

STAR WARS : Réajustement de règles.

1- Les Combats Spatiaux :

Remarque : Les règles décrites ici sont essentiellement prévues pour les vaisseaux de classe Chasseur à Corvette. Elle reste utilisable pour les autres classes de navire, mais des incohérences peuvent apparaître.

Modificateur de Taille (diff de tir et de détection).

Missile -1

Chasseur/Capsule 0

Navette/Transport +1

Patrouilleur/Vraquier +2

Corvette/Cargo +3

Frégate/Galion +4

Croiseur +5

Destroyer +7

Super +8

Mega +10

DÉTECTION

La détection d'un autre navire se fait à l'aide de la compétence **Senseurs**. **DIFF = 15 – ou + modif de Taille du navire**

De nombreux facteurs affectent aussi cette difficulté.

L'attention du personnage :

- Pilote en même temps / scanne en 2ème action +3
- S'occupe des senseurs 0
- Recherche activement (max d'1h) -2

Mode de Recherche :

N'affecte le jet que si la cible est dans la zone de recherche.

- Passif : +2
- Normal : 0
- Recherche -1
- Focalisation : -3
- Hors zone +5

Distance

- Max à $\frac{3}{4}$ +3
- $\frac{3}{4}$ à $\frac{1}{2}$ +2
- $\frac{1}{2}$ à $\frac{1}{4}$ 0
- au dessous de $\frac{1}{4}$ -1

Pour Foclisation :

- Dans Zone 0
- Directement entre la zone et le vaisseau +3
- Hors Zone : Impossible

Positionnement :

On se base sur la marge de réussite du jet de senseur (sans prendre en compte le facteur distance). Il est à noter que les navires ne se détectent pas automatiquement en même temps. Laissant ainsi l'occasion à certains de s'échapper.

Identification :

L'identification permet de savoir exactement à quel vaisseau vous avez à faire. L'identification se fait essentiellement par le transpondeur qui émet un signal continu.

Par défaut l'identification par le transpondeur prend **1 round complet** à partir du moment où l'on a repéré le navire sur les senseurs.

Toutefois, certaines conditions peuvent allonger cette durée, voire annuler la réussite automatique.

- La durée d'identification est augmentée de 1 rd par 10 vaisseaux dans la zone de senseur.
- Des variations électro-magnétiques de faible intensité peuvent rallonger la durée de 1d6 rd.
- La présence d'astéroïdes ou de débris en grand nombre ajoute 1d4 rd.
- Le fait de couper son transpondeur rend l'identification électronique impossible, mais tout vaisseau équipé d'un Navordinateur pourra enregistrer la silhouette du vaisseau et la signature des propulseurs. Pour que l'enregistrement soit utilisable, il faut que le vaisseau soit perçu par les senseurs pendant au moins 20-Taille+1d10 rd. Cet enregistrement pourra être comparé avec des

bases de données permettant de connaître le navire inconnu. Il est à noter que seules les douanes, l'armée et certains services autorisés ont accès à ces bases de données. De même, la plupart des navires de ces groupes ont à bord une copie de ces bases de données permettant une reconnaissance « rapide ».

Pour pouvoir outrepasser les ECM il faut des ECCM et faire un jet de compétence **Senseur** opposer entre les différents protagonistes ajuster avec les niveaux d'ECM / ECCM.

NOTE : Il faut remarquer que les 2 dernières situations sont considérées par les autorités comme des actes de pirateries ou de terrorisme, avec les conséquences que cela induit.

INITIATIVE

L'initiative se fait de la manière suivante :

DEX+ Maniabilité Vaisseau – modif Taille +1d

Option : *Dans le cas de gros vaisseau, Frégate et +, on peut remplacer l'initiative par :*

PER+ Maniabilité Vaisseau – Taille +1d

Les Actions

Comme dans le combat humanoïde, chaque personnage possède 1 action par round. Les actions décrites ici sont celles qui ont un rapport direct avec le combat spatial. Les autres actions sont décrites dans leur chapitre respectif. Il peut choisir de faire des actions supplémentaires en tenant compte de règles et des conséquences décrites dans le chapitre

Combat.

Il faut distinguer 2 types de personnage agissant dans un combat spatial : les pilotes et les non pilotes.

Le pilote : Il a la charge du contrôle et du positionnement du vaisseau. A part cas exceptionnel indiqué par le MJ, sa 1^{ère} action est toujours Pilotage.

Actions du pilote : les actions avec une astérisque (*) sont des options de **Pilotage**. Le pilote peut en choisir 1 au choix qui est considérée comme incluse dans le jet de pilotage. S'il veut en faire plus, il doit déclarer plusieurs actions de **Pilotage** afin de choisir plusieurs options. Il devra alors suivre les règles de cumul d'actions.

- Esquiver*
- S'échapper* / Poursuivre*
- Prendre une position avantageuse*
- Echapper à une position désavantageuse*
- Faire feu avec une arme fixe
- Faire feu avec une arme en tourelle
- Lire les senseurs

Les non pilotes sont les personnages à bord du vaisseau qui participe au combat spatial, sans diriger le vaisseau. Leurs actions dans le combat spatial sont plus limitées :

- Faire feu avec une arme en tourelle
- Lire les senseurs

Description des actions :

L'esquive *

Consiste à éviter une attaque ou un missile, c'est l'option de **Pilotage** par défaut lors d'un combat spatial. Un jet de **Pilotage** à :

Pilotage + Maniabilité

Doit faire PLUS que l'attaque.

La 1^{ère} esquive est normale. Les autres esquives ne compte pas comme action supplémentaire mais ajoute un malus de -1 par esquive à toutes les actions du round (esquive comprise).

Exemple 1 : Le pilote décide de simplement esquiver ce round. La 1^{ère} esquive sera normal, la 2^{ème} se fera à -1, la 3^{ème} à -2 etc.

