de la loi

CYBER-NATIF

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Informatique est une compétence de classe ▪ -5 aux DD d'Ingénierie et Sciences de la vie pour identifier les augmentations cybernétiques, identifier les laboratoires d'augmentation ou les techniques d'augmentation cybernétique

DISCIPLE SOLAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Perception est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences physiques pour les sujets scientifiques liés au soleil ou la lumière ▪ - 5 aux DD de Mysticisme pour les sujets liés aux religions centrées sur le soleil, le plan du feu ou de l'énergie positive.

ERUDIT

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Sciences de la vie ou Sciences physiques (au choix) est une compétence de classe ; avec une spécialité ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie ou Sciences physiques pour avoir des infos sur votre spécialité

EXPLORATEUR STELLAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Sciences physiques est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences physiques pour avoir des infos sur un monde ou un phénomène spatial

GARDIEN SAUVAGE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Survie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie pour identifier une créature (animal, plante ou vermine)

GLADIATEUR

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Constitution ▪ Intimidation est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour se souvenir de styles de combats ou de combattants

HORS-LA-LOI

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Dextérité ▪ Escamotage est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur la pègre

ICONE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Culture est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et d'une Profession au choix pour avoir des infos sur une icône ou la profession

MERCENAIRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Force ▪ Athlétisme est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture et de Profession (mercenaire) pour avoir des infos sur l'armée

PELERIN DE L'EQUILIBRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :**
	▪ +1 en Charisme ▪ Culture est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur une nouvelle culture ▪ Chaque rang de Culture vous apprends 2 langues au lieu d'une seule

PILOTE DE CHASSE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Dextérité ▪ Pilotage est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Culture pour avoir des infos sur des vaisseaux

PRETRE

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Sagesse ▪ Mysticisme est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Mysticisme pour avoir des infos sur des religions et leurs ordres

ROBOTICIEN

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Intelligence ▪ Informatique est une compétence de classe ▪ -5 aux DD d'Ingénierie pour identifier une créature ou une technologie

SANS-THEME

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Connaissance générale :** ▪ Choisissez une compétence de classe au choix ▪ +1 dans une caractéristique au choix

XENO-CHERCHEUR

NIV	BONUS DE THÈME
1	**Savoir thématique :** ▪ +1 en Charisme ▪ Sciences de la vie est une compétence de classe ▪ -5 aux DD de Sciences de la vie pour avoir des identifier une espèce

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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	

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	
Adepte 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	
Évolué	Augmented	Tout d'abord une simple caste sur Verces, les Évolués sont devenus un mouvement populaire d'individus cherchant la perfection à travers les augmentations artificielles, cybernétiques la plupart du temps. Les Évolués reculent la limite de l'intégration cybernétique et ont bien souvent un aspect qui mêle l'organique à la machine.	A	*NEW*
Pionnier des étoiles	Starfinder Forerunner	Quand cela est possible, les expéditions des Explorateurs des Etoiles sont précédées, ou au moins soutenues, par un pionnier des étoiles qui est spécialement entraîné pour l'exploration, la reconnaissance et la survie.	LdR	

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	▪ Avantage de l'agent (+1) ▪ Spécialisation ▪ Feinte offensive (+1d4)

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
Spécialiste *NEW*	Ingénierie, Escamotage	Ingénierie, 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 :

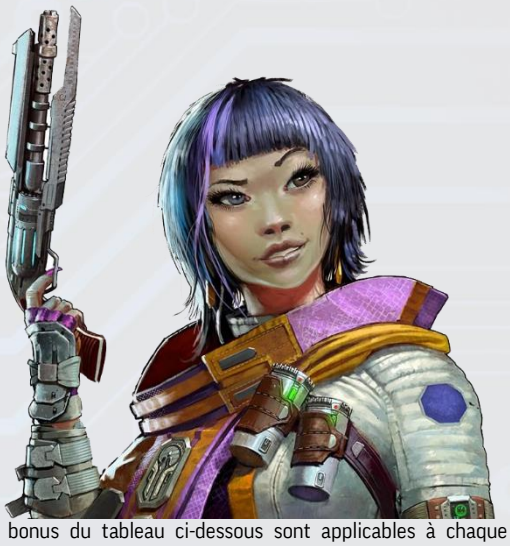
- Action complexe ;
- Déplacement de votre VD max puis une attaque ;
- Avec une arme « propriété spéciale agent » ou une arme légère ;
- Jet de Bluff, Intimidation ou Discrétion

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	▪ Improvisation de l'émissaire ▪ Maîtrise (1d6) ▪ Maîtrise de compétence

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	**Appui-feu (Ext)** *NEW* ▪ Pdt une diversion, applique aussi tir de couverture ▪ Action complexe : 2 attaques à dist avec des cibles différentes (-4 au jet) pour faire un tir de diversion (avec l'effet tir de couverture)
1	**Concentrez-vous (Ext)** ▪ Si vous dépensez 1 PP pour récupérer des PE ▪ Tous les alliés à 18 mètres ont +2 moral en Perception et initiative pendant 1h
1	**Expression universelle (Ext)** ▪ Vos impro basées sur le langage marchent même si la cible ne comprends pas la langue
1	**Feinte habile (Ext)** ▪ Action simple ▪ 1 ennemi à 18m max, avec mini 1 d'Intelligence ▪ Jet de Bluff pour feinter : o En cas d'échec, il est pris au dépourvu pour vous jusqu'à la fin de votre prochain tour o En cas de succès, il est totalement pris au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour ▪ NIV 6 - ???
1	**Finissons-en (Ext)** ▪ Action de mouvement ▪ 1 ennemi à 18m max ▪ Vos alliés et vous : +1 moral aux jets d'attaque contre lui pendant 1 round. ▪ NIV 6 - ???
1	**Harmonisation étendue (Ext)** ▪ Vos improvisations affectent les alliés artificiels, robots et morts-vivants
1	**Ingestion rapide (Ext)** *NEW* ▪ Action simple ▪ Donne une action simple supplémentaire à 1 allié à 18m pour utiliser un sérum ou une ampoule ▪ Vous pouvez également en profiter
1	**N'abandonne pas (Ext)** ▪ Action simple ▪ 1 allié à 18m max ▪ Il ignore un état négatif au choix pendant 1 round (confus, fasciné, fatigué, secoué, fiévreux ou chancelant) ▪ NIV 6 - ??? ▪ NIV 12 - ???
1	**Pas le visage (Ext)** ▪ Action de mouvement ▪ 1 ennemi à 18m max ▪ JS de Vol ou sinon -4 à toutes ses attaques contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour ▪ NIV 6 - ???
1	**Position défensive (Ext)** *NEW* ▪ Action de mouvement ▪ 1 ennemi à 18m max ▪ Vous et vos alliés : +1 à la CA vs les attaques de la cible si vous êtes adjacent à un allié pour 1 round ▪ NIV 6 - ???
1	**Prudence (Ext)** ▪ Action de réaction ▪ Si un allié à 18m max doit faire un JS de Réf ▪ +2 à son JS ▪ NIV 6 - ???
1	**Raillerie déprimante (Ext)** ▪ Action simple ▪ 1 ennemi à 18m max ▪ Effet de terreur ▪ Jet d'Intimidation pour démoraliser : o En cas d'échec, il est imprécis jusqu'à la fin de votre prochain tour o En cas de réussite, il est secoué jusqu'à la fin de votre prochain tour ▪ NIV 6 - ???
1	**Rechargement coordonné (Ext)** *NEW* ▪ Action de mouvement ▪ Donne action de mouvement à un allié (18m) pour recharger ou dégainer
1	**Stimulation inspirante (Ext)** ▪ Action simple ▪ 1 allié à 9m max ▪ Si l'allié à subit des dgts à cause d'un ennemi il y a moins d'un round ▪ Récupère des PE : 2xniveau + modificateur de Charisme ▪ NIV 6 - ???

