



L'univers de

STAR WARS

avec les règles de

Qin

Version 0.3.0

www.archaos-jdr.fr

STAR WARS - QIN

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5	<i>Capitaine impérial à la retraite.....</i>	<i>19</i>
LE PERSONNAGE	6	<i>Chasseur de primes.....</i>	<i>20</i>
LA CREATION DE PERSONNAGE.....	6	<i>Contrebandier.....</i>	<i>20</i>
LES ARCHETYPES	6	<i>Éclaireur laconique.....</i>	<i>20</i>
<i>Les combattants.....</i>	<i>6</i>	<i>Étudiant extraterrestre de la Force</i>	<i>20</i>
<i>Les lettrés et scientifiques</i>	<i>6</i>	<i>Ewok.....</i>	<i>20</i>
<i>Les notables</i>	<i>6</i>	<i>Gosse.....</i>	<i>20</i>
<i>Les sages.....</i>	<i>6</i>	<i>Historien pantouflard.....</i>	<i>20</i>
<i>Les voyageurs.....</i>	<i>7</i>	<i>Hors-la-loi.....</i>	<i>21</i>
<i>Les artistes et artisans.....</i>	<i>7</i>	<i>Indigène coriace</i>	<i>21</i>
<i>Les ombres.....</i>	<i>7</i>	<i>Jedi consulaire.....</i>	<i>21</i>
LES ASPECTS	7	<i>Jedi exalté</i>	<i>21</i>
LES DONS ET FAIBLESSES	7	<i>Jedi gardien</i>	<i>21</i>
<i>Dons et faiblesses modifiés.....</i>	<i>7</i>	<i>Jedi mineur</i>	<i>21</i>
<i>Nouveaux dons</i>	<i>7</i>	<i>Jedi raté</i>	<i>21</i>
<i>Nouvelles faiblesses.....</i>	<i>8</i>	<i>Jeune sénateur</i>	<i>22</i>
<i>Évolution des faiblesses</i>	<i>8</i>	<i>Joueur professionnel.....</i>	<i>22</i>
<i>Faiblesse supplémentaire</i>	<i>8</i>	<i>Mécanicien taciturne.....</i>	<i>22</i>
LES TALENTS	8	<i>Mercenaire</i>	<i>22</i>
<i>Combat.....</i>	<i>8</i>	<i>Mon Calamari</i>	<i>22</i>
<i>Mental</i>	<i>9</i>	<i>Noble arrogant</i>	<i>22</i>
<i>Physique</i>	<i>9</i>	<i>Pilote impétueux</i>	<i>22</i>
<i>Social</i>	<i>10</i>	<i>Pirate</i>	<i>22</i>
<i>Spiritualité</i>	<i>10</i>	<i>Serviteur loyal</i>	<i>22</i>
LES ASPECTS SECONDAIRES.....	10	<i>Vieux sénateur</i>	<i>22</i>
<i>Les points de Force.....</i>	<i>10</i>	<i>Wookiee</i>	<i>23</i>
<i>La résistance</i>	<i>10</i>	LES REGLES	24
<i>Le souffle vital</i>	<i>10</i>	LE DE DE FORCE.....	24
<i>La renommée</i>	<i>10</i>	LA FORCE	24
<i>Les points de Côté Obscur</i>	<i>10</i>	LE PILOTAGE DE VEHICULE	24
LES TALENTS DE LA FORCE.....	11	<i>Principes.....</i>	<i>24</i>
<i>Altération</i>	<i>11</i>	<i>Gérer la puissance de son véhicule</i>	<i>24</i>
<i>Contrôle.....</i>	<i>11</i>	LES TESTS CONTINUS	24
<i>Côté Lumineux.....</i>	<i>11</i>	OBJETS EMBLEMATIQUES	24
<i>Côté Obscur</i>	<i>12</i>	LA GRAVITE ZERO	24
<i>Sens.....</i>	<i>12</i>	LES POUVOIRS DE LA FORCE	25
LES TRADITIONS DE LA FORCE.....	13	LES TALENTS ET POUVOIRS DE LA FORCE	25
<i>Jedi</i>	<i>13</i>	FORCE ET ARMURE	25
<i>Sith.....</i>	<i>13</i>	<i>Voir le chapitre Les indices de protection</i>	<i>25</i>
<i>Jensaarai</i>	<i>14</i>	<i>25</i>
<i>Sorcières de Dathomir</i>	<i>14</i>	<i>Les casques.....</i>	<i>25</i>
LES RACES.....	15	ACQUERIR DES POUVOIRS DE LA FORCE.....	25
<i>Acquérir une race.....</i>	<i>15</i>	LES POUVOIRS DU COTE OBSCUR.....	25
<i>Bonus aux Aspects</i>	<i>15</i>	LES POUVOIRS DU COTE LUMINEUX.....	25
<i>Bonus aux talents</i>	<i>15</i>	LES POUVOIRS NEUTRES.....	25
<i>Score de talents.....</i>	<i>15</i>	LES POUVOIRS MIXTES.....	25
<i>Spécificités raciales</i>	<i>15</i>	UTILISER LES POUVOIRS DE LA FORCE	25
<i>Description des races.....</i>	<i>15</i>	LES DIFFERENTS POUVOIRS DE LA FORCE	25
L'ÉQUIPEMENT DE DEPART.....	19	<i>Action de la Force</i>	<i>25</i>
LES CONTACTS.....	19	<i>Alchimie (O).....</i>	<i>26</i>
LES PERSONNAGES PRE-TIRES	19	<i>Altération de l'esprit (-/O).....</i>	<i>26</i>
<i>Adeptes de la Force</i>	<i>19</i>	<i>Camouflage de la Force (-/O)</i>	<i>27</i>

STAR WARS - QIN



<i>Clairvoyance</i>	27	<i>Escrime Pelagia</i>	41
<i>Domination des animaux</i>	27	<i>Teräs Käsi</i>	41
<i>Déplacement de la Force</i>	28	<i>Boxe vélanarienne</i>	41
<i>Dissipation de l'énergie (-/O)</i>	28	<i>Wrruushi</i>	42
<i>Éclairs de Force (-/O)</i>	28	LES STYLES DE COMBAT AU SABRE LASER	42
<i>Endurance de la Force</i>	29	<i>Les différentes formes</i>	42
<i>Force de l'Aspect</i>	29	<i>Forme I, Shii Cho</i>	42
<i>Force de l'Esprit</i>	29	<i>Forme II, Makashi</i>	43
<i>Force du Talent</i>	29	<i>Forme III, Soresu</i>	44
<i>Guérison (-/L)</i>	29	<i>Forme IV, Ataru</i>	44
<i>Haine / Terreur (O)</i>	30	<i>Forme V, Djem So</i>	45
<i>Illusion</i>	30	<i>Forme VI, Niman</i>	46
<i>Inspiration</i>	31	<i>Forme VII, Juyo</i>	47
<i>Lumière de Force (L)</i>	31	<i>Forme VII Sith, Vaapad</i>	48
<i>Maîtrise de la Force</i>	31	<i>Forme VIII, Sokan</i>	48
<i>Morichro (L)</i>	31	<i>Forme IX, Shien So</i>	49
<i>Pilotage</i>	32	<i>Forme X, Jar'Kai</i>	50
<i>Rage (O)</i>	32	<i>Forme XI, Zez'Kai</i>	51
<i>Réguler la Force (-/O)</i>	32	<i>Forme XII, Tràkata</i>	51
<i>Sensibilité à la Force</i>	33	<i>Forme XII Sith, Dun Möch</i>	52
<i>Télékinésie (-/O)</i>	34	LES STYLES DE COMBAT A DISTANCE	53
<i>Télépathie (-/O)</i>	34	<i>Franc-tireur</i>	53
<i>Transe de combat</i>	35	<i>Sniper</i>	53
<i>Transfert d'Essence (O)</i>	35	<i>Le feu venu du ciel</i>	53
<i>Vitesse de la Force</i>	36	LES VEHICULES.....	55
<i>Invocation de tempête (O)</i>	36	LE TALENT PILOTAGE.....	55
<i>Croissance végétale (L)</i>	36	<i>La liste des manœuvres de pilotage</i>	55
<i>Méditation de bataille (L)</i>	36	<i>La description des manœuvres</i>	55
LES ARTS MARTIAUX	37	LES CARACTERISTIQUES D'UN VEHICULE	56
LES TALENTS DE COMBAT	37	<i>Catégorie</i>	56
<i>Talent sabre laser</i>	37	<i>Classe</i>	56
<i>Talent pistolet</i>	37	<i>Déplacement</i>	57
<i>Talent fusil</i>	37	<i>Type de dégâts</i>	57
<i>Talent arme automatique</i>	38	<i>Blindage</i>	57
<i>Talent arme lourde</i>	38	<i>Structure</i>	57
<i>Talent arme de véhicule</i>	38	<i>Bouclier</i>	57
<i>Talent artillerie</i>	38	<i>Tirs</i>	57
<i>Talent lance-flammes</i>	38	LES COMBAT ENTRE DIFFERENTES CATEGORIES ..	57
MODIFICATION DES MANŒUVRES DE QIN	38	<i>Armure et blindage</i>	57
LES NOUVELLES MANŒUVRES	38	<i>Vitesse</i>	57
COMBINER DES STYLES DE COMBAT	39	LES DROÏDES MECANOS	57
LES STYLES N'UTILISANT PAS LA FORCE	39	L'ACCIDENT	57
LES STYLES DE COMBAT AU CORPS A CORPS	39	LES CARTES DES VEHICULES	57
<i>Technique Changa (Boxe Thai)</i>	39	LES NOUVELLES CARTES DE MOUVEMENT.....	57
<i>Art Martial Hapien</i>	39	<i>Éperonner</i>	57
<i>Bundunki (Kung Fu ou assimilé)</i>	40	<i>Esquive</i>	57
<i>Combat Echani</i>	40	<i>Tête à queue</i>	57
<i>Art martial Gand</i>	40	<i>Saut</i>	57
<i>Petranaki</i>	40	<i>Vol en formation</i>	57
<i>Rek'dul</i>	40	<i>Slalom</i>	57
<i>Sera Plinck</i>	40	<i>Tonneau barriqué</i>	57
<i>K'Jtari</i>	41	<i>Dégagement</i>	57
<i>Art Martial Noghri</i>	41		



STAR WARS - QIN

LES DROÏDES	59	<i>Astromécano</i>	<i>68</i>
LES PARTICULARITES	59	<i>Battle Droid.....</i>	<i>68</i>
LES PERSONNAGES DROÏDES	59	<i>Chasseur de primes.....</i>	<i>68</i>
<i>Les Aspects</i>	<i>59</i>	<i>Clone trooper</i>	<i>68</i>
<i>Les Talents.....</i>	<i>59</i>	<i>Commerçant.....</i>	<i>68</i>
<i>Créer un personnage droïde</i>	<i>59</i>	<i>Contrebandier.....</i>	<i>68</i>
L'ÉQUIPEMENT.....	60	<i>Docteur</i>	<i>68</i>
LE CORTOSIS.....	60	<i>Droïde indépendant.....</i>	<i>68</i>
LES ARMES	60	<i>Elite trooper</i>	<i>68</i>
<i>Les armes primitives.....</i>	<i>60</i>	<i>Espion</i>	<i>68</i>
<i>Le sabre laser</i>	<i>60</i>	<i>Guerrier Yuuzhan Vong.....</i>	<i>68</i>
<i>Les armes de tir.....</i>	<i>60</i>	<i>Hacker / Slicer.....</i>	<i>68</i>
<i>Conversion des armes Star Wars d20 ..</i>	<i>60</i>	<i>Hors-la-loi.....</i>	<i>68</i>
<i>Lance-flammes</i>	<i>60</i>	<i>Humain standard</i>	<i>68</i>
LES ARMURES	60	<i>Jedi déchu.....</i>	<i>68</i>
<i>Les indices de protection</i>	<i>60</i>	<i>Jedi Enquêteur.....</i>	<i>68</i>
<i>Les casques.....</i>	<i>61</i>	<i>Jedi Gardien noir.....</i>	<i>68</i>
<i>Les armures et la Force.....</i>	<i>61</i>	<i>Joueur</i>	<i>68</i>
<i>Amélioration</i>	<i>61</i>	<i>Médec</i>	<i>68</i>
LES CRISTAUX POUR SABRE LASER	61	<i>Mercenaire</i>	<i>68</i>
TABLE DES ARMES	62	<i>Officier militaire</i>	<i>68</i>
TABLE DES ARMURES	62	<i>Pilote de chasseur spatial.....</i>	<i>68</i>
LES VEHICULES	62	<i>Pirate</i>	<i>68</i>
<i>Liste de véhicules.....</i>	<i>62</i>	<i>Seigneur du crime.....</i>	<i>68</i>
LA CYBERNETIQUE	63	<i>Spécialiste standard</i>	<i>68</i>
LE COTE OBSCUR	64	<i>Storm trooper.....</i>	<i>68</i>
GENERALITES	64	<i>Technicien.....</i>	<i>69</i>
SANS REGLE.....	64	<i>Thug</i>	<i>69</i>
AVEC REGLES	64	LES CRÉATURES	69
<i>Les points de Côté Obscur</i>	<i>64</i>	<i>Acklay</i>	<i>69</i>
<i>Appeler le Côté Obscur</i>	<i>64</i>	<i>Bantha</i>	<i>69</i>
<i>Résister au Côté Obscur.....</i>	<i>65</i>	<i>Dewback.....</i>	<i>69</i>
<i>Gagner des points de Côté Obscur.....</i>	<i>65</i>	<i>Dianoga</i>	<i>69</i>
<i>Perdre des points du Côté Obscur.....</i>	<i>66</i>	<i>Gundark</i>	<i>69</i>
<i>Les effets à long terme du Côté Obscur</i>	<i>66</i>	<i>Kouhun.....</i>	<i>69</i>
<i>Les déformations physiques.....</i>	<i>66</i>	<i>Massiff.....</i>	<i>69</i>
<i>Personnage du Côté Obscur.....</i>	<i>66</i>	<i>Mynock.....</i>	<i>69</i>
CAMPAGNE DU COTE OBSCUR	66	<i>Nexu</i>	<i>69</i>
<i>Note</i>	<i>66</i>	<i>Rancor.....</i>	<i>69</i>
<i>Création d'un personnage.....</i>	<i>66</i>	<i>Reek</i>	<i>69</i>
<i>Capacités d'un personnage.....</i>	<i>67</i>	<i>Tauntaun</i>	<i>69</i>
LE BESTIAIRE	68	<i>Wampa.....</i>	<i>69</i>
LES SBIRES.....	68	INDEX.....	70
<i>Adeptes de la Force noir</i>	<i>68</i>	INSPIRATIONS ET RÉFÉRENCES	77
<i>Administrateur.....</i>	<i>68</i>	INTERNET.....	77
<i>Artiste</i>	<i>68</i>	JEUX VIDÉO	77
<i>Assassin.....</i>	<i>68</i>	LIVRES.....	77
		JEUX DE ROLE.....	77



INTRODUCTION

Cette aide de jeu a pour but d'adapter les règles de **Qin** (et celles de **Shaolin et Wudang / Qin Jing**) à l'univers de **Star Wars**. Elle n'est pas utilisable sans les règles de Qin qui ne sont pas contenues dans ce document (il n'y a que des renvois de page).

Qin et **Shaolin & Wudang** (S&W) sont des jeux de rôle du **Septième Cercle** : <http://www.7emecercle.com/>. Un résumé des règles existe aussi : **Qin Jing**.

Star Wars d20 et **Star Wars Saga Edition** sont des jeux de rôle en anglais de **Wizard of the Coast** : <http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars>

Wings of War est un jeu d'**Ubik** : <http://www.wingsofwar.editions-ubik.com/>

Star Wars d6 est un ancien jeu de rôle de **West End Games** traduit par Jeux Descartes.

Les images de cette aide de jeu sont tirées des films Star Wars et de www.swtor.com.

Ce système de jeu a été développé pour créer et jouer des personnages sensibles à la Force, comme des Jedi, mais peut convenir pour d'autres types de personnages.

Les chapitres Le Côté Obscur et Le bestiaire sont plus destinés au **MJ**.



STAR WARS - QIN

LE PERSONNAGE

LA CREATION DE PERSONNAGE

Les personnages se créent comme dans Shaolin & Wudang (S&W).

Voir Qin pages 146 et 147, Shaolin & Wudang pages 113 à 116.

Les points utilisables pour les taos, le combat et la magie sont utilisables pour les talents et pouvoirs de la Force, le combat, les contacts, l'équipement et les traditions.

Suivant la campagne désirée, le MJ peut attribuer plus ou moins de points pour la création de personnage.

Personnage	Aspects	Talents	Force, combat, etc.
Commun	10	12	10
Héros débutant (S&W)	14	20	15
Héros reconnu	16	30	25
Légende	18	40	40

Personnage	Affiliation martiale	Niveau max.
Commun	5	2
Héros débutant (S&W)	15	3
Héros reconnu	30	4
Légende	50	5

Le niveau 4 coûte 9 points de création, le niveau 5 en coûte 12.

Si un personnage n'est pas sensible à la Force, il peut transférer vers les Talents jusqu'à la moitié (arrondir au supérieur) des points dévolus à la Force ou au combat.

Pour un jeu plus épique ou plus orienté combat, le MJ peut décider de donner en plus un talent martial à 3 à chaque personnage créé ou des pouvoirs de la Force.

LES ARCHETYPES

Cf. Qin p. 147.

Les combattants

Chasseur de primes

Talents : Discrétion, Empathie, Fusils, Investigation, Perception, Pilotage (Airspeeder), Pistolets

Pouvoirs :

Garde du corps

Talents : Empathie, Perception, Pistolets

<http://www.archaos-jdr.fr>

Pouvoirs :

Jedi ou Sith

Talents : Méditation, Sabre laser, Théologie (Force)

Pouvoirs :

Mercenaire ou Militaire

Talents : Acrobatie, Armes de véhicule, Armes lourdes, Art de la guerre, Artillerie, Automatiques, Fusils, Pistolets

Pouvoirs :

Primitif

Talents :

Pouvoirs :

Les lettrés et scientifiques

Érudit

Talents : Sciences générales

Pouvoirs :

Médecin

Talents : Empathie, Médecine, Sciences générales

Pouvoirs :

Courtisan

Talents : Empathie, Étiquette, Jeu, Séduction

Pouvoirs :

Fonctionnaire

Talents : Bureaucratie, Étiquette

Pouvoirs :

Les notables

Commerçant

Talents : Commerce

Pouvoirs :

Noble

Talents : Étiquette

Pouvoirs :

Politicien

Talents :

Pouvoirs :

Les sages

Jedi ou Sith

Talents : Méditation, Sabre laser, Théologie (Force)

Pouvoirs :



STAR WARS - QIN

Ermite

Talents : Survie

Pouvoirs :

Les voyageurs

Négociant

Talents : Commerce

Pouvoirs :

Artiste errant

Talents :

Pouvoirs :

Vagabond

Talents :

Pouvoirs :

Pilote

Talents : Astrogation, Pilotage (au moins une spécialisation)

Pouvoirs :

Les artistes et artisans

Sculpteur, peintre, etc.

Talents :

Pouvoirs :

Technicien, mécano, etc.

Talents : Informatique, Mécanique (au moins une spécialisation)

Pouvoirs :

Les ombres

Bandit

Talents :

Pouvoirs :

Espion

Talents : Comédie, Discrétion, Empathie, Informatique, Perception

Pouvoirs :

Assassin

Talents : Acrobatie, Discrétion, Médecine

Pouvoirs :

Voleur

Talents : Acrobatie, Empathie, Larcin

Pouvoirs :

Contrebandier

Talents : Bureaucratie, Comédie, Commerce, Pilotage (Transport spatial), Pistolets

Pouvoirs :

LES ASPECTS

Qin p. 151.

Le maximum pour un humain est 5, certaines races peuvent avoir plus. Si un Aspect d'un personnage tombe à zéro, il meurt.

Les aspects sont renommés comme suit :

- Bois : **Mental**
- Feu : **Social**
- Terre : **Spiritualité**
- Métal : **Combat**
- Eau : **Physique**

LES DONS ET FAIBLESSES

Cf. Qin p. 153.

Dons et faiblesses modifiés

Mémoire du Zhongguo : ce don ne s'applique qu'à une planète, ou la République, ou l'Empire, ou l'Ancienne République, etc. Il est renommé en conséquence.

Oreille des chevaux : ce don s'applique à tous les animaux pouvant servir de monture et est renommé **Oreille des montures**.

Sens du Tao : ce don est supprimé.

Hanté : cette faiblesse est supprimée.

Sang impur : cette faiblesse est supprimée.

Nouveaux dons

Esquive instinctive : Le personnage sait éviter les tirs ennemis avec un véhicule. Une fois par séance de jeu, il peut soit utiliser la manœuvre Esquive qu'il ne connaît pas d'un Talent Pilotage quelconque ou utiliser une manœuvre esquive qu'il connaît mais en soustrayant une carte de dégâts supplémentaire.

Geek : Le personnage se passionne pour l'informatique. Le personnage ne peut pas posséder la faiblesse *Primitif*. Une fois par séance de jeu il peut immédiatement refaire un test d'*Informatique*. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Mécano : Le personnage est naturellement doué pour la mécanique. Le personnage ne peut pas posséder la faiblesse *Primitif*. Une fois par séance de jeu il peut immédiatement refaire un test de *Mécanique*. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Pilote émérite : Le personnage est doué pour piloter les véhicules. Le personnage ne peut pas posséder la faiblesse *Primitif*. Une fois par séance de jeu, il peut ignorer un problème mécanique (impossibilité de tourner, feu...) pendant une phase.

Spacer : Le personnage comprend facilement les calculs complexes



STAR WARS - QIN

d'astrogation. Le personnage ne peut pas posséder la faiblesse *Primitif*. Une fois par séance de jeu il peut immédiatement refaire un test d'*Astrogation*. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Sensible : Le personnage est particulièrement sensible à la Force. Une fois par séance de jeu il peut immédiatement refaire un test de *Sentir la Force*. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Incorruptible : Le personnage se laisse difficilement tenté par le Côté Obscur de la Force, que ce soit parce qu'il est pur, qu'il connaît bien le Côté Obscur ou qu'il possède une volonté de fer. Le personnage ne peut pas posséder les faiblesses *Corrompu* et *Attiré par le Côté Obscur*. Une fois par séance de jeu il peut immédiatement refaire un test de Résistance au Côté Obscur. Le résultat le plus élevé est conservé.

Doué dans la Force : Le personnage est particulièrement doué pour utiliser un pouvoir de la Force. Le joueur choisit à quel pouvoir ce don s'applique (ce doit être un pouvoir demandant un test). Une fois par séance de jeu il peut immédiatement refaire un test de ce pouvoir. Il peut alors choisir le résultat qu'il souhaite.

Nouvelles faiblesses

Corrompu : Le personnage commence avec un point de Côté Obscur. Le personnage ne peut pas posséder le don *Incorruptible*. L'histoire de ce point peut être développée dans l'historique du personnage pour ensuite être utilisée dans le jeu.

Attiré par le Côté Obscur : Le personnage résiste mal à l'attrait que peut exercer sur lui le Côté Obscur. Le personnage ne peut pas posséder le don *Incorruptible*. Pour tenter de résister au Côté Obscur, son test de résistance se fait avec un SR de $5 + 2 \times$ Côté Obscur (au lieu de $5 +$ Côté Obscur). De plus, même s'il ne possède pas de point de Côté Obscur, il peut être tenté (test avec un SR de 5).

Si l'option « Côté Obscur plus puissant » correspondante est utilisée, le SR passe à $5 + 3 \times$ Côté Obscur.

Primitif : le personnage vient d'une contrée à très faible développement technologique. L'utilisation d'un ordinateur lui est inconnue. Le personnage ne peut pas posséder les dons *Geek*, *Mécano*, *Pilote émérite* ou *Spacer*. Il ne peut pas utiliser les Talents suivants s'il ne les possède pas au moins au niveau 1 :

<http://www.archaos-jdr.fr>

Sciences générales, *Pilotage* (tout type de véhicule). Il ne peut pas acquérir à la création les Talents suivants : *Astrogation*, *Informatique*, *Sciences générales*, *Savoir*, *Pilotage*, *Mécanique* ni aucun Talent Martial autre que ceux présents dans Qin.

Endetté : le personnage est très endetté auprès d'un chef d'une organisation criminelle.

Évolution des faiblesses

Un personnage évolue, il devrait ainsi pouvoir perdre ou gagner des faiblesses tout au long de la campagne. Ceci est fonction du contexte et du MJ. Cependant, un personnage devrait toujours garder au moins une faiblesse.

Faiblesse supplémentaire

Cette règle optionnelle (à la discrétion du MJ) permet à un personnage d'avoir deux faiblesses. Si le personnage prend deux faiblesses, il bénéficie alors d'un don supplémentaire ou bien un point de création supplémentaire de Talent ou pour le combat ou les pouvoirs de la Force, etc. (en accord avec le MJ)

LES TALENTS

Combat

Cf. Qin p. 159 (Métal)

Les noms chinois sont remplacés par les noms français. Les talents sont ceux de Shaolin et Wudang (p. 117 à 123)

Talents modifiés :

- *Lancer (armes cachées)* : sert aussi à lancer des grenades ou tout autre objet.

Talents ajoutés :

- *Arme de véhicule* : armes montées sur véhicule
- *Arme lourde* : lances-missiles, lances-grenades, mitrailleuses...
- *Artillerie* : arme des bâtiments de guerre ou à très longue portée
- *Automatique* : armes pouvant tirer en rafales

STAR WARS - QIN



- *Fusils* : fusils de tous types
- *Pistolet* : pistolets de tous types
- *Sabre laser* : permet de manier tout type de sabre laser à une lame. Ce talent possède comme prérequis le Talent de la Force Contrôle au niveau 1.
- *Sabre laser double lames* : permet de manier tout type de sabre laser à deux lames. Ce talent possède comme prérequis le Talent de la Force Contrôle au niveau 1.

Mental

Cf. Qin p. 157 (Bois)

Talents modifiés :

- *Sciences* devient *Sciences générales*. Il regroupe les connaissances scientifiques de base (niveau collège). Utiliser *Savoir** pour des connaissances pointues en sciences. Les personnages peuvent utiliser ce talent même s'ils ne le possèdent pas.
- *Navigation* devient *Navigation maritime*. La navigation spatiale se nomme *Astrogation*.
- *Calligraphie* devient *Lecture/Écriture**. Tous les personnages savent lire et écrire le Basic et la langue de leur planète sauf s'ils sont primitifs.

Talents ajoutés :

- *Astrogation** : capacité à calculer un saut en *hyperspace* (test continu, SR 9, SD 20, un tour) et à naviguer dans l'espace.
- *Informatique** : l'utilisation classique d'un ordinateur ne requiert pas de test. Ce talent ne sert que pour pirater (test continu variable)

Physique

Cf. Qin p. 159 (Eau)

Talents supprimés :

- *Forge*

Talents ajoutés :

- *Armure* : le niveau dans ce Talent permet de réduire le malus d'armure (cf. Qin p. 260). Cette réduction s'applique aux armures légères. À partir du niveau 2 elle s'applique aussi aux armures intermédiaires et à partir du niveau 4 aux armures lourdes. Ce Talent sert aussi à la confection et l'amélioration d'armures.
- *Mécanique (spécialisation)** : capacité à réparer ou endommager des systèmes mécaniques ou électroniques. La spécialisation peut être pour un type de véhicules, les systèmes d'ouverture / fermeture, d'alarme, armes blaster, sabres laser...
- *Pilotage (spécialisation)** : permet de piloter le type de véhicule de la spécialisation, Les vaisseaux se pilotant à plus de deux ne font pas parti des spécialisations. Tout comme les talents de combat, les talents de pilotage donnent des actions pour le tour de combat,
 - Véhicule à roues (terrestre) : seule spécialisation utilisable par défaut.
 - Tout terrain (terrestre) :
 - Marcheur (terrestre) :
 - Landspeeder (terrestre) :
 - Airspeeder : Jet Speed, Véhicule de course...
 - Chasseur spatial : chasseur Tie, X-Wing...
 - Transport spatial : Petit vaisseau spatial ne demandant pas un grand nombre d'équipage, tel que le Faucon Millennium...
 - Vaisseau spatial : véhicule spatial nécessitant un équipage nombreux.
- *Vol* : Vol permet de piloter des jet-packs ou autres objets similaires permettant le vol personnel. Ce talent sert aussi pour les créature volant naturellement avec des ailes ou en utilisant la Force. Comme l'équitation, il peut limiter les tests de combat.