Exemple 2 : Le pilote a décider de faire feu avec ses laser fixe. Il y a donc cumul d'action **Pilotage +Blaster – Artillerie**. Lors de ce round, il décide que son option de pilotage est d'esquiver les tirs. Le tir se fera donc avec un malus de -3 ainsi que les esquives. S'il doit esquiver qu'1 seul fois avant de tirer son tir ne sera pas modifier et restera à -3 mais s'il doit effectuer plusieurs esquives avant de tirer son malus de tir et des esquives additive se feront avec un malus supplémentaire de -1 par esquive. Les esquives supplémentaires ayant lieu après le tir subiront elle aussi les malus d'esquive. Mais le tir ne subira pas les malus des esquives ayant lieu après.

S'échapper* / Poursuivre*

On peut essayer de semer son adversaire. Un jet compétence opposé en **Pilotage** :

Pilotage + vitesse

Pour chaque 5 point de marge de réussite du poursuivant, ce dernier réduit la distance d'1 unité.

De même, pour chaque 5 point de marge d'échec, le poursuivi augmente la distance d'1 unité.

Dans le cas où le résultat, est compris entre -5 et +5, la distance est maintenue.

C'est le MJ, et les conditions de jeu, qui déterminent lorsqu'une poursuite s'achève. Le passage hors de portée des senseurs, ou en HyperEspace, peut être un bon moment pour considérer que la poursuite est terminée.

Prendre une position avantageuse*

Cette manœuvre consiste à se mettre dans le sillage proche d'un vaisseau ou dans un de ses angles morts. Un vaisseau ne peut avoir cette position que par rapport à un seul autre vaisseau. Pour réussir cette action, il faut réussir un jet de pilotage opposé :

Pilotage + Maniabilité

Un échec critique ayant une marge d'échec de +10 permet à la cible d'obtenir cette position.

Lorsque l'on est en position avantageuse, l'attaquant bénéficie d'un bonus de +3 pour ses attaques sur sa cible, ne peut être attaqué par cette dernière avec les armes fixes et a un bonus de +3 sur ses esquives pour ses attaques de tourelles. Par contre elle a un malus de -3 pour les attaques sur d'autres cibles ainsi qu'un malus de -3 sur les esquives des attaques d'autres ennemis. Le « chasseur » peut à tout moment quitter sa position et donc reprendre les ajustements normaux.

Echapper à une position désavantageuse*

Lorsque l'on a un ennemi qui vous tiens en position désavantageuse, les seuls moyens de s'en échapper sont : - soit appeler un équipier / ami à l'aide obligeant le poursuivant à quitter cette position. soit de manœuvrer pour lui échapper.

Dans ce dernier cas, le pilote poursuivi ne peut rien faire d'autre comme action dans le rd. Chacun des 2 pilotes doit refaire un jet de pilotage opposé. Pour y échapper, le poursuivi doit faire **plus** que sont poursuivant.

Faire feu avec une arme fixe

C'est généralement le pilote qui s'occupe de faire feu avec une arme fixe. C'est une action à part entière en plus de pilotage, avec le malus que cela occasionne. C'est un jet opposé à l'esquive de la cible

Canon de vaisseau + ordi de visée

Faire feu avec une arme en tourelle

C'est soit le pilote, avec le malus de cumul de conséquence si le vaisseau doit être manœuvré, soit un artilleur qui se charge de l'arme.

Artillerie + ordi de visée

Lire les senseurs

Permet d'avoir des informations précises sur la position des vaisseaux dans la zone scanner, ainsi que leur vitesse et leur vecteur de déplacement. Il peut, avec l'accord du MJ donner l'état global d'un vaisseau scanner.

La lecture des senseurs est aussi la mesure minimale et obligatoire pour pouvoir déterminer les vecteurs hyperspace d'un vaisseau venant de partir.

OPTION

· *Verrouiller et tirer un missile*

Contrairement aux armes à énergie et aux torpilles, un missile FF (Fire&Forget) peut poursuivre sa cible une fois verrouillé. Tirer un missile se fait en 3 temps :

1) Accrocher sa cible (Pilotage) : l'attaquant place la cible dans le réticule de tir. Il doit effectuer un jet opposé de pilotage face à une esquive. Si l'attaque est réussie, le vaisseau ciblé, s'il possède des senseurs, sera prévenu par une alarme discontinue.

2) Verrouiller sa cible (Pilotage) : Le pilote attaquant devra réussir pendant les 2 rds suivants des jets de **Pilotage** à +3. Si les 2 rd sont réussis, le missile est verrouillé. L'alarme de la cible deviendra alors continue. L'attaquant pour maintenir le verrouillage pendant encore, et au plus 3 rds) permettant de bénéficier d'un bonus de +1 par rd. Mais l'échec pendant 1 des rounds entraîne une remise à zéro de l'opération.

3) Faire feu (Artillerie) : Le pilote (avec le malus de cumul) ou le co-pilote fera feu avec artillerie. Si la cible est verrouillée le tir se fait à +3 dans le cas contraire le malus est de -2 par rd manquant lors du verrouillage.

Une fois le missile tiré, il peut attaquer de 1 à 3 fois sa cible suivant le modèle. Les attaques sont espacées d'un nombre de round équivalent à sa portée. Chaque attaque se fait avec le même jet d'**Artillerie** mais la cible devra refaire des esquives.

2- Création du personnage :

Origine et éducation :

Ce chapitre a pour but de vous aider à définir les origines et le parcours de votre personnage avant son entrée dans la vie active. Il vous donne droit à certains niveaux de compétences cumulatifs.

Cas particulier : La langue commune de la galaxie est le Basic. Si vous êtes humain, il s'agit par défaut de votre langue natale à moins que vous ne veniez d'un coin perdu sans contact avec le reste de l'univers pendant des siècles. Si vous êtes d'une autre race, veuillez vous reporter à la description de celle-ci pour en savoir plus. Certaines civilisations (humaines ou non-humaines) peuvent avoir des dialectes particuliers.

Pour chaque D dans la compétence Langage, vous avez droit à une langue supplémentaire en plus de votre langue natale.

origines familiales :

Il ne détermine pas exactement ce que vous êtes mais les choses que vous avez pu apprendre par vos parents ou durant votre enfance, au quotidien. Dans le cas où vous auriez des parents issus de deux milieux différents, vous pouvez répartir vos niveaux de compétence au sein des deux sélections proposées (= vous ne gagnez pas plus de compétences mais un éventail de choix plus large). A vous de broder ensuite sur votre planète, votre enfance etc... 2 jets à faire : un pour le père, un pour la mère.

