

SYSTEM D10KC

by KrissCross

Table des matières

CARACTERISTIQUE.....	4
Vigueur.....	4
Dextérité.....	4
Présence.....	4
Savoir.....	4
Perception.....	4
La Force.....	4
CREATION DE PERSONNAGES.....	4
Caractéristiques.....	4
Compétences.....	4
Sensitives à la Force :	4
Progressions Coûts Xps.....	5
Caractéristique :.....	5
Compétence :.....	5
Spécialisation :.....	5
Force :.....	5
Talents :.....	5
Langages :.....	5
Définition Du D10-KC.....	5
Les Dés.....	5
Jet de caractéristique.....	6
Jet de compétence.....	6
La réussite.....	6
Les bonus.....	6
Le Niveau de Difficulté (ND).....	6
Jet sans opposition.....	6
Jet a opposition.....	6
LE COMBAT.....	7
Initiative.....	7
Jet d'attaque et dommages.....	7
Une arme est définie par :	7
Tableau d'échelle.....	7
Disponibilité et prix d'achat	8
Les Critiques, et la Loose.....	8
La Loose.....	8
Le Rock'n'Roll.....	8
Défense, Niveau de Défense (ND) , Vigilance, et Science du Combat.....	8
La Défense.....	8
Vigilance.....	8
Encaissement (Enc): Vigueur et Protection.....	8
Encaissement.....	8
Types de dommages.....	8
Tableau des dommages.....	9
Les Points de Vie, Structure et avaries.....	9
Manœuvres/Attitudes.....	9
- Initiative réflexe.....	9

- Agir précipitamment.....	9
- Viser , se concentrer.....	9
- Actions dites «intégrés au round ou annexes».....	9
- A couvert !.....	9
- On fout le camp!.....	9
- Par Surprise!.....	9
La Règle sur les bonus.....	10
La Réquisition.....	10
Améliorations et Particularités.....	10
Arme.....	10
Équilibré/ Rapide*4.....	10
Batterie Renforcée / Puissance*2.....	10
Dissimulable*1.....	10
Viseur/ Précise*3.....	10
Sécurité*3.....	10
Munitions spécial contre *?.....	10
Assomme.....	10
Encombrant*3.....	11
Snipper.....	11
Démontable.....	11
Armure.....	11
Renfort*5.....	11
Équipement*.....	11
Sécurité*3.....	11
Montures / Droïds / Pjjs.....	11
Équipements.....	11
VAISSEAUX SPATIAUX.....	11
Introduction.....	11
Structure (S) / Échelle (E).....	11
Évolution de la Capacité de Soute.....	12
Améliorations.....	12
Rappel des coûts.....	12
Coque*2 (limite technologique).....	12
Blindage*5 (limite technologique).....	12
Écran*3 (limite technologique 3D).....	12
Hyperpropulsion.....	12
Ordinateur de Visée*3.....	13
Maniabilité*3.....	13
Canon Amplifié*2.....	13
Énergie*4 (limite technologique).....	13
TALENTS.....	13
COMPETENCES.....	13
Compétence, caractéristique liée, et spécialisations.....	13
Spécialisations.....	14

CARACTERISTIQUE

Vigueur

Puissance et Résistance physique d'une créature. Encaissement, Endurance, résistance a la douleur, récupération, Intervient sur les points de vie.

Dextérité

Agilité, rapidité des gestes, coordination d'une créature. Intervient dans la Défense et dans l'initiative Réflexe. Sauter , se cacher,piloter

Présence

Influencer, commander, séduire, convaincre

Savoir

Capacité de raisonnement et d'apprentissage d'une créature, mémoire; sa logique. De Résoudre des Problèmes. L'architecture système

Perception

Les Sens , Chercher , Percevoir, s'orienter, intervient sur les facultés empathiques d'une créature à son environnement, représente la force mentale, sa détermination, sa foi. Intervient sur l'initiative.

La Force

La Force. Connexion avec la Force.

CREATION DE PERSONNAGES

Caractéristiques

Un personnage commence avec 1 dans les 6 caractéristiques. (min 1 max 5).

