

# STAR WARS THE OLD REPUBLIC – RPG

## CRÉATION

### PERSONNAGE

Répartissez 30 points entre les 6 caractéristiques sans qu'aucune ne puisse dépasser 10.

Répartissez 50 points dans les compétences sans pouvoir dépasser 10 points dans une compétence. Les points déjà notés pour Culture et Savoir ne comptent pas dans le total de 50.

Caractéristiques			
Vigueur		Présence	
Visée		Astuce	
Endurance		Volonté	
Compétences			
Agilité		Astrogation	
Escalade		Pilotage	
Combat au contact		Combat à distance	
Combat de vaisseau		Communication	
Conduite		Crochetage	
Equitation		Pick-pocket	
Cryptographie		Culture : Origine	+5
Culture :		Culture :	
Démolition		Filouterie	
Explosifs		Jeu	
Furtivité		Informatique	
Natation		Orientation	
		Survie	
Recherche		Savoir :	+5
Fouille		Savoir :	
Savoir :		Savoir :	
Soins		Technique	
Diagnostic		Réparation	

### Exemple : Mina'jorela

Caractéristiques			
Vigueur	+8	Présence	+6
Visée	+1	Astuce	+1
Endurance	+10	Volonté	+4
Compétences			
Agilité	+6	Astrogation	+4
Escalade		Pilotage	
Combat au contact	+6	Combat à distance	
Combat de vaisseau	+4	Communication	+4
Conduite		Crochetage	
Equitation	+2	Pick-pocket	
Cryptographie	+2	Culture : Twi'lek	+5
Démolition		Filouterie	
Explosifs		Jeu	
Furtivité	+2	Informatique	+4
Natation	+4	Orientation	+6
		Survie	
Recherche	+6	Histoire Jedi	+5
Fouille		Technique	
Soins		Réparation	
Diagnostic			

## PARTENAIRES

Pour les partenaires le principe reste le même avec seulement quelques nuances.

Répartissez 15 points entre les caractéristiques.

Il n'y a que 25 points à répartir dans les compétences mais on peut aller jusqu'à répartir 15 points dans la même compétence.

### Exemple T7

Caractéristiques			
Vigueur	+1	Présence	+1
Visée	+5	Astuce	+2
Endurance	+4	Volonté	+1
Compétences			
Agilité		Astrogation	+2
Escalade		Pilotage	
Combat au contact		Combat à distance	
Combat de vaisseau		Communication	
Conduite		Crochetage	
Equitation		Pick-pocket	
Cryptographie	+4	Culture : Droïd	+5
Démolition		Filouterie	
Explosifs		Jeu	
Furtivité		Informatique	+12
Natation		Orientation	
		Survie	
Recherche		Plans de construction	+5
Fouille		Technique	
Soins		Réparation	+7
Diagnostic			

## LES RÈGLES

### DÉTERMINER LA RÉUSSITE OU L'ÉCHEC D'UNE ACTION

Déterminer la compétence utilisée et ajouter son score à la caractéristique la plus adaptée. Pour un jet de caractéristique, multiplier celle-ci par deux ou ajouter une seconde caractéristique en rapport avec l'action. On obtient ainsi la chance de base (CB).

Lancer 1d20 (voir la règle de la relance ci-dessous) et ajouter le résultat final à la CB. Si le score obtenu est supérieur ou égal à la difficulté fixée par le MJ, l'action est réussie.

### DIFFICULTÉ D'UNE ACTION

Difficulté	FD
Immanquable	5
Très facile	10
Facile	15
Moyenne	20
Difficile	25
Très difficile	30
Héroïque	35 & +

### PUISSANCE D'UN ADVERSAIRE

Adversaire	CB + 1d20
Très faible	1 - 4
Faible	5 - 8
Moyen	9 - 12
Fort	13 - 16
Très fort	17 & +

### DÉTERMINER LA QUALITÉ DE RÉUSSITE OU D'ÉCHEC DE L'ACTION

Résultat	Appréciation
Echec de 13 ou plus	Catastrophique
Echec de 9 à 12	Lamentable
Echec de 5 à 8	Mauvais
Echec de 1 à 4	Médiocre
Réussite de 0	De justesse
Réussite de 1 à 4	Acceptable
Réussite 5 à 8	Bien
Réussite de 9 à 12	Excellent
Réussite de 13 ou plus	Parfait

### LA RELANCE

Afin qu'il y ait toujours une chance qu'une action puisse être réussie ou qu'un échec puisse survenir, il existe la règle de la Relance symbolisée par un <sup>R</sup> après le d20. Cela signifie tout simplement que dans certains cas, on va devoir relancer le d20.