STAR WARS - QIN

Social

Cf. Qin p. 158 (Feu)

Spiritualité

Cf. Qin p. 159 (Terre)

Talents supprimés :

- *Alchimie externe*
- *Alchimie interne*
- *Divination*
- *Exorcisme*
- *Taoïsme*

Talents modifiés :

- *Méditation* : voir Shaolin et Wudang p. 173 ou QJ p. 10.
- *Qigong* (Shaolin et Wudang p. 173 ou Qin Jing p. 11) *devient Théologie (Force)* : connaissance des principes théoriques et spiritualités liés à la Force.

Talents ajoutés :

- *Altération* : voir Les talents de la Force.
- *Contrôle* : voir Les talents de la Force.
- *Côté Lumineux* : voir Les talents de la Force.
- *Côté Obscur* : voir Les talents de la Force.
- *Sens* : voir Les talents de la Force.
- *Théologie (spécialisation)** : connaissance des principes théoriques et Spiritualités liés à une religion ou pensée.

LES ASPECTS SECONDAIRES

Cf. Qin p. 160.

Les points de Force

Les Points de Force correspondent aux points de Chi et sont utilisés de la même manière.

Les points de Force sont calculés comme les points de Chi à Qin sauf si le personnage possède le pouvoir Sensibilité à la Force.

Il est possible de récupérer des points de Force après une action héroïque (à la discrétion du MJ) en plus des autres possibilités décrites dans Qin.

La résistance

Cf. Qin p. 162.

La résistance est égale à la somme de l'aspect *Combat* et de l'aspect *Spiritualité*.

Le souffle vital

Cf. Qin p. 163.

Il faut ajouter les lignes suivantes au tableau du souffle vital :

Résistance / Équilibre	0	1 - 2	3 - 5	6 - 8	9 +
10-11	25	23	21	19	17
12-13	27	25	23	21	19

Ainsi que la colonne suivante :

Résistance / Équilibre	9 ou plus
2	9
3-4	11
5-7	13
8-9	15

Il faut ajouter la ligne suivante au tableau de la répartition du souffle vital :

Souffle vital	Normal	Contusion	B. légère	B. grave	B. fatale
27	8	7	5	4	3

La renommée

Cf. Qin p.252.

La renommée peut être teintée Côté Lumineux ou Côté Obscur.

Le multiplicateur de renommée pour un acte planétaire est 12, pour un acte galactique est 16.

Les points de Côté Obscur

Le personnage commence sans point de Côté Obscur sauf s'il possède le défaut *Corrompu* ou s'il est dans une campagne particulière (voir § Le Côté Obscur).



STAR WARS - QIN

LES TALENTS DE LA FORCE

Les talents de la Force sont au nombre de cinq. Un certain nombre de ces talents est nécessaire pour utiliser les Pouvoirs de la Force car leur niveau limite aussi le niveau le niveau des pouvoirs.

Au niveau 3 et au niveau 6 le personnage acquiert une expertise (au choix) dans ce talent. Le choix de l'expertise se fait quand le Talent atteint le seuil et est définitif. Les expertises ne demandent pas d'action particulière pour faire effet.

Altération

Ce pouvoir mesure la capacité du personnage à modifier son environnement par la Force.

Expertises :

- **Armure** : une fois par séance de jeu le personnage peut posséder une armure de Force d'une puissance égale à son Aspect Spiritualité pendant un tour de combat. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu. Cet effet doit être déclaré au début du tour.
- **Télékinésie naturelle** : une fois par séance de jeu un pouvoir télékinésique ne dépense pas de points de Force (y compris ceux utilisés pour l'améliorer). Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu.
- **Puissance télékinésique** : une fois par séance de jeu un pouvoir télékinésique produit des effets de base doublés (les améliorations ne sont pas doublées). Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu.

Les pouvoirs télékinésiques sont :

- Déplacement de la Force
- Télékinésie

Contrôle

Ce pouvoir mesure la capacité du personnage à contrôler son environnement par la Force.

Expertises :

- **Précision** : le personnage peut faire en sorte qu'une créature ou un objet ne soit pas pris dans l'air d'effet d'un de ses pouvoirs. Au niveau 6, deux créatures ou objets peuvent être exclus.
- **Équilibre** : une fois par séance de jeu le personnage peut ignorer les effets négatifs d'un pouvoir de la Force ou d'un poison ou d'une maladie... Au niveau 6,

cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu.

- **Régénération de la Force** : une fois par séance de jeu le personnage récupère un nombre de Points de Force égal à 10% de son maximum de Points de Force (arrondi au plus proche, 0,5 est arrondi à zéro). Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu. Le maximum de Points de Force reste inchangé et ne peut pas être dépassé.

Côté Lumineux

Ce pouvoir mesure le penchant du personnage vers le Côté Lumineux de la Force.

La somme des niveaux des talents de la Force Côté Lumineux et Côté Obscur ne peut pas dépasser 6. Si le personnage augmente son Talent Côté Lumineux alors que la somme fait déjà 6, le niveau du Talent Côté Obscur diminue d'un.

Le personnage ne peut pas apprendre ou augmenter ce Talent s'il est passé du Côté Obscur.

Expertises :

- **Présence lumineuse** : une fois par séance de jeu le personnage génère une aura donnant un bonus de +1 à toutes les défenses de ces alliés proches (et lui-même) pendant un nombre de tours égal à son Aspect Social. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu. Si le personnage meurt ou tombe inconscient ou est neutralisé, l'effet cesse.
- **Mains du guérisseur** : lorsque le personnage soigne une autre personne que lui (avec le talent Médecine ou un pouvoir de la Force), il guérit deux cases de plus. Au niveau 6, il guérit quatre cases de plus.
- **Rapidité** : une fois par séance de jeu le personnage utilise une action à la suite d'une autre (dans la même phase). L'action est décomptée de son total d'actions pour le tour. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu mais pas dans la même phase. Il doit rester suffisamment d'actions au personnage pour utiliser Rapidité.



STAR WARS - QIN

Côté Obscur

Ce pouvoir mesure le penchant du personnage vers le Côté Obscur de la Force.

La somme des niveaux des talents de la Force Côté Lumineux et Côté Obscur ne peut pas dépasser 6. Si le personnage augmente son Talent Côté Obscur alors que la somme fait déjà 6, le niveau du Talent Côté Lumineux diminue d'un.

Le personnage doit posséder au moins un point de Côté Obscur pour pouvoir apprendre ou augmenter ce Talent.

Expertises :

- **Sombre présence** : une fois par séance de jeu le personnage génère une aura donna un bonus de +1 à toutes les attaques de ces alliés proches (et lui-même) pendant un nombre de tours égal à son Aspect Social. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu. Si le personnage meurt ou tombe inconscient ou est neutralisé, l'effet cesse.
- **Vengeance** : une fois par séance de jeu, quand le personnage subit des malus dus à ses blessures, il gagne un bonus de +1 à toutes ses attaques et tous les dégâts qu'il inflige jusqu'à la fin du combat sur tout adversaire l'ayant blessé. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu, les effets ne sont pas cumulatifs.
- **Rapidité** : une fois par séance de jeu le personnage utilise une action à la suite d'une autre (dans la même phase). L'action est décomptée de son total d'actions pour le tour. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu mais pas dans la même phase. Il doit rester suffisamment d'actions au personnage pour utiliser Rapidité.

Sens

Ce Talent permet de sentir la Force : Pour la distance de détection, voir le pouvoir Sensibilité à la Force. $SR = 15 - \text{Puissance de l'effet}$; $\text{Puissance Créature sensible} = PF / 10$ (arrondi à l'inférieur) Requiert une action de concentration. Deuxième jet avec $SR = 15 - \text{Côté Obscur}$ pour déterminer si la créature possède des points du Côté Obscur. Marge de réussite = précision du sens. Pas de réussite critique possible. Un jet de Sens peut aussi s'utiliser pour se laisser guider par son instinct (dans les limites imposées par le MJ).

Expertises :

- **Sens aiguisé** : une fois par séance de jeu un jet de Sens du personnage peut être relancé. Le meilleur jet est gardé. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu mais pas sur le même jet.
- **Sens du danger** : une fois par séance de jeu un jet d'initiative du personnage peut être relancé. Le meilleur jet est gardé. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu mais pas sur le même jet.
- **Sens de la Force** : une fois par séance de jeu le personnage peut connaître (à la dizaine près, « entre 20 et 30 » par exemple) le nombre de Points de Force actuel d'une créature. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu.
- **Vision** : une fois par séance de jeu le personnage peut voir un élément du passé ou du futur d'une créature (maximum une année par point d'Aspect Spiritualité du personnage. Au niveau 6, cet effet peut être produit deux fois par séance de jeu ou une fois mais le maximum est multiplié par 10.



STAR WARS - QIN

LES TRADITIONS DE LA FORCE

Un personnage possédant au moins un point dans un Talent de la Force peut être membre d'une tradition de la Force. Le MJ peut imposer une tradition ou en interdire une et faire payer ou non cette appartenance à la création du personnage.

Jedi

« Un Jedi doit avoir l'engagement le plus profond, l'esprit le plus sérieux. »

Yoda

Code Jedi :

Il n'y a pas d'émotion ; il y a la paix.

Il n'y a pas d'ignorance ; il y a la connaissance.

Il n'y a pas de passion ; il y a la sérénité.

Il n'y a pas de mort ; il n'y a que la Force.

Les chevaliers Jedi forment un ordre d'individus capables de maîtriser la Force, et qui sont sensés l'utiliser uniquement pour faire le Bien. L'Ordre a été créé des dizaines de milliers d'années avant l'Empire Galactique. Au départ, l'Ordre Jedi était un ordre contemplatif. Au cours du temps, cependant, l'ordre prit une part de plus en plus active dans les affaires galactiques, et se centralisa finalement sur Coruscant, suite à la catastrophique bataille de Ruusan.

Devenir un Jedi demande un profond engagement. La vie d'un Jedi est une vie de sacrifice. Ceux qui montrent une aptitude pour la maîtrise de la Force sont pris à la naissance, ou très jeunes, et envoyés pour commencer leur formation sur Coruscant, où se trouvent les quartiers généraux de l'Ordre. Dès le début de leur entraînement, ils vivent une vie simple, suivent le Code Jedi qui interdit les possessions matérielles et l'attachement émotionnel. Un Jedi expérimenté forme un élève, le padawan, jusqu'à ce que ce dernier soit prêt à devenir un Jedi à part entière.

Les Jedi sont les gardiens de la paix dans la galaxie.

Les Jedi utilisent leurs pouvoirs pour défendre et protéger.

Les Jedi respectent la vie, sous toutes ses formes.

Les Jedi servent autrui plutôt que le dominer, pour le bien de la galaxie.

Les Jedi cherchent à s'améliorer à travers le savoir et l'instruction.

Une fois par séance de jeu, un Jedi peut bénéficier d'un bonus de +1 pour une action visant à contrer le Côté Obscur ou à sauver une vie autre que la sienne.

Les Jedi pratiquent généralement la boxe interne et utilisent des sabres laser.

Sith

« Toujours par deux ils vont, ni plus, ni moins : le maître et son apprenti. »

Yoda

Code Sith :

La paix est un mensonge, il n'y a que passion.

Par la passion j'ai la puissance.

De la puissance je tire le pouvoir.

Par le pouvoir j'obtiens la victoire.

Par la victoire je brise mes chaînes, la Force me rend libre.

Vers 25 000 av. BY (avant la Bataille de Yavin), un groupe de Jedi noirs, guidés par un chevalier du nom de Xendor fut banni de l'espace républicain par l'Ordre Jedi. Égarés, errant dans un espace qui leur était inconnu, ils ont dérivé pendant une centaine d'années. Guidés par la Force, ils découvrirent une planète désertique nommée Korriban. Cette planète était habitée par les membres d'une espèce très semblable aux humains : les Sith. À l'aide du pouvoir du Côté Obscur, ils asservirent les Sith, en firent des esclaves et se nommèrent « Seigneur des Sith », puis par la suite, Sith tout court. Ils s'aperçurent bien vite du don qu'avait cette espèce : chaque membre était doté de la maîtrise naturelle de la Force, mais qui ne penchait d'aucun côté, ni lumineux, ni obscur. Sentant le bénéfice qu'ils pourraient tirer de cette situation, les Jedi obscurs arrivèrent à corrompre l'espèce Sith et en firent des maîtres du Côté Obscur. Par la suite, les Jedi déchus et les Sith se mélangèrent pour ne faire qu'une seule race et devenir la race Sith telle qu'elle est connue dans la Galaxie.

Une fois par séance de jeu, un Sith peut bénéficier d'un bonus de +1 pour une action



STAR WARS - QIN

visant à contrer le Côté Lumineux ou faire souffrir un être intelligent.

Les Sith pratiquent généralement la boxe externe et utilisent des sabres laser.

Jensaarai

« - *Nous ne sommes pas maléfiques.*
- *Non, mais vous n'êtes pas entièrement bons non plus.*
- *Quoi ? Comment pouvez-vous dire ça ?*
- *Un simple constat... Vous n'avez pas assez de recul pour voir l'évidence. Au sein de votre communauté, vous vivez les uns pour les autres, tant vous êtes soudés. Voilà ce qui vous a préservés du Côté Obscur. Même quand vous avez choisi de prêter main-forte à Tavira, c'était pour protéger Susevfi. Une bonne action. Mais la véritable tradition Jedi n'est pas là. »*

La Saarai-kaar à Luke Skywalker

Les Jensaarais (ou Adeptes de la Vraie Voie) forment une organisation d'utilisateurs de la Force dont les principes mélangent ceux des Jedi et des Sith. Leur hiérarchie ressemble un peu à celle des Jedi (apprentis et défenseur équivalent de padawan et Jedi) et leur chef porte le titre de Saarai-kaar. Ils sont basés dans le système Suarbi.

Comme les Jedi, les Jensaarais sont honorables et disciplinés ; comme les Sith, ils sont agressifs mais ne sont pas tournés vers le Côté Obscur. Ils défendent la paix et la justice.

Ils utilisent couramment des sabres laser et maîtrise le pouvoir Camouflage de la Force (-/O). Ils connaissent les secrets du Le cortosis et de l'armure Jensaarai.

Une armure Jensaarai contient du Le cortosis et son apparence s'inspire de l'animal représentant le plus son propriétaire. Le pouvoir Alchimie (O) est utilisé pour créer une armure Jensaarai.

Lorsqu'il utilise le pouvoir Camouflage de la Force (-/O), un Jensaarai double le malus à la détection par la Force (le malus devient donc égal à deux fois son niveau dans ce pouvoir).

Sorcières de Dathomir

Les Sorcières de Dathomir sont les descendantes d'une Jedi déchue, Allya, qui fut exilée vers 600 av. BY sur ce monde prison de la Bordure Extérieure, dans le Système de Quelii. Grâce à la Force, elle domina les prisonniers et forma une alliance avec les rancors.

Les Sorcières de Dathomir dirigent une société matriarcale et guerrière isolée sur leur planète. Elles sont divisées en clans (dont le nombre varie en fonction du temps). Elles ignorent longtemps le concept de Côté Lumineux / Obscur, ainsi que le fait que leur « magie » vient de la Force et est génétique.

Certaines se sont tournées vers l'Empire (et le Côté Obscur), ce sont les Sœurs de la Nuit, d'autres sont devenues Jedi.

Une fois par séance de jeu, une Sorcière de Dathomir peut bénéficier d'un bonus de +1 pour une action visant à contrer un utilisateur de la Force ou à aider une autre Sorcière. Une fois par séance de jeu, une Sorcière de Dathomir peut relancer un jet du Pouvoir de la Force Domination des animaux.

STAR WARS - QIN

LES RACES

« Quand 900 ans tu auras, comme moi, moins en forme tu seras. »

Yoda à Luke Skywalker

Pour des descriptions détaillées des races, voir le supplément Star Wars d20 Ultimate Alien Anthology. Elles ne sont pas toutes présentées ici, il n'y a que les plus « jouables ».

Acquérir une race

La race du personnage s'achète avec les mêmes points que les Pouvoirs de la Force et les Manœuvres.

Le maximum pour un Aspect est 5 + le modificateur racial. Les faiblesses et dons raciaux sont en plus de ceux du personnage. Il ne peut avoir deux fois la même faiblesse ou le même don. Le joueur doit choisir un autre don ou une autre faiblesse que celui / celle de la race de son personnage.

Bonus aux Aspects

Les bonus aux aspects d'une race sont ajoutés une fois que le joueur a réparti les points d'Aspect de son personnage.



Bonus aux talents

Les bonus aux talents d'une race, quand ils ne sont pas conditionnels (ex. : Micro-vision des Biths) sont ajoutés une fois que le joueur a réparti les points de Talent de son personnage.

Score de talents

Les scores de talents d'une race (donnés par Amphibien par exemple) sont ajoutés avant que le joueur ne répartisse les points de Talent de son personnage.

Spécificités raciales

Amphibien : le personnage peut respirer dans l'air comme dans l'eau. À la création, il reçoit gratuitement Natation 2.

Appareil vocal inadapté : le personnage ne peut vocaliser le basic de manière intelligible.

Arme naturelle : Chaque niveau dans cette spécificité raciale s'ajoute aux dégâts occasionnés par cette arme naturelle (suite à un test d'art martial approprié).

Armure naturelle : Chaque niveau dans cette spécificité raciale confère un point

d'armure supplémentaire au personnage (sans entraîner de malus).

Changeforme : la transformation prend un tour complet et toutes les actions de ce tour. Après la transformation le personnage doit réussir un Test de Résistance SR 9 ou subir 5 de dégâts temporaires disparaissant au rythme d'un toutes les 4 heures (ces dégâts ne peuvent pas être soignés).

Créature à sang froid : -1 pour résister à des températures froides.

Grand : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 pour intimider les plus petits et malus de -2 en discrétion dans un environnement non adapté à sa taille.

Odorat développé : Le personnage possède un odorat particulièrement développé. Il peut traquer une proie qui se déplace sur le sol à l'odorat.

Petit : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en discrétion et ne peut pas intimider des êtres plus grands que lui.

Quatre bras : le personnage peut utiliser deux fois plus d'objets qu'un humain.

Régénération des membres : le personnage peut régénérer un membre coupé. La régénération prend 1 à 10 jours (un jour pour un doigt, 10 pour une jambe). Il ne peut pas régénérer sa tête.

Résistant à la Force : la Résistance de la créature est triplée pour résister à un pouvoir de la Force, il ne peut être Sensible à la Force ni utiliser de point de Force.

Vision nocturne : Le personnage ignore les pénalités dues à une faible luminosité et divise par deux (arrondi au supérieur) les pénalités de vision quand il n'y a pratiquement pas de lumière.

Vision radar : le personnage voit comme une chauve-souris (pas de pénalité de vision sur 20 mètres)

Vol : le personnage se déplace en volant. Son déplacement en marchant sur le sol est divisé par deux.

Description des races

Abysin :

- Coût : 6
- Régénération des membres
- Mauvaise vision -2 aux attaques à distance

Anzat :

- Coût : 15
- Vampire cérébrale : si la cible est inconsciente, l'Anzat grâce à une



STAR WARS - QIN

attaque à mains nues peut pénétrer son cerveau et le manger

- Mauvaise réputation raciale : renommée +15

Aqualish :

- Coût : 3
- Amphibien

Arcanien :

- Coût : 0
- Commerce +1
- Mauvaise réputation raciale : renommée +5

Barabel :

- Coût : 7
- Arme naturelle 2
- Armure naturelle 1
- Faiblesse Primitif
- Odorat développé
- Vision nocturne
- Escalade +1 grâce à sa queue préhensible

Besalisk :

- Coût : 7
- Quatre bras
- Métabolisme bas : peut se passer de boire (3 j.) et manger (8 j.)
- Natation +1

Bimm :

- Coût : 0
- Petit

Bith :

- Coût : 4
- Micro-vision : +2 en perception de près, -1 de loin (Perception, tir...).
- Transe méditative : 4 heures de transe méditative équivalent à 8 heures de sommeil. Bonus de +1 aux tests de Méditation.

Bothan :

- Coût : 1
- Talent *Étiquette* +1

Caamasi :

- Coût : 2
- Diplomatie +1
- Partage de souvenir télépathique

Céréen :

- Coût : 2
- Initiative +2

Chadra-Fan :

- Coût : 4
- Petit
- Vision-radar
- Vision nocturne
- Pour chaque 24h passées seul, le personnage doit réussir un Test de Résistance ou perdre temporairement

un point de Spiritualité. À zéro, il meurt. Les points se récupèrent au rythme de un par jour quand il n'est pas seul.

Chagrien :

- Coût : 5
- Amphibien
- Vision nocturne

Chiss :

- Coût : 0

Clawdite :

- Coût : 6
- Changeforme

Dashade :

- Coût : 4
- Dissipation de chaleur : peut se préserver des capteurs de chaleur
- Résistant à la Force

Defel :

- Coût : 6
- Invisibilité : le personnage est invisible dans la lumière normale. SR de la Perception visuelle pour le détecter : 13.
- Aveugle : sans ses lunettes spéciales (100 crédits) le personnage est considéré comme aveugle.

Dévaronien :

- Coût : 0

Dressellien :

- Coût : 1
- Résistance +1 à la peur

Dug :

- Coût : 2
- 4 membres préhensibles
- Petit

Duros :

- Coût : 1
- Don supplémentaire : Spacer

Ewok :

- Coût : 0
- Faiblesse Primitif (si époque Empire ou antérieure)
- Appareil vocal inadapté : ne peut pas parler un langage autre que le sien.
- Petit
- Odorat développé

Falleen :

- Coût : 10
- Pheromones : Social +1
- Souffle : le personnage peut retenir son souffle deux fois le temps normal.

Feorin :

- Coût : 15
- Aspect Physique +1
- Grand

STAR WARS - QIN

- Vision nocturne
- Résistance +1

Gamorréen :

- Coût : 0
- Faiblesse Primitif
- Faiblesse Impétuosité du cheval

Gand :

- Coût : 5
- Vision radar
- Armure naturelle 1

Géonosien :

- Coût : 7
- Vol
- Armure naturelle 1
- Vision nocturne
- Mécanique +1

Givin :

- Coût : 7
- Armure naturelle 2
- Science +1
- Astrogation +2

Gotal :

- Coût : 5
- Empathie +1
- Diplomatie +1
- Vision nocturne
- Ne peut pas être surpris par une attaque au contact

Gran :

- Coût : 5
- Vision radar
- Vision nocturne

Gungan :

- Coût : 4
- Amphibien
- Vision nocturne

Ho'Din :

- Coût : 1
- Créature à sang froid
- Grand
- Survie (Forêt) +2

Humain :

- Coût : 0

Hutt :

- Coût : 3
- Résistant aux manipulations mentales : +3
- Déplacement réduit : quelque soit son *Physique*, le déplacement d'un Hutt est égal à un mètre.
- Grand
- Stable : ne peut être mis à terre

Iktotchi

- Coût : 6



- Précognition : bonus de 2 aux tests de Divination

- Armure naturelle 1
- Pilotage +1 : tout appareil vol spatial

Iotran :

- Coût : 4
- Attaque de mêlée +1
- Art de la guerre +1

Ithotrien :

- Coût : 1
- Savoir (Régions sauvages) +1

Jawa :

- Coût : 3
- Faiblesse Primitif
- Petit

- Vision radar

Jenet :

- Coût : 6
- Escalade +1
- Mémoire photographique
- Petit
- Vision nocturne

Lannik :

- Coût : 1
- Petit
- Résistance +1 à la peur

Kel Dor :

- Coût : 0
- Respire un gaz autre que l'air. Un Kel Dor doit utiliser un équipement spécial pour vivre dans un environnement composé d'air.
- Vision nocturne

Miraluka :

- Coût : 8
- Sens de la Force
- Ne peut pas être surpris par une attaque au contact

Mon Calamari :

- Coût : 4
- Amphibien
- Vision nocturne

Muun :

- Coût : 4
- Commerce +2
- Diplomatie +1
- Mauvaise réputation raciale : renommée +5

Nautolan :

- Coût : 6
- Armure naturelle 1
- Amphibien
- Perception +1
- Pheromones : Social +1
- Vision nocturne

STAR WARS - QIN

Nikto :

- Coût : 3
- Armure naturelle 1
- Au choix selon type :
- Escalade +1 et Survie +1 Montagne
- Perception +1 et Survie +1 Jungle
- Natation +1 et Résistance noyade +1
- Survie +1 Désert et Résistance chaleur +1
- Perception +1 Ne peut pas être surpris par une attaque au contact

Noghri :

- Coût : 6
- Aspect *Combat* +1
- Faiblesse Primitif (si époque Empire ou antérieure)
- Petit
- Odorat développé

Quarren :

- Coût : 4
- Amphibien
- Vision nocturne

Rodien :

- Coût : 4
- Talent *Survie (Ville)* +1
- Perception +1
- Vision nocturne

Ryn :

- Coût : 4
- Escalade +1 grâce à sa queue préhensible
- Larcin +1
- Mauvaise réputation raciale : renommée +5
- Musique +1

Selonien :

- Coût : 3
- Arme naturelle 1
- Agoraphobe doit réussir un test de résistance (seuil définit par le MJ) quand il est à l'air libre sinon malus de 2 à toute action entreprise
- Vision nocturne

Skakoan :

- Coût : 2
- Mécanique +2
- Informatique +1
- Respire un gaz autre que l'air. Un Skakoanr doit utiliser un équipement spécial pour vivre dans un environnement composé d'air.

Snivvian :

- Coût : 2
- Armure naturelle 1
- Artisanat ou Art +1

Sludir :

- Coût : 6
- Attaque de mêlée +2
- Quatre jambes +2 bras = vitesse augmenté et stabilité renforcé
- Faiblesse Primitif

Sullustin :

- Coût : 3
- Talent *Escalade* +1
- Vision nocturne

Togorian :

- Coût : 12
- Aspect Physique +1
- Grand
- Vision nocturne

Togruta :

- Coût : 3
- Perception +1 sens spatial Ne peut pas être surpris par une attaque au contact

Trandoshan :

- Coût : 7
- Régénération des membres
- Vision nocturne

Tusken Raider :

- Coût : 0
- Faiblesse Primitif
- Survie (désert) +1

Twî'lek :

- Coût : 1
- Vision nocturne

Ugnaught :

- Coût : 1
- Petit
- Résistance +1

Verpine :

- Coût : 7
- Armure naturelle 1
- Communication silencieuse (même race)
- Mécanique +2
- Informatique +2
- Micro-vision : +2 en perception de près, -1 de loin (Perception, tir...).

Weequay :

- Coût : 2
- Attaque de mêlée +1
- Communication silencieuse (même race)

Whiphid :

- Coût : 12
- Aspect Physique +1
- Grand
- Odorat développé

Wookiee :

- Coût : 10
- Aspect Physique +1

STAR WARS - QIN

- Capacité équivalente au pouvoir de Rage 2. Cette capacité dépense des points de Force mais n'est pas orientée du Côté Obscur.
- Appareil vocal inadapté : ne peut pas parler un langage autre que le sien.
- Grand



Yinchorri :

- Coût : 15
- Aspect Physique +1
- Grand
- Résistant à la Force

Zabrak :

- Coût : 1
- Résistance +1

L'ÉQUIPEMENT DE DEPART

Cette règle est optionnelle. Si elle n'est pas utilisée, c'est au MJ de décider avec les joueurs de l'équipement de leurs personnages.

Si aucun point n'est dépensé en équipement, le personnage commence avec le minimum (à voir avec le MJ). Le tableau ci-après donne des exemples de niveaux d'équipement. C'est au MJ de déterminer si cela correspond à sa campagne.

Points	Équipement
1	Studio
1	Petit véhicule terrestre
1	1 000 crédits (peut être pris plusieurs fois)
3-4	Appartement et petit véhicule terrestre
3-4	Atelier
8-10	Carte de crédits bien fournie
8-10	Armement militaire
8-10	Maison et véhicule terrestre
8-10	Petit vaisseau spatial de transport en piteux état

LES CONTACTS

Cette règle est optionnelle. Les contacts sont les personnes influentes que le personnage connaît. À la création il est possible d'acheter différents contacts (les coûts s'additionnent). En cours d'aventure, le personnage peut se faire d'autres contacts ou perdre ceux qu'il possède.

Points	Contact
1	Personne de peu d'influence mais amicale envers le personnage.
3	Personne amicale ayant une influence limitée (fonctionnaire, contrebandier, informateur...) ou très amicale envers le personnage.
10	Personne amicale influente (sénateur, chef mafieux...) ou ami pour la vie.

LES PERSONNAGES PRE-TIRES

« Obi-Wan Kenobi... Ce nom, vois-tu, il semble vraiment ressurgir d'outre tombe... Oui d'outre-tombe... »

Obi-Wan Kenobi

Les pré-tirés sont inspirés de ceux de Star Wars d6 et de Star Wars d20.