Bonus de +3 a repartir dans min ou max.

Si min et max +1, la valeur de la caractéristique augmente de 1. (DEX 1 (min 1, max 5) boosté de deux+1 (min 2 max 6), DEX devient 2.

Chaque race peut apporter un bonus malus au min ou au max. Exemple : Humain +1 au choix (min ou max)

Compétences

3 compétences à 2

5 compétences à 1

2 talents ; 0 pour les sensibles à la Force.

Sensitives à la Force :

→ Jedi : Sens, contrôle, Altération = 1 , 4 pouvoirs de la force.

→ Autres : variables.

Progressions Coûts Xps

Caractéristique :

Min ou Max +1 : 10xps * Caractéristique. DEX 1 à DEX 2 → 10 + 10 xps. DEX 2 à 3 → 20 + 20 xps.

Compétence :

1 : 2 xps

2 : 5 xps (7)

3 : 12 xps (19)

4 : 25 xps (44)

5 : 50 xps (94)

Spécialisation :

1 : 2 xps

2 : 4 xps (6)

3 : 8 xps (14)

Force :

CTRL , SENS, ALTERATION : Code Dé * 3 xps.

De 1 à 2 : 3 xps

De 2 à 3 : 6 xps (9)

De 3 à 4 : 9 xps (18)

De 4 à 5 : 12 xps (30)

...

Talents :

5 xps par Talents

Langages :

Notion : 1

Maitrise : 1 (2)

Courant : 2 (4)

Nombre max de langues = Min(Savoir) , sinon cout en xp * 2.

Définition du D10-KC

Les Dés

Il s'agit de D10 Cassé (KC). Un D10(1-6) indique que quelque soit le score du D10 il ne pourra être qu'entre 1 et 6.

Chaque Rang de caractéristique indique le nombre de Dé a jeter et augmente le max du D10 KC.

Chaque Rang de compétence indique le nombre de Dé a jeter et le min du D10 KC.

Jet de caractéristique

Nombre de dé = rang de la caractéristique, D10(Rang - 4+Rang)

Exemple : Un personnage ayant 3 en savoir (donc rang 3), lancera 3 D10(3-7)

Jet de compétence

La somme du rang de la caractéristique et de la compétence indique le nombre de dé à lancer. Le Min est donné par la compétence, le Max est donné par le max(Carac) de la caractéristique associé.

Exemple : savoir 3 , Compétence « cryptographie »: 2 , 5 D10(2-7).

La réussite

Chaque tranche de 5 au dessus du ND indique un niveau de réussite si cela est nécessaire. Elle peut indiquer la vitesse d'exécution d'une action réussie (craquer un code, forger une arme, etc...). Elle intervient sur des jets en cascades : Chaque niveau de réussite offre un bonus de 1D10KC sur le jet dépendant.

Exemple : Un jet d'attaque réussi et particulièrement bien placé, offre un bonus au jet de dommage. Un score de 21 à 25 pour un ND de 16 offre un bonus de +1 D10KC. Rappel : 16 ne touche pas, priorité à la défense. De 26 à 30 offre 2NR de réussite.

Les bonus

Un bonus/malus s'applique pour chacun des dés lancés. Le Dé KC n'est pas altéré, seul le bonus malus final vient changer le score. 3D10(1-7) avec un bonus de +2 donne un score final égale à 3D10(1-7) + 6.

Type de bonus : un talent/don, Arme Rapide/Lente ...

Autre type de bonus : Certaines créatures peuvent atteindre des niveaux de maitrises supérieures. Exemple : Vigueur 7

7D10(7-11), Le D10KC indique alors que le min est 7, le max 10, et que le jet aura un bonus de +1. Soit 7D10(7-10) + 7.

Le Niveau de Difficulté (ND)

Jet sans opposition

Hop !	5
Laisse...	10
Bon !	15
Hmm ...	20
Oula ...	25
Arg !	30
Ouais c'est ça ...	40

Jet a opposition

Le ND est déterminé par, un score fixe ou un jet de dé, d'un adversaire. Le meilleur des deux l'emporte. Avantage au défenseur en cas d'égalité. La réussite se compte en rang de réussite par pallier de 5 points.