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 0PP)

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	▪ Intelligence artificielle ▪ Intrusion (+1) ▪ Interface personnalisée

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	▪ Sorts ▪ Connexion ▪ Pouvoir de connexion ▪ Sort de connexion ▪ Contact guérisseur

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	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	à volonté	2	-	-	-	-	-

- Et de votre Sagesse :

Sag	SORTS supplémentaire par jour (par Niveau de sort)					
	1er	2e	3e	4e	5e	6e
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	1er	2e	3e	4e	5e	6e
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
- 1er : *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
- 1er : *assaut mental I*

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
- 1er : *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
- 1er : *détection des pensées*

Empathie (Sur)
- Action complexe
- Psychologie DD 20 ou 10 + Bluff de la cible (le plus haut) :
  - En cas de réussite : connait 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)

Généturge *NEW*

Sorts
- 1er : *détection des augmentations*

Modification personnelle (Ext)
- Implant biotech personnalisé gratuit, effet suivant l'endroit
  - **Bras (tous)** : For +6 pour le transport
  - **Cerveau** : compétence d'Int de connexion
  - **Cœur** : Bluff ajouté à la connexion
  - **Colonne vertébrale** : Acrobaties à la connexion
  - **Gorge** : on vous entends au-dessus de la foule
  - **Jambes (toutes)** : +1 à la CA vs bousculade, repositionnement, croc-en-jambe
  - **Mains (toutes)** : utilisation Escamotage (formé)
  - **Oreilles** : 0 malus Perception en dormant, +2 aux JS vs assourdissant
  - **Peau** : protégé des effets chaleur et froid comme armure
  - **Pieds (tous)** : peut déplacer prudent sur terrain difficile
  - **Poumons** : +4 aux JS vs atmosphères et les gaz
  - **Yeux** : -15% d'échec au camouflage ; +2 Perception sur la vue

Guérisseur

Sorts
- 1er : *guérison mystique I*

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
- 1er : *injonction*

Compulsions inexplicables (Sur)
- Efface le souvenir de vos charmes, coercition ou pouvoirs affectant l'esprit.

Xéno-druide

Sorts
- 1er : *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) ▪ Discrétion (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	▪ Adepte compétent ▪ Manifestation solaire ○ Armure : CA +1 ○ Arme : 1d6 ▪ Mode stellaire ▪ Révélation stellaire (trou noir, super nova)

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

Adepte 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 1er 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 révélations « graviton » de plus que de révélations « 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	**Supernova (Sur)** ▪ Doit être harmonisé photon ▪ Action simple ▪ 1d6 dgts feu à tous sur 3m de rayon (JS Réf : demi-dgts) ▪ Désynchronise ▪ NIV 9 - ??? ▪ NIV 17 - ???
1	Grav	**Trou noir (Sur)** ▪ Doit être harmonisé graviton ▪ Action simple ▪ 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	Réf/Vig/Vol	APTITUDES DE CLASSE
1	+1	+0/+2/+2	▪ Style de combat principal ▪ Technique du style de combat principal

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

Choc et stupeur *NEW*

Fier et voyant (Ext)
- +2 JS vs effet aveuglant, assourdissant
- Toute arme alimentée ou munition : propriété illumination
- Donne critique aveuglement ou assourdissement

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	▪ Sorts ▪ Cache de sorts

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	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	à volonté	2	-	-	-	-	-

- Et de votre Intelligence :

Sag	SORTS supplémentaire par jour (par Niveau de sort)					
	1er	2e	3e	4e	5e	6e
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	1er	2e	3e	4e	5e	6e
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 dépends 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 ▪ Peut faire un déplacement prudent sur terrain difficile	LdR
Arme de prédilection*	Weapon Focus*	Formé au Maniement du type d'armes sélectionné	▪ +1 aux jets d'attaque avec un type d'arme choisi ▪ +2 si votre BBA < niv-2	LdR
Concentration polyvalente*	Versatile Focus*	Arme de prédilection	▪ Arme de prédilection pour tous les types d'arme que vous maitrisez	LdR
Arme en main*	Quick Draw*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Action rapide : dégainer ▪ Permet de dégainer une arme de jet pendant une attaque à outrance	LdR
Assaut mystique*	Mystic Strike*	Aptitude d'incantation de sorts	▪ Les attaques sont considérées comme magiques (pour vaincre la RD ou l'intangibilité)	LdR
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
Barricade*	Barricade*	1 rang en Ingénierie	▪ Action de mouvement ▪ Créé un abri partiel sur une case (1d4 round)	LdR
Beau parleur	Fast Talk	5 rangs en Bluff	▪ 1 PP ▪ Jet de Bluff DD 20+1,5xFP ▪ En cas de réussite la cible est surprise pour le round	LdR
Combat à plusieurs armes*	Multi-Weapon Fighting*	–	▪ +1 aux jets d'attaque à outrance avec deux armes légères ou armes d'agent	LdR
Combat adaptif*	Adaptive Fighting*	Trois dons de combat ou plus	▪ Choisissez 3 dons ▪ 1 /jour ; action mouvement ▪ Bénéficiez d'un des dons (1min)	LdR
Combat en aveugle*	Blind-Fight*	–	▪ Relance des attaques ratées dues au camouflage ▪ Pas pris au dépourvu vs invisible	LdR
Compétence synergique	Skill Synergy	–	▪ 2 compétences de classe en plus ▪ +2 d'intuition si la compétence est déjà de classe	LdR
Connexion limitée	Connection Inkling	Sag15, personnage de niveau 5, aucun niveau de mystique	▪ Choisissez 2 sorts mystique niveau 0 et un sort niveau 1 ▪ Vous pouvez lancer les niv 0 à volonté et le niv 1 : 1/jour/3 niv ▪ NLS = niveau ; carac = Sagesse	LdR
Contrarier	Antagonize	5 rangs en Diplomatie, 5 rangs en Intimidation	▪ Action simple ▪ Diplomatie ou Intimidation DD 15+1,5xFP ▪ En cas de réussite, il est imprécis et -2 en compétences (1 round+1/5 au-dessus du DD)	LdR
Déviation de projectiles*	Deflect Projectiles*	Bonus de base à l'attaque+8	▪ 1 PP ▪ Jet d'attaque vs attaque à distance (arme de même type), avec +5 ▪ Si votre jet > jet d'attaque ennemi : attaque annulée	LdR
Renvoi de projectiles*	Reflect Projectiles*	Déviation de projectiles, bonus de base à l'attaque+16	▪ 1 PP ▪ Si vous déviez un projectile vous pouvez l'envoyer vers une cible à 18m (avec -4 au jet d'attaque)	LdR
Diversion	Diversion	–	▪ Bluff : permet de faire diversion pour un allié (ou plusieurs avec -5/allié)	LdR
Dur à cuire	Diehard	–	▪ Peut dépenser PP pour stabiliser et continuer à se battre en 1 round	LdR
Dysfonctionnement amplifié*	Amplified Glitch*	3 rangs en Informatique, 3 rangs en Intimidation	▪ Action simple ▪ Informatique DD 15x1,5FP ▪ Secoue les cibles (1 round +1/5 au-dessus du DD)	LdR
Efficacité des sorts accrue	Spell Penetration	–	▪ +2 aux tests de NLS vs RM	LdR
Efficacité des sorts accrue supérieure	Greater Spell Penetration	Efficacité des sorts accrue	▪ +2 supplémentaires aux tests de NLS vs RM	LdR
Enchaînement*	Cleave*	For 13, bonus de base à l'attaque+1	▪ Action simple ▪ Attaque unique ; si elle touche : attaque gratuite contre une cible adjacente ▪ -2 à la CA pour vous (1 round)	LdR