Adeptes de la Force

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	3	3	2	36

Don et faiblesse : Courage du Tigre / Phobie (paranoïaque)

Talents : Escrime 3, Sentir la Force 1, Arc 1, Empathie 1, Perception 1, Acrobatie 1

Manœuvres : Escrime (Coup précis, Charger)

Pouvoirs de la Force : Transe de combat 2, Sensibilité à la Force 2, Déplacement de la Force 1, Vitesse de la Force 1, Endurance de la Force 1, Guérison 1

Souffle vital : 19+2 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée :**

Équipement : sabre laser, pistolet blaster, 100 crédits

Capitaine impérial à la retraite

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	2	2	3	4	12

Don et faiblesse : Aura de commandement (cf. Qin – Art de la guerre) / Corrompu

STAR WARS - QIN

Talents : Commandement 2, Intimidation 2, Astrogation 2, Loi 1, Pistolet 1, Diplomatie 1

Manœuvres : Pistolet (Dégainer, Tir rapide, Double trait)

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement : maison et véhicule terrestre, 2000 crédits

Chasseur de primes

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
4	3	2	2	3	18

Don et faiblesse : Don de Nezha / Froideur du Serpent

Talents : Pistolet 3, Poignard 1, Diplomatie 1, Loi 1, Perception 1, Discrétion 1

Manœuvres : Pistolet (Dégainer, Tir rapide, Embuscade, Double cible, Combinaison), Poignard (Coup précis)

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement : deux pistolets, 100 crédits

Contacts : informateur (3 points)

Contrebandier

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	2	3	3	16

Don et faiblesse : Chance du Lièvre / Endetté

Talents : Pilotage (Transport spatial) 3, Astrogation 1, Jeu 1, Perception 1, Commerce 1, Discrétion 1

Manœuvres : Transport spatial (Esquive, Dégagement)

Souffle vital : 21 (7/5/4/3/2)

Défense passive : 8 **Renommée** :

Équipement : petit vaisseau spatial de transport en piteux état

Contacts : douanier corruptible (3 points)

Éclairer laconique

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	4	2	3	2	6

Don et faiblesse : Sens aiguisés / Curieux comme le Rat

Talents : Fusil 1, Pistolet 1, Poignard 1, Perception 2, Herboristerie 1, Médecine 1, Sciences générales 1, Discrétion 1, Esquive 1, Survie (Jungle) 1, Survie (Désert) 1, Survie (Montagne) 1, Survie (forêt) 1, Escalade 1, Acrobatie 1

Manœuvres : Pistolet (Dégainer, Tir rapide, Double trait), Fusil (Embuscade, Tir lointain, Tir combiné), Poignard (Coup précis, deux armes)

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

<http://www.archaos-jdr.fr>

Défense passive : 8

Renommée :

Équipement : matériel de survie de pointe, armes, 2000 crédits

Étudiant extraterrestre de la Force

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
2	3	3	3	3	

Don et faiblesse :

Talents :

Manœuvres :

Pouvoirs de la Force :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 8

Renommée :

Équipement :

Ewok

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	2	3	3	16

Don et faiblesse : Aimé de la Nature / Curieux comme le Rat + Primitif

Talents : Armes d'ast 2, Arc 2, Survie (Forêt) 2, Perception 1, Discrétion 2, Esquive 1

Manœuvres : Armes d'ast (Repousser, Charger, Mise à distance, Coup double, Double parade, Attaque suicide), Arc (Embuscade, Double trait)

Souffle vital : 21 (7/5/4/3/2)

Défense passive : 9

Renommée :

Équipement : armes, objets brillants, vêtements et sac à dos en cuir

Contacts : explorateur (1 point)

Gosse

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	2	2	4	24

Don et faiblesse : Souplesse féline / Loyauté du Chien

Talents : Lancer (poignard...) 3, Acrobatie 1, Comédie 1, Esquive 1, Larcin 1, Discrétion 1

Manœuvres : Lancer (Tir rapide, Tir indirect, Rebond, Coup de maître, Tir lointain, Combinaison)

Souffle vital : 21 (7/5/4/3/2)

Défense passive :

Renommée :

Équipement :

Contacts : 3 x 1 point

Historien pantouflard

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
2	2	3	4	3	18

Don et faiblesse : Mémoire de la République / Esprit du Lièvre

Talents : Histoire 2, Bureaucratie 2, Littérature 2, Loi 1, Sciences générales 1, Investigation 2, Diplomatie 1, Étiquette 1, Architecture 2

STAR WARS - QIN

Souffle vital : 17 (6/5/3/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée** :

Équipement : 1000 crédits

Contacts : 5 points à répartir

Hors-la-loi

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
4	3	2	2	3	12

Don et faiblesse : Cuirasse de Bronze / Recherché

Talents : Pistolet 2, Fusil 2, Poignard 1, Perception 1, Discrétion 1, Survie (ville) 1, Larcin 1

Manœuvres : Pistolet (Dégainer, Tir rapide, Double trait, Embuscade), Fusil (Embuscade, Tir lointain, Tir rapide, Double trait) Poignard (Coup précis, Deux armes)

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement : armes, 1000 crédits

Indigène coriace

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
4	3	2	2	3	

Don et faiblesse : Cuirasse de Bronze / Primitif

Talents : Escrime 2, Fusil 1, Pistolet 2, Bagarre 2, Esquive 2, Survie (...) 1

Manœuvres : Escrime (Coup précis, Combat monté), Fusil (Embuscade, Double trait, Tir lointain), Pistolet (Dégainer, Tir rapide, Double trait, Attaque à distance montée)

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement : épée, pistolet à poudre, cornet à poudre, 100 crédits.

Jedi consulaire

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
2	2	4	3	3	30

Don et faiblesse : Courage du Tigre / Phobie (paranoïaque)

Talents : Sentir la Force 2, Théologie (Force) 2, Sabre laser 1, Empathie 1, Perception 1, Loi 1, Diplomatie 1, Étiquette 1, Investigation 1

Pouvoirs de la Force : Sensibilité à la Force 2, Déplacement de la Force 1, Force de l'esprit 1, Guérison 1, Altération de l'esprit 2, Maîtrise de la Force 2

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement : sabre laser, pistolet blaster, 100 crédits

Jedi exalté

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
4	3	2	2	3	

Don et faiblesse : Témérité du Phénix / Impétuosité du Cheval

Talents :

Manœuvres :

Pouvoirs de la Force :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement :

Jedi gardien

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	3	2	3	24

Don et faiblesse : Courage du Tigre / Phobie (paranoïaque)

Talents : Sentir la Force 2, Théologie (Force) 2, Pistolet 1, Empathie 1, Perception 1, Loi 1, Diplomatie 1, Étiquette 1, Acrobatie 1

Manœuvres : Sabre laser (Parade totale, Charger)

Pouvoirs de la Force : **Maniement du sabre laser** 2, Sensibilité à la Force 2, Déplacement de la Force 1, Vitesse de la Force 1, Endurance de la Force 1, Équilibre de la Force 1

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement : sabre laser, pistolet blaster, 1000 crédits

Jedi mineur

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	3	2	3	24

Don et faiblesse : Courage du Tigre / Phobie (paranoïaque)

Talents : Sentir la Force 2, Théologie (Force) 2, Pistolet 1, Empathie 1, Perception 1, Loi 1, Diplomatie 1, Étiquette 1, Acrobatie 1

Manœuvres : Sabre laser (Parade totale, Charger)

Pouvoirs de la Force : **Maniement du sabre laser** 2, Sensibilité à la Force 2, Déplacement de la Force 1, Vitesse de la Force 1, Endurance de la Force 1, Guérison 1, Équilibre de la Force 1

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée** :

Équipement : sabre laser, pistolet blaster, 100 crédits

Jedi raté

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
4	3	2	2	3	12



STAR WARS - QIN

Don et faiblesse : Don de Nehza / Alcoolique + Corrompu

Talents : Sentir la Force 2, Théologie (Force) 1, Pistolet 2, Empathie 1, Perception 1, Loi 1, Diplomatie 1, Étiquette 1, Jeux 1

Manœuvres : Sabre laser (Charger, Aveugler)

Pouvoirs de la Force : Maniement du sabre laser 2, Sensibilité à la Force 1, Altération de l'esprit 2, Déplacement de la Force 1, Vitesse de la Force 1, Endurance de la Force 1, Camouflage de la Force 1

Souffle vital : 19+2 (9/5/4/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée :**

Équipement : sabre laser, pistolet blaster, 100 crédits

Jeune sénateur

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
2	2	2	4	4	

Don et faiblesse :

Talents :

Manœuvres :

Souffle vital : 15 (5/4/6/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée :**

Équipement :

Joueur professionnel

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	2	2	3	4	

Don et faiblesse :

Talents : Empathie 1, Jeu 3, Perception 1, Pistols 1

Manœuvres :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : **Renommée :**

Équipement :

Mécanicien taciturne

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
2	4	2	4	2	

Don et faiblesse : /

Talents :

Manœuvres :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 10 **Renommée :**

Équipement :

Mercenaire

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
4	3	2	3	2	

Don et faiblesse : /

Talents : Automatiques 3

Manœuvres :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée :**

<http://www.archaos-jdr.fr>

Équipement :

Mon Calamari

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
2	3	3	4	3	

Don et faiblesse :

Talents :

Manœuvres :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 8 **Renommée :**

Équipement :

Noble arrogant

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	2	2	3	4	

Don et faiblesse : / Fierté du Coq

Talents :

Manœuvres :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée :**

Équipement :

Pilote impétueux

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
4	3	2	3	2	

Don et faiblesse : / Impétuosité du Cheval

Talents :

Manœuvres :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : **Renommée :**

Équipement :

Pirate

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	2	3	3	

Don et faiblesse : / Recherche

Talents :

Manœuvres :

Souffle vital : 21 (7/5/4/3/2)

Défense passive : 8 **Renommée :**

Équipement :

Serviteur loyal

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
3	3	3	2	3	

Don et faiblesse : / Fidélité du chien

Talents :

Manœuvres :

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7 **Renommée :**

Équipement :

Vieux sénateur

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
2	2	2	3	5	

Don et faiblesse : /

Talents :



Manœuvres :
Souffle vital : 15 (5/4/6/2/1)
Défense passive : 7 **Renommée :**
Équipement :

Don et faiblesse : /
Talents :
Manœuvres :
Souffle vital : 17 (6/5/3/2/1)
Défense passive : 8 **Renommée :**
Équipement :

Wookie

Combat	Physique	Spiritualité	Mental	Social	Force
5	4	2	2	2	



LES REGLES

LE DE DE FORCE

Cf. Qin p. 168.

Le dé Yin/Yang est renommé *dé de Force*. Le dé blanc représente le Côté Lumineux de la Force et le noir le Côté Obscur. C'est le dé noir (Côté Obscur) qui est pris en compte pour augmenter les dégâts pendant un combat.

LA FORCE

« *La force est une sorte de fluide créé par tout être vivant, une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique.* »

Obi-Wan Kenobi

En terme de jeu, la Force est l'équivalent du Chi de Qin (cf. Qin p. 173) et est utilisée de la même façon.

LE PILOTAGE DE VEHICULE

« *Vos histoires d'astéroïdes ne m'intéressent pas amiral. Je veux ce vaisseau, pas des excuses.* »

Dark Vador

Principes

Le combat de véhicule utilise le système du jeu **Wings of War**.

Au début de chaque tour, chaque adversaire fait un test d'initiative.

Par tour, le joueur a droit à son score de Pilotage + 1 cartes de mouvement Wings of War. Le bonus octroyé par le pouvoir de la Force Pilotage doit être compté. Au début de chaque phase, chaque joueur décide quelle carte il va retourner (ce n'est pas forcément la première) en la tournant de côté. Dès qu'un adversaire n'a plus de carte à jouer, les autres peuvent décider, avant de retourner la carte, de ne pas utiliser cette carte (l'annonce se fait dans l'ordre inverse au test d'initiative).

Gérer la puissance de son véhicule

Certains véhicules peuvent répartir leur énergie parmi les armes, le bouclier et le moteur. Il leur est possible d'augmenter la puissance d'un élément en baissant celle des deux autres pour la durée du tour. Ce choix se fait au début de chaque tour.

Augmenter :

- Bouclier : bouclier x 2
- Moteur : +1 carte « tout droit » après chaque carte de mouvement
- Armes : +1 à toutes les cartes de dégâts

Diminuer :

- Bouclier : bouclier = 0
- Moteur : supprimer une carte de mouvement (au tour prochain s'il n'y en a plus)
- Armes : -1 à toutes les cartes de dégâts

LES TESTS CONTINUS

Piratage d'un ordinateur ou système informatique : test continu d'informatique (SR 7-9, SD 20-30, période 1-10 tours)

Calcul des coordonnées pour l'**hyperspace** : test continu d'astrogation (SR 7, SD 20, période 1 tour)

Réparer/modifier un véhicule : test continu de mécanique (SR 7-9, SD 20-40, période 1-5 heures)

OBJETS EMBLEMATIQUES

À partir de 150 points de Renommée, le personnage peut investir des PA dans des objets (cf. manuel de l'écran de Qin). Le MJ peut accorder des PA uniquement dédiés à cela pour des objets emblématiques du personnage ; en plus des PA classiques.

Le personnage gagne 1 PA à cet effet par 20 points de Renommée au-delà de 150.

LA GRAVITE ZERO



STAR WARS - QIN

LES POUVOIRS DE LA FORCE

« Un Jedi doit sentir la Force filtrer à travers son esprit. »

Obi-Wan Kenobi

LES TALENTS ET POUVOIRS DE LA FORCE

Chaque pouvoir de la Force est associé à un ou plusieurs Talents de la Force. Le niveau d'un pouvoir possédé par un personnage ne peut pas être supérieur au plus faible niveau des talents associés à ce pouvoir. Le personnage ne peut pas utiliser un pouvoir s'il ne possède pas les talents associés.

FORCE ET ARMURE

Voir le chapitre Les indices de protection

Une armure possède 2 indices de protection. Un pour absorber les dégâts de type Énergie, un autre pour les coups et vibrations (Impact). Seul le plus grand de ces indices est pris en compte pour calculer le malus d'armure.

La protection est notée ainsi : E / I. « 3 / 2 » veut donc dire que cette armure procure 3 points d'armure contre les attaques énergétique (blaster et laser) et 2 contre les attaques physiques (poing, vibrolame, masse, épée, etc.).

Les casques

Les casques utilisent la règle des protections secondaires (cf. Art de la guerre, p. 24).

Les armures et la Force.

ACQUERIR DES POUVOIRS DE LA FORCE

Le coût des pouvoirs de la Force est semblable à celui des Tao dans Qin.

LES POUVOIRS DU COTE OBSCUR

Utiliser les pouvoirs du Côté Obscur peut faire gagner des points de Côté Obscur s'ils ne sont pas utilisés uniquement avec des points du Côté Obscur (voir les règles sur **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**

LES POUVOIRS DU COTE LUMINEUX

Il n'est pas possible d'utiliser un pouvoir du Côté Lumineux avec un point du Côté Obscur. Ils sont signalés par un « L ». Le coût des pouvoirs lumineux est multiplié par les points de Côté Obscur du personnage s'il en possède.

LES POUVOIRS NEUTRES

Les pouvoirs qui ne sont pas mentionnés comme étant du Côté Lumineux (L) ou du Côté Obscur (O) sont dits neutres. Ils peuvent être utilisés par n'importe quel utilisateur de la Force.

LES POUVOIRS MIXTES

Certains pouvoirs peuvent être neutres (utilisable par tout le monde normalement) ou avoir une utilisation orientée Lumière ou Côté Obscur. Ils sont signalés par « -/L » pour ceux ayant une utilisation lumineuse ou par « -/O » pour ceux ayant une utilisation obscure. Le Talent associé correspondant au côté de la Force n'est nécessaire que pour utiliser les capacités orientées du pouvoir.

UTILISER LES POUVOIRS DE LA FORCE

Le personnage peut choisir d'utiliser un pouvoir à un niveau moindre que celui qu'il possède. Certains pouvoirs demandent une action.

Les points de Force sont dépensés même si l'utilisation du pouvoir est un échec.

LES DIFFERENTS POUVOIRS DE LA FORCE

Niveau max. = 6 ou les niveaux des talents associés (le plus bas).

Sauf indication contraire, le coût en points de Force est égal au niveau de la capacité utilisée.

Action de la Force

Talent associé : Contrôle.

1. Cf. Qin : Tao des Dix Mille Mains 1
2. Cf. Qin : Tao des Dix Mille Mains 2
3. Cf. Qin : Tao des Dix Mille Mains 3.
Lors d'un combat de véhicules, le



STAR WARS - QIN

personnage peut poser 2 cartes sur un emplacement et choisir celle qu'il préfère au moment de la retourner.

4. Cf. Qin : Tao des Dix Mille Mains 4.
5. Cf. Qin : Tao des Dix Mille Mains 5
6. Cf. Qin : Tao des Dix Mille Mains 6. Lors d'un combat de véhicules, le personnage peut poser 2 cartes sur deux emplacements et choisir celle qu'il préfère au moment de la retourner.

Alchimie (O)

Talents associés : Altération et Côté Obscur.
Ce pouvoir permet d'altérer le corps d'une créature et d'en faire un mutant. Chaque utilisation de ce pouvoir (même ratée) entraîne pour la cible :

- Dégâts = 2 dés de Force (4 dés en cas d'échec critique du test d'Alchimie) + 2 x (nombre de tentatives précédentes + 1)
- Test de résistance au Côté Obscur

Le personnage doit réussir un test de *Mental* + Talent Altération + niveau avec un seuil de 15. Chaque altération possédée par la cible augmente le seuil de 2. Les altérations possibles dépendent du niveau du pouvoir. Ce pouvoir demande 1 minute et 5 + niveau points de Force.

1. Ajout de griffes (dégâts 2), ou crocs (dégâts 1) ou cornes (dégâts 3, attaque -1).
2. La cible a une pénalité de -1 pour résister aux ordres du personnage.
3. La cible peut voir dans le noir sur une vingtaine de mètres.
4. Mouvement de base augmenté de 1.
5. Armure naturelle augmentée de 1.
6. +1 dans un Aspect, -1 dans deux autres différents.

Ce pouvoir est utilisé dans le processus de création d'une armure Jensaarai.

Altération de l'esprit (-/O)

Talent associé : Altération (et Côté Obscur).
Ce pouvoir (action) permet de troubler l'esprit d'une créature. Il faut réussir un test d'opposition *Mental* + Talent Altération contre un test de Résistance de la cible. Le coût du pouvoir est de deux fois le niveau.

1. Altération des perceptions : création d'une illusion mentale pour distraire la cible. Portée = niveau x 2.

2. Une même altération des perceptions sur 2 cibles (un seul test d'altération, deux tests de résistance).
3. Suggestion : la cible prend une proposition acceptable pour vrai. Les deux personnages doivent pouvoir communiquer. Portée = niveau.
4. Une même altération des perceptions sur niveau cibles. Portée = niveau x 3.
5. Une même suggestion sur deux cibles. Les personnages doivent pouvoir communiquer. Portée = niveau.
6. Une même suggestion sur niveau cibles. Les personnages doivent pouvoir communiquer. Portée = niveau.

Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour générer une **amitié** avec le personnage. Cette utilisation (action) permet d'améliorer les relations avec une créature non engagée dans un combat. Le personnage doit réussir un test de Social + Talent Altération contre un seuil dépendant de l'attitude de la créature.

Un échec entraîne une dégradation de l'attitude (une créature hostile attaquera, une inamicale deviendra hostile), un échec critique une attaque.

	Attitude courante	
Nouvelle attitude (niveau requis)	Hostile	Inamicale
Inamicale (2)	11	-
Indifférente (4)	13	11
Amicale (5)	15	13
Apportera son aide (6)	17	15

Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour **contrôler des esprits**. Cette utilisation obscure permet de guider les actions de créatures ayant une forte interaction avec le personnage (alliés, sujets, disciples...). Ce pouvoir donne un bonus de +1 à tous les tests d'attaque, parade active ou de talents. Ce bonus peut être augmenté, jusqu'à un maximum égal au niveau du pouvoir, pour une augmentation proportionnelle du coût en points de Force.

Le personnage doit réussir un test de *Social* + Talent Contrôle avec un seuil de 11. Le coût en point de Force dépend du niveau.

1. 1 cible. Coût = 5.
2. 10 cibles. Coût = 10.
3. 100 cibles. Coût = 20.
4. 1 000 cibles. Coût = 30.



STAR WARS - QIN

5. 10 000 cibles. Coût = 40.
6. 100 000 cibles. Coût = 60.

Camouflage de la Force (-/0)

Talent associé : Altération (et Côté Obscur).
 Ce pouvoir (action) rend le personnage plus difficilement détectable par la Force et à haut niveau résistant à la Force. Il donne ainsi son niveau en bonus à tout effet visant à empêcher l'utilisation de la Force par le personnage.
 Durée = niveau heures. Peut s'arrêter à volonté.
 Coût = niveau x 3.
 Effet : donne un malus à la détection par la Force égal à son niveau et une armure contre les dégâts de Force égale à son niveau divisé par deux (arrondi à l'inférieur).
 Ce pouvoir (neutre) a aussi les effets suivants :

1. Cf. Qin : Tao de l'Ombre Dissimulée 1
2. Cf. Qin : Tao de l'Ombre Dissimulée 2. Réduction d'un des dégâts occasionnés par la Force.
3. Cf. Qin : Tao de l'Ombre Dissimulée 3
4. Cf. Qin : Tao de l'Ombre Dissimulée 4. Réduction de 3 des dégâts occasionnés par la Force.
5. Cf. Qin : Tao de l'Ombre Dissimulée 5
6. Cf. Qin : Tao de l'Ombre Dissimulée 6. Réduction de 6 des dégâts occasionnés par la Force.

Le **camouflage obscur** est considéré comme un pouvoir du Côté Obscur et il est impossible d'utiliser un autre pouvoir de la Force en même temps, même un pouvoir obscur. Cette version de ce pouvoir permet de camoufler les déformations physiques créées par le Côté Obscur : la différence entre ses points de Côté Obscur et son Aspect *Spiritualité* utilisée pour le calcul est réduite de 2 fois le niveau de ce pouvoir. Par exemple, M. Palpatine a une Résistance de 10 et 20 points de Côté Obscur. S'il possède ce pouvoir au niveau 5 il peut masquer toutes ses transformations (car $20 - 10 - 2 \times 5 = 0$) et tromper tout le monde.

Clairvoyance

Talent associé : Sens.
 Ce pouvoir permet au personnage de voir des créatures ou lieux distants, dans le présent, le passé ou le futur possible. Le personnage doit réussir un test de *Spiritualité* + Talent Sens + Niveau avec un seuil variable. La <http://www.archaos-jdr.fr>

marge de réussite détermine la netteté de la vision et sa durée (à la discrétion du MJ). Ce pouvoir fonctionne aussi sur l'histoire des objets ou lieux touchés. On l'appelle alors parfois **Psychométrie**. Le seuil de la psychométrie est toujours 15 mais ce qui peut être ressenti dépend du niveau.

La Clairvoyance prend une heure.

1. Le personnage peut voir dans l'instant présent ; seuil = 17. Psychométrie : émotions extrêmes liées à l'objet.
2. Le personnage peut voir dans l'instant présent ; seuil = 15. Psychométrie : émotions fortes liées à l'objet.
3. Le personnage peut voir dans l'instant présent ; seuil = 13. Le personnage peut voir dans le passé ; seuil = 19. Psychométrie : créatures liées aux émotions fortes ou extrêmes ressenties sur l'objet.
4. Le personnage peut voir dans le passé ; seuil = 17. Psychométrie : actions liées à l'objet.
5. Le personnage peut voir dans le passé ; seuil = 15. Le personnage peut voir dans le futur possible ; seuil = 21. Psychométrie : créatures liées aux actions liées à l'objet.
6. Le personnage peut voir dans le passé ; seuil = 13. Le personnage peut voir dans le futur possible ; seuil = 19. Psychométrie : toute l'histoire de l'objet et de ses possesseurs.

Domination des animaux

Talents associés : Sens et Contrôle.
 Ce pouvoir permet de communiquer avec un animal à une distance maximum de Niveau du pouvoir fois Sens en mètres, dans les limites de l'intellect animal. Le type d'animal dépend du niveau :

1. Mammifère
2. Reptile ou amphibien
3. Oiseau
4. Poisson ou batracien
5. Insecte
6. Tout type

Les personnages qui ne sont pas de type mammifère placent leur type en premier et les suivants sont décalés. Par exemple, un Verpine aura Insecte au niveau 1, Mammifère au niveau 2, Reptile au niveau 3, etc.
 Ce pouvoir permet aussi d'obtenir un bonus égal à son niveau (pendant niveau heures)



pour toute interaction avec un animal (équitation par exemple).

Ce pouvoir permet aussi d'imposer sa volonté à un animal avec lequel il peut communiquer. Pour cela, le personnage doit remporter un test en opposition de son Contrôle + Niveau de ce pouvoir contre la Résistance de la cible. La Résistance de l'animal est doublée pour ce test s'il y a du danger. Le contrôle doit être maintenu, le personnage doit donc rester concentré. De plus il faut effectuer un nouveau test chaque fois que le personnage donne un ordre dangereux pour l'animal.

Déplacement de la Force

Talents associés : Contrôle et Sens.

Ce pouvoir permet de se déplacer facilement en gravité zéro.

1. Cf. Qin : Tao des Six Directions 1 et Tao du Pas Léger 1.
2. Cf. Qin : Tao des Six Directions 2 et Tao du Pas Léger 2. Le personnage ne subit aucun malus en gravité zéro.
3. Cf. Qin : Tao des Six Directions 3 et Tao du Pas Léger 3.
4. Cf. Qin : Tao des Six Directions 4 et Tao du Pas Léger 4.
5. Cf. Qin : Tao des Six Directions 5 et Tao du Pas Léger 5.
6. Cf. Qin : Tao des Six Directions 6 et Tao du Pas Léger 6. Le personnage vole.

Dissipation de l'énergie (-/O)

Talent associé : Altération (et Côté Obscur).

Ce pouvoir (défense active) permet de réduire les dégâts que peut lui occasionner une attaque d'énergie (blaster, feu/chaleur, souffle, laser...) et de les retourner à son avantage. Le personnage doit réussir un test de Spiritualité + Talent Altération supérieur ou égal aux dégâts qu'il devrait normalement subir. S'il échoue, il encaisse les dégâts normalement. S'il réussit, il réduit les dégâts d'un nombre de points dépendant du niveau du pouvoir et peut récupérer des points de souffle vital par niveau. Chaque type d'énergie choisi l'est de manière permanente.

1. Premier type d'énergie, réduction de 1 par niveau.
2. Réduction de 2 par niveau.
3. Deuxième type d'énergie.
4. Récupération d'un point de souffle par niveau. Lors d'un combat de véhicule, les dégâts sont réduits de 1.
5. Troisième type d'énergie.

6. Le pouvoir fonctionne sur tous les types d'énergie.

Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour de **vider une source d'énergie** (action). Cette utilisation est considérée comme obscure. L'objet utilisant la source d'énergie ne peut alors plus fonctionner jusqu'au rechargement ou remplacement de sa source d'énergie. Le coût de ce pouvoir est niveau x 2. Le personnage doit toucher l'objet.

Le niveau du pouvoir limite le type de source d'énergie pouvant être affecté.

1. Pile simple (Datapad, comlink)
2. Power pack (Blaster, pistolet à ion)
3. Cellule d'énergie (Sabre laser, vibrolame)
4. Générateur portable (Droïde, blaster E-Web)
5. Petit générateur (Airspeeder)
6. Générateur (Chasseur spatial)

Le personnage peut aussi utiliser ce pouvoir de manière destructrice. Cette **destruction** est un pouvoir obscur et a les effets suivants :

1. Cf. Qin : Tao du Souffle Destructeur 1
2. Cf. Qin : Tao du Souffle Destructeur 2
3. Cf. Qin : Tao du Souffle Destructeur 3
4. Cf. Qin : Tao du Souffle Destructeur 4
5. Cf. Qin : Tao du Souffle Destructeur 5
6. Cf. Qin : Tao du Souffle Destructeur 6.

Éclairs de Force (-/O)

Talent associé : Contrôle (et Côté Obscur).

Ce pouvoir est une attaque.

Ces éclairs de Force blessent les cibles désignées. Ils ignorent l'armure. Le coût de ce pouvoir est égal à 3 fois le niveau. Si ce pouvoir est utilisé **contre une cible vivante**, il est considéré comme obscur. Utiliser ce pouvoir contre une cible vivante entraîne un test de Côté Obscur.

Durée : instantanée

Base d'attaque = Contrôle + Combat

Seuil de l'attaque = Résistance de la cible

Dégât de base = niveau + Combat

Nombre de cibles = niveau. Un seul jet d'attaque pour toutes les cibles.