LE COMBAT

Initiative

C'est un Jet de Science du Combat(PER), il peut être modifié par le type d'action mené : Rapide(Bonus +1, lente -1 à -3)

Per 2 , Science du Combat 2

Init = I = 4D10(2-6)

Science du Combat Terrestres PER : Pour les combats d'unités

Science du Combat Spatial PER : Pour les combats spatiaux

Avoir l'initiative c'est pouvoir agir en premier ou temporiser une action jusqu'à s'intercaler a volonté dans une autre action d'initiative inférieure. L'initiative n'est pas une lecture instantanée des faits et gestes précis de chaque combattant. Seuls des intentions globales sont perceptibles et descriptible par le MJ.

Un personnage peut effectuer plusieurs actions. Cela doit être déclaré au début du round Chaque action subit un malus de 2D10(KC) par action supplémentaire et une initiative réduite de 5.

Exemple 3 actions : La première action se déroulerait à I (-4D10(KC)), la deuxième a I - 5 (-4D10(KC)), la troisième a I - 10 (-4D10(KC)).

Si l'initiative tombe a 0, aucune autre action n'est autorisée. (= Il n'y a pas d'action en initiative négative, c'est le round suivant)

Chaque fois qu'une adversaire est blessé, il perd pour le round en cours 2 à l'initiative par case de blessure.

Le Score d'initiative donne en NR le multiplicateur pour le score de Défense du round.(cf défense).

Il constitue aussi une réserve pour le round de Dé10KC de spécialisation (Dé jeté, non retenu) utilisable a la convenance du joueur pour tout jet lié au combat dans le round.

Jet d'attaque et dommages

Cf Jet de compétence (Arme) contre le ND de l'adversaire. Chaque niveau de réussite donne un 1D10KC au jet de dommage.

Une arme est définie par :

Nom, Famille(=compétence associée), Type de dommage, Puissance, Échelle, Disponibilité , Particularité

Pistolet Blaster, Blaster, Énergétique (E), 4D(1-6),1-2,C,aucune.

Blaster Lourd, Blaster, Énergétique (E), 4D(2-7), 1-2,PC,aucune.

Mini Blaster, Blaster, (E), 3D(1-6), 1,PC,Rapide,Dissimulable.

Carabine Blaster, Fusil Blaster, (E), 4D(3-8), 1-2,Mil,Encombrant1

Sabre Laser, Sabre Laser, (E), 4D(4-9),*,Exo,aucune

Tableau d'échelle

- 1 Personnage
- 2 Véhicule
- 3 Blindés, Chasseurs Stellaires Légers, Chasseur Stellaires Moyens
- 4 Chasseur Stellaires Lourds, Croiseurs, Destroyers
- 5 Super Destroyer
- 6 Étoile de la Mort

Chaque niveau de différence entre l'échelle de l'arme et la cible multiplie ou divise les dommages par 2.

Disponibilité et prix d'achat

Commun. Une arme avec 1 upgrade.

Peu commun. Une arme avec 2 upgrades

Rare. Une arme avec 3 upgrades

Exotique ou militaire. Une arme 5 upgrades

Le prix dépendra de la rareté, les upgrades de la qualité des matériaux et de l'artisanat

Les Critiques, et la Loose

La Loose

Lorsque tous les Dés « bruts » indiquent moins de '3', c'est la Loose. Perte de lust, gros problème en perspective, etc...

Le Rock'n'Roll

Choisir un Dé de couleur différent pour chaque jet. Si ce jet indique le Max du D10KC, on le relance et on cumule.

Défense, Niveau de Défense (ND) , Vigilance, et Science du Combat

La Défense

Elle est définie sur la Dextérité. Elle est globale contre tous les ennemis ce round, ne demande aucune action. C'est l'instinct de survie pendant le combat.

Compétences : Défense

Multiplicateur : Est égal au NR du jet de Science de combat du Round (Initiative)

Exemple : Initiative pour le round 23. Dextérité 2 , Défense 3 donne une défense pour le round de $(2+3)*4 = 15$ de base.