#### 20 NATUREL

Sur un résultat de 20 naturel, on relance le dé et on additionne le résultat obtenu. On continue d'additionner tant que le résultat de la Relance donne 20.

*Un personnage disposant d'une CB de Furtivité de 12 tente de ne pas se faire repérer. Il lance le d20<sup>R</sup> et obtient un 20. Il relance alors le dé pour un résultat de 4. Son score de Furtivité sera donc de 12 + 20 + 4 = 36. Il a ainsi de grandes chances de passer discrètement.*

#### 1 NATUREL

Sur un résultat de 1 naturel, on relance le dé et on soustrait le résultat obtenu. On continue de soustraire tant que le résultat de la Relance donne 20.

*Un spécialiste en Informatique ayant une CB de 38 tente de pirater un système. Il lance le d20<sup>R</sup> et obtient 1. Il relance le dé et obtient 20. Il le relance alors une troisième fois et fait 16. Son score en Informatique sera donc de 38 + 1 - 20 - 16 = 3... le système l'a rejeté !*

## COMBAT

### TOUCHER ET BLESSURE

Pour le choix de la caractéristique en combat, dans la majorité des cas, il faudra utiliser la caractéristique principale du personnage (endurance pour un jedi gardien, astuce pour un contrebandier malfrat, volonté pour un jedi consulaire érudit...) qui reflète leur façon de combattre.

On compare les jets de combats des deux adversaires. Celui qui l'emporte inflige une blessure faisant perdre 1 point de vie par qualité de réussite (Acceptable 1, Bien 2, Excellent 3, Parfait 4).

### ARMURE

Si l'attaque porte, la marge est modifiée par le type d'armure portée : +2 sans armure, 0 en armure légère, -2 en armure intermédiaire et -4 en armure lourde.

### POINTS DE VIE

Les PJ ont 4 PV ou 5 PV s'ils font partie de la classe des tanks. Les PNJ ont des points de vie variables selon leur puissance.

### COMBAT SANS ARME

Un personnage sans arme se bat avec un malus de 4.

### ADVERSAIRES MULTIPLES

Chaque adversaire supplémentaire combattant un adversaire seul occasionne un bonus de +2. Ainsi si 3 personnages affrontent un adversaire seul, ils bénéficient d'un bonus de +4.

### SOINS

Un jet de soin réussi avec un medipack soigne une Blessure par qualité de réussite. Un seul essai possible. Sinon le personnage regagne 1 PV par jour de repos ou tous ses PV en quelques heures s'il bénéficie d'un centre médical équipé.

### POUVOIR DE CLASSE

#### Soigneur

Un personnage soigneur (heal) peut se concentrer sur les soins pendant un combat. Il effectue un jet de Soins sur le personnage qu'il protège. Le jet du personnage attaquant restera seul déterminant pour savoir si le personnage atteint sa cible. Par contre, pour savoir si le personnage est touché et avec quelle réussite on prendra le meilleur résultat entre le jet de Combat et le jet de Soins. A chaque fois qu'un soigneur cumule (sur un ou plusieurs rounds) 4 NR sur une cible, il annule une Blessure subie dans le combat.

#### Défenseur

Un personnage défenseur (tank) peut décider de sacrifier une Blessure qu'il inflige à son adversaire pour créer de l'agressivité à son encontre à la place. Dans ce cas, la prochaine attaque du PNJ sera obligatoirement orientée sur le personnage qui a créé cette agressivité. Cette règle peut ne pas fonctionner sur des PNJ intelligents à la discrétion du MJ.

#### Cogneur

Un personnage cogneur (DPS) bénéficie du coup de grâce. S'il inflige au moins une Blessure et que l'adversaire n'a plus qu'un PV, il l'achève. Exemple un cogneur inflige 2 Blessures à un personnage à qui il restait 3 PV, ce dernier est aussitôt vaincu.

## EXPÉRIENCE

Améliorer une caractéristique coûte le niveau immédiatement suivant fois 4 (soit 20 points pour passer une caractéristique de 4 à 5).

Améliorer une compétence coûte le niveau immédiatement suivant (soit 5 points pour passer une compétence de 4 à 5).

Au-delà de 10, on double le coût. On le triple au-delà de 20 et ainsi de suite.