Succession d'enchaînements*	Great Cleave*	For 13, Enchaînement, bonus de base à l'attaque+4	▪ 1 PP ▪ Peut attaquer une 2ème cible adjacente (cumulable)	LdR	
Entraîner au sol*	Drag Down*	–	▪ Réaction ▪ Si vous subissez un croc-en-jambe, vous pouvez en faire un	LdR	
Expert en escalade	Climbing Master	5 rangs en Athlétisme	▪ VD d'escalade = VD au sol	LdR	
Expert en médecine	Medical Expert	1 rang en Sciences de la vie, Médecine et Sciences physiques	▪ Action complexe : soigner une blessure mortelle (avec Patch curatif ou bio-spray) ▪ Soins prolongés avec un Medkit	LdR	
Expert en natation	Swimming Master	5 rangs en Athlétisme	▪ VD de nage = VD au sol	LdR	
Fente*	Lunge*	Bonus de base à l'attaque+6	▪ Allonge +1,50m (1 round) ▪ -2 à la CA pour vous	LdR	
Fonceur aérien	Sky Jockey	5 rangs en Pilotage	▪ VD de vol +3m ▪ VD des engins de vol +3 ▪ VD des vaisseaux +1	LdR	
Fusillade*	Fusillade*	Bonus de base à l'attaque+1, 4 bras ou plus	▪ Attaque à outrance avec 4 bras (mini) ▪ Effet arme « automatique » (vide les chargeurs) avec 4 armes légères	LdR	
Immobilisation*	Stand Still*	–	▪ Si un adversaire provoque une attaque d'opportunité ▪ Attaque vs CAC+8 ; en cas de réussite : stoppe son déplacement	LdR	
Science de l'immobilisation*	Improved Stand Still*	Immobilisation	▪ +4 au jet d'attaque pour Immobiliser	LdR	
Kip up*	Kip Up*	1 rang en Acrobaties	▪ Action rapide : se relever	LdR	
Magie de guerre*	Combat Casting*	Aptitude à lancer des sorts de niveau 2	▪ +2 à la CA et aux JS vs attaque d'opportunité pdt que vous incantez	LdR	
Magie renforcée	Spell Focus	Aptitude d'incantation de sorts, personnage de niveau 3	▪ +1 au DD de vos sorts ▪ +1 au niveau 11 ; +1 au niveau 17	LdR	
Maître artisan	Master Crafter	5 rangs en Informatique, Ingénierie, Mysticisme, Profession, Sciences de la vie ou Sciences physiques	▪ Choisissez une compétence d'artisanat ▪ Durée /2 pour fabriquer un objet	LdR	
Maniement des armes de corps à corps simples*	Basic Melee Weapon Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes de càc simple	LdR	
Maniement des armes de corps à corps évoluées*	Advanced Melee Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes de càc évoluées	LdR	
Maniement d'une arme spéciale*	Special Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	▪ Choisissez une arme spéciale de càc ▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec cette arme	LdR	
Maniement des armes de précision*	Sniper Weapon Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes de précision	LdR	
Maniement des armes légères*	Small Arm Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes légères	LdR	
Maniement des armes longues*	Longarm Proficiency*	Maniement des armes légères	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes longues	LdR	
Maniement des armes lourdes*	Heavy Weapon Proficiency*	For 13, Maniement des armes longues, Maniement des armes légères	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les armes lourdes	LdR	
Maniement d'une arme spéciale*	Special Weapon Proficiency*	Maniement des armes de corps à corps simples ou Maniement des armes légères	▪ Choisissez une arme spéciale à distance ▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec cette arme	LdR	
Maniement des grenades*	Grenade Proficiency*	–	▪ Vous n'avez pas de malus au jet d'attaque avec les grenades	LdR	
Manœuvrabilité*	Mobility*	Dex13	▪ +4 à la CA vs attaques d'opportunités liées à vos déplacements	LdR	
Attaque surprise*	Spring Attack*	Dex15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque+4	▪ Action complexe ▪ Déplacement avant et après une attaque sans déclencher d'attaque d'opportunité	LdR	
Incantation agile	Agile Casting	Valeur de caractéristique essentielle15, Dex15, Manœuvrabilité, niveau de lanceur de sorts 4	▪ Action complexe ▪ Déplacement avant et après un sort qui nécessite une action simple	LdR	
Pas de côté*	Sidestep*	Dex15, Manœuvrabilité ou feinte offensive	▪ Réaction ▪ Vous pouvez faire un déplacement prudent si on vous rate au càc	LdR	
Science du pas de côté*	Improved Sidestep*	Dex17, Manœuvrabilité ou aptitude de classe de feinte offensive, Pas de côté	▪ Vous pouvez faire un déplacement prudent au même tour que votre Pas de côté	LdR	
Tir en mouvement*	Shot on the Run*	Dex15, Manœuvrabilité, bonus de base à l'attaque+4	▪ Action complexe ▪ Déplacement de votre VD avec une attaque pendant le mouvement	LdR	
Tir de repli*	Parting Shot*	Dex15, Manœuvrabilité, Tir en mouvement, bonus de base à l'attaque+6	▪ Quand vous êtes en repli ▪ Attaque unique gratuite (1/repos)	LdR	