Vigilance

Le niveau de Science du Combat permet de prendre en compte un nombre d'adversaire en combat (en fait d'attaques). Chaque rang de la compétence donne la possibilité d'améliorer son ND de Max (PER).

Exemple : Science du Combat 2 , PER 3 : donne un bonus de 7 , contre 2 attaques.

Encaissement (Enc): Vigueur et Protection

Encaissement

Basé sur la race, vigueur et la protection, il détermine la résistance aux dommages. L'Encaissement (Enc) est égal à :

Valeur d'armure naturelle liée a la race * Vigueur.

En ruel : 2 , normal : 3 , résistant 4 , C'est du lourd : 5. (Humain, résistance « normal 3 », VIG 2 = $3*2 = 6$ de protection naturelle.

A laquelle s'ajoute l'indice de protection de l'armure.

Types de dommages

(K)Cinétique (balles perforantes, projectiles diverses, armes de corps a corps). Basé sur la dureté vs

perforation.

(E)Énergétique (blaster, sabre laser) : Basé sur Champ énergétique vs énergie.

(C)Chimique (Le feu, l'acide, explosion, etc...) : Basé la résistance des matériaux contre son altération.

On retire l'encaissement au jet de dommage pour connaître les dégâts. Selon la table on perd un nombre de case de vie.

Tableau des dommages

Dgt > Enc

1 à 3	→ 1	○ ○ ○ ○ ○	
4 à 6	→ 2	○	-1
7 à 9	→ 3	○	-2
10 à 14	→ 5	○	-3
15 à 19	→ 7	○	-4
20+	→ 10	○	-5
		○	+

Les Points de Vie, Structure et avaries

Un personnage a 6 cases de vie + 1 par rang de Vigueur. Le malus correspond à la pénalité en Dé pour les jets de compétence ainsi qu'un malus brut à l'initiative. La structure représente les cases de vie d'un véhicule, vaisseau.

Manceuvres/Attitudes

Accessible a tous, ce sont des modifications d'attitudes pour une action donnée.

- Initiative réflexe

Parfois seule la vitesse prime. La caractéristique Perception est remplacée par Dextérité.

- Agir précipitamment

Agir précipitamment permet de réaliser une action plus rapidement mais en diminuant ces chances de réussir. On diminue alors son Dé(Max), pour obtenir un bonus fixe d'init d'autant par Dé. Exemple : 5D10(2-7)ramené a 5D10(2-5) donne un bonus à l'initiative de 2 par Dé soit +10 initiative. (le max doit rester >= au min). Agir précipitamment est à déclarer en début de round.

- Viser , se concentrer

On augmente son Dé(Min), en contre partie on perd 5 en initiative par augmentation.

(le min doit rester <= au max)

- Actions dites «intégrés au round ou annexes»

Variées, elles sont ses actions qui ne nécessitent pas de round, mais sont intégrés au round. Par exemple se déplacer, donner un ordre, Utiliser un objet. Elles prennent chacune 3 points d'initiatives.

- A couvert !

Bonus de défense et de protection selon le MJ. L'initiative peut aussi être réduit.

- On fout le camp!

Il s'agit d'une action défensive pure. Aucune autres actions ne peut être tentées. Le ND vaut alors JetMax Défense+1D10KC Rock'n'Roll. La Science du Combat s'applique.

- Par Surprise!

Si cela est rendu possible, l'initiative est automatiquement gagné. De plus le ND de défense est divisé par

deux. La Vigilance au combat ne s'applique pas.

La Règle sur les bonus

Les Bonus de même type ne se cumulent pas sauf si cela est spécifié. Si 2 effets sont actifs, seul le meilleur est pris en compte.

La Réquisition

Améliorations et Particularités

Les points de réquisitions permettent d'accéder à des améliorations d'équipement de toute sorte. Ils représentent l'influence d'un personnage, et son potentiel d'accéder à des ressources supérieures, à des services rendus, via ses contacts.

