

## SYSTEME SW- SABBACC :

### Préambule :

Ce système est dérivé de celui de *Deadlands* et utilise les cartes du jeu de Sabbacc corellien édité par Disney à l'occasion du film Solo. Les cartes sont numérotées de 0 à 10, les rouges exprimant des valeurs négatives et les vertes des scores positifs, accompagnées de Dés Sabbacc. Le principe est d'additionner une paire de cartes piochées et le jet de dés d'Attribut pour surpasser le score adverse ou un facteur de difficulté. Voilà pour le principe général. Les attributs et compétences sont ceux du Syst D6 classique de Star Wars (cf livre de base édition 2bis). Les compétences n'ont pas de valeur mais indiquent ce que le personnage sait faire. On place une carte bleue dans chaque pioche (rouge et verte).

### I- Création du PJ :

Description succincte : Sexe, Peuple E.T, âge, peuple, taille, couleur des yeux et cheveux, style vestimentaire... C'est au joueur de répartir entre les 9 attributs (dont Cont, Sens et Altération) un total de 20D. Après avoir déterminé ces valeurs, on choisit un socle de 1D6 compétences relevant de chaque attribut. A la création, un pj ne possède que l'armement lié à son archétype de départ. On décrit aussi sa vie, ses convictions, ses ennemis, ses études...

### b- Les caractéristiques chiffrées :

Un pj se définit par un ensemble de 9 attributs déclinés suivant les compétences (cf livre de base édit°2bis). Quel que soit le peuple du pj aucun n'a de valeur d'attribut socle. Le degré de performance de chacun des attributs s'établit suivant ce tableau :

Valeur ATT :	Niv ATT :
1D6	Médiocre
2D6	Correct
3D6	Bon
4D6	Très bon
5D6	Excellent
6D6	<b>Héroïque</b>
7 / 8D6	<i>Maître</i>
9 / 10D6	<i>Grd Maître</i>
+ de 10D	<i>Légende</i>

Les bonus d'espèce s'appliquent aux attributs et s'ajoutent au résultat du test ainsi que les bonus de matériel. En pratique, les êtres sensibles ou non à la Force ne peuvent pas dépasser 6D pour les attributs usuels. Seuls les scores de Force peuvent aller au delà, mais rarissimes sont les maîtres de la Force qui franchissent le cap des 10D (cf case légende tableau ci-dessus).

### d-La Santé :

Les règles de dommage, d'encaissement et de guérison ne changent pas.

### e- la résolution des actions :

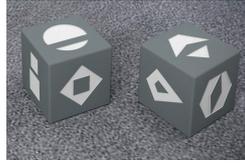
**Tests :** Jet d'ATTRIBUTS + paire de cartes (+bonus) <==> à la Diff de l'action ou valeur de l'adversaire. Si l'opposition est dépassée c'est une réussite, sinon c'est un échec de plus ou moins bonne qualité suivant la marge obtenue.

#### Précisions :

- Le seul moyen de dépasser sa valeur d'attribut c'est de recourir à des améliorations bio-génétiques ou cybernétiques qui seront exprimées en pts (+1 ou +2).
- Les caractéristiques des véhicules et vaisseaux exprimés en D sont transformés en bonus (pts = au nbre de D6) qui s'ajoutera au résultat du jet.
- Quand un joueur décide de tenter une action sans la compétence adéquate, il ne lance que ses Dés d'attribut auxquels on ajoute ses bonus (donc pas de tirage de carte).
- Lorsqu'un joueur décide de dépenser 1 pt de force, le résultat de son test est alors doublé.

### Déroulement d'un tour :

A son tour le joueur tire une première carte (verte) puis une seconde (rouge), il peut choisir à ce moment de dépenser 1pt de personnage pour lancer les dés Sabbacc qui, s'ils donnent un double, permettent de doubler le score du D libre. On lance alors les D d'attribut qui s'ajoutent au total de la paire de carte. Le total est alors comparé à la difficulté ou au jet de l'adversaire. Si le joueur surpasse l'opposition alors il réussit son action, sinon c'est un échec. Quand un joueur pioche une carte Silops (bleue) il lance 1D10 pour fixer sa valeur : négative s'il est issu de la pile rouge et positive s'il est pioché dans la pile verte.



