

## Conversion Syst D6

Le système de Jeu historique de Star Wars fondé sur le lancer de multiples D6 qu'il faut additionner est simple mais son principal défaut, c'est qu'il ralentit l'action par les opérations arithmétiques qu'il exige et bien sûr le nombre parfois très important de D6 à manipuler, surtout lorsque les Pjs sont de haut niveau. Cette aide de jeu permettra de substituer aux D6 d'autres types de D dont le nombre de faces sera déterminé par la quantité de D initiale multiplié par 6. La conversion se fera lors de la création du PJ. Celle-ci se fait selon les règles normales en répartissent le nombre de D6 souhaités en fonction du niveau de jeu voulu. Cf tableau :

<b>Niv souhaité</b>	<b>Dés à répartir</b>
<i>Novice</i>	<b>8D</b>
<i>Barroudeur</i>	<b>10D</b>
<i>Héroïque</i>	<b>12D</b>

Une fois ceux-ci répartis on procède à la conversion des D6. La conversion se fait selon une double décomposition suivant l'édition du jeu choisie.

Première : pas de Dé libre,

2<sup>nd</sup> et 2<sup>nd</sup>bis : utilisation du dé libre.

La règle de progression par la dépense de pts d'expérience ne change pas, car elle se fait sur le score en D6 qui figurent en référence entre crochets sur la fiche. Ce système de conversion induit cependant un plafonnement du degré de compétence des Pjs qui sera = à 12D, afin de limiter le nombre de dés lancés, cela évitera donc de déplacer le problème. Le nombre de dés à lancer plus réduit limite le calcul mental, ce qui, dans l'absolu, permet de gagner du temps lors de la résolution des actions qui sont menées conformément aux règles normales du jeu, les bonus (+1 ou +2) s'ajoutant aux dés lancés pour surpasser une difficulté.

<b>Nbre D6</b>	<b>Equivalence 1ere Ed°</b>	<b>2e Ed° et +</b>
<b>1D</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>2D</b>	<b>D12</b>	<b>D6+D6</b>
<b>3D</b>	<b>D18</b>	<b>D12+D6</b>
<b>4D</b>	<b>D24</b>	<b>D18+D6</b>
<b>5D</b>	<b>D30</b>	<b>D24+D6</b>
<b>6D</b>	<b>2D18</b>	<b>D30+D6</b>
<b>7D</b>	<b>D20+D22</b>	<b>2D18+D6</b>
<b>8D</b>	<b>2D24</b>	<b>D20+D22+D6</b>
<b>9D</b>	<b>D30+D24</b>	<b>2D24+D6</b>
<b>10D</b>	<b>2D30</b>	<b>D30+D24+D6</b>
<b>11D</b>	<b>2D30+D6</b>	<b>2D30+D6</b>
<b>12D</b>	<b>2D30+D12</b>	<b>2D30+D6+D6</b>

L'utilisation de D6 doubles peut être une alternative, mais si cela réduit le nombre de D6, il n'en est rien des calculs, donc à réserver aux puristes ou à ceux qui n'auraient pas les dés indiqués dans le tableau ci-dessus. In fine, dans le cas de la 1ere édition pour une compétence = à 12D, au lieu d'additionner 12 scores, on en ajoutent que 3 et pour les éditions postérieures, on passe à une addition de 4 résultats, la réduction est donc manifeste, sans compter que la poignée de dés drastiquement réduite à 3 et à 4D en tout.

Mais les plus matheux d'entre vous, chers lecteurs, m'objecteront que les probabilités ne sont pas les mêmes quand on a 3D6 et 1D18 : dans le premier cas on ne peut pas descendre sous 3 et dans le second si, le minimum étant évidemment 1. Et bien je répondrai : pas grave, **on s'en fout**, il y aura plus de suspense autour de la table et puis c'est tout. Aux joueurs d'être plus prudents et d'agir avec circonspection même avec un personnage plutôt expérimenté et voilà ! Le tour est joué. Le confort est à ce prix là.

L'autre solution (plus extrême) pourrait être d'avoir le tableau suivant qui permettrait complètement de remplacer les scores en D6 dès le départ en donnant des équivalences sur un seul D tant pour les attributs que pour les compétences, un peu à la manière de Savage World.

<b>Nbre D6</b>	<b>Nouveau D</b>	<b>Coût Pts création</b>	<b>Nvelle DIFF</b>
<b>2D</b>	<b>D14</b>	<b>3</b>	<b>2 (enfantin)</b>
<b>3D</b>	<b>D16</b>	<b>4</b>	<b>5 (routine)</b>
<b>4D</b>	<b>D18</b>	<b>5</b>	<b>8 (facile)</b>
<b>5D</b>	<b>D20</b>	<b>6</b>	<b>11 (moyen)</b>
<b>6D</b>	<b>D22</b>	<b>7</b>	<b>14 (difficile)</b>
<b>7D</b>	<b>D24</b>	<b>8</b>	<b>17 (ardu)</b>
<b>8D</b>	<b>D26</b>	<b>9</b>	<b>20 (complexe)</b>
<b>9D</b>	<b>D28</b>	<b>10</b>	<b>23 (héroïque)</b>
<b>10D</b>	<b>D30</b>	<b>11</b>	<b>26 (génie)</b>

Le joueur commencerait avec ce score pour ses attributs et le ferait évoluer pour ses compétences de la même manière qu'avec le syst D6 normal. Dans ce cas là il lui faudra répartir un certain nombre de points pour acheter les Dés voulus pour ses compétences, sachant que le D d'attribut est le score plancher et qu'à la création le score plafond est = à D22. Avec l'expérience passer de Dx à Dx+1 il faudrait dépenser un nombre de pts d'XP = à la moitié du nombre de ses faces. Et pour passer de Dx+1 au D supérieur ce sera un nombre de pts = au nombre de faces du D actuel.

Lors de la dépense de pts de Force on lancera 1D de plus. Si un pj dépense 1 pt de personnage, il lance le D qui est immédiatement supérieur à son niveau actuel.