Education :

Agriculture

deux compétences au choix : Cultivateur +1, Eleveur +1, Endurance +1, Natation +1, Premiers Soins +1, Vétérinaire +1, Survie +1

Manufacture

deux compétences au choix : Endurance +1, Illégalité +1, Bagarre +1, Intimidation +1, Electronique +1, Mécanique +1, Jeu +1, Couteaux +1

Technique

deux compétences au choix : Collecte de Données +1, Electronique +1, Mécanique +1, Réseau Planétaire +1, Bureaucratie Locale ou Corporatiste +1, Mathématiques +1

Administratif

deux compétences au choix : Bureaucratie Locale +1, Bureaucratie Impériale +1, Collecte de Données +1, Langue +1, Etiquette +1, Habillement +1

Militaire

deux compo au choix : Art Martial +1, Esquive +1, Histoire (militaire) +1, Endurance +1, Législation (militaire) +1, Etiquette +1

Noble

deux compétences au choix : Eloquence +1, Etiquette +1, Habillement +1, Langage corporel +1, Langue +1, Bureaucratie Locale +1, Bureaucratie Impériale +1

Religieux

Religion (des parents) +1, Histoire +1, Etiquette +1, Habillement +1, Psychologie +1, Eloquence +1, Langue +1

Scientifique

deux compétences au choix : Langue +1, Mathématiques +1, Collecte de Données +1, Histoire Galactique +1, Géographie Planétaire +1

Artistique

deux compétences au choix : Habillement +1, Langage Corporel +1, Eloquence +1, ainsi que parmi les compétences d'Arts Acoustiques et Arts Visuels.

Marchand

Estimation +1, Baratin +1, Illégalité +1, Etiquette +1, Négociation +1, Commerce +1, Economie Planétaire +1, Economie Galactique +1

Criminel

Illégalité +1, Baratin +1, Intimidation +1, Bagarre +1, Pickpocket +1, Couteaux +1, Jeu +1

Formation Professionnelle classique :

Certaines formations vous obligent à prendre certaines compétences mais la plupart vous proposent un choix parmi un éventail. Vous n'avez normalement accès qu'à une seule formation mais si vous êtes un fanatique des études, vous pouvez en prendre deux (il peut s'agir de la même formation ou de deux formations distinctes).

Pas de formation

Vous avez vécu dans la rue ou de manière sauvage

Trois compétences au choix : Survie +1, Bagarre +1, Discrétion (Extérieur) +1; Discrétion (Intérieur) +1, Premiers Soins +1, Pickpocket +1, Baratin +1, Système de Sécurité +1, Couteau+1, Masses +1, Jeu +1

Formation technique

Vous êtes passé par une école afin de devenir technicien, ingénieur, mécanicien, etc...

Automatique : Electronique +2, Mécanique +2 Choisir trois compétences à +1 parmi les générales Armurier, Ingénieur, Informatiques et Systèmes Intégrés

Formation criminelle

On vous a incorporé à un gang ou un syndicat du crime

Automatique : Illégalité +1, Baratin +1

Choisir trois compétences parmi : Pickpocket +1, Systèmes de Sécurité +1, Négociation +1, Estimation +1, Bagarre +1, Blasters – Pistolets +1, Esquive +1

Formation Militaire

Vous avez fait vos classes dans une académie militaire en tant que volontaire ou conscrit

Automatique : Bureaucratie Spécifique (votre armée) +1, Etiquette +1

Choisir trois compétences parmi : Blasters – Pistolets +1, Commandement +1, Premiers Soins +1, Survie +1, Endurance +1, Art Martial +1, Esquive +1, Landspeeders +1

Formation de Pilote

Vous avez obtenu un brevet de pilote civil ou militaire débutant

Automatique : soit Navigation +2, soit Astrogation +2

Choisir une compétence au niveau +3 parmi les générales Pilotage et Véhicules

Formation Médicale

Automatique : Biologie (humanoïde ou non, selon votre espèce) +2

Choisissez trois compétences à +1 parmi celles de la générale Médecine.

Formation Scientifique

Automatique : Langue + 2

Choisissez quatre compétences à +1 parmi les générales de Sciences Biologiques, Sciences Ecologiques ou Sciences Physiques.

Formation Littéraire

Automatique : Langue +1D

Choisissez trois compétences à +1 parmi la générale Sciences Sociales.

Formation Commerciale

Automatique : Langue +2, Commerce +1

Choisissez quatre compétences à +1 dans la générale Economie ou dans la générale Social. ou dans les langues

Formation Administrative

Automatique : Bureaucratie (Impériale, Locale ou Spécifique au choix) +3

Choisissez trois compétences à +1 parmi les générales Administration et Législation

Formation Religieuse

Automatique : Religion +3

Choisissez trois compétences à +1 parmi : Etiquette, Histoire, Eloquence, Psychologie

Formation Artistique

Automatique : une compétence Artistique à +3

Choisissez trois compétences à +1 parmi Arts Acoustiques, Arts Visuels, Artisanat, Esthétique (vous pouvez prendre votre compétence artistique obligatoire parmi ces trois ce qui vous donne un niveau supplémentaire dedans).

Formations d'Elite

Vous devez avoir l'avantage Formation d'Elite pour y accéder et devez impérativement avoir pris deux fois la même formation standard. Outre les avantages en termes de règles, être passé par une Formation d'Elite fait toujours bien dans un CV et dans certains cas peut même vous ouvrir des portes que ni la corruption, ni la persuasion ne peuvent ouvrir. Prétendre avoir suivi une de ces formations peut aussi s'avérer utile mais prenez garde à ce que l'on ne découvre pas la vérité...