Action :	Diff :	Niv Pnjs :	Score Pnj	Marge :	Réussite	Echecs
<b>Facile</b>	<b>10</b>	Amateur	<b>D6</b>	<b>+/- 10</b>	<b>sensationnelle</b>	<b>catastrophique</b>
<b>Moyen</b>	<b>15</b>	Compétent	<b>D12</b>	<b>+/-9 à 10</b>	<b>remarquable</b>	<b>critique</b>
<b>Malaisé</b>	<b>20</b>	Professionnel	<b>D18</b>	<b>+/-7 à 8</b>	<b>satisfaisante</b>	<b>complications</b>
<b>Difficile</b>	<b>25</b>	Spécialiste	<b>D24</b>	<b>+/- 5 à 6</b>	<b>correcte</b>	<b>contre-temps</b>
<b>Complexe</b>	<b>30</b>	Expert	<b>D30</b>	<b>+/-3 à 4</b>	<b>normale</b>	<b>simple</b>
<b>Héroïque</b>	<b>35</b>	Génie	<b>D30+D6</b>	<b>+/-1 à 2</b>	<b>C'est passé razibus</b>	<b>C'était presque ça</b>

### b- Les affrontements :

Quand deux personnages s'opposent, on remplace le degré de difficulté par le résultat du **D adverse**. Quelque soit la nature du conflit.

Type de confrontation	Tests correspondant
Combat rapproché ( <i>Armes blanches, contondantes...</i> )	<b>DEX &lt;=&gt; D pnj</b>
Combat à distance ( <i>à feu, traits, jet...</i> )	<b>DEX&lt;=&gt; D pnj</b>
Combat Spatial	<b>TECH+Ordi de visée &lt;=&gt; D pnj +maniab.</b>
Poursuites ( <i>speeder + vaisseaux</i> )	<b>MEC+vitesse en &lt;=&gt;</b>
Course	<b>VIGUEUR &lt;=&gt; D Pnj</b>
Sauts	<b>VIGUEUR &lt;=&gt; D Pnj</b>
Lancés	<b>DEX &lt;=&gt; D Pnj</b>
Epreuves de force	<b>VIGUEUR &lt;=&gt; D Pnj</b>
Interactions sociales	<b>PER &lt;=&gt; D pnj</b>

Une exception cependant : en cas de tir sur **cible immobile** (vivante ou non), une **difficulté = à la distance** est opposée au test du tireur. Ce tableau s'applique aussi pour le test **de VIGUEUR** pour savoir quelle distance peut parcourir un pj en 10 s.

Dist. en m	Portée	Echelle :	Difficulté
<b>1 à 5</b>	Bout-Portant	Vaisseaux de guerre	<b>5</b>
<b>6 à 10</b>	Très proche	Vaisseaux cargos	<b>10</b>
<b>10 à 30</b>	proximité	Quadripode	<b>15</b>
<b>30 à 60</b>	mi-distance	Chasseurs Stell	<b>20</b>
<b>60 à 120</b>	éloigné	Bipode	<b>25</b>
<b>120 à 300</b>	lointaine	Speeder	<b>30</b>
<b>300 à 400</b>	Très lointaine	Micro-cibles (<1,00m)	<b>35</b>

### Protections :

**Légères :** Vêtements blindés **+1** **0**

**Normales :** Armure de Specforce **+2** **-1**

**Efficaces :** Armure de Stormtrooper **+3** **-2**

**Redoutables :** Armure Mandalorienne **+4** **-3**

### Malus :

En combat le calcul des dégâts de changement pas : **Dégâts arme <=> VIG+Protect°**

La différence entre les deux scores détermine le niveau de blessure infligé (cf règles édit°2Bis)

**Localisation : D10 + D4 : Impair : côté droit Pair : côté gauche**

Tête : 1  
Torse : 2  
Epaule : 3  
Bras : 4  
Avt-Bras: 5  
Ventre : 6  
Mains : 7  
Cuisses : 8  
Jambes : 9  
Pieds : 10

### **III- Evolution :**

Un PJ reçoit entre 1 et 5 pts d'évolution en fonction de la durée de l'aventure, de sa complexité, de l'importance des infos obtenues... Changer son D d'Attribut exige un **nbre de pt = au nbre de faces du D convoité x/2**.

**Les autres pts de règles de référence (2bis) restent inchangés. Ce corpus n'affecte que les mécanismes de base c'est à dire l'usage et l'articulation des attributs + compétences.**