Portée : Spiritualité + niveau + 1 mètre par 2 points de Force supplémentaire (max. = niveau)

1. Une cible est affectée par un éclair.
2. L'attaquant peut choisir de n'affecter qu'une seule cible. Celle-ci subit alors des dégâts normaux et un malus égal

STAR WARS - QIN

- à niveau/3 (arrondi à au supérieur) pendant niveau tours de combat.
3. L'attaquant peut choisir de n'affecter qu'une seule cible. Celle-ci subit alors des dégâts de base égaux à (niveau x 2) + *Combat*.
 4. L'attaquant peut choisir de n'affecter que deux cibles. Chaque cible subit des dégâts normaux et un effet du niveau 2 ou bien un effet du niveau 3.
 5. L'attaquant peut choisir de n'affecter qu'une seule cible et de faire durer l'éclair pendant niveau phases de combat. À chaque phase la cible subit des dégâts normaux.
 6. L'attaquant peut choisir de n'affecter qu'une seule cible et de faire durer l'éclair pendant niveau phases de combat. À chaque phase la cible subit des dégâts normaux et la douleur est telle qu'elle doit réussir un Test de Résistance (niveau + *Spiritualité*) à chaque tour de combat pour pouvoir agir.

Endurance de la Force

Talent associé : Altération.

1. Cf. Qin : Tao du Corps Renforcé 1. Le personnage peut se passer de dormir pendant niveau jours. Après cette période, il doit dormir correctement pendant sept moins niveau jours.
2. Cf. Qin : Tao du Corps Renforcé 2. Le personnage peut se passer de manger pendant niveau jours. Après cette période, il doit manger correctement pendant sept moins niveau jours.
3. Cf. Qin : Tao du Corps Renforcé 3. Le personnage peut se passer de boire pendant niveau jours. Après cette période, il doit boire correctement pendant sept moins niveau jours.
4. Cf. Qin : Tao du Corps Renforcé 4. Le personnage peut se passer de respirer pendant 5 x niveau minutes. Après cette période, il ne peut plus utiliser cette capacité pendant une heure.
5. Cf. Qin : Tao du Corps Renforcé 5. Le personnage peut entrer dans une transe qui ralentit son rythme biologique au millième. Il peut rester ainsi en transe pendant niveau semaines. Après cette période, il ne peut plus utiliser cette capacité pendant une semaine de repos.

6. Cf. Qin : Tao du Corps Renforcé 6. Le personnage peut survivre dans le vide pendant 5 petites minutes. Après cette période il ne peut plus utiliser cette capacité pendant une semaine.

Force de l'[Aspect]

Talents associés : Altération et Sens.

En dépensant 10 points de Force par heure de durée de ce pouvoir (max. niveau heures par jour), le personnage augmente l'Aspect de la marge de réussite d'un test de Intellect + Talent Altération (SR 2 x Aspect concerné) ou du niveau de ce pouvoir, le plus faible des deux. Ce pouvoir nécessite une heure de méditation. Il existe un pouvoir par Aspect.

Force de l'Esprit

Talent associé : Sens.

Ce pouvoir donne un bonus égal à son niveau pour résister à toute agression mentale, y compris pour résister au Côté Obscur.

1. Cf. Qin : Tao de l'Esprit Clair 1
2. Cf. Qin : Tao de l'Esprit Clair 2
3. Cf. Qin : Tao de l'Esprit Clair 3
4. Cf. Qin : Tao de l'Esprit Clair 4
5. Cf. Qin : Tao de l'Esprit Clair 5
6. Cf. Qin : Tao de l'Esprit Clair 6

De plus, quand il médite, le personnage entre en **transe méditative** et récupère (niveau du pouvoir -2) fois plus de points de Force ou récupère niveau du pouvoir points de Force supplémentaire (ce qui donne le plus). Ce pouvoir ne dépense pas de points de Force.

Force du [Talent]

Talents associés : Contrôle et Sens.

En dépensant 6 points de Force par heure de durée de ce pouvoir (max. niveau heures par jour), le personnage augmente le Talent de la marge de réussite d'un test de Intellect + Contrôle de la Force (SR 2 x Talent concerné) ou du niveau de ce pouvoir, le plus faible des deux. Ce pouvoir nécessite une heure de méditation. Il existe un pouvoir par Talent excepté pour les talents de Pilotage (voir pouvoir *Pilotage*).

Guérison (-/L)

Talent associé : Altération (et Côté Lumineux).

L'utilisation de ce pouvoir sur une autre créature est considérée comme une utilisation d'un pouvoir lumineux. Le coût

A black banner with the text "STAR WARS - QIN" in white, bold, sans-serif font. On the left side, there is a small, stylized illustration of a character in a white robe, possibly a Jedi or a Sith, holding a staff or a weapon. The background of the banner is dark with some faint, glowing elements.

STAR WARS - QIN

pour utiliser ce pouvoir sur autrui est le double du coût normal. Si le personnage ne possède pas le talent Médecine(1), le coût est aussi (et encore) doublé.

1. Le personnage est capable de se soigner niveau fois par jour jusqu'à niveau x *Spiritualité* cases de Souffle Vital. Chaque case soignée coûte 2 PF. Chaque soin prend une heure. Le personnage ne peut soigner que des blessures d'état normal.
2. Le personnage peut soigner des blessures de contusions ou de niveau inférieur.
3. Le personnage peut soigner des blessures légères ou de niveau inférieur. Le personnage peut effectuer un nouveau jet pour résister à une maladie. Il choisit le meilleur des deux jets.
4. Le personnage peut soigner des blessures graves ou de niveau inférieur. Le personnage peut effectuer un nouveau jet pour résister à un poison. Il choisit le meilleur des deux jets.
5. Le personnage peut soigner des blessures fatales ou de niveau inférieur. Chaque case soignée coûte 1 PF.
6. Le personnage peut encaisser jusqu'à *Spiritualité* cases de blessures au-delà de fatal. Le personnage tombe inconscient et doit être soigné par quelqu'un d'autre. Si les blessures dépassent sa *Spiritualité*, il meurt. Le pouvoir de Guérison peut être utilisé sur une personne à l'agonie dans les *Spiritualité* tours suivant la blessure fatale.

Haine / Terreur (O)

Talents associés : Altération et Côté Obscur.
Ce pouvoir submerge la cible de toute la haine du personnage. Le personnage effectue un test d'attaque (*Social* + Talent Altération) en opposition à un test de Résistance des cibles. La marge de réussite est nommée « malus » ci-après. Si un Aspect de la cible tombe à zéro, elle tombe inconsciente. Une variante de ce pouvoir est **Douleur** qui fait souffrir la cible ; les effets sont les mêmes.

1. Le pouvoir affecte une cible touchée. Le malus s'applique à l'Aspect *Combat*. La cible perd malus points de souffle.

2. Le pouvoir affecte deux cibles à 10 mètres. Le malus s'applique à l'Aspect *Combat*. Les cibles perdent malus points de souffle.
3. Le pouvoir affecte 4 cibles à 15 mètres. Le malus s'applique aux talents de combat. Les cibles perdent malus points de souffle.
4. Le pouvoir affecte 10 cibles à 20 mètres. Le malus s'applique aux talents de combat. Les cibles perdent malus points de souffle.
5. Le pouvoir affecte 10 cibles à 20 mètres. Le malus s'applique aux talents de combat et à l'Aspect *Combat*. Les cibles perdent malus points de souffle.
6. Le pouvoir affecte 10 cibles à 20 mètres. Le malus s'applique aux talents de combat et sociaux et à aux Aspect *Combat* et *Social*. Les cibles perdent malus points de souffle.

Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour inspirer la **terreur**. Cette utilisation est une attaque et fonctionne comme le pouvoir de Yao du même nom (Qin – Mythes et animaux fabuleux p.66 et Qin p.247).

Nombre de cibles : niveau

Durée : niveau tours de combat

Portée : *Spiritualité* + niveau + 1 mètre par 2 points de Force supplémentaire (max. = niveau)

1. Terreur 5
2. Terreur 7
3. Terreur 9
4. Terreur 13
5. Terreur 15
6. Terreur 17

Illusion

Talents associés : Altération et Sens.

Ce pouvoir (action) permet de créer une illusion visuelle et/ou auditive. Le résultat du test de *Mental* + Talent Altération donne le seuil du test de Résistance des victimes potentielles. Celles résistant se rendent compte qu'il s'agit d'une illusion. Le coût de ce pouvoir est égal au niveau pour chaque tour où l'illusion est maintenue.

1. Illusion visuelle ou bien auditive (pas les deux). La taille est environ celle d'un homme ou un cube de 1,5 m d'arrête. Le volume sonore celui de la voix humaine. Portée = 3 x niveau mètres. L'illusion n'interagit pas avec l'environnement.



STAR WARS - QIN

2. Illusion visuelle et auditive avec les mêmes limitations que le niveau 1.
3. Illusion visuelle et auditive de la taille d'un véhicule personnel. Portée = 10 x niveau mètres.
4. Illusion visuelle et auditive de la taille d'un véhicule personnel. Illusion d'interaction avec l'environnement. Portée = 20 x niveau mètres.
5. Illusion visuelle et auditive de la taille d'un gros véhicule piloté par une ou deux personnes. Illusion d'interaction avec l'environnement. Portée = 50 x niveau mètres.
6. Illusion visuelle et auditive tenant dans un cube d'arrête d'une centaine de mètres et pouvant faire autant de bruit qu'une puissante explosion. Illusion d'interaction avec l'environnement. Portée = 100 x niveau mètres.

Inspiration

Talents associés : Contrôle et Sens.

Ce pouvoir s'applique à tout test d'artisanat, réparation ou lié à une manipulation technique (même électronique ou informatique) ou à la médecine (voir le supplément Linzi pour Qin).

1. Cf. Qin : Tao de la Création Inspirée 1
2. Cf. Qin : Tao de la Création Inspirée 2
3. Cf. Qin : Tao de la Création Inspirée 3
4. Cf. Qin : Tao de la Création Inspirée 4
5. Cf. Qin : Tao de la Création Inspirée 5
6. Cf. Qin : Tao de la Création Inspirée 6

Lumière de Force (L)

Talents associés : Contrôle et Côté Lumineux.

Ce pouvoir est une attaque du Côté Lumineux visant spécifiquement le Côté Obscur. Une sphère de Force centrée sur le personnage éclate de lumière.

Durée : instantanée

Base d'attaque = niveau + Combat

Seuil de l'attaque = Résistance de la cible

Dégât de base = niveau + Combat

Nombre de cibles = toutes celles sensibles au pouvoir dans le rayon d'action. Un seul jet d'attaque pour toutes les cibles.

Portée : rayon de Spiritualité + niveau + 1 mètre par 2 points de Force supplémentaire (max. = niveau)

1. Affecte les personnes passées du Côté Obscur.
2. Affecte les créatures passées du Côté Obscur.

3. +1 aux dégâts.
4. Affecte les Esprits du Côté Obscur.
5. +2 aux dégâts.
6. Affecte les lieux du Côté Obscur.

Maîtrise de la Force

Talents associés : Altération, Contrôle et Sens.

Ce pouvoir permet d'utiliser la Force sur toutes ses actions.

1. Cf. Qin : Tao du Yin et du Yang 1
2. Cf. Qin : Tao du Yin et du Yang 2
3. Cf. Qin : Tao du Yin et du Yang 3
4. Cf. Qin : Tao du Yin et du Yang 4
5. Cf. Qin : Tao du Yin et du Yang 5
6. Cf. Qin : Tao du Yin et du Yang 6

Morichro (L)

Talents associés : Altération et Côté Lumineux.

Ce pouvoir permet plonger une créature touchée en transe et ainsi de ralentir considérablement ses fonctions vitales. La créature est alors inconsciente. Si une créature sous ce pouvoir meurt, l'initiateur gagne un point du Côté Obscur. Si la créature ciblée reste trop longtemps dans cet état, elle peut mourir de déshydratation. Le personnage doit de nouveau utiliser ce pouvoir pour sortir la créature de sa transe. En sortant de la transe, la créature a besoin de 8 heures de repos.

Le coût en points de Force de ce pouvoir est triplé.

Ce pouvoir peut être utilisé sur soi-même sans danger pour une durée de Spiritualité mois. Contrairement à l'autre application de ce pouvoir, l'utilisateur peut déterminer une durée de transe.

1. 1 heure de transe = 1 minute de fonctionnement vital.
2. Le personnage peut stipuler un stimulus permettant de sortir de la transe.
3. 10 heures de transe = 1 minute de fonctionnement vital.
4. Le personnage peut stipuler deux stimuli permettant de sortir de la transe.
5. 100 heures de transe = 1 minute de fonctionnement vital.
6. Le personnage peut stipuler trois stimuli permettant de sortir de la transe. 100 heures de transe = 1 seconde de fonctionnement vital.



STAR WARS - QIN

Pilotage

Talents associés : Contrôle et Sens.

Ce pouvoir est similaire à *Force du [Talent]* excepté qu'il fonctionne pour tous les talents de pilotage. De plus, chaque niveau de ce pouvoir donne accès à une manœuvre d'un niveau équivalent ou inférieur pour chaque Talent de Pilotage connu par le personnage (le personnage doit cependant connaître le Talent au niveau requis). Si le personnage acquiert un nouveau Talent de Pilotage, il gagne automatiquement les manœuvres que lui fournit ce pouvoir. Cette manœuvre doit être notée entre parenthèse ; son utilisation demande de dépenser en plus un point de Force par niveau de manœuvre.

Rage (O)

Talent associé : Côté Obscur.

Pendant que ce pouvoir est actif, le personnage ne peut pas utiliser de pouvoir Lumineux ou demandant de la concentration, de même, il ne peut combattre qu'au corps à corps. Les pouvoirs Maîtrise de la Force et Sabre laser peuvent être utilisés. Un personnage utilisant ce pouvoir à un niveau bénéficie des effets des niveaux inférieurs. Le coût de ce pouvoir est égal à 3 fois le niveau. Durée : niveau tours de combat (cette durée ne peut pas être modifiée)

1. Le score du dé Obscur est augmenté du niveau du pouvoir. Ce bonus ne peut pas donner un succès critique, le personnage ne peut donc pas obtenir de succès critique quand il utilise ce pouvoir.
2. L'aspect *Physique* du personnage est augmenté de niveau/2 (arrondi à l'inférieur).
3. Le bonus du dé Obscur peut créer une réussite critique.
4. L'aspect *Combat* du personnage est augmenté de niveau/2 (arrondi à l'inférieur).
5. Si le dé de Force (sans le bonus du dé Obscur) est une réussite critique, le résultat est une réussite critique égale au dé plus le niveau du pouvoir.
6. Le talent de corps à corps utilisé par le personnage est augmenté de un. Ce bonus ne peut changer de talent au cours de la rage.

Réguler la Force (-/O)

Talents associés : Altération et Contrôle (et Côté Obscur).

Cf. Qin : Couper le Souffle (p. 224) et Transmettre le Souffle (p. 224)

Ce pouvoir est une attaque quand il s'agit de **couper la force**, une action quand il s'agit de la transmettre.

Si le personnage parvient à toucher sa victime (test de *Physique* + Art Martial contre la défense passive), il doit effectuer un Test en Opposition de *Spiritualité* + Talent Altération contre *Spiritualité* + *Combat*. Si le personnage remporte le test, il fait perdre *Social* + niveau points de Force (en commençant par les points de Force opposés au côté du personnage).

La perte de points de Force peut être augmentée de 1 par 2 points de Force supplémentaires dépensés par le personnage. L'augmentation ne peut pas dépasser le niveau du pouvoir.

Le coût de ce pouvoir est de deux fois son niveau. Ce pouvoir ne peut être tenté que niveau fois par jour sur une même cible.

À partir du niveau 5 le personnage peut sceller la Force (Cf. Qin : Sceller l'Énergie interne (p. 225)) :

Si le personnage parvient à toucher sa victime (test de *Physique* + Art martial contre la défense passive), il doit effectuer un Test en Opposition de *Spiritualité* + Contrôle de la Force + niveau contre *Spiritualité* + *Combat*. Si le personnage remporte le test, la cible ne peut plus accéder à ses points de Force pendant une durée égale à la marge de réussite du Test d'Opposition.

La durée peut être augmentée de 1 par 4 points de Force supplémentaires dépensés par le personnage. L'augmentation ne peut pas dépasser le niveau du pouvoir.

Le personnage peut utiliser ce pouvoir pour **transférer ses points de Force** à une autre créature. Le coût de cette utilisation est de quatre fois son niveau. Ce pouvoir ne peut être tenté que niveau fois par jour sur une même cible.

Le personnage peut dépenser des points de Force (de même type) pour en donner un (du même type) à la créature touchée et consentante. Le personnage ne peut transmettre ainsi plus de *Spiritualité* + niveau points de Force à une créature, niveau fois par jour. La créature ne peut avoir ainsi plus de points de Force qu'elle n'en a

The header features a black background with the text 'STAR WARS - QIN' in large, white, bold, sans-serif font. On the left side, there is a small, stylized illustration of a Jedi figure in a white robe, and on the right side, a partial view of a character's face, possibly a Jedi, looking towards the center.

STAR WARS - QIN

normalement, sauf si le donneur possède ce pouvoir au niveau 5 ou 6.

1. Chaque point transféré coûte quatre points de Force au donneur. La cible doit être sensible à la Force.
2. Chaque point transféré coûte trois points de Force au donneur.
3. La cible peut ne pas être sensible à la Force.
4. Chaque point transféré coûte deux points de Force au donneur.
5. La cible peut dépasser son maximum de points de Force. Si les points excédentaires ne sont pas utilisés, ils disparaissent en une petite heure.
6. Chaque point transféré coûte un point de Force au donneur.

Le personnage peut aussi **absorber les points de Force** de la cible. Cette utilisation est considérée comme une attaque et comme obscure. Le nombre de points perdu par la cible est égal à sa marge de réussite du test d'opposition Mental + Altération contre Résistance. Les points récupérés par le personnage dépendent du niveau (arrondi au supérieur). La cible ne peut pas perdre plus de points de Force qu'elle n'en a (sauf indication contraire). Les points de Côté Obscur ne sont pas absorbés. Le coût du pouvoir est de deux fois le niveau.

1. Portée = contact. Points récupérés = 1/2 marge de réussite.
2. Portée = 3 m. Points récupérés = 3/4 marge de réussite.
3. Portée = 10 m. Points récupérés = marge de réussite.
4. Portée = 30 m. Points récupérés = marge de réussite. La cible perd des points de souffle si elle n'a pas assez de points de Force.
5. Portée = 100 m. Points récupérés = marge de réussite. La cible perd des points de souffle si elle n'a pas assez de points de Force. La cible perd en plus 1/2 marge de réussite points de souffle.
6. Portée = 100 m. Points récupérés = 1,5 fois marge de réussite. La cible perd des points de souffle si elle n'a pas assez de points de Force. La cible perd en plus marge de réussite points de souffle.

Sensibilité à la Force

Talent associé : Sens.

Ce pouvoir est indispensable pour pouvoir utiliser les autres pouvoirs de la Force. Son niveau s'ajoute au multiplicateur le plus haut pour calculer les points de Force.

Exemple : un personnage a un équilibre de 3, son plus haut talent est à 2 et possède une *Spiritualité* de 4. Sans ce pouvoir il ne peut utiliser aucun pouvoir de la Force (excepté Contrôle de la Force 2) et possède 3 (équilibre) x 2 (talent) x 4 (*Spiritualité*) = 24 points de Force. Avec ce pouvoir au niveau 1, il peut posséder des pouvoirs de la Force et possède $3 \times 2 \times (4 + 1) = 30$ points de Force.

Le niveau de ce pouvoir peut s'ajouter à test un test d'Empathie, de Perception ou de Sentir la Force (le personnage doit alors dépenser un nombre de points de Force égaux au bonus).

De plus, le personnage peut détecter les autres créatures sensibles à la Force et améliorer ses sens.

1. Cf. Qin : Tao de l'Œil Intérieur 1. Le personnage peut sentir la Force chez les autres créatures dans son champ de vision à une distance maximum de niveau x *Spiritualité* mètres.
2. Cf. Qin : Tao de l'Œil Intérieur 2. Le personnage peut sentir la Force chez les autres créatures à une distance maximum de niveau x *Spiritualité* mètres de lui si elles sont visibles (pas forcément vue).
3. Cf. Qin : Tao de l'Œil Intérieur 3. Le personnage peut sentir la Force chez les autres créatures à une distance maximum de niveau x *Spiritualité* mètres de lui, même si elles ne sont pas visibles (derrière un mur par exemple).
4. Cf. Qin : Tao de l'Œil Intérieur 4. Le personnage peut sentir la Force chez les autres créatures à une distance maximum de 2 x niveau x *Spiritualité* mètres de lui, même si elles ne sont pas visibles.
5. Cf. Qin : Tao de l'Œil Intérieur 5. Le personnage peut sentir la Force chez les autres créatures à une distance maximum de 3 x niveau x *Spiritualité* mètres de lui, même si elles ne sont pas visibles.
6. Cf. Qin : Tao de l'Œil Intérieur 6. Le personnage peut sentir la Force chez les autres créatures à une distance maximum de 4 x niveau x *Spiritualité*



STAR WARS - QIN

mètres de lui, même si elles ne sont pas visibles.

Télékinésie (-/O)

Talent associé : Contrôle (et Côté Obscur).

Ce pouvoir (action) permet de déplacer un gros objet lentement (1 mètre par niveau et par action). Il ne permet pas de blesser directement. Il est possible de blesser en arrêtant la télékinésie quand l'objet est au-dessus d'une cible. Au début de l'utilisation de ce pouvoir, l'objet ne doit pas être à plus de niveau x 5 mètres. Le coût de ce pouvoir est égal aux Points de Structure de l'objet multiplié par la vitesse désirée (maximum égal au niveau du pouvoir) et par action. L'objet que le personnage peut déplacer ainsi doit avoir une structure inférieure ou égale à niveau x niveau.

Si l'objet est attaché ou relié à autre chose, le MJ indiquera combien de temps il faut pour que le lien cède.

Il est possible d'utiliser ce pouvoir pour tuer directement une créature. On parle alors de **meurtre télékinésique**, et cette utilisation du pouvoir est considérée comme obscur et suit les règles suivantes.

Ce pouvoir (action) permet de décoller légèrement la cible du sol et de lui infliger des dégâts. Le personnage doit réussir un test d'opposition *Mental* + Talent Contrôle contre Résistance de la cible. Les dégâts infligés sont égaux à la marge de réussite du test précédent + niveau + *Combat*. Ce pouvoir peut se prolonger à chaque action tant que l'attaquant emporte le test, ce dernier obtient un bonus cumulatif de +1 aux dégâts par action supplémentaire consécutive réussie. La portée de ce pouvoir est niveau mètre. L'armure ne protège pas des dégâts.

Il est aussi possible d'utiliser ce pouvoir comme un **tourbillon de Force**. Il transforme alors un objet en une arme mais peut aussi être utilisé comme une attaque, il génère alors une onde de Force repoussant les cibles.

Base d'attaque = Talent Contrôle + *Combat*

Seuil de l'attaque = Résistance de la cible

Dégât de base = *Combat*. Si la cible ne peut pas reculer, elle subit des dégâts supplémentaires égaux aux mètres non parcourus.

Mètres de répulsion = (niveau + dégâts de base) / 2

Nombre de cibles = niveau

Durée : instantanée

<http://www.archaos-jdr.fr>

Portée : *Spiritualité* + niveau + 1 mètre par 2 points de Force supplémentaire (max. = niveau)

1. Cf. Qin : Tao des mille abeilles 1. La cible recule.
2. Cf. Qin : Tao des mille abeilles 2. Les cibles reculent.
3. Cf. Qin : Tao des mille abeilles 3. Les cibles reculent et tombent.
4. Cf. Qin : Tao des mille abeilles 4. Les cibles reculent, tombent et subissent un malus de -2 à leur prochaine action.
5. Cf. Qin : Tao des mille abeilles 5. Les cibles reculent, tombent et perdent une action restante dans ce tour.
6. Cf. Qin : Tao des mille abeilles 6. Les cibles reculent, tombent et perdent deux actions restantes dans ce tour.

Télépathie (-/O)

Talent associé : Sens (et Côté Obscur).

Ce pouvoir (action) permet d'entrer en communication mentale avec une autre créature pensante acceptant cette communication. Le personnage doit réussir un test de *Social* + Sens avec un seuil égal à 7 pour une créature amicale, à 11 sinon. Une cible non sensible à la Force est plus difficile à contacter, le pouvoir est considéré d'un niveau inférieur de 1 pour la distance (sauf au niveau 1 ou la distance est divisée par deux) mais pas pour le coût. Le coût du pouvoir est de 2 fois le niveau.

1. 100 m
2. 1 km
3. 10 km
4. 100 km
5. 1 000 km
6. 10 000 km

L'utilisation de la télépathie pour **drainer les connaissances** d'une créature est considérée comme un pouvoir obscur. Le coût en PF est égal à la Résistance de la cible par information demandée. Le personnage doit réussir un test d'opposition *Social* + Télépathie contre la résistance de la cible qui doit être touchée. La cible sait que quelqu'un lui vole des informations. Il est possible de se servir du Drain de connaissance pour apprendre un Talent Mental. Le personnage doit alors effectuer un test continu (voir Qin page 171) avec un SR égal à la résistance de la cible plus son score de Talent, une période de 5 minutes et une SD égal au temps pendant lequel le personnage veut posséder



ce Talent. À chaque test, il dépense les points de Force et il doit être en permanence en contact avec la cible.

Il est aussi possible d'utiliser ce pouvoir pour créer un **lien spirituel** entre deux créatures consentantes. Cela permet aux deux de connaître l'état de santé de l'autre. Le coût du lien est égal au niveau fois 10 et la distance sur laquelle le lien fonctionne est fonction du niveau. Il faut réussir un test d'opposition *Social* + Télépathie (ou deux fois *Social*) pour rompre le lien.

Transe de combat

Talents associés : Altération et Contrôle.

Chaque niveau de ce pouvoir donne accès à plusieurs capacités (séparés par « / »). Chaque capacité doit être payée indépendamment.

1. Le jet d'attaque reçoit un bonus de +1. / Le jet de dégât reçoit un bonus de +1 / +1 à une défense passive pour une passe d'arme. / Le jet de parade active reçoit un bonus de +1.
2. Le jet d'attaque reçoit un bonus de +2. Le malus de la manœuvre utilisée est réduit de un. / Le jet de parade active reçoit un bonus de +2 / +2 à une défense passive pour une passe d'arme. / Le jet de parade active reçoit un bonus de +2.
3. Le jet d'attaque reçoit un bonus de +3. / Le jet de dégât reçoit un bonus de +3 / +3 à une défense passive pour une passe d'arme ou +1 aux deux prochaines défenses passives. / Le jet de parade active reçoit un bonus de +3.
4. Le jet d'attaque reçoit un bonus de +4. Le malus de la manœuvre utilisée est réduit de deux. / Le jet de dégât reçoit un bonus de +4 / +4 à une défense passive pour une passe d'arme ou +1 à trois défenses passives. / Le jet de parade active reçoit un bonus de +4.
5. Le jet d'attaque reçoit un bonus de +5. / Le jet de dégât reçoit un bonus de +5 / +5 à une défense passive pour une passe d'arme ou +2 aux deux prochaines défenses passives. / Le jet de parade active reçoit un bonus de +5.
6. Le jet d'attaque reçoit un bonus de +6. Le malus de la manœuvre utilisée est réduit de deux ou le malus de

deux manœuvres utilisées avec Combinaison est réduit de 1. Réduction du malus de Combinaison non autorisée. / Le jet de dégât reçoit un bonus de +6 / +6 à une défense passive pour une passe d'arme ou +2 aux trois prochaines défenses passives. / Le jet de parade active reçoit un bonus de +6.

Transfert d'Essence (O)

Talents associés : Altération et Côté Obscur.

Ce pouvoir permet de transférer son essence vitale de son propre corps vers un autre vide (comme un clone) ou un être intelligent. Le personnage doit avoir une idée assez précise de l'endroit où se trouve sa cible. Si la cible est vide, le personnage doit réussir un test de *Mental* + Talent Altération avec un seuil de 11, sinon il s'agit d'un test d'opposition contre la Résistance de la cible. En cas de réussite, le corps original meurt. En cas d'échec, le corps et l'esprit du personnage subissent le contre-coup de cette tentative de séparation et tous les Aspects du personnage sont diminués de 1 (un zéro entraînant la mort). Le personnage récupère au rythme de un aspect par journée (au choix du joueur). Lorsque le personnage prend possession de son nouveau corps, si ce n'est pas un clone de lui-même ses Aspects *Combat* et *Physique* sont diminués de 1 (un zéro entraînant la mort) car son essence n'est pas habituée à son corps et réciproquement. Le personnage récupère au rythme de un aspect par journée (au choix du joueur). Le personnage conserve tous ces talents et pouvoirs et ne peut prendre ceux de l'hôte. Si le test d'opposition n'est pas remporté avec une marge de réussite de 5, il doit être refait chaque jour, le gagnant contrôlant le corps. Si la marge de réussite est de 5 ou plus, le gagnant occupe définitivement le corps et l'autre meurt.