Menace voilée	Veiled Threat	Cha 15, 1 rang en Intimidation	▪ Si vous Intimidez une cible, elle est indifférente à la fin	LdR	
Mise à mal des morts-vivants	Harm Undead	Pouvoir de connexion de focalisation curative, mystique de niveau 1	▪ Quand vous utilisez Focalisation curative ▪ Dépensez 1 emplacement de sort (le plus élevé que vous pouvez lancer) ▪ Infligez des dgts aux morts-vivants (autant que votre soin) ; JS Vol pour ½ dgts	LdR	
Persévérance renforcée	Extra Resolve	Personnage de niveau 5	▪ +2 PP max	LdR	
Plonger à l'abri*	Dive for Cover*	Bonus de base au jet de sauvegarde de Réflexes+2	▪ Quand vous faites un JS Réf pour ½ dgts ▪ Peut se jeter à terre dans une case adjacente ▪ Peut effectuer 2 JS de Réf et prendre le meilleur	LdR	
Port des armures légères*	Light Armor Proficiency*	–	▪ Vous pouvez porter une armure légère sans malus à l'attaque	LdR	
Port des armures lourdes*	Heavy Armor Proficiency*	For 13, Port des armures légères	▪ Vous pouvez porter une armure lourde sans malus à l'attaque	LdR	
Port des armures assistées*	Powered Armor Proficiency*	For 13, Port des armures légères et lourdes, bonus de base à l'attaque+5	▪ Vous pouvez porter une armure assistée sans malus à l'attaque	LdR	
Pouvoir psychique mineur	Minor Psychic Power	Cha 11	▪ Choisissez *lumières dansantes, main psychocinétique, projectile télékinétique* ou *message télépathique* ▪ Vous pouvez le lancer 3/jour (NLS = niv)	LdR	
Pouvoir psychique	Psychic Power	Cha 13, Pouvoir psychique mineur, personnage de niveau 4	▪ Choisissez *compréhension des langages, détection des pensées* ou *lien mental* ▪ Vous pouvez le lancer 1/jour (NLS = niv)	LdR	
Pouvoir psychique majeur	Major Psychic Power	Cha 15, Pouvoir psychique mineur, Pouvoir psychique, personnage de niveau 7	▪ Choisissez *augure* ou *rapport* ▪ Vous pouvez le lancer 1/jour (NLS = niv)	LdR	
Première salve*	Opening Volley*	–	▪ Si vous touchez à distance au 1er round ▪ +2 à la prochaine attaque au càc	LdR	
Protection contre la magie	Spellbane	Aucune aptitude d'incantation de sorts ou d'utilisation de pouvoirs magiques	▪ +2 intuition au JS vs sorts et pouvoirs magiques	LdR	
Protection rapprochée*	Bodyguard*	–	▪ Réaction quand un allié adjacent est attaqué ▪ Vous lui donnez +2 à la CA ▪ -2 à votre CA	LdR	
Interception de coups*	In Harm's Way*	Protection rapprochée	▪ 1/round : subissez une attaque d'un allié avec Protection rapprochée	LdR	
Rapide*	Fleet*	–	▪ VD +3m ▪ Seulement si vous avez une armure légère ou moins	LdR	
Rapidité fulgurante	Jet Dash	–	▪ Peut à 6 fois votre VD ▪ Sauts doublés en hauteur et longueur	LdR	
Réflexes surhumains	Lightning Reflexes	–	▪ +2 aux JS de Réf	LdR	
Science des réflexes surhumains	Improved Lightning Reflexes	Réflexes surhumains, personnage de niveau 5	▪ 1 PP : relancer un JS de Réf raté	LdR	
Résistance améliorée	Enhanced Resistance	Bonus de base à l'attaque+4	▪ Choisissez cinétique, acide, électricité, feu, froid ou son ▪ RD ou résistance égale à votre BBA	LdR	
Riposte*	Strike Back*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Peut préparer une attaque de càc vs une attaque de càc avec allonge	LdR	
Robustesse	Toughness	–	▪ +1 PE par niveau ▪ +4 aux JS vs effets environnementaux	LdR	
S'avancer*	Step Up*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Réaction quand une cible adjacente s'éloigne ▪ Déplacement prudent gratuit	LdR	
Avance et frappe*	Step Up and Strike*	Dex13, S'avancer, bonus de base à l'attaque+6	▪ Quand vous utilisez S'avancer : +1,50m ▪ Attaque d'opportunité gratuite	LdR	
Science de l'initiative*	Improved Initiative*	–	▪ +4 à l'initiative	LdR	
Science de la feinte*	Improved Feint*	–	▪ Action de mouvement ▪ Utiliser Bluff pour feinter	LdR	
Feinte supérieure*	Greater Feint*	Science de la feinte, bonus de base à l'attaque+6	▪ Une feinte réussie donne pris au dépourvu à la cible (1 round)	LdR	
Science de la manœuvre offensive*	Improved Combat Maneuver*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Choisissez une manœuvre offensive : bousculade, croc-en-jambe, désarmement, destruction, lutte, repositionnement ou sale coup ▪ Vous avez +4 aux jets pour cette manœuvre	LdR	
Retirer la goupille*	Pull the Pin*	Science de la manœuvre offensive (désarmement)	▪ Si vous désarmez une cible ▪ Vous pouvez déclencher une de ses grenades ▪ Cible a -2 au JS vs la grenade, et la zone d'explosion est divisée par 2	LdR	
Science du combat à mains nues*	Improved Unarmed Strike*	–	▪ Les attaques à mains nues menacent l'espace	LdR	

			▪ Dgts : 1d6 (niv 4), 2d6 (niv 8), 3d6 (niv 12), 5d6 (niv 15), 7d6 (niv 20)		
Science du critique*	Improved Critical*	Bonus de base à l'attaque+8	▪ +2 au DD de vos critiques	LdR	
Sort perforant	Penetrating Spell	Aptitude d'incantation de sorts de niveau 4	▪ -5 aux résistances vs vos sorts	LdR	
Spécialisation martiale*	Weapon Specialization*	Personnage de niveau 3, formé au Maniement du type d'armes sélectionné	▪ Choisissez un type d'armes (hors grenades) ▪ +niveau aux dgts avec ces armes ▪ +½ niveau aux dgts pour les armes légères ou d'agent	LdR	
Spécialisation polyvalente*	Versatile Specialization*	Spécialisation martiale, personnage de niveau 3	▪ Spécialisation martiale sur les armes que vous maitrisez	LdR	
Talent	Skill Focus	–	▪ +3 d'intuition à une compétence choisie	LdR	
Technomancien amateur	Technomantic Dabbler	Int 15, personnage de niveau 5, aucun niveau de technomancien	▪ Choisissez 2 sorts technomancien niveau 0 et un sort niveau 1 ▪ Vous pouvez lancer les niv 0 à volonté et le niv 1 : 1/jour/3 niv ▪ NLS = niveau ; carac = Intelligence	LdR	
Tir coordonné*	Coordinated Shot*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ +1 aux jets d'attaque de vos alliés contre les cibles que vous menacez au càc	LdR	
Tir de couverture en appui*	Spry Cover*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Le tir de couverture donne +4 en Acrobaties à un allié	LdR	
Tir de loin*	Far Shot*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ -1/facteur de portée (au lieu de -2)	LdR	
Tir de suppression*	Suppressive Fire*	Bonus de base à l'attaque+1, formé au Maniement des armes lourdes	▪ Action complexe avec une arme automatique ▪ Tir de couverture ou de diversion sur un cône (½ portée) ; avec +4 au jet ▪ Dépense 10 munitions	LdR	
Tir hostile*	Unfriendly Fire*	5 rangs en Bluff	▪ Réaction si on vous rate à distance ▪ Bluff DD 15+1,5xFP ▪ Redirige l'attaque vers une nouvelle cible adjacente à vous (relance d'attaque)	LdR	
Tireur insaisissable*	Slippery Shooter*	Dex15, bonus de base à l'attaque+6	▪ +3 à la CA vs attaque d'opportunité quand vous attaquez au càc	LdR	
Vigueur surhumaine	Great Fortitude	–	▪ +2 aux JS de Vig	LdR	
Science de la vigueur surhumaine	Improved Great Fortitude	Vigueur surhumaine, personnage de niveau 5	▪ 1 PP : relancer un JS de Vig raté	LdR	
Viser*	Deadly Aim*	Bonus de base à l'attaque+1	▪ Action simple ou attaque à outrance ▪ -2 à vos jets d'attaque ▪ ½ BBA aux dgts	LdR	
Volonté de fer	Iron Will	–	▪ +2 aux JS de Vol	LdR	
Science de la volonté de fer	Improved Iron Will	Volonté de fer, personnage de niveau 5	▪ 1 PP : relancer un JS de Vol raté	LdR	

SORTS

Cette partie liste les sorts autorisés.