On gagne automatiquement 1 point de réquisitions tous les 10 xps.

Selon la profession, les contacts, et l'influence, on gagne aussi un nombre de points de réquisitions.

On peut aussi convertir des crédits en réquisitions.

La capacité d'un équipement à s'améliorer s'appelle les « Upgrade ». Cette capacité peut valoir de 1 à 5, et est lié (dans la majorité des cas) à la disponibilité d'un objet, c'est à dire sa rareté.

1er Upgrade = 1 point de réquisition

2eme Upgrade = 2 points de réquisition

3eme Upgrade = 3 points de réquisition

4eme Upgrade = 4 points de réquisition

5eme Upgrade = 5 points de réquisition

Cout en crédit des Upgrades : Réquisitions * Multiplicateur du type d'Upgrade.

Arme

Équilibré/ Rapide*4

Bonus de 1 à l'initiative. Multiplicateur 1000.

Batterie Renforcée / Puissance*2

Le D10KC voit son min ou max augmenter de 1. Multiplicateur : 10 000

Dissimulable*1

Se cache facilement sur soit. Multiplicateur 5000.

Viseur/ Précise*3

Bonus de 1 au jet de compétence. Cout :

Sécurité*3

Protège contre l'utilisation d'autrui. ND=Niveau*20 Cout :

Munitions spécial contre *?

Chargeur adapté pour recevoir un type de munition vs un type. Ignore la moitié de l'encaissement. Cout :

Assomme

L'arme est réglable pour assommer/neutraliser. Cout :

Encombrant*3

Pas de holster possible. Plus le niveau est élevé, plus c'est encombrant.

Snipper

Portée augmentée, dégâts augmentée. Nécessite mise en place.

Démontable

Arme en Kit. Cout variable

Armure

Renfort*5

Ajoute de la protection contre 1 type de dmg (E) ou (K) ou (C).+1/+3/+5/+7/+10. Multi : 10 000

Équipement*

Alimente/gère des équipements intégré : Vision nocturne, jet pack, bouclier énergétique , bracelet de commande... Cout : var (intégration permet d'utiliser la sécurité de l'armure, et d'autres avantages a voir avec joueurs)

Sécurité*3

Protège contre l'utilisation d'autrui. ND=Niveau*20 Cout :

Montures / Droïds / Pjjs

Équipements

VAISSEAUX SPATIAUX

Introduction

Tout comme les cases de vies des personnages, les cases de structures représentent l'état général du vaisseau. Plus un vaisseau est grand, plus il possède de case de structure. Plus il sera difficile de le détruire.

Structure (S) / Échelle (E)

Étoile de la Mort : S(50) , E(6)

Super Destroyer Stellaire : S(14) , E(5)

Croiseur Lourd, Destroyer : 12 , E(4)

Vaisseaux et Chasseur Stellaire Moyen (YT-1300) : S(8) , E(3)

Chasseur Stellaire Léger : Aile-X, TIE, shuttle : S(5) , E(3)

Lorsqu'un vaisseau est touché, on détermine la différence entre les dommages et la coque(+écrans). De cette différence on détermine le nombre d'avaries constatées selon le tableau des dommages ainsi que la perte de case de structure.

Dmg vs (Coque + Écran)

1 à 5 → 1

6 à 10 → 2

11 à 15 → 4

16 à 20 → 6

21 à 25 → 8

26 → 10

Pour chaque case de structure perdue, un jet sur la table d'avarie est requis, et indique quelle incident se produit dans le vaisseau. Si le résultat n'est pas probable (perte de coque sur un tir ionisant, perte d'écran d'un vaisseau qui n'en possède pas ou plus, ... on considère la ligne suivante de la table d'avarie.

