***Réussites automatiques***

Hors situation de stress, il est possible de convertir chaque "d" en +2, pour obtenir un résultat sans avoir à lancer les dés (*ex. : 4d = 8, 3d+1 = 7, 5d+2 = 12*).

***Durée d’astrogation***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | *même zone* | *1 zone d’écart* | *2 zones d’écart* | *3 zones d’écart* | *+* |
| *route majeur* | 6 hrs | 12 hrs | 1 j. | 1,5 j. | [*zones d’écart* ×½] j. |
| *route mineure* | 12 hrs | 1 j. | 2 j. | 3 j. | [*zones d’écart*] j. |
| *sans route* | 1 j. | 2 j. | 4 j. | 6 j. | [*zones d’écart* ×2] j. |

***Echelle de combat***

|  |  |
| --- | --- |
| *Echelle* | *Modificateur* |
| Personnages | / |
| Speeders | 2d |
| Chasseur | 4d |
| Vaisseaux | 6d |
| Vaisseaux lourds | 12d |
| Etoile noire | 24d |

*Du gros (G) vers le petit (P)*

Le modificateur (××dG-××dP) est :

* ajouté à l’*esquive* du défenseur,
* ajouté aux dommages de l’attaquant.

*Du petit (P) vers le gros (G)*

Le modificateur (××dG-××dP) est :

* ajouté au jet d’attaque de l’attaquant,
* ajouté au jet de *résistance* du défenseur.

***Dommages personnels*** *(Guérison – page 98)*

|  |  |
| --- | --- |
| dommages - VIG | *Effets* |
| **-5** à **0** | Sonné |
| **1** à **6** | Blessé |
| **7** à **12** | Blessé #2 |
| **13** à **18** | Neutralisé |
| **19** et plus | Mortellement blessé |

***Dommages aux véhicules*** *(page 112)*

|  |  |
| --- | --- |
| dommages - Coque | *Effets* |
| **-5** à **0** | Ecrans réduits (-1d) *ou* Commandes ionisées |
| **1** à **6** | Dommages légers |
| **7** à **12** | Dommages graves |
| **13** à **18** | Dommages sévères |
| **19** et plus | Véhicule détruit |

|  |  |
| --- | --- |
| Dommages subis par le véhicule | Dommages aux passagers |
| … attachés | … pas attachés |
| *légers* | 0 | 1d |
| *graves* | 1d | 3d |
| *sévères* | 4d | 6d |
| *détruit* | 10d | 12d |

***Dommages aux structures*** *(page 94)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| dommages - Protection | *Effets* | *si utilisé comme protection…* |
| **-5** à **0** | Eraflée | *aucuns dommages* |
| **1** à **6** | Légèrement endommagée | *dommages réduits* (-4d) |
| **7** à **12** | Gravement endommagée | *dommages réduits* (-2d) |
| **13** à **18** | Sévèrement endommagée | *dommages réduits* (-1d) |
| **19** et plus | Détruite | *dommages normaux* |

*NB : vs attaques non-énergétiques la Protection de la structure est augmenté de 1d.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DEXTERITE** | **SAVOIR** | **MECANIQUE** | **PERCEPTION** | **VIGUEUR** | **TECHNIQUE** |
| **Armes à Projectiles** | **Agronomie** | **Artillerie Spatiale** | **Commandement** | **Bagarre** | **Armurier** |
| **Armes Archaïques** | **Affaires/Evaluation** | **Astrogation** | **Dissimulation/Discrétion** |  ***Arts Martiaux*** | **Constructions Primitives** |
| **Armes Blanches** | **Bureaucratie/Législation** | **Canons de Vaisseaux** | **Equitation** | **Escalade/Saut** | **Démolition** |
| **Armes de Jet** | **Ecologie** | **Communications/Senseurs** | **Escroquerie** | **Intimidation** | **Electronique** |
| **Armes de Mêlée Energétiques** | **Erudition** | **Ecrans** | **Faussaire** | **Levage** | **Mécanique** |
| **Armes Lourdes** | **Illégalité** | **Exosquelettes** | **Investigations** | **Natation** | **Premiers Soins** |
| **Blasters** | **Langages** | **Fusées/Prop. Individuels** | **Jeu** | **Résistance** |  ***Médecine*** |
| **Course** | **Org. Militaire/Tactiques** | **Multipodes** | **Marchandage** |  | **Programmation de Droïds** |
| **Esquive** | **Races Extraterrestres** | **Pilotage de Vaisseaux** | **Musique** |  | **Programmation Ordinateurs** |
| **Grenade** | **Survie** | **Planeurs** | **Persuasion** |  | **Réparation de Droïds** |
| **Vol** | **Systèmes Planétaires** | **Répulseurs** | **Pickpocket** |  | **Réparation de Speeders** |
|  | **Technologie** | **Vaisseaux Lourds** | **Recherches** |  | **Réparation de Vaisseaux** |
|  |  | **Véhicules Terrestres** | **Volonté** |  | **Sécurité** |

**Gains de Points d’XP en fin d’aventure**

Par séance de jeu : **2 XP**

En fonction des Scènes (XP donné pour chaque Scène jouée)

**0 XP** : Echec sur Scène facile OU Echec critique sur Scène standard

**1 XP** : Réussite sur Scène facile OU Echec mitigée sur Scène standard

**2 XP** : Réussite sur Scène standard

**+1 XP** : scène particulièrement longue ou difficile.

**-1 XP** : rôle extrêmement marginal.

**+1 XP** : rôle particulièrement important durant la scène.

En fonction du RP (fin de partie)

**0 XP** : A sans doute dormi un peu…

**1 XP** : Prestation normale.

**2 XP** : Bonne prestation.

**3 XP** : Prestation extrêmement vivante.

**4 XP** : A monopolisé avec brio l’attention de toute la table !!!

En fonction des idées (fin de partie)

**0 XP** : Qui ça ?

**1 XP** : A participé au brainstorming général.

**2 XP** : Elément moteur pendant la partie.

**3 XP** : Participation exceptionnelle d’un point de vue qualitatif et quantitatif !

**4 XP** : A surpris le MJ… plusieurs fois !

Si le MJ a passé un bon moment

**0 XP** : sans commentaire…

**1 XP** : je n’ai pas l’impression d’avoir perdu mon temps. ☺

**2 XP** : j’ai passé un très bon moment (partie d’anthologie).