Académie Impériale

Formation de base requise : Formation Militaire

Vous avez fait vos classes dans un des centres de la prestigieuse académie qui forme les officiers de l'Empire. Vous devez impérativement être un humain. Vous êtes sorti de l'Académie avec le rang de Lieutenant de l'Empire, un uniforme, des galons tous neufs et un sabre de cérémonie.

Bénéfices supplémentaires : Bureaucratie de l'Armée (ou de la Marine) Impériale +2, Bureaucratie Impériale +2, Etiquette +2, Blasters-Pistolets +2, Commandement +2, Epées +2, une compétence de la générale Théorie Militaire à +2

Grandes Ecoles de l'Administration

Formation de base requise : Formation Administrative

Vous êtes passé par une formation visant à faire de vous un des rouages d'une des gigantesques administrations de la galaxie comme l'Autorité du Secteur Corporatif, une des branches de l'Administration Impériale ou encore le Bureau Officiel des Services Stellaires

Bénéfices supplémentaires : Bureaucratie (appropriée à votre administration) +2 et cinq autres compétences à +2 dans les générales Administration, , Législation, Economie ou Langues

Institut des Ingénieurs de Vaisseaux Stellaires

Vous vous êtes inscrits pour un cursus complet et avez étudié avec les meilleurs ingénieurs et techniciens de l'industrie spatiale

Formation de base requise : Formation Technique

Bénéfices supplémentaires : Ingénieur Spatial +2, Systèmes d'Armement +2, Systèmes de Détection +2, Systèmes de Propulsion +2, Systèmes de Survie +2

Institut Médical Galactique

Par le biais de l'IMG vous avez appris les bases de l'épidémiologie galactique, des maladies inter-espèces, des médicaments multiraciaux et autres informations qui font la différence entre un médecin planétaire et un professionnel capable d'évoluer dans toute la galaxie. Formation

de base requise : Formation Médicale

Bénéfices supplémentaires : Diagnostic +2, Pathologie +2, Pharmacologie +2, Biologie Humanoïde +2, Biologie non-Humanoïde +2

3- La compétence Ressource :

Cette nouvelle compétence (issue du syst D6 intégral) permet de gérer plus rapidement, en cours de jeu les achats éventuels des joueurs, cela évite de ralentir l'action en cherchant dans je ne sais quel manuel le prix exact de l'objet ou du service en question. Cela peut également servir entre deux scénarii pour ceux qui ont la flemme de tenir les comptes de leurs persos. Par ailleurs, sur le fond, si vous jouez à Legacy contrairement à l'époque de jeu classique de Star Wars (Rébellion), la plupart des Pjs sont intégrés socialement du fait de leur appartenance politique : ils ont un métier établi et perçoivent donc un salaire fixe, ont probablement un logement, des impôts à payer, des factures en tout genre...etc donc cette compétence facilite l'évaluation de leur niveau de vie. Quand un personnage veut acheter un bien ou un service quelconque, il fait un jet de ressources et on le compare à une difficulté déterminée par le

niveau de coût de l'objet de sa convoitise.

De 0 à 100 = 5

+ de 100 = 10

+ de 500 = 15

+ de 1000 = 20

+ de 2000 = 25

+ de 5000 = 30

+ de 10 000 = 35

+ de 50 000 = 40

+ de 100 000 = 45

+ de 500 000 = 50

C'est la seule compétence qui ne s'augmente pas uniquement par la dépense de pts de personnage. En effet, pour changer de D, il faut prendre 2 grades ou faire fructifier ses affaires ou changer de statut social (à déterminer suivant les actions du pj).

4 - Héroïsme et Corruption des personnages non sensibles à la Force :

Dans Star Wars, même pour les personnages **non sensibles** à la Force, une grande place est accordée à l'influence de l'énergie mystique qu'est la Force sur les actions des pjs, voir trop grande dans les différentes moutures du système D6. Mais, plus l'univers inventé par Lucas s'est développé sous sa direction et celle de son équipe, plus il est apparu que la politique et la spiritualité ne sont pas aussi simplistes que ce qui est présenté dans les films de la saga. Cette mystérieuse puissance mystique objet de toutes les spéculations dans le monde de Star Wars a donné naissance à plusieurs courants philosophiques qui n'ont pas tous la même vision des choses. Il m'a donc semblé important de tenter quelque chose pour refléter ce qui est dépeint dans les romans et les Bds, **à savoir qu'un pj non sensible** même s'il commet des mauvaises actions, ce n'est pas pour autant qu'il passe du côté obscur subitement en fonction du résultat d'un jet de dé. Donc plutôt que de le placer sous le contrôle du MJ de façon plus ou moins arbitraire, il est préférable de laisser le joueur l'incarner jusqu'à ce qu'il soit puni dans le cours du jeu pour ses méfaits. D'où l'idée d'instaurer le système suivant :

Exit les pts de Force place aux **pts d'héroïsme**, ceux-ci représentent toujours la capacité pour un personnage vertueux d'outrepasser ses limites et d'avoir de la chance...etc, ils peuvent donc influencer sur le résultat des jets. Ces pts symbolisent en quelque sorte le Karma positif d'un personnage en dehors de toute affiliation spirituelle car n'étant pas sensible à la Force, il ne peut en faire usage et n'est donc pas sujet à l'influence de l'obscurité de la même façon que les jedi ou leurs équivalents.

Dépenser 1pt d'héroïsme accorde un bonus en pip = à son code Dx2, si la dépense est faite pour accomplir une action néfaste, le point est perdu et il gagne 2 pts de corruption. Si le pj accomplit une mauvaise action sans en dépenser, il perd un point d'héroïsme et gagne 1 pt de corruption.

NB : Les points de corruption servent de jauge de façon à savoir jusqu'où ira le personnage avant d'être arrêté par les forces de l'ordre, jugé et condamné pour ses actes.