Avarie du vaisseau 2D10

2-3 → Explosion en cabine : 4D(NR-NR+4)

4 → Propulsion : Vit. Atmo. -100km/h

5-6 → Senseurs -1D

7-9 → Maniabilité -4

10-11 → Écran -1D

12-14 → Coque -1D

15-16 → Arme (aléatoire) dmg -2D / ordi -3

17 → Navordinateur -8

18-19 → Hyperpropulsion x2

20 → Hyperpropulsion de secours x2

Évolution de la Capacité de Soute

Toute modification du vaisseau d'origine entraîne une modification de la capacité de la soute. En effet, de nouvelles armes, des écrans plus puissants, des ordinateurs de visée supplémentaires doivent être alimentés en énergie. Ces nouveaux générateurs doivent être stockés dans la soute puis l'énergie doit être dérivée au matériel physiquement. Le volume en tonnes métriques, que prennent ces équipements sont imputés à la capacité initiale de la soute.

Volume imputé = Réquisition x Multiplicateur/1000 tonnes métriques

Améliorations

Rappel des coûts

Crédits = Réquisition * Multiplicateur * 10 mètres de longueurs de vaisseaux dépassés. (24mètres = x2). Cela couvre uniquement les coûts en matériaux, cela n'induit pas les coûts liés à la main-d'œuvre.

Coque*2 (limite technologique)

Ajoute 1D10KC à la coque. Réquisition : 3/5 . Multiplicateur = (Dé Coque actuel) x5000.

Blindage*5 (limite technologique)

Augmentation au choix du min ou du max Dé coque (mais alterné). Réquisition : 1/2/3/4/5 . Multiplicateur = x3000.

Écran*3 (limite technologique 3D)

Acheter un générateur d'écran de 0D à 1D. Réquisition : 3. Multiplicateur = x3000.

Acheter un générateur d'écran cinétique (proton, concussion) de 0D à 1D. Réquisition : 3. Multiplicateur = x3000.

Ajouter un 1D10KC à l'écran. Réquisition : 2/4 . Multiplicateur = (Dé Écran actuel) x6000.

Hyperpropulsion

De x(V) à x(V/2) : Réquisition : 1. Multiplicateur = x3000

De x3 à x2 : Réquisition : 2. Multiplicateur = x5000

De x2 à x1,5 : Réquisition : 3. Multiplicateur = x8000

De x1,5 à x1 : Réquisition : 5. Multiplicateur = x10000

De x1 à x0,5 : Réquisition : 7. Multiplicateur = x20000

De x0,5 à 0,25 : Réquisition : 10. Multiplicateur = x40000

Ordinateur de Visée*3

Les ordinateurs de visée offre un bonus fixe au score de canon de vaisseaux. Ils sont dédiés et spécialement conçus pour le type de l'arme.

Ajoute 4 au score de Canon de Vaisseau : Réquisition : 2/3/4 . Multiplicateur : Variable.

Arme Légère : Fixe x500 , Pivotante x1000 , Tourelle x2000

Arme Moyenne : Fixe x1000 , Pivotante x2000 , Tourelle x4000

Arme Lourde : Fixe x2000 , Pivotante x4000 , Tourelle x8000

Maniabilité*3

Offre un bonus au jet de pilotage de 3. Réquisition 2/3/4 . Multiplicateur = x3000

Canon Amplifié*2

Ajoute 1D10KC au dégâts. Réquisition : 3/5 . Multiplicateur = (Dé dégât actuel) x5000.

Énergie*4 (limite technologique)

Augmentation au choix du min ou du max Dé de l'arme (mais alterné). Réquisition : 1/2/3/4 . Multiplicateur = x3000.

TALENTS

Offre un bonus spécial, une action supplémentaire, débloque une compétence. Le Mj détermine quelles Voies sont accessibles au joueur.

COMPETENCES

Compétence, caractéristique liée, et spécialisations

Affaires : SAV ; Vaisseaux Spatiaux, Armement, Droids, Systèmes Astronautiques...

Arc ; DEX ; Arbalète Wookiee , Arc Long, Court

Arme Blanche ; DEX ; Épée, Couteau, Hache, Vibro-Lame, Vibro-Hache...

Arme Blanche VIG :

Arme Lourde : DEX ; Fusil Blaster, Fusil plasma, Lance missile, Lance-Missile à Concussion, Lance-Grenades, Lance-Fléchettes, Lance-Harpon énergétique, Fusil Sniper...

