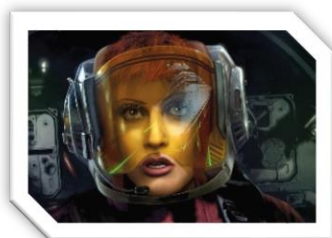


LIVRE I PERSONNAGES



Créer un personnage	2
Le concept	2
Les caractéristiques	3
Scores de caractéristiques	3
Modificateurs de caractéristiques	3
Relancer les dés	3
Définitions	4
Espèces	5
Choisir son espèce	5
Spécificité des espèces	6
Les Advosze	7
Les Anzati	8
Les Aqualish	9
Les Arcona	10
Les Balosars	11
Les Besalisks	12
Les Bith	13
Les Bothans	14
Les Cathar	15
Les Céréens	16
Les Chadra-fan	17
Les Chagriens	18
Les Chevins	19
Les Clawdites	20
Les Defel	21
Les Dévaroniens	22
Les Dugs	23
Les Duros	24
Les Ewoks	25
Les Gamorréens	26
Les Gand	26
Les Gran	28
Les Gungans	28

Les Humains	29
Les Ithoriens	30
Les Jawas	31
Les Kaminoans	32
Les Kel Dor	33
Les Mandaloriens	34
Les Mon Calamari	36
Les Nautolans	36
Les Neimoidiens	37
Les Nikto	38
Les Noghris	39
Les Quarrens	40
Les Rodiens	41
Les Sullustéens	42
Les Togrutas	43
Les Trandoshéens	44
Les Twi'leks	45
Les Weequays	46
Les Wookies	47
Les Zabrats	48
Les Zeltrons	48
Les Voies	49
Les Voies communes	50
Les Voies réservées	75
Les traits	81
Les Points de Vie (PV)	83
Les Défenses	83
Les Attaques	84
L'Initiative	85
Les Points de Force	85
Le Côté Obscur	85
L'équipement	85

LIVRE II SYSTÈME DE JEU



Les actions	87
Résolution d'un test	87
Evaluer la difficulté	87
20 : Réussite critique	88
1 : Echec critique	88
Choix d'une caractéristique	89
Autres bonus / malus	89
Relancer le D20	89
Recommencer	89
Le test en opposition	90
La série de tests	90
Le test en coopération	91
Prendre 10 ou 20	91
La Force et les actions	91
Le combat	92
Le tour de combat	92
Surprise	92
Initiative	93
Poussée d'adrénaline	93
Les actions	93

Résolution des attaques	94
Attaque concertée	95
Combat à deux armes	95
Manœuvres en combat	95
Combat à distance	96
Effets de zone	96
Actions défensives	97
Résolution des DM	97
Inconscience et mort	97
Etats préjudiciables	98
Blessure grave	98
Réussite critique en combat	99
Echec critique en combat	99
Les soins médicaux	99
Un monde de danger	100
Le feu et les flammes	100
L'asphyxie	100
La noyade	101
Les chocs électriques	101
Maladies, poisons et radiations	101
Les drogues	102
L'acide	102
Températures extrêmes	102
La tentation	103

LIVRE III ÉQUIPEMENT



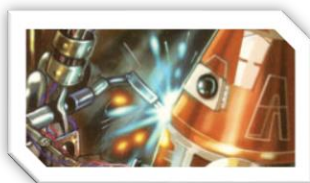
L'argent	104
Transporter des crédits	104
La richesse et les crédits	105
Vendre des objets	105
Les armes	106
Caractéristiques des armes	106
Les armes de mêlée	106
Les armes à distance	107
Le mode étourdissant	108
Les explosifs	108
Les armures	108
Caractéristiques des armures	109
Autonomie des armures	109
Armures mandaloriennes	110
Équipement standard	110
Services et dépenses	116

LIVRE IV VÉHICULES



Types de véhicules	117
Appareils planétaires	117
Vaisseaux spatiaux	118
Statistiques de combat des véhicules	118
La relativité de la taille	119
Personnages à bord	120
Débuter le combat	120
Initiative	120
Défenses	120
Attaque	121
Dommages	121
Energie disponible	121
Vaisseaux sans pilotes	121
Actions des véhicules en combat	121
Résolution des attaques	122
Arcs de tir	122
Les actions standards	122
Missiles et torpilles	124
Rayons tracteurs	125
Description des véhicules	125
L'hyperespace	143
Les navordinateurs	143
Les dangers de l'hyperespace	144
Durée des voyages en hyperespace	145

LIVRE V DROÏDES



La vie d'un droïde	146
Jouer un droïde	146
Les caractéristiques d'un droïde	147
La maintenance des droïdes	149
La personnalité des droïdes	149
Catalogue des droïdes	151

LIVRE VI ADVERSAIRES



Bêtes sauvages	158
Description des bêtes sauvages	158
Personnes	163

LIVRE VII LA FORCE



La Force à travers les âges	171
Utiliser la Force	172
Points de Force	172
Le Côté Obscur	173
Les points du Côté Obscur	173
Les transgressions du Côté Obscur	173
Jouer des Jedi	175
Les Jedi	176
Les Sith	177
D'autres traditions	178

LIVRE VIII L'UNIVERS



La vie dans la galaxie	180
Aperçu de l'univers	180
Planètes de la galaxie	184
Bespin	184
Bothawui	185
Céréa	185
Coruscant	186
Dorin	186
Duro	187

Endor (lune forestière)	187
Gamorr	188
Iridonia	189
Ithor	189
Kashyyyk	190
Mon Calamari	190
Naboo	191
Nar Shaddaa	191
Rodia	192
Ryloth	193
Sullust	193
Tatooine	194
Trandosha	194

LIVRE IX L'ART DE LA MAÎTRISE



Le rôle du meneur de jeu	196
Créer des aventures	196
Enseigner le jeu	196
Tisser la toile de fond	197
Déterminer le style de jeu	197
S'approprier les règles	198
Conserver l'équilibre	199
Mener une partie de jeu de rôle	200
Connaître les joueurs	200
Les règles de la table	200
Travailler avec les joueurs	201
Eviter le méta-jeu	201
Résumés des épisodes précédents	202
Fixer le rythme	202
Compulser les règles	202
Tricher	202
Attribuer les points d'expérience	203
Dépenser les PE	204
Créer un scénario	206
Créer une campagne	208