En effet, lorsqu'un pj dépasse le seuil de 2 pts de corruption à la fin d'un scénario, **son joueur à la fin de celui-ci fait le jet d'1D6 s'il a échoué à son jet de discrétion**. Si le résultat est **inférieur aux pts de corruption accumulés** alors le **perso est identifié par les autorités** : un mandat d'arrêt est publié à son encontre, il est alors considéré comme un dangereux criminel en cavale. Fugitif, il risque une arrestation, une mise en examen, un procès puis une condamnation plus ou moins lourde allant de plusieurs dizaines d'années de baigne ou de prison à la peine capitale. Les actes condamnables sont : **esclavagisme, proxénétisme, meurtre, trafics de drogues, trafics d'armes illégales, acte de terrorisme, torture, génocide... et autres du même acabit.**

ATTENTION : Un perso pourra être poursuivi pour ce type de délit et de crime, s'il laisse derrière lui des éléments matériels susceptibles de l'identifier. Ce sera le cas si le joueur échoue à son jet de dissimulation-discrétion, la difficulté varie de 20 à 40 suivant les circonstances (malus = au nbre de pts de corruption accumulés x/2).

À l'époque de Legacy, les frontières entre bien et mal s'estompent, les zones grises s'étendent, les motivations les plus variées se font jour sans que cela produise des psychopathes ou des adeptes fanatiques du côté obscur systématiquement. Plus rien n'est évident.

Exple : Nina Calixte a été jusqu'à trahir l'empereur, pour favoriser la victoire des opposants à Dark Krayt, tandis que son fils Cade Skywalker après avoir été recueilli par la pire bande de pirates de l'espace, s'être shooté aux bâtons de la mort, avoir vendu des jedi aux siths comme chasseur de prime, fait semblant de rallier les siths pour finir sa formation de Jedi, il devient le seul espoir d'une galaxie en ruine et finalement parvient à provoquer la chute de l'usurpateur Dark Krayt mais plus par intérêt personnel que par altruisme, (son père étant mort pendant le massacre d'Ossus), certes ; mais il n'en reste pas

moins que le gaillard a débarrassé la galaxie d'un nouveau tyran.

Ces deux exemples significatifs et quelques autres (dans les romans) m'ont semblé suffisants pour entamer une refonte des règles d'usage de la Force d'où la proposition qui suit, à mon sens, plus en phase avec l'évolution du « background » que ne l'est le système D6 officiel. En effet, l'usage de la force apparaît désormais beaucoup plus nuancé que ne le présentent les films de la saga. Cela suppose, d'une part, de nouvelles règles d'attribution des points du côté Obscur et d'autre part, un fonctionnement des pouvoirs de la Force plus souple.

5- La Force, son usage, son influence :

Avec l'arrivée de la licence D20 pour Star Wars, le système D6 de west&game est quelque peu tombé en désuétude. Malgré ce revers de fortune, le système d'origine, qui a connu 3 incarnations, reste toujours pertinent sur de nombreux points. Or depuis la fin d'exploitation de la licence par Jeux Descartes, l'univers de Star Wars a poursuivi son histoire, le manichéisme des débuts a reflué avec les récits des différents romans couvrant la nouvelle république, puis le nouvel ordre jedi et enfin le cycle de l'héritage qui s'étend désormais sur trois arcs narratifs (*le nid obscur, la seconde insurrection corellienne et la BD legacy*) constituant à la fois le point d'orgue et l'aboutissement de cette évolution, ce nouvel espace ludique méritait donc à mon sens quelques ajustements de règles concernant l'usage de la Force et ses notions périphériques. Fidèle au système D6 comme beaucoup d'entre vous, je vous propose ci-dessous quelques modifications qui me semblent appropriées.

les Jedi et le côté Obscur :

Les points de côté obscur ne sont plus distribués à l'unité mais suivant le degré de sensibilité à la Force déterminé à la création du PJ :

Le joueur lance 1D1000 :

01-05 = Sensibilité Exceptionnelle = 3D ds chaque ATT. ==> +3 PO / +3 PF

06-50 = hyper-sensible = 3D ==> +2 PO / +2 PF

51-200 = très sensible = 2D ==> +2 PO / +2 PF

201-400 = sensibilité commune = 1D ==> +1 PO / +1 PF

401-1000 = peu sensible = 1D ==> +1 PO / +1 PF

Ainsi plus une personne sera sensible à la Force, plus elle sera tentée de céder à ses sentiments et ses émotions les plus négatifs. Ainsi quand un Jedi tentera de résister à la colère, à la haine, à la vengeance ou à la peur, il devra faire un jet de **contrôle** ou du pouvoir **force de la volonté** pour ne pas agir sous cette emprise : **Difficulté = 25**, en cas d'opposition directe contre un Sith ou un autre serviteur du côté Obscur et **30** si ce dernier utilise la technique du Dun Moch.

S'il cède il agit sans contrôle sur lui-même et acquiert des points de côté obscur suivant le barem.

Toutefois, Il a le droit à un jet de sauvegarde : un jet de **sens** (Diff = 25) qui, s'il le réussit, lui fait voir une vision de son funeste avenir s'il cède à la tentation, il se reprend alors au dernier moment, se mettant en pétard mais sans franchir le cap fatidique de la rage et de la haine, ce qui se traduit par un bonus de **+ 5** (lié à la colère qu'il exprime) à ses jets de combat sans prendre de points de côté obscur.

Exple : Luke lors de son combat contre Vador à la fin du retour du jedi où il s'énerve mais au lieu de tuer son père, il s'arrête regarde sa main, regarde son père blessé, l'empereur puis jette son sabre...

Lorsqu'un perso dépense un pt de F ou de CO, il lance **non plus** son code Dx2 **mais** des **double-D6** de façon à réduire la quantité parfois très importante de dés à lancer. Le mécanisme du D libre est maintenu ainsi que la règle habituelle de bonification des jets liée à la dépense de pts de Force ou de Côté Obscur. Pour tout jedi, il y a des actions qui font consensus par rapport au danger du côté obscur : ces actions engendrent quoiqu'il arrive le gain de points de côté obscur modulé par le degré de sensibilité à la Force du perso Jedi défaillant.

Ces actes iniques sont : **L'emploi de la force sous l'emprise de la haine, par désir égoïste de richesses, pour assouvir un désir de gloire ou pour recevoir des honneurs, pour être adoré, pour tuer également. Les actions individualistes mettant en péril la vie d'autrui, non assistance à personne en danger de mort imminente. La torture, le pillage, le génocide, le terrorisme sont aussi générateur de points de CO.**

-1pt F pour une action néfaste : gain de PO (suivant sensibilité) et -1 PF en + de la non récupération.