LES PORTEES

Les portées des sorts sont les suivantes :

Portée	Distance
Personnelle	Sur soi
Contact	Au corps-à-corps
Courte	7,50m + 1,5m/2 niveaux (5 cases + 1/2 niveau)
Moyenne	30m + 3m/niveau (20 cases + 2/niveau)
Longue	120m + 12m/niveau (80 cases + 8/niveau)

SORTS DE MYSTIQUE

Niv	Sort	VO	Description	SRC	
NIVEAU 0					
0	Détection de la magie	Detect magic	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les objets magiques et hybrides, les sorts et effets (hors pièges) dans la zone ; donne le NLS du lanceur	LdB	
0	Détection des afflictions	Detect affliction	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Détecte si une créature ou un objet est empoisonnée, malade, maudite ou autre ▪ Int ou Sag DD 20 pour reconnaitre le mal ▪ Médecine ou Sciences de la vie DD 20 en cas d'échec (pour un poison ou une maladie) ; ou Mysticime DD 20 si c'est une malédiction	LdB	
0	Fatigue	Fatigue	▪ Contact ; 1 round/niv ; JS Vig, annule ▪ Attaque au càc vs CAE (vous pouvez utiliser la carac essentielle plutôt que la For) ; la cible est fatiguée	LdB	
0	Hébétement	Daze	▪ Portée courte ; 1 round ▪ Humanoïde (FP<4) est hébété (1/min/cible)	LdB	
0	Main psychocinétique	Psychokinetic hand	▪ Portée courte ; concentration ▪ Déplace (action de mouvement) un objet (Vol max 1) de 4,50m	LdB	
0	Message télépathique	Telepathic message	▪ Portée moyenne ; 10 min/niv ▪ Message court (et réponse) à 1 créature/niv ▪ Peut affecter un ordinateur ou une créature artificielle	LdB	
0	Murmures d'outre-tombe	Grave words	▪ 1min d'incantation ; contact ; 1 round ▪ Un cadavre vous réponds ; 10% chance qu'une info soit utile (1/corps)	LdB	
0	Projectile télékinésique	Telekinetic projectile	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Attaque à distance vs CAC ; 1d6 dgts contondants	LdB	
0	Son imaginaire	Ghost sound	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Créé un son au choix (max volume sonore de 20 humains)	LdB	
0	Sort symbolique	Token spell	▪ Portée 3m ; 1 heure ▪ Effet simple de magie (comme une lumière faible sur 9m)	LdB	
0	Stabilisation	Stabilize	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Stabilise une cible à 0 PV	LdB	
NIVEAU 1					
1	Armure réfléchissante	Reflecting armor	▪ Portée personnelle ; 10min/niv ; JS Réf, ½ dgt ▪ Annulez le sort pour renvoyer les dgts reçus (max 10), s'il est à 30m ou moins	LdB	
1	Assaut mental I	Mind thrust I	▪ Portée courte ; instantanée ; JS Vol, ½ dgt ▪ Inflige 2d10 dgts à la cible (si elle a une intelligence)	LdB	
1	Bulle de vie	Life bubble	▪ Portée moyenne ; 1 jour/niv ▪ Enveloppe 1 personne/niv d'une bulle qui permet de respirer	LdB	
1	Charme-personne	Charm person	▪ Portée courte ; 1 heure/niv ; JS Vol, annule ▪ Un humanoïde devient votre allié ; annulé si vous attaquez la cible	LdB	
1	Confusion mineure	Confusion, lesser	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Rends confus une créature	LdB	
1	Déguisement	Disguise self	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Change votre apparence (en restant dans votre race) ; +10 en Déguisement	LdB	
1	Détection des augmentations	Detect augmentation	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les augmentations en surbrillance sur les organes	A	*NEW*
1	Détection des pensées	Detect thoughts	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les pensées de surface dans la zone	LdB	
1	Détection des radiations	Detect radiations	▪ Portée 36 m de rayon ; 10 min/niv ▪ Détecte les radiations et leur intensité dans la zone	LdB	
1	Feu follet de compagnie	Wisp ally	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Invoque un serviteur lumineux ; action de mouvement pour le déplacer de 18m ▪ Donne effet de tir de diversion ou tir de couverture si il est sur une cible (qu'il suis à votre demande)	LdB	
1	Guérison mystique I	Mystic cure I	▪ Portée contact ; instantanée ▪ Rends 1d8+mod de Sag à votre cible ; l'excès peut être pour vous ; et vous pouvez donner une partie de vos PV	LdB	
1	Identification	Identify	▪ Portée 1,50m ; 1 round/niv ▪ +10 d'intuition pour identifier un objet magique ou technologique	LdB	
1	Injonction	Command	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Donne un ordre simple : approche, fuis, halte, lâche ou tombe	LdB	
1	Lien mental	Mind link	▪ Contact ; instantanée ▪ Envoie 10min d'information instantanément dans l'esprit de la cible	LdB	
1	Neutralisation d'état mineur	Remove condition, lesser	▪ Contact ; instantanée ▪ Enlève un effet de secoué, fiévreux ou chancelant	LdB	
1	Partage de la langue	Share language	▪ Contact ; 24h	LdB	

			▪ La cible peut parler 3 langues que vous connaissez		
1	Sens aiguisés	Keen senses	▪ Contact ; 1 min/niv ▪ +2 en Perception et vision nocturne	LdB	
1	Terreur I	Fear I	▪ Portée courte ; 1d4 rounds ; JS Vol, partiel ▪ 1 créature (FP<5) est effrayée (sinon secouée, 1 round)	LdB	

