

SYSTEME SW- Ordre 666 :

Préambule :

Ce système est dérivé de Corpus Mechanica et n'utilise, en principe que 6D6+6, d'où son nom.

I- Création du PJ :

Description succincte : Sexe, Peuple E.T, âge, peuple, taille, couleur des yeux et cheveux, style vestimentaire...

a- Historique :

Décrit la trajectoire de vie du personnage des convictions, ses ennemis.

b- Les caractéristiques chiffrées :

Un pj se définit par un ensemble de 6 attributs déclinés suivant les compétences (*cf livre de base édit°2bis*). On répartit dans les attributs et les compétences, 50 pts de création. Les points non investis deviennent des pts de personnage.

Le degré de performance de chacune d'elle s'établit suivant ce tableau :

Coût ATT et Comp :	Valeur ATT :	Niv ATT :	Valeur Comp :	Niv Comp :
2pts	1D6	Médiocre	+1	Amateur
4pts	2D6	Correct	+2	Compétent
6pts	3D6	Bon	+3	Professionnel
8pts	4D6	Très bon	+4	Spécialiste
10pts	5D6	Excellent	+5	Expert
12pts	6D6	Héroïque	+6	Héroïque
14pts	7 / 8D6	<i>Maître</i>	+7/+8	<i>Maître</i>
16pts	9 / 10D6	<i>Grd Maître</i>	9	<i>Grand Maître</i>
18pts	+ de 10D	<i>Légende</i>	10	<i>Légende</i>

Les bonus d'espèce s'appliquent aux attributs et s'ajoutent au résultat du test ainsi que les bonus de matériel. A contrario des 6 autres, le score de l'attribut FORCE n'a théoriquement pas de limite, ni même les compétences qui en dépendent. Cependant, en pratique, rarissime sont les maîtres de la Force qui dépasse 15D et +10 en compétence.

d-La Santé :

Dans le coma le pj agonise pdt **D6x10s** : jet de Vig 1fs ts les 2trs, **Diff 15** si ok état stabilisé, si aucune réussite, il meurt.

Dégâts :	Etat de santé :	Malus	Conditions de guérison :
Dég < VIG+protect°	Pleine Forme	0	Sans objet
Dég = VIG+protect°	Contusions	0	36h de repos pour récup complète
Dég 1à 4 pts > VIG +protect°	Blessure sérieuse	Diff+1	1 Jet de soin ok=+5pts et 48h de repos
Dég 5pts >VIG+protect°	Blessure grave	Diff+3	2 jets de soin ok=+5pts et 72h de repos
Dég 10pts > VIG+protect°	Coma	Ss objet	Cf règle ci-dessus

e-Les attributs et Compétences :

Ce sont ceux et celles du Syst D6 classique de Star Wars (*cf livre de base édition 2bis*). Le 7e Attribut c'est **FORCE** pour les pouvoirs Mystiques, les compétences sont **Contrôle, Sens et Altération**

II- Résolution des actions :

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

Tests : ATTRIBUTS+Compétence <=> à la Diff de l'action **ou test adverse**. Si cette valeur est dépassée c'est une réussite de plus ou moins bonne qualité suivant la marge de réussite ou d'échec obtenue.

Précisions :

- Le D libre peut s'utiliser.

- 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.

b- Les affrontements :

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

Type de confrontation	Tests correspondant
Combat rapproché (<i>Armes blanches, contondantes...</i>)	DEX+Comp d'arme en <=> ou DEX+Esquive
Combat à distance (<i>à feu, traits, jet...</i>)	DEX+Comp d'arme<=>DEX+ Esquive
Combat Spatial	TECH+Ordi de visée + canon vaiss <=> MEC+pilotage+maniab.
Poursuites (<i>speeder + vaisseaux</i>)	MEC+pilotage+vitesse en <=>
Course	VIGUEUR+course en <=>
Sauts	VIGUEUR+sauts
Lancés	DEX+Lancer
Epreuves de force	VIGUEUR+levage
Interactions sociales	PER+ Compétence en <=>

Une exception cependant : en cas de tir sur **cible immobile** (vivante ou non), une **difficulté = à la distance** est opposée au test du tireur.

Dist. en m	Portée	Echelle :	Difficulté
1 à 5	Bout-Portant	Vaisseaux de guerre	5
6 à 10	Très proche	Vaisseaux cargos	10
10 à 30	proximité	Quadripode	15
30 à 60	mi-distance	Chasseurs Stell	20
60 à 120	éloigné	Bipode	25
120 à 300	lointaine	Speeder	30
300 à 400	Très lointaine	Infra-personnelle	35

Ce tableau s'applique aussi pour le test **de VIGUEUR+course** pour savoir quelle distance peut parcourir un pj en 10 s.

Protections :

Légères : Vêtements blindés +1 0

Normales : Armure de Specforce +2 -1

Efficaces : Armure de Stormtrooper +3 -2

Redoutables : Armure Mandalorienne +4 -3

Malus :

A la création, un pj ne possède que l'armement lié à son archétype de départ.

En combat les dégâts sont calculés de la façon suivante : **Dégâts arme + bonus qualité <=> VIG+Protect°**

La différence entre les deux scores détermine le niveau de blessure infligé (cf tableau de santé)

Tableaux qualité armement :

Qualité de l'arme	Bonus	Armes à nrj	Armes de mêlée
Normale (civils)	+0	Blaster de pg (4D)	Armes blches (3D)
Efficace	1	Fusil blaster (5D)	Vib-lames (4D)
Remarquable	2	Blaster militaire (6D)	Ep. plasma (5D)
Militaire	3	Blaster répétit° (7D)	Sab-L (6D+Cont)

Sources de dommages :

Type Dégâts	Noyade	Chutes	Feu	Collisions	Radiations
Normaux	30s(3D)	3m(4D)	Torche (5D)	moto-jet (6D)	7D
Efficaces	1mn(4D)	6m(5D)	feu (6D)	fonceurs (7D)	8D
Dangereux	5mns(5D)	10m(6D)	bûcher(7D)	speeder (8D)	9D
Mortels	10mns(6D)	15m(7D)	incendie(8D)	airspeeder(9D)	10D

NB : les dégâts de collision sont exprimés pour une vitesse moyenne. Ils seront majorés ou minorés suivant la vitesse de déplacement.

Vitesse Minimale : -2D

Faible allure : -1D

Allure rapide : +1D

Grande vitesse : +2D

Vitesse Maximale : +3D

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**. Pour augmenter une compétence, il faut de référer au tableau ci-dessous :

Coût	Pts souhaités
2pts	+1
4pts	+2
6pts	+3
8pts	+4
10pts	+5
12pts	+6

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 et les dommages.