-1 pt F pr 1 act° égoïste : pas de récupération.

-1 pt F pr 1 act° altruiste : récupération du PF

-1 pt F pr 1 act° neutre : pas de récupération du PF

-1 pt F pr act° Héroïque : récup OK + 1 pt de Force

- 0 pt F pr act° Héroïque = + x pts F (suivant sensibilité)

-1 PO pr act° Héroïque : -1pt de CO du total actuel et pas de récup du pt dépensé + 1 pt F.

-1 PO pr act° néfaste : +x pt de CO (suivant sensibilité)

-1 PO pr act° altruiste : - 2 pts du total actuel de CO

-1 PO pr act° neutre : pt de CO récupéré

-1 PO pr action héroïque : pt de PO perdu et + 2pts de Force.

Le côté obscur gêne l'utilisation du côté clair et vice versa, si bien que lorsqu'un pj jedi ou 1 Sith utilise un pouvoir de la Force considéré de l'obéissance opposée à la sienne, il reçoit en malus un nombre de pts égale à la différence entre ses points de Force et de CO car l'accumulation de points de côté obscur ou de Force est le signe d'une déviance. En effet, pour les jedi les pts de côté obscur représentent une souillure de leur âme. Dès le premier pt de côté obscur, le jedi se voit affligé d'une stigmaté qui est l'expression du mal qui peu à peu s'empare de lui. 1 marque par pt de côté Obscur acquis. Ceci intervient en plus des malus déjà évoqué. En revanche, quand il emploie un pouvoir obscur, il obtient un bonus comme le prévoit les règles officielles, le malus, lui, n'intervient qu'en cas d'utilisation d'un pouvoir lumineux ou neutre.

Les stigmates de l'obscurité :

De plus, quand vous gagnez une marque, deux choses arrivent :

- 1 pip en VIG par pts de CO. Plus le choix d'une difformité. En effet, l'apparence du pj se modifie pour refléter les ténèbres qui progressivement s'emparent de son âme. Une difformité de niveau 1 sera légère et peu visible de la plupart des observateurs. S'il possède des stigmates, à chaque fois qu'il sera en position d'acquérir un point de Force, il devra faire un jet d'1D12 inférieur ou égal à ses pts de Force, sinon il ne gagnera pas de pt de Force cette fois-là.

Les stigmates psychologiques :

1-taciturne

2-irascible

3-méprisant

4-arrogant

5-égocentrique

6-mégalomane

Les stigmates physiques :

dents noircies

yeux jaunes et rouges

visage ridé

tâches brunes de vieillesse

cheveux gris

haleine fétide

odeur méphytique

doigts crochus

dos voûté

paleur cadavérique

peau cyanosée

pustules

A partir de deux stigmates psychologiques, le personnage acquiert une stigmaté physique tirée au hasard sur le jet d'1D12 qui ne partira qu'une fois sa marque mentale retirée.

Enlever les marques :

Enlever une marque est une affaire délicate. On ne peut les enlever si on est voué aux ténèbres donc delà de 5pts de CO. On doit absolument vouloir se consacrer à sa rédemption. Afin de retirer une marque, votre personnage d'écart en doit accomplir un acte de contrition. Le moyen le plus simple est de réparer le mal que vous avez causé en brisant les préceptes de votre ordre. Par exemple, si vous avez tué un innocent, vous ne pouvez ramener cette personne à la vie. Si vous ne pouvez réparer un mal que vous avez causé, vous devez trouver un moyen de renforcer la loi brisée en prenant de grands risques personnels. Ces marques ne peuvent être retirées que par unité. Pour trouver une contrition possible, le joueur doit discuter avec le meneur de jeu de ce que son pj peut faire et obtenir son approbation.

Apprendre de nouveaux pouvoirs :

- le sujet/élève décide quel pouvoir il veut acquérir et dépense un point de Force.

- le MJ tire deux jets secrets dont le résultat n'est pas révélé au PJ :

Jet n° 1 : pour savoir si la tentative est une réussite :

On utilise l'attribut de la Force correspondant au pouvoir recherché. La Difficulté d'apprentissage d'un pouvoir Élémentaire est de 15. Les pouvoirs plus évolués ont des Difficultés plus importantes qui seront indiquées en temps utile. Le PJ peut décider de sacrifier des Points de Force supplémentaires pour ajuster son jet avant de le tirer.

Faire appel au Coté Obscur alors que l'on n'est pas encore passé "de l'autre coté" facilite également l'apprentissage selon le bonus habituel conféré par le Coté Obscur : +1D par point d'Obscurité possédé ou un malus de -2 au jet si l'on possède déjà des points de Coté Obscur mais qu'il essaye de se tenir à l'écart de cette tentation. Enfin, le pouvoir "Concentration" n'est pas utilisable pour modérer ce jet.

Jet n° 2 : pour savoir combien de temps l'apprentissage va durer.

Lorsque l'apprentissage sera arrivé à son terme, soit le PJ maîtrisera le pouvoir recherché, soit il se rendra compte qu'il ne s'y est pas pris correctement et devra faire une autre tentative.

Un apprentissage prend 1d100 heures avant d'arriver à terme et comme le jet est secret, le PJ ne peut déterminer à l'avance combien de temps durera sa tentative.

Chaque point de marge de succès au jet d'apprentissage réduit d'autant d'heures, le temps requis mais celui-ci est toujours au minimum de 2 h

Chaque point de marge d'échec ajoute autant d'heures au temps d'apprentissage mais celui-ci ne peut dépasser 100 heures.

En résumé :

- le Personnage dépense un point de Force
- le MJ tire le jet déterminant si l'apprentissage est ou non un succès.
- il détermine ensuite la durée de base (1D100 heures) au bout de laquelle soit le pouvoir est appris (succès), soit le personnage découvre qu'il n'a pas emprunté la bonne voie (échec).
- cette durée de base est modifiée par la marge de succès (minimum 2 heures) ou d'échec (maximum 100 heures)

Rappel : un personnage ne peut posséder plus de pouvoirs liés à une compétence précise qu'il a de D dans cet attribut.