SORTS DE TECHNOMANCIEN

Niv	Sort	VO	Description	SRC	
NIVEAU 0					
0	Détection de la magie	Detect magic	▪ Cône de 18m ; concentration (1min/niv) ▪ Détecte les objets magiques et hybrides, les sorts et effets (hors pièges) dans la zone ; donne le NLS du lanceur	LdB	
0	Détection des afflictions	Detect affliction	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Détecte si une créature ou un objet est empoisonnée, malade, maudite ou autre ▪ Int ou Sag DD 20 pour reconnaitre le mal ▪ Médecine ou Sciences de la vie DD 20 en cas d'échec (pour un poison ou une maladie) ; ou Mysticime DD 20 si c'est une malédiction	LdB	
0	Hébétement	Daze	▪ Portée courte ; 1 round ▪ Humanoïde (FP<4) est hébété (1/min/cible)	LdB	
0	Lumière dansante	Dancing lights	▪ Portée moyenne ; 1 minute ▪ Génère 4 lumières (3m des unes des autres) se déplacent à 30m/rnd	LdB	
0	Main psychocinétique	Psychokinetic hand	▪ Portée courte ; concentration ▪ Déplace (action de mouvement) un objet (Vol max 1) de 4,50m	LdB	
0	Message télépathique	Telepathic message	▪ Portée moyenne ; 10 min/niv ▪ Message court (et réponse) à 1 créature/niv ▪ Peut affecter un ordinateur ou une créature artificielle	LdB	
0	Rayon d'énergie	Energy ray	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Attaque à distance vs CAE ; 1d3 dgts de type acide, froid, électricité ou feu	LdB	
0	Réparation	Mending	▪ Portée 3m ; instantanée ▪ Rends 1d4 PV aux créatures artificielles ou objets (1/jour/cible)	LdB	
0	Son imaginaire	Ghost sound	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Créé un son au choix (max volume sonore de 20 humains)	LdB	
0	Sort symbolique	Token spell	▪ Portée 3m ; 1 heure ▪ Effet simple de magie (comme une lumière faible sur 9m)	LdB	
0	Transfert de charge	Transfer charge	▪ Contact ; instantanée ▪ Déplace des charges d'un objet à un autre	LdB	
NIVEAU 1					
1	Arme surchargée	Supercharge weapon	▪ Contact ; 1 round ▪ La prochaine attaque d'une arme infligera 4d6 dgts supplémentaires ▪ 2d6 si l'arme attaque une zone	LdB	
1	Bulle de vie	Life bubble	▪ Portée moyenne ; 1 jour/niv ▪ Enveloppe 1 personne/niv d'une bulle qui permet de respirer	LdB	
1	Compréhension des langages	Comprehend languages	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Vous pouvez lire toutes les langues	LdB	
1	Déguisement	Disguise self	▪ Portée personnelle ; 10 min/niv ▪ Change votre apparence (en restant dans votre race) ; +10 en Déguisement	LdB	
1	Détection de la technologie	Detect tech	▪ Cône de 18m ; instantanée ▪ Détecte les objets technologiques et hybrides de la zone	LdB	
1	Détection des radiations	Detect radiations	▪ Portée 36 m de rayon ; 10 min/niv ▪ Détecte les radiations et leur intensité dans la zone	LdB	
1	Effacement	Erase	▪ Portée courte ; instantanée ▪ Efface des écrits magiques (niv<4) ou normaux	LdB	
1	Graisse	Grease	▪ Portée courte ; 1 min/niv ; JS Réf, partiel ▪ Graisse une zone de 3mx3m : fait tomber dans la zone ; Acrobaties DD 10 pour se déplacer (VD/2) ▪ Peut graisser un objet, pour faire lâcher l'objet	LdB	
1	Identification	Identify	▪ Portée courte ; 1 round ; JS Vol, annule ▪ Donne un ordre simple : approche, fuis, halte, lâche ou tombe	LdB	
1	Image holographique I	Holographic image I	▪ Portée longue ; concentration ; JS Vol, révèle ▪ Créé un hologramme visuel dans un cube de 3m	LdB	
1	Incompétence	Incompetence	▪ Portée courte ; 1 round/niv ; JS Vol, annule ▪ Une créature/niv perdent leur formation dans une catégorie d'armes de votre choix	A	*NEW*
1	Projectile magique	Magic missile	▪ Portée moyenne ; instantanée ▪ Touche automatiquement 2 fois : 1d4+1 par projectiles de force ▪ Par une action complexe, lancer 3 projectiles au lieu de 2	LdB	
1	Sens aiguisés	Keen senses	▪ Contact ; 1 min/niv ▪ +2 en Perception et vision nocturne	LdB	
1	Serviteur invisible	Unseen servant	▪ Portée courte ; 1 h/niv ▪ Invoque un serviteur invisible qui peut effectuer des tâches simples (For 2)	LdB	
1	Surchauffe	Overheat	▪ Cône de 4,50 m ; instantanée ; JS Réf, ½ dgt ▪ Inflige 2d8 de feu	LdB	
1	Surtension	Jolting surge	▪ Contact ; instantanée ▪ Attaque au càc vs la CAE ; 4d6 dgts d'électricité	LdB	
1	Verrouillage	Hold portal	▪ Portée moyenne ; 1 min/niv ▪ Verrouille une porte ou toute autre entrée	LdB	
1	Vol I	Flight I	▪ Portée courte ; 1 round/niv ▪ Une créature/niv de taille M (une G vaut pour 2) chutent à 18m/round sans dgts ▪ Réaction possible, mais pas d'action simple au prochain round	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.

La liste des avantages est disponible dans le manuel *Avantages*.

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 dépends 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)
Sale coup	Vs CAC+8 : cible aveugle, assourdie, enchevêtrée, imprécise, secouée ou fiévreuse 1round (au choix)
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 1ère 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 :

Max PP = niveau/2 (arrondi à l'inférieur, mini 1) + 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 / Discrétion	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	-
Avec un moteur Drift		
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
Equipage 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
Equipage	Indique les bonus de ceux affectés aux rôles d'équipage

VAISSEAUX DISPONIBLES

Drake échelon 2

Transporteur de taille M

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

Explorateur de taille M

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 Canonnage : 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) : ▪ +2 en mouvement ▪ +2 aux actions des officiers scientifiques ▪ Chaque 1 aux dés de dgt devient un 2 ▪ Rend 5% x UE points de Bouclier

Officier scientifique (science officer)