Le coût de ce pouvoir est de 5 fois son niveau.

1. Le transfert ne peut s'effectuer que vers une cible vide distante de moins de 10 mètres.
2. Le transfert ne peut s'effectuer que vers une cible vide ou animale (du même type que le personnage : mammifère, reptile...) distante de moins de 10 mètres.



3. Le transfert ne peut s'effectuer que vers une cible vide ou animale distante de moins de 100 mètres.
4. Le transfert ne peut s'effectuer que vers une cible vide, animale ou intelligente distante de moins de 100 mètres.
5. Le transfert ne peut s'effectuer que vers une cible vide, animale ou intelligente distante de moins de 1000 mètres.
6. Le transfert ne peut s'effectuer que vers une cible vide, animale ou intelligente distante de moins de 10 000 mètres. Si le personnage perd le test d'opposition (même de 5 ou plus), il peut choisir de rester dans le corps cible. Il a alors droit à un test par semaine pour reprendre le dessus. Chaque semaine perdue un de ses Aspects (*Mental*, *Social* ou *Spiritualité*) diminue de 1 (au choix du joueur). Quand un Aspect tombe à zéro il meurt.

Vitesse de la Force

Talents associés : Altération et Contrôle

1. Cf. Qin : Tao de la Foudre Soudaine 1
2. Cf. Qin : Tao de la Foudre Soudaine 2
3. Cf. Qin : Tao de la Foudre Soudaine 3.
Lors d'un combat de véhicules, le personnage peut voir les cartes de mouvement utilisées par un adversaire avant de préparer les siennes.
4. Cf. Qin : Tao de la Foudre Soudaine 4
5. Cf. Qin : Tao de la Foudre Soudaine 5
6. Cf. Qin : Tao de la Foudre Soudaine 6
Lors d'un combat de véhicules, le personnage peut voir les cartes de mouvement utilisées par deux adversaires avant de préparer les siennes.

Invocation de tempête (O)

Croissance végétale (L)

Méditation de bataille (L)

STAR WARS - QIN

LES ARTS MARTIAUX

« Fais moi péter tout ça, p'tit gars et on rentre ! »

Han Solo

LES TALENTS DE COMBAT

Les armes suivies d'un astérisque sont utilisables avec une spécialisation (voir Shaolin & Wudang p. 114).

Les manœuvres suivies d'un astérisque sont des nouvelles manœuvres décrites dans le chapitre suivant, les autres sont décrites dans le manuel de base de Qin (p. 204) ou le livret de l'écran de Qin (p. 10). Les manœuvres *Attaque à distance montée* et *Combat monté* s'appliquent aux véhicules comme aux montures de toutes sortes.

Il faut ajouter à tous les talents martiaux de Qin la manœuvre **Gravité zéro**. Au niveau 3 pour le Bouclier, au niveau 4 pour le Poignard et au niveau 5 pour les autres.

Talent sabre laser

Le personnage doit posséder le Talent Contrôle à 1 pour utiliser le Talent Sabre laser.



Grand sabre laser : aussi appelé simplement « sabre laser », il est l'arme la plus courante des Jedi.

*Sabre laser double-lames (ou double sabre laser)** : la manœuvre Sabre laser double peut être sélectionnée au niveau 1 et le malus à l'attaque est réduit de 1. La

manœuvre Sabre laser à une main n'est pas disponible.

*Petit sabre laser ** : la manœuvre Deux armes peut être sélectionnée au niveau 2. La manœuvre Sabre laser à une main n'est pas disponible mais il ne peut être manié qu'à une main (sans aucun malus). Les manœuvres Réduire la distance et Combinaison sont disponibles au niveau 3. Les manœuvres Sabre laser double et Mise à distance ne sont pas disponibles.

Manœuvres :

1. Bloquer, Charger, Parade totale, Sabre laser à une main*
2. Aveugler, Combat monté, Double parade, Feinte
3. Attaque suicide, Coup double, Parade tournoyante
4. Deux armes, Combinaison, Gravité zéro*, Harcèlement, Mise à distance, Renvoyer les tirs*
5. Lancer de sabre laser*, Repousser, Sabre laser double*
6. Boomerang laser*

Talent pistolet

Pistolet de tous types

Il est possible d'utiliser deux pistolets en même temps sur une même cible, il faut alors faire deux tirs avec un seuil augmenté de +2. Sur deux cibles différentes, le malus est de +5. La pénalité de mauvaise main s'applique.

1. Dégainier*, Tir rapide, Double trait
2. Attaque à distance montée*, Embuscade, Gravité zéro*
3. Double cible, Combinaison
4. Coup de maître, Désarmer
5. Rebond, Tir de barrage
6. Tir lointain

Talent fusil

Fusil de tous types

1. Embuscade, Tir lointain, Tir combiné
2. Tir rapide, Combinaison, Double trait
3. Double cible, Coup de maître, Double cible, Gravité zéro*
4. Attaque à distance montée*, Tir de barrage*
5. Désarmer, Rebond



STAR WARS - QIN

6. Perforation

Talent arme automatique

Armes pouvant tirer en rafales.

1. Embuscade, Double trait, Rafale large*, Tir lointain
2. Double cible, Tir de barrage*, Tir combiné*
3. Rafale précise*, Combinaison, Tir rapide
4. Attaque à distance montée*, Gravité zéro*
5. Coup de maître, Rebond
6. Perforation

Talent arme lourde

Armes lourdes de tous types.

1. Perforation, Tir de barrage*
2. Embuscade, Tir précis*
3. Tir lointain
4. Coup de maître
5. Attaque à distance montée*, Gravité zéro*
6. Combinaison

Talent arme de véhicule

Armes de véhicule de tous types.

1. Attaque à distance montée
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Talent artillerie

1. Attaque à distance montée
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Talent lance-flammes

1. Double cible
- 2.
3. Tir de barrage
- 4.
- 5.
- 6.

MODIFICATION DES MANŒUVRES DE QIN

Charger

<http://www.archaos-jdr.fr>

La distance est égale à 7 - Physique mètres (minimum 1) et non pas Physique.

LES NOUVELLES MANŒUVRES

Boomerang laser : permet de lancer le sabre laser jusqu'à *Combat* x 2 mètres. Il revient vers le personnage à la phase suivante, il doit utiliser une action pour le rattraper : test *Physique* + **Maniement du sabre laser** SR 12 pour le récupérer sinon de Force dégâts et sabre laser par terre à marge d'échec mètres. Malus de manœuvre = + 3. Chaque point de Force dépensé permet d'augmenter la distance de 1 (maximum = talent du personnage).

Combat aveugle : réduit les malus de vision de moitié.

Dégainer : permet de sortir son arme et de l'utiliser dans la même action (malus de 2 au lieu de 1)

Gravité zéro : le personnage ignore les malus de combat liés à la gravité zéro.

Lancer de sabre laser : permet de lancer le sabre laser jusqu'à *Combat* x 2 mètres. Malus de manœuvre = + 3. Chaque point de Force dépensé permet d'augmenter la distance de 1 (maximum = talent du personnage).

Rafale large : Cette manœuvre n'est accessible qu'aux armes automatiques. Malus à la défense active de la cible : 3.

Rafale précise : Cette manœuvre n'est accessible qu'aux armes automatiques. Bonus aux dégâts : 2.

Renvoyer les tirs blaster : équivalent de parade tournoyante mais pour les tirs de blaster. Le personnage peut déjà les dévier avec un sabre laser au niveau 3 par une parade active comme tout tir classique. Si le personnage réussit un test de défense active avec un SR augmenté de +2 (au lieu du +1 de la manœuvre), il peut renvoyer le tir de blaster vers le tireur. Pour cela il doit réussir en plus une attaque au sabre laser avec un SR augmenté de +2 (au lieu du +1 de la manœuvre). S'il touche le tireur, il lui inflige les dommages de base du blaster utilisé contre lui (sans aucun autre bonus).

Sabre laser à une main : annule le malus (+2) dû au fait de tenir le sabre laser à une main. Il reste tout de même le malus de la manœuvre (+1).

Sabre laser double : maniement d'un sabre laser double. Cette manœuvre a le même effet que la manœuvre Deux sabres laser. Si



STAR WARS - QIN

elle est combinée avec Parade totale, Double parade, Mise à distance ou Parade tournoyante le malus de Combinaison n'est pas appliqué.

Tir automatique :

Tir combiné : Permet de réaliser une seule attaque performante à plusieurs sur une même cible (Cf. Qin - Tous ensemble ! p. 183). Tous les participants doivent posséder la manœuvre *Tir combiné*. Le test de tir se fait avec le meilleur score de base (*Combat* + Talent) +1 au test de combat et aux dégâts par attaquant en plus du premier. Si tous les attaquants possèdent la manœuvre *Combinaison* et ont une autre manœuvre en commun, ils peuvent combiner *Tir combiné* et la manœuvre commune. Le tir combiné s'effectue à la plus petite initiative des membres du tir.

Tir de barrage : Cette manœuvre n'est accessible qu'aux armes automatiques et aux lances-flammes. Zone couverte : Talent x 2 m². Toute créature dans cette zone doit réussir une Esquive avec un SR égal à Talent + *Combat* ou être touchée (dégâts de base de l'arme)

Tir précis : cette manœuvre ne fait pas de dégâts particuliers mais vise un point précis d'un véhicule (réacteur, générateur de bouclier...). Le véhicule fait alors un Test de Résistance contre les dégâts, s'il est raté la zone ciblée est endommagée (en fonction des dégâts), sinon le tir n'a servi à rien. Le malus de la manœuvre est de +3 au SR.

Uppercut :

COMBINER DES STYLES DE COMBAT

« Lorsqu'un personnage maîtrise deux techniques pour chacun de deux styles de combat qu'il connaît. Il peut apprendre (pour 5 PA) la technique Combinaison pour l'un de ces styles. Cette technique est apprise pour un style donné, et peut être apprise plusieurs fois. À chaque fois, elle permet d'utiliser une technique d'un autre style (définie lors de l'apprentissage de Combinaison). Une base ne peut pas être utilisée via Combinaison. Le coût d'une technique utilisée avec un autre style que le sien est augmenté de 3 Points de Force.

LES STYLES N'UTILISANT PAS LA FORCE

Certains styles de combat ne nécessitent pas de points de Force car ils ont été créés par des non-utilisateurs de la Force. L'utilisation de leurs techniques demande généralement une grande concentration ou et très physique. Avant d'utiliser une de ces techniques, le personnage doit choisir s'il dépense une action supplémentaire ou bien subit un point de dégâts dû à la fatigue (récupérable en se reposant) pour pouvoir utiliser cette technique.

LES STYLES DE COMBAT AU CORPS A CORPS

« *Tu es un petit bagarreur mais nous allons vite t'apprendre le respect.* »

EV9D9

Les styles de Qin et Shaolin & Wudang sont utilisables avec l'accord du MJ. Les styles décrits ici en sont directement inspirés.

Technique Changa (Boxe Thaï)

Principalement basé sur une suite d'enchaînements. Elle privilégie le placement et le déplacement du corps suivant la tactique et l'adversaire. C'est une technique plutôt défensive.

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Art Martial Hapien

Cet art martial existe depuis bien avant la création du Consortium Hapien mais son enseignement n'est jamais sorti du Secteur. Il est avant tout conçu pour la défense plus que pour l'attaque. La plupart des soldats du Consortium Hapien sont formés à cet art martial.

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :



STAR WARS - QIN

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Bundunki (Kung Fu ou assimilé)

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Combat Echani

Ce style de combat se pratique à mains nues, sans armure ni utilisation de Pouvoirs de la Force. Il n'a pas besoin d'autre arme que le corps.

Une croyance de la culture Echani est que le combat révèle ce que l'on est et qu'on ne peut connaître quelqu'un que si on l'a combattu. Les duels sont rituels et il est important d'en suivre l'étiquette.

Après la formation de l'Empire Galactique, les gardes impériaux et les services secrets de l'Empire sont formés aux arts martiaux Echani.

Base : Le personnage ajoute sa *Spiritualité* à sa Défense Passive et à ses défenses actives.

Technique 1 :

Pré requis : Boxe interne 2

Effets :

Technique 2 :

Pré requis : Boxe interne 3

Effets :

Technique 3 :

Pré requis : Boxe interne 4

Effets :

Art martial Gand

Les Gand utilisent un art martial qui n'est pas vraiment compris par le reste de la galaxie. Il utilise un bâton de force (« bâton Gand »).

Base :

Technique 1 : Toucher perforant

Pré requis :

Effets : Permet d'ignorer l'armure.

Technique 2 : Brume violente

Pré requis :

Effets : Approche furtive suivie d'une attaque qui ne peut pas être parée ou esquivée.

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Petranaki

Le Petranaki est un art martial génosien développé pour le combat en arène. Il implique d'utiliser les cinq armes : la pique, le fouet du confesseur (empoisonné), le cimenterre, le filet à lancer et le bouclier du gardien des bêtes. L'Arène Petranaki a été appelée ainsi après la création de ce style de combat.

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Rek'dul

Le Rek'dul est l'art martial Jensaarai. Il se pratique avec une lame longue ou un sabre laser.

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Sera Plinck

Cet art martial utilise un couteau Jalinésien.

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :



STAR WARS - QIN

K'Jtari

L'art martial k'Jtari a été créé par la race K'Jtari. Il s'agit d'une forme de bagarre incluant à la fois des composants physiques et mentaux.

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Art Martial Noghri

Cet art martial est enseigné aux gardes du corps (et assassins) Noghri. Il nécessite l'emploi de lames courtes.

Base :

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Coût en points de Force :

Escrime Pelagia

Ce style de combat à la vibrolame est couramment pratiqué dans la noblesse pelagienne. Il repose sur une succession d'enchaînements rapides qui permet de surprendre son adversaire avant même que ce dernier ne réagisse.

Base : Le personnage ajoute son *Physique* à son Initiative.

Technique 1 :

Pré requis :

Effets :

Technique 2 :

Pré requis :

Effets :

Technique 3 :

Pré requis :

Effets :

Teräs Käsi

Le Teräs Käsi (main d'acier en Basique) est un art martial ancien mis au point par les Suivants de Palawa sur la planète Bunduki en 3 378 Av. BY. Bunduki venait d'être dévastée

par pendant une guerre avec le Conseil Jedi. Cet art martial a donc été créé pour affronter les Jedi. Les Suivants de Palawa ont étudié la Force même s'ils n'étaient pas eux-mêmes sensibles à la Force.

Le Teräs Käsi permet de développer sa vitesse et d'anticiper les coups. De plus il leur permet de se protéger des attaques mentales des Jedi ou des Sith.

Les pratiquant du Teräs Käsi sont peu nombreux, mais variés : Mandaloriens, guerriers et chasseurs de primes, et parfois Jedi ou Sith. Certains combattants au sabre laser utilisent les techniques du Teräs Käsi en combat, Darth Maul par exemple. Certains maîtres Jedi (Anoon Bondara, Joclad Danva, Plo Koon par exemples) maîtrisent le Teräs Käsi. Personne ne sait comment ces Jedi l'ont appris.

Les techniques du Teräs Käsi possèdent généralement des noms d'animaux ayant inspiré leur création.

Base : Le personnage ajoute son score de Mental pour résister aux pouvoirs de la Force affectant l'esprit. Cette capacité fonctionne tout le temps. Quand le personnage blesse un utilisateur de la Force, ce dernier perd 1 point de Force en plus des points de Souffle.

Technique 1 :

Pré requis : Boxe externe 2

Effets :

Technique 2 : La projection du rancor

Pré requis : Boxe externe 3

Effets : Le rancor est une puissante créature bipède originaire de Dathomir.

Technique 3 : Crachat du rawl

Pré requis : Boxe externe 4

Effets : Le Rawl est un serpent de Naboo qui peut aussi se trouver sur Mandalore. Cette technique consiste en faire un pas de côté, puis 3 frappes avec le pied vers le bas, pour finir l'adversaire avec une frappe avec les deux poings.

Boxe vélanarienne

La boxe vélanarienne est un style de combat qui n'est utilisable qu'avec quatre bras. Le Wookiee Rodo en a créé une version (moins efficace) à deux bras.

Base :

Technique 1 :

Pré requis : Boxe externe 2

Effets :

Technique 2 :

Pré requis : Boxe externe 3



STAR WARS - QIN

Effets :

Technique 3 :

Pré requis : Boxe externe 4

Effets :

Wrruushi

Ce style de combat est exclusivement pratiqué par les Wookies.

Cet art martial est axé sur l'utilisation de la force supérieure et le grand corps des Wookies. Il met l'accent sur les coups (particulièrement les coups de poing) et les projections. Aussi surprenant que cela paraisse il est possible de l'utiliser de manière non létale, les praticiens sont capables de désarmer un adversaire d'un seul coup.

Base :

Technique 1 :

Pré requis : Boxe externe 2

Effets :

Technique 2 :

Pré requis : Boxe externe 3

Effets :

Technique 3 :

Pré requis : Boxe externe 4

Effets :

LES STYLES DE COMBAT AU SABRE LASER

Les différentes formes

Les Formes primaires (ou primordiales) sont les Formes I à V, les secondaires VI à IX, les tertiaires X à XI (elles concernent les armes à deux lames), les quaternaires ne sont pas numérotées.

Ces styles requièrent souvent un pré requis. S'il s'agit d'une autre Forme, cela veut dire que pour apprendre ce style il faut connaître la base et deux techniques de la Forme nommée.

Seules certaines Formes peuvent de combiner avec d'autres. Cela permet d'utiliser des techniques de l'autre Forme. Le coût de ces techniques est augmenté de 3. L'apprentissage d'une combinaison avec une autre Forme est de 5 PA.

Forme I, Shii Cho

Le Shii Cho (aussi appelée Forme de Détermination) est la première des Formes primordiales, et ses bases sont considérées comme les fondements du maniement du sabre laser à enseigner au jeune apprenti.

<http://www.archaos-jdr.fr>

Cette Forme est née à l'époque où les Jedi n'avaient pas encore de sabre laser et combattaient avec des armes blanches : elle est directement issue de l'escrime physique. Ses maîtres mots sont : technique, sobriété et efficacité.

La Forme I regroupe en réalité deux aspects de la pratique du sabre. Premièrement, il s'agit des fondements du maniement du sabre (ce que l'on appelle le Shii) : les aspects essentiels de l'escrime au sabre laser, qu'il s'agisse de techniques offensives ou défensives, d'enchaînements et de bottes. Deuxièmement, le Shii Cho est, à l'origine, une pratique d'escrime physique. Une fois maîtrisées les bases de la Forme I, c'est-à-dire le Shii, il donne accès aux autres Formes, y compris le Shii Cho dit « abouti », une escrime à deux mains, assez physique, plus complexe qu'il n'y paraît, et qui peut être très efficace car elle combine une bonne défense individuelle à des attaques peu enchaînées mais puissantes et précises. De fait, malgré son apparente simplicité, la Forme I offre de nombreuses possibilités. Inspiré de l'utilisation de différentes armes blanches, le Shii Cho permet la pratique d'une escrime régulière et variée fondée sur des coups uniques, rapides, pouvant facilement être répétés, et quelques bottes codifiées difficiles à parer. Les bras sont très mobiles, les attaques physiques fréquentes, le sabre porte des coups amples et précis. Les attaques de Shii Cho peuvent faire partie des plus violentes des Arts Jedi. Il existe plusieurs variantes de Shii Cho, chacune ayant pour origine un maître de cette Forme, et chacune de ces variantes correspond à un type d'escrime ancienne à l'arme blanche : fixe, à l'épée, au sabre, etc.

Ce style est idéal contre de multiples adversaires au corps à corps.

Prérequis : aucun.

Base : S'il a deux adversaires ou plus au corps à corps, le personnage ajoute son Esquive à sa Défense passive et à ses Défenses actives.

Technique 1 : La Force en mouvement

Pré requis : Sabre laser 2, Esquive 2, Manœuvres Attaque suicide, Feinte, Déplacement de la Force 2, Vitesse de la Force 2

Coût en points de Force : 7

Effets : (action) Après avoir dépensé une action et pour le reste du tour, le personnage réalise un test de Physique + Sabre laser (9)



STAR WARS - QIN

au début de chaque phase. Si réussit, il a droit à un déplacement gratuit de (Physique + Esquive) mètre et la marge de réussite s'ajoute à sa défense passive de ce tour. Toute personne sur son chemin risque d'être déséquilibrée : test de Physique + Esquive (résultat du test du tour précédent) ou -2 à sa prochaine action.

Technique 2 : Terrasser ses ennemis

Pré requis : Sabre Laser 3, Manœuvres Charger et Coup double, Action de la Force 2
Coût en points de Force : 7

Effets : Face à au moins deux adversaire, le personnage choisit le nombre de cibles (max. Niveau en Sabre Laser), et effectue une attaque contre la Défense passive la plus élevée de ses adversaires avec un malus de +1 au SR pour chaque adversaire en plus du premier. S'il réussit, toutes les cibles sont touchées et subissent les dégâts de l'attaque. Elles peuvent effectuer une Défense active.

Technique 3 : Le déluge de Force

Pré requis : Sabre laser 4, Manœuvres Coup double, attaque suicide, Déplacement de la Force 1, Action de la Force 2, Contrôle 1
Coût en points de Force : 8

Effets : (attaque) pendant cette passe d'arme, le personnage peut porter autant de coup que son Aspect Physique (maximum 1 coup par ennemi).

Forme II, Makashi

Le Makashi (aussi appelé Forme d'Opposition) est généralement l'une des dernières formes enseignées. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques des Formes I et V.

Ce style fut créé lors des anciennes Guerres de la Force, les premiers affrontements majeurs entre Jedi et Sith, et conçu par les Jedi dans l'idée de contrer la fureur destructrice des Sith. La philosophie de la Forme II est celle d'un style de duel ancien : vaincre l'adversaire par l'habileté et non par la violence, faire preuve de noblesse, de subtilité et d'élégance. Le sabre laser se tient à deux mains.

Style de combat au sabre laser conçu pour les duels, l'essentiel de la Forme II tient dans des mouvements de la main, du poignet et du bras : fluidité, dextérité et précision du geste. Le corps ne se déplace que lentement, mais les rotations sont nombreuses, et le bras, très mobile, est le support du sabre qui effectue des mouvements très fluides et des attaques tournoyantes entrecoupées de

<http://www.archaos-jdr.fr>

parades précises et de bottes délicates. Le Makashi repose sur des enchaînements compliqués qui peuvent être combinés et répétés autant de fois que nécessaire et dont l'objectif est de contrer l'adversaire avec brio jusqu'à passer ses défenses sans user de la force physique ou de la ruse.

Ce style est particulièrement adapté pour combattre d'autres utilisateurs de sabre laser et donc de la Force.

Pré requis : Forme I, Forme V

Base : Le personnage ajoute sa Théologie (Force) aux dégâts du sabre laser si l'adversaire est sensible à la Force.

Technique 1 : Sceller la Force

Pré requis : Sabre Laser 2, Boxe interne 2, Théologie (Force) 2, Manœuvre Bloquer, Maîtrise de la Force 2, Contrôle 2

Coût en points de Force : 7

Effets : (attaque) Le personnage touche son adversaire avec la main (jet de Combat + Art martial) sans lui faire de dégâts. Pendant un nombre de tours égal à son Niveau en Théologie (Force), la victime devra réussir un test de Spiritualité + Théologie (Force) (5 + Contrôle) pour utiliser des points de Force (ce test ne compte pas comme une action).

Technique 2 : L'extrême entraîne l'extrême

Pré requis : Sabre Laser 3, Théologie (Force) 2, Manœuvre Parade tournoyante, Transe de combat 2, Maîtrise de la Force 2

Coût en points de Force : -

Effets : (défense) Lorsqu'il réussit une défense active, le personnage et son adversaire effectuent un test opposé de Spiritualité + Théologie (Force). Si le personnage l'emporte, il réduit les points de Force de l'adversaire de sa marge de réussite et ajoute ce montant à son total de points de Force. Il peut dépasser ainsi son maximum de points de Force mais la marge de réussite ne peut pas être supérieure à Spiritualité x 2.

Technique 3 : Retour de Force

Pré requis : Sabre Laser 4, Théologie (Force) 3, Manœuvre Charger, Transe de combat 3, Maîtrise de la Force 4, Technique « L'extrême entraîne l'extrême »

Coût en points de Force : 10

Effets : (attaque) Le personnage peut dépenser les points de Force absorbés par la Technique « L'extrême entraîne l'extrême » pour les ajouter aux dégâts.



STAR WARS - QIN

Forme III, Soresu

Le Soresu (aussi appelé Forme de Protection) est généralement, chez les Jedi, la deuxième enseignée après la Forme I. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I.

Ce style est antérieur à l'Ancienne République, et même avant l'époque des Guerres de la Force. Il date de l'époque de démocratisation des armes de tir laser et résulte du besoin des Jedi de se protéger de ces armes à distance. La philosophie du Soresu : la non-agression exclusive, peut paraître restrictive, mais elle est essentielle dans l'éthique Jedi et est considérée comme fondamentale car représentative du respect de la vie et de la lutte par la résistance pacifique.

Le Soresu est un style défensif conçu presque exclusivement pour combattre des ennemis équipés d'armes à distance, idéal pour le renvoi des tirs de blaster. La lame est proche du corps mais très mobile. Un Jedi maîtrisant la Forme Soresu peut littéralement créer avec son sabre un bouclier autour de lui, devenant ainsi virtuellement invulnérable.

Ce style est particulièrement adapté face à quelques adversaires équipés de blasters et à distance les uns des autres.

Pré requis : Forme I

Base : Le personnage peut parer les tirs de blaster même si son Niveau de Sabre Laser est 1 ou 2. Il ajoute son Niveau d'Esquive pour parer les tirs de blaster.

Technique 1 : Échapper à la meute

Pré requis : Sabre Laser 2, Acrobatie 2, Manœuvre Feinte, Déplacement de la Force 3
Coût en points de Force : 7

Effets : (action) Le personnage peut se déplacer de (Physique + Acrobatie) x 2 mètres pour sortir de la mêlée. Tous ses adversaires au contact perdent leur prochaine action de ce tour. La Défense passive du personnage est augmentée de son Niveau en Acrobatie pour la prochaine passe d'arme.

Technique 2 : Vif comme la lumière

Pré requis : Sabre Laser 3, Manœuvres Attaque suicide, Charger, Déplacement de la Force 2, Vitesse de la Force 2

Coût en points de Force : 6

Effets : (attaque) Le personnage se déplace de (Physique + Acrobatie) x 2 mètres. Il peut porter une attaque (et une seule) s'il passe devant un adversaire. Sa Défense passive est augmentée de son Niveau en Acrobatie

<http://www.archaos-jdr.fr>

pendant cette passe d'arme mais il ne peut pas effectuer de Défense active.

Technique 3 : Plus rapide que la lumière

Pré requis : Sabre Laser 4, Acrobatie 2, Manœuvre Charger, Déplacement de la Force 3, Vitesse de la Force 2

Coût en points de Force : 7

Effets : (action) Au cours de son action, le personnage peut se déplacer de (Physique x 3 + Acrobatie) mètres. Si son déplacement se termine au contact d'un adversaire, le personnage aura automatiquement l'initiative sur lui à la prochaine passe d'arme. Toutes les attaques (à distance ou au contact) visant le personnage dans cette passe d'arme voient leur SR augmenté de son Niveau d'Acrobatie.

Forme IV, Ataru

L'Ataru (aussi appelée Forme de Vélocité) est généralement enseignée aux Padawan dans la même période que la Forme V (ce sont les deux Formes offensives polyvalentes parmi les Formes primaires). Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I.

Cette Forme fut introduite dans l'Ordre par des espèces non humanoïdes, et fut ensuite adaptée pour être utilisée par les Humains. La philosophie de la Forme IV a deux aspects essentiels : d'une part, il s'agit d'un style de combat fondé sur la vitesse, dont les multiples mouvements ont pour but de déstabiliser l'adversaire et de l'attaquer en court-circuitant ses défenses ; d'autre part, elle implique un investissement physique poussé de la part de son utilisateur. Elle peut représenter une forme de symbiose avec la Force.

Par des sauts, des rotations ou des déplacements intenses, l'ensemble du corps porte et accompagne des attaques rapides et surprenantes. Style de combat vif et acrobatique, d'une grande mobilité et aisément compatible à des mouvements d'arts martiaux, la Forme IV est essentiellement offensive, et ses enchaînements lorsqu'elle est pratiquée correctement sont difficiles à prévoir et à parer, même si les attaques de l'Ataru ne sont pas très puissantes en elles-mêmes car elles se concentrent sur la rapidité de mouvement. Il faut cependant noter que les techniques de l'Ataru occupent peu de volume : l'essentiel des mouvements se font en effet près de l'adversaire, l'attaque étant très focalisée, et ce style s'inscrit aussi bien

A black and white header image featuring a Jedi character in the background and the text "STAR WARS - QIN" in large, bold, white letters on a black background.