Diff = 20 pour un pouvoir simple (un seul attribut lié)

Diff = 25 pour un mixte (2 ATT)

Diff = 30 pour un triple (3 ATT)

Professeurs, Holocrons, Nexus de Force :

Si le sujet a accès à un holocron ou une autre source fiable de transmission des secrets de la force (pas un manuel écrit par un profane sans aptitude pour la Force, aussi informé soit-il...), il bénéficie d'un bonus suivant ce barem :

Professeur : +3 Holocron : +2 codex : +1

Certains lieux particuliers où la Force est très puissante peuvent également octroyer un bonus supplémentaire.

Si l'objet, le lieu ou le maître est tourné vers l'obscurité, les effets sont les mêmes **mais l'apprentissage se solde automatiquement par l'acquisition d'un Point de Côté Obscur, qu'il soit ou non une réussite.** Ce point n'est acquis qu'une fois la période d'apprentissage terminée bien que certains indices peuvent donner à penser à l'élève qu'il se passe quelque chose d'anormal. S'il décide alors d'interrompre son apprentissage, il ne reçoit pas de point de côté obscur.

Bonus au jet d'apprentissage suivant la nature de l'influence :

un holocron : +2 Un lieu : +3 un professeur corrompu : +4 une planète : +5

Si la présence de l'Obscurité est évidente au moment où l'élève entame son apprentissage (par exemple : il sait qu'il a affaire à un holocron sith, qu'il se trouve dans un antre du Côté Obscur ou que son Maître est un Jedi déchu...); accepter en connaissance de cause une telle aide apporte automatiquement et immédiatement un Point d'Obscurité **en plus** de celui récolté en fin d'apprentissage. Tout pouvoir dont l'utilisation inflige automatiquement un Point d'Obscurité occasionne également un Point à l'apprentissage en plus.

Exemple : En clair, un élève décidant d'apprendre un pouvoir lié à l'obscurité auprès d'un maître corrompu et dans un nexus du côté obscur en sachant pertinemment que c'est le cas, il récoltera automatiquement 4 points de Côté Obscur en plus de ceux liés à son degré de sensibilité à la Force car il agit volontairement et pleinement conscient de ses actes.

Patience contre Acharnement

La patience est de règle lorsque l'on veut apprendre à maîtriser la Force. Il faut laisser venir les choses, laisser l'esprit se mettre en phase par une méditation sereine. Tenter d'apprendre vite en se forçant à se concentrer ne mène qu'à l'échec. L'élève patient apprend lentement, l'élève impatient pas du tout ou très peu. D'une façon générale, un sujet peut travailler un maximum de deux heures par jour afin de se perfectionner dans la Force. Néanmoins, il peut accumuler de manière cumulative une heure de plus lorsque les conditions suivantes sont remplies :

- il possède un holocron ou un professeur
- il se trouve dans un lieu où la Force est très présente

Dépasser la durée autorisée ne sert strictement à rien. Vouloir absolument s'acharner à le faire peut cependant donner des résultats puisque l'acharnement mène à la frustration puis à la colère et la colère mène au Côté Obscur via la rancœur...

L'usage des compétences de la Force :

Jusqu'à présent **CONTROLE, SENS et ALTERATION** étaient des **compétences** de la Force qui conditionnaient l'usage des pouvoirs. **Désormais ce sont des ATT** tout comme les Aspects des Kro Var et les voies des Fallanassi), les pouvoirs **devenant des compétences**. le code D se développe alors comme celui des autres. **Le score de base de ces attributs est fixé par le degré de sensibilité** déterminé à la création (se référer au tableau ci-dessus) c'est ce score qui s'appliquera à la compétence (pouvoir) correspondante.

Par conséquent, le code D de base d'un pouvoir de la Force (compétence) est calculé en faisant la moyenne des ATT desquels, dépend le pouvoir en question.

Exple : un pouvoir fonctionne avec Cont+Sens+Alt, il faut totaliser le nombre de D et diviser par 3 pour obtenir le code D de base de la compétence (pouvoir).

Cette disposition permet de limiter les jets de D (1 seul au lieu de 2 ou 3 parfois) et aussi de simuler les affinités de certains personnages de la saga avec les différentes aptitudes liées à la Force. La difficulté de base des pouvoirs dépendant de plusieurs attributs de la Force est **calculé en faisant la moyenne des niveaux de difficulté pré-existants de chacune des ex-compétences** qu'il faut utiliser.

La dualité de la Force pour les non Jedi :