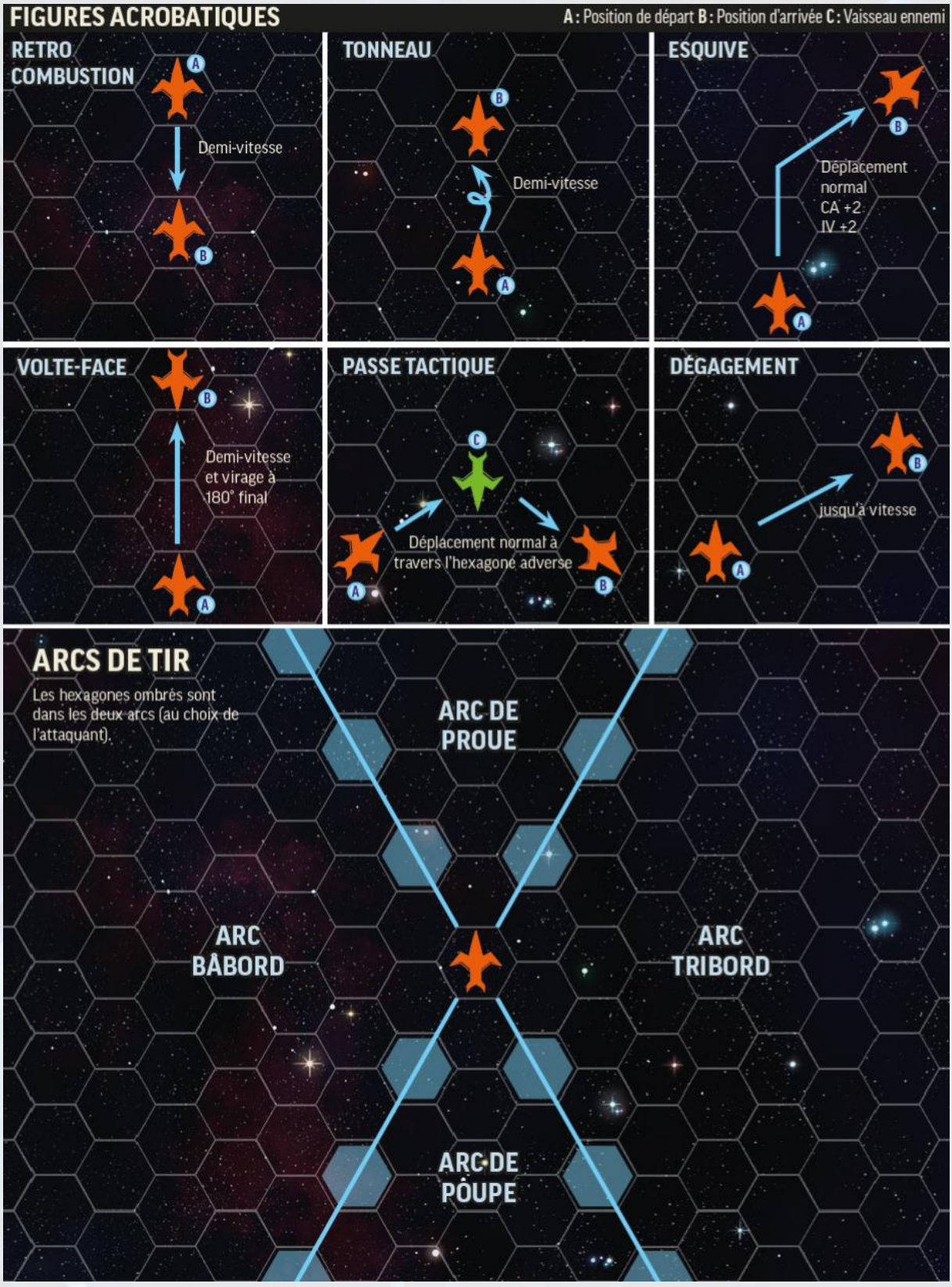
Action	VO	Phase	DD	Effet
Ciblage système	Target system	Manœu.	Informatique DD = 5 + 1,5 x échel. ennemi	Choisir réacteur / propulseur / système de survie / détecteur / armement = le prochain critique sur 19 ou 20 cible ce système (si les détecteurs ne sont pas défaillant)
Rééquilibrage	Balance	Manœu.	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.	Recule à moitié vitesse. En cas d'échec : recule d'un hexa. En cas d'échec +5 : 0 déplacement et -4 à la CA et l'IV
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 : moitié de vitesse sans inversion. En cas d'échec +5 : ajoute -4 à la CA et à 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
A
Demi-vitesse
B
TONNEAU
B
Demi-vitesse
A
ESQUIVE
B
Déplacement normal
CA +2
IV +2
A
VOLTE-FACE
B
Demi-vitesse et virage à 180° final
A
PASSE TACTIQUE
C
Déplacement normal à travers l'hexagone adverse
A
B
DÉGAGEMENT
B
jusqu'à vitesse
A
ARCS DE TIR
Les hexagones ombrés sont dans les deux arcs (au choix de l'attaquant).
ARC DE PROUE
ARC BÂBORD
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
Éoxien	Habitants d'Éox
Gnome	Gnomes
Gobelin	Gobelours, gobelins, hobgobelins
Halfelin	Halfelins
Igné	Habitants du plan du Feu
Infernal	Diables, 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
SYSTEME du PACTE		
Aballon	-	Monde industriel du SP ; habité par un peuple robotique (les anacites) ; havre des androïdes ; siège du Tribunal des machine ; cœur de l'Eglise de Triune
Akiton	Akitonien	Monde mourant du SP ; surnommée la Planète Rouge ; abrite d'anciennes industries minières ; monde de nombreux yoski, d'humains à la peau rouge, des shobhads nomades, des contemplatifs d'Ashok et des sauriens ikeshtis
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 culte 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 ryphoriens, 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

LES ORGANISATIONS

Les organisations connues de la Starfinder Society sont :

Organisation	Description
AbadarCorp	Plus grande entreprise des mondes du Pacte, des banques aux hypermarchés ; fusionnée à l'église d'Abadar ; dirigée par l'Archidirecteur général Gévrant Iséki-Okaïbo ; QG sur la Station Absalom : Le Coffre d'or

Arabani Arms Ltd.	Société d'armement drow ; basée sur Apostae
Les Capitaines libres	Coalition de pirates de l'espace indépendants, liés par un code d'honneur ; dirigée par le Conseil des pirates ; QG dans la Diaspora : le Roc Brisé
Les Chevaliers de Golarion	Organisation militaire liée à la déesse Iomédae et les descendants de Golarion ; lutte contre le mal et le chaos, même contre les lois des états ; dirigée par le Chevalier-Général Halaina Lymikin ; QG sur le vaisseau Amiral *Épée du courage*
Les Chevaliers infernaux	Organisation militaire qui veut imposer l'ordre par la force et l'intimidation ; ils n'ont pas de volonté de régner ; QG sur 7 vaisseaux-citadelles
Le Consortium de l'Aspis	Gigantesque entreprise criminelle ayant obtenue un statut spécial dans les mondes du Pacte grâce à sa contribution dans la guerre contre l'Essaim
Le Culte du Dévoreur	Apôtres du Dévoreur ; ils n'existent que pour semer la destruction et la mort
Les Cultes du Mythe des Anciens	Adeptes des dieux Extérieurs, divinités plus anciennes que les dieux
L'Empire Stellaire Azlant	Empire humain aux origines antiques ; hostile aux mondes du Pacte et au Veskarium
L'Essaim	Entité-ruche qui ravage les mondes à travers la galaxie
Les Évolués	Mouvement social qui considère que les augmentations sont le futur de l'évolution ; dirigé par le Collectif Cyprémaciste ; QG sur Verces, dans les Tours torsadées de Kashak
Exemplar-23	Plus grosse compagnie de fabrication d'androïdes ; basée sur Aballon
Flotte Charogne	Anciens amiraux et capitaines d'Eox ayant désertés avant la signature du Pacte
Front de Libération des Androïdes (FLA)	Organisation secrète luttant contre l'esclavage des androïdes ; dirigé par Ex Novo ; QG inconnu, probablement dans la Diaspora
Holding des Clans Ulrikka	Consortium d'intérêts nains de la Diaspora
Les Intendants	Ordre militaire et diplomatique, chargé de protéger les mondes du Pacte ; groupe indépendant des intérêts partisans ; dirigé par le Directeur-Général Lin Camulan ; QG sur la Station Absalom, dans le Bastion
Les Invisibles	Organisation ultra-secrète qui infiltre les centres de pouvoir
Légion du feu céleste	Groupe de mercenaire basé sur Triaxus ; offre ses services pour protéger les colons hors du périmètre des Intendants
Life Innovations	Société de recherche en biotechnologie bréthédienne
Ligue dorée	Alliance criminelle organisée en « familles » ; la principale famille est Ichihara-Hong, basée sur Akiton
Sanjaval Spaceflight Systems	Société aérospatiale akitonienne ; premier fabricant d'armatures pour vaisseaux spatiaux
Le Sombre Domaine	Coalition d'entités aberrantes et incroyablement puissantes
Starfinder Society	Association d'érudits et d'aventuriers cherchant à découvrir les mystères de l'Univers ; partagent les connaissances accumulées ; dirigée par le Premier Chercheur Luwazi Elsébo ; QG sur la Station Absalom, dans le Complexe du Savoir
Le Tétrad	Association commerciale des sorcewyrds
Les Xeno-protecteurs	Organisation écologiste qui cherche à protéger les formes de vie de tous les mondes ; dirigé par la Voix de la nature Alca Gabrio ; QG sur le vaisseau-arche *Equilibrium*

RELIGIONS ET PHILOSOPHIES

Les religions et philosophies connues de la Starfinder Society sont :

