

Conversions du 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 pour la première solution alternative. J'en exposerai deux autres.

Ière solution :

Selon ce corpus de règles on répartit un nombre de D6 d'attributs souhaités en fonction du niveau de jeu voulu.

Cf tableau :

Niv souhaité	Dés à répartir
Novice	12D
Barroudeur	14D
Héroïque	18D

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,

2nd et 2ndbis : utilisation du dé libre.

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

- 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 induit 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. - En outre, conformément aux règles normales du jeu, les bonus (+1 ou +2) s'ajoutent aux dés lancés pour surpasser une difficulté. Sachant que un bonus de +3 est = à 1D.

- 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.

2nde Solution :

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

L'autre solution (plus extrême) pourrait être d'avoir le tableau ci-contre 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.

Le joueur commencerait avec ce score pour ses attributs et il 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 de personnage. A la création le D d'attribut max possible est limité à 22 faces. 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+2 au D supérieur ce sera un nombre de pts = au nombre de faces du D actuel.

Lors de la dépense de pts de personnage, on lancera le D qui lui est immédiatement supérieur. Pour la dépense de pts de Force on lance 2D de même face au lieu d'un D unique. Ce système fait renoncer de fait, au dé libre.

3^e Solution :

Dans cette troisième variante, on fait disparaître les attributs pour ne laisser que les compétences. Toutefois les intitulés des ATT (dont CONT, SENS et ALT) sont maintenus pour classer les compétences et représenter les aptitudes naturelles de base des persos. Cette dernière fonction donne lieu à l'évaluation suivante :

Faible = 0 Très Fort = +3
Moyen = +1 Exceptionnel = +4
Fort = +2 Hors Normes = +5

Ces scores à la création sont fixés par le jet d'1D6 pour chacun d'eux. Puis selon le niveau de jeu de la campagne, les Pjs reçoivent un nombre de compétences et de pts de création correspondants :

Novice : 10 compétences + 20 pts création
Barroudeur : 15 // + 30 pts création
Héroïque : 20 // + 40 pts création
Epique : 25 // + 50 pts création

A la création on ne peut pas dépasser D18 dans une compétence ce qui correspond à une valeur professionnelle. Lors de cette phase, pour chaque niveau, il faut dépenser un nombre de pts de création = au nombre de faces du D convoité.

D compétence	Niv d'expérience	Nivx de Difficulté	Seuils :
D12	Novice	Très facile	5
D14	Amateur	Facile	10
D16	Apprenti	Normale	15
D18	Professionnel	Moyenne	20
D20	Expérimenté	Assez difficile	25
D22	Spécialiste	Difficile	30
D24	Expert	Complexe	35
D26	Héros	Héroïque	40
D28	Génie	Epique	45
D30	Légende	Surhumain	50

Règles :

Le principe de résolution des actions est le suivant :

D de Compétence + ATT + Bonus soit en opposition, soit contre un seuil de difficulté.

Une spécialité de compétence permet de bénéficier d'1D6 supplémentaire. Le D libre disparaît.

L'utilisation des Pts de F, de CO et d'Héroïsme permet de lancer 2D au lieu d'1.

La dépense d'adrénaline permet d'ajouter +2 pts à son score final.

Les compétences regroupent aussi les pouvoirs de la Force.

Les caractéristiques des véhicules et des vaisseaux exprimées en D6 dans le syst d'origine sont conservées en l'état et leur lancer est ajouté au score du pilote en cas de manœuvre.