Ces nouvelles règles concernent les adeptes de la force qui ne sont pas alignés contrairement aux jedi ou aux Siths. Il sera question ici de ceux dont les croyances et la culture les ont amené à considérer la Force de façon non orthodoxe. Nous traiterons des tous premiers je'daii qui suivaient la philosophie des Daï Bendu, les adeptes du potentium. Sont également concernés les jensaraï, les baadu, mais aussi les Chevaliers Impériaux, les Zeison Sha, les sorciers de Tund et les sorcières de Dathomir ainsi que les modeleurs de Kro Var. Le côté obscur gêne l'utilisation du côté clair et vice versa, si bien que lorsqu'un pj d'une de ces obédiences utilise un pouvoir de la Force considéré clair, comme les jedi, il reçoit en malus un nombre de pts égale à la différence entre ses points de Force et de CO car l'accumulation de points de côté obscur est une souillure de l'âme du personnage. il est alors en déséquilibre spirituel si ces pts sont plus nombreux que ses pts de Force. Dans ce cas, il ne pourra plus dépenser de pts de Force sauf pour purger ses pts de CO. Vous ne pouvez jamais dépenser les deux en même temps, il devra alors faire appel à ses capacités spéciales pour se laver spirituellement (*purification pour les baadu et les chevaliers impériaux et transe prana bendu pour le potentium et les bendu*). La séduction du CO : Le côté obscur est bien plus facile à gagner : transgressez votre code spirituel, d'honneur ou moral et vous recevrez des points de CO suivant votre degré de sensibilité à la Force. La récompense de la lumière : Si un pj met en pratique ses croyances et sa philosophie de vie, à chaque fin de scénario, il acquiert 1 pt de Force et 1 second s'il parvient à déjouer l'adversité sans jamais enfreindre sa ligne de conduite, ni dépenser un pt de CO ou de pt de Force. Toutes ces philosophies ont pour point commun de rejeter le manichéisme des jedi et des Sith en explorant une troisième voie : celle de la pondération ou de l'équilibre entre les deux polarités traditionnelles de la Force. Les Baadu, par exemple refusent de se laisser dominer par l'une ou l'autre des tendances, ils sont en quête de l'équilibre parfait. En revanche pour les bendu et le potentium qui considèrent la Force une et indivisible, c'est la déchéance morale et la souillure qui en résulte qui sont dangereux, pour eux c'est tout excès qui est préjudiciable, si bien que la différence entre CO et Pt de Force ne doit pas excéder 5 pts, au delà, ils sont considérés comme des pêcheurs et doivent retrouver leur équilibre spirituel. Si l'obscurité domine, comme pour les jedi, le personnage se voit alors affligé de stigmates qui sont l'expression du mal qui peu à peu s'empare de lui. 1 marque pour deux pts de côté Obscur. Ceci intervient en plus des malus déjà évoqué.

Les stigmates de l'obscurité :

voir règles pour les jedi sur ce sujet.

La psychologie puis l'apparence du pj se modifient pour refléter les ténèbres qui progressivement s'emparent de son âme. S'il possède des stigmates, à chaque fois qu'il sera en position d'acquérir un point de Force, il devra faire un jet d'1D12 inférieur ou égal à ses pts de Force, sinon il ne gagnera pas de pt de Force cette fois-là.

Enlever les marques

Enlever une marque est une affaire délicate. On ne peut les enlever si on est voué aux ténèbres au delà de 10 pts d'écart entre pts de CO et de Force. Sous ce seuil, On doit absolument vouloir se consacrer à sa rédemption. Afin de retirer ses marques, le personnage doit accomplir un acte de contrition. Le moyen le plus simple est de réparer le mal causé en brisant les préceptes de votre ordre.

Exemple : si vous avez tué un innocent, vous ne pouvez ramener cette personne à la vie. Si vous ne pouvez réparer un mal que vous avez causé, vous devez trouver un moyen de renforcer la loi brisée en prenant de grands risques personnels. Ces marques ne peuvent être retirées que par unité. Pour trouver une contrition possible, le joueur doit discuter avec le meneur de jeu de ce que son pj peut faire et

obtenir son approbation.

Attention ! On ne perd jamais totalement son attirance pour le Côté Obscur, ce petit grain de folie qui sommeille en chacun de nous, surtout dans l'esprit de ceux qui ont approché cette folie. De fait, il est impossible de perdre totalement ses points. Il reste toujours au minimum un point du Côté Obscur. Cette règle s'applique à toutes les obédiences précitées dans cette cinquième partie.

Les pts de personnage : Ils ne servent qu'à faire progresser les compétences et les attributs du personnage. Ils ne peuvent plus être dépensés pour augmenter temporairement les scores d'un pj.

Les points d'adrénaline :

Ils représentent la faculté d'être stimulé par le stress dans le feu de l'action (combats, situations critiques ou urgentes...). Chaque PJ dispose désormais d'un nombre de pts d'adrénaline = au nbre de dés de VIG. C'est leur dépense qui permet d'activer le dé libre. On ne peut pas en dépenser plus de 2 à la fois. En contre-partie, le joueur lance 1 ou 2 dés libres qui peuvent être relancés autant de fois qu'un 6 est obtenu tandis que chaque 1 obtenu n'est pas comptabilisé, sachant aussi que tout 1 empêche la relance d'un 6. En dehors de ça, ils sont additionnés normalement. Quand le pj tombe à 0 pt d'adrénaline, il fait un jet de VIG pour savoir s'il ne s'effondre pas d'épuisement. La difficulté est = à x pts dépensés X/6 (36 max). Par nature, les jedi ne peuvent pas les utiliser, car ils sont entraînés à rester maître d'eux-mêmes. Seuls les Baadu, les jensaaraï, les Bendu, les adeptes du potentium et les chevaliers impériaux échappent à cette restriction, du fait de leur philosophie différente. La récupération de ces pts se fait au rythme d'1pt par tranche de 2 H de repos complet.

Le Dé de Force ==> Dés de fortune et d'infortune :

Ce D12 est lancé en début de partie par le MJ ou le joueur dont le personnage possède le plus haut degré de sensibilité à la Force. Le résultat du dé simule l'influence de la Force sur le cours des événements de l'histoire qui naîtra de l'action des Pjs. Le résultat indique le nombre et la couleur du ou des dés à lancer en plus du code D normal lors des actions déterminantes.

Les cas sont les suivants :

- combat
- actions charnières (moments dramatiquement appropriés cf éd° 2bis)
- actions dont la diff est au moins = à 30.

Ces dés spéciaux nuanceront les succès et les échecs des personnages suivant les symboles obtenus. Ainsi ils pourront bénéficier de coups de pouce de la providence ou au contraire subir des complications ou autres imprévus plus ou moins embêtants (cf éd°2bis).

Sur 1 Dé bleu (Fortune) : faces blanches = faveur ---> bonus de +1D3
noires = avantage ---> situation favorable

Sur 1 Dé noir (infortune) : faces violettes = pénalité ---> malus de 1D3
rouge = désavantage ---> situation défavorable

faces vides = neutre .

Sur 2D noirs = 1 face rouge + 1 violette = un handicap ---> sérieuse complication

Sur 2D bleus = 1 face noire + 1 blanche = un succès ---> Retournement de situation

Sur 1D bleu + 1D noir = noir annule rouge **blanc** annule violet

et

Si rouge + blanc = légère complication

Si noir + violet = léger avantage