Armure : VIG

Artillerie : DEX ; Anti-infanterie, Anti-véhicule, Sol-Espace, Sol-Sol, blaster véhicule...

Astrogation : SAV ; Route de Kessel, Route Commerciale Corellienne...

Athlétisme : Course : VIG ; Endurance , Sprint , Natation, acrobatie

Blaster ; DEX ; Pistolet Blaster, Pistolet Blaster lourd, Mini Blaster.

Bricolage : DEX ;

Bureaucratie : SAV ; Bureau du Commerce, BOSS (Bureau officiel des services stellaires)

Canon de Vaisseau : DEX ; Missiles à Concussion, Canons à Ions, Canons Lasers, Torpilles à Proton...

Combat a Mains Nues : VIG ; Boxe, Art Martial...

Commandement : PER ; Escadron Rogue, Troupes de Choc Impériales...

Cultures : SAV ; Corelliens, Famille royale d'Alderande, Brentaal, Pirates Prexens, Hutts...

Défense : DEX ;

Démolition : SAV ; Véhicules, Structure

Discrétion : PER ; Milieu Noble, militaire, urbanisme

Dissimulation ; PER ; Jungle, Urbain...
Équitation : DEX ; Banthas, Piétineurs Craciens, Dewbacks, Tauntauns...
Éruditions : SAV ; Archéologie, Folklore Jedi, Histoire, Géologie...
Escroquerie : PRE ; Déguisement, Baratin , Falsification ...
Évaluation : SAV ; Kessel, Droids, Pierres, Epices...
Grenade : DEX ; tout arme de jet, Couteau, Fronde, Lance
Illégalité : SAV ; Gang de Jabba le Hutt, Organisation de Tallon Karde
Ingénierie Armements : SAV ; Armes, Armures, équipements, ...(bricolage 2)
Ingénierie Droid ; SAV ; Droid Astromec, Droid de Protocole, Droid Sonde.(bricolage 2)
Ingénierie Vaisseaux ; SAV (bricolage 2)
Intimidation : PRE ; Interrogatoires, Menaces
Jeu : PER : Sabacc, Bâton Trin, Warp-Top, Jeux Vidéos...
Langages : SAV ; Wookiee, Huttesien, Bocce, Ewok, Basic...
Levage : VIG ; Soulever/jeter, forcer, résister
Maintient de l'Ordre : SAV ; Empire, Alliance Rebelle, Tatoïne...
Marchandage : PRE ; Épices, Armes, Droids, Blocs de Données...
Médecine : SAV ; Médicaments, Cybernétiques, Chirurgie...(Premiers soins 3)
Persuasion : PRE : Débat, Récit, Séduction, Éloquence...
Pickpocket ; DEX; -
Pilotage Vaisseau : DEX ; type
Premiers Soins : SAV ; race
Propulseur Dorsal : DEX ;
Psychologie : PER ; Étiquette, négociation, diplomatie
Race Extraterrestres : SAV ; Wookiees, Gamorréens, Ewoks, Sullustains, Twi'Leck
Recherche : PER : Pistage, Fouille
Répulseur : DEX ; Fonceur Landspeeder biplace, Speeder des Neiges, Speeder de Combat...
Sabre Laser ; DEX ; -
Science du Combat Spatial (SCS) : PER , Chasseur, Croiseur
Science du Combat Terrestre (SCT): PER escouade, véhicule
Sécurité : SAV ; Verrou Magnétique, Porte Anti-Explosion, Identificateur Rétinien, cryptologie...
Senseurs : SAV ;
Survie : SAV ; Jungle, Désert, Montagne...
Système Planétaires SAV : Tatoïne, Endor, Hoth, Kessel, Corelia...
Véhicule d'Assaut : DEX ; Véhicule d'Assaut Compact, Jaggernaut, TR TT...
Volonté : PRE ; face à : Persuasion, Intimidation, Peur...

Spécialisations

Une spécialité peut avoir 3 niveaux. Chaque niveau de spécialité permet de jeter un dé supplémentaire qu'on ne retient pas.