STAR WARS - QIN

dans des espaces réduits qu'en environnement ouvert. Sa maîtrise requiert un haut niveau d'endurance, de vivacité et d'agilité. En effet, outre les difficultés de coordination et de précision intrinsèques à ce style, son utilisation prolongée est épuisante et nécessite sinon un surentraînement à la Force vive, du moins une excellente forme physique.

Ce style est particulièrement adapté pour le duel.

Pré requis : Forme I

Base : Face à un seul adversaire intelligent (pas un animal), si le personnage n'est pas surpris, il ajoute son *Social* à son Initiative et à sa première attaque.

Technique 1 : Danse avec moi

Pré requis : Sabre Laser 2

Coût en points de Force : 5

Effets : (attaque) Le personnage tournoie sur lui-même et autour de son adversaire. Il bénéficie d'un +4 à son test d'initiative pour cette attaque. Si l'adversaire est touché, il doit réussir un test de Physique + Acrobatie ou se retrouver au sol.

Technique 2 : Force et Vision

Pré requis : Sabre Laser 3

Coût en points de Force : 7

Effets : (action) Pendant ce Tour, que le personnage possède ou non l'initiative, il sait toujours ce que va faire son adversaire et peut réagir en conséquence. L'adversaire doit toujours annoncer le résultat des ses actions (une fois les bonus appliqués aux dés). De plus, un critique devient une simple réussite (le résultat d'un dé est ajouté à l'Aspect et au Talent utilisé).

Après chaque action de l'adversaire, le personnage peut utiliser une de celles qui lui restent, en plus de se défendre activement.

Technique 3 : L'avalanche de lumière

Pré requis : Sabre Laser 4, Manœuvre Coup double, Dissipation de l'énergie 1

Coût en points de Force : 8

Effets : (attaque) Le personnage porte en une action autant d'attaque que son score en Physique. Ces attaques peuvent être concentrées sur un adversaire ou réparties sur plusieurs. Ces dégâts sont majorés de son niveau en Dissipation de l'énergie.

Forme V, Djem So

Le Djem So (aussi appelé Forme de Persévérance) est généralement enseignée en troisième, juste après la Forme IV. Son

apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques des Formes I et IV.

Cette Forme est comparable à la Forme III en terme de techniques et d'histoire, mais elle en est un pendant offensif. La Forme V fut conçue aux débuts de la République et, en cette époque de troubles, les Jedi, sans cesse confrontés à des ennemis toujours plus dangereux, créèrent un style de combat polyvalent orienté vers l'attaque. Ainsi, la Forme V traduit la volonté des Jedi de s'affirmer en tant qu'organe de paix actif et bras exécutif de la République.

Ce style conçu pour tous les types de combat est le pendant offensif de la Forme III, avec laquelle il se combine très bien ; stratégie offensive, focalisation et enchaînement d'attaques directes, peu de feintes. Le corps a une attitude mobile, centrée sur l'attaque de l'adversaire, les bras accompagnent le sabre et lui donnent puissance et précision. Le Djem So utilise des attaques uniques puissantes, des parades coupées et des enchaînements tournoyants dont le but est d'être sans cesse en phase offensive. Très polyvalent, focalisé, ce style représente un bon compromis attaque - défense, et permet de trouver un certain équilibre en combat. Il est, de fait, très utilisé par les Jedi dans leur rôle de gardiens de la paix. Cependant, par essence, le Djem So est un style d'attaque et il peut vite devenir très agressif, trahissant au coeur du combat, par facilité ou perte de contrôle, la philosophie Jedi.

Pré requis : Forme I, Forme IV

Combinaison : Forme III

Base : Le personnage peut ajouter Social + Intimidation à son premier jet d'attaque.

Technique 1 : Une attaque, un mort

Pré requis : Sabre Laser 2

Coût en points de Force : 6

Effets : (attaque) Lorsque qu'il réussit une attaque, le personnage ajoute aux dégâts sa marge de réussite (par rapport à la Défense passive ou la Défense active s'il n'y a pas eu de Défense active).

Technique 2 : La puissance est tout

Pré requis : Sabre Laser 3

Coût en points de Force : 9

Effets : (attaque) Cette technique doit être la première utilisée dans le tour. Le personnage effectue deux tests d'attaque, l'adversaire peut tenter de parer chacun d'eux. Les dégâts de ces attaques sont spéciaux.



STAR WARS - QIN

Si le dé Obscur est supérieur au dé Lumineux, les dégâts sont en plus majorés du niveau en Sabre Laser du personnage.

Si le dé Lumineux est supérieur au dé Obscur, on ajoute 5 au dé. Cela donne le SR au test de Physique que doit réussir l'adversaire pour ne pas lâcher son arme (ou ne pas être à terre s'il n'a pas d'arme).

S'il s'agit d'un coup critique, le personnage pourra réitérer cette technique gratuitement (sans dépenser de point de Force) lors de la prochaine passe d'arme.

Technique 3 : Invulnérable et mortel

Pré requis : Sabre Laser 4

Coût en points de Force : 10

Effets : (attaque / défense) Le personnage possède à ce tour un nombre d'actions égal à celui de son adversaire plus un. Il doit utiliser toutes ces actions en parade active sauf la dernière qui sera sa contre-attaque. Toutes ses parades bénéficient d'un bonus égal à son Esquive. Si aucune attaque de son adversaire ne le touche, il bénéficie d'un bonus à son attaque égal au nombre d'attaques ratées. S'il s'est fait toucher, il n'a pas de bonus. Si son attaque touche, son adversaire est automatiquement au sol et les dégâts de l'arme sont doublés.

Forme VI, Niman

Le Niman (aussi appelé Forme de Diplomatie) est la première des Formes secondaires, et il est issu de la combinaison et de la « sublimation » du Shii Cho, du Soresu et du Djem So. Autrefois considérée comme une Forme essentielle dans la pratique du Jedi, son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques des Formes I, III et V.

Cette Forme complexe est née au fur et à mesure que les Jedi de l'Ancienne République devenaient nombreux : les maîtres du sabre voulaient enseigner et pratiquer un style qui soit la synthèse de toutes les techniques nécessaires au Jedi dans l'exercice de ses fonctions. En pratique, la Forme VI fut créée en combinant des formes précédentes dans le but de créer un style propre aux Jedi de l'Ancienne République : Formes I et V pour les attaques et les enchaînements, Forme III pour la défense, avec quelques techniques spécifiques et une philosophie d'application propre. Le Niman est donc intimement lié à l'éthique Jedi de l'Ancienne République : respect de l'adversaire, fluidité et élégance, efficacité sans violence.

<http://www.archaos-jdr.fr>

La Forme VI, essentiellement défensive, a notamment pour caractéristiques des attaques souples, fluides et peu agressives, presque toujours indirectes, ainsi que de nombreuses parades dont le but est d'inciter l'adversaire à ne pas combattre. La plupart des techniques du Niman sont issues des Formes III et V, mais le style en lui-même et l'agencement des coups lui sont spécifiques. Bien qu'assez mobile, le Niman est contraignant car il n'attaque jamais de manière focalisée. Élégant et polyvalent, c'est un style « diplomatique » par excellence en quelque sorte, et comme tel très utilisé par les Jedi de l'Ancienne République. Cette forme, équilibrée, présente de grands avantages de défense, et est efficace face à un petit nombre d'ennemis par exemple, mais ne permet pas d'exceller dans tous les domaines. En effet, certaines de ses lacunes furent fatales à ses utilisateurs lors de la Guerre des Clones : le manque de mobilité et d'agressivité du Niman, malgré ses nombreuses qualités, en fait un style peu adapté aux combats de masse (par exemple, les batailles auxquelles les Jedi furent confrontés lors de la Guerre Noire). Il est également peu utile en duel face à un adversaire expérimenté (bien qu'un « bon Niman » puisse venir à bout sans difficulté de n'importe quel autre bretteur).

Pré requis : Forme I, Forme III, Forme V

Combinaison : Forme I, Forme III, Forme V

Base : Le personnage ajoute son *Mental* à son Initiative, ou ses attaques ou ses défenses actives, à choisir au début du tour.

Technique 1 : La violence est la solution du faible

Pré requis : Sabre Laser 2, Méditation 2, Intimidation 2, Force de l'esprit 2

Coût en points de Force : 3+

Effets : (action) Le personnage utilise son action pour montrer la vacuité de ce combat à son adversaire. Lors de cette passe d'arme, lorsque ce dernier voudra attaquer il devra réussir un test de Résistance avec un SR égal au Niveau du personnage en Social + Sabre Laser + points de Force dépensés (3 de base + un maximum égal au Niveau en Spiritualité du personnage). S'il échoue, sa prochaine action ne peut pas être une attaque contre le personnage.

Technique 2 : La défense est une attaque

Pré requis : Sabre Laser 3, Manœuvre Attaque suicide, Sens 3, Dissipation de l'énergie 1



STAR WARS - QIN

Coût en points de Force : 8

Effets : (défense) Si le personnage réussit une Défense active, il a droit à une attaque gratuite (qui ne lui coûte aucune action) contre l'adversaire qui l'a attaqué. Il ne peut utiliser ni Manœuvre, ni Pouvoir de la Force pour cette attaque.

Technique 3 : Mon corps est mon arme

Pré requis : Un art martial à mains nues 3, Manœuvre Bloquer

Coût en points de Force : 7

Effets : (défense) Le personnage accepte le coup afin de détruire l'arme qui le frappe. Les dégâts de l'attaque sont réduits de moitié et le personnage réalise un test de Physique + un art martial à mains nues avec un SR égal à la Solidité de l'arme qui l'a touché (ou de la garde si l'arme est un sabre laser) ou de la Résistance de l'attaquant (avec une arme naturelle). En cas de réussite, l'arme est brisée et inutilisable. Dans le cas où l'arme est naturelle (mains nues par exemple), l'attaquant subit des dégâts (sans armure) égaux à la marge de réussite.

Forme VII, Juyo

Le Juyo (aussi appelé Forme de Suprématie) n'est habituellement pas enseignée aux Jedi mais plutôt pratiquée par des individus isolés, et apprise sous la surveillance d'un maître expérimenté. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I.

Cette Forme est aussi délicate qu'ambiguë : jugeant le Makashi trop fixe et trop sobre, trop contraignant et trop « timoré », certains Jedi créèrent à la fin des Guerres de la Force un style de duel fondé sur l'imprévisibilité et la mise en pratique de la méditation de combat. Toute la subtilité du Juyo est d'utiliser des émotions pour manier le sabre sans perdre le contrôle de soi. La philosophie de ce style, peu explicite, se fonde sur le dépassement de soi, l'habileté à contrer les défenses de l'adversaire et à utiliser la surprise pour vaincre. La Forme VII implique un investissement psychique profond, car pour le Jedi l'émotion est source de danger, et elle peut conduire au Côté Obscur de la Force.

Cette Forme est une des plus difficiles à apprendre et à maîtriser, et peut-être la plus dangereuse, puissante et imprévisible. Le Juyo est fait d'un complexe mélange de passes et de feintes, d'attaques saccadées et décousues, de parades coupées et de bottes

fulgurantes. Le combattant est très mobile, le sabre éloigné du corps, les mouvements d'une grande amplitude. Ces caractéristiques font du Juyo un puissant et délicat style de duel Jedi. Cependant, la Forme VII implique de grandes lacunes de défense pour son utilisateur, et nécessite une endurance, une attention et une tension difficiles à assumer. La pratique de ce style requiert un grand effort tant physique que mental, et une certaine disposition d'esprit. Outre sa dangerosité technique, il faut noter que cette Forme facilite la perte de contrôle de sentiments dangereux, telle l'agressivité, et sa pratique requiert un strict respect des règles de combat Jedi et une concentration constante ; en résumé, le Juyo est risqué sur deux points : les techniques elles-mêmes, et l'instabilité émotionnelle qu'il génère.

Ce style est particulièrement adapté pour le duel face à un adversaire très résistant.

Pré requis : Forme I, Aspect Mental 4

Combinaison : -

Base : Le personnage peut ajouter (Social + Intimidation) au résultat de sa première attaque du tour. Le personnage doit effectuer un Test de résistance au Côté Obscur à chaque début de tour de combat où il utilise ce style et a moins de la moitié des Points de Force qu'il n'avait au début du combat.

Technique 1 : Le sabre puissant

Pré requis : Sabre Laser 2, Manœuvre Charger, Transe de combat 2

Coût en points de Force : 6

Effets : (attaque) Si l'attaque est réussie, les dégâts sont augmentés de la Marge de réussite.

Technique 2 : Un raté pour un rendu

Pré requis : Sabre Laser 3, Manœuvre Attaque suicide, Transe de combat 1, Vitesse de la Force 1

Coût en points de Force : 4

Effets : (défense) Le personnage profite du fait que son adversaire vient de manquer son coup (il ne touche pas sa Défense passive) pour se déplacer vers lui et le frapper avec puissance. Il contre-attaque (comme Attaque suicide) et ajoute la marge d'échec de son adversaire aux éventuels dégâts qu'il fait.

Technique 3 : Ton point faible est mon point fort

Pré requis : Sabre Laser 4, Manœuvres Coup précis et Coup double, Transe de combat 2

Coût en points de Force : 9

Effets : (attaque) Le personnage trouve une faille dans les défenses adverses. L'armure



est ignorée, la défense passive de l'adversaire est diminuée de son Niveau en Sabre Laser et les dommages augmentés de sa marge de réussite.

Forme VII Sith, Vaapad

Le Vaapad (aussi appelé Forme de Domination) est le nom donné à la « version » Sith du Juyo. Cette Forme est considérée comme entièrement délétère par les Jedi. L'apprentissage du Vaapad nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I et l'utilisation du Côté Obscur de la Force. Cependant cette Forme n'est pas le style de combat par défaut des Sith. En effet, le Vaapad est trop complexe et trop dangereux pour être directement enseigné aux apprentis obscurs.

Cette Forme est une déformation obscure de la Forme Juyo, copiée par les Sith pendant les Guerres de la Force et « améliorée » par ses différents pratiquants au fil des âges. Elle illustre parfaitement l'esprit des Sith, pour lesquels la Force n'est qu'un outil de pouvoir et de domination. Le nom de cette Forme, Vaapad, est celui d'un redoutable prédateur endémique de Sarapin, l'une des rares créatures « non intelligentes » connues à être sensibles à la Force.

Possédant les mêmes caractéristiques techniques que la Forme Jedi VII, le Vaapad utilise la puissance du Côté Obscur pour entraîner le combattant dans un tourbillon d'émotions agressives qui accroissent considérablement ses capacités offensives. Plus instable que le Juyo, ce style est très apprécié des seigneurs Sith pour sa dangerosité, malgré son important manque de défense individuelle. Conçu pour canaliser une volonté de domination et de destruction, ce style facilite et nécessite la montée d'incontrôlables sentiments obscurs.

Pré requis : Forme I, Aspect Mental 3, Points du Côté Obscur

Combinaison : -

Base : Le personnage peut ajouter (Social + Intimidation) au résultat de sa première attaque du tour. Chaque Point du Côté Obscur dépensé dans une de ces techniques équivaut à 3 Points de Force. Le personnage se battra pendant un nombre de tour minimum égal aux nombres de Points de Côté Obscur dépensés, s'il ne reste que des alliés, il les attaquera.

Technique 1 : La puissance Sith

Pré requis : Sabre Laser 2, Manœuvre Charger, Transe de combat 2

Coût en points de Force : 6

Effets : (attaque) Si l'attaque est réussie, les dégâts sont augmentés de la Marge de réussite.

Technique 2 : Le Sith ne pardonne pas

Pré requis : Sabre Laser 3, Manœuvre Attaque suicide, Transe de combat 1, Vitesse de la Force 1

Coût en points de Force : 4

Effets : (défense) Le personnage profite du fait que son adversaire vient de manquer son coup (il ne touche pas sa Défense passive) pour se déplacer vers lui et le frapper avec puissance. Il contre-attaque (comme Attaque suicide) et ajoute la marge d'échec de son adversaire aux éventuels dégâts qu'il fait.

Technique 3 : Le Sith frappe où ça fait mal

Pré requis : Sabre Laser 4, Manœuvres Coup précis et Coup double, Transe de combat 2

Coût en points de Force : 9

Effets : (attaque) Le personnage trouve une faille dans les défenses adverses. L'armure est ignorée, la défense passive de l'adversaire est diminuée de son Niveau en Sabre Laser et les dommages augmentés de sa marge de réussite.

Forme VIII, Sokan

L'apprentissage du Sokan (aussi appelé Forme de Mobilité) nécessite la connaissance des principales techniques des Formes I et III.

Cette Forme aux origines anciennes fut d'abord la première adaptation de l'Ataru par les Humains, qui n'avaient à l'époque pas les capacités physiques pour utiliser pleinement la Forme III originelle. Quand l'Ataru fut adapté pour être enseigné comme une Forme primordiale, la Forme VIII tomba en désuétude, mais sa philosophie et sa pratique ont perduré, prouvant ses capacités d'adaptation, et l'établissement de sa nomenclature la replaça parmi les Formes enseignées et pratiquées. Mobilité, évasion, inscription du combat dans l'espace en sont les points principaux.

La Forme VIII est une concrétisation « spatiale » de la Forme III, moins agressive, plus lente et plus mobile, de plus grande amplitude et plus puissante. En pratique, les bases de la Forme VIII associent des attaques des Formes I et III, reposant sur des techniques de mobilité de l'Ataru et des



attaques de Shii Cho. Aussi bien défensif qu'offensif, le Sokan se fonde sur la vélocité des mouvements, l'évasion, la précision des attaques. Le sabre est très mobile, les efforts à fournir sont importants, le combattant se déplace beaucoup dans les trois dimensions de l'espace mais porte peu de coups. Il ne s'agit pas de noyer l'adversaire sous une avalanche de coups rapides, mais de l'épuiser et de le placer en position de faiblesse. Les évasions constituent l'alternative défensive aux parades devenues rares, bien que précises. Les coups sont précis, saccadés, décisifs, les attaques parfois très acrobatiques. Contrairement à l'Ataru qui fait bouger le combattant pour attaquer, ce style utilise au maximum l'environnement pour effectuer des sauts, des feintes et autres évasions, jusqu'à être sûr de vaincre au bon moment.

Pré requis : Forme I, Forme III

Combinaison : Forme I, Forme III

Base : Le personnage ajoute son niveau en Acrobatie à sa base de déplacement.

Technique 1 : Le chemin de la Force

Pré requis : Sabre Laser 2

Coût en points de Force : 7

Effets : (action) Le personnage virevolte entre ses adversaires. À la fin de cette passe d'arme le personnage peut se retrouver à n'importe quel endroit visible depuis son point de départ, même en hauteur, à une distance maximum de Physique + Acrobatie mètres. Tous les tests d'attaque contre lui lors de cette passe d'arme voient leur SR majoré de son niveau en Physique. Toute attaque ratant la Défense passive du personnage est déstabilisé par ce déplacement et doit effectuer un test de Physique avec un SR de 6 + la marge d'échec ou passer sa prochaine action à retrouver sa stabilité.

Technique 2 : La vitesse est dangereuse

Pré requis : Sabre Laser 3

Coût en points de Force : 9

Effets : (action) Pour la durée restante du tour, le personnage bénéficie d'un déplacement gratuit (de Physique + Acrobatie mètres) à chaque passe d'armes. De plus, pour la même durée, sa Défense passive est majorée de +1 et ses dégâts sont majorés de son niveau en Acrobatie.

Technique 3 : La vitesse est tout

Pré requis : Sabre Laser 3

Coût en points de Force : 8

Effets : (attaque) Dès que le personnage réussit une Défense active se jette dans les jambes de l'attaquant et se retrouve dans son dos. Il peut alors effectuer une attaque (prise sur les actions lui restant) avec un bonus égal à la marge de réussite de sa Défense active. Si l'attaque réussit, l'adversaire doit effectuer un test de Physique avec un SR égal à 5 + les dégâts subits ou se retrouver au sol et subir une pénalité de -1 à toutes ses actions pendant dégâts tours. De plus, le personnage se retrouve agenouillé au-dessus de son adversaire et bénéficie automatiquement de l'initiative sur lui pour la prochaine passe d'armes.

Forme IX, Shien So

Le Shien So (aussi appelé Forme de Décision, ou simplement Shien) nécessite la connaissance des principales techniques des Formes I et V.

Ce style est une variante créée en parallèle à la Forme V. La différence tient surtout dans le fait que la Forme IX n'a pas pour philosophie l'attaque active, mais plutôt la volonté de laisser l'adversaire courir à sa perte. Ainsi, certains Jedi la préfèrent au Djem So dont elle est dérivée, car, bien que plus contraignante, elle est fondamentalement moins agressive et plus délicate.

La Forme IX est une variante extrêmement épurée de la Forme V, associée à des techniques de la Forme I. Ce style est comme le Djem So essentiellement offensif, mais avec pour but de vaincre avec le minimum d'engagement physique. Le sabre se tient pointé vers l'adversaire, les postures sont tendues et l'attitude est à la fois patiente et menaçante. Le Shien So est d'abord destiné à faire hésiter l'adversaire. Si celui-ci attaque malgré tout, la Forme IX a pour but d'effectuer le moins d'attaques possibles, mais précises et efficaces. Les parades, précises, se font par nécessité, et les défenses coupées sont suivies d'attaques d'estoc ou de taille, horizontales et diagonales, de coups vifs et précis. Le Shien So intègre également des enchaînements très complexes, acrobatiques et fulgurants qui ont pour objectif de vaincre en un seul coup. Il s'agit de saisir rapidement la position de faiblesse et le moment opportun pour frapper. Contrairement au Djem So qui cherche à briser les défenses, le Shien So les contourne de manière imprévisible. Les



STAR WARS - QIN

grands enchaînements du Shien So sont des attaques extrêmement complexes, très délicates, fulgurantes, qu'il est quasiment impossible de parer et qui assurent la victoire en un instant.

Pré requis : Forme I, Forme IV

Combinaison : Forme I

Base : Le personnage ajoute son niveau de Comédie à sa Défense passive et à ses tests de Défense active.

Technique 1 : L'armure de Force

Pré requis : Sabre Laser 2, Méditation 1

Coût en points de Force : 9

Effets : (action) Le personnage utilise une action pour effectuer un test de Spiritualité + Méditation avec un SR de 7. Il se trouve alors entouré d'une aura de Force possédant Marge de réussite x 5 points d'encaissement. Chaque coup reçu par le personnage est d'abord reçu par cette aura. L'aura dure jusqu'à ce qu'elle tombe à zéro point d'encaissement ou la fin du combat. Ce pouvoir n'est pas cumulatif, l'aura la plus puissante remplace la plus faible.

Technique 2 : L'humble pénitent

Pré requis : Sabre Laser 3, Comédie 2

Coût en points de Force : 8

Effets : (attaque) Si le personnage réussit une défense active, il peut réaliser une attaque (en utilisant une de ses actions restantes) avec un bonus égal à la marge de réussite de sa Défense active. L'adversaire peut parer cette attaque mais son SR est augmenté du niveau en Comédie du personnage. Si l'attaque porte, les dégâts ignorent l'armure et sont majorés de Social.

Technique 3 : Le double illusoire

Pré requis : Sabre Laser 4, Discrétion 3

Coût en points de Force : 10

Effets : (défense) Quelque soit le résultat du test d'attaque de l'adversaire, il rate sa cible. Le personnage est en fait dans le dos de l'adversaire ou à au plus Physique x 3 mètres. Il peut immédiatement dépenser une action pour effectuer une attaque normale (sans manœuvre, technique ou pouvoir de la Force).

Forme X, Jar'Kai

Le Jar'Kai est une des deux Formes tertiaires. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I ; il permet de manier deux sabres laser.

Ce style a initialement été conçu par le maître escrimeur Yovshin pour être utilisé avec deux lames. Cette Forme fut autrefois

conçue pour codifier les techniques de maniement de deux sabres laser. Même si elle regroupe une grande majorité de ces techniques, la Forme X n'est pas exhaustive en soi, car pour créer un style véritablement abouti dans le maniement de deux sabres il est nécessaire de la combiner avec une des Formes primaires ou secondaires.

La Forme X regroupe l'ensemble des techniques de maniement de deux sabres laser standard. Il s'agit d'une Forme dangereuse car elle nécessite une excellente coordination, sans quoi l'utilisateur risquerait de se blesser avec l'une des deux lames. Le Jar'Kai est un style complexe et assez polyvalent, aux mouvements nombreux et rapides. Les attaques sont rarement puissantes et cette Forme compte essentiellement sur la multiplicité et l'imprévisibilité des coups. Les deux lames étant indépendantes, l'utilisateur peut les faire agir différemment, mais les techniques en soi sont variables, car on associe généralement à la Forme X un ou plusieurs autres styles. La Forme X est compatible avec toutes les Formes primordiales et secondaires, sauf le Makashi dont le Code contraignant exige deux mains pour un seul sabre. Cependant, il faut noter que certaines Formes s'adaptent mieux que d'autres au Jar'Kai, même si ces combinaisons dépendent surtout du bretteur.

Pré requis : Forme I

Combinaison : une Forme primaire (sauf Forme II, Makashi), une Forme primaire (sauf Forme II, Makashi) ou secondaire

Base : Le personnage doit se battre avec deux sabres laser (de n'importe quelle taille). Il ne subit pas de malus quelque soit la main utilisée pour frapper. Le malus pour tenir un grand sabre laser avec une seule main est réduit de 1.

Technique 1 : Deux valent mieux qu'un

Pré requis : Sabre Laser 2, Manœuvre Coup double, Transe de combat 2

Coût en points de Force : 4

Effets : (attaque) En une action, le personnage effectue une attaque avec chacun de ses sabres. Elles peuvent être sur des adversaires différents.

Technique 2 : De lumière et de sang

Pré requis : Sabre Laser 3, Manœuvres Parade totale, Parade tournoyante, Feinte, Transe de combat 2

Coût en points de Force : 5



STAR WARS - QIN

Effets : (action) Le personnage fait tournoyer rapidement ses sabres laser et crée un véritable mur. Pour le reste du tour, il ajoute à sa défense passive son Niveau en Sabre Laser + 2. Si un adversaire parvient à le toucher, l'attaquant subit des dommages égaux à un des sabres laser (choisir au hasard).

Technique 3 : Pluie de lumière

Pré requis : Sabre Laser 4,

Coût en points de Force : 8

Effets : (attaque) Le personnage porte un nombre d'attaques sur un seul adversaire égal à son score de Physique. Il ne fait qu'un seul test d'attaque, la cible de ces attaques effectuée, si elle le veut, une parade active par attaque. On choisit aléatoirement pour chaque attaque quel sabre laser frappe (lancer un nombre de dés égal au nombre d'attaques, sur un chiffre pair c'est le sabre laser de la main droite, impair la main gauche).

Forme XI, Zez'Kai

Le Zez'Kai est une des deux Formes tertiaires. Son apprentissage nécessite la connaissance des principales techniques de la Forme I ; il permet le maniement d'un double sabre laser.

Cette Forme fut autrefois conçue pour codifier les techniques de maniement du double sabre laser. Même si elle regroupe une grande majorité de ces techniques, la Forme XI n'est pas exhaustive en soi, car pour créer un style véritablement abouti dans le maniement du double sabre il est nécessaire de la combiner avec une des Formes Primordiales ou secondaires.

La Forme XI regroupe l'ensemble des techniques de maniement du double sabre laser. Il s'agit d'une Forme dangereuse car elle nécessite une excellente coordination, sans quoi l'utilisateur risquerait de se blesser avec l'une des deux lames du sabre. Le Zez'Kai est un style complexe, peut-être moins polyvalent que la Forme X, mais plus physique et plus puissant. Le sabre se maniant comme un bâton de combat à deux lames liées, il permet des enchaînements très réactifs. Les techniques en soi sont très variables, car on associe généralement à la Forme XI un ou plusieurs autres styles pour lui donner sa spécificité. De même que pour la Forme X, la Forme XI est compatible avec toutes les Formes primaires et secondaires, sauf le Makashi. Il faut noter que certaines Formes s'adaptent mieux au Zez'Kai, même

<http://www.archaos-jdr.fr>

si ces combinaisons dépendent surtout du bretteur.

Pré requis : Forme I

Combinaison : une Forme primaire (sauf Forme II, Makashi), une Forme primaire (sauf Forme II, Makashi) ou secondaire

Base : Les adversaires ne peuvent avoir de bonus d'attaque de côté ou de dos.