Religion ou philosophie	Alignement	Description
Abadar	LN	Dieu de la civilisation, du commerce, de la loi et de la richesse
Besmara	CN	Déesse de la piraterie, des monstres de l'espace et des conflits
Le Chant du Silence	-	Philosophie qui place la non-mort comme perfection
Le Cycle	-	Philosophie des solariens ; basée sur le cycle des étoiles
Damoritosh	LM	Dieu de la conquête, du devoir et de la guerre
Desna	CB	Déesse des rêves, de la chance, des étoiles et des voyageurs
Le Dévoreur	CM	Dieu des trous noirs, de la destruction et des supernovas
Eloritu	N	Dieu de l'Histoire, de la magie et des secrets
Hylax	LB	Déesse de la diplomatie, des premiers contacts, de l'amitié et de la paix
Ibra	N	Dieu des corps célestes, du cosmos et des mystères de l'univers
Iomédae	LB	Déesse de l'honneur au combat, de l'humanité, de la justice et de la bravoure
Lao Shu Po	NM	Déesse des assassins, des rats, des espions et des voleurs
Nyarlathotep	CM	Dieu Extérieur des conspirations, des secrets dangereux et de la magie interdite
Oras	CN	Dieu de l'adaptation, de l'évolution et de la sélection naturelle
Pharasma	N	Déesse de la naissance, de la mort, du destin et des prophécies
Les Prophéties de Kalistrade	-	Philosophie basée sur des enregistrements de rêves mystiques ; prône une vie ascétique, chaste et recluse
Sangpotshi	-	Philosophie basée sur les cycles de réincarnation ; aussi connue sous le nom Rivière de la vie
Sarenrae	NB	Déesse de la guérison, de la rédemption et du soleil
Singularisme	-	Philosophie anacite qui pense que toutes les formes de vie deviendront une même entité, par la technologie
Talavet	LN	Déesse des communautés, de la confiance en soi et de la tradition
Triune	N	Dieu de l'intelligence artificielle, des ordinateurs et du Drift
Urgathoa	NM	Déesse des maladies, de la gourmandise et de la non-mort
La verte religion	-	Philosophie qui vénère la nature et demande le respect de l'environnement
Weydan	CB	Dieu de la découverte, de l'égalité, de l'exploration et de la liberté
Yaraésa	NB	Déesse des connaissances, de la perfection mentale, de l'érudition et de la science
Zon-Kuthon	LM	Dieu des ténèbres, de la convoitise, du deuil et du chagrin
Divinités mineures		
Angradd	LB	Dieu des nains, du feu, de la tradition et de la guerre
Azathoth	CN	Dieu Extérieur de l'entropie, de la folie et de la destruction aveugle
Les Aînés	N	Seigneurs féériques du Premier monde
Arshéa	NB	Divinité de la liberté, de la beauté physique et de la sexualité
Asmodéus	LM	Dieu des contrats, de la fierté, de l'esclavage et de la tyrannie
Calistria	CN	Déesse des elfes, du désir, de la vengeance et de la ruse
Groetus	CN	Dieu des lieux vides, de l'oubli et des vestiges
Lamashtu	CM	Déesse de la folie, des monstres et des cauchemars
Liassala	LM	Déesse du devoir, du destin, de l'obéissance et de la récompense
Papillon noir	CB	Déesse des distances, du silence et de l'espace
Shub-Niggurath	CM	Déesse Extérieure de la fertilité, des forêts et des monstres
Yog-Sothoth	CN	Dieu Extérieur des portails, de l'espace et du temps

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	▪ Modules de base ▪ IA limitée ▪ Maître contrôle ▪ Module de compétence

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	**Accélérateur (Ext)** ▪ +3m en VD au sol
1	**Barricade (Ext)** *NEW* ▪ Don Barricade ▪ Nécessite Ingénierie en compétence de classe et des bras manipulateurs
1	**Bras de corps à corps (Ext)** ▪ Peut installer une arme de corps à corps à 1 main ▪ Peut installer une arme à 2 mains avec 2 bras de corps à corps
1	**Bras manipulateurs (Ext)** ▪ Deux bras avec des mains ▪ -4 aux attaques
1	**Bras outil (Ext)** ▪ Installe un outil technologique (niv obj ≤ niveau)
1	**Cache à contrebande (Ext)** ▪ Compartiment de volume faible ▪ Perception DD 15+niveau pour le trouver
1	**Caméra (Ext)**

	▪ Peut enregistrer 1h
1	**Emplacement d'arme (Ext)** ▪ Peut installer une arme légère ▪ Peut installer une arme lourde, longue etc avec 2 emplacement d'arme ▪ 2 emplacement de chargeur
1	**Emplacement d'armure (Ext)** ▪ Peut installer une amélioration d'armure
1	**Galerie de transport (Ext)** ▪ Capacité de transport +4
1	**Graisse (Ext)** ***NEW*** ▪ Action simple ▪ Effet de *graisse* sur soit ou un objet adjacent (1/repos de 10min) ▪ DD 11+Dex du drone
1	**Griffes d'escalade (Ext)** ▪ VD d'escalade = VD au sol /2
1	**Hydrojets (Ext)** ▪ VD de nage = VD au sol /2
1	**IA renforcée (Ext)** ▪ DD +4 pour pirater le drone ▪ +4 d'intuition aux JS vs prise de contrôle
1	**Maniement des armes (Ext)** ▪ Bénéficie d'une des dons suivant : o Maniement des armes de corps à corps évoluées o Maniement des armes de corps à corps simples o Maniement des armes lourdes o Maniement des armes longues o Maniement des armes légères o Maniement des armes spéciales.
1	**Module passager (Ext)** ▪ Peut servir de monture (si vous faites sa taille au max), sans jet de Survie ▪ Peut transporter un autre passager (si sa taille est inférieure au drone)
1	**Munitions supplémentaires (Ext)** ▪ Les emplacements d'arme ont +2 batteries
1	**Passerelle cybernétique (Ext)** ***NEW*** ▪ Peut appliquer implant cybernétique ou magtech pour bras, cerveau, oreilles, yeux, mains, jambe ou gorge ▪ Implant gratuit si niveau objet < rang Ingénierie (pour cyber) ou Mysticisme (pour magtech)
1	**Programmation heuristique (Ext)** ***NEW*** ▪ Sur un lancer de compétence raté au tour précédent : avantage (1/repos de 10min)
1	**Réacteurs de saut (Ext)** ▪ Action de mouvement (1/min) ▪ Saut de 9m de long, de haut ou une combinaison des 2 ▪ +9m de VD vol pour 1 round (si le drone vole)
1	**Renfort d'armure (Ext)** ▪ +2 à la CA
1	**Résistance (Ext)** ▪ Résistance = niveau mécano (max 10) à une énergie au choix : o Acide o Froid o Electricité o Feu o Son
1	**Sens améliorés (Ext)** ▪ Vision nocturne ▪ Vision dans le noir (18m)
	▪ +2 d'intuition en Perception
1	**Sous-programmes de compétence (Ext)** ▪ Choisir une nouvelle compétence de classe ▪ +1 rang gratuit par niveau dans cette compétence ▪ Intelligence +2

Module de compétence (Ext) (Skill Unit)

Choisissez une compétence dans la liste suivante :

- Acrobaties
- Athlétisme
- Discrétion
- 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 afflictions (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