Technique 1 : La barrière de double-lames

Pré requis : Sabre Laser 2, Manœuvres Parade totale, Parade tournoyante, Sens 2

Coût en points de Force : 7

Effets : (action) Le personnage fait tournoyer rapidement son sabre laser et crée un véritable mur. Pour le reste du tour, il ajoute à sa défense passive deux fois son Niveau en Sabre Laser. Si un adversaire parvient à le toucher, les dégâts sont réduits du Niveau en Sabre Laser du Sith et l'attaquant subit un malus à sa Défense passive égal au Niveau de Sens du personnage, pour le reste du tour.

Technique 2 : L'une défend, l'autre attaque

Pré requis : Sabre Laser 3, Manœuvre Attaque suicide, Sens 3, Dissipation de l'énergie 1

Coût en points de Force : 8

Effets : (défense) Si le personnage réussit une Défense active, il a droit à une attaque gratuite (qui ne lui coûte aucune action) contre l'adversaire qui l'a attaqué. Il ne peut utiliser ni Manœuvre, ni Pouvoir de la Force pour cette attaque.

Technique 3 : L'avalanche de lames

Pré requis : Sabre Laser 4, Manœuvres Charger et Harcèlement, Vitesse de la Force 3, Action de la Force 2

Coût en points de Force : 9

Effets : (attaque) Si le personnage réussit son test d'attaque, il peut immédiatement dépenser une action pour en réaliser une deuxième (avec un bonus égal à la Marge de réussite de la précédente). Tant qu'il réussit son attaque et qu'il lui reste une action, le personnage peut continuer. Chaque attaque bénéficie d'un bonus égal à la Marge de réussite de la précédente. L'adversaire peut parer chaque attaque avec une Défense active, s'il en réussit une, le personnage peut tout de même continuer.

Forme XII, Tràkata

Le Tràkata est parfois nommé Forme XII, ou plus rarement « Forme zéro ». Ce style est la



STAR WARS - QIN

seule véritable Forme quaternaire et représente une Forme de maniement du sabre à part entière, bien qu'elle est souvent combinée à une autre Forme pour gagner en spécificité. Son apprentissage nécessite la connaissance et l'utilisation d'au moins une autre Forme, secondaire ou tertiaire.

Cette Forme ancienne fut codifiée par des maîtres Jedi qui utilisaient beaucoup les pouvoirs physiques et préhensifs en combat et répugnaient à pratiquer le sabre de manière trop agressive. En combat, le Tràkata est généralement combiné à une autre Forme de maniement du sabre.

Le Tràkata est un style particulier qui vise à associer des techniques de maniement du sabre laser à l'utilisation de pouvoirs de la Force, essentiellement préhensifs, et qui comprend les techniques destinées à bloquer les pouvoirs Sith en duel. Le Tràkata permet aussi de faire intervenir d'autres objets dans le combat, comme, par exemple, lancer des projectiles sur l'adversaire sans cesser de croiser la lame.

En pratique, cette Forme a deux aspects. Premièrement, si elle se pratique couplée à une autre Forme (l'alternative la plus courante), elle fait intervenir des pouvoirs physiques et préhensifs sur de nombreux enchaînements de la Forme classique. L'objectif est alors d'attaquer ou de se défendre de deux manières différentes : par le sabre et par la Force. Par exemple, une attaque frontale ou une botte seront facilement accompagnées d'un pouvoir préhensif (comme une impulsion, une traction...) pour déstabiliser l'adversaire et le placer en position de faiblesse ; la défense au sabre s'accompagnera de sauts, ou de techniques plus complexes comme la déflexion de Force.

Deuxièmement, si le Tràkata se pratique seul (sous sa forme épurée), il consiste à combattre sans dégainer le sabre : le Jedi (les Sith utilisent peu cette technique) doit éviter ou repousser les attaques adverses, par des sauts, des pouvoirs physiques ou préhensifs, etc. et si l'adversaire doit être neutralisé, les techniques de Tràkata consistent à le désarmer ou l'immobiliser grâce à la Force ou à s'approcher de lui jusqu'à le placer à portée d'attaque directe. Le sabre est alors dégainé pour porter un coup unique et précis, invalidant ou plus rarement mortel.

Pré requis : une Forme secondaire ou tertiaire

Combinaison : une Forme, une autre Forme
Base : Le personnage peut utiliser la base d'une Forme combinée qu'il connaît.

Technique 1 : Lumière et Force

Pré requis : Sabre Laser 3

Coût en points de Force : 2+

Effets : (attaque) Le personnage peut attaquer avec son sabre laser et utiliser un pouvoir de la Force physique et préhensif (en en payant le coût en PF).

Technique 2 : Parade de Force

Pré requis : Sabre Laser 4

Coût en points de Force : 4

Effets : (défense) Le personnage effectue une Défense active avec son sabre laser pour contrer un pouvoir de la Force le ciblant. Cette attaque au sabre laser ne bénéficie d'aucune *Manœuvre* ni technique. Le pouvoir de la Force doit pouvoir être parer (éclair, objet projeté, etc.).

Technique 3 : La puissance de la Lumière

Pré requis : Sabre Laser 4

Coût en points de Force : 3+

Effets : (variable) Le personnage peut utiliser une technique de la Forme combinée (en en payant le coût en PF) qu'il connaît et utiliser un pouvoir de la Force physique et préhensif (en en payant le coût en PF).

Forme XII Sith, Dun Möch

Le Dun Möch est dérivé du Tràkata ne représente pas vraiment une Forme de maniement du sabre à part entière. Son apprentissage, chez les tenants du Côté Obscur, nécessite la connaissance et l'utilisation d'au moins une Forme primordiale, secondaire ou tertiaire.

Cette Forme est une copie obscure du Tràkata, plus agressive et moins subtile. Il exprime la volonté agressive des Sith en combat : les techniques en sont les mêmes que le Tràkata, à ceci près qu'ici il s'agit d'être beaucoup plus offensif. Les Sith utilisent le Côté Obscur pour déstabiliser et affaiblir l'adversaire. Il est courant d'attaquer en transformant des objets de l'environnement en dangereux projectiles ; des pouvoirs offensifs comme l'éclair sont utilisés et peuvent même être couplés à des attaques de sabre laser. Le Dun Möch peut également s'accompagner de railleries destinées à perturber l'adversaire et de techniques de peur et de domination psychologique.



STAR WARS - QIN

Pré requis : une Forme primaire, secondaire ou tertiaire, Points du Côté Obscur

Combinaison : une Forme, une autre Forme

Base : Le personnage peut utiliser la base d'une Forme combinée qu'il connaît.

Technique 1 : Ténèbres et Force

Pré requis : Sabre Laser 2

Coût en points de Force : 3+

Effets : (attaque) Le personnage peut attaquer avec son sabre laser et utiliser un pouvoir de la Force physique et préhensif ou un éclair ou un pouvoir de peur (en en payant le coût en PF). Cette attaque au sabre laser ne bénéficie d'aucune *Manœuvre* ni technique. À la place d'une attaque, il peut effectuer un test d'*Intimidation*.

Technique 2 : Parade de Force

Pré requis : Sabre Laser 3

Coût en points de Force : 6

Effets : (défense) Le personnage effectue une Défense active avec son sabre laser pour contrer un pouvoir de la Force le ciblant. Le pouvoir de la Force doit pouvoir être parer ainsi (éclair, objet projeté, etc.).

Technique 3 : La puissance des ténèbres

Pré requis : Sabre Laser 4

Coût en points de Force : 4+

Effets : (variable) Le personnage peut utiliser une technique de la Forme combinée (en en payant le coût en PF) qu'il connaît et utiliser un pouvoir de la Force physique et préhensif ou un éclair (en en payant le coût en PF).

LES STYLES DE COMBAT A DISTANCE

Franc-tireur

Le franc-tireur utilise deux pistolets blasters en même temps. Il s'agit d'un style assez populaire parmi les contrebandiers.

Base : Le personnage peut dégainer ses deux pistolets et tirer dans la même action. Il est considéré comme ambidextre quand il combat avec deux pistolets.

Technique 1 : Deux pour le prix d'un

Pré requis : Pistolet 2, Manœuvre Coup double

Effets : (attaque) En une action, le personnage effectue une attaque avec chacun de ses pistolets. Elles peuvent être sur des adversaires différents.

Technique 2 : Et PAN !

Pré requis : Pistolet 3

Effets : (attaque) Le personnage vise le même point de sa cible avec ses deux

pistolets. Il ne fait qu'une attaque. L'armure de la cible est ignorée et les dégâts de base de l'attaque sont égaux à la somme de ceux des deux pistolets blaster.

Technique 3 : Tout pour toi

Pré requis : Pistolet 4, Manœuvre Coup double

Effets : (attaque) Le personnage porte un nombre d'attaques sur un seul adversaire égal à son score de Physique. Il ne fait qu'un seul test d'attaque, la cible de ces attaques effectuées, si elle le veut, une parade active par attaque. On choisit aléatoirement pour chaque attaque quel pistolet frappe (lancer un nombre de dés égal au nombre d'attaques, sur un chiffre pair c'est le pistolet de la main droite, impair la main gauche).

Sniper

Le sniper utilise un fusil blaster dans des conditions d'embuscade.

Base : Si le personnage a pris au moins deux actions pour s'installer et qu'il est à au moins 20 mètres de tout combat, alors il bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à son *Mental* et ses malus de distance sont réduits de son *Mental* (minimum zéro).

Technique 1 :

Pré requis : Fusil 2

Effets :

Technique 2 :

Pré requis : Fusil 3

Effets :

Technique 3 :

Pré requis : Fusil 4

Effets :

Le feu venu du ciel

L'exotique utilise des armes non conventionnelles (lance-flammes, jet-pack, etc.) ou des objets de manière non conventionnelles. Ce style est populaire chez les chasseurs de primes.

Base : En vol, les talents de combat du personnage ne sont pas limités par son Talent *Vol*. Le personnage choisit un ennemi (et un seul) pour le combat entier, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests contre cet ennemi ainsi que +2 à sa *Défense passive* et son initiative contre cet ennemi.

Technique 1 : Le feu des enfers

Pré requis : Lance-flammes 3

Effets : (attaque) Le personnage utilise son lance-flammes contre une cible à portée et son lance-flamme reste allumé. À chaque passe d'arme suivante de ce tour de combat,



STAR WARS - QIN

il a droit à une attaque au lance-flammes gratuite contre cette cible si cette dernière reste à portée.

Technique 2 : Le vol du démon

Pré requis : Vol 2, Boxe externe 2

Effets : (Attaque et déplacement) Le personnage vole vers une cible pour la percuter ou l'attraper. La cible doit être à au moins 2 mètres.

Si le personnage choisit de la percuter (avec son casque généralement), les dégâts sont augmentés de la distance parcourue divisée par deux et elle doit reculer de la distance parcourue divisée par trois.

Si le personnage choisit de l'attraper, il doit réussir un test de *Boxe externe* contre la *Défense passive* de la cible (elle peut aussi utiliser une *Défense active*). Si la cible est touchée, elle est emportée par le personnage sur la distance restante de son mouvement (ou moins). Le personnage la lâche à la prochaine passe d'arme s'il ne remporte pas un test de *Boxe externe* ou s'il le désire. Le personnage doit avoir au moins une main libre.

Technique 3 : Le déluge de feu

Pré requis : Pistolet 3, Lance-flammes 3, Vol 3

Effets : (Attaque) Le personnage s'élève de 3 mètres en tournant rapidement sur lui-même et en arrosant du feu de son lance-flammes et des tirs de son pistolet blaster toute créature vivante se trouvant dans les 3 mètres de rayon. Le personnage fait un unique test d'attaque en utilisant à la fois son bonus de Pistolet et de Lance-flammes. De même, pour les dégâts, les bonus des deux armes sont additionnés. Toute parade active subit un malus de -1. Réussir une parade active avec autre chose qu'un bouclier permet de ne pas compter les bonus du blaster. Un bouclier permet de tout parer. Jusqu'à sa prochaine phase d'action et pour celle-ci, le personnage subit un malus de -2 à toutes ses actions et à sa *Défense passive* car il est désorienté.

Le personnage ne bénéficie pas de son bonus d'ennemi avec cette technique.



STAR WARS - QIN

LES VEHICULES

« Le Millenium Condor est ce type d'appareil qui a fait le raid sur Cassel Ring en 20 parsecs »

Han Solo

LE TALENT PILOTAGE

Comme les talents martiaux, le Pilotage possède des manœuvres. Chaque spécialisation possède sa liste de manœuvres. Les manœuvres de mouvement correspondent à des cartes inspirées de **Wings of War**. Elles sont signalées par un « **M** ».

La liste des manœuvres de pilotage

Véhicule à roue (terrestre) :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Tout terrain (terrestre) :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Landspeeder (terrestre) :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Airspeeder (aérien) :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Chasseur spatial :

1. Poursuite, Esquive, Dégagement, Slalom

2. Attaque combinée, Vol en formation, Virage serré
3. Immelman, Tir de précision
4. Combinaison, Esquive magistrale
5. Tonneau barriqué
6. Tir lointain

Transport spatial :

1. Tir de précision, Tir lointain
2. Esquive, Slalom
3. Dégagement, Attaque combinée
4. Poursuite, Virage serré
5. Tonneau barriqué, Combinaison
6. Immelman

Marcheur (terrestre) :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

La description des manœuvres

Une manœuvre de type **action** demande que le joueur se défausse d'une carte de mouvement posée. S'il n'en a plus, il ne peut plus utiliser cette manœuvre pour ce tour.



Combinaison : le pilote n'est plus obligé de jouer toutes les cartes obligatoires avant ou après une carte en imposant. Il peut en jouer une de moins. Par exemple, il peut faire un

Immelmann avec seulement une carte tout droit avant ou après la manœuvre.

Éperonner ^M : avec cette carte, le véhicule entre en collision avec sa cible quand les deux cartes de véhicules se chevauchent. Le déplacement de l'attaquant est arrêté au contact de sa cible. Le déplacement précédent doit être un « tout droit », et le suivant un « marche arrière ». La cible reçoit 2 cartes de dégâts et l'attaquant une.

STAR WARS - QIN

Si l'éperonnage se fait de face, on ajoute une carte de dégâts pour chaque protagoniste. Si l'attaquant est équipé d'un éperon, il ajoute une carte de dégâts à sa cible.

Poursuite : le pilote peut utiliser les règles de poursuite de Wings of War.

Esquive ^M (action) : si le véhicule est touché le joueur tire une carte de dégâts en moins de celles qu'il aurait du subir.

Esquive magistrale ^M (action) : si le véhicule est touché le joueur tire deux cartes de dégâts en moins de celles qu'il aurait du subir.

Tête à queue ^M : cette manœuvre autorise l'utilisation de la carte « tête à queue ».

Virage serré ^M : cette manœuvre autorise l'utilisation consécutive de deux cartes permettant de tourner dans le même sens.

Saut ^M :

Vol en formation ^M : au début du combat (avant de positionner les véhicules) tous les pilotes ayant cette manœuvre et le même véhicule (uniquement des Tie-Fighters par exemple) peuvent décider que l'un d'eux sera le leader. C'est alors lui qui décide des mouvements (qui choisit les cartes) pour tous. Les autres pourront jouer quand ils le veulent une carte leur permettant de sortir de la formation. Pour y revenir, il faut que le véhicule soit à moins d'une demi-règle de la formation et joue la carte « Entrer dans la formation ». Des véhicules en formation sont positionnés en V, le leader devant, cela leur permet de tous bénéficier la poursuite (si le leader la possède) et de tirer sur la même cible (si elle est à distance).

Vol plané :

Slalom ^M : cette manœuvre permet de se déplacer sur un terrain encombré.

Tonneau barriqué ^M : cette manœuvre permet de parcourir une distance moindre que celle que le véhicule aérien devrait parcourir. Le véhicule effectue des tonneaux (carte avec peu de déplacement).

Immelmann ^M : le pilote peut utiliser la carte Immelmann de Wings of War.



Dégagement ^M : le pilote annule une poursuite. Les deux cartes de véhicule ne doivent pas se chevaucher.

Leurrer :

Attaque en mouvement : cette manœuvre est utile quand un personnage pilote un véhicule qui ne possède pas d'arme intégrée. Il peut alors tirer avec une arme personnelle à une main (un pistolet blaster par exemple)

Attaque combinée : Permet de réaliser une seule attaque performante à plusieurs sur une même cible (Cf. Qin - Tous ensemble !, p. 183). Tous les participants doivent posséder la manœuvre *Attaque combinée*. Les dégâts sont résolus normalement mais on ajoute une carte de dégâts par tireur en plus du premier.

Rase motte :

Tir de précision : à courte distance, les dommages ne sont pas doublés mais triplés.

Tir lointain : le personnage peut ajouter une demi-règle à la portée de ses armes de véhicules mais la cible tire deux cartes et garde la plus faible.

LES CARACTERISTIQUES D'UN VEHICULE

Catégorie

Il y a trois catégories de véhicule :

- Piéton (humanoïde ou animal)
- Véhicule terrestre
- Véhicule aérien ou spatial

Seules les deux dernières catégories utilisent les règles sur les véhicules.

Classe

Correspond à la spécialisation du Talent Pilotage.



STAR WARS - QIN

Déplacement

La lettre du déplacement indique quel type de cartes mouvement le véhicule peut utiliser.

Type de dégâts

La lettre de dégâts indique le type de carte à tirer quand le véhicule inflige des dégâts.

Blindage

Armure du véhicule qui est soustraite aux dégâts infligés.

Structure

La valeur de structure indique la quantité de dégâts que le vaisseau peut encaisser avant d'être détruit. La deuxième valeur (si elle existe) représente le blindage du véhicule, le blindage est soustrait aux dégâts reçus par le véhicule.

Bouclier

Le bouclier absorbe des dégâts, les dégâts absorbés sont retranchés de la puissance du bouclier.

Un bouclier possède trois indices :

- Puissance : somme des dégâts qu'il peut absorber avant de disparaître
- Encaissement : réduction des dégâts qu'il absorbe
- Régénération : puissance qu'il régénère à chaque début de tour de combat (avant toute action)

Possibilité de mettre toute la puissance d'un côté : absorbe le double sur le côté, n'absorbe rien sur les autres. Chaque côté de la carte de véhicule correspond à un côté du bouclier.

Tirs

Les tirs avec des armes à rayon portent deux fois plus loin que les autres (utiliser deux règles Wings of War). Le doublement des dégâts reste toujours sur la même distance (une demi-règle).

LES COMBAT ENTRE DIFFERENTES CATEGORIES

Armure et blindage

Le blindage d'un véhicule est multiplié par 5 contre les armes qui ne sont pas des armes anti-véhicules, sauf pour le sabre laser.

Vitesse

Pour comparer le déplacement entre différentes catégories il faut multiplier leurs vitesses en fonction de leur catégorie.

Vitesses relatives :

- Piéton : x 1
- Véhicule terrestre : x 2
- Véhicule aérien : x 10

LES DROÏDES MECANOS

Les droïdes mécanos installés dans un vaisseau permettent de réduire de un la durée des problèmes occasionnés par un tir (impossibilité de tourner à droite, feu...). Il est considéré comme étant le **deuxième passager** (il est inutilisable si une carte de dégâts mentionne que le **co-pilote** est touché).

L'ACCIDENT

LES CARTES DES VEHICULES

LES NOUVELLES CARTES DE MOUVEMENT

Éperonner

Esquive

Tête à queue

Saut

Vol en formation

Cette carte permet d'entrer ou de sortir d'une formation.

Slalom

Tonneau barriqué

Dégagement





STAR WARS - QIN

LES DROÏDES

« Je m'appelle Z6PO, interprète des données Cyborg, et voici mon équipier D2-R2 »

C3PO

LES PARTICULARITES

Les droïdes n'ont pas accès à la Force ni à ses pouvoirs. Un droïde classique a zéro dans son Aspect Spiritualité. Les autres Aspects correspondent à son châssis (*Combat* et *Physique*) et sa programmation (*Mental* et *Social*).

LES PERSONNAGES DROÏDES

Les Aspects

Un personnage droïde peut avoir un point dans son Aspect Spiritualité mais n'aura toujours pas accès à la Force. Ce point lui coûtera 20 PA et lui permettra d'avoir un minimum d'émotion.

Les Talents

Créer un personnage droïde

À la création, le personnage droïde ne peut pas avoir de point dans son Aspect Spiritualité.

STAR WARS - QIN

L'EQUIPEMENT

LE CORTOSIS

Le Cortosis est une fibre extrêmement résistante au sabre laser mais aussi extrêmement difficile à créer.

Utilisée dans une armure (comme celles des Jensaarais ou des shadowtrooper) il double la protection contre les sabres laser (minimum 2). Utilisée dans une arme de mêlée, après une parade active réussie, elle neutralise le sabre laser ayant servi à l'attaque : le sabre laser ne fonctionne plus pendant la marge de réussite de la parade en minutes.

LES ARMES

« Le sabre laser de ton père, l'arme des chevaliers Jedi. Les nouveaux pistolasers sont bien moins précis. C'est élégant, maniable. L'arme noble d'une époque civilisée. »

Obi-Wan Kenobi

Les armes primitives

Les armes de Qin (primitives) font -1 aux dégâts par rapport à ce qu'il y a écrit dans le livre de base (minimum un), les armes présentées dans Qin mais version Star Wars (vibro-lames, bâton métallique ou en matériaux de synthèse, batte de base-ball...) font les dégâts indiqués dans le livre de base de Qin.

Entre dans la catégorie masse d'arme : batte de base-ball.

Le sabre laser

Un sabre laser est une arme tenue à deux mains. Le tenir avec une seule main entraîne un malus de 2 à toute action de combat l'utilisant. Les tests de Talent *Sabre laser* se font à -3 si le personnage ne possède pas le Talent de la Force Contrôlée.

Le sabre laser fait des dégâts de 8 de type Énergie et sa garde a une résistance de 7 (la lame réussit toujours ses jets de résistance). Toute arme utilisée pour effectuer une



parade active contre un sabre laser doit comparer sa résistance aux dégâts, sauf si elle est elle-même un sabre laser ou contient du cortosis. Si les dégâts sont supérieurs à la résistance, l'arme est coupée en deux et l'attaque touche sa cible quand même mais les dégâts sont réduits de 2.

Les armes de tir

Il existe deux modes de tir : *Simple* (S) et *Automatique* (A). Les armes pouvant utiliser le mode automatique, peuvent être utilisées avec certaines manœuvres spécifiques à ce mode (cf.



Conversion des armes Star Wars d20

Les dégâts NdX (ex : 3d6) font des dégâts de base de $(X/2) + N-2$ (ex. pour 3d6 : $6/2 + 3-2 = 4$).

Le mode *Multifire* n'existe plus, il est intégré dans les manœuvres. Le mode *Autofire* devient *Automatique*.

Lance-flammes

Le lance-flammes ne peut être paré que par un bouclier et ses dégâts sont de type Feu. Sa portée est de 3 mètres en forme de cône ayant 2 mètres de base. Ses dégâts sont de 4. De plus, les victimes d'un lance-flammes doivent réussir un test de Résistance égal aux dégâts du lance-flammes où s'enflammer. Utiliser une action pour éteindre le feu (se rouler par terre, plonger dans un lac, etc.) permet de donner un bonus (au MJ de décider), voir de l'éteindre automatiquement. Ce test doit de plus être fait à chaque tour de combat après que la cible ait pris feu. À chaque test raté, la cible subit 4 dégâts de Feu.

LES ARMURES

Pour leur fonctionnement, voir Qin p. 260 et le Talent Armure.

Les indices de protection

Une armure possède 2 indices de protection. Un pour absorber les dégâts de type Énergie, un autre pour les coups et vibrations

STAR WARS - QIN

(Impact). Seul le plus grand de ces indices est pris en compte pour calculer le malus d'armure.

La protection est notée ainsi : E / I. « 3 / 2 » veut donc dire que cette armure procure 3 points d'armure contre les attaques énergétique (blaster et laser) et 2 contre les attaques physiques (poing, vibrolame, masse, épée, etc.).

Les casques

Les casques utilisent la règle des protections secondaires (cf. Art de la guerre, p. 24).

Les armures et la Force

Le port d'une armure légère n'influence pas la capacité à utiliser la Force. Le coût des pouvoirs de la Force est augmenté de 1 avec une armure intermédiaire et de 2 avec une armure lourde.

Amélioration

LES CRISTAUX POUR SABRE LASER

tenue de camouflage : +3 à la discrétion dans l'environnement approprié
grenade : 6, -1 / 2mR





LA CYBERNETIQUE

La cybernétique se limite à remplacer des membres et organes d'un corps par leur équivalent technologique avec parfois un

bonus dans un Aspect (+1 max.) ou un Talent (de +1 à +3). Elle n'a pas d'influence sur la capacité à utiliser la Force.



STAR WARS - QIN

LE COTE OBSCUR

« Si une seule fois tu t'engages du Côté Obscur, à jamais il dominera ton destin et te consumera comme il l'a fait de l'apprenti d'Obi-Wan. »

Yoda

GENERALITES

Ces règles sont à réserver au **MJ**, afin que les PJ conservent la « surprise ». Deux systèmes sont proposés. Le premier est plus narratif et sans règle précise. Le deuxième donne des règles inspirées des systèmes d20 et d6. Le système sans règle peut aussi être utilisé en addition de celui avec règles. Le MJ n'est pas obligé de préciser aux joueurs le système qu'il utilise.

Ces règles partent du principe que les personnages ne sont pas passés du Côté Obscur. Si ce n'est pas le cas, se référer aux règles pour une campagne du Côté Obscur.

SANS REGLE

Ce système joue principalement sur l'ambiance et la tentation.

Si un personnage possède un point de Côté Obscur à la création le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord sur ce que le personnage a fait pour l'obtenir, probablement quelque chose de particulièrement odieux / vil / terrible / bas (ajouter toute mention utile).

En cours de partie, le MJ peut donner un point de Côté Obscur à un personnage s'il pense que cela est une conséquence découlant des actions du personnage, cf. Star Wars d20 et d6.

Dans les moments de tension, difficiles ou importants. Le MJ peut susurrer suavement au joueur des « Je peux t'aider. », « Cela pourrait être facile. », « Il y a une autre solution. », etc. C'est au joueur de décider s'il accepte la proposition du Côté Obscur. La seule certitude que le joueur doit avoir sur l'utilisation de ce point du Côté Obscur est que ce sera terrible !

Si le joueur accepte que son personnage utilise un point de Côté Obscur, le MJ décide de ce qui se produit. Il peut utiliser les règles suivantes ou improviser quelque chose de sombre et terrible.

AVEC REGLES

On désignera par « Côté Obscur du personnage » son maximum de points de Côté Obscur.

Les points de Côté Obscur

Les points de Côté Obscur s'utilisent comme des points de Force, excepté en ce qui suit. Chaque point de Côté Obscur utilisé comme point de Force équivaut à deux points de Force. Le Côté Obscur ne rend pas la monnaie : pour utiliser un pouvoir coûtant 3 points de Force, il faut utiliser soit 3 points de Force, soit 1 point de Force et 1 point de Côté Obscur, soit 2 points de Côté Obscur. Comme la Force, les points de Côté Obscur permettent d'améliorer un test (à 1 pour 1), mais cela peut être décidé après le lancer de dé. De plus, ils peuvent servir à augmenter des dégâts (un point de Côté Obscur augmentant les dégâts de un, les dégâts sont augmentés dans la limite de la Spiritualité du personnage).

Le personnage commence par récupérer les points de Côté Obscur avant les points de Force (sur un succès critique, en méditant ou dormant). Sur un échec critique ou à cause de tout autre événement équivalent, il commence par perdre des points de Force. Il ne perd des points du Côté Obscur que s'il n'a plus de points de Force.

Appeler le Côté Obscur

« Tu sais contrôler ta peur. Maintenant libère ta colère, seule ta haine peut me détruire. »

Dark Vader

Il est possible d'appeler le Côté Obscur via la Force. Cela revient à dépenser des points de Force comme s'il s'agissait de points du Côté Obscur (voir précédemment). Tous les points de Force utilisés dans l'action doivent être considérés comme des points du Côté Obscur, il n'est pas possible d'en utiliser une partie comme des points de Force classiques et l'autre comme des points du Côté Obscur. Appeler le Côté Obscur peut faire gagner un point du Côté Obscur (voir plus loin).

STAR WARS - QIN

Résister au Côté Obscur

« La peur est le chemin vers le Côté Obscur : la peur mène à la colère, la colère mène à la haine, la haine... mène à la souffrance. »

Yoda

Tout personnage possédant au moins un point du Côté Obscur peut être tenté par lui et ainsi commettre une action maléfique.



Pour résister, il faut réussir un test de Résistance avec un SR de 5 + Côté Obscur du personnage. Le MJ peut accorder jusqu'à trois points de bonus ou malus à ce test en fonction de la situation (tuer son pire ennemi donne un malus, tuer son enfant un bonus). Si le personnage échoue, l'action peut lui faire gagner un point du Côté Obscur.

Option « Côté Obscur plus puissant » :

SR = 5 + (2 x Côté Obscur du personnage).

Option « Côté Obscur plus puissant » : Le MJ peut demander un test aux personnages ne possédant pas de points du Côté Obscur (SR 5).

Il est possible d'utiliser le pouvoir de **Maîtrise de la Force** pour ce test mais son coût est multiplié par 3 et il n'est pas possible d'utiliser des points du Côté Obscur. De même, il est possible d'utiliser des points de Force pour augmenter le résultat du test.

Si le personnage a raté le test, il peut tout de même dépenser (20 - Résistance) points de Force pour ne pas effectuer l'action que lui propose le Côté Obscur mais alors il est « punit » par le Côté Obscur. Cela a les conséquences suivantes :

- Tous ses points de Côté Obscur restants sont dépensés.
- Pendant Côté Obscur x 3 jours ou jusqu'au prochain Test de Résistance au Côté Obscur raté (le premier des deux) :
 - Le personnage ne récupère les points de Côté Obscur qu'après les points de Force.
 - Les points de Côté Obscur ne peuvent être utilisés que comme des points de Force classiques (1 pour 1 au lieu de 1 pour 2).
 - Le personnage ne peut pas utiliser de pouvoirs obscurs s'il n'y dépense

pas au moins un point de Côté Obscur.

- Le personnage a un malus de 2 pour résister au Côté Obscur.
- Le coût des pouvoirs obscurs et des pouvoirs lumineux est multiplié par 2.

Option « Côté Obscur plus puissant » : Il faut dépenser plus de points de Force (au moins 20) pour ne pas faire l'action.

Option « Côté Obscur plus puissant » : L'action fait obligatoirement gagner un point de Côté Obscur.

Cumuler les punitions du Côté Obscur :

- Les durées s'additionnent
- Quand le terme « un point de Côté Obscur » est employé il faut le remplacer par « X points de Côté Obscur » où X est le nombre de punitions cumulées.
- Les malus s'additionnent.
- Si le cumul du malus pour résister au Côté Obscur égale ou dépasse son plus faible Aspect, le personnage devient malade et ne peut plus rien faire.

Option "Côté Obscur plus puissant" : impossible de cumuler et donc de dépenser des points de Force pour ne pas effectuer l'action.

Gagner des points de Côté Obscur

« Tu voudrais ceci n'est ce pas ? La haine t'envahi maintenant. Prends ton arme de Jedi. Sers t-en pour me terrasser. Donne libre cours à ta colère. »

L'Empereur

Le personnage peut gagner des points de Côté Obscur en fonction de ses actions (à la discrétion du MJ, cf. Star Wars d20 et d6). Un personnage non sensible à la Force peut gagner et utiliser des points du Côté Obscur.

Le personnage peut gagner un point de Côté Obscur s'il échoue à un Test de Résistance au Côté Obscur. Ce test intervient dans les cas suivants :

- Dépenser des points de Côté Obscur pour utiliser un pouvoir de la Force n'appartenant pas au Côté Obscur.
- Utiliser un ou des points de Force (sans point du Côté Obscur) dans un pouvoir du Côté Obscur. Si le Côté Obscur du personnage est égal à zéro, le

STAR WARS - QIN

personnage doit tout de même faire le test et le SR est 5 + les points de Force dépensés.

- Utiliser les points de Côté Obscur pour augmenter le résultat d'un test (quel que soit ce test et le bien fondé de l'action)
- Appeler le Côté Obscur. Le SR est augmenté du nombre de points de Force dépensés. Si le Côté Obscur du personnage est égal à zéro, le personnage doit tout de même faire le test et le SR est 5 + les points de Force dépensés.

Utiliser un pouvoir du Côté Obscur en dépensant seulement des points du Côté Obscur ne fait pas gagner de point du Côté Obscur, à moins que l'action n'en fasse gagner par elle-même.

Perdre des points du Côté Obscur

Seuls les personnages qui ne sont pas passés du Côté Obscur peuvent perdre des points de Côté Obscur de la manière décrite ci-après. Après une action particulièrement héroïque ET bonne ET généreuse ET désintéressée, le MJ peut décider de faire perdre un point du Côté Obscur à un personnage.

Le MJ peut aussi autoriser les personnages ayant fait une longue période de méditation et de rédemption à perdre définitivement 20 - 2 x *Spiritualité* points de Force afin de perdre un point de Côté Obscur. Le personnage ne peut pas ainsi arriver à zéro (ou moins) point de Force. S'il n'a pas le nombre de points de Force nécessaire, il ne peut pas perdre de point de Côté Obscur.

Les effets à long terme du Côté Obscur

Chaque fois qu'un personnage sensible à la Force et possédant des points du Côté Obscur augmente un Aspect, son (ou ses) plus haut(s) Talent(s) ou un pouvoir de la Force, il doit effectuer un Test de Résistance au Côté Obscur ou perdre un point en *Combat*, *Physique* ou *Spiritualité* (au choix mais jamais deux fois le même de suite (sauf s'il n'a pas le choix), et le minimum pour les Aspects reste un). Le point perdu l'est après l'augmentation. Si un personnage ayant tous ces Aspects à un rate le Test de Résistance, il meurt.

Cette perte est permanente. Le personnage ne regagne pas les points perdus en perdant

des points du Côté Obscur. Il peut augmenter normalement les Aspects ainsi diminués.

Les déformations physiques

Le Côté Obscur malmène le corps. Pour savoir si un personnage est déformé par le Côté Obscur, il faut calculer la différence entre ses points de Côté Obscur et son Aspect *Spiritualité* (les effets sont cumulatifs) :

- 0 ou moins : rien de visible.
- 1 : yeux clairs.
- 2-3 : yeux jaunes.
- 4-5 : peau très pâle, veines apparentes.
- 6-7 : déformations dentaires.
- 8-9 : perte des cheveux et peau ridée
- 10 ou plus : peau « extrêmement ridée » et déformations osseuses.



Personnage du Côté Obscur

Un personnage est passé du Côté Obscur quand son nombre de points de Côté Obscur est strictement supérieur à sa Résistance. Voir les règles pour Le Côté Obscur.

CAMPAGNE DU COTE OBSCUR

« Ton père s'est laissé séduire par le Côté Obscur de la Force. Il a cessé d'être Anakin Skywalker pour devenir Dark Vador. Lorsque c'est arrivé, l'homme de bien qu'était ton père est mort. »

Obi-Wan Kenobi à Luke Skywalker

Note

Le Star Wars d20 Dark Side Sourcebook détaille les campagnes du Côté Obscur. Le MJ peut utiliser ce chapitre pour créer les « méchants » de sa campagne.

Création d'un personnage

À la création les personnages commencent avec Résistance + 1 points de Côté Obscur.

STAR WARS - QIN



Capacités d'un personnage

« Tes faibles talents ne font pas le poids face à la puissance du Côté Obscur. »

L'Empereur

Un personnage du Côté Obscur obtient les capacités suivantes :

- Un point de Côté Obscur équivaut à trois points de Force (mais il ne rend toujours pas la monnaie).
- Les pouvoirs Lumineux coûtent trois fois plus de points de Force, et ne peuvent toujours pas être utilisés avec des points du Côté Obscur.
- Le personnage ne peut plus perdre de point du Côté Obscur à moins d'une réelle rédemption (comme celle de Dark Vador). Quitter le Côté Obscur risque alors fortement de lui coûter la vie.

STAR WARS - QIN

LE BESTIAIRE

LES SBIRES

« Ils recrutent des nains, maintenant dans les commandos !? »

Leia

Les sbires (personnages mineurs) suivent les règles de Qin sur les sbires (cf. Qin pages 183 et 184).

Voir aussi Les personnages pré-tirés.

Adeptes de la Force noire

Administrateur

Artiste

Assassin

Astromécano

Battle Droid

Chasseur de primes

Clone trooper

Commerçant

Contrebandier

Docteur

Droïde indépendant

Elite trooper

Espion

Guerrier Yuuzhan Vong

Hacker / Slicer

Hors-la-loi

Humain standard

Jedi déchu

Jedi Enquêteur

Jedi Gardien noir

Joueur

Médecin

Mercenaire

Officier militaire

Pilote de chasseur spatial

Pirate

Seigneur du crime

Spécialiste standard

Storm trooper





Technicien

Kouhun

Thug

Massiff

LES CRÉATURES

Mynock

Acklay

Nexu

Bantha

Rancor

Dewback

Reek

Dianoga

Tauntaun

Gundark

Wampa



STAR WARS - QIN

INDEX

Abyssin	15	Autofire	59
Acklay	68	Multifire	59
Action de la Force	25	Sabre laser	59
Action héroïque	10	Table.....	61
Adepté de la Force	19	Tir automatique.....	59
Adepté de la Force noir.....	67	Tir simple	59
Administrateur	67	Armure	59
Alchimie	26	Casque.....	25, 60
Altération.....	10, 11	Expertise	11
Altération de l'esprit.....	26	Force et armure.....	60
Amitié	26	Indices de protection.....	25, 59
Amphibien	15	Jensaarai	14
Anzat	15	Malus d'encombrement.....	9
Appareil vocal inadapté	15	Naturelle	15
Aqualish	16	Personnalisation	60
Arcanien	16	Table.....	61
Archétype	6	Talent	9
Artiste errant.....	7	Armure Jensaarai	14
Assassin	7	Armure naturelle	15
Bandit	7	Art Martial Hapien.....	39
Chasseur de primes.....	6	Artillerie	8, 38
Commerçant.....	6	Artiste.....	67
Contrebandier.....	7	Artiste errant	7
Courtisan	6	Arts martiaux.....	37
Ermite	7	Aspects	7, 15
Érudit	6	Maximum.....	7
Espion	7	Assassin	7, 67
Fonctionnaire.....	6	Astrogation	8, 9, 24
Garde du corps	6	Astromécano.....	67
Jedi combattant	6	Ataru	44
Jedi sage	6	Attaque combinée.....	56
Mécano.....	7	Attaque en mouvement.....	56
Médecin	6	Attiré par le Côté Obscur	8
Mercenaire	6	Automatique	8, 38
Militaire	6	Bandit.....	7
Négociant	7	Bantha	68
Noble	6	Barabel	16
Peintre.....	7	Battle Droid	67
Pilote.....	7	Besalisk.....	16
Politicien	6	Bimm.....	16
Primitif	6	Bith	16
Sculpteur	7	Blindage de Véhicules	56
Sith combattant.....	6	Boomerang laser	38
Sith sage	6	Bothan	16
Technicien.....	7	Bouclier de Véhicules	57
Vagabond	7	Boxe Thaï	39
Voleur	7	Boxe vélanarienne	41
Arme de véhicule	8, 38	Bundunki.....	40
Arme lourde	8, 38	Caamasi	16
Arme naturelle	15	Camouflage de la Force	27
Armes	59	Camouflage obscur	27
Armes de tir	59	Capitaine impérial à la retraite	19
Armes primitives.....	59	Caractéristiques de Véhicules.....	56



STAR WARS - QIN

Catégorie de Véhicules	56	Résister au Côté Obscur	64
Céréen	16	Sans règle	63
Chadra-Fan	16	Sith.....	13
Chagrian.....	16	Talent	10, 12
Changeforme	15	Test de Résistance au Côté Obscur	64
Chasseur de primes	6, 20, 67	Couper la Force.....	32
Chiss.....	16	Courtisan.....	6
Clairvoyance	27	Couteau Jalinésien.....	40
Classe de Véhicules.....	56	Création de personnage	6
Clawdite	16	Créature à sang froid	15
Clone trooper	67	Créatures	68
Combat	10, 18, 28, 31	Croissance végétale	36
À distance	53	Cybernétique	62
Combinaison de styles	39	Dashade.....	16
Corps à corps	39	Dathomir.....	14
De véhicules.....	24	Dé de Force	24
Entre différentes catégories.....	57	Defel.....	16
Manœuvres nouvelles	38	Dégagement.....	56, 57
Pilotage	55	Dégainer	38
Sabre laser.....	37, 42	Dégâts de Véhicules.....	56
Styles de combat	39	Déplacement de la Force	28
Talents	37	Déplacement de Véhicules	56
Combat (Aspect).....	7	Destruction par la Force	28
Combat aveugle	38	Dévaronien	16
Combat Echani	40	Dewback	68
Combinaison	55	Dianoga	68
Combinaison de styles de combat	39	Dissipation de l'énergie	28
Commerçant	6, 67	Djem So	45
Contacts	19	Docteur	67
Contrebandier	7, 20, 67	Domination des animaux	27
Contrôle	10, 11	Don	7
Contrôle de l'esprit.....	26	Doué dans la Force	8
Corrompu	8, 10	Esquive instinctive	7
Cortosis.....	14, 59	Geek	7
Côté Lumineux		Incorruptible	8
Jedi	13	Mécano.....	7
Pouvoirs du Côté Lumineux	25	Nouveaux	7
Talent.....	10, 11	Pilote émérite.....	7
Côté Obscur	8, 10, 12, 28, 48, 53, 63, 65	Sensible	8
Appeler le Côté Obscur	63	Spacer	7
Campagne du Côté Obscur	65	Double sabre laser.....	37, 51, 59
Capacités d'un personnage.....	66	Doué dans la Force	8
Côté Obscur plus puissant.....	8	Douleur	30
Côté Obscur plus puissant.....	64	Drain d'énergie	28
Création de personnage	65	Drain de connaissance	34
Déformations physiques.....	65	Drain de Force	33
Effets à long terme.....	65	Dressellien.....	16
Faiblesse Attiré par le Côté Obscur	8	Droïde.....	58
Faiblesse Corrompu.....	8	astromécano	67
Gagner des points de Côté Obscur	64	Battle Droid	67
Généralités.....	63	droïde indépendant	67
Perdre des points du Côté Obscur	65	mécanos.....	57
Personnage	65	Particularités	58
Points de Côté Obscur	10, 63	Personnage joueur	58
Pouvoirs du Côté Obscur	25	Dug	16
Règles	63	Dun Moch	52



STAR WARS - QIN

Duros	16	Forme primaire	42
Echani	<i>Voir</i> Combat Echani	Ataru	44
Éclaireur laconique.....	20	Djem So	45
Éclairs de Force	28	Makashi.....	43
Elite trooper	67	Shii-Cho	42
Endetté	8	Soresu	44
Endurance de la Force	29	Forme primordiale\t.....	42
Éperonner	55, 57	Forme quaternaire	42
Équilibre	11	Dun Möch	52
Équipement.....	59	Tràkata	51
Équipement de départ	19	Forme secondaire	42
Ermite	7	Juyo.....	47
Érudit.....	6	Niman	46
Escrime Pelagia	41	Shien So.....	49
Espion	7, 67	Sokan	48
Esquive	56, 57	Vaapad.....	48
Esquive instinctive	7	Forme tertiaire	42
Esquive magistrale.....	56	Jar'Kai	50
Étudiant extraterrestre de la Force.....	20	ZeZ'Kai	51
Ewok.....	16, 20	Forme V, Djem So	45
Expertise	11	Forme VI, Niman	46
Altération.....	11	Forme VII Sith, Vaapad	48
Contrôle.....	11	Forme VIII, Juyo	47
Côté Lumineux	11	Forme VIII, Sokan	48
Côté Obscur	12	Forme X, Jar'Kai	50
Sens.....	12	Forme XI, ZeZ'Kai	51
Faiblesse	7	Forme XII Sith, Dun Möch	52
Attiré par le Côté Obscur.....	8	Forme XII, Tràkata	51
Corrompu	8	Franc-tireur	53
Endetté.....	8	Fusil.....	9, 37
Évolution des faiblesses	8	Gamorréen	17
Faiblesse supplémentaire	8	Gand.....	17
Nouvelles.....	8	Art Martial Gand	40
Primitif	8	Garde du corps.....	6
Falleen	16	Geek.....	7, 8
Feeorin	16	Génosien	17
Fonctionnaire	6	Art martial (Petranaki)	40
Force.....	24	Givin.....	17
Armure	60	Gosse	20
Côté Obscur	63	Gotal	17
Dé de Force.....	24	Gran	17
Points de Force	10, 33	Grand	15
Pouvoirs.....	25	Gravité zéro.....	24, 38
Pouvoirs du Côté Lumineux	25	Guérison	29
Pouvoirs du Côté Obscur	25	Gundark	68
Pouvoirs neutres	25	Gungan	17
Talent.....	25	Hacker	67
Théologie.....	10	Haine.....	30
Force de l'[Aspect]	29	Historien pantouflard	20
Force de l'Esprit.....	29	Ho'Din.....	17
Force du [Talent]	29	Hors-la-loi	21, 67
Forme I, Shii-Cho	42	Humain	17
Forme II, Makashi.....	43	standard.....	67
Forme III, Soresu	44	Hutt.....	17
Forme IV, Ataru.....	44	Hyperespace.....	9, 24
Forme IX, Shien So	49	Iktotchi	17



STAR WARS - QIN

Illusion	30	Manœuvres de combat	37, 38
Immelmann	56	Manœuvres de pilotage	55
Incorruptible	8	Rafale large	38
Indigène coriace	21	Rafale précise.....	38
Informatique	7, 8, 9	Renvoyer les tirs blaster	38
Inspiration	31	Sabre laser à une main.....	38
Invocation de tempête.....	36	Sabre laser double	38
Iotran.....	17	Tir automatique.....	39
Ithotrien	17	Tir combiné.....	39
Jar'Kai	50	Tir de barrage	39
Jawa	17	Tir précis	39
Jedi.....	13	Uppercut	39
Archétype sage.....	6	Massif	68
Code	13	Mécanicien taciturne	22
consulaire (pré-tiré)	21	<i>Mécanique</i>	7, 8, 9
déchu	67	Mécano	7, 8
Enquêteur	67	Médecin.....	6
exalté (pré-tiré).....	21	Médec.....	67
gardien (pré-tiré)	21	Méditation	10
Gardien noir	67	Méditation de bataille.....	36
Makashi	43	Mental.....	7, 30, 53
mineur (pré-tiré)	21	Mercenaire.....	22, 67
raté (pré-tiré).....	22	Meurtre télékinésique.....	34
Tràkata.....	51	Militaire	6
Jenet.....	17	Miraluka	17
Jensaarai	14	Mon Calamari.....	17, 22
Armure	14, 26	Morichro	31
Art martial (Rek'dul).....	40	Muun	17
Jeune sénateur.....	22	Mynock	68
Joueur	67	Nautolan	17
Joueur professionnel	22	Navigation maritime	9
Juyo.....	47	Négociant	7
Kel Dor.....	17	Nexu.....	68
K'Jtari	41	Nikto.....	18
Kouhun	68	Niman	46
Kung Fu.....	40	Noble.....	6
La Force	<i>Voir Force</i>	Noble arrogant	22
Lance-flammes.....	38	Noghri.....	18
Lancer	8	Art Martial Noghri	41
Lancer de sabre laser	38	Objet emblématique	24
Lannik.....	17	Odorat développé	15
Le feu venu du ciel.....	53	Peintre	7
Lecture/Écriture.....	9	Personnage	
Leurrer	56	Archétypes.....	6
Lien spirituel	35	Archétypes artistes et artisans	7
Lumière de Force	31	Archétypes combattants	6
Main du guérisseur.....	11	Archétypes lettrés et scientifiques.....	6
Maîtrise de la Force	31	Archétypes notables.....	6
Makashi.....	43	Archétypes ombres	7
Manœuvre		Archétypes sages.....	6
Boomerang laser.....	38	Archétypes voyageurs	7
Charger	38	Aspects	7
Combat aveugle.....	38	Création	6
Dégainer.....	38	Dons	7
Gravité zéro	38	Dons nouveaux.....	7
Lancer de sabre laser	38	Faiblesse supplémentaire.....	8



STAR WARS - QIN

Faiblesses	7	Armure naturelle	15
Faiblesses nouvelles	8	Bonus aux Aspects	15
Pré-tirés	19	Bonus aux Talents	15
Talents	9	Changeforme	15
Talents Combat	8	Créature à sang froid	15
Talents Mental	9	Grand.....	15
Talents Physique	9	Odorat développé	15
Talents Social	10	Petit.....	15
Talents Spiritualité	10	Quatre bras.....	15
Petit.....	15	Régénération des membres.....	15
Petit sabre laser	37	Résistant à la Force.....	15
Petranaki	40	Score de Talents.....	15
Physique.....	7, 16, 18, 19	Spécificités raciales.....	15
Pilotage	8, 9, 24, 32, 55	Vision nocturne	15
Airspeeder	9, 55	Vision radar	15
Chasseur spatial	9, 55	Vol.....	15
Landspeeder.....	9, 55	Rafale large	38
Manœuvres	55	Rafale précise	38
Marcheur	9, 55	Rage.....	32
Tout terrain.....	9, 55	Rancor	68
Transport spatial.....	9, 55	Rapide	12
Vaisseau spatial.....	9	Rapidité.....	11
Véhicule à roues	9, 55	Rase motte	56
Pilote	7	Reek	68
Pilote de chasseur spatial.....	67	Régénération de la Force	11
Pilote émérite.....	7	Régénération des membres	15
Pilote impétueux.....	22	Rek'dul.....	40
Piratage.....	24	Renommée	10, 24
Pirate	22, 67	Renvoyer les tirs blaster	38
Pistolet.....	9, 37	Réparer	24
Points de Force.....	10, 33	Résistance	10
Politicien.....	6	Résistant à la Force	15
Poursuite	56	Rodien	18
Pouvoirs de la Force	25	Ryn.....	18
Action.....	25	Sabre laser	9, 37, 59
Côté Lumineux (L)	25	Double-lames.....	37
Côté Obscur (O).....	25	Grand.....	37
Coût.....	25	Petit.....	37
Neutre	25	Sabre laser à une main	38
Niveau maximum.....	25	Sabre laser double.....	38
Talents	25	Sabre laser double lames.....	9
Utilisation.....	25	Sabre laser double-lames	37
Pouvoirs télékinésiques.....	11	Saut	56, 57
Précision.....	11	Sbires	67
Présence lumineuse	11	Sceller la Force.....	32
Pré-tirés	19	Sciences générales	8, 9
Primitif	8	Sculpteur.....	7
Psychométrie	27	Seigneur du crime	67
Puissance télékinésique	11	Selonien	18
Quarren.....	18	Sens	10, 12
Quatre bras.....	15	Sens aiguisé	12
Races	15	Sens de la Force.....	12, 17
Acquérir une race.....	15	Sens du danger	12
Amphibien.....	15	Sensibilité à la Force	33
Appareil vocal inadapté.....	15	Sensible	8
Arme naturelle.....	15	<i>Sentir la Force</i>	12



STAR WARS - QIN

Sera Plinck.....	40	Technique Changa	39
Serviteur loyal.....	22	Teräs Käsi.....	41
Shien So.....	49	Tràkata	51
Shii-Cho	42	Vaapad.....	48
Sith.....	13	Wrruushi	42
Archétype	6	Zez'Kai	51
Archétype sage.....	6	Sullustin.....	18
Code	13	Talent de la Force.....	11, 25
Dun Möch	52	Altération.....	11
Vaapad	48	Contrôle	11
Skakoan	18	Côté Lumineux	11
Slalom.....	56, 57	Côté Obscur	12
Slicer	67	Sens	12
Sludir	18	Talents.....	8, 15
Sniper	53	Airspeeder	9
Snivvian	18	Altération.....	10
Social.....	7, 16, 17, 26	Arme de véhicule.....	8, 38
Sokan	48	Arme lourde.....	8, 38
Sombre présence.....	12	Armure.....	9, 59
Sorcières de Dathomir.....	14	Artillerie	38
Soresu	44	Astrogation	9
Souffle vital	10	Automatique	8, 38
Spacer.....	7, 8, 16	Chasseur spatial	9
Spécialiste standard	67	Combat	8
Spiritualité.....	7, 10, 28, 31, 63, 65	Contrôle	10
Storm trooper	67	Côté Lumineux	10
Structure de Véhicules.....	57	Côté Obscur	10
Style de combat		Fusil.....	9, 37
Art martial Gand.....	40	Informatique	9
Art martial hapien	39	Lance-flammes	38
Art martial Noghri	41	Lancer	8
Ataru.....	44	Landspeeder	9
Boxe Thaï.....	39	Lecture/Écriture.....	9
Boxe vélanarienne.....	41	Marcheur	9
Combinaison	39	Mécanique	9
Djem So	45	Méditation.....	10
Dun Möch	52	Mental.....	9
Echani	40	Navigation maritime.....	9
Escrime pelagia	41	Physique.....	9
Franc-tireur.....	53	Pilotage	9
Jar'Kai	50	Pistolet.....	9, 37
Juyo	47	Sabre laser	9, 37
K'Jtari.....	41	Sabre laser double lames.....	9
Le feu venu du ciel	53	Sciences générales.....	9
Makashi	43	Social.....	10
Niman	46	Spiritualité.....	10
Petranaki	40	Théologie.....	10
Rek'dul	40	Tout terrain.....	9
Sera Plinck	40	Transport spatial.....	9
Shien So.....	49	Vaisseau spatial.....	9
Shii-Cho.....	42	Véhicule à roues	9
Sniper	53	Vol.....	9
Sokan.....	48	Talents de combat	37
Soresu.....	44	Tauntaun.....	68
Styles de combat à distance	53	Technicien	68
Styles de combat corps à corps.....	39	Technique Changa	39



STAR WARS - QIN

Télékinésie.....	34	Vagabond	7
Télékinésie naturelle	11	Véhicules.....	55
Télépathie.....	34	Armes	24
Teräs Käsi.....	41	Blindage	56
Terreur.....	30	Bouclier.....	24, 57
Test de Résistance au Côté Obscur.....	64	Classe	56
Tête à queue.....	56, 57	Dégâts	56
Théologie.....	10	Déplacement.....	56
Force.....	10	Gérer la puissance	24
Thug	68	Liste.....	61
Tir automatique	39	Moteur	24
Tir combiné.....	39	Pilotage	24
Tir de barrage	39	Structure	57
Tir de précision.....	56	Tirs.....	57
Tir lointain	56	Vélanarien	
Tir précis	39	Boxe vélanarienne	41
Togorian	18	Vengeance.....	12
Togruta	18	Verpine	18
Tonneau barricué	56, 57	Vieux sénateur	22
Tourbillon de Force	34	Virage serré.....	56
Traditions	13	Vision.....	12
Jedi	13	Vision nocturne	15
Jensaarai	14	Vision radar	15
Sith.....	13	Vitesse de la Force.....	36
Sorcières de Dathomir	14	Vol.....	9, 15, 54
Tràkata	51	Vol en formation.....	56, 57
Trandoshan.....	18	Vol plané.....	56
Transe de combat	35	Voleur.....	7
Transe méditative	29	Wampa	68
Transfert d'Essence	35	Weequay	18
Trooper		Whiphid.....	18
Clone.....	67	Wookiee.....	18, 23
Elite	67	Wrruushi	42
Storm.....	67	Wrruushi	42
Tusken Raider	18	Yinchorri.....	19
Twi'lek.....	18	Yuuzhan Vong	
Ugnaught.....	18	Guerrier.....	67
Uppercut	39	Zabrak	19
Vaapad.....	48	Ze'Z'Kai.....	51



INSPIRATIONS ET RÉFÉRENCES

INTERNET

Qin : <http://www.7emecercle.com/7cv2fr/jdr/qin/qin.html>

Star Wars RPG Saga Edition : <http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars> (anglais)

Wings of War : <http://www.wingsofwar.editions-ubik.com/> (anglais)

Wikipedia – La guerre des étoiles : http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Guerre_des_%C3%A9toiles

Wikipedia – Jedi : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Jedi>

Wikipedia – Sith : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Sith>

Citations Star Wars : <http://www.chez.com/swguide/text/swquotef.htm>

Star Wars Old Republic : <http://www.swtor.com>

Star Wars Wiki : <http://fr.starwars.wikia.com>

Starwars-holonet : <http://www.starwars-holonet.com>

Starwars-universe : <http://www.starwars-universe.com>

Altaride : <http://www.altaride.com>

Star Wars Saga Edition (traduction amateur) :

<http://swrpg.hebergement-pro.org/SWSaga/index.php/Accueil>

Archives de l'alliance : <http://www.archives-alliance.com/index.php>

Anakin World : <http://www.anakinworld.com>

Wookieepedia : <http://starwars.wikia.com/> (anglais)

Star Wars Galaxies Strategic : <http://swg.stratics.com> (anglais)

JEUX VIDEO

Knights of the Old Republic : <http://www.lucasarts.com/products/swkotor/>

Knights of the Old Republic II : <http://www.obsidianent.com/games.html#kotor2>

Star Wars - The Old Republic : <http://www.swtor.com/>

Star Wars Galaxies : <http://www.starwarsgalaxie.com>

LIVRES

Dirty MJ de John Wick édité en français par Bibliothèque Interdite

JEUX DE ROLE

Qin

Star Wars **Saga Edition**

